



T.C
Başkent Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Sosyoloji Anabilim Dalı
Tezli Yüksek Lisans Programı

Gözetim Çalışmaları Temelinde Black Mirror Dizisi:
Gerçek ve Kurmaca Hayat İlişkisi

Yüksek Lisans Tezi

Hazırlayan

Eylül Ersoy

Tez Danışmanı

Dr. Öğr. Üyesi Çiçek Coşkun

Ankara - 2018



T.C
Başkent Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Sosyoloji Anabilim Dalı
Tezli Yüksek Lisans Programı

Gözetim Çalışmaları Temelinde Black Mirror Dizisi:
Gerçek ve Kurmaca Hayat İlişkisi

Yüksek Lisans Tezi

Hazırlayan

Eylül Ersoy

Tez Danışmanı

Dr. Öğr. Üyesi Çiçek Coşkun

Ankara – 2018



BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS / DOKTORA TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

Tarih: 18 / 06 / 2018

Öğrencinin Adı, Soyadı : Eylül Ersoy

Öğrencinin Numarası : 21610239

Anabilim Dalı : Sosyoloji

Programı : Tezli Yüksek Lisans Programı

Danışmanın Unvanı/Adı, Soyadı : Dr. Öğr. Üyesi Çiçek Coşkun

Tez Başlığı : Gözetim Çalışmaları Temelinde Black Mirror Dizisi :
Gerçek ve Kurmaca Hayat İlişkisi

Yukarıda başlığı belirtilen Yüksek Lisans/Doktora tez çalışmamın; Giriş, Ana Bölümler ve Sonuç Bölümünden oluşan, toplam 160 sayfalık kısmına ilişkin, 08 / 06 / 2018 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafındanturnitin.... adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 8'dır.

Uygulanan filtrelemeler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar hariç
3. Beş (5) kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

"Başkent Üniversitesi Enstitüleri Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Usul ve Esaslarını" inceledim ve bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranlarına tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Öğrenci İmzası:
Eylül Ersoy

Onay

08/06/2018

Dr. Öğr. Üyesi Çiçek Coşkun
Öğrenci Danışmanı Unvan, Ad, Soyad,

Çiçek Coşkun

KABUL VE ONAY SAYFASI

Eylül Ersoy tarafından hazırlanan “Gözetim Çalışmaları Temelinde Black Mirror Dizisi: Gerçek ve Kurmaca Hayat İlişkisi” adlı bu çalışma jürimizce Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Kabul (sınav) Tarihi:18...../06/2018.....

(Jüri Üyesinin Unvanı, Adı-Soyadı ve Kurumu):

İmzası

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Aytaç G. BAKARAK HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Ceyda KUDURU Başkent Üni.

Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Gökçe COSKUN Başkent Üniversitesi

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

...../...../20....

Prof. Dr. İpek KALEMCI TÜZÜN

Enstitü Müdürü

TEŞEKKÜR

Çalışmamın her evresinde öneri ve katkılarıyla beni yönlendiren, ufkumu açan, beni daha çok çalışmaya heveslendiren sevgili hocam ve danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Çiçek Coşkun'a, hayatım boyunca olduğu gibi tez sürecimde de beni hiç yalnız bırakmayan ve destekleyen aileme, motivasyon kaynağım olan yakın arkadaşlarıma, bana sosyolojiyi sevdiren, öğrencileri olmakla gurur duyduğum Başkent Üniversitesi Sosyoloji Bölümü'ndeki değerli hocalarıma tüm kalbimle teşekkür ederim.



ÖZET

Gözetim pratikleri tarih boyunca olduğu gibi günümüzde de tartışmaya açık bir konudur. Yeni iletişim teknolojilerinin gelişimi ve özellikle sosyal medya kullanımının artmasıyla beraber daha fazla görünürlük kazanan gözetim uygulamaları, gün geçtikçe daha da gelişmekte, yaygınlaşmakta ve içselleştirilmektedir. Günümüzde bu durumu konu eden sanat eserleri, özellikle sinema filmleri ve televizyon dizileri bulunmaktadır; 2011 yılında yayınlanmaya başlayan Black Mirror dizisi de bunlardan birisidir. Dizi kurgusal bir gelecekte iletişim ve gözetim teknolojilerinin insan hayatı üzerindeki etkilerini bir distopya olarak sunmaktadır.

Bu çalışmada yeni iletişim teknolojilerinin eleştirisini yapan Black Mirror dizisinin kurgusal evreni ile gerçek hayat örnekleri karşılaştırılmış, dizinin içeriği analiz edilerek belirli temalar üzerinden bir analiz sunulmuştur. Bu amaçla çalışmada gözetim çalışmaları literatürü incelenmiş, gözetim ve yeni iletişim teknolojileri ile ilgili kavramlar araştırılmıştır. Çalışmanın son bölümünde ise, Black Mirror dizisinin kurgusal evreni ile gerçek hayat örnekleri belirlenen temalar üzerinden karşılaştırılmıştır. Yapılan bu analiz sonucunda görülmektedir ki Black Mirror dizisinin kurgusal evreninin gerçek hayatta da örnekleri mevcuttur. Bu noktada her ne kadar yeni iletişim teknolojilerinin faydalı etkileri olsa da, gözetim mekanizmasına hizmet ettiği unutulmamalıdır. Black Mirror dizisinin yarattığı distopya günümüzde çoktan yaşanmaya başlamıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Gözetim, Black Mirror, Yeni İletişim Teknolojileri, Sosyal Medya, Simülasyon.

ABSTRACT

The surveillance practices are still on discussion today as well as during the history. Surveillance practices which became more visible throughout the improvements of communication technologies and especially social media improvements have been developing, spreading and internalized. Today there are lots of artistic examples on surveillance; especially cinema films and television series. “Black Mirror” TV series; which firstly published in 2011 is one of these examples. Black Mirror is monitoring the effects of the surveillance and communication technologies on human life in a fictional future as a dystopia.

In this study; Black Mirror series’ fictional universe in which critiques of new communication technologies are made is compared with the examples of real life, contents of the series are analyzed and an analysis is made throughout the determined themes. With this aim, surveillance studies literature is examined, concepts on surveillance and new communication technologies are researched. In the last part of the study, Black Mirror series’ fictional universe is compared with the examples of real life through the determined themes. The analysis shows that fictional examples in Black Mirror are also found in the real life practices. At that point, it should not be forgotten that although new communication technologies have useful effects, they also serve to the surveillance mechanism. It can be claimed that the dystopia in Black Mirror is already being lived in real life.

Key Words: Digital Surveillance, Black Mirror, New Communication Technologies, Social Media, Simulation

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	II
ÖZET	III
ABSTRACT	IV
ŞEKİLLER LİSTESİ	VII
TABLolar LİSTESİ	VIII
GİRİŞ.....	1
BÖLÜM I. ARAŞTIRMA HAKKINDA	8
1.1. Araştırmanın Konusu	8
1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi	9
1.3. Araştırmanın Yöntemi	10
1.4. Kavramsal Çerçeve	12
1.5. Problem ve Alt Problemler	13
1.6. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları	13
BÖLÜM II. GÖZETİM ÇALIŞMALARINA KAVRAMSAL BAKIŞ	16
2.1.Gözetim Teorik Bakış	16
2.1.1. Michel Foucault	17
2.1.2. Michael Hardt ve Antonio Negri	22
2.1.3. Gilles Deleuze	27
2.1.4. Jean Baudrillard	31
2.1.5. Piere Bourdieu	35
2.2.Tarihsel Süreç İçerisinde Gözetim Kavramı ve Uygulamaları	39
2.2.1. Gözetim Kavramının Tarihi ve İlk Toplumlar da Gözetim	39
2.2.2. Modern Toplum / Endüstri Toplumu ve Gözetim	45
2.2.3. Post-endüstriyel Toplumlar ve Gözetim	48
2.3.Panoptikon Modeli ve Gözetim	53
2.3.1. Kavramsal Olarak Panoptikon ve Panoptikon Tasarımı	54
2.3.2. Sistemati k Gözetim ve Panoptizm	57
2.3.3. Süperpanoptikon	61
2.3.4. Sinoptikon	63
2.3.5. Omniptikon	64
2.4.Gözetimin Yaygınlaşması ve İçselleştirilmesi	66
BÖLÜM III. YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ	71
3.1.Yeni İletişim Teknolojilerinin Gelişimi	71
3.1.1 Bilgi Çağı ve Ağ Toplumu	73
3.1.2 Yeni Medya	77
3.1.2.1 Yeni Medya ile Farklı Alanların Etkileşimi	78

3.1.2.2 Çevrimiçi Birliktelikler: Sanal Topluluklar; Sanal Cemaatler	85
3.2 Sosyal Paylaşım Ağlarının Gelişimi	87
3.2.1 Web Tabanlı Sistemlerin Gelişimi	89
3.2.2. Sosyal Ağlar	91
3.2.2.1.Sosyal Medya Araçlarının Özellikleri	94
3.2.2.2.Başlıca Sosyal Medya Araçları	97
3.3. Yeni İletişim Teknolojileri ve Gözetim	101
3.3.1 Yeni İletişim Teknolojileriyle Gözetimin Şekillenmesi	102
3.3.2. Küresel Gözetim Sistemleri	106
3.3.3. Gözetimin İki Yönü; Gözetim ve Güven	109
3.3.4. Gözetim Etiği	114
3.4. Mahremiyet Problemi	116
3.4.1.1.1. Mahremiyetin Anlamı ve Kavramsal Yapısı	117
3.4.1.1.2. Teknolojinin Mahremiyete Yönelik Tehditleri	120
3.4.1.1.3. Kamusal Alan- Özel Alan Ayrımı	123
BÖLÜM IV. ANALİZ: BLACK MIRROR DİZİSİ ve GERÇEK HAYAT İLİŞKİSİ	125
4.1.Black Mirror Dizisi	125
4.2.Black Mirror Dizisi ve Gerçek Hayat Örneklerinin Belirlenen Temalar Üzerinden Karşılaştırılması	127
4.2.1. Kaybolan Mahremiyet ve Gözetim	127
4.2.2. Gerçekliğin Kaybı: Arttırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik	133
4.2.3. Manipülasyon, Ötekileştirme ve Nefret Söylemi	138
4.2.4. Yapay Zeka ve Geleceğe Yönelik Riskler	141
4.2.5. Sosyal Medya Üzerinden Benlik İnşası	150
4.2.6. Oyun Bağımlılığı / Oyuna İtaat	154
4.2.7. Yeni İletişim Teknolojilerinin Değiştirdiği Hayat ve Yeni Toplum Düzenleri	159
BÖLÜM V. Değerlendirme ve Sonuç	169
KAYNAKLAR	173
EKLER	190
EK 1 Çalışmada Kullanılan Kavramları Tanımları	190
EK 2 Yeni Enformasyon Teknolojileri ve Sosyal Medya Kullanım İstatistikleri	195
EK 3 Black Mirror Dizisi Bölüm Özetleri	203
EK 4 Black Mirror Dizisi Bölüm Adları, Yönetmenleri, Senaristlerin ve Yayın Tarihleri	228
EK 5 Kullanılan Temalar ve Temaların Bulunduğu Bölümler	229

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Playtest Bölümündeki AR Oyun ve Gerçek Hayattaki AR Oyun	132
Şekil 2. Black Mirror Metalhead Bölümündeki Robot ve Boston Dynamics'in Ürettiği Robot	142



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Kullanılan Temalar, Bölüm ve Örnek İlişkileri.....	123
--	-----



KISALTMALAR

ABD: Amerika Birleşik Devletleri

AHİM: Avrupa İnsan Hakları Mahkemesi

AR: Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik)

AVM: Alışveriş Merkezi

CIA: Central Intelligence Agency (Merkezi İstihbarat Teşkilatı)

DNA: Deoksirio Nükleik Asit

HTML: Hypertext Markup Language (Hiper Metin İşaretleme)

LGBT: Lezbiyen, Gey, Biseksüel, Transeksüel/ Travesti

MI5: Military Intelligence Section 5

MOBESE: Mobil Elektronik Sistem Entegrasyonu

MP3: Film Uzmanlar Grubu Ses Katmanı 3

MR: Mutual Reality (Karma Gerçeklik)

NSA: National Security Agency (Ulusal Güvenlik Ajansı)

ÖSYM: Ölçme, Seçme ve Yerleştirme Merkezi

P2P: Point to Point (Noktadan Noktaya)

TDK: Türk Dil Kurumu

T.C.: Türkiye Cumhuriyeti

VR: Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)

GİRİŞ

Günümüzde dijital anlamda gözetim gittikçe daha çok alanda etkili olmaktadır. Bu nedenle gözetim çalışmalarının önemi de gün geçtikçe artmaktadır. Gözetim çalışmalarını açıklayabilmek, dolayısıyla da anlaşılır kılabilmek için, öncelikle kavramın ne ifade ettiğinin ve ilişkili kavramlarla örtüştüğü noktaların açıklanması gerekmektedir. Bu noktadan hareketle başlangıç olarak, gözetimin kavramsallaşmasına kuramları ve önermeleri ile katkıda bulunmuş düşünürlerin yaklaşımları anlaşılmalıdır. Bunun yanında gözetimin tarihsel süreç içerisinde nasıl değişim ve gelişim gösterdiği, özellikle yeni iletişim teknolojileriyle beraber gündelik hayatın alışkanlıklarından biri haline gelen sosyal medya platformları da incelenmelidir. Bu platformların ve buna bağlı olarak gözetimin içselleştirilmesi sonucunda da ortaya çıkan problemler (mahremiyet, gözetim etiği vb.) tartışılmalıdır.

Michel Foucault, gözetimin toplumdaki yerini vurgulayan çalışmalarını 17. yüzyıl Avrupa'sında ortaya çıkan Hopital General¹ adlı kuruma dayanarak kullandığı 'Büyük Kapatılma' olgusu ve panoptikon metaforu üzerine temellendirmiştir. Foucault panoptikon kuramını; Jeremy Bentham'ın ideal hapishane olarak nitelediği, merkezi denetim ilkesine dayalı, bir dizi kurumda da kullanılabilecek mimarî yapısından esinlenerek oluşturmuştur. Hücrelere bölünmüş halka biçimindeki bu yapının ortasında bir avlu, avlunun merkezinde de içinde gözetmenin bulunduğu bir kule bulunmaktadır. Foucault'nun nitelemesine göre, halkanın hem içeriye hem dışarıya bakan küçük hücrelerinde, kurulma amacına göre bir öğrenci, bir işçi, bir hasta ya da bir akıl hastası bulunabilir. Kuledeki gözetmen ise kendisinin her şeyi görebileceği, ancak kendisini kimsenin göremeyeceği bir konumdadır. Ona göre, "görmek-görülme çiftini ayırmaya yarayan bir makine" (Foucault, 2017:298) olan panoptikon; bir iktidar türü ütopyası olarak fiilen de gerçekleşmiş, topluma egemen olmuştur. Foucault, iktidarı yasa-yasaklama ve itaat üzerine yapılandırılmış olan geleneksel biçiminden farklı olarak, insanların yaşamlarına bedeninin damarlarına kadar

¹ Hopital General: 1656 yılında Paris'te Hopital General (genel hastane) adlı bir kurum kurulmuş ve kısa sürede herhangi bir ayırım yapılmadan yaşlılar, engelliler, eşcinseller, akıl hastaları, çalışmayacak durumda olanlar, çalışmak istemeyenler, hatta hayırsız evlatlar, hepsi birlikte aynı yere kapatılarak Paris nüfusunun azımsanmayacak bir bölümü bu kurumda gözetim altına alınmıştır (Foucault, 2015a:11-12).

nüfuz edercesine sinmiş biçimiyle ‘biyo-iktidar olarak düşünmekte; biyo-iktidarda beden in iktidarın öznesi olduğunu belirtmektedir (Foucault, 2015b: 23).

Bentham’ın kurumların işlevlerine uygun biçimde tasarlanabilen ve tekil bir alanda tüm bireyleri aynı anda ve eksiksiz olarak gözetleme olanağı sağlayan yapısı panoptikon, Foucault tarafından kavramsallaştırılarak, bir iktidar teknolojisi metaforu olarak kullanılmıştır. Panoptikon, mimarî bir yapıyı nitelemekten çok, toplumsal denetime yönelik işleyen bir sistemi ifade etmektedir. Bu disipliner sistem, toplumları iç dinamikleri ile dönüştürürken, bireyleri sürekli gözetim altında tutan, gözetim-denetim-ıslahtan oluşan üçlü bir yapıdır (Dolgun, 2015: 106). Hem Bentham hem Foucault, toplumsal yaşamın sürdürülebilmesi için çeşitli tekniklerin kullanılmasının gerekli olduğu düşüncesindedirler. Burada ıslahtan amaç, ahlaki kaygılar değil, ekonomi-politik zorunlulukları gözeterek çalışma dışında kalan kesimleri ayırmak ve gerektiğinde üretim süreçlerine katabilmektir (Baştürk, 2016: 28). Panoptikon, sosyal bilimlerde basit anlamıyla gözetleme ya da gözetlenme olarak kullanılmaktadır. Foucault’ya göre, panoptikon öz-disiplinin gelişmesini ve ‘görünmez iktidar’ sayesinde kurumun kurallarına boğun etmeyi sağlamaktadır; artık panoptikonun dev kulesinden ibaret olan iktidar bir kişinin değil, ‘gözün iktidarı’, dünya da dev bir panoptikondur (Foucault, 1992, aktaran Özdel, 2012: 25). Panoptikona odaklanmakla birlikte, iktidar yapılanmasına teknolojik açıdan yaklaşan Foucault, toplumsal ağ içerisinde ve toplumsal yaşamın her anında var olan bir olgu olarak düşündüğü ‘biyo-iktidar’ kavramını geliştirmiştir. Biyo-iktidar, bedeni disipline ederek daha verimli kılmayı, örgütlemeyi, bu yolla da insanları ve toplumu denetlemeyi hedefleyen, kesintisiz bir sistemdir (aktaran Dolgun, 2015: 105-110).

Hardt ve Negri ise, belli başlı tezlerini, özellikle ‘imparatorluk’ ve onun karşısında konumlandıkları ‘çokluk’ kavramlarına dayandırmakta, geçmişteki güçler arası rekabet ve çatışmalarının yerini, artık tek bir küresel imparatorluğun aldığını savunmaktadırlar. Ayrıca artık insanların, hapisane toplumundaki tutuklu ve gardiyanlar gibi, gözetimin özneleri ve nesneleri haline geldiklerini, dolayısıyla hapisanede olmakla dışarıda olmak arasında fark kalmadığını belirterek, günümüz gözetiminin giderek bir bütün halinde toplumun genel koşulu olduğunu vurgulamaktadırlar (Hardt ve Negri, 2013: 26).

Denetim toplumu kavramının içini dolduran Gilles Deleuze, çağdaş toplumun dönüşümüyle birlikte, yönetim paradigmasının disiplinci rejimlerden denetim rejimlerine geçtiğini savunmaktadır (Hardt vd, 2005: 85-86). Ona göre, iktidarlar artık kapalı alanları değil özgür mekânları denetlemekte, uygulamalar da kapatma merkezlerinden çok açık alanlara yönelik olmaktadır. Bu durum artık egemenlik ya da disiplin toplumundan çıkıldığının göstergesidir (Akay vd, 2005: 133-145). Denetim toplumunda, öznelere yerini kodlanan bireyler aldığını belirten Deleuze, denetleme gücünün toplumsal alanın her yerine yayıldığını; tüm toplumun bir bedenin organları gibi denetlendiğini savunmaktadır.

Simülasyon kuramının yaratıcısı Jean Baudrillard, sembolik değiş tokuşla tanımlanan gerçek dünyalara sahip ilkel toplumlardan, bu sahiciliğin eksik olduğu ve simülasyonlarla hayat bulan günümüz dünyasına geçişi gözlemleyerek, simülasyonların egemen olduğu bir dünyanın varlığına işaret etmektedir (Ritzer ve Stepnisky, 2015: 208). Ona göre, yaşamsal pratiklerin göstergeler üzerinde olduğu dünyada, artık insanların dünyaya değil, dünyanın insanlara egemen olduğu bir tür nesneler / şeyler çağı yaşanmaktadır ve nesne ayna görevi yaparak, özneye çok boyutlu ve yapay biçimiyle anlık halini dayatır olmuştur (Baudrillard, 2006:95). Baudrillard'a göre, kitle iletişim araçları kanalıyla gerçekleştirilen uygulamalar, iktidarlara kitlelerin izlenmesi için kullanılmaktadır. Simüle edilmiş gerçeklikler, bir dönüşüm modeli oluşturup bu modellerin etkisiyle tekrar simülasyona dönüşmektedir, insanlar da bu hiper-gerçekliğe katılmakta, hatta kendi simülasyonlarını yaratmaktadırlar. Bunun en önemli örneklerinden birinin yeni iletişim teknolojilerinin yarattığı sanal ortamlar olduğunu belirten Baudrillard, sanal dünyayla gerçek dünyanın karıştığı düşünmektedir (Baudrillard, 2011)

Bourdieu ise, genel olarak pratiğe odaklanarak ve var olan tüm ikilikleri eleştirerek, birbirine zıt olan kavram ve kuramları bir araya getirmeye çalışmış, çalışmalarında nesnellik-öznellik ya da birey-toplum zıtlıklarını aşmayı amaçlamıştır. Bourdieu'nün kullandığı kavramlardan biri 'habitus'tur. Bu terimi kişilerin sosyal faaliyetlerini yönlendiren ve statülerinden kaynaklanan eğilimlerini belirtmek için kullanmıştır (Ünal, 2004:118) İçselleşmiş sosyal yapı olarak ifade edilen habitus, bireylerin sosyal dünyadaki konumuna bağlıdır; dolayısıyla da herkesin habitusu farklıdır. Bir yandan sosyal dünyayı

 retirken, diğ er yandan da onun tarafından  retilen habitus,  ift tarafl ı bir diyalektik i ermektedir (Ritzer ve Stepnisky, 2015: 154).

 nsanlık tarihi kadar eski olan g zetimi kavram olarak, enformasyon teknolojilerin toplumsal denetimin  n ndeki engelleri kald ırd ıđını ifade etmek amacıyla ilk kullanan Gary Marx'dır (Marx, 2005, aktaran  elik, 2014: 53) . David Lyon'a g re g zetim, "kişisel verileri toplanan ve işlenen bireyleri etkileme ya da onları y nlendirme amacı ile giriřilen her t rl   aba"dır (Lyon, 2006: 13). Giddens ise, toplumsal g zetimin iki g r n m nden s z etmektedir; birincisi veri toplamaya dayalı, ikincisi ise denetleyen g zetimdir (Giddens, 2005: 24-25).

G zetimi olumlu konumland ıran g r ř  g re, insanlar riskli ve tehlikeli alan ya da durumlarda, birileri tarafından g zlenmekten  t r  g ven duymakta, ayrıca g zetleme teknolojilerini bařlarına bir řey gelmesi halinde bir kanıt aracı olarak g rmektedir. Ancak bu noktada, g venlik kaygısının tam olarak giderilip giderilemediđinin de, bu g r nt  altında bařka ama lara hizmet edilip edilmediđinin de sorgulanması gerekmektedir. Ayrıca insanlar g venlik ile  zg rl k arasında kalarak, g n ls z de olsa g zetimden yana olmak durumunda kalabilmektedir. Yeni teknolojilerin kullanımı ile g zetim teknikleri deđiřip geliř  de, g zetim uygulamaları g   sahiplerinin varlıklarını s rd rebilmelerinin en  nemli ara larındandır.

Avcı-toplayıcı  zellikteki ilkel toplumların yerleşik hayata ge melerinin ve b ylece tarım devriminin yařanmasının ardından gelen hızlı s re lerde teknolojinin geliřimi b y k rol oynamıř; sonunda toplum yapısı end stri toplumlarına kadar evrilmiřtir. Bu toplum yapısı, kentleşmenin yanı sıra b rokrasi, otomasyon vb. kavramları ile modernleşmeyi de beraberinde getirmiřtir (Demirbilek, 2015: 158).  zellikle de Fransız Devrimi ile Aydınlanma  ađının etkisiyle yayılan moderniteye ge iřte, d rt devrimin varlıđında s z edilebilir; bilimsel, teknik-end striyel, siyasal ve t m n n sonucu olarak da k lt rel devrim (G c yener, 2011: 9).

Bu d rt devrimin etkisindeki end stri toplumunun en belirgin  zelliđi, fabrikalařmadır; artık bireyler belli bir disiplin i erisinde denetlenmekte, eđitim kurumlarının da katkısıyla s z dinleyen bireyler olmalarına y nelik bir yapılanma

oluşturulmaktadır. Bu toplum yapısında düzenin gerektirmesi nedeniyle, bilgi temel gereksinimlerden biri haline gelmiştir. Teknolojik yöntemlerin gelişimi ve bilgi ihtiyacı, modern toplumlarda gözetimin de gelişip yaygınlaşmasına yol açmıştır; Lyon da bilgi ihtiyacının altını çizmektedir (Lyon, 2013) Zaman içerisinde üretim pratiklerinden çok hizmete yönelim artmış, bunun yanında bilgisayar teknolojileri hızla gelişmiştir. Bu durumda, toplumsal değişim ivme kazanmış, yeni sınıflar oluşmaya başlamıştır. İletişim teknolojileri, post-endüstriyel toplumun doğuşunda da sürekliliğini korumasında da etkilidir ve toplumsal ve ekonomik alanlarda yaşanan gelişme ve değişikliklerin en önemli sebeplerinden biridir. Bilginin çok önem kazandığı, dolayısıyla bilgi/veri toplamanın bir anlamda daha fazla güç elde etmenin gereği haline geldiği post endüstriyel toplum döneminde, iletişim teknolojileri ve internet alanındaki gelişmelerin de etkisiyle, gözetim de bilgiye dayalı hale gelmiştir. Teknoloji; bir yandan özgürlüğü arttırırken, diğer yandan daha hızlı ulaşılan ve ‘eğlenceli’ hale gelen, elektronik ortamda ayıklanıp depolanan bilgiler kanalıyla insanların kontrolünü de kolaylaştırmıştır. Dolayısıyla, gözetim uygulamalarına neredeyse sınırsız olanaklar sağlayan iletişim teknolojileri, bir yandan da bireyler ve toplumlar için riskler yaratmaktadır (Demirbilek, 2015: 160). Ayrıca, yanlış bilgiler, bilgilerin çalınması ya da etik dışı kullanımlar vb. olumsuzluklar da göz ardı edilmemelidir.

Disiplinden denetime geçişle birlikte, insanların kapalı alanlarda gözetlenmesi yerine bilgisayarlarla izlenmeleri ve veriler, kodlar ve şifrelerle tanımlanmaları gündeme gelmiştir. Bunun yanında, çeşitli teknolojik araçlar ve yöntemlerle gerçekleştirilen gözetim, özellikle güvenlik gerekçesi öne sürülerek meşrulaştırılmaktadır. Gelişen teknoloji sayesinde, gözetim zamansız ve mekânsız hale gelmiş; kişiler herkes tarafından gözlenebilirken kendileri de herkesi gözleyebilir olmuşlardır. Süperpanoptikon olarak tanımlanan bu gözetim biçiminde tam bir simetri vardır. Bundan farklı olarak, gözetime katılmanın zorunlu değil de gönüllü olmasına dayalı gözetim biçimi, sinoptikon olarak tanımlanmaktadır. Gönüllü gözetim mantığının yerleşmesi toplumsal kültürü de etkilemektedir.

Yeni iletişim teknolojilerinin etkisiyle gözetimin çeşitlenmesi, aynı zamanda da yaygınlaşıp içselleştirilmesi, özellikle kişisel mahremiyet ve etik gibi alanlarda büyük sorunlara neden olabilmektedir. Geline nokta, bireylerin bilgi alma, alışveriş,

sosyalleşme gibi ihtiyaçlarını ve sosyal medyada aktif olma niyetlerini sınırsız olarak karşılayabilecekleri bir ortam mevcuttur. Bu olanaklara kişilerin merak duygusu da eklendiğinde, mahremiyet kavramının içerik olarak değiştiğini söylemek mümkündür (Yurdigül ve Elitaş, 2017: 129). Artık mahremiyetin anlamı da kapsamı da net biçimde çizilememektedir. Teknolojinin gelişimi, mahremiyet alanının sınırlarının belirlenmesi konusunda belirleyici olmaktadır (Berkup, 2015: 25). Öte yandan, küresel ağlarda bilgi güvenliğinin sağlanamaması ve sürekli gözetimin mahremiyet gözetilmeksizin uygulanabilmesi, dijital suçlara elverişli bir ortam yaratmaktadır (Okmeydan, 2017: 363).

Toplumların değişiminde, küreselleşme sürecinin yanında, bilgi çağıının ve teknoloji kullanımının yüksek oranda artmasının rolü büyüktür. Castells, toplumsal evrim ile iletişim teknolojilerinin iç içe girmesi nedeniyle oluşan ve güç ilişkilerinin ağlar üzerinde yeniden düzenlendiği yeni yapıyı ‘Ağ Toplumu’ olarak kavramsallaştırmıştır. Ona göre, üretim, deneyim, kültür vb. süreçlerin gerçekleşmesi, ağlar yoluyla değişmektedir (Castells, 2000, aktaran, Akdoğan, 2014: 56). İnternet, web tabanlı sistemler ve birçok sosyal medya aracının ortaya çıkışıyla sosyal paylaşım ağlarının çok yaygın kullanımı vb. nedenlerle, günümüzde gözetim de küresel boyutlarda uygulanır hale gelmiştir. Hatta eğitimden sağlığa, üretimden medyaya, güvenlikten siyasete kadar pek çok alanı etkileyen internet ve dijital teknolojilerin sağladığı olanaklar öyle boyutlara ulaşmıştır ki, Julian Assange’a göre, dünya koşar adım ulus ötesi bir distopyaya doğru ilerlemektedir. Özgürlük aracı sandığımız internet, bugüne kadar görülen en tehlikeli totaliterlik aracına dönüşmüş, uygarlığımızı tehdit eder hale gelmiştir (Assange, 2013: 80).

İnternet ve yeni iletişim teknolojilerinin hayatlarımıza getirdiği değişiklikler pek çok dizi ve filmde incelenmiştir. Yeni iletişim teknolojilerini yapan dizilerden biri de Black Mirror’dır. Black Mirror, konusu itibariyle yeni iletişim teknolojilerini olumsuz yönde eleştiren bir distopyadır. Çalışmada bu dizinin seçilmesinin nedeni, her ne kadar izleyen çoğu kimse, kurmaca ve ‘abartılmış’ bir senaryosu olduğunu düşünse de, gerçek hayatta dizideki kurmaca durumların benzerlerinin gerçek hayatta yaşanıldığının düşünülmesindendir. Dizi gözetim çalışmaları kavramları doğrultusunda analiz edileceği için çalışmada ilk olarak araştırma hakkında gerekli bilgiler verildikten sonra, konu ile ilgili ve analizde sıkça kullanılacak kuramcılar ve analiz için gerekli görülen kavramlarından bahsedilecektir. Ardından gözetim çalışmalarının tarihsel süreç içindeki

ilerleyiři ve g zetimin iselleřtirilmesine deėinilecektir. Sonrasında g zetimi, bilinli veya bilinsiz řekilde hayatlarımızın merkezine yerleřtirmemizi saėlayan yeni iletiřim teknolojilerinin geliřimi ve  zellikle de sosyal paylařım aėlarından bahsedilecektir. Yeni iletiřim teknolojilerinin g zetim ile olan iliřkisi aıklandıktan sonra, belki de g zetim denince akla gelen en b y k problemlerden biri olan mahremiyet problemi tartiřılacaktır. T m bu b l mlerden sonra ise Black Mirror dizisi, g zetim alıřmaları ve dizi b l mleri g z  n ne alınarak seilen yedi tema  zelinde analiz edilecek ve gerek hayat  rnekleri ile karřılařtırılacaktır. Bu doėrultuda, “ Black Mirror dizisinin kurgusal evreninde yařanan olaylar gerek hayatı ne kadar temsil etmektedir?” sorusunun cevabı tartiřılacak ve yanıt aranacaktır.



BÖLÜM I. ARAŞTIRMA HAKKINDA

Yeni iletişim teknolojileri ve internetin gelişimiyle birlikte gerek toplum yapısı ve alışkanlıklar gerekse gerçeklik algısı ve çeşitli davranış kalıpları üzerinde birçok değişiklik meydana gelmiştir. Günümüzde bu teknolojiler adeta hayatın birer parçası olmuş, onlarsız bir hayat düşünülemez hale gelmiştir. İnsanlar artık her türlü bilgiye kolayca ulaşabilmekte, bilgiyi kolayca dolaşıma sokabilmektedir. Ancak bu noktada kişilerin en özel bilgilerinden, bu teknolojileri nasıl kullandıklarına kadar her türlü veri gözetim mekanizması tarafından kayıt altına alınmaktadır.

Gözetim insanlık tarihi ile başlayan bir olgu olmasına rağmen yeni iletişim teknolojilerinin yaygınlaşması gözetimi sistematikleştirmektedir, ayrıca gözetlenenlerin bile isteye kendileri hakkındaki verileri paylaşmasına neden olmaktadır. Bireylerin yeni iletişim teknolojilerini öncelikli olarak ‘sosyalleşmek’, bilgi edinmek ve eğlenmek için kullanmaları da bu teknolojilerine bağlanmalarını, kolayca içselleştirmelerini ve hatta bir ihtiyaç olarak görmelerine de ortam sağlamaktadır. Buna bağlı olarak gelişen yeni enformasyon teknolojileri ve yaratılan gözetim kültürünün içselleştirilmesi ve yaygınlaştırılması açısından önem taşımaktadır. Gözetim yeni bir olgu olmamasına karşın, yeni enformasyon teknolojileri gözetimin gücünü ve uygulanabilirliğini arttırmıştır.

Araştırmanın ilk bölümünde önce araştırmanın konusu, amacı, önemi, yöntemi, ana problemi, kapsam ve sınırlılıkları hakkında bilgi verilecek, kavramsal çerçeve başlığında ise araştırmanın nasıl kurgulandığından bahsedilecektir.

1.1. Araştırmanın Konusu

Günümüzde gelişen yeni iletişim teknolojileri ve buna bağlı olarak yaratılan gözetim kültürünün içselleştirilmesi ve yaygınlaştırılması pek çok açıdan önemlidir. Bu doğrultuda araştırmada, gözetimin ve yeni enformasyon teknolojilerinin tarihi, gelişimi ve kavramsal çerçevesi hakkında bilgi verilecektir. Yeni iletişim teknolojilerinin eleştirisini yapan “Black Mirror” dizisinin kurgusal evreniyle gerçek hayat karşılaştırılarak, kurguda

bahsedilen gözetimin gerçek hayatta ne kadar var olduđu, gözetim çalışmalarının temel savları ile bağdaştırılacaktır.

1.2. Araştırmanın Amaç ve Önemi

Günümüzde yeni iletişim teknolojileri neredeyse insanlığın vazgeçilmezi haline gelmiştir. Özellikle internetin icadı ve sonrasında akıl almaz bir hızla gelişen bu teknolojiler, her ne kadar gündelik hayatı ve bilgiye ulaşmayı kolaylaştırırsa da birçok olumsuzluğu beraberinde getirmektedir. Yeni iletişim teknolojilerinin her kesimden insana hitap edebilmesi ve herkesin bu ortamlara katılmak veya bu teknolojileri kullanmak için bir amacının bulunması, bu teknolojilerin olumsuz yanlarının görün(e)memesine neden olmaktadır. Bireyler bu teknolojiler sayesinde her türlü bilgiye ulaşabilmekte ancak bu kolaylık, fazla sayıda yanlış bilginin olduđu gerçeğinin üstünü kapatmaktadır. Dolayısıyla kişiler, internette buldukları bilgi yanlış olsa bile bu bilgiye inanabilmektedirler. Yeni iletişim teknolojilerinin gerek çocuklar ve gençler gerek yetişkin ve yaşlıların ilgi alanlarına karşı şekillenebilen içeriklere sahip olması da iletişim teknolojilerinin pek çok kişiye ulaşabilmesini sağlamaktadır. Yeni iletişim teknolojilerinin ilgi çekici ve eğlenceli olmaları nedeniyle de bireyler bu teknolojilerin onlara sadece keyif verdiğine inanmakta, olumsuz özelliklerini göz ardı etmektedir. Her ne kadar yeni iletişim teknolojilerinin çıkış amacı bu olmasa da, günümüz koşullarında gözetim ve denetimin belirgin araçları haline gelmiştir.

Yeni iletişim teknolojileriyle daha büyük bir veri toplamaya olanak sağlayan gözetim olgusu, doğurduđu/doğurabileceği sonuçlar açısından irdelenmelidir. Çünkü bu teknolojiler, insanlık tarihinden beri var olan gözetim olgusunu sistematikleştirmiştir. Üstelik bu sistem, yeni iletişim teknolojileri sayesinde; gözetlenenlerin, gözetlenmek için, bile isteye kendileri hakkındaki verileri paylaşmalarını, istekle yapmıyorlarsa bile mecbur kalmalarını sağlamaktadır. Tüm bu bilgiler göz önüne alındığında, yeni iletişim teknolojilerinin gözetim olgusuna sağladığı hizmetlerin irdelenmesinin gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Gözetim teknolojileri ve dijitalleşen dünya ile ilgili pek çok sinema filmi ve televizyon dizisi çekilmektedir². İngiliz Channel 4 kanalında 2011 yılında yayınlanmaya başlayan ‘Black Mirror’ dizisi de yeni iletişim teknolojilerinin gerek iktidar mekanizmasıyla ilişkilerini gerekse gözetim kültürünü benimsemiş toplumlar yaratmasıyla ilgili ilişkileri irdeleyen, eleştiren bir dizidir. Bu çalışmanın temel savlarından biri, gerçek hayatta da dizide aktarılan kurmaca olayların benzerleri ile karşılaştığımız yönündedir. Her ne kadar ‘Black Mirror’ dizisinde aktarılan olaylar kurmaca olsa da, bu olaylar ve durumlar ile gerçek hayatı karşılaştırmamızın bugünkü toplum yapısını anlamak ve açıklamak için faydalı olacağı düşünülmektedir. Bu nedenle araştırmada ‘Black Mirror’ dizisinden yararlanma yoluna gidilmiştir. Bu çalışmanın amacı, Black Mirror dizisinin kurgusal evrenini ve gerçek hayat örneklerini karşılaştırarak, dizi evreninin gerçek hayatı ne kadar temsil edebildiğini belirlemek ve yaşanan örnekler doğrultusunda kurgusal evren ve gerçek hayat arasındaki ilişkiyi incelemektir.

Literatürde gözetim olgusu ve yeni iletişim teknolojileri hakkında araştırmalar bulunmakta ve hatta bilim kurgu filmlerinden analiz³ ve örnekler görülse de, ‘Black Mirror’ gibi, konusu tamamen yeni iletişim teknolojilerinin eleştirisine yönelik kurmaca bir dizi ile gerçek hayat arasındaki ilişki irdelemesi azdır. Araştırmanın, gözetim toplumu temelinde ‘Black Mirror’ dizisinde yaratılan evren ile günümüzdeki örnekleri karşılaştırarak, günümüz gerçekliğinin dizide ne ölçüde yansıtıldığını sorgulamak ve literatüre gözetim çalışmaları hakkında bir çeşitlilik kazandırmak açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

1.3. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışma nitel bir araştırma olarak tasarlanmıştır. Çünkü nitel araştırmalarda araştırmacı örnek olayların ve bağlamların dilini kullanmakta, toplumsal süreçleri ve örnek olayları kendi sosyal bağlamında incelemekte ve bu incelemelerin belirli ortamlarda anlam yaratıp yaratmadıklarına bakmaktadır (Neuman, 2016: 231). “Nitel araştırma, dünyayı

² Mr. Robot, Person ve Interest vb.

³ Detaylı okuma için bkz. Öztürk, S (2013). Filmlerde Görünürlüğün Dönüşümü: Panoptikon, Süperpanoptikon, Sinoptikon. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi(36), 132-152 – Yücel, D (2016). “Açlık Oyunları” Film Serisinde Gözetim ve İktidar (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi: Ankara.

görünür hale getiren bir dizi yorumlayıcı, materyal uygulamalarından oluşur” (Creswell, 2015: 43). Bu doğrultuda gözetim çalışmaları kapsamında bahsedilen kuram ve kavramları temelinde yeni iletişim teknolojilerinin gelişimiyle değişen dünyayı anlamlandırabilmek için Black Mirror dizisi seçilmiş ve dizinin kurgusal evreninde yaşanan olayların gerçek hayattaki örnekleri araştırılmıştır.

Çalışmada Black Mirror dizisinin bölümleri ve gerçek hayat örnekleri, gözetim çalışmalarının odaklandığı ve Black Mirror dizisinde işlenen konular göz önüne alınarak belirlenen, yedi tema⁴ üzerinden incelenmiştir. Ayrıca çalışmada, bir kuramın açıklamasını ayrıntılayabilme ve zenginleştirme, yeni başlıklarla genişletmek, konuları genel bir ilkeyle bağlantılandırmak (Neuman, 2016: 52) amaçlarını taşıdığı için açıklayıcı ve keşfedici bir yaklaşım benimsenmektedir.

Çalışmada yapılan karşılaştırma için eleştirel söylem analizinden yararlanılmıştır. Söylem analizinden bahsedebilmek için önce söylemin tanımlanması gereği ortaya çıkmaktadır. “van Dijk’a göre söylem, konuşmaya dayalı etkileşim, yazılı metin, işaretler, kaplamalar, tipografik düzen, imgeler ve anlamlandırmanın diğer semiyotik veya multimedya boyutlarını içeren bir iletişim etkinliğidir” (Meyer, 2001 aktaran Çomu, 2015:46). van Dijk söylemler ile eylemler arasında ilişki bulunduğunu ve sadece söylem ve eylemi değil söylem uygulamalarına da bakılması gerekliliğinden bahseder (van Dijk, 2010: 13).

“Söylem çözümlemesi yaklaşımları, dili toplumsal olarak inşa edilen bir yapı olarak ele alır. Yani dilin konstrüktivist bir yanı vardır. Toplumun bir parçası olarak kendimizi ve yaşadıklarımızı dil sayesinde ifade edebiliriz. Dil sayesinde hayatın gerçekliğini somutlaştırırız. Toplumsal hayat ve eylem; ekonomik, siyasal, kültürel alanların oluşturduğu çeşitli ağlar olarak görülürse söylem bunların her birinin önemli bir parçasıdır. Bu nedenle toplumsal çalışmalarda dilin önemi giderek artmış, toplumdaki değişim ve dönüşümlerin anlaşılması için dil önemli bir çalışma alanı olarak kendini ispatlamıştır” (Zengin, 2017: 11).

⁴ Bu temalar, Kaybolan Mahremiyet ve Gözetim, Gerçekliğin Kaybı: Artırılmış Gerçeklik/Sanal Gerçeklik, Manipülasyon, Ötekileştirme ve Nefret Söylemi, Yapay Zekâ ve Geleceğe Yönelik Riskler, Sosyal Medya Üzerinden Benlik İnşası, Oyun Bağımlılığı /Oyuna İtaat ile Yeni Teknolojilerin Değiştirdiği Hayat’tır

Yapılan çalışmada da Black Mirror dizisinin kurgusal evreninde yaşanan olaylar ve bunların gerçek hayattaki izdüşümlerine bakıldığı için eleştirel söylem analizi yapılmasının doğru olacağı düşünülmüştür. Çünkü söylem analizi “içerikle ilgili sayısal olarak belirlenemeyecek ya da araştırma için sayısal verilerin ciddi anlam taşımadığı durumlarda, diğer bir deyişle basitçe sayılarak bulunamayacak, dilin derin yapısında üretilen içkin verilere ulaşmada işlevseldir” (Çomu, 2015: 86).

Araştırmada kullanılacak verilere hem dizinin bölümlerinin sahnelerinden hem de ağırlıklı olarak internet sitelerinden olmak üzere, gazetelerin web sayfaları, haber uygulamaları, yerli ve yabancı bloglar, gazete, dergi ve televizyon haberlerinden ulaşılmıştır. Araştırmada var olan bütün örneklerle ulaşma iddiası taşınmadığından, amaca yönelik örnekleme türü benimsenerek 77 örnek kullanılmıştır. Amaca yönelik örnekleme, açıklayıcı araştırmalarda tercih edilen bir örnekleme türü olup (Neuman, 2016: 322), dizinin kurgusal evreni ve gerçek hayat örnekleri üzerinden söylem çözümlemesi yapıldığı için, uygun olacağı düşünülmüştür.

1.4. Kavramsal Çerçeve

Yapılan araştırmada önce gözetim kavramını anlamak ve gözetim çalışmaları hakkındaki gelişmelerin günümüzde nerede olduğunu belirtebilmek ve araştırmanın teorik zeminini sağlamlaştırmak için, gözetim çalışmaları üzerine çalışan düşünürlerin fikirleri hakkında bilgi verilecektir. Ardından gözetim kavramının tarihsel süreç içerisinde nasıl evrildiği ve gözetim uygulamalarının ilk toplumlardan postmodern toplumlara kadar nasıl bir şekil aldığı anlatılacaktır. Michael Foucault’nun “Hapishanenin Doğuşu” adlı kitabında bahsetmesi üzerine gözetim çalışmalarının vazgeçilmez bir metaforu haline gelen panoptikon kavramı ve bu kavramın gelişim süreci açıklandıktan sonra, gözetimin oldukça yaygınlaşması, gözetim uygulamaları ve araçlarının içselleştirilmesi tartışılacaktır.

Takip eden bölümde yeni iletişim teknolojilerinin gelişimi, bilgi çağı ve ağ toplumu kavramları üzerinden açıklanacak ve yeni medya kavramı hakkında ilgi verilecektir. Ardından gözetim uygulamalarının yeni iletişim teknolojileriyle olan ilişkisinin görünürlüğünü arttıran sosyal paylaşım ağlarının gelişimi anlatılacak ve tüm bu yeni iletişim teknolojilerinin gözetim kavramıyla ilişkisi kurulacaktır.

Son olarak gözetimin ve yeni iletişim teknolojilerinin birleşmesiyle ortaya çıkan mahremiyet problemi irdelenecek; ardından hem gözetim uygulamalarının hem de yeni iletişim teknolojilerinin işlendiği dizi ‘Black Mirror’ belirlenen kavramlar üzerinden gerçek hayat örnekleri ile karşılaştırılarak analizi yapılacaktır.

1.5. Problem ve Alt Problemler

Araştırmanın ana problemi:

“Black Mirror dizisinin kurgusal evreninde yaşanan olaylar gerçek hayatı ne kadar temsil etmektedir?” şeklindedir. Bu doğrultuda belirlenen temalar üzerinden analiz yapılacaktır. Araştırmanın alt problemleri ise aşağıdaki gibidir:

1. Black Mirror dizisinin kurgusal evreninde yaşanan olayların gerçek hayatta örnekleri var mıdır?
2. Black Mirror dizisinin kurgusal evreninde ve gerçek hayatta yaşanan olaylar gözetim çalışmalarının yaklaşımlarını destekler nitelikte midir?

1.6. Kapsam ve Sınırlılıklar

Araştırmanın net bir şekilde ifade edilebilmesi için konunun üç bölüm ve analiz bölümü ile ele alınması düşünülmektedir. Giriş bölümüyle araştırma hakkında bilgi verildikten sonra, takip eden üç bölümde gözetim kavramı, yeni enformasyon teknolojileri ve mahremiyet problemi hakkında kavramsal çerçeve sunulup son bölümde Black Mirror dizisi ve gerçek hayat ilişkisi değerlendirilecektir.

Çalışmanın ilk bölümünde araştırmanın konusu, amacı, önemi, yöntemi, kavramsal çerçevesi, ana problemi, kapsam ve sınırlılıkları belirtilmektedir.

Araştırmanın ilk bölümünde konu ile ilgili bilgiler verdikten sonra, ikinci bölümde tezin kavramsal çerçevesini oluşturan gözetim kavramı ve gözetim çalışmaları hakkında bilgi verilecektir. Bu bilgilerin ışığında modern toplumda gözetimin nasıl ortaya çıktığı, gözetimin içselleştirilmesi ve yaygınlaşması tartışılacaktır.

Araştırmanın üçüncü bölümünde gözetim araçlarının en önemlilerinden olan yeni iletişim teknolojilerinin gelişimi ve türleri hakkında bilgi verilerek gözetim kavramıyla ilişkileri aktarılacaktır. Bununla birlikte gözetim kavramının gitgide belirginleşmesi ve yeni enformasyon teknolojilerinin gün geçtikçe gelişmesi doğrultusunda ortaya çıkan mahremiyet problemi tartışılacaktır.

Araştırmanın son bölümünde ise ‘Black Mirror’ dizisi hakkında bilgi verilecektir. Ardından araştırmanın bulgu ve sonuçları değerlendirilerek, dizide yaratılan evrenin gerçek yaşamdan örnekleri temsil edip edemediği ve bu temsilin gözetim çalışmalarıyla ilişkisi belirlenen temalar üzerinden tartışılacaktır.

Araştırma gözetim çalışmalarının sadece Black Mirror dizisi üzerinden incelenmesi açısından sınırlıdır. Ayrıca gözetim çalışmaları pek çok kuramcıya ve kavrama ev sahipliği yapmaktadır. Buna karşın araştırmada sadece beş kuramcı ve bu kuramcıların, Black Mirror dizisi ile bağdaştırılabilecek kavramları ele alınmıştır. Bu isimlerin özellikle seçilmesindeki neden gözetim kavramı denince akla gelen ilk isimlerden olmalarının yanı sıra, belirli kavramları özelinde de (Foucault- panoptikon, biyo iktidar, disipline edici toplum; Hardt ve Negri- imparatorluk, çokluk, medyalaştırılanlar; Deleuze- denetim toplumu, kodlanan bireyler; Baudrillard- tüketim toplumu, simülasyonlar, hiper-gerçeklik; Bourdieu- habitus, oyun vb.) Black Mirror dizisinin bölümlerinde işlenen konularla bağlantılı olmasıdır. Bu nedenle başka kuramcılardan tez genelinde bahsedilmekle beraber, temalara öncülük eden kavramları nedeniyle teorik bölüm beş kuramcı ile sınırlandırılmıştır. Çalışma Black Mirror dizisinin tezin yayımlanma süresine kadar yayınlanan ilk dört sezonu (4 Aralık 2011- 27 Aralık 2017 tarihleri arası yayınlanan 19 bölüm) ile sınırlı tutulmuştur. Bunun yanında analiz için ulaşılan örnekler tüm örnek olaylara ulaşılması mümkün olmadığından 2014- 2018 yılları arasında ulaşılan örneklerden seçilmiş olup, ağırlıklı olarak son bir yıl içindeki örneklerden oluşmaktadır. Bunun nedeni teknolojinin de yıllar içindeki gelişimi ile doğru orantılı olarak, günümüze yaklaştıkça

örneklerin çoğalmasdır. İncelenen örneklere ağırlıklı olarak internet sitelerinden olmak üzere, gazetelerin web sayfaları, haber uygulamaları, yerli ve yabancı bloglar, gazete, dergi ve televizyon haberlerinden ulaşılmıştır. Bazı örnekler dizi bölümünü birebir karşılamasa da, dizinin kurgusal evrenindeki duruma teknolojik alt yapı sağladığı düşünöldüğünden çalışmada kullanılmıştır.



BÖLÜM II. GÖZETİM ÇALIŞMALARINA KAVRAMSAL BAKIŞ

Gözetim çalışmalarının temel derdini anlayabilmek ve açıklayabilmek için önce gözetim kavramının neyi ifade ettiğinin ve bu kavramla ilişkili olan diğer kavramların açıklanmasının tezin anlaşılabilirliği açısından uygun olacağı düşünülmektedir. Bu bölümde önce önemli düşünürlerin gözetimi ne şekilde açıkladıkları ve gözetim hakkındaki tartışmalardan bahsedilecek, ardından, gözetimin ne olduğu ve tarihsel süreç içerisinde nasıl geliştiği anlatılacaktır. Buna ek olarak hem gözetim çalışmalarının temel kavramlarından biri olan hem de tezin ana problemini açıklamada oldukça kolaylık sağlayacağı düşünülen, Foucault'un 'Hapishanenin Doğuşu' adlı kitabında ele almasıyla gözetim çalışmalarında sıkça adı anılmaya başlanan, Panoptikon modelinden bahsedilecektir. Son olarak ise, günümüzde gözetim çalışmalarına hizmet eden ve yaygınlaştıran, gözetim kültürünü meşru kılan sebepler sorgulanacaktır.

2.1.Gözetime Teorik Bakış

Bu bölümde; çalışmaları arasında gözetim olgusuna dair kuramlara, düşünce ve önermelere yer vermiş düşünürler arasından, tezin hem genelinde hem de ilişkilendirilecek dizi örneklerinin ana fikrini açıklamada kaynak alınabilecek kuramcılar seçilerek çalışma konusu ile ilgili olan düşünceleri özetlenmeye çalışılacaktır. Gözetimin kavramsallaşmasını ve sosyal bilimler içerisinde yer almasını sağlayan, çağdaşlarını da kendilerinden sonra gelen düşünürleri de etkilemiş, referans alınmış, gözetimin temel kuramcılarından olan bu isimler; Michel Foucault, Michael Hardt ile Antonio Negri, Gilles Deleuze, Jean Baudrillard ve Pierre Bourdieu'dür.⁵ Bu isimlerin özellikle seçilmesindeki neden gözetim kavramı denince akla gelen ilk isimlerden olmalarının yanı sıra, belirli kavramları özelinde de (Foucault- panoptikon, biyo iktidar, disipline edici toplum; Hardt ve Negri- imparatorluk, çokluk, medyalaştırılanlar; Dleuze- denetim toplumu, kodlanan bireyler; Baudrillard- tüketim toplumu, simülasyonlar, hiper-gerçeklik; Bourdieu- habitus,

⁵ Özellikle gözetim alanında, terminolojinin ötesinde kavramsallaştırma ve analiz etme temellindeki çalışmaları ve kitapları ile önemli bir yere sahip olan David Lyon, yaklaşımlarından tezin pek çok bölümünde sıkça bahsedileceği için, bu kuramcılar arasına alınmamıştır.

oyun vb.) teze katkı sağlayacağını düşünülmesidir⁶. Belirlenen kavramlar ise hem gözetim çalışmalarının temel kavramları olduğu için hem de Black Mirror bölümlerinin işlediği konuları açıklamada yol gösterici olduğu için seçilmiştir.

2.1.1. Michel Foucault

Gözetimin modern toplumla birlikte kurumsallaşma göstermesine ve sosyal teori içinde -Marx, Weber ve Taylor başta olmak üzere- çeşitli kuramcılarca farklı şekillerde ele alınmasına rağmen, sosyal bilimlerde genel kabul görmeye başlaması, Bentham'ın görüşlerinden yola çıkan Foucault ile olmuş ve "panoptikon" metaforu toplumsal teori içinde büyük bir önem kazanmıştır (Dolgun, 2015: 25) Foucault'un görüşleri sonrasında sosyoloji, gecikmeli de olsa gözetimi "modernitenin merkezî bir boyutu, kendi başına var olan ve kapitalizme, ulus-devlete, hatta bürokrasiye indirgenemeyen bir kurum" olarak kabul etmiştir (Lyon, 1997: 303).

Foucault, gözetim, disiplin, iktidar ve hapisanelerle ilgili mikro sosyolojik araştırmaları ile birlikte, yaptığı tespitler ve tanımlarla bir anlamda çığır açmıştır. Özellikle gözetim sorunu konusunda dönüm noktası denebilecek çalışma ve kuramlarıyla çok özel ve önemli bir yere sahiptir; o kadar ki Foucault öncesi ve sonrası birbirinden farklıdır (Çakır, 2015: 234-235). Foucault, yapısalcı olduğu yönündeki yorumları kesin dille reddetmekte, yapısalcılığın bir analiz kipliğinden başka bir şey olmadığını, yapısalcı yöntemlerden sadece analizlerinde yararlandığını belirtmektedir (Foucault, 2015a: 82).

Foucault'ya göre, 17. yüzyıl Avrupa'sında "Deliliğin Tarihi" (1992) adlı eserinde 'Büyük Kapatılma' olarak adlandırdığı çok önemli bir değişiklik meydana gelmiştir. 1656 yılında Paris'te Hopital General (genel hastane) adlı bir kurum kurulmuş ve kısa sürede herhangi bir ayırım yapılmadan yaşlılar, engelliler, eşcinseller, akıl hastaları, çalışamayacak durumda olanlar, çalışmak istemeyenler, hatta hayırsız evlatlar, hepsi birlikte aynı yere kapatılarak Paris nüfusunun azımsanmayacak bir bölümü bu kurumda gözetimine alınmıştır. Aynı dönemde Avrupa'nın diğer ülkelerinde de benzer gelişmeler yaşanmış, nüfusun önemli bir kısmı sıkı denetim altındaki resmi kurumlara kapatılmıştır. Kapatılanların

⁶ Bahsedilen kuramcıların tez konusuyla ilgili kavramları hakkındaki düşüncelerinden bahsedilmiş, tüm kuramları dahil edilmemiştir.

ayrılarak farklı alanlara alınması Fransız Devrimi döneminde gerçekleşmiş, tımarhaneler, hapishaneler, ıslahhaneler oluşturulmuştur. Ancak Foucault, 20. yüzyıla gelindiğinde, ayrımsız genel kapatma alanlarının yeniden oraya çıktığını; bunun en belirgin örneklerinin de Hitler döneminin toplama kampları, görünüşte bilimsel amaçla oluşturulduğu söylenen Sovyetler Birliği psikiyatri tımarhaneleri, hatta farklı ülkelerde rastlanan koruyucu merkezler olduğunu düşünmektedir (Foucault, 2015a: 106-107).

Foucault, Hopital General'ın işleyişi ve amacının tıbbi düşünceyle ilişkisi olmadığını, aksine bu kurumun o dönem Fransa'sında örgütlenmekte olan monarşik burjuva düzeninin önemli parçası olduğunu, dahası büyük kapatılma sürecinin arkasında ıslah etmek değil, ekonomik kriz ve siyasi nedenler bulunduğunu savunmaktadır (Foucault, 2015a: 11-12). Böylece kapatılma ikili bir işlev yerine getirmektedir; krizde aç ve işsiz kalanların başkaldırma tehlikesine karşı önlem almak ve kapatılmış olanların kriz sonrasında ucuz ve kolayca denetlenebilir bir işgücü oluşturmasını sağlamak (Foucault, 2015a: 12). Başlangıçta ekonomik tasarruf amacıyla kurulan bu kurumlar giderek işlevsiz, verimsiz ve zararlı bir hale dönüşmüşlerdir.

Foucault Hapishanenin Doğuşu (1975) ve Kliniğin Doğuşu (1963) adlı kitaplarında üç tip iktidar oluşumundan bahseder: mutlak iktidar, disipline edici iktidar ve biyo iktidar (Ulusoy, 2014: 128). Otoriteye kayıtsız şartsız itaati gerektiren mutlak iktidarda, suçun iktidara karşı tehdit oluşturduğu algısıyla, suçlu ibret verici biçimde cezalandırılır (Ulusoy, 2014: 128). Disiplin, mekân, zamanlama ve birey davranışları üzerine uygulanan ve gözetim teknikleri ile pekiştirilen bir olgudur. Foucault'ya göre disiplin, iktidarın denendiği yollardan biridir; disipline edici toplum kavramını da toplumun tarihini ve okul, hapishane ve hastane gibi kurumlarını anlatırken kullanmaktadır. Bu iktidar fiziki cezalardan çok sürekli kontrol temeline dayanmaktadır; Bentham'ın panoptikon modeli de bu gözetim sistemiyle örtüşmektedir. Panoptikon Foucault tarafından kavramsallaştırılmış, aynı zamanda kapatılma kavramı ile ilişkilendirilmiştir. Kapatılma kavramı, gözetimin temelinde aslında kapitalist amaçlar olduğunu göstermektedir (Yücel, 2015: 391). Disipline edici iktidar insan davranışlarına odaklanır, buna karşın biyo-iktidarın hedefi doğrudan insan bedenidir. Bu iktidarda uygulanan yöntem ise kapatma, yasaklama ya da zarar verme değil, tıp, psikiyatri vb. gibi uzmanlık alanlarının ikna edici söylemleri kullanılarak insanların hayatını kontrol altına

almaktır (Ulusoy, 2014:129). Genel gözetim yapılarının ceza sistemi, adli sistem gibi parçaları bulunmaktadır; hapishane bunlardan biridir. Hapishanenin Doğuşu’nu toplumun genel panoptisizmi içine yerleştirmek mümkündür (Foucault, 2015a: 135) Aslında günümüz toplumları bir modern hapishane içinde yaşamaktadır. Artık acı çektirme ve ibretlik cezalar yok ancak teknolojik gelişmelerle çok çeşitlenmiş gözetim pratikleriyle insanların çok daha fazla denetime maruz kaldığı, büyük bir ‘hapishane’ vardır. Foucault’nun ifadesiyle “hapishane kapılarının çok öncesinde başlar. Evinizi terk eder etmez başlar hapishane.” (aktaran Hardt ve Negri, 2013: 26).

Foucault 19. yüzyıl Avrupası’nda görülen disiplinci iktidar ütopyasının eksiksiz biçimini, İngiliz filozof Jeremy Bentham’ın ideal hapishane olarak tasarladığı panoptikonda bulduğunu ifade etmektedir. 1789 yılında Samuel Bentham tarafından tasarlanan panoptikon, merkezî denetim ilkesine dayanarak, daha çok işçinin gözetim altında tutulmasını sağlayan, halka biçimli bir binadır; ortasında bir avlu ve avlunun ortasında da içinde gözetleyenin olduğu bir kule bulunmaktadır. Foucault’nun nitelmesine göre, halkanın hem içeriye hem dışarıya bakan küçük hücrelerinde, kurulma amacına göre bir öğrenci, bir işçi, bir hasta ya da bir akıl hastası bulunabilir. Kuledeki gözetmen ise kendisinin her şeyi görebileceği, ancak kendisini kimsenin göremeyeceği bir konumdadır. Jeremy Bentham, ağabeyinin bu projesinden hareketle, buradaki mimarî kurnazlığın bir dizi kurumda kullanabileceğini düşünmüştür (Foucault, 2015a: 224).

Foucault, bu mimarî yapıdan yola çıkarak ortaya koyduğu panoptikon metaforu ile gözetim olgusuna farklı bir açılım kazandırmıştır. Foucault, Bentham’ın ‘iktidarın uygulanma biçimlerinin bir tanımı’ ifadesine katıldığını belirterek, panoptikonu, herhangi bir örgütte ya da herhangi bir yerde kendini gösteren biçimiyle bir iktidar modeli olarak nitelendirmektedir (Foucault, 2015a: 135). Ona göre, “görmek-görülme çiftini ayırmaya yarayan bir makine” (Foucault, 2017: 298) olan panoptikon; bir iktidar türünün ütopyası olarak fiilen de gerçekleşmiş, topluma egemen olmuştur; dolayısıyla ona panoptizm denebilir (Foucault, 2015a: 224).

Panoptik toplumun tüm toplumu kapsayan biçimde, gözetim-denetim- ıslahtan oluşan üçlü yapısı, günümüz toplumlarındaki geçerli iktidar ilişkilerinin de temel boyutunu oluşturmaktadır. Foucault; insan eylemlerinin zaman-mekân sınırları içine

hapsedilmesinin, toplumsal yaşamı düzenleme araçlarından biri olduğu varsayımından yola çıkmakta; toplumdaki mikro-iktidar ilişkileri temelinde fabrika ile hapishane arasında analogi kurarak, kuramını Bentham'ın gözetime dayalı bir mimarî biçim olarak geliştirdiği panoptikon metaforu üzerine odaklanmaktadır (Dolgun, 2008, aktaran Çelik, 2014: 86).

Foucault'nun büyük kuramlarını diğer modern kuramlardan ayıran başlıca özellik, çoğu zaman içindeki sürekliliği vurgulamamasıdır. Foucault, Weber ve diğerleri gibi tarihin tek bir yönde ve çizgide ilerlediği düşüncesinde değildir. Foucault'nun büyük kuramı ve modernistlerinki arasında çeşitli farklar vardır: Modernistler genelde sosyal gelişmelerin kaynağını ve kökünü ararken Foucault tarihin bazı süreçlerindeki sosyal gerçekleri inceler; ona göre kökeni bulmak cevabı bulmak demektir. Modernistler tutarlılığa vurgu yaparken Foucault tam aksine tutarsızlığa odaklanır; tarihin belli bir noktasındaki içsel çelişkilerle ilgilenir. Zaman içindeki olayların sürekliliğini vurgulayan modernistlerin aksine Foucault kırılmalara ve ani değişimlere vurgu yapar. Tarihsel gelişmelerin tek tip, tek yön ve çalkantısız olarak meydana gelemeyeceğini; geriye ya da yanlara doğru, hatta ileriye doğru hareketleri olduğunu savunur (Ritzer ve Stepnisky 2015: 197). Değişimle ilgili fikirleri bağlamında bakıldığında, Foucault'nun yönetimselliklerin değişen doğasıyla ilgilendiği görülür. Yönetimselliğin en açık biçimi, devletin vatandaşlarına uyguladığı denetimi sağlayan pratik ve tekniklerdir (Ritzer ve Stepnisky 2015: 198).

Foucault, 20.yüzyılda tek kişilik ve görünür bir iktidar olmadığını; artık bilinmeyen stratejilerin uygulandığı, görünen cezaların yerine insanların kendi kendilerini kontrol ettikleri görünmez bir iktidar yapısı bulunduğunu belirtir. Ona göre iktidar biçim değiştirmiş, tamamen farklı bir otorite yöntemi kullanmaya başlamıştır İnsanların, kontrol eden, gözetleyen bir göz tarafından izleniyor olma ve onun her şeyden haberdar olduğuna inanma eğilimi, çok eski dönemlerden beri gözlenen bir durumdur. Foucault iktidarın artık bir kişinin iktidarı değil gözün iktidarı olduğunu savunmaktadır (Özdel, 2012: 25-26).

Foucault, iktidarların eskiden olduğu gibi yukarıdan aşağıya değil, aşağıdan yukarıya yönelir hale gelişini analiz ederek, genel mekanizmalar ve küresel hükmetme biçimleri ile dönüştürüldüğünü vurgulamaktadır (Foucault, aktaran Dolgun, 2015: 111). Foucault hukuksal-liberal ve ekonomist iktidar çözümlemelerinin yetersizliği fikrinden hareketle,

yeni bir iktidar anlayışı ortaya atmış; iktidarı klasik kavrayışın aksine, toplumsal ilişkiler içerisindeki bireysel ilişkilerde var olan bir ‘çokluk’ olarak nitelemiştir. Bu iktidar ilişkileri üretim ilişkileriyle birlikte düşünüldüğünde, belirli ekonomik gereksinimlere uygun olarak şekillenmektedir (Güler, 2016: 124). Foucault, iktidar kavramını tanımlamak için, yasa, yasaklama ve itaat sistemi üzerine kurulu olan geleneksel iktidarın yanında biyo-iktidardan söz etmektedir. İktidarı sadece siyasi olarak yüzeysel algılamak yerine, insanların yaşamlarına, adeta kılcal damarlarına nüfuz eder gibi sinmiş bir var olma biçimi olarak düşünen Foucault’un ‘biyo-iktidar’ kavramıyla temellendirdiği iktidar biçiminde, beden iktidarın öznesidir (Foucault, 2015b: 23).

‘Biyo-politika’ ise, tek tek bireyleri değil bütün yurttaşların yaşamlarını ilgilendiren süreçlerin denetimini hedeflediği için, yurttaşların sağlığı, beslenmesi, doğum oranları, cinsellik vb. özellikleri ile ilgilenir. Bu iki mekanizma, aralarında bir çelişki olmaksızın birlikte işler. Bu da iktidarın olumsuz anlamda sınırlayan, baskılayan ya da yasaklayan bir yapıdan çok, hayatın tüm alanlarını kaplayan, üreten ve geliştiren bir kimliğe bürünmesi anlamındadır. "Biyo-iktidar ve disiplin" ikilisi, ekonomik ihtiyaçlara uygun biçimde üretime katılan işçilerden en fazla verimin alınmasına yönelik düzenlemelerdir (Güler, 2016: 124-126)

Konuya Foucault ile Hardt ve Negri’nin kuramlarının etkileşimi açısından bakıldığında, genellikle referans noktasının Foucault’nun yaklaşımları olduğu görülmektedir. Hardt ve Negri de güncel siyasal analizde biyo-iktidar ve biyo-politika kavramlarından yararlanmakta; ancak bu iki mekanizmayı birbirlerine karşıt olarak konumlandırmaktadırlar. Foucault’nun görüşlerinden faydalandıklarının altını çizen iki düşünür, onun kavramlarını güncel üretim ilişkilerine uyguladıklarını belirtmektedirler. (Güler, 2016: 126).

Foucault’ya göre iktidar ağ biçiminde işlemektedir; bireyler ise bu ağda sadece dolaşıma girmekle kalmayıp aynı zamanda hem ona boyun eğmek hem de onu uygulamak durumunda kalırlar. Bireyler iktidarın dışında ya da karşısında değil, iktidarın aracıdır. İktidarın işleyişi birey üzerindendir (Foucault, 2005b: 107, aktaran Çelebi, 2013: 517). Hardt ve Negri, bu ağ biçimli iktidara karşılık, çokluğun üretimden aldığı güçle ağ biçimli

direnışler örgütleyebileceğini ve imparatorluğa karşı alternatif bir demokrasi inşa edebileceğini ileri sürmektedirler (Güler, 2016: 126).

Foucault gözetimi panoptikon gibi kapalı ve sabit alanlar bağlamında kuramsallaştırmıştır. Buna karşılık Deleuze ise, disiplinden denetime geçilirken, bu tür eski kapatma alanlarının artık gözetimin asıl alanları olmadığını savunmaktadır. Deleuze’a göre disiplin toplumlarında bireyler, imzalar ve numaralar kullanılması yoluyla bireyleştirilmekte ve ardından da bir araya getirilmektedir. Bundan sonraki adım bu şekilde “bölünmüş” olanların kodlanmasıdır (Lyon, 2013: 87).

Foucault’nun gerek panoptikon metaforu gerekse ‘kapatılma’ kavramı hakkındaki yaklaşım ve önermelerine, tezin odağında yer alan gözetim olgusu ile doğrudan ve açıklayıcı ilişkisi nedeniyle sıkça başvurulmuştur. Bu konuda diğer düşünürlerin çalışmalarına da kaynak teşkil eden düşünceleri yanında, yeni iletişim teknolojileri ile gözetim ilişkisine entegre olabilen kuramları nedeniyle araştırma genelinde eserlerinden sıkça yararlanılmıştır. Gözetim pratiklerinin tarihsel gelişiminden başlayarak, genelde iktidar pratikleri özelde biyo-iktidar kavramı, panoptikon ve panoptik toplum, tarihsel gelişim içerisinde çeşitli mekânlarda ‘kapatılma’ ve bu kapatılmanın ‘hapishane toplumu’na varışı; Foucault’nun birbirini tamamlayan çalışmalarıdır. Bu boyutuyla gözetim ve denetimle ilgili çalışmaların birincil referans kaynağıdır.

2.1.2 Michael Hardt ve Antonio Negri

Felsefeci ve siyaset teorisyeni Negri ile edebiyat kuramcısı Hardt; hem yaşadıkları döneme hem de geleceğe ışık tutan, küreselleşmeyi mağdurlarını önceleyen ve alternatifler üreten yaklaşımları ve düşünceleriyle özellikle felsefe, siyaset bilimi vb. alanlarda tartışmalara neden olmuşlardır. Bireysel çalışmalarının ve eserlerinin yanı sıra, birlikte yazdıkları ‘İmparatorluk’ ve ‘Çokluk’ gibi kitaplarıyla ilgi çekmiş olan ikili, bir yandan da Deleuze, Guattari, M. Foucault ve post-yapısalcı akımdan yoğun olarak etkilenmişlerdir.

‘İmparatorluk’, ikilinin dünyadaki yakın dönem egemenlik ilişkileri konusunda geçerli çözümlerler içeren ve içinde bulunduğumuz çağın en etraflı eleştirisi sayılan

çalışmalarıdır. Hardt ve Negri bu kitaplarında, nüfuzu ve gücü görülmemiş boyutta artmış, aynı zamanda da istismar kaynağı haline gelmiş olan "küresel imparatorluk"u tanımlarken, ona karşı mağdurların tarafında yer alan öneriler ve argümanlar geliştirmişlerdir. İmparatorluk, yeni-Marxist yorumcu Slavoj Žižek tarafından "çağımızın manifestosu" olarak nitelenmiştir (Özcan, 2001:125).

Hardt ve Negri'nin belli başlı tezleri, özellikle "imparatorluk" ve onun karşısında konumlandıkları "çokluk" kavramlarına dayanmaktadır. Hardt ve Negri, geçmişin emperyalist güçler arası rekabetinin ve çatışmalarının yerini, artık tek bir küresel imparatorluğun aldığı varsayımıyla (Özcan, 2001: 127), imparatorluk terimini kullanmakta ve imparatorluğun modern emperyalizmin uzantısı değil, yeni bir yönetim biçimi olduğunu savunmaktadırlar; dolayısıyla imparatorluk, mevcut siyasal yapıyı kavramak amacıyla kullanılan bir metafor değildir (Aytaç, 2002: 2). Hardt ve Negri'nin imparatorluk kuramı; çatışmalı ve karmaşık iktidar sistemlerinin anlaşılır olmasını sağlayan küresel bir egemenlik teorisidir. Onlara göre emperyalizmden farklı olarak imparatorluk, toprak temelli bir iktidar merkezi olmadığı gibi, belirli sınırlara ya da engellere de dayanmamaktadır. "İmparatorluk, giderek bütün yerküreyi kendi açık ve genişleyen hudutları içine katan merkezsiz ve yersizyurtsuzlaşmış bir yönetim aygıtıdır" (Hardt ve Negri, 2015: 16)

Hardt ve Negri, imparatorluğun gücünün ve emperyal egemenlik mekanizmalarının anlaşılabilmesi için, kendi küresellikleri içinde ele alınmaları gereğinden yola çıkmaktadırlar. Öte yandan imparatorluğa ve onun küresel piyasasına direnebilmenin de aynı biçimde küresel alternatif oluşturmak yoluyla gerçekleşeceğini inanmaktadırlar. Onlara göre, "Küreselleşme bir karşı-küreselleşme, imparatorluk da bir karşı-imparatorlukla göğüslenmek zorundadır" (Hardt ve Negri, 2015: 214).

Foucault'nun iktidarı her koşulda toplumsal ilişkilerin içerisinde ele alarak, pratikteki yansımalarına yoğunlaşmasına karşılık Hardt ve Negri daha farklı bir yaklaşım sergilemektedirler. Onlar da biyo-politikayı üretimin bir özelliği olarak ele almakla birlikte, bu kavramı üretim ilişkilerinin analizinden ziyade 'imparatorluk' kavramı ile beraber kullanmaktadırlar. Ulus-devletlerin ağ biçimli örgütlenmesinden oluşan imparatorluğun egemenlik sınırlarının genişlemesiyle birlikte, dünya üzerindeki

müdahaleleri artık savaş olarak değil, polis müdahaleleri biçiminde gerçekleşmekte ve toplumların çıkarları adına zararlı olarak tanımlanan gruplar üzerinde yürütülmektedir (Güler, 2016: 126).

Hardt ve Negri Marksist felsefenin sınıf anlayışını da değiştirmektedirler. Endüstriyel üretim sisteminde üretici güç işçi sınıfıdır, post-endüstriyel üretimde ise çokluktur. Çokluk, içerisine sadece endüstri işçilerini almakla kalmaz; ekonomi temelli bir sınıf mantığının ötesinde, politik olarak ezilen gruplar da -azınlıklar, cinsel gruplar, ev kadınları, hatta üretimde fordizmden post-fordizme geçişten etkilenen işsizler vb.- çokluğun içerisinde. Çokluğun bu tanımlanışının, Foucault'nun iktidarın sadece ekonomik çıkarlara göre şekillenmediği, içerisinde pek çok disiplin mekanizmasını barındırdığı, aynı zamanda birçok ilişki tarzının içerisinde yer aldığı tezinden beslendiği söylenebilir (Güler, 2016: 126).

Hardt ve Negri'ye göre 'çokluk' yeni toplumsal öznedir. Kavram olarak ise ulus, halk, kitle gibi niceliksel ve homojen değildir; bir toplam ya da bütünsellik oluşturmaz. Aynı zamanda sonsuz çeşitlilik barındırır ve çok boyutludur (Özcan, 2001: 128). Biyo-politik üretimi gerçekleştirenler olarak çokluk, üretim için herhangi bir iktidara ihtiyaç duymamakta, aynı zamanda küresel imparatorluğa karşı küresel bir demokrasi sunmaktadır. Hardt ve Negri'ye göre çokluk, ağ biçimli iktidara karşılık, üretimden aldığı güçle ağ biçimli direnişler örgütleyebilir ve imparatorluğa karşı alternatif bir demokrasi inşa edebilir. Bu iki düşünür Foucault'nun iktidara karşı alternatif arayışlarını toplum içerisinde temellendirerek, onun çözümsüz bıraktığı bir sorunu, kolektif çıkış sorununu böylece çözdüklerini düşünmektedirler (Güler, 2016: 126).

Hardt ve Negri Foucault'nun biyo-iktidar kuramından yararlanmışlardır. Biyo-iktidar kamusal alanın hukuksal egemenlik paradigmalarının dışında ve yaşamın tümü üzerinde kuruludur. Dolayısıyla egemenliğin yaşamın tümünü kapsar biçimde algılanması ekonomik, siyasal ve kültürel düzeyler arasındaki ayrımları da anlamsız kılmaktadır (Aytaç, 2002: 3). Hardt ve Negri, güncel siyasal analizde biyo-iktidar ve biyo-politika kavramlarını kullanmakta, ancak bu iki mekanizmayı birbirlerine karşıt olarak konumlandırmaktadırlar. Foucault'nun görüşlerinden hareketle, onun kavramlarını güncel üretim ilişkilerine uygulamışlardır. Maddi malların üretiminden, fikirler, imajlar,

sorunların çözümü vb. maddi olmayan toplumsal konuların üretimine geçiş, çok önemli bir değişimdir. Üretim bu geçişle birlikte zaman ve mekân sınırlamalarından kurtulmuştur. Bundan ötürü Foucaultcu disiplin mekanizmalarının gereksiz hale geldiği ve bu anlamda tüm hayatın iktidarın düzenlemelerine gereksinim duymaksızın üretilebildiği söylenebilir (Güler, 2016: 126).

Ancak bu durum iktidarın ortadan kalkmasıyla sonuçlanmamış, iktidar bu üretimi baskı altına alan, engelleyen, üretkenliğini kendisine mal eden bir biyo-iktidar rejimine dönüşmüştür. Bu iktidar, küreselleşmeyle birlikte ulus-devletlerin ağ biçimli örgütlenmesi yoluyla oluşan ve tüm uzamı egemenlik alanına çeviren bir imparatorluk haline gelmiştir. Bu imparatorluk, küresel uzamda sürekli hale gelen savaşlar aracılığıyla müdahalede bulunmaktadır. Hardt ve Negri'nin imparatorluk müdahalelerinin kavramsallaşması konusunda da Foucault'dan etkilendikleri görülmektedir. Onlar, Foucault'nun ırkın saflığına yönelik biyo-politik müdahaleleri anlatmak için kullandığı devlet ırkçılığı kavramını, daha farklı bir biçimde yeniden kullanmaktadırlar (Güler, 2016: 126). İmparatorluğa geçişle birlikte, biyolojik farklılıkların yerini, ırksal nefret ve korku gibi unsurları da barındıran sosyolojik ve kültürel göstergeler almıştır (Hardt ve Negri, 2015: 201). İmparatorluk, ırksal farklılıkları hiçbir zaman doğanın bir farklılığı olarak değerlendirmez, bu bir derece farklılığıdır, zorunlu değil, rastlantısaldır (Hardt ve Negri, 2015: 202-203).

Hardt ve Negri, biyo-politik kavramının özgürlükçü yanı üzerine yoğunlaşmış, bunun iktidara karşı direnişte ne gibi imkânlar yarattığını kavramaya çalışmışlardır. Hardt ve Negri biyo-politika ile üretim ilişkisini 20. yüzyılın değişen ekonomik üretim tarzına uygulamışlardır. Biyo-politik kavramı, Foucault tarafından bir iktidar pratiği olarak ele alınmışken bu analizde, üretimin temel niteliklerinin tanımlanmasında kullanılarak 'biyo-politik üretim' olarak adlandırılmıştır. İmparatorluk kitabında yazarlar, sadece Foucault'nun değil, Deleuze ve Galitari'nin de, bir grup İtalyan Marksist yazarın da görüşlerinden söz ederek, biyo-politik üretimle ilgili düşüncelerini kısmen başarılı buldukları bu çalışmaların üzerinden geliştirdiklerini belirtmektedirler (Hardt ve Negri, 2015: 52). Ayrıca, biyo-politik bağlamın kendine özgü ve belirleyici niteliklerini bir araya toplayan kolektif bir biyo-politik beden oluşumuna dikkat çeken Hardt ve Negri'ye göre bu beden, "hem üretim hem de yeniden üretim, hem yapı hem de üstyapıdır; çünkü tam

anlamıyla hayat ve gerçek anlamda politikadır” (Hardt ve Negri, 2015: 52). Foucault bu konu ile ilgili analizlerinin son döneminde kavramı liberalizmle birlikte ele almış; liberalizmin özgürlüğe dayanması gerektiği ve biyo-politikanın özgürlük ile güvenlik geriliminde işlediği sonucuna varmıştır. Hardt ve Negri’nin de analizi bu noktadan devam ettirdikleri söylenebilir.

Hardt ve Negri, üretici pratikler açısından gün geçtikçe daha da önemli hale gelen medya ve iletişim teknolojilerinin, günümüzün biyo-politik üretimi için zorunlu işbirliği yönünden de vazgeçilmez unsur olduğunu vurgulamaktadırlar. Özellikle egemen ülkelerde, çalışanların/işçilerin sosyal medya ile bir yandan işlerinde özgür olurken bir yandan da işlerine zincirlendiklerini, nereye giderlerse, nerede olurlarsa yine de çalıştıklarını savunmaktadırlar. Onlara göre, ekonomik üretimin de emek süreçlerinin de giderek medyalaştırılması, iş-yaşam ayrımını belirsizleştirmektedir (Hardt ve Negri, 2013: 23). Medya kişilerin zevkleri ve istekleri konusunda duyarlıdır; ayrıca insanları edilgen yapmamakta; aksine onları sürekli katılımcı olma, istediklerini seçme, fikirlerini ve yorumlarını açıklama yönünde teşvik etmektedir. Onların ifadesiyle, “Medyalaştırılan kişilerin bilinci ağ ortamına bağlı kılınmıştır” (Hardt ve Negri, 2013: 23).

Hardt ve Negri, İmparatorluk kitabında 1960’larda gözlenen tüketici patlamasının ardından ortaya çıkan yönetim krizine de değinmişler, bu durumun kurulu otoriteye karşı oluştuğunu öne sürmüşlerdir. Otoriteler konusunda, kısmen panoptik rejimlerde geliştirilmiş olan, ‘baskıcı’ ve ‘demokratik’ olarak nitelenebilecek iki ayrı strateji mevcuttur. İş yeri temelli olan baskıcı stratejinin özelliği, yeni teknolojilerden yararlanarak ötekileştirileni gözetmek, bu yolla çalışanları ayrıcalıklı ve ötekileştirilen olarak ayırmaktır. Demokratik strateji ise, tüketim süreçlerinde gelişmekte, yeni kapsama ya da dışlama biçimleri oluşturan demokratik yöntemleri içermektedir (Lyon, 2013: 93).

Bu iki düşünüre göre, artık insanlar, hapisane toplumundaki tutuklu ve gardiyanlara benzer biçimde, gözetimin öznelere ve nesnelere ki, bu da hapisanede olmakla dışarıda olmak arasında fark kalmadığı anlamındadır. Günümüzün gözetimi giderek bir bütün olarak toplumun genel koşulu haline gelmektedir. ‘Hapisane’ daha evin kapısından çıkmadan önce başlar. İnsanlar bir hapisane toplumunda yaşamayı gözetlendiğinin farkına olmamaktan mı, başka seçenekleri olmadığından mı kabul ederler, belli değilse de; ikisinin

de temelinde korku vardır, dışarısı insanlara daha tehlikeli görünmektedir (Hardt ve Negri, 2013: 26).

Hardt ve Negri, Deleuze tarafından kavramlaştırılan denetim toplumu ile ilgili düşüncelerini ise şu ifadelerle özetlemektedirler:

“Kontrol toplumu, ortak ve gündelik pratiklerimizi içsel olarak canlandıran normalleştirici disiplin aygıtlarının güçlendirilmesi ve genelleştirilmesi olarak tanımlanabilir; ama disiplinin aksine bu kontrol mekanizması esnek ve değişken ağırlar yoluyla toplumsal kurumların yapılaşmış alanı dışına da pekâlâ uzanabilir” (Hardt ve Negri, 2002: 44)

İmparatorluk ve çokluk tezlerinin yanı sıra, iktidar yapılanmaları, güncel üretim, sınıf anlayışı, biyo-politika gibi konulara kazandırdıkları bakış açıları ile Hardt ve Negri alanın belirleyici düşünürlerindendir. Düşünce ve önermelerinde, gözetim ve denetim toplumu kavramları için de aydınlatıcı yaklaşımlar yakalamak mümkündür.

2.1.3. Gilles Deleuze

Gilles Deleuze, 1900’lerin ikinci yarısında özgün düşünceleriyle döneminin düşünürlerine öncülük etmiş, aynı zamanda Spinoza, Kant, Nietzsche, Hume, Foucault gibi felsefe tarihinde yer etmiş önemli isimlerin düşüncelerine, konumlarına ve yorumlanma biçimlerine getirdiği açılımlar ve eleştirileriyle dikkat çekmiş Fransız felsefecidir. Bu eleştirileri, kendisi gibi post yapısalcı olarak bilinen Foucault, Derrida, ve Guattari vb. düşünürlerle birlikte, genel olarak yapı kavramı üzerinden bir sistem karşıtlığında odaklanır. Post yapısalcılara göre bireyler toplumsal düzeyde kuşatılarak biçimlendirilmekte, dolayısıyla bağımlı kişilikler haline gelmektedirler ki, bu da özgürlüğün önüne konmuş bir engeldir. Deleuze, felsefe ve psikolojiden bilimsel yöntemlere, hatta dilbilime kadar birçok alanla ilgilenmiş, bu alanların insanları kuşatıp sınırlandığı ve var olan bir formun içine sıkıştırdığı düşüncesi üzerine yoğunlaşmıştır (Say, 2017: 378)

Deleuze, çağdaş toplumun geçirdiği köklü dönüşüm sonucunda, yönetim paradigmasının, disiplinci rejimlerden denetim rejimlerine geçtiğini ve bugünün iktidarının disiplin temelli yerleşimler yoluyla değil, denetim ağları aracılığıyla uygulandığını savunmaktadır (Hardt vd, 2005: 85-86). Bu noktada Deleuze, bireylerin ‘aralarından geçtikleri’ farklı ıslah ya da kapatılma alanlarını bağımsız değişkenler olarak görmektedir. Ona göre, Foucault biyo-iktidar kavramını ortaya atarken, bir model değişikliğinden söz etmiştir; artık iktidarlar kapalı alanları değil özgür mekânları denetlemektedir; uygulama ya da işletme alanları kapatma merkezlerinden çok açık alanlar olmaktadır. Bu durum artık egemenlik ya da disiplin toplumundan çıkıldığının göstergesidir (Akay vd, 2005: 133-145).

‘Denetim toplumu’ kavramının içini dolduran Deleuze olmuştur. Ona göre, “Artık kapatıp-kuşatmayla değil, sürekli denetimle ve anlık iletişimle işleyen denetim toplumlarına girmekteyiz” (Deleuze, 2006: 184). Deleuze, Foucault’nun 18. ve 19. yüzyıllarda okul, hapisane, hastane ve fabrika vb. kurumlardaki gözetim üzerinden üretilen ve kapatılma eksenli olan disiplin toplumunun, günümüzde toplumsal alanın tüm kurumlarını kapsar biçimde ve farklı araçlarla genişleyerek oluştuğunu savunmaktadır (Yücedağ, 2017: 170). Ona göre Foucault’nun disiplin toplumunun aldığı yeni biçim, denetim toplumdur; her biri kendi yasalarına sahip olan kuşatma mekânları arasında hareket eden öznelere yerini de denetim toplumunda her an ve her yerde kodlanan ve şifrelenen bireyler almıştır (Deleuze, 2001: 142). Deleuze’e göre bireyler disiplin toplumlarında okuldan kışlaya, kışladan fabrikaya, sokaktan hapisaneye kadar tüm alan ve kurumlarda, gözetim ya da gözetlenmeyle yeniden karşı karşıya kalmaktadırlar. Bu kurumlar birbiri ardı sıra disipline edici işlevlerini sürdürür. Denetim toplumlarında ise bireyler, herhangi bir kurumun kontrolünün ardından bir diğerinin denetimine geçmezler (Deleuze, 1992, aktaran Yücedağ, 2017: 171).

Deleuze, gözetlemeyle elde edilen denetleme gücünün, Foucault’nun iddia ettiği gibi belli alanlarda sınırlı kalmadığını, toplumsal alanın her yerine yayılmış olduğunu vurgulamaktadır. Foucault’nun iktidar üzerinden kurguladığı disipline etme olgusu, denetleme biçiminde evler, işyerleri, sokaklar vb. her alanda hissedilmektedir. Denetim süreci, doğumla birlikte kimlik numaralarıyla başlayıp, okul numaralarıyla, ardından fabrika işçilerinin parmak izleriyle gelişmekte, ölümle son bulmaktadır (Yücedağ, 2017: 173). Birey, denetim toplumunda imzalar, numaralar, parolalarla varlık kazanır ve

kodlanır. Tüm toplum, bir bedenın organları gibi, bireyleri her alanda ve sürekli olarak denetlemektedir. Deleuze'ün 'kontrol toplumu' dediğı sarmaşık yapı, bütün hareketlerimizi gözetlemektedir. Bireyler de kamusal alanın bu kadar yoğun ve sürekli izlenmesinin kendilerini nasıl etkilediğinin bilincindedirler; ancak yine de bu duruma alışılmış olmaları gerçeğı değışmemektedir (Çelik, 2014: 183).

Deleuze'e göre, günümüzde bariyerlerin yerini, yasal olan ya da olmayan biçimde herkesi izleyen ve evrensel değışimi etkileyen bilgisayarlar almıştır (Deleuze, 1992, aktaran Lyon, 2006: 42). Deleuze, gözetimde yeni teknolojilerin kullanımını Foucault gibi ihmal etmemiş; Foucault'nun kuramında eksik kalan yönlele dikkat çekerken, biyo-iktidar da yeni bir biçimde ele almıştır (Gücüyener, 2011: 55). İktidarın bireyi adlandırdığı düzlem, beden değıl, veridir; veri de Deleuze'ün ifadesiyle, 'kişisel bilgiye erişim imkânı'dır. Bu olanak sayesinde disiplinler iktidarlar gibi herhangi bir araca gerek duyulmaz; bedenın kendi iradesiyle hareket etmesinden bağımsız işleyen bir teknoloji vardır (Baştürk, 2016: 268). İnternet tabanlı olsun ya da olmasın hayatımızda yer alan her dijital araç, Deleuze'ün tanımladığı denetim toplumuna hizmet eder hale gelebilmektedir. Ona göre günümüz toplumlarında kurumsal disiplinden çok, sınırları olmayan bir denetim söz konusudur (Gücüyener, 2011: 55). Toplum, kapalı mekânlarda değıl, bütün olarak, özgür ortamlarda denetlenmesi gereken bir kalabalık haline gelmiştir (Ergüden, 2007: 87).

Panoptikon bağlamında bakıldığında, beden ile bilinç birbirinden ayrı ele alınsa bile, örtüşme yoluyla yeniden bir araya getirilir. Deleuze, bu durumu "yeniden yerliyurtlulaştırma" olarak ifade etmektedir. 'Yerliyurtlulaştırma' kavramı, Deleuze ve Guattari tarafından postmodern siyaset ile iktidar ilişkilerini açıklamak üzere geliştirilmiş; ancak iktidar ilişkilerinin sabitleyici dinamiklerini anlatmaktan ziyade, bu dinamiklere karşı 'kaçış hatları' formüle edebilmek için kullanılmıştır. Onlara göre yer-yurt, varoluşsal bir göstergedir ve eşzamanlı olarak özne ile mekânı birbirine bağlar (Baştürk, 2016: 144). Örneğın, mülkiyet kendi başına anlam taşımaz; ama "benim" ifadesi ve buna ait göstergelerin somutluk (yurt-içerik) boyutu üzerinden anlaşılabilir (Deleuze ve Guattari, 1993 aktaran Baştürk, 2016: 227).

Disiplinin ana unsurları, kapalı alanlarda bedensel disiplin uygulanarak kontrol altında tutulan birey ile sürekli kapatma yoluyla kendini üreten iktidar anlayışıdır.

Denetimde ise, bu unsurların yerini, yaşamın akışı içerisinde kodlanıp eklemlenen birey ile her şeyi sermayeleştirme sürecine indirgeyebilme amacıyla tüm kapalı alanları yersizyurtsuzlaştıran bir iktidar mantığı almıştır. “Yersizyurtsuzluk”, Deleuze ve Guattari’nin kodlamaların dışında bırakılmış unsurlar için kullandıkları bir deyimdir. Bu unsurlar içeriye, yani devlet aygıtının varlığı içerisinde devlet-düşüncesine çekilerek yerliyurtlu kılınmak istenir (Baştürk, 2018:84). Deleuze ve Guattari de tıpkı Foucault’nun önermesindeki gibi iktidarın olduğu yerde direnişin de imkân dâhilinde olduğunu düşünmektedirler. Ancak direniş, iktidarın üretim noktalarında ya da zemininde oluşmaz; ‘dışarı’da, yani iktidarın söylemle ilgili alana çekemediği, dolayısıyla da kapatma ya da baskı pratikleri içine yerleştiremediği düzlemedir. (Kartal, 2010: 130)

Deleuze’ün, disiplinden denetime geçiş olarak değerlendirdiği durumun odak noktası, bir tarafta mekânsal kapatmanın yerini alan açılmaların, diğer tarafta ise buna imkân sağlayan teknolojinin varlığıdır. Sermayeleştirme süreçlerine temel oluşturan bu teknoloji, yersizyurtsuzlaştırmayı hızlandırarak yeniden yerliyurtlulaştırmalara imkân sağlamaktadır Eskiden kapalı alanlardan elde edilen enformasyon, teknolojisinin sağladığı kolaylıklarla artık yaşamın her anından elde edilebilmektedir. Deleuze’cü yaklaşım, bu nedenle kapalı mekânlardaki işçi, asker, öğrenci, mahkûm vb. öznelerin değil, yaşamın içindeki tüketiciler ve evden, yarı zamanlı ya da geçici çalışanlar (prekarya) vb. akışkan öznelliklerin kontrol edildiği bir iktidar mantığını öne çıkarır (Baştürk, 2016: 257).

Deleuze, Foucault’nun kapatılma eksenli disiplin toplumunun, günümüzde toplumsal alanın bütününe kapsayan ve sürekli denetimle işleyen bir yapıya dönüştüğünü savunmakta, bu yeni biçimi denetim toplumu olarak nitelendirmektedir. Denetim toplumunda, öznelerin yerini kodlanan bireyler almaktadır; denetleme gücü belli alanlarda değildir, toplumsal alanın her yerine yayılmıştır. Tüm toplum bir bedenin organları gibi denetlenmektedir. Deleuze Guattari ile birlikte geliştirdikleri yerliyurtlulaştırma ve yersizyurtsuzluk vb gibi kavramlarla bir iktidar mantığını açıklamaya çalışmakta, disiplinden denetime geçiş süreçlerini de teknolojinin varlığıyla bağdaştırmaktadır.

2.1.4. Jean Baudrillard

Sosyoloji eğitimi almış, önceleri döneminin en önemli isimlerinden biri olan Foucault'ya yönelik eleştirileriyle, daha sonraki yıllarda bir dizi şaşırtıcı ve yenilikçi çalışmalarıyla tanınan Jean Baudrillard, sosyal kuramların yanında sanatsal alanları da etkilemiş bir düşünürdür (Ritzer ve Stepnisky, 2015: 212). Her ne kadar kendisi istemese de post modern sosyal kuramla ilişkilendirilmiştir; hem fikirleri hem de fikirlerini ifade etme biçimi açısından radikal olarak nitelendirilebilir. Baudrillard tarihteki ilerleme fikrini temelden reddederken, günümüzde yaşanan gelişmelerin aslında gelişim olmadığını ileri sürmektedir. Ona göre refah, başarı, üstünlük, servet olarak sunulan sonuçların tümü, aslında büyük bir başarısızlığı simgelemektedir (Güzel, 2015: 67). Büyük kuram anlayışını kabul etmese bile çalışmalarında bu tarz kuramlara da rastlanabilmektedir. Özellikle ilk çalışmalarında Marx ve neo Marksist kuramlardan etkilenmiş, ancak bu kuramlar üretim üzerine odaklanırken Baudrillard tüketim toplumuna odaklanmıştır. Baudrillard zamanla Marxist kuramlardan kopsa da tüketimi açıklarken onların etkisi altında kalmıştır. Temelde Baudrillard üretim güçlerinin tüketim dünyasını kontrol edici bir rolü olduğunu söylemekte, ancak tüketime fazla vurgu yapmamaktadır. (Ritzer ve Stepnisky 2015: 203).

Baudrillard, tarihi ideolojik biçimde okuduğunu düşündüğü Marx'tan bu konuda radikal biçimde ayrılmakta, yaptığı ayrımlara bir yenisini daha ekleyerek tarihi, simülakr düzeni aracılığıyla okumaktadır. Ona göre, Rönesans'tan bu yana ortaya çıkan üç simülakr düzeni mevcuttur; bu dönemlerde egemen olan biçim, Rönesans'tan sanayi devrimine kadarki klasik dönemde kopyalama, sanayileşme döneminde üretim, son evredeyse simülasyondur (Güzel, 2015: 67-68).

Baudrillard aynı zamanda dilbilimden etkilenmiş ve nesnelerin tüketimini bir çeşit dil olarak ele almıştır. O dilin içinde her tüketim nesnesinin bir göstergesi vardır. Örneğin otomobil markalarında yapılan tercih zenginliğin veya mütevazılığın göstergesi ya da bir etkinlik türünün tercihi yaş grubunun göstergesi olabilmektedir (Ritzer ve Stepnisky 2015: 203). Baudrillard'a göre tüketim mallarla değil göstergelerle ilgilidir ve insanlar kodları⁷ anlayabilmekte, dolayısıyla da bu göstergeleri yorumlayabilmektedirler. Baudrillard, bu doğrultuda tüketimin ihtiyaçlardan kaynaklandığını reddetmekte, tüketimi

⁷ Kod: "Bir bilgiye ulaşabilmek için kullanılan bir simge ya da simgeler dizisi" (Püsküllüoğlu, 2004:242).

ihitiyaçtan çok farklılıkla açıklamak gerektiğini savunmaktadır. Dolayısıyla Baudrillard'ın genel yaklaşımı, üretim egemen toplumdan tüketim odaklı topluma geçildiği yönündedir; ona göre artık kontrol edilen işçiler değil tüketicilerdir (Ritzer ve Stepnisky 2015: 203-204).

Baudrillard, yaşamsal pratiklerin göstergeler üzerinde olduğu dünyada, artık insanların dünyaya değil, dünyanın insanlara egemen olduğu bir tür nesneler / şeyler çağı yaşandığını vurgulamaktadır. Ona göre nesne ayna görevi yaparak, özneye çok boyutlu ve yapay biçimiyle anlık halini dayatır olmuştur (Baudrillard, 2006: 95). Baudrillard, insanları böyle yabancılaştırarak şekillendirenin, kendi yarattıkları nesne/dünya olduğuna, üstelik bu nesnenin kişileri kendilerinden daha iyi ve hızlı biçimlendirdiğine işaret etmektedir (Baudrillard, 2005 aktaran Bedir, 2014: 28).

“Baudrillard'ın büyük kuramındaki daha genel ve tarihsel olarak da daha kapsamlı bir fikir de, ilkel ve güncel toplumlar arasında gözlemlediği farklardır. Temel olarak, ilkel toplumlar sembolik değiş tokuşla tanımlanırken, günümüz toplumları simülasyonlarla tanımlanır” (Ritzer & Stepnisky, 2015: 206). Baudrillard'a göre ilkel toplumlardaki sembolik değiş tokuşun yerini ekonomik değiş tokuşun almış oluşu, günümüz toplumları genelindeki değişime örnektir. İlkel toplumlarda karşılıklı hediyeleşme ve bunun sonucunda tarafların tatmin olması ile değiş-tokuş süreci son bulur. Günümüz dünyasında ise ekonomik anlamda değiş tokuşun sonu yoktur. Zaten amaç, bu süreci tüketim yoluyla sürekli kılmaktır (Ritzer & Stepnisky, 2015: 207).

Baudrillard, sembolik değiş tokuş örneğindeki gibi gerçek dünyalara sahip ilkel toplumlardan, bu sahiçiliğın eksik olduğu simülasyonlarla hayat bulan günümüz dünyasına geçişı gözlemleyerek, simülasyonların egemen olduğu bir dünyanın varlığına işaret etmektedir (Ritzer ve Stepnisky, 2015: 208). Baudrillard'ın simülasyon kuramının anlaşılabilmesi için verdiği örneklerin başlıcası Disney World'dür. Bir eğlence parkı olan Disney World, ana caddesi, klasik kentlerin mekânları vb. özellikleriyle, bir zamanların gerçeklerini barındıran bir simülasyon örneğidir. Ona göre doğru ile yanlış ve gerçek ile hayali olan arasındaki farkın yok olmasının sebeplerinden biri de simülasyonun bu denli yaygınlığıdır. Günümüz dünyasında neredeyse her şey gerçek ile hayalin karışımıdır. Zaman geçtikçe simülasyonlar başka simülasyon yaratmaya başlamıştır; Baudrillard'a göre

“Gerçekliğin simülasyonlar tarafından sürekli yeniden üretildiği bir hipergerçeklik çağında yaşamaktayız” (Baudrillard, 2016: 167). Özetle günümüz dünyasında gerçek ve doğru olmadığı için, dev bir simülasyonda yaşandığı söylenebilir. Baudrillard, tüm değişimlere son veren bu değişim sonucunda artık gerçeklikten, imgeden, metafordan, illüzyondan, düştten bahsedilemeyeceğini ileri sürmektedir. Gerçeklik adına yitirilen düş ve illüzyon ile birlikte gerçeklik de yok olmuş, simülasyon bütün ayrımları ortadan kaldırmıştır. (Baumann, 2010 aktaran Küçükalkan, 2010: 30).

Baudrillard simülasyon kuramında teknolojiye büyük önem atfeder; ona göre gerçekliğin kolayca yok edilerek göstergelerin ve küresel sistem ideolojileri tarafından yönlendirilen simülakrların egemen olmasında teknoloji en büyük etkindir. İmgelerin sistematik olarak yok oluşu, analog teknolojilerden dijital teknolojilere geçişle birlikte gerçekleşmiştir (Baudrillard, 2012: 18) Önceleri ekonomik gelişme ve faydalı bir araç olarak görülen, dolayısıyla insani değerlere ve ilişkilere katkıda bulunduğu düşünülen teknoloji, zamanla bu niteliklerini yitirmiş, tüketim düzenine hizmet eder hale gelmiştir. Teknoloji bir zamanlar insanların hem birbirleriyle hem de gerçeklikle olan ilişkilerini zedelemeye başlamıştır. ‘Maxist yabancılaşma’ başka bir biçimde gerçekleşmekte, teknoloji, bu kez işçiyi değil bireyleri gerçeklikten koparmaktadır. Baudrillard bu duruma ‘çağdaş yabancılaşma’ adını vermektedir (Baudrillard, 2016: 252-254).

Baudrillard Simülakrlar ve Simülasyon kuramını, 1980’lerin ilk yıllarında, o dönemki geleneksel kitle iletişim araçları üzerinden tanımlamışsa da, önermelerinin günümüzün sosyal medya araçları için de geçerli olduğunu söylemek mümkündür. Ona göre olaylar televizyon ekranında yok olup giden görüntülerden ibarettir. Yaşadığımız çağda, olaylar herhangi bir sonuç yaratmamakta, toplumlar bir kısır döngü içerisinde bocalamaktadır; çünkü baskın ideolojilerin mitleri yeni baştan üretmesi, anlamların yok oluşu, kaybolan gerçeklik, kitleleri sonu olmayan noktalara çekmektedir (Baudrillard, 2016 Aktaran, Öngen 2017: 13).

Baudrillard, “dünyanın en gerçek dışı, yanlış ve simüle edilmiş” toplumu olan ABD’yi simülasyon odaklı gelişimin öncüsü olarak göstermektedir (Ritzer & Stepnisky, 2015:208). Las Vegas’ın her biri New York, Paris, Venedik vb. farklı dünyaların simülasyonu olan otelleri bunun en belirgin örneklerdir. Baudrillard bu örneklerin de

ötesinde şehirleri hatta milletleri de simülasyon bağlamında değerlendirmektedir. ABD ayrıca sinema endüstrisi, televizyon programları ve çeşitli internet siteleri gibi simülasyon merkezlerine de ev sahipliği yapmaktadır.

Baudrillard, sembol sistemleri bağlamında üç dönem olduğunu öne sürmektedir. İlk dönemde, konuşma ile yazı egemendir ve gerçeklikle hayali olan birebir eşdeğerlidir. İkinci dönemde, kitle iletişim araçları ile reklamcılık, propaganda vb. tekniklerin ve ticaretin egemenliği söz konusudur; düşler gerçekliği gizleme aracı haline gelmiştir. İçinde yaşadığımız son dönem ise gerçekliğin yok olduğu bir hiper-gerçeklik dönemidir (Dolgun, 2015: 136). Baudrillard'ın tanımıyla hiper-gerçeklik, “tümüyle simüle edildiği için gerçekten daha gerçek, güzelden daha güzel, doğrudan daha doğru” hale gelmiş bir durumdur. İnsanlar yaratılan simülasyonlar aracılığıyla, bu hiper-gerçekliğe katılmakta, hatta onlar da simülasyon yaratmaktadırlar. (Ritzer & Stepnisky, 2015: 209).

Dolayısıyla gerçeklik yok oluşa karşı karşıyadır, ancak bu ontolojik bir yok oluş değildir. Gerçekliğin yerine göstergeler yani ‘şeyler’ almaktadır. Söz konusu ‘şeyler’ hakkında bilgi edinmemize müdahale eden faktörler bulunmaktadır ki bu faktörler Foucault için iktidarlar, Baudrillard için üretim güçleridir (Güzel, 2015: 68). Baudrillard (2015: 12-13)’a göre simülasyonların gerçekliğin yerine geçtiği toplumlarda kitleler adeta buharlaşarak ortadan kalkmakta, yerlerini ‘sessiz yığınlar’ almaktadır. Kitleler iktidarlar tarafından manipüle edilerek, bir anlamda da uyuşturularak vurdumduymaz hale getirilmişlerdir. Toplumsallık anonimleşmiştir; ancak kitlelerin toplumsallıktan uzaklaşması onların kontrolsüz kalması demek değildir. Kitle iletişim araçları ve referandum gibi yollar, kitlelerin ne düşündükleri hakkında bilgi verir. Bu sistem Foucault’un gözetim toplumu kavramındaki gibi iktidarın kitleleri izlemesini sağlar (Metin ve Karakaya, 2017: 115).

Her ne kadar sosyal medyayla ilgili fazla bir analizde bulunmamışsa da Baudrillard, bireylerin sosyal medya profillerini oluştururken kurgular, göstergeler, teknik olarak da kodlardan yararlandıklarını savunur. Kişilerin sosyal medya simülasyonlarının temelini bu unsurlar oluşturmaktadır. Bireyler sosyal medyada kendilerini kusurlarından arınmış ve ideal biçimde sunmaktadırlar. Baudrillard’a göre saf gerçeklik kusurludur, ancak hiper-gerçeklik kusursuzdur (Metin ve Karakaya, 2017: 117). “Bu simüle edilmiş gerçeklikler,

hem kendi içerisinde önemlidir hem de kendilerinden öte bir dönüşüm modeline işaret eder. Bu hiper-gerçek modellerin etkisiyle dünyanın geri kalanı da giderek simülasyona dönüşür; yani hiper-gerçek haline gelir” (Ritzer & Stepnisky, 2015: 209).

Tüketim toplumlarında kitle iletişim araçlarıyla aktarılan haberlerin evrenselliği tüketilir; ister politik ya da güncel isterse kültürel olsun, tüm haberler yüzeysel bir aktarımla güncelleştirilir, görsel olarak dramatikleştirilir, hatta amacından uzaklaştırılır ve göstergelere indirgenir. Örneğin, televizyonlarda sunulan savaş vb. haberler gündelik şiddet tüketimidir (Baudrillard, 2016: 29). Sosyal medya ise kişilere çok eğlenceli, bol ışıklı, oyun ve video ağırlıklı bir ortam sunmaktadır; ancak bu bir simülasyondan ibarettir. Yanı sıra sosyal medya tam bir manipülasyon aracıdır. Baudrillard’a göre sosyal medya ne gerçek anlamıyla sosyal ne de gerçek anlamıyla medyadır; ikisinin birleşimi olarak meydana çıkan bir simülakrdır. Dolayısıyla gerçeği üretmek durumunda olan sosyal medya artık gerçeği iletişim paylaşım yolu ile sanal uzamda üretmeye doğru girmektedir (Metin ve Karakaya, 2017: 120). Baudrillardcı bir bakış açısıyla sosyal medyanın simülasyon kuramını tam anlamıyla yansıttığı söylenebilir.

Baudrillard simülasyon kuramı ile, özellikle teknolojik gelişmelerin de etkisiyle ortaya çıkan hiper gerçeklikle, günümüzde imgelerin yok olduğu, gerçekle simüle edilmiş arasındaki bulanıklığın oluştuğu ve önce yabancılaşan ardından sessiz yığınlar haline gelen kitlelerin iktidarlar tarafından manipüle edildiğini savunmaktadır. Kitle iletişim araçları ve bu araçlar kullanılarak gerçekleştirilen uygulamalar iktidarlarca kitlelerin izlenmesi için kullanılmaktadır. Simüle edilmiş gerçeklikler bir dönüşüm modeline işaret eder; bu modellerin etkisiyle tekrar simülasyona dönüşür, insanlar da bu hiper gerçekliğe katılır hatta kendi simülasyonlarını yaratırlar. Bunun en önemli örneklerinden biri yeni iletişim teknolojilerinin yarattığı sanal ortamlardır. Hatta sanal dünya gerçek dünya ile karışmıştır.

2.1.5. Pierre Bourdieu

Başlangıçta Fransız akademisinin kapalı ve elitist düşünürlerinin etkisinde kalmış olan Bourdieu, entelektüel gelişiminin ilk yıllarında ise ana akım yaklaşımlara karşıtlık ekseninde yer almıştır. Dil ve kültürel yapılar odaklanan geleneksel yapısalcılardan farklı

olarak, yapıların sosyal dünyada da olduğunu savunmuş; düşünce, algı, eylem vb. olgulara dönük oluşumlarla ilgilenen yapılandırmacı yaklaşım tavrını benimsemiştir. Ancak, çalışmaları daha çok yapısalcılık yönündedir; dolayısıyla post-yapısalcı olarak kabul edilmektedir. Bourdieu, önce Fransız ordusu mensubu, sonra da akademisyen olarak Cezayir’de bulunduğu yıllarda, savaşın yıkıcılığından çok etkilenerek savaş karşıtı olmuş, bu dönem ile ilgili kitap da yazmıştır (Ritzer ve Stepnisky, 2015: 153). Ayrıca, 68 olayları sonrasında entelektüelleri sert biçimde eleştirmiş, aynı tür eleştirilerini entelektüellerin yanı sıra ‘‘Televizyon Üzerine’’ çalışması ile medyaya da yöneltmiştir.

Bourdieu birbirine zıt olan kavram ve kuramları bir araya getirmeye çalışmış, var olan tüm ikilikleri eleştirerek, kavram ya da kuramların açıklamalarının incelenen olgu ve olaya göre değişebileceğini belirtmiştir. Dolayısıyla, ona göre kavram ve kuramlar dışlanamayacağını gibi, hiçbirisi de genel geçer kabul edilemez. Bourdieu kuramın pratiği yönlendirmediğini, kuram ile metodolojinin iç içe bir süreç olduğunu vurgulamaktadır (Özsöz, 2009: 11-13).

Bourdieu, nesnellik-öznellik ya da birey-toplum arasındaki zıtlığı aşmayı amaçlarken, pratiğe odaklanmaktadır. Pratikler, nesnel olarak belirlenmemiştir, özgür irade sonucunda oluşmamıştır; yapı⁸ ile bireyler arasındaki diyalektik ilişkinin sonucudur. Bourdieu’nün bu konuda yönelimi, zihinsel yapılardan ayrıştırılamayan nesnel yapıların incelenmesine dayalı olarak, kendi tanımlanmasıyla ‘yapılandırmacı’ ya da ‘genetik’ yapısalcılıktır (Ritzer ve Stepnisky, 2015: 152).

Öte yandan Bourdieu, sınıflar arası mücadeleyi klasik marksist sosyologlar gibi sadece ekonomik alanla sınırlamamakta; siyaset, din ya da sanat vb. sembolik alanları da kapsayacak biçimde değerlendirmeyi tercih etmektedir. Sosyal yapıyı hâlâ sosyal sınıfların oluşturduğunu ve sınıfsal engellerin de bireysel gelişmenin önünü kestiğini düşünmektedir (Ünal, 2004: 114-118). Sermayeyi, kavrama yeni anlamlar yükleyip sosyolojik analizden geçirerek, alanlarına göre ekonomik, kültürel, sosyal ve sembolik olmak üzere, birbirinden farklı dört türe ayırmaktadır. Ona göre, bireylerin toplum içerisindeki konumları, sahip

⁸ Yapı, “benzer sosyal pratiklere sistemsal bir biçim veren, yapılaştıran özellikler, özellikle de kural ve kaynaklar”dır (Ritzer ve Stepnisky, 2015:150).

oldukları sermayelerin derecesine ve ağırlığına göre belirlenmektedir (Ritzer ve Stepnisky, 2015: 156-157).

Bourdieu, ‘insanların sosyal dünyayla baş ettiği zihinsel yapı’ anlamında ‘habitus’ kavramını kullanmaktadır. Bourdieu bu terimi sosyoloji diline kazandırarak, kişilerin sosyal faaliyetlerini yönlendiren ve toplumsal köklerinden ve statülerinden kaynaklanan eğilimlerini belirtmek için kullanmıştır. (Ünal, 2004: 118) İnsanların sosyal dünyada pratik yaratmalarını, anlamalarını ve onaylayıp değerlendirmelerini sağlayan, içselleştirdikleri şemaları bulunmaktadır. İçselleşmiş sosyal yapı olarak ifade edilen habitus, bireylerin sosyal dünyadaki konumuna bağlıdır; dolayısıyla da herkesin habitusu farklıdır. Bir yandan sosyal dünyayı üretirken, diğer yandan da onun tarafından üretilen habitus, çift taraflı bir diyalektik içermektedir (Ritzer ve Stepnisky, 2015: 154).

Bourdieu alan kavramını ise yapısal değil, ilişkisel olarak ele almış ve bir mücadele alanı olarak tanımlamıştır. ‘Alan’, kendi içindeki nesnel konum ve durumların ilişkilerini kapsayan bir ağıdır; yapısı itibarıyla konuları koruma ya da iyileştirme stratejilerinin temelinde yer alır. Bourdieu alanı üç aşamalı bir süreçte incelemektedir. İlk aşamada, güç alanı ve herhangi bir alanın politik alanla ilişkileri söz konusudur. İkinci aşamada, alandaki ilişkilerin nesnel yapısı; üçüncü aşamada ise, alanın farklı aktörlerinin habitusları ortaya çıkmaktadır (Ritzer ve Stepnisky, 2015: 156). Bourdieu’nün çalışmasında iki ilişki alanı vardır: Sınıf ilişkileri ve kültürel ilişkiler. Buradaki sınıf ilişkileri, ağırlıklı olarak egemen sınıfın ilişkileridir. Bu ilişkilerde sosyal sınıf alanının ve hiyerarşisinin etkisi yüksektir; örneğin, üst sınıfların zevkleri kolay kabul edilirken alt sınıflarınkiler reddedilir (Ritzer ve Stepnisky, 2015: 156-157).

Bourdieu, alan kavramının daha iyi anlaşılabilmesi amacıyla; bir oyunun, oyuncular ve onların amaçları, çıkarları, strateji ve taktikleri ile oyunun kuralları gibi unsurlarından hareketle, oyun metaforunu kullanmaktadır (Bourdieu 2006: 143). Buna göre, oyuncular genel anlamda toplum, alan ise oyunun oynandığı yerdir; kişilerin alandaki güçleri de oyunu kazanma ya da kaybetme şansları da birbirinden farklıdır. Sermayeleri de ellerindeki kartlardır. Oyuncuların oyun sırasında geliştirdikleri stratejiler ise habitus kavramının karşılığıdır; bu stratejiler, başarı formülleri değildir, oyun sürecindeki yatkınlıklardır (Bourdieu ve Wacquant 2003: 82-83)

Bourdieu, küreselleşmeyi tam anlamıyla bir mit ve toplumsal açıdan da ikna açısından da güçlü bir düşünce, dolayısıyla genelde etkili bir söylem olarak değerlendirmekte; aynı zamanda ‘refah devleti’ kazanımlarına karşı kullanılan bir silah olarak nitelemektedir (Bourdieu, 2017: 46). Ona göre restorasyon devrim gibi gösterilerek, eski düşünceler çağdaş ve çekici mesajlarla sunulmakta, 30’lu yılların Almanya’sı ya da daha sonrasının Thatcher ve Reagan dönemlerinde belirginleşen ‘muhafazakâr inkılap, yepyeni bir biçim almaktadır. Bu yeni tip muhafazakârlık, ilerleme, bilim, akılcılık vb. konulardan söz ederek, ilerici düşünceyi ıskallıkla örtüştürmeye çalışmakta, ekonomik hayatın güçlünün elindeki uygulamalarını kural haline sokmaktadır. Küreselleşme, amacı azami kâr olan radikal kapitalizme dönüşü onaylayan bu restorasyonu benimsetme işlevi görmektedir (Bourdieu, 2017: 47-48).

Bourdieu, ABD ve ardından da Avrupa’da beliren içe kapanma ve devletin küçülme süreçlerine dikkat çekmekte, devlet geleneğinin güçlü olduğu ülkelerde, siyasete, özellikle de neoliberalizme karşı güçlü direnç oluşabildiğini belirtmektedir. Bourdieu, devletin egemenlerden tümüyle bağımsız ya da tarafsız olmadığını; ancak eskiliği, gücü ve kurumlarının toplumsal kazanımları oranında özerkliğe sahip olduğunu savunmakta, devletin karmaşık bir gerçeklik, aynı zamanda da bir çatışma alanı olduğunu vurgulamaktadır (Bourdieu, 2017: 44).

Bourdieu, görsel medya ve gazetecilik hakkında, özellikle de medyanın siyaset alanına ilişkin üretimi ve yansıtma davranışı hakkında, medya aktörlerinin tepkilerine neden olsa da, yüksek oranda geçerliliği olan görüşlere sahiptir denebilir. Ona göre basında, ağırlıklı da eğlendirme amacının ve izlenme rekabetinin yarattığı kaygıların yaşandığı televizyonlarda, diyalektik yerine polemik, konuşmacıların -özellikle siyasetçi iseler- argümanları yerine karşı karşıya gelme, bir anlamda dalaşma öncelikli hale gelmiştir. Bourdieu ayrıca, gazetecilerin siyaset dünyasında, tam olarak parçası olmamakla beraber önemli birer oyuncusu olarak muğlak bir konumda yer aldıklarını ve siyasilere yaşamsal önemde simgesel hizmetler sunduklarını belirtmektedir (Bourdieu 2017: 89- 90). Televizyonlarda rekabet koşullarının da etkisiyle, şiddet ve suçlarla, ırkçı ya da nefret üreten söylemlerle, etnik savaşlarla dolu bir dünya izlettirildiğini belirten düşünür, dolayısıyla insanlara sunulanın hiçbir şey yapılamadan, hatta anlaşılamadan izlenen, türlü

felaketlerle dolu bir ortam olduğunu savunmaktadır (Bourdieu 2017: 94). Öte yandan, medya araçlarının bütün halinde depolitizasyon etkisi olduğunun altını çizen Bourdieu, bu etkinin erkeklerden çok kadınlar, eğitilmişlerden çok eğitimsiz kişiler, varlıklı kişilerden çok yoksullar vb. toplumun daha depolitize kesimlerinde yoğunlaştığını belirtmektedir (Bourdieu, 2017: 100)

Bourdieu; genellikle pratiğe odaklanmakla birlikte, sermaye, habitus, alan gibi kavramları geniş ve etkili biçimde ele alarak sosyolojik anlamda derinlemesine irdelemiş, sosyolojinin bireysel olarak algılanan pratiklerde bir mantık yakalayabileceğini savunmuştur. Entelektüel çevrelere ve medyaya yönelik oldukça ağır eleştirileri, özellikle var olan ikiliklere eleştirel yaklaşımının yanı sıra zıt kavramları bir araya getirme çabaları ve küreselleşme, yeni tip muhafazakârlık, sınıflar arası mücadele vb. konulara bakış açısı ile alanını etkilemiş bir düşünürdür.

2.2. Tarihsel Süreç İçinde Gözetim Kavramı

Tarihsel süreç içinde gözetimin nasıl var olduğu ve geliştiğine açıklık getirebilmek için, bu bölümde ilk olarak gözetim kavramının tarihinden bahsedilecek ve sonrasında ilk toplumlarda, modern/endüstriyel toplumlarda ve son olarak postmodern toplumlarda gözetimin süreci incelenecektir.

2.2.1. Gözetim Kavramının Tarihi ve İlk Toplumlarda Gözetim Uygulamaları

Gözetim kavramından bahsetmek için önce ‘görme’ kavramının tanımlanması gerekmektedir. Türk Dil Kurumu’nun sözlüğünde (2018) görmek, birincil anlamıyla, “göz yardımıyla bir şeyin varlığını algılamak, seçmek” anlamına gelmektedir. John Berger “Görme Biçimleri” adlı kitabında görme eyleminin konuşmaktan önce geldiğini ve aslında insanlıkla aynı tarihe sahip olduğunu söylemektedir (Berger, 2010: 10). Görmek için gerekli olan ilk adım bakmaktır; görme eylemi bakmanın anlamlandırılmış halidir. “Göz istediğini bilinçli olarak seçer ve görme eylemine dönüştürür”(Çelik, 2014: 46). Görmek için her ne kadar göze ve görünen şeyin algılanmasına ihtiyaç olsa da, diğer bir önemli kavram “görünendir”. Görünen nesne her ne ise sadece görenin karşısında olması görme işlemini sağlamaz, karşılıklı bir iletişim gerekmektedir. Tüm bu “görme ve görünen”

ilişkisinin yanı sıra, görmenin ilişkili olduğu başka bir konu ise “imgedir.” Berger’a göre imge “yeniden yaratılmış bir görünümdür” (Berger, 2010: 10). İmgeler her ne kadar görünümde yansımayan duruma bir anlam katsa da, zamanla anlaşılmıştır ki, imgenin beyinde oluşturduğu anlam asıl olduğu şeyden daha güçlüdür (Çelik, 2014: 47). Bu doğrultuda da görme edimi, “görmeye dayalı bu üstünlük gerçekliği, kesinliği, tasarımılamayı, düşünmeyi, yorumlamayı, bilgeliği, egemenliği, gücü ve iktidarı içerir” (Çelik, 2014: 47). Görmenin iktidarla, güçle, egemenlikle olan ilişkisi aslında görmenin denetimle ve denetim için gerekli olan gözetimle olan ilişkisini ortaya koymaktadır.

Görme ediminin tarih boyunca varoluşundan yola çıkılarak gözetimin de insanlık tarihi kadar eski bir kavram olduğu söylenebilir. Her ne kadar modern dönemde ortaya çıktığı düşünülse de, gözetim sosyal ilişkilerin başlamasıyla beraber dünyaya gözlerini açmıştır. Gözetimin yeni bir kavram gibi algılanmasının nedeni akışkan olması (Bauman ve Lyon, 2013: 13) ve tarihsel süreçte farklılaşması/çeşitlenmesidir. Gözetimin insanlık tarihi kadar eski bir kavram olduğunu anlayabilmek için, güçle, toplumsal denetimle ve bireylerin gözetimi nasıl anlamlandırdıkları/algıladıklarıyla ilgili ilişkileri göz önünde tutmak gerekir.

Türk Dil Kurumu’nun sözlüğünde (Türk Dil Kurumu, 2018) gözetim, “gözetme işi, nezaret ve himaye” anlamlarına gelmektedir. Bunun yanında yine TDK sözlüğünde gözetim hukukta “gözaltı” anlamına gelirken, gözetlemek fiili de “ korumak, bakmak özen göstermek ve himaye etmek” şeklinde tanımlanmıştır. Gözetim (surveillance) “Oxford Wordpower Dictionary’de ‘yanlış bir şeyler yapma potansiyeli bulunanları dikkatlice izlemek’ anlamına gelirken, kelimenin kökeni, ‘bir kişinin hareketlerini yakından izlemek’ anlamıyla, Fransızcadır” (Gücüyener, 2011: 4). Buradan da anlaşıldığı gibi aslında gözetimin hep belirli bir amacı vardır: Olası şüpheliyi izlemek ve bir denetim mekanizması sağlamak. Gözetimi kavramsal olarak ilk kez Gary T. Marx kullanmıştır;

“Gary Marx, ‘Surveillance and Society’ adlı makalesinde gözetim kavramını açıklarken, gözetimin sözcüklerle tarihte suç işleme temelinde anlamlandırıldığını belirtmektedir. Gary Marx bu kavramı sözlükte özellikle ‘şüphe duyulan kişinin kapalı gözetimi’ şeklinde yer almasının günümüz gözetim uygulamalarını tam olarak ifade edemediğini vurgulamaktadır. Ona

göre bugünkü gözetim teknolojilerinin çoğu, özellikle bir şüphelinin yakalanması için değil, genel olarak ve kategorilere göre uygulanmaktadır.[..] Gözetim sadece önceden bilinen bir kişiye değil, aynı zamanda coğrafi alanlara, belirli zaman dilimlerine, şebekelere, sistemlere ve insan kategorilerine de uygulanabilmektedir. [...] Gözetim kavramını ilk kez 1985 yılında ‘ Gözetim Toplumu: 1984 Tarzı Tekniklerin Tehdidi’ adlı makalesinde kullanan Gary Marx, bu kavramı enformasyon teknolojilerini, toplumsal denetim önündeki engelleri kaldırdığını ifade etmek amacıyla kullanmıştır.” (Marx, 2005 aktaran Çelik, 2014: 53)

David Lyon (2006: 13) ise gözetimi, “kişisel verileri toplanan ve işlenen bireyleri etkileme ya da onları yönlendirme amacı ile girişilen her türlü çaba” olarak tanımlamaktadır Lyon’a göre gözetim, dikkatini temelde bireye vermektedir ve daima belirli gizli amaçlara yöneliktir. Bunun yanında gözetim güç ilişkileri ve gözetlenenin de rol aldığı bir katılımı içermektedir. Lyon’un belirttiği gibi gözetim güç ilişkilerinden bağımsız düşünülemez. Gücü elinde bulunduranlar, tarih boyunca hâkimiyetleri altına aldıkları kitleler üzerinde uzun süreli mutlakiyet sağlamak istemişlerdir. Bu noktada problem özellikle günümüzde bu toplanan verilerin, ne olduğunun, ne kadar verinin toplandığının, bunların saklanıp saklanmadığının, ne amaçla kullanıldığının bilinmemesinden kaynaklanmaktadır. Lyon’un bu gözetim tanımı aslında Giddens’in toplumsal gözetimle ilişkili bahsettiği iki görünümünden ilkinin karşılığı gelmektedir. Giddens’a göre toplumsal gözetimin ilk görünümü veri toplamaya dayalı gözetimdir. Bu gözetimde amaç toplanan verilerle gözetlenenleri etkilemek ve yönetebilmektir. İkincisi ise, gözetleyen belirli bireyleri gözetlemesinin söz konusu olduğu denetleyen gözetimdir (Giddens,2004 aktaran: Gücüener, 2011: 5). Denetleyen gözetimde, gözetleyen belirli bireyleri gözetlemesi söz konusudur. Böylece bu ‘seçilmiş’ bireyler kontrol altında tutulur.

Gözetim kelime anlamı olarak çoğunlukla ‘olumsuzluk’ içerse de bu konuda pek çok tartışma bulunmaktadır. Gözetimi ‘kötü’ olarak konumlandıranlara karşı, “izleme” amacı doğrultusunda ‘iyi’ olduğunu öne sürenler de vardır (Çelik, 2014: 55). Gözetimi “olumlu” olarak konumlandıran kişiler genellikle “güvenlik” kavramını öne sürmektedir. Onlara göre, insanlar özellikle riskli veya tehlikeli eylemler içinde bulundukları zamanlarda, “birinin” onları izlemesinden güven duymaktadırlar. Örneğin, gelişen yeni enformasyon

teknolojileriyle beraber dünyada hemen hemen her ülkede MOBESE kameraları bulunmaktadır. Gözetlenen bireyler bu kameraları bir gözetleme aracı olarak değil, başlarına bir şey gelirse onları izleyen bir “yardımcı” veya “suçsuzluklarını kanıtlamak” için bir kanıt olarak görmektedirler. Bunun yanında David Lyon (2013: 29)’un örneğinde olduğu gibi, çalışan ebeveynler, evdeki kamera sistemi üzerinden bebek bakıcılarını gözetleyerek, çocuklarının güvende olduğu duygusuna kapılmaktadırlar. Ancak bu noktada gözetim araçlarının vadettiği ‘güvenliği’ gerçekten sağlayıp sağlamadığı ve aslında güvenlik adı altında başka amaçlara hizmet edip etmediği sorgulanmalıdır.

Gözetimin ortaya çıkması, “ kişiler, gruplar ve kurumlar arasındaki ilişkilerde var olması hedeflenen kuralların oluşturulma çabasının bir sonucudur” (Çelik, 2014: 55). Gözetimde gözetleyen, yani bilgi edinen ve gözetlenen yani hakkında bilgi edinilen olmak üzere iki taraf bulunmaktadır (Gücüyener, 2011: 6). Bu tarafların ilişkileri oldukça karmaşıktır. Bu ilişkiler mutlaka bir güç ilişkisine dayalı olduğu gibi, tarafların bulundukları konumlar da değişebilmektedir. Güçlü olan, denetim sağlamak için gözetlerken, zayıf taraf ise, güçlü taraftan gelebilecek eylemlere karşı, kendini korumak için gözetleme eylemine başvurmaktadır. Gözetleme pratiğinin karmaşık yapısı, gözetleyen ve gözetlenen kavramının yer değiştirebilmesi ve aynı zamanda iki konumda da bulunabilmesinden kaynaklanmaktadır. Örneğin, bir öğretmen bilgisayar sistemi üzerinden öğrencileri gözetleyebilirken, aynı sistem üzerinden onun da performansı izlenmektedir. Bu durumda öğretmen hem gözetleyen hem gözetlenen konumundadır (Çelik, 2014: 56). Yeni enformasyon teknolojilerinin gelişimiyle gözetlenen-gözetleyen arasındaki fark daha da bulanıklaşmıştır.

Gözetim güç ve iktidar ilişkileri açısından incelendiğinde görülmektedir ki, tarih boyunca gücü elinde bulunduranlar hâkimiyetinin mutlakiyetini sürdürmek için, bir denetim mekanizması olarak, gözetimi kullanmışlardır. Özellikle devletler, yönetmek istedikleri toplumlarla ilgili bilgileri toplamış ve bu bilgileri kayıt altında tutmuştur. “Devlet, yönettiği toplumu tanıdığı, bildiği ölçüde güçlü olmaktadır” (Çelik, 2014: 56). Gözetim devletlerde ilk olarak askerî alanda ortaya çıkmıştır. Ancak devletler tarih boyunca bilgiye sahip olmak istedikleri için, bu gözetleme pratiklerini sadece askerî alanla sınırlı tutmamışlardır (Dolgun, 2015). Zamanla toplumların gündelik yaşamından, iş verimliliklerine kadar her türlü veriye ulaşılmaya çalışılmıştır. Denetim eski çağlarda daha

ilkel yöntemlerle yapılsa da günümüzde gelişen yeni enformasyon teknolojileriyle birlikte çok üst seviyeye ulaşmıştır.

Gözetim, daha önce de belirtildiği gibi her ne kadar kavram olarak yeniymiş gibi algılansa da, insanlık tarihi kadar eskidir. Elbette ki günümüzdeki uygulamaları ve eski çağlardaki uygulamaları arasında farklılıklar bulunmaktadır. Bu farklılıklara rağmen tarihsel süreç boyunca gözetim, “belirli kurum, grup veya kişilerin çıkarlarına hizmet etmiştir” (Gücüyener, 2011: 6). İlk çağlarda gözetim daha çok, güç sahiplerin şiddet ve baskı yoluyla pekiştirdikleri bir denetim sürecidir (Dolgun, 2015: 37). Gözetim, tarihsel açıdan üç başlık altında incelenebilmektedir. Bunlar: “pastoral nitelikli gözetim”, “teknik gözetim” ve “enformatik gözetim”dir (Dolgun, 2015: 40).

“Pastoral Nitelikli Gözetim: Bu evre toplumdaki yönetim erkini oluşturan kuram ve güçlere, dine, kiliseye, imparatora, feodal beylere vs.- biat eden insanların denetimi söz konusudur.

Teknik Gözetim: Bu evrede ise ulus devlet ile kapitalist sistemin kuşattığı örgütlenmeler bağlamında ‘sistemik’ izleme ön plana çıkar. Bu faaliyetler içinde, otoritenin kurulmasını sağlayan dokümanların bürokratik örgüt yapısı gereği dosyalanması ve saklanması ile kapitalist işletmelerde çalışanların belirli kriterlere göre gözetim altına alınması, devletin ve ekonomik sistemin gücünü destekleyici bir araç olarak gözetim etkinliklerinin temelini oluşturur.

Enformatik Gözetim: Günümüzde enformasyon teknolojileri/toplumuyla birlikte yeni bir işlerlik kazandığı görülen ve enformatik gözetim olarak adlandırılan son aşamada; gözetim bir yandan ileri teknoloji ürünü araçlarla diğer yandan da totaliter bir karakteristik kazanmaya başlayan iktidarlarla ilişkilendirilmektedir” (Dolgun, 2015: 40-41).

Bu tanımlamalardan yola çıkarak rahatça söylenebilmektedir ki, teknikler değişse ve gelişse de güç, gözetim araçlarına sahip olanın elindedir ve gücü elinde bulunduranlar bu araçları, denetim amacıyla sıklıkla kullanma ve varlığını sürdürme çabası içindedir. Tarihsel süreç içerisinde gözetimle ilgili değişen tek unsur, teknolojinin değişmesi/gelişmesidir.

Gözetimin toplumsal anlamda gelişmesinin temelleri, yönetim kavramının ortaya çıkmasıyla atılmıştır. Dolgun (2015)’a göre, toplumların gelişmesiyle kişiler, gruplar ve toplumlar arasındaki normlar şekillenmeye başlamış, bu nedenle ortaya çıkan kurallara uyma ve denetimi sağlama amacıyla gözetim bir zorunluluk haline gelmiştir. Yazının icadı ve kullanımıyla beraber, kayıt altına alma yoluyla denetim ve gözetim uygulamalarının sistematik altyapısı oluşmaya başlamıştır. Yazı denetime olanak sağladığı gibi yazılı metinler de güç sahiplerinin denetimine tabi tutulmuştur. Bunun yanında yazı kullanıldığı toplumların, yaşam biçimlerinden yönetimlerine kadar pek çok konunun kayıt altına alınmasına da olanak vermiştir.

Bu sayede, yazıyla denetim ve düzenin sağlanması kolaylaşmaya, gözetim sistematikleşmeye başlamıştır. Yazı ile sağlanmaya çalışılan denetimin yanında eski çağlarda ilkel yönetimlerin başındaki kişiler, dönemin inancını, şiddeti ve baskıyı bir denetim aracı olarak kullanmışlardır. Özellikle yerleşik hayata geçilmesi ve askeri yapılanmaların sistematikleşmesiyle beraber gözetim de süreklilik kazanmıştır (Dolgun, 2015: 62). Gözetim uygulamalarında yaşanan bu gelişmeler zamanla, Doğu ve Batı toplumlarındaki asker devlet, feodalite, din gibi etkenler, gözetim uygulamalarının her alanda ve her şekilde kullanabileceği “gözetim devleti” fikrinin oluşmasına katkı sağlamıştır (Çelik, 2014: 65).

Modern toplumlara geçiş sürecinde ise, Dolgun (2015: 66)’un ifadesiyle “medeniyete doğru evirilen geçiş dönemindeki gözetim etkinlikleri biçimlenmekte olan toplumsal yapıda ‘kapatılma pratikleri’ şeklinde ağırlığını hissettirmeye başlamıştır.” Bu pratikler gözetimi hızlandırmak ve ilerletmekle birlikte, şekillenmeye başlayan kapitalizm ve sanayi devrinin mantığına oldukça uyumludur. Bu pratikler için aslında gözetimin kurumsallaşmaya başlaması demek yanlış olmayacaktır. Özellikle 17. yüzyılla beraber kullanılmaya başlanan kapatılma pratiklerine, dönemin Batı ülkelerinde sıklıkla rastlanmaktadır. Bu pratikler ‘normal’ kategorisine uygun bulunmayan insanların ‘genel hastane’ isimli mekânlara kapatılarak gözetlenmelerini ve bu sayede denetlenmelerini sağlamaktadır. O dönem engelli, eşcinsel, fahişe, hırsız gibi toplumun ahlak düzenini de bozduğu iddia edilen bireyler bu denetime tabi tutulmuşlar (Dolgun, 2015: 67). Kapitalizmin yeşermeye başladığı bu dönemde kapatılmadan kurtulmanın tek yolu ise ücretli bir işe sahip olmaktır (Keskin Aktaran: Dolgun, 2015: 67). Bu nedenle toplum

normlarının dışında konumlandırılan bireyler, bu pratiklerle denetlenmeye ve cezalandırılmaya tabi tutulmuşlardır. Pratiklerin işleyiş biçimi göz önüne alındığında, kapitalizm ve modernleşme dönemiyle beraber, gözetimle nasıl iktidar kurulduğu anlaşılır niteliktedir. Her ne kadar 18. yüzyıla kadar kapatma mekânlarının tam bir ayrımı olmasa da, 17. yüzyılda cezalandırma mekânı olarak hapishanelerin temelleri atılmıştır. Sonuç olarak, güç sahipleri, denetim ve disiplin sağlamanın, ahlak dışı davranışlarda bulunmamanın çözümünü, yani kurallara uy(dur)manın çözümünü kapatma pratiklerine dayalı gözetimde bulmuşlardır. Burada altının çizilmesi gereken noktalardan biri Dolgun (2015: 69)'un ifadesiyle, “kapatmanın temelinde dinsel ve ahlaki anlamlar bulunmakla birlikte, asıl neden kapitalizmin ihtiyaçları doğrultusunda devinim gösteren sosyo-ekonomik faktörlerdir.”

Özetlemek gerekirse, ilk çağlardan modernizme geçiş dönemine kadar gözetim pek çok farklı aşamadan geçmiştir. Bu aşamalarda teknik ve olanakların artmasıyla gözetim iktidarların en önemli araçlarından biri haline gelmiştir. Zamanla denetleme gereksinimi ve tehditleri anlamak için ihtiyaç duyulan gözetim, toplumlarda o kadar çok kullanılmaya başlamış ve gelişmiştir ki, günümüz gözetim toplumuna kadar ulaşmıştır. Gözetimin, yeni enformasyon teknolojileriyle birlikte aldığı biçimi yorumlayabilmek için şüphesiz ki, kurumsallaşmaya başladığı modernizm dönemini de incelemek gerekmektedir.

2.2.2. Modern Toplum/ Endüstri Toplumu ve Gözetim

Modern toplumlarda gözetimin ne ölçüde etkili olduğunu, hangi temeller üzerinde şekillendiğini anlamlandırabilmek için modern toplum kavramının ne olduğunun anlaşılması gerekmektedir.

Toplum kavramı tanımlanmak istendiğinde karşımıza belirli temel noktalar çıkmaktadır. Bu temel noktalar göz önünde bulundurularak tanımlanacak olursa toplum; “insan ömründen uzun yaşayan, görece bir kararlılığa sahip olan ve kendi kendini devam ettiren insan topluluğudur” (Kongar, 2014: 46). Toplamlar insanlardan oluştuğu için doğal olarak değişim ve gelişim gösterirler. Bu anlamda “toplum; insan yaşamından daha uzun yaşayan, kendi kendini devam ettiren, kendini korumak, varlığını sürdürmek ve belli

menfaatlerini gerçekleştirmek üzere fikir birliği yapan bireylerden oluşan, belli bir fiziksel mekânı kaplayan ve görelî sürekliliğe sahip, belirli ölçüde kurumsallaşmış ilişkiler bütünüdür” (İçli, 2002: 32). Toplumlar tarih boyunca gelişerek ve değişerek varlıklarını sürdürmüşlerdir. Bu nedenle sabit bir toplum yapısından bahsetmek mümkün değildir. Avcı-toplayıcı özelliklerle başlayan toplumlar, yerleşik hayata geçerek tarım devrimini yaşamış ve bu süreçle hızla gelişmeye başlamışlardır. Endüstri devrimiyle beraber toplumsal yapıda oldukça köklü değişimler yaşanmıştır. Dünyanın günümüzde, teknolojinin gelişimi ile enformasyon devrinde yaşadığını söylemek yerinde olacaktır.

İnsanların yerleşik hayata geçmesiyle şekillenen tarım toplumları, teknolojinin gelişmesine bağlı olarak endüstri toplumlarına evrilmiştir. Bu toplum yapısıyla beraber, kentleşme, modernleşme, otomasyon, karmaşık bürokrasi gibi kavramlar kendini göstermeye başlamıştır (Demirbilek, 2015: 158). Alvin Toffler’a göre (1981, aktaran Demirbilek, 2015: 159), endüstri devriminin yaşanması ve sonrasında, bilgi ve insanlık çağı atlamıştır. Toffler bu değişen toplum yapısını üçe ayırmaktadır; ona göre, birinci dalga tarım toplumunu, ikinci dalga endüstri toplumunu, üçüncü dalga ise -birinci ve ikinci dalganın şekil değiştirmesiyle oluşan- enformasyon toplumunu ifade etmektedir.

16. yüzyılda başlayıp 20. yüzyıla kadar devam eden ve Batı Avrupa başta olmak üzere zamanla etkisini tüm dünyada gösteren dönüşüm dönemine modernizm süreci denebilir. Giddens (1998, aktaran: Gücüyener, 2011: 8) ’a göre modernlik, “17. yüzyılda Avrupa’da başlayan ve sonuçları neredeyse tüm dünyayı etkisi altına alan toplumsal yaşam ve örgütlenme biçimine işaret eder.” Modernleşme sürecinin ortaya çıkarttığı modern toplumların temel özellikleri arasında; artan farklılaşma, toplumsal yapıda bireylerin birbirine bağımlılığının artması ve grupların daha merkezi bir rol üstlenmeleri sayılabilir (Gücüyener, 2011: 8). Modernite özellikle Fransız Devrimi ve Aydınlanma Çağı etkisiyle beraber tüm Avrupa’da yayılmaya başlamıştır. Özellikle Sanayi Devrimi, yaşanan “modern dönüşüm”de oldukça önemli bir basamaktır. Bu bağlamda moderniteye geçişte dört devrim tespit edilebilmektedir. Bunlar; “bilimsel devrim, teknik ve endüstriyel devrim, siyasal devrim ve tüm bu devrimlerin sonucu olarak kültürel devrim”dir (Gücüyener, 2011: 9). Bu devrimler genel itibariyle açıklanacak olursa; bilimsel devrimle birlikte dönemin bilim insanları fizik ve doğa bilimleri ile bilgileri kanıtlamaya başlamış, böylelikle bulunduğumuz dünya ile ilgili algımız bile değişiklik göstermiştir. Endüstri

devrimiyle beraber emek süreci makineleşmeye başlamış ve hayat mekanikleşmiştir. Siyasal devrimle beraber eskiden geleneksel ve dini yapılara bağımlılık gösteren iktidar akılla meşrulaştırılmaya başlamıştır. Tüm bu gelişmelerin kültüre yansımalarıyla beraber kültürel devrim gerçekleşmiştir (Gücüyener, 2011: 10).

Her ne kadar ortaya çıkma zamanı ve ortaya çıkışında etkili olan unsurlar konusunda net bir fikir birliği olmasa da, 16. yüzyılda şekillenmeye başlayarak 18. yüzyılda görünür hale gelen endüstri devrimi, kimi araştırmacılara göre ticari ilişkiler yüzünden, kimi araştırmacılara göre ise bilimsel düşüncedeki gelişmelerin etkisiyle ortaya çıkmıştır (Bozkurt, V, 2015: 6). Özellikle II. Dünya Savaşı'ndan sonra birçok sosyolog modern toplumu en iyi tanımlayan kavramın artık kapitalizm olmadığı, endüstri toplumu olduğu konusunda fikir birliği sağlamışlardır (Bozkurt, 2015: 13).

En temel karakteristiklerinden biri fabrikalaşma olan endüstri toplumu, artık bireylerin (işçilerin) disiplin içinde, kontrol edilerek, söz dinleyen bireyler olmasına yönelik bir yapılanma haline gelmiştir. Öyle ki, eğitim kurumları da bu yapıya hizmet edebilecek bireyler yetiştirmeye başlamıştır. Kısaca belirtmek gerekirse endüstri toplumu,

“işbölümünün, standartlaşmanın, kentleşmenin, cemaatin gerileyişinin, sekülerizasyonun, rasyonelleşmenin, benzeşmenin, teknolojik gelişmelerin, vasıflı iş gücünün, çoğulculuğun, formel ilişkilerin, toplumsal farklılaşmanın, bireyciliğin, para egemenliğinin ve çekirdek aile hakimiyetinin arttığı toplumlardır.” (Bozkurt, 2015: 14).

Endüstri toplumunun, yani modern toplumun karakteristiklerine bakıldığında, temel gereksinimlerinden birinin bilgi olduğunu söylemek doğru olacaktır. Özellikle rasyonaliteyle beraber sağlanmaya çalışılan düzen kuşkusuz ki bilgiyi gerektirmektedir. Dolgun (2015: 74)'un gözetim sınıflandırmalarından biri olan ‘teknik gözetim’ de bu ihtiyaçlar doğrultusunda şekillenmiştir. Teknolojik yöntemlerin gelişmesi ve bilgiye duyulan ihtiyaçla beraber gözetim modern toplumda gelişmiş ve yaygınlaşmıştır. David Lyon (2013), modernitenin güç yaratmak ve bu gücü sürdürülebilir kılmak için veri bilgiye olan gereksinimin altını sıklıkla çizmektedir. Bu noktada belirtilmelidir ki modern düşünceyle ve özellikle Aydınlanma Çağı ile ortaya çıkan toplumun temel karakteristikleri,

bir takım gözetim pratiklerinin kullanılmasını zorunlu hale getirmiş ve bu pratiklerin yükselmesine olanak tanımıştır. Bu dönemde çok önemli değişimler meydana gelmiştir. Bu değişimleri Foucault ‘Deliliğin Tarihi’ adlı eserinde Büyük Kapatılma olarak kavramsallaştırmıştır. 1656 yılında Paris’te Hopital General adında bir kurum kurulmuş ve toplumda ‘öteki’ konumunda bulunan birçok kişi bu hastaneye kapatılarak gözaltında tutulmuştur. Avrupa’nın pek çok yerinde de aynı uygulamalar görülmüştür. Fransız Devrimi’nden itibaren de bireyler genel bir kapatılmaya değil, ayrı ayrı alanlarda kapatılmaya başlanmıştır (Foucault, 2015a: 106). Ancak iktidar yapısının da değişim göstermesiyle beraber bu kapatılma pratikleri 19. yüzyılda değişiklik göstermiş hapishane, kapatılma dönemindeki gibi, cezai olmayan ve proletaryanın kontrolüne yönelik değil, gerçekten cezai infaz yeri haline gelmiştir (Foucault, 2015a: 139). Bunun nedeni Foucault’nun Hapishanenin Doğuşu (1975) ve Kliniğin Doğuşu (1963) kitaplarında bahsettiği gibi mutlak iktidardan disipline edici iktidara geçilmesinden kaynaklanmaktadır. Çünkü artık modern toplumda denetim acı çektirici yollarla değil, gözetleme pratikleriyle gerçekleşmeye başlamıştır. Bu noktada Foucault’nun panoptikon metaforu öne çıkmaktadır (Foucault, 2015a: 224). Gözetim pratiklerinin kullanımının gerekli olması, bu dönemde bilgiye ulaşmak için denetimin de zorunlu olduğunun düşünülmesinden kaynaklanmaktadır. Bu noktadan hareketle 19. Yüzyıldan itibaren denetleme ve bilgiye ulaşma amacıyla gözetim pratikleri, kamusal ve özel alan farkını ortadan kaldırarak, okul, fabrika, ordu gibi tüm kurumlara ve gündelik yaşama yayılmıştır (Gücüyener, 2011: 14). Bu durum da modernlik öncesi dinle, baskıyla, şiddetle yapılan denetim ve gözetim uygulamalarının göze batmadan gerçekleştirilmesine olanak vermiştir. Modern toplumun gözetim pratiklerini bu denli geliştirmesi ve desteklemesi daha sonraki dönemlerde, tamamen gözetim ve veri toplama üzerinden iktidar sağlanan, gücü elinde bulundurmanın gözetim pratiklerini kullanabilmeye bağlı olduğu toplumların gelişmesine neden olmuştur.

2.2.3. Post Endüstriyel Toplamlar ve Gözetim

1960’lı yıllarla beraber ileri düzeyde endüstrileşen toplumun yani ‘endüstri toplumu’nun karakteristik özelliklerinin değişimlere uğradığı fark edilmiştir (Bozkurt, 2015: 15). Bu değişimler doğrultusunda düşünürler, yeni gelişmekte olan toplum için, pek çok isim kullanmışlardır. Her ne kadar bu farklı adlandırmalar aynı kavramı (aynı toplum yapısını) ifade etse de, detaylardan kaynaklı farklılıklar bulunmaktadır. Çünkü aslında yeni

toplum yapısı için ortaya atılan “modernlik sonrası çağ”, “bilgi toplumu”, “post-endüstriyel toplum”, “enformasyon toplumu”, “network toplumu” ve 2000’lerden sonra dönemi tanımlamak için ortaya atılan “sanal toplum”, “yeni ekonomi” gibi kavramlar, endüstri toplumu kavramının artık dönemi açıklamaya yetmemesinden kaynaklanmaktadır (Bozkurt, 2015: 15).

Bazı araştırmacılar, dönemin farklı bir adlandırmaya gereksinim duymadığını düşünmektedirler; çünkü bu araştırmacılar yeni toplum yapısının aslında ‘yeni bir toplum’ olmadığını, endüstri toplumunun gelişen özellikleri doğrultusunda ortaya çıkan bir toplum olduğunu düşünmektedirler. Ancak 1960’larla 2000’ler toplumunu ya da 2000’lerle günümüz toplumunu aynı kefeye koymak pek mümkün görünmemektedir. Küçük farklar nedeniyle aynı yapı ifade edildiği için, bu araştırmada enformasyon toplumu, post endüstriyel toplum gibi kavramlar tek bir toplum yapısını ifade edecektir: ‘modernite sonrası toplum’.

Toplumlarda bazı karakteristiklerin ortaya çıkmasıyla beraber ‘post-endüstriyel toplum’ kavramı daha belirgin hale gelmiştir. Bu özelliklerin ilki üretimden çok hizmete yönelimin artmasıdır. Endüstri sonrası toplumlarda eğitim, sağlık, sosyal hizmetler gibi alanlar önem kazanmış; buna ek olarak enformasyon toplumunun oluşumuna olanak veren ve süreci hızlandıran bilgisayar teknolojileri önemli hale gelmiştir. Bu süreç göstermektedir ki, her ne kadar üretimden hizmete bir geçiş de söz konusu olsa, toplumsal dinamiklerin değişimi asıl enformasyon teknolojilerinin gelişimiyle ivme kazanmıştır. Bu dönemde yaşanan değişimlerden bir diğeri ise sınıflardır (Bell, 1989 aktaran Bozkurt, 2015). Bu dönemde yeni sınıflar yükselmeye başlamış, beyaz yakalıların sayısı artmış, bunun yanında bilim insanları, teknisyenler, mühendisler gibi teknik personel sınıfında da artış yaşanmıştır.

Post modern topluma geçişle birlikte bilgi toplumunun önkoşulu teknolojinin gelişimi, bürokrasi ve modernite olarak ortaya çıkmaktadır (Çelik, 2015: 67). D. Bell’e göre post endüstriyel toplum bilgi etrafında örgütlenmektedir (Bell, 1989 aktaran Bozkurt, 2015). Bilgi, günümüz enformasyon toplumlarında artık stratejik bir güçtür ve ona sahip olan gücü elinde bulundurmaktadır. Kısaca özetlenecek olursa, post endüstriyel toplum dönemiyle beraber bilgi merkezî bir öneme sahip olmuştur. Güç sahipleri güçlerini devamlı

kılmak ve daha fazla güç elde etmek için bilgi/veri toplamaya başlamışlardır. Özellikle internet ve enformasyon teknolojileri alanında gelişmelerin hızlanması, bu dönemde gözetimin de bilgiye dayalı hale gelmesine neden olmuştur.

Enformasyon teknolojileri post endüstriyel toplumun doğuşu ve devamlılığı açısından büyük öneme sahiptir. Öncelikle bu teknolojiler yeni iş imkânları oluşturmuş ve sektörel bazda değişimler meydana getirmiştir. İş imkânı yaratmış olmasına rağmen bu teknolojiler özellikle de bilgi teknolojileri pek çok alanda da insanların yerini almıştır. Tüm bunlarla beraber bu teknolojiler, bilgiyi/veriyi “eğlenceli hale getirerek” toplamayı sağlamış ve toplumlar üzerinde bir tür zihin kontrolüne olanak vermiştir. Özellikle internetin akıl almaz bir hızla gösterdiği gelişim, bilginin serbest dolaşıma girmesini ve her yere ulaşmasını sağlamış, dünyada herkes birbirine ve her bilgiye ulaşmaya başlamıştır.

Enformasyon teknolojilerinin bu denli gelişmesiyle birlikte, aralarında Habermas’ın da bulunduğu birçok ünlü düşünür, bilginin artık sadece belirli bir grubun tekelinde ve himayesinde bulunmadığını ve dolaşıma girerek kitlelere yayıldığını belirtmektedir (Bozkurt, 2015: 21). Tüm bu gelişmeler her ne kadar internetin ve diğer enformasyon teknolojilerinin özgürlüğü arttıran ve bilgiye ulaşmayı kolaylaştıran icatlar olduğunu gösterse de, bu teknolojilerin güç sahipleri tarafından kullanılmasıyla veya bireylerin bilinçsizce kullanmalarıyla ortaya çıkan problemler faydalarını geçebilmektedir. Örneğin, internet ve enformasyon teknolojileri, bilginin serbest dolaşımını sağlamakta ve kolayca yayılabilmektedir; ancak yayılan her bilgiyi kontrol etmek mümkün olmadığından bu teknolojiler çok büyük bir enformasyon kirliliğine sebep olabilmektedir.

Post endüstriyel toplumlarda internet ve iletişim teknolojilerinde yaşanan köklü değişimler, gözetim uygulamalarının da gelişiminde de büyük rol oynamıştır⁹. Özellikle günümüz toplumu düşünüldüğünde bu teknolojiler hayatlarımıza iyice nüfuz etmiş ve “vazgeçilmezlerimiz” olmaya başlamıştır. İletişim teknolojileri üzerinden gerçekleştirilen gözetim uygulamaları ile de, denetimin eski toplum yapılarındaki gibi işkence ile zorla yapılması durumu son bulmuş, bizzat gözetlenenin katılımıyla gözetim uygulanmaya başlamıştır. Günümüzde artık herkes veri/bilgi oluşturmakta ve bunları serbest dolaşıma sokmaktadır. 1950’li yıllardan günümüze kadar olan süreçte devletler yurttaşların kişisel

⁹ Yeni iletişim teknolojilerinin gelişimi sonraki bölümde aktarılacaktır.

bilgilerini elektronik ortamlara taşımışlardır (Çelik, 2015: 68). Özellikle akıllı telefonlar, mobil uygulamalar, sağlık ve eğitim gibi sektörlerdeki elektronik yapılanmalar, mobil bankacılık uygulamaları gibi birçok uygulamayla beraber bireylerin tüm verileri, kim tarafından denetlendiği belirsiz olmakla beraber, elektronik ortamlarda tutulmaya ve bir elektronik veri arşivi oluşturulmaya başlanmıştır. Tüm bu veriler üzerinden, günümüz toplumlarında bireyler tanımlanmakta ve kategorileştirilmektedir (Lyon, 2013). Biyometrik verilerden, mobil oyunlara, alışveriş sitelerinden, banka kartlarına, sokaktaki MOBESE kameralarından kullanılan akıllı telefonlara kadar bireylerin her hareketi gözlenmekte; aktardığı veriler doğrultusunda dijital bir “profil” oluşturulmaktadır.

Gözetim uygulamalarına sınırsız olanak sağlayan enformasyon teknolojileri, post-modernliğin de etkisiyle bireyler ve toplumlar üzerinde yeni riskler yaratmaktadır (Demirbilek, 2015:160). Bu riskler de risk toplumunun oluşmasına olanak sağlamaktadır. Risk toplumu;

“Risk toplumu, endüstri toplumunun günümüze kadar izlediği yolda yaratılan tehditlerin ağır bastığı bir modernlik evresine işaret etmektedir. Bu kavram, modern toplumun yenilenme dinamiğinin yaratmış olduğu toplumsal, ekolojik ve bireysel risklerin giderek endüstri toplumun güvenlik ve denetim kurumlarının etkisi altından çıktığını belirtmektedir. Bir diğer anlatımla modern toplum, risk toplumu haline dönüşmektedir ve artan şekilde risklerin tartışılması, önlenmesi ve yönetilmesi ile ilgilidir.” (Beck, 1999 Aktaran Demirbilek, 2015: 161).

Enformasyon teknolojilerinin risk toplumu yaratabilme üzerindeki etkisi özetlenecek olursa; günümüz toplumlarında bilginin bu denli yayılabilmesinin, küreselleşebilmesinin en önemli nedenlerinden biri internet ve diğer enformasyon teknolojilerdir. Ancak bu teknolojiler aynı zamanda birçok yanlış bilgiye, var olan bilgilerin çalınmasına, etik dışı davranışlarda bulunma gibi pek çok olumsuzluğa da olanak sağlamaktadır. Buna ek olarak günümüzde her ne kadar bu teknolojiler çok kullanılsa da hukuki zemin tam olarak oturtulamamıştır (Demirbilek, 2015: 173-174). Bu noktada da görülmektedir ki bu teknolojiler ve onların kullanım alanları insan onurunu, özel yaşamın gizliliği hakkını, bireysel özerklik gibi temel değerleri, temel hak ve özgürlükleri tehlikeye atmaktadır (Çelik, 2015: 68).

Sonu olarak, post endüstriyel dönemle birlikte “verilerin kaydedilmesi, saklanması, belli bir işlem den geçirilerek yeni bilgiler üretilmesi, üretilen bilgilerin saklanması ve aktarılması gibi işlemlerin etkin bir biçimde yapılmasını mümkün kılan teknoloji olarak tanımlanan bilgi teknolojilerinde” (Demirbilek, 2015: 172) pek ok gelişmeler yaşanmıştır. Bu gelişmelerle birlikte günümüz toplumlarında ne denetim artık zorla yapılmakta ne de gözetim Bentham’ın hapishane modelindeki gibi yapılara gerek duymaktadır. Verilerin elektronik ortamlara aktarılabilmesi, ayıklanabilmesi, kategorileştirilebilmesi, gözetim uygulamalarına bambaşka bir boyut katmıştır. Tüm bunlara ek olarak bu gözetim uygulamaları, iktidar/gü sahipleri tarafından uygulamaya konuyor olsa da, artık bu konudaki baskıcı tutum yok gibidir; ünkü gözetime hizmet eden teknolojiler kişilere eğlence araçları gibi sunulmakta, bireyler kendi hür kararlarıyla veri oluşturmaktadırlar. Ancak bu verilerin kim tarafından, hangi amaçla toplandığı, kullanılıp kullanılmadığı, saklanıp saklanmadığı veya kullanılıyorsa hangi amaçla kullanıldığı bilinmemektedir.

Özetlemek gerekirse, gözetim tarihsel süreç içinde farklı evrelerle gelişmiştir. Bu evreler ‘pastoral nitelikli gözetim’, ‘teknik gözetim’ ve ‘enformatik gözetim’ olmak üzere üç temel başlık altında toplanabilmektedir (Dolgun, 2015: 40). Gözetim tarihsel açıdan bakıldığında belki de insanlık tarihi kadar eski bir kavramdır. İnsanların merak etme duygusu aslında varoluşundan itibaren onu ‘gözetlemeye’ eğilimli hale getirmiştir. Bunun yanında insanın küçük yaşlardan itibaren öğrenme yeteneğini de ‘rol model olarak’ bir başka deyişle ‘bakarak’ geliştirmesi aslında gözetimi insan doğasında olağan kılmıştır. Modern toplum öncesi var olan ‘pastoral nitelikli gözetim’ evresinde Dolgun (2015: 40)’a göre ‘din ve ya hükümdar gibi yönetim erklerine biat eden insanların denetimi söz konusudur’. Gözetimin toplumsal anlamda gelişmesinin temelleri ise yönetim kavramı ile gelişmiştir. Dolgun (2015: 21)’a göre, toplumların gelişmesiyle, kişiler, gruplar ve toplumlar arasında normlar şekillenmeye başlayınca, kurallara uyulmasını ve denetimi sağlayabilmek açısından gözetim bir zorunluluk olarak ortaya çıkmıştır. Yazının ortaya çıkmasıyla beraber kayıt altına alma ile denetim ve gözetimin temelleri atılmıştır. Eski çağlarda gerek yöneticiler, gerekse dönemin dini inancı, şiddet ve baskı, bir denetim ve gözetim aracı olarak kullanılmıştır. Zamanla gerek teknolojinin gelişmesi gerek denetimin nasıl sağlanabileceği hakkında bilgilerin artmasıyla, gözetim daha sistematik bir biçimde yapılmaya başlanmıştır. Günümüz toplumuna yaklaştıkça enformasyon teknolojilerinin

gelişmesi ve yaygınlaşmasıyla, gözetim derinlemesine ve ‘fark ettirmeden’ her alanın denetlenmesiyle gerçekleştirilmeye başlamıştır. Dolayısıyla, ister ilkel ister son teknolojilerle olsun gözetim, tüm toplumlarda bir biçimiyle kullanılmıştır. Bu kullanım daima grup veya kurumların amacına hizmet etmiştir (Dolgun, 2015: 37).

Gözetim kavramının tarihsel sürecine baktığımızda denetlemek isteyen bir güçlü taraftan ve kendine karşı oluşabilecek tehditleri kestirebilmek için gözetleyen bir taraftan bahsetmek mümkündür (Gücüyener, 2011: 6). Zamanla, denetleme ve tehditleri anlamak için ihtiyaç duyulan gözetim olgusu, toplumlarda öylesine kullanılmaya, gelişmeye ve içselleştirilmeye başlamıştır ki, ‘gözetim toplumu’ kavramından bahsetmek olanaklı hale gelmiştir. Gözetimin hep var olması, gözetim tekniklerinin geliştirilebilmesi için bu denli çaba sarf edilmesi, kuşkusuz ki onun güç sahipleriyle bir ilişkisi olduğunun kanıtıdır. Öyle ki, özellikle modern toplumda güç sahipleri, özellikle de güvenlik gerekçesini göstererek toplumun gündelik hayatından, iş yaşamına, sağlık verilerinden, özel ilgi alanlarına, hatta mahrem alanlarına dair her şeyi denetlemek için gözetime başvurmaktadır. Hatta gelişen teknolojiyle bu gözetim kültürüne bireylerin hizmet etmesi sağlanmaktadır.

2.3. Panoptikon Modeli ve Gözetim

Panoptikon; Bentham’ın, denetleyenlere gözetimin eksiksiz gerçekleştirilebilmesi imkânı sağlayacak, aynı zamanda yalnızca cezalandırma mantığını değil, modern kurumların her birini işlevlerine uygun tarzda yansıtabilecek biçimde tasarladığı mimari yapının adıdır (Baştürk, 2016: 23). Foucault bunu metafor olarak kullanmış ve panoptikonu, temelinde bedenin iktidarın öznesi olduğu fikri yatan ‘biyo-iktidar’ kavramıyla geliştirerek, bir gözetim iktidarı olarak kavramsallaştırmıştır (Foucault, 2012, aktaran Yücel, 2015: 393). Bentham, panoptikonu sıradan bir genel gözetim mekânı ya da disiplin teknikleri olarak değil, etkili bir yöntem olarak görmektedir; panoptikonu farklı kılan unsur, tekil bir mekânın içerisinde tüm bireyleri aynı anda gözetim altında tutmayı başarabilmesidir (Bentham, 2008:23). Bauman ve Lyon gibi düşünürler günümüzün gözetim biçimleri için de kullanılabileceği mantığını sorunlu görseler de panoptikon, hâlâ referans oluşturmaktadır ve suçu önleme ve cezalandırma yerine, henüz kişilerin

akıllarından geçirme aşamasında yok etmeye yönelik, daha nicelikli bir iktidar teknolojisi örneğidir (Ergur, 2016: 7).

2.3.1. Kavramsal Olarak Panoptikon ve Panoptikon Tasarımı

Panoptikon kavramının kökeni, Yunan mitolojisine dayanmaktadır. Bu kavramın oluşturulmasında, Argus Panoptes adlı bazen dört gözlü, bazen de tüm vücudu gözlerle kaplı olarak tasvir edilen ve aynı anda birden çok şeyi görebilen bir karakterden esinlenildiği düşünülmektedir. Panoptes'in en belirgin özelliği ise görülmeden, görebilir olmasıdır (Pimenta, 2008, aktaran Yücel, 2015: 391). Panoptikon, merkezinde geniş pencereleri ve gözetleme kulesi bulunan halka biçiminde bir yapıdır. Bina hücrelere bölünmüştür ve her bir hücrenin biri içeri bakan ve kuleninkilere karşı, diğeri de dışarı bakan ve ışık alan ikişer penceresi bulunmaktadır. Hücrelerin arasındaki duvarlarla mahkûmların birbirleriyle iletişimi de engellenmiştir. Bu fiziksel özellikler sayesinde kuledeki tek bir gözcü, tüm hücrelerdeki mahkûmları gözetleyebilmektedir. Ayrıca mahkûmlar kendilerini gözetleyeni göremedikleri için sürekli gözetim altındaymış gibi davranırlar; mahremiyet alanları ellerinden alınmış; yok edilmiştir. Bu sayede de sürekli işleyen bir iktidar yaratılmıştır. (Yücel, 2015: 391).

Panoptikon tanımı, mimarî bir yapıyı nitelemekten öte, bir sistem mantığı çerçevesinde toplumsal denetime yönelik işleyen mekanizmaları ifade etmektedir. Disipliner yapıdaki bu mekanizma, iç dinamikleri ile toplumları dönüştürür ve bireyleri sürekli gözetim altında tutar; temel boyutu, tüm toplumu kapsayan gözetim-denetim-ıslahtan oluşan üçlü yapıdır. (Dolgun, 2015: 106) İslah bir disiplin tekniğidir ve ahlaki kaygıyla değil, ekonomi-politik zorunluluklarla üretilmiştir. Foucault da tıpkı Bentham gibi, normal yaşamının sürdürülebilmesinin çeşitli tekniklerle sağlandığı düşüncesindedir; burada amaç, çalışma dışı kalan kesimleri ayırmak, ama dışlamayıp ihtiyaç olduğunda yeniden üretim sürecine katabilmek için ıslah etmektir (Baştürk, 2016: 28). Bugünün toplumları, Bentham'ın temellendirerek programladığı bir toplumsal yapıda, yani 'panoptik toplum'da hapis durumunda yaşamaktadırlar. (Dolgun, 2015: 106). Foucault panoptik toplumu “ kişisel ve sürekli gözetim biçimi altında, denetim/cezalandırma ve ödüllendirme biçimi altında; yani bireylerin bazı kurallara göre dönüştürülmesi ve şekillendirilmesi

biçimi altında bireylere uygulanan bir iktidar biçimi” olarak tanımlamaktadır (Aktaran, Çelik, 2014: 81).

Bentham, hapishane modeliyle güvenlik ile ehlileştirmenin bir arada olduğu bir mekânsal tasarım yaratmıştır. Bentham’ın tasarımına göre hapishane, hem bütün olarak hem de tek tek gözetlemeye imkân sağlamaktadır. Bentham, bu durumu Pan (bütün) Opticon (gözetim) olarak tanımlayarak, ‘Panopticon’, yani ‘bütünü gözlemek’ olgusunu oluşturmuştur (Baştürk, 2016: 23). Modelin önemi, gözetimin dışsal olarak kurulmasına rağmen mahkûmun içine, ruhuna sızması ve onu orada yakalamasıdır. Panoptikon, mekânsal bir tasarım olarak anlaşılıyor olsa da, temelde sürekli hale getirilen ve içselleştirilen bir denetim mantığına dayanmaktadır. Yönetimin dışarıdan uygulanmasına rağmen, denetim yönetilen birey tarafından içselleştirilmektedir. Panaptikon, iktidarın dışsallığını bertaraf ederek onu bireyin iç dünyasına taşıyan bir denetleyicidir; işlevi ise denetim uygulayacak olanların gözetimi eksiksiz yapabilmelerine olanak sağlamasıdır. (Baştürk, 2016: 23)

Foucault, “pek çok yerden pek çok şekilde gözetlediğimizi ve bu yüzden kendimizi kontrol edip görülsek de görülmesek de sorun çıkarmayacak şekilde davrandığımızı” vurgulamaktadır (aktaran, Ritzer ve Stepinsky, 2014: 194). Ona göre, panoptikon sistemi, kişilerde öz-disiplin geliştirerek, kurumun kuralı ne ise buna boyun eğme arzusu yaratmaktadır (aktaran, Lyon, 2013: 87). Bunu sağlayan görünmez iktidar, tek kişilik ve yüzünü gördüğümüz egemen iktidarlardan farklı bir otorite yöntemi kullanmaktadır; bu iktidar bir kişinin değil, ‘gözün iktidarı’dır. İktidar artık, panoptikon yapısındaki dev kuleden ibarettir ve ‘dev kule’ insanların, kendisini göremedikleri, ama kendilerini sürekli izlediğine inandıkları gözetleyici bir güçtür. Panoptikonun etkisinin büyüklüğü tam da buradadır; kapatılanlarda bilinçli ve sürekli bir görülebilirlik durumu yaratır, dolayısıyla iktidarı bireysellikten çıkartıp otomatik olarak işleyişini sağlar. Panoptikon görmekle görülmeyi kesin biçimde birbirinden ayırmayı sağlayan bir makine gibidir; çevrede/halkada yer alanlar tümüyle görülmekte, ama asla görememekte; merkezdeki kule ise görülmeden her yeri görebilmektedir (Foucault, 2017: 297-298). Foucault, kulenin tepesindeki sürekli gözetleyen iktidar imgesinin, aslında yüksekte yer alan dev bir göz olduğunu ifade etmektedir; dev göz görünmez iktidarın gözüdür. Ona göre, sadece

toplumlar değil, tüm dünya da dev bir panoptikondur. (Foucault, 1992, aktaran Özdel, 2012: 25)

Panoptikon sisteminde, her hareketleri görmedikleri bir gözetleyence izlenen mahkûmların, gözetlendiklerini otomatik olarak içselleştirmeleri durumu, başka örneklerle de taşınabilir. Tıpkı mahkûmların iyi davranma gereği hissetmeleri gibi, fazladan bir güç kullanmaya gerek kalmaksızın, akıl hastaları sakin olmaya, işçiler çalışmaya, öğrenciler özenli olmaya, hastalar tedaviye uymaya zorunlu hale gelmektedir. Zamanla evden işe, hükümet birimlerinden eğlence alanlarına kadar, günlük yaşamın her alanına taşınan bu mekanizma, insanların tutumları üzerinde daha etkin olmaya olanak vermektedir. Panoptikon modeliyle birlikte iktidar ulaşabildiği kadar fazla bilgiye ulaşmaktadır. Böylelikle kendini her yerde görünür kılmakta ve her hücrede kontrol sağlamaktadır. Kayıt altında da tutularak veriler depolanmaktadır (Bozkurt, 2000).

Bentham, panoptikonu eğitim, ceza, üretim mekânlarına uygun biçimde tasarımlamakta; her birinin birbirinden farklı işlevleri olsa da benzer olduklarını öne sürmektedir. Bu mekânlarda aynı mimarî biçimle benzer etkiler yaratılmasının özünde, bu tasarımın gözetim iktidarını uygulayacak donanımın imkân sağlaması bulunmaktadır. Bentham'a göre mekânsal donanımın beş temel unsuru vardır ve bunlar farklı işlevlerdeki mekânlara uyarlanabilir: "Nezaret altında tutma, hapis, tecrit, zorla çalıştırma ve eğitim; bunların tümü de göz önünde bulundurulacak amaçlardır." (Bentham, 2008: 13). Panoptikonu farklı kılan unsur ise, tekil bir mekânda tüm bireyleri aynı anda gözetim altında tutmayı başarabilmesidir. Bentham, gözetimin mükemmel biçimde gerçekleşmesinin ancak panoptikonla olacağına inanır; çünkü panoptikonun dairesel yapılanmasının birey ile bakış arasında bir mesafe öngörmemesi, bakışın her yerde olduğuna ve her yeri kapsadığına dair bir biliş üretmektedir (Bentham, 2008: 23).

Panoptikon, sosyal bilimlerde en basit anlamıyla, 'gözetleme' ile 'gözetlenme' kavramları için kullanılmaktadır. Gözetleme ve gözetlenme ilişkisi, ilkel kabilelerden itibaren sonrasında ortaya çıkan şehir devletlerinde de, günümüzün devletler sisteminde de hep var olmuştur.

"Panoptikonu; modernleşmeyle birlikte devletin ve toplumun varlığını, devletin çıkarlarını koruyabilmek ve toplumun bütünlüğünü sağlayabilmek amacıyla devlet ve yönetici

güçlerin toplumdaki her bir özneyi gözetleme hakkını elde etmesi ve gözetlemesi olarak açıklayabiliriz.” (Ceyhan, 2017).

Her devlet, birçok birimi ile her an, her yerde ve her şekilde toplumu gözetleme faaliyetlerinde bulunmaktadır.

Demokratik toplumlarda iktidar karşıtı yapılanmaların artması, iktidarın tehlikeye girmesi olasılığını yaratır. Dolayısıyla, yönetici güçler ve iktidarlar demokrasinin kendi aleyhlerine işleyebildiğini görerek ‘gözetim’ yaparlar; genellikle de kendilerini koruyabilmek için meşru güçlerini kullanma yoluna giderler. Ancak önce karşıtlarını bilmeleri gerekir ki, bunun yolu da ‘gözetleme’dir. Kendilerine ya da erklerine karşı her türlü olası tehlikeyi, toplumun güvenliğini gerekçe göstererek izlerler. Bu şekilde toplumu koruma ve huzuru sağlama vb. nedenler öne sürülerek gerçekleştirilen ‘gözetim’de herkes potansiyel tehlikeli durumdadır; bu yüzden herkes gözetlenmeye çalışılmaktadır. Bu koşullar altında insanlar, sürekli izlenildiklerini bilmekte ve bu kabul ile hareket etmekte, iktidarların ve yönetenlerin istemediklerini yapmama yönünde oto-kontrol geliştirmektedirler. Doğaldır ki gözetim mahremiyet alanlarını daraltmakta, mahremiyeti şeffaflaştırmaktadır. Bu noktada hep göz ardı edilen ve ‘gözetleyen’ için zaten önemi olmayan olgu mahremiyettir (Ceyhan, 2017).

2.3.2. Sistematik Gözetim ve Panoptizm

Sistematik gözetime ilk dikkat çekenlerden biri Marx’tır. “Marx’a göre gözetim, “emek ile sermaye arasındaki mücadelenin bir unsurudur”, çünkü artık işçiler eski yöntemlerle çalıştırılmamakta, bir biçimde denetlenmeleri gerekmektedir. Denetim için özellikle işçilerden en yüksek verimi sağlayabilmek için yönetimi geliştirmişlerdir. Ancak bu noktada Marx’a göre çok önemli olan unsurlardan biri gözetim yoluyla emeğin disiplininin sağlanmasıdır (Lyon, 1997, aktaran Bozkurt,V, 2000). Weber gözetimin yani ‘ayrıntılı kayıt ve dosyalamanın’ bürokratik yönetimlerin özelliklerinden olduğunu belirtmektedir. Gözetim çalışmalarına en iyi örneklerden biri olan kült roman ‘1984’ün yazarı George Orwell ise, yeni teknolojilerin gelişmesine paralel olarak gelişen modern gözetim tehlikelerine değinmiştir. Orwell, romanındaki umutsuz dünyada totaliter denetime yönelik korkuları devlet gözetimi ile bağlantılandırır. Oysa günümüzün gözetim

toplumunda gözetim faaliyetleri, iktidarların sınırları ötesine geçerek, sosyal kanallara ulaşmış durumdadır; dolayısıyla Lyon'un da vurguladığı gibi, gözetim toplumun büyük kesimine yayılabilmektedir. Bu nedenle, bugün Orwell'ın distopyasının da bir adım ötesine geçildiğini ve iletişim teknolojilerinin sadece 'Büyük Birader' benzetmesi ile tanımlanamayacağını söyleyebiliriz (Okmeydan, 2017: 56).

Panoptikon, mimarî düzenek içerisinde tek-merkezli, işlevsel bağlamda ise merkezsizdir; çünkü gözetim kulesindeki gözleyen de gözetim altındadır. Panoptikon, mekânsal düzlemde işleyen, ancak aslında iktidara sürekli alan açan bir yapıdır. Ayrım, sınıflandırma ve müdahale olanakları, gözetimle edinilen bilgiler yoluyla genişlemektedir. Panoptikonla ayrımlar ve sınıflandırmalar yapılarak, müdahalenin gerçekleştirilebileceği alanları kapatma altına almak mümkündür ki, bu girişimin mekânsal olması da gerekmez; gözetimin yöneldiği her yerde potansiyel olarak gerçekleştirilebilir (Baştürk, 2016: 72).

Gözetime dayalı iktidar ilişkileri, Marx'a göre sınıf ilişkileri ekseninde atölye ve fabrikalarda, Weber'e göre de, bürokratik işbölümleri üzerinden modern örgütlerde belirginleşir. Foucault ise, gözetime dayalı iktidarların işleyiş itibarıyla, toplumsal yaşamı bir ağ gibi içine aldığı görüşündedir; ona göre bu iktidarlar toplumsal yapıda mikro ve makro düzeylerde ortaya çıkan güç yapılanmaları sayesinde, mevcut ilişkilerin tümünde var olmaktadır (Aktaran, Dolgun, 2015: 104). Foucault, insan eylemlerinin zaman ve mekân sınırları içine hapsedilmesinin, toplumsal yaşamı düzenlemenin başlıca araçlarından biri olduğu varsayımıyla yola çıkmakta; panoptikon metaforuna odaklanmakla birlikte, konuya toplumsal ağ içerisindeki 'biyo-iktidar' dediği siyasi teknolojiler boyutundan yaklaşmaktadır. İktidarı, sadece siyasi olarak algılayan sığ bir yaklaşımdan ziyade, insan vücudunun kılcal damarlarına bile nüfuz edebilecek, adeta gündelik yaşamın her anında var olan bir olgu olarak düşünmektedir (Foucault, 2015b: 23). Foucault'a göre beden iktidarın öznesi durumundadır. Bu düşüncesini ise 'biyo-iktidar' olarak kavramsallaştırmıştır. Foucault, iktidar kavramını tanımlamak için, geleneksel iktidar ve biyo-iktidardan söz etmektedir. Geleneksel iktidar modeli "hukuki-söylemsel"dir ve yasa, yasaklama ve itaat sistemi üzerine kuruludur. (Foucault, 2015b: 23). 17. yüzyıl sonunda batı toplumlarındaki geleneksel iktidar anlayışının yerini alan 'biyo-iktidar' ise, üretkendir ve aynı zamanda da yaşamı destekler niteliktedir. Yaşam içerisindeki güçleri sınırlamak yerine artırmayı, bedeni disipline ederek daha verimli kılmayı, örgütlemeyi ve sonuçta da

nüfusu düzenleyici biçimde denetlemeyi hedefleyen bu iktidar biçimi, teknolojik açılımlarla birlikte üretkenliği kesintisiz sürdürebilen bir yapıdır. (Aktaran Dolgun, 2015: 105-110).

İktidarların geleneksel dönemlerdeki gibi yukarıdan aşağıya doğru değil, aşağıdan yukarıya doğru yönelen bir biçim almasını analiz eden Foucault, iktidarların giderek genel mekanizmalar ve küresel hükmetme biçimleri ile dönüştürüldüğünü vurgulamaktadır. Bunun sonucu olarak da iktidarların “gözlem yöntemleri, kaydetme teknikleri, araştırma ve soruşturma prosedürleri, doğrulama aygıtları” olmaktadır (Foucault, aktaran Dolgun, 2015: 111).

Yaygın bir aygıtlar ağı yoluyla, gelenek-göreneklerin, alışkanlıkların, üretim uygulamaların düzenlendiği disiplin toplumunda, mekanizmalara itaati sağlamak ve topluma işlerlik kazandırmak, disiplini akla uygun bir mantıkla sunarak toplumsal alanın yapısını belirleyen kurumlarca sağlanmaktadır. Disiplinci iktidar, düşünce ile uygulamanın sınırlarını ve parametrelerini belirler; normal ve/veya sapkın davranışları tanımlayıp yaptırıma bağımlı kılarak yönetmektedir (Hardt ve Negri, 2015: 43). Çok yönlü, otomatik ve anonim bir iktidar uygulama biçimi olarak panoptikon, bilgisine sahip olunan her şeyin kolayca egemenlik altına alınabildiği, dolayısıyla bu yolla disiplin ve denetimin sağlanabildiği bir iktidar yapısıdır. Foucault bu iktidarı ‘panoptizm’ olarak tanımlamaktadır. Ona göre Bentham’ın tasarladığı hapisane binası aslında hiç inşa edilmemiş, ama düşü gerçekleşmiş ve panoptizm başka biçimde de olsa, batıyı etkisi altına alabilmiştir (Çelik, 2014: 81).

Panoptizm, insanları yönetilebilir ve denetlenebilir bir nesne olarak yaratmanın, aynı zamanda da üretken ve yararlı kılmanın yollarını aramıştır. Bu konudaki yönelim, insanların bir yandan yönetilebilir olması planlanan ‘tehlikeli’ birey, diğer yandan ise üretkenlik potansiyeli ile gelişimin dışlisi olabilecek ‘yararlı’ birey olmalarıdır. Panoptizm, bu çifte mantığı bir arada barındıran bir yönetim stratejisidir (Baştürk, 2016: 30). Foucault panoptikonu bir toplum ve iktidar ütopyası olarak görmektedir. Panoptikonda sürekli olarak bir denetçinin gözü önünde olmak gerekmekte; bu durum kötülük yapma isteğini, gücünü hatta düşüncesini bile neredeyse yok etmektedir. Panoptik yapının insanların

kötülük yapmasını engellemek ya da suç işleme arzusunu ortadan kaldırmak işlevi, ‘yapmamak ve isteyememek’ şeklinde özetlenebilir (Foucault, 2015b: 94).

Panoptikon, suçun tekrarlanmasını önlemek için cezalandırma yöntemini uygulamak yerine, suçu henüz kişilerin akıllarından geçirme aşamasında yok etmeye yönelik, daha nicelikli bir iktidar teknolojisi örneğidir. Bunu, kişilerin sürekli izlenmesinin ya da izlendikleri düşüncesine kapılmalarının etkisiyle sağlar. Bu özelliğiyle de günümüzün gözetim biçimlerini açıklama konusunda hâlâ referans oluşturmaktadır (Ergur, 2016: 7). Bauman ve Lyon gibi düşünürler ise, fazla şematik olan panoptikonun, günümüzün türlü gözetim biçimleri için kullanılabileceği algısını yaratan mantığın sorunlu olduğu görüşündedirler. Artık sabit ve duvarlarla çevrili kapalı mekânlarla gerçekleştirilen sınırlı gözetim yerine, sınırları değişken, akışkan ve hareketli bir gözetim süreci mevcuttur (Bauman ve Lyon 2013: 58-59).

Foucault’nun gözetimi panoptikon gibi kapalı ve sabit alanlar bağlamında kuramsallaştırmasına karşılık Deleuze, disiplinden denetime geçişi açıklarken, bu tür eski kapatma alanlarının artık gözetimin tek ya da asıl alanları olmadığını belirtmektedir. Deleuze’a göre disiplin toplumlarında bireyler imzalar ve numaralar kullanılarak bireyleştirilmekte ve ardından bir araya getirilmektedir. Artık tek gereken “bölünmüşleri” kodlamaktır (Lyon, 2013: 87). Bir veya daha çok kişinin, iletişim ya da eylemin, sistematik olarak araştırılması ya da izlenmesi olan gözetim kavramı, enformasyon teknolojilerinin gelişim sürecine paralel olarak, özel bir önem kazanmıştır. İkinci Dünya Savaşı ve sonrasında, disiplin toplumunun yerini denetim toplumu; kapatarak denetlemenin yerini de enformasyon kaynaklı parolalar, şifreler, veriler almıştır (Deleuze, 2001: 142-143).

Denetim toplumu; insanları kapatan, hapseden, fiziksel gücün mücadele alanı olarak bedeni sınırlayan bariyer ya da duvarların yerine, onların bilgisayarlarla izini sürmeye, toplulukları ve bireyleri değişik amaçlarla izleyen kategorilere odaklanmıştır. Enformasyon teknolojileri sayesinde, toplanan kişisel bilgilerin miktarı sürekli artmakta; potansiyel olarak olağanüstü kalabalık bir kitle, görünmeksizin ya da bilinmeksizin izlenebilir hale gelmektedir. Ayrıca geçmişten farklı olarak bu teknolojilerle bilgi depolanabilmektedir (Bozkurt, 2000). Bilgisayarlar aracılığıyla elde edilen veriler sayesinde itibar ve

güvenilirlik sağlanmakta, gerektiğinde de kullanılmaktadır (Goodchild, 2005 aktaran Gücüyener, 2011: 55).

Postmodern toplumda gözetlemenin bu yoğunlukta yapılabilmesinin gerekçesi güvenlidir. Mobeseler, konuşma kayıtları, dinlemeler bu gerekçeyle meşrulaştırılmaktadır. Panoptikon, bir hapishane modeli olmasından hareketle, 'içeride tutmak' olarak yorumlanabilir. Bunun yanında; AVM, havalimanı vb. mekânlardaki XR cihazları, güvenlik siteleri, üst düzey güvenli bölge, hatta göçmen kampları aracılığıyla gözetleyerek, ötekileştirme ve ötekini dışarıda bırakmak da söz konusu olmaktadır ki bu tür yöntemler gözetimde 'dışarıda tutmak' olarak değerlendirilmektedir. Örneğin, mendil satan çocuklar lüks restoranlara alınmayarak uzak tutulurlar, ayrıca gözetim altındaki sığınmacı kampları da bir 'uzak tutma' biçimidir. Yani sistem içeride olacak kişileri, uygunluğunu ölçerek seçer. Devletlerin bazı kişi ya da grupları uzak veya dışarıda tutma eylemleri, 'ban-optikon' olarak ifade edilmektedir. Panoptikonda içeride olan gözetlenir ve gözetlenen içeride tutulurken, ban-optikonda uzak ya da dışarıda tutmak söz konusudur (Ceyhan, 2017).

2.3.3. Süperpanoptikon

Panoptikon nasıl kuledeki gözetleyene insanların davranışlarına sızma ve onları yönetme imkânı veriyorsa, enformasyon ve iletişim teknolojileri de toplumun davranışlarına sızma ve onları yönetme ortamı sağlar. Teknoloji yoluyla, insanların hemen yaptıkları her şey, neyi ve ne kadar yaptıkları, nerelere hangi sıklıkla gittikleri gözetlenebilmekte, dolayısıyla herkes sürekli görülebilmektedir. Gözetlenen birey görülebilir, bilinebilir bir hale dönüştürülmüştür (Robins ve Webster, 1988, aktaran Öztürk, 2013: 147).

Ayrıca, gelişen teknoloji sayesinde artık küresel bir gözetimden söz etmek mümkündür. Bu aşamada panoptikon kavramı, gözetim gerçekliğini ifade etmede yetersiz kalmış; panoptikonu destekleyici olarak 'Süperpanoptikon' kavramı oluşturulmuştur. Süperpanoptikon, Mark Poster'ın kullandığı ve David Lyon'un geliştirdiği bir kavramdır. Mark Poster, bu kavramı şu şekilde tanımlamaktadır; "Bugünkü iletişim devreleri ve veri tabanları süperpanoptikonu bir kurum olarak yaratmaktadır. Burası öyle bir kurumdur ki

duvarsız, penceresiz, gözetleme kulesiz bir gözetim yeridir” (King, 2001, aktaran Yücel, 2015: 392). Veri tabanları ve iletişimin bilgisayarlar aracılığıyla gerçekleştirilmesi sayesinde, panoptikon bir anlamda hapishaneden çıkmış; bütün toplum her yerde gözetimin nesnesi haline gelmiştir.

Süperpanoptikonda gözetleyen ve gözetim zamanının belirsizliğinin yanında, gözetim mekânı da belirsizdir. Herkes, her an ve her yerde, biçimi ya da amacı fark etmeksizin, gözetim uygulayabilmektedir. Bu noktada önemli olan husus, kişilerin herhangi birileri tarafından gözetleyip gözetlemediklerini bilememeleri, oysa herkesin onları gözetleme ihtimalinin bulunduğu farkında olmalarıdır ve kendileri de başkaları için benzer konumdadır. Dolayısıyla süperpanoptikon modeli gözetim biçiminde tam bir simetri mevcuttur (Gücüyener, 2011: 59).

‘Elektronik panoptikon’ olarak da nitelenebilecek olan süperpanoptikonun ayırt edici özelliği, katılımın gönüllü olarak oluşturulmasıdır (Binark, vd, 2012: 36); dolayısıyla kendilerini bu gözetim ortamından soyutlamaları mümkün değildir. Kredi kartı ile yapılan işlemler, kayıt altına alınabilen telefon konuşmaları, ne zaman-nerede olduğunu tespit eden mobese kameraları, sosyal medya hesaplarından kolayca erişilebilen kişisel veriler ve kimlik numaraları sayesinde adeta kodlandığımız bir ortamda, herkes süperpanoptikonun birer parçası olmuş durumdadır.

Süperpanoptikonda, ‘tanımlama, sınıflandırma ve değerlendirme’ olmak üzere üç işlev bulunmaktadır. Tanımlama, kimlik bilgilerini elde etmektir; kişilerin / tüketicilerin kim olduğunu anlamaya yarar. Sınıflandırma, kişilerin elektronik dünyada yaptıkları tercihlere göre yapılmaktadır; onların nasıl insanlar olduğunu anlamaya yarar. Değerlendirme ise kişilerin ana yönelimde olup olmadıklarını belirlemeye yardımcı olur (Öztürk, 2013). Panoptikondaki gibi bir ya da iki kişinin çoğunluğu gözetlemesi ve gözetlenenlerin gözetleyememesi yerine, süperpanoptikonda hem azınlık çoğunluğu izlemekte, hem çoğunluk azınlığı ve çoğunluğu izlemektedir. Süperpanoptikon sayesinde bireylerin görünürlüğü artmış, adeta şeffaflaşmıştır. Bu görünürlük ve şeffaflıktan ekonominin yanı sıra, devamlılıklarını sürdürmeyi amaçlayan iktidarlar da yararlanmaktadır (Yücel, 2015: 392).

2.3.4. Sinoptikon

Panoptikon ve süperpanoptikon kavramlarını açıklamak için kullanılan bir diğer destekleyici kavram ise 'sinoptikon'dur. Sinoptikon, kitle iletişim araçları kanalıyla gerçekleştirilir. Thomas Mathiesen, panoptikon ile yerleştirilmiş olan bireylerin sinoptikon sayesinde küreselleştiğinden söz etmektedir; üstelik panoptikondan farklı olarak sinoptikonda gözetime katılma, zorunlu değil gönüllü gerçekleşen bir eylemdir. Mathiesen'in sinoptikonu aslında bir tür 'kendin yap panoptikonu'dur, yani ciddi biçimde değiştirilmiş bir panoptikondur; gözetimcisi olmayan, azınlığa gözetletmek yerine çoğunluğu azınlığa hayranlık beslemeye yönelten teknikler kullanılan bir gözetimdir (Bauman, 2000: 133). Büyük kitleler televizyon, radyo, sinema gibi görsel-işitsel araçlarla sanatçılar, sporcular, siyasetçiler vb. azınlıkta olan bir zümreyi sürekli izlemekte, dinlemekte ve takip etmektedir. Çoğu zaman eğlence vaadiyle sunulan ve çoğunluk olan seyircilerin, küçük bir azınlığı izlediği televizyon programları, özellikle de popüler yarışma programları, şovlar, diziler ve filmler; net sinoptikon örnekleridir (Öztürk, 2013: 142).

Geniş alanlara dağılmış ve yaş, cinsiyet, kültür, sınıfsal konum, tercih farklılıkları olan insanlar, kültür endüstrilerince yaratılan benzer mesajlara maruz kalmaktadırlar (Öztürk 2013: 140). Gözetleyenler, enformasyon teknolojileri ile kitle iletişim araçlarının ve tüketici gözetiminin yardımıyla, denetim altında tutmak istedikleri kişi ya da kitlelere çeşitli gösteri biçimleri sunmaktadırlar. Gözetime maruz kalanlar da bu biçimlere uygun hale gelmek için çabalarken aslında farkında olmaksızın disipline edilmektedirler (Gücüyener, 2011: 88).

Panoptikon insanları sınırlı mekânlarda 'kapatıp' sürekli izlenme durumunda bırakırken, sinoptikon sınırsız mekânda, baskısız, koşulsuz ve eğlenceli bir seyretme eylemine sokmaktadır. Gözetim, 'kitle iletişim medyası' olarak nitelendirilen radyo, televizyon vb. araçlar vasıtasıyla yapılmakta; zorlama olmaksızın, eğlendirerek etki altına alma stratejisi güdülmektedir. Belirli iktidar odakları tarafından seçilmiş kişilerin yaptığı televizyon programları ile eğlendirerek etki altına almak yoluyla denetleme amaçlanmaktadır (Diken, 2015: 392). İktidarlar, kitle iletişimi yoluyla sundukları imaj, ideoloji ya da niyetlerle, hükmetmek ve denetlemek istedikleri vatandaşları 'ayartarak'

denetimi sağlamaktadırlar. (Çelik 2014: 140). Sinoptikon, “ile birlikte”, “aynı zamanda”, “konuyu aynı yönden ele alan”, “özet niteliğinde” vb. anlamları olan İngilizce “synoptic” kelimesinden gelmektedir.¹⁰Bu bağlamda sinoptikonun “hep birlikte, topyekûn gözetim altına alma; gözetim altındakileri bir noktaya odaklama” anlamında olduğu söylenebilir. (Güçüyener, 2011: 89).

Eskiden görüş alanı dışında kalan her şey ve her yer, dolayısıyla da herkes, küreselleşmiş dünyada ekranlar aracılığıyla her yönüyle, daha çok ve istenildiği biçimde gösterilmektedir. Dünya fazlasıyla teşhir edilmekte, gölgeli alanlar yok edilmeye çalışılmaktadır (Virilio, 2002, aktaran Güçüyener, 2011: 90). Yeni iletişim ve enformasyon teknolojilerinin yarattığı eşzamanlı alanlar ve karşılıklı bağımlılık ilişkisiyle insanlar, aynı anda pek çok dünya ve kültürde çoğulcu olarak yaşamaya başlamışlardır. Dünya küresel bir köy haline gelmiştir. Panoptikon sisteminde gözetlenen de gözetleyen de her zaman ister ulus-devlet, ister kurumsal anlamda olsun, yerel sınırlara bağımlıdır. Sinoptikon ise doğası gereği yerellikten uzak ve küreseldir; panoptikonun aksine de mekânsızdır. Seyredenler bedensel olarak yerlerinde, ama ruhen siber mekândadırlar (Çelik, 2014: 144).

Bu alanda kullanılan bir başka kavram da ‘Polioptikon’dur; anlam olarak, izleyen gözlerin çoğalması demektir. Artık izleyen sadece bir iktidar değildir, gözetim uygulamalarını kendi amaçları doğrultusunda kullanan birçok iktidar bulunmaktadır (Sönmez, 2016: 267).

2.3.5. Omniptikon

Bilginin teknolojik gelişmelerin de etkisiyle, zaman ve mekân sınırlaması olmaksızın, küresel düzeyde aktarılıp yayılabilmesi ve internet ile sosyal ağların dünya çapında yaygınlaşmasıyla, gözetim pratiklerini açıklamada sinoptikon kavramı da yetersiz hale gelmiştir. Karşılıklı gözetimi tanımlamaya yönelik yeni bir kavram ihtiyacı ortaya çıkmış; ilk kez hukuk profesörü Jeffrey Rosen’ın “Çıplak Kalabalık” (2004) isimli kitabında ‘herkesin herkesi, her an ve her yerde gözetlemesi’ anlamında kullanılan ‘omniptikon’ kavramı benimsenmiştir (Sprague, 2007, aktaran Okmeydan, 2017: 61). Omniptikon, internet çağında herhangi bir zaman diliminde, izleyen mi, izlenen mi

¹⁰ <http://thesaurus.com> Erişim Tarihi: 6 Ocak 2018

olduğunu bilmeyen bir çoğunluğun, birbirlerini sürekli gözetlemesine imkân vermektedir. Omniptikon kavramı, siber ortamda herkesin karşılıklı olarak birbirini izlemesini ifade etmektedir; gözetim pratiklerinin değişen doğası ile birlikte, ‘gönüllü gözetim’ ile oluşan yeni toplumsal kültürle etkileşim halindedir (Okmeydan, 2017: 61). Panoptikonda, görünmeyen ama bilinen bir iktidar vardır; Omniptikonda ise iktidar, hem görünmemekte hem de bilinmemektedir. Omniptikonda denetim hedonizm ve eğlence ile gizlenmekte, bu da iktidarın ortaya çıkmadan hüküm sürmesine yardımcı olmaktadır. Denetim; panoptikonda iktidarlarca yerel düzeyde, sinoptikonda ise daha küresel ve çoğunluğun azınlığı izlemesi biçiminde gerçekleşirken, omniptikonda gelişen teknolojilerin de katkısıyla herkesin herkesi görüp izleyebildiği ve yorumlayabildiği bir aşamaya geçilmiştir (Yağlı, 2015). Dolayısıyla, omniptikonla gözetim, iktidar ve bireyler arasında asimetrik olarak, bireyler arasında ise simetrik olarak gerçekleşmektedir.

Artık gözetlemeyi ve gözetlenmeyi kesintisiz biçimde mümkün kılan, herkesin herkesi gönüllü olarak izlediği bir gözetim süreci söz konusudur ve gözetim, yeni olanaklar barındıran sosyal medya araçları ile klasik yöntemlerin başaramadığı boyutta hatasız ve küresel çapta uygulanabilir olmuştur. Yeni medya araçlarının niteliklerine örnek verilebilecek uygulamalardan biri, kısa bir süre öncesine kadar kullanılan ‘Periscope’dur. Adını denizaltılarda su üstünü gözetlemek için kullanılan dürbünden alan ‘Periscope’, internet üzerinden canlı yayın yapabilmeye olanak sağlayarak çoğunluğun birbirini izlediği/izleyebildiği ve gözlediği/gözetleyebildiği bir uygulamadır (Duman, 2015). Günümüzde dünya çapında yaygınlığı olan sosyal paylaşım sitelerinde olmak, buralarda kazanılan beğeni ve arkadaş/takipçi sayısı üzerinden elde edilen toplumsal kimlik ve kişisel tatmin, gönüllü ve karşılıklı gözetle(n)menin yaşandığı omniptikonun en bilinen formu olmaktadır (Okmeydan, 2017: 61). Herhangi bir dış dayatma olmaksızın herkesin, herkes tarafından izlenmesinin korkulan değil; aksine, ‘arzu edilen’ ve ‘haz veren’ bir durum olması ve bu yolla kimlik elde edilebildiği algısı, aynı zamanda postmodern kültürün önemli yansımalarından biridir. Kimliğin her an değişebilir ve yeniden inşa edilebilir hale gelmesi de postmodernizm ile birlikte ortaya çıkmış bir olgudur (Akça, 2005: 11).

Gözetim teorisi açısından, panoptik düşünce hâlâ hatırı sayılır bir öneme sahiptir, zira bazı gözetim uygulamaları hâlâ kapalı alanlarda uygulanmaktadır; örneğin modelin

ilişkilendiği yapılardan olan hapisanelerde gerçekleştirilmektedir. Bazı kapalı devre televizyon sistemlerinde kameraların gerçekte çalıştırılmadığı ya da kayıt yapılmazken bile çalıştırıldığı gözlenmektedir. Ancak, günümüzün gözetim sistemlerini açıklamak açısından bakıldığında, panoptikon teorik olarak artık geride bırakılmalıdır. Çünkü artık ‘elektronik parmaklıklar’ı olan iktidarların gerçek işleyişini, gözetime maruz kalanlarla onlarla ilişkide olanların deneyimlerini, sistemlerin uygulamada nasıl çalıştığını inceleyerek, gözetim teorik bağlamda daha iyi değerlendirilebilir (Lyon, 2013: 87). Yine de panoptikon, model olarak ortadan kalkmamış, sadece biçimi değişmiştir. Panoptikon, süperpanoptikon ve sinoptikon modelleri ile birbirini ortadan kaldırmadan varlığını sürdürmektedir (Öztürk, 2013: 149).

2.4. Gözetimin Yaygınlaşması ve İçselleştirilmesi

Günümüz toplumunda yeni iletişim teknolojilerinin kullanımının yaygınlaşması ile birlikte gözetim kültürü desteklenmektedir. Kullanıcılar yani denetlenenler farkında olsun ya da olmasın, yeni medya ortamlarında paylaşılan veriler, kayıt altına alınmakta, depolanmakta ve kategorileştirmeye tabi tutulmaktadır. Özellikle sosyal medya platformları bu verileri güç sahipleriyle paylaşmasını kolaylaştırmaktadır. Ancak Assange (2013)’a göre teknolojiyi kullanan insanlar, bu teknolojiyi yüzeysel bir boyutuyla muhatap olmakta, bu nedenle arka planda güç sahiplerine nasıl veri sağladıklarını bilmemektedirler. Bilseler bile bu verilerin ne şekilde kullanılacağını bilemedikleri için umursamamaktadırlar. Bu da yeni iletişim teknolojilerinin olumsuz tarafının görülmesine engel olmakta, kolayca kabul edilmesine sebep olmaktadır.

Günümüzde yeni iletişim teknolojilerinin çok hızlı yenilenmesi ve çeşitliliğinin artması, bu teknolojiler hakkında derinlemesine bilgi sahibi olamamasına ve bu teknolojilerden yararlanmanın bir tüketim kültürü haline gelmesine sebep olmaktadır. Bu durumda da yeni enformasyon teknolojileri hızla içselleştirilip ‘normal’ olarak görülmektedir. Hatta öyle ki kullanıcılar sosyal paylaşım ağlarında kendileriyle ilgili fotoğraf, bilgi veya yer bildirimi yapmadıkları zaman kendilerini eksik hissetmekte, en mahremelerini bile paylaşma ihtiyacı duymaktadırlar. Sosyal paylaşım ağlarını

kullanmayanlar ‘garip’, ‘asosyal’, yeni iletişim teknolojilerini kullanmayanlar ‘çağın gerisinde kalmış’ olarak nitelendirilmektedir.

Gözetim ve denetimin normalleşmesi ve içselleştirilmesi, iktidar ve birey arasında kurulan ilişkinin sorgulanmasını gerektirmektedir. Çünkü sürekli bireyler hakkında veri toplanması ve bu verilerin kaydedilmesi, büyük bir veri havuzunun oluşması artık, ‘görmenin’ ne kadar önemli bir konuma ulaştığının göstergesidir. Yeni iletişim teknolojileri sayesinde bireyler çevrelerinde olan her şeyin farkında olabilmekte, onları görebilmektedir. Ancak bu durum bireyin fiziksel takibe gerek kalmaksızın, bu teknolojiler sayesinde sürekli denetlendiği ve gözetlendiği gerçeğini değiştirmemektedir. Bu nedendir ki gözetim her geçen gün önemini artırarak varlığını sürdürmektedir.

İktidarlar, söz konusu gözetim pratiklerini uygularken de panoptikon modelinden esinlenmektedir. Bauman’ a göre özellikle modern toplumla beraber panoptikon stratejilerine daha fazla başvurulmaya başlanmıştır (Bauman ve Lyon, 2013). Bu da modern dönemi modernite öncesi dönemden şu şekilde ayrılmasına sebep olmaktadır: Modernite öncesi iktidarlar gücünü yaptıklarının seyredilmesiyle gösterir; modernite ile birlikte ise gözetleyebildiği her şeyi gözetleyip denetim altına girmesini sağlayarak. Bu noktada Foucault ve Bauman gibi düşünürlerin belirttiği gibi günümüz toplumlarında iktidarın gözü her yeredir. Bu durumu daha anlaşılır kılmak için değinilmesi gereken konulardan biri denetimdir. Gerek Deleuze’un ‘denetim toplumu’ gerek Foucault’nun ‘disiplin ve güvenlik toplumu’ modelleri, konuya açıklık getirilmesine yardımcı olacaktır. Otoritenin temellerini beden üzerinden sağlayan disiplin toplumu daha çok modernlik öncesi dönem için uygun olabilir. Ancak güvenlik toplumu gücünü ‘insanların yaşamları’ üzerinden sağlanmaktadır (Çelik, 2014: 187). Deleuze’un temelleri attığı fikirden yola çıkılacak olursa denetim toplumunda öne çıkan önemli bir nokta güvenliktir (Hardt ve diğerleri, 2005). Güvenliğin sağlanmasına olanak veren denetim ise yukarıda bahsedilen iktidarın gözünün ‘her yerdeliğindendir’ (Bauman, 2011 aktaran Çelik, 2015: 187). Böylelikle iktidar kendini fark ettirmeden her yerde olabilir. Ancak, iktidarın gözü her şeyi görebilse de kendisi görünür değildir.

David Lyon’a göre 21. yüzyılda güvenlik birçok ülke içinde ve arasında önemlilik arz etmektedir. Gözetim araçları ve buna bağlı olarak yeni enformasyon teknolojileri

güvenliği sağlamada birincil araçlar olarak görülmektedir (Bauman ve Lyon, 2013: 115). Gözetimin yaygınlaşması ve içselleştirilmesini kolaylaştıran bu araçlar olsa da, özellikle internet ve sosyal paylaşım ağları içselleştirmenin hızını arttırmaktadır. Orwell’ın büyük biraderi ve Bentham’ın panoptikonu artık sanal bir hale bürünmüştür. Günümüzdeki iletişim ağları sadece iktidar sahiplerinin, devletlerin, kamu kuruluşlarının değil doğrudan bireylerin bile gözetim yapmasına olanak sağlamaktadır. Bu doğrultuda rahatlıkla sinoptikondan omniptikona geçişten söz edilebilir (Çelik, 2014: 189). Yani artık çoğunluk çoğunluğu izlemektedir. Bu duruma en net örnek, sosyal paylaşım ağlarıdır. Bu platformlar, insanların birbirlerini gözetlemelerine olanak vermekle kalmayıp, bu durumu neredeyse bir amaç haline getirmişlerdir. Bireyler bu teknolojilerin yaygınlaşmasıyla beraber gözetlemekten ve gözetlenmekten haz duyar hale gelmişlerdir. Bu durumu ‘The Surveillance Camera Man’ ile örneklendirmek mümkündür. Bu sosyal deney niteliğindeki videoda sanatçı motosikletine binmek üzere olan bir adamın görüntülerini kaydederken (izni olmadan), adam sanatçıya dönerek daha önce kimsenin onunla böyle ilgilenmediğini belirtir. “Bu cevap aslında muhatap alınmaktan duyulan zevkin, izlenen olmaya tahammül etmeyi sağladığını gösterir” (Kutluer, 2016: 52).

Bireyler için günümüzde gözetlenmek kaygı verici değildir; onlar için asıl kaygı verici olan “görünmez” olmaktır. Yeni iletişim teknolojileriyle beraber kişiler bulundukları mekândan, orada ne yiyip içtiklerine, mekâna kaç kilometre hızla gittiklerinden, kaç saat oturduklarına kadar her türlü bilgiyi hiçbir iktidar zorlaması olmaksızın paylaşmaktadırlar. Özel hayatların sosyal paylaşım ortamlarında, açıkça ve hiç çekinmeksizin başkalarına açıldığı, bunun her durumda ve her zaman gerçekleştirildiği bir dönem yaşanmaktadır (Yurdigül ve Elitaş, 2017: 134). Bu durum iktidarın güç kullanmasına gerek kalmadan herkesin “her şeyi” ifşa etmeye başladığını göstermektedir. Bir anlamda ‘teşhircilik’ olarak nitelenebilecek bu durum, toplumun iktidara teslimiyetini göstermektedir. Bu teslimiyet sadece kişilerin kendi ifşalarında kalmayıp, iktidarın dayattığı gözetimlerde de ortaya çıkmaktadır. İnsanlar normal şartlarda görüntülenmeyi kabul etmeyecekleri durumları, eğer iktidar gözetliyorsa kabul eder duruma gelmişlerdir. Çünkü “iktidarın gözetleme yoluyla yurttaş güvenliğini sağladığına ikna olmuş, bu durumu kanıksamışlardır” (Kutluer, 2016: 52).

Her ne kadar daha sonraki bölümlerde detaylı işlenecek olsa da, özellikle sosyal paylaşım ağlarının kullanımının etkilerine bakmak, gözetimin içselleştirilmesini anlamak için oldukça yardımcı olacaktır. Facebook, Instagram, Twitter gibi paylaşım ağları günümüzde insanların vazgeçilmezi haline gelmiştir. Öyle ki bu mecralar teşhire, röntgenciliğe sebep olsa bile, insanlar mahremlerini ifşa etmekten vazgeçmeyecek kadar durumun farkında değildir. Kısacası bu içselleştirme zamanla farkındalığın da ortadan kalkmasına sebep olmaktadır (Çelik, 2014: 189).

Sonuç olarak, gözetim uygulamalarının ve bu uygulamaların araçlarının artması ile birlikte gözetim olgusu da insanlar tarafından özümsemeye başlamıştır. Gözetime olanak veren, enformasyon teknolojilerinin gündelik hayatın neredeyse odağına yerleşmesi, sadece iktidar gözetimine karşı değil, bireyler arasındaki gözetleme faaliyetlerine de meşruiyet kazandırmıştır. Enformasyon teknolojilerinde yaşanan büyük gelişmelerle enformasyon toplumundan gözetim toplumuna geçildiği söylenebilir (Çelik, 2014: 70). Gözetim toplumu perspektifinden bakıldığında bu geçiş şunu ifade etmektedir: Enformasyon teknolojilerinin ulaşabildiği (sızdığı) her alan gözetim için hazır haldedir. Gözetimin ulaştığı bu noktada ise bireyler gözetimi kanıksamış olmaktan dolayı rahatsız olmamakta, hatta tam tersi gözetlenmemekten “göz önünde olmamaktan” rahatsız olmaktadır (Binark ve diğerleri, 2016). Günümüz gözetim toplumunda tüm bireyler hakkında bilgiler toplanmakta ve bu bilgiler devletler tarafından küresel enformasyon merkezlerinde depolanmaktadır (Çelik, 2015: 70). Gelişen dünyada bu durum, devletler tekelinde kalmayıp gerek kurumlar gerek bireyler tarafından da kullanılmaktadır. Her ne kadar insanlar mahremiyetlerini ihlal eden birçok duruma teoride karşı çıkıyor gibi gözükse de pratikte bu gözetim uygulamalarının önüne geçmek için harekette bulunamamakta, hatta tersine farkındalıklarını kaybetmektedirler. Kişisel bilgilerinin hemen her alanda depolandığını ve bu bilgilerin dolaşım halinde olduklarını bilseler de ‘gözetim ağının’ içine hapsolmaya devam etmektedirler. Bu da gözetim uygulamalarının ve buna bağlı olarak gözetim araçlarının önüne geçilemeyecek şekilde gelişmesine ve yaygınlaşmasına neden olmaktadır. Bu noktada da bireyler bu teknolojileri içselleştirmektedir.

İçselleştirme konusunda önemli noktalardan bir tanesi de bu araçların topluma hep olumlu, hayatı kolaylaştıran özellikleriyle tanıtılmasıdır. Bu algı yönetimi sayesinde,

bireyler azımsanamayacak sayıdaki olumsuz özellikleri görememekte ve kendilerini gözetime teslim etmektedir. Olumlu sayılan özelliklerin en başında bireylerin güvenlik ihtiyacı gelmektedir. İngiltere, Almanya, ABD gibi gözetim toplumları, gözetim uygulamaları için güvenlik problemini ortaya atan ülkelerdendir (Çelik, 2015: 72-73). Örneğin ABD, 11 Eylül saldırısıyla beraber ülkenin güvenlik ihtiyacının altını çizerek gözetimi meşru ve gerekli göstermeye başlamıştır (Lyon, 2013: 43). Türkiye’de de aynı sebeplerden ötürü gözetim uygulamaları normalleştirilmeye başlamıştır. İnsanlar yalnız başına sokakta yürürken hırsızlık, gasp vb. ihtimallere karşı ya da bir kazaya tanıklık etmesi için kendilerinden çok kameralara güvenmektedir.



BÖLÜM III. YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ

Araştırmada yapılacak olan analizi daha anlaşılır kılmak için yeni iletişim teknolojilerinin açıklanmasının yerinde olacağı düşünülmektedir. Bu bölümde yeni enformasyon teknolojilerinin ne olduğu ve gelişimini nasıl sürdürdüğü anlatılacak, ardından analize oldukça katkı sağlayacağı düşünülen ve analiz esnasında sıkça karşımıza çıkacak bir kavram olan ‘sosyal paylaşım ağları’nın gelişimi hakkında bilgi verilecektir. Son olarak, yeni iletişim teknolojilerinin ve sosyal paylaşım ağlarının gözetim ile olan ilişkisi incelenecektir.

3.1.Yeni İletişim Teknolojilerinin Gelişimi

Bilgisayar ve iletişim ağları, dünyayı çevreleyen ve radyo linkleri, uydu bağlantıları ve kablo şebekelerinden oluşan, yeni ve yapay bir iletişim atmosferi oluşturmaktadır. Bu yapay atmosfer, dünyayı saran bir doku gibi, bir yerden başka bir yere sürekli sesli, görüntülü ve yazılı bilgi iletmektedir. Buna rağmen bilişim alanının donanım ve yazılım uzmanları, daha fazla enformasyonun hareketine olanak veren televizyon kadar basit kullanılabilen aygıtlar geliştirmeye çalışmaktadırlar (Baştan, 2000: 17). Sürekli güçlenen yeni iletişim teknolojilerinin en önde gelen örnekleri, videotext, teletext, kablolu televizyon, iki yönlü televizyon, iletişim uyduları, çoklu ortam, fiberoptik kablo, tele-video, video disk, elektronik mektup ve internet sistemleridir (Vural, 2006:4). Teknolojinin gerek düşünceler gerekse kavramlar düzeyinde doğrudan bir etkisi olduğu söylenemez; ancak, anlam ilişkilerini ve algılama modellerini yavaş yavaş ve en küçük bir direnme görmeksizin değiştirmektedir. İnternet, günümüzde bunları hayata geçirerek geçerlilik kazandırmaktadır. Bugüne kadar hiçbir iletişim teknolojisi böylesine kısa zamanda ve yaygın biçimde toplumsal kabul görmemiştir (Dolgun, 2013: 137).

İnternet, binlerce küçük ağ ve milyarlarca bilgi parçacığından oluşan ve tüm dünyayı saran bir ağıdır. Milyonlarca insanı birbirine bağlamakta (Martin, 1997, aktaran Güçdemir, 2012: 25) ve alıcı ile verici arasındaki kanalda etkileşime olanak tanımaktadır. Ayrıca,

bilgiyi saklama ve yayma özelliklerinin yanı sıra, sürekli güncellenen bilgilere hızla ve kolayca ulaşılabilmesi, kullanıcı sayısını arttırmaktadır. İnternet kullanıcıları, her tür bilgi ve içeriğe her zaman özgürce erişebilmekte, iletişimi başlatabilmekte, bitirebilmekte, içerik değiştirebilmektedirler. Tüm diğer iletişim ortamlarını içinde barındırmasından dolayı de entegre bir medyadır (Atabek, 2005 aktaran Güçdemir, 2012: 25). İnternetin en önemli özelliklerinden biri de gün geçtikçe ucuzlayan bir teknoloji olmasıdır.

Bugünün dünyasında internet, bilgi ekonomisinin gelişmesinde destekleyici bir rol oynamaktadır. İnternetin benimsenme hızı, tüm önceki teknolojilerin hızının çok ötesindedir. Kullanıcı sayısının 50 milyonu bulması için, radyo için 40 yıla yakın, televizyon için 15 yıla yakın bir süre geçmesi gerekmiştir. Bu sayıya, ilk kişisel bilgisayarın piyasaya sunulmasından 16 yıl sonra, internet kullanıma açıldıktan sonra ise sadece dört yılda ulaşılmıştır (Barutçugil, 2002: 22) Dijital pazarlama ajansı We Are Social tarafından yayınlanan ve 238 ülkeden elde edilen verilere göre hazırlanan ‘Digital in 2018¹¹ Global Overview’ raporuna göre de, küresel ölçekte internet kullanıcısı sayısı 3,77 milyara, aktif sosyal medya kullanıcısı sayısı ise 2,8 milyara ulaşmış durumdadır. Dünya nüfusunun üçte ikisi en az bir cep telefonuna, yarısı da en az bir akıllı telefona sahiptir.

Yeni kuşak; teknolojinin içine doğmuş, yeniliklere açık, farklılık yaratmayı önemseyen, teknolojiyi vazgeçilmez gören, buna bağlı olarak değişimi talep eden bir kuşaktır. Tapscott ve Williams, bu kuşağı şu şekilde anlatmaktadırlar (2007, aktaran Er, 2008: 78).

"Günümüzde kitlesel tüketim kültürünün pasif alıcıları olmaktan ziyade ‘Net Kuşağı’ vaktini araştırmakla, okumakla, incelemekle, belgelendirmekle, işbirliğiyle ve örgütlenmeyle harcamaktadır. İnternet, yaşamı süreklilik arz eden bir küresel işbirliği haline getirmektedir ve bu, yeni kuşağın hoşuna gitmektedir. Yeni kuşak, insanların eleştirel düşünceleri, fikir alışverişinde bulunmaları, sorgulamaları, belgelendirmeleri, tahrik etmeleri veya putları kırmaları için gerekli aygıtlara sahip olmadıkları bir hayatı düşünmemektedir. Ebeveynleri pasif medya tüketicisiyken, bu insanlar bugün medya içeriğinin aktif üreticileri olup etkileşime açıktırlar."

¹¹ Dünya ve Türkiye’nin tüm istatistikleri için bkz. Ek 1

Özetle günümüz toplumlarının eskiden çok farklı olduğunu ve yeni iletişim teknolojilerinin toplum alışkanlıklarını kökten değiştirdiğini söylemek mümkündür. Bu doğrultuda bölüm içinde, öncelikle değişen toplum yapısını anlamlandırabilmek için, bilgi çağı ve ağ toplumu kavramlarından bahsedilecektir. Ardından yeni iletişim teknolojileri ve internetle şekil alan yeni medya kavramı hakkında bilgi verilerek, yeni medyanın farklı alanlarla etkileşimi örnekler üzerinden değerlendirilecektir. Son olarak yeni medya ortamlarında oluşan ilişkiler vasıtasıyla hayat bulan sanal topluluklar ve sanal cemaatlerden söz edilecektir.

3.1.1.Bilgi Çağı ve Ağ Toplumu

“Bilgi çağı, bilginin temel kaynak olduğu, bilgi üretimi ve iletişiminin yaygınlaştığı, bilgi çalışanlarının çoğunlukla olduğu, sürekli öğrenme ve bilgilenmenin kaçınılmaz hale geldiği yeni toplumsal ve ekonomik dönemi temsil etmektedir” (Öğüt, 2007: 1-2). Bilgi çağını biçimlendiren çevresel ve kültürel öğelerin başında; hızla gelişen teknoloji, özellikle de bilgi ve iletişim teknolojileri, genişleyen boyutları ile küresel rekabet, bölgesel ve ulusal gelenekleri aşan, bir anlamda ulusal üstü olarak tanımlanabilecek etkileşimli kültür gelmektedir (Öğüt 2007: 1-2). Bu çağın en belirgin özelliği, teknolojik gelişmelerin ulaştığı olağanüstü boyutlar nedeniyle, başta iletişim olmak üzere hemen her alanda gerek yöntemler gerekse uygulama açılarından köklü değişiklikler yaratmış olmasıdır. Bireyler, toplumlar ve kültürler üzerinde önemli etkilere sahip hale gelen internet teknolojisi sayesinde bilgiye kolay, hızlı ve düşük maliyetlerle ulaşılmakta, bilgilerin saklanması ve paylaşılması kolaylaşmaktadır. Bu nedenler, günümüz toplumlarının bilgi toplumuna evrilmesine temel olmaktadır.

“Bilgi toplumu, bilginin temel güç ve başlıca sermaye kaynağı olduğu toplumdur. Bilgi toplumunda, bilgi amaç değil, araçtır ve toplumsal yaşamın her aşamasını aydınlatan, yönlendiren başlıca güçtür. Bilgi toplumunda, bilgi bir hayat biçimi, düşünme ve yaşam tarzıdır” (Fındıkçı, 1998, aktaran Karabulut, 2015: 13). Bilgi toplumunda kişiler, bilgiyi anlamak, kullanmak, yorumlamak, geliştirebilmek vb. yeteneklere sahip, ‘öğrenen bireyler’ olmak durumundadırlar. Bilgi toplumunun gelişim süreci; küresel değerlerin ön plana çıktığı ve teknolojik gelişmelerin yarattığı dönüşümden etkilenirken, ekonomik,

sosyal, politik ve kültürel alanları da etkilemektedir. Yaşanan bu hızlı değişim, toplumsal yapıların değişmesine ve yeniden yaratılmasına sebep olurken, yeni kavramlar ve olgular oluşturmuştur. Bilgisayar ve iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler ve bilgisayarlar arasında hızlı ağ şebekesi kurulması yeni bir dünyanın doğmasına neden olmuştur (Karabulut, 2015: 15).

Sosyal ağlar, kitlelerle bağlantı kurmak için sistemdeki zorunlu profilin paylaşılmasına olanak tanıyan, bir bağlantıyı paylaşanlarla diğer kullanıcıların birbirine eklemesi ve aynı zamanda sistemde bulunan herkesin birbirlerini görmesini sağlayan web tabanlı servislerdir. Downes'a göre sosyal ağlar, ilişkiler seti tarafından bir araya getirilen kişisel bağların birleşimidir (Downes, 2005, aktaran Vural ve Bat 2010: 3355).

Castells, toplumsal evrim ve iletişim teknolojilerinin iç içe girmesini kavramsallaştırmakta ve bu yeni toplumsal yapıyı 'Ağ Toplumu' olarak adlandırmaktadır:

"Tarihsel bir eğilim olarak, bilgi çağındaki baskın işlevler ve süreçler gittikçe daha çok ağlar etrafında örgütleniyor. Ağlar, toplumlarımızın yeni toplumsal biçimini oluşturuyor. Ağ kurma mantığının yayılması, üretim, deneyim, güç ve kültür süreçlerinin gerçekleşmesi ve çıktılarını ciddi anlamda değiştiriyor" (Castells 2000, aktaran Akdoğan, 2014: 56).

Ağ toplumu kavramına göre, tarihi ve coğrafi bağların olmadığı bilgisayarlı iletişim kültüründe, insanlar güç ilişkilerini yeniden düzenleyen ağlarda yaşamaktadır. Daha önceden de var olan ağ iletişiminde Castells'e göre yeni olansa, yeni iletişim teknolojileri paradigmasının, toplumsal yapının tümüne yayılması için fiziksel bir temel sağlamasıdır. Castells ayrıca, çevrimiçi ağlarda zaman ve mekânın yer değiştirmesinin güç ilişkilerini yeniden düzenlediğini, farklı ağların birbirine bağlanmasının güçlerinin artmasını sağladığını belirtmektedir (aktaran Akdoğan, 2014: 58).

Castells'e göre ağ toplumu, bilgi ve iletişim teknolojileri aracılığıyla dünya çapında oluşturulan birtakım ağlar çerçevesinde dünyanın, sosyal ve ekonomik anlamda yeniden oluşumudur. Toplumun; bütün alanlarında ve temel yapılardaki süreçlerin organizasyonunda, hiyerarşilerden ağlara doğru bir kaymanın yaşanmasıyla birlikte değişmesi durumudur (Castells, 2004, aktaran Bozkurt, 2014: 519). Ağ toplumunda yenedünya düzeni, bilgiye erişilmesi, bu bilgilerin saklanması ve yayılımı konularında

gelişme sağlamanın yanı sıra, küreselleşen dünyanın ve toplumların şekillenmesi açısından da önemli rol oynamaktadır. Nahon vd. (2013, aktaran Bozkurt, 2014: 515), dünya genelinde son zamanlarda yaşanan politik ve sosyal hareketlerin birçok nedenleri olsa da, birbirinden farklı coğrafyalarda ortaya çıkan bu olayların ortak noktasının sosyal medya ile Web 2.0 araçlarının kullanılması olduğuna dikkat çekmektedir.

Ağ toplumunun bir alt kavramı, Castells'in 'akışlar aracılığıyla çalışan, zamanın paylaşıldığı toplumsal pratiklerin somut düzenlemeleri'' olarak tanımladığı 'akışlar alanı'dır. Castells (2000, aktaran Akdoğan, 2014: 59), toplumun sermaye, bilgi, sesler, semboller, görseller, teknoloji, örgütsel etkileşim vb. birçok akış çevresinde oluştuğunu savunmaktadır

Dijital bilgi çağında web 2.0 kolektif bilgiyi toplayıp işlemekte ve küresel bir beyin gibi çalışmaktadır (O'Reilly, 2005, aktaran Bozkurt, 2014: 514). Bilgi, hem bilişsel olarak bilende, yani bireyde, hem de kolektif biçimde ağlar üzerinde gerçekleşmektedir. Bu durumda bireyin öz bilişinin yanında ağlarda ortaya çıkan meta bilişten söz edilebilir. Meta biliş, katılımcı bir yaklaşımla bireylerin ağlarda yer almaları, yeni ağlar ve bağlantılar kurmaları ile var olmaktadır. Ağlar her ne kadar sanal yapılar olsa da gücünü katılımcı bir yaklaşımla ağlara bağlanan kullanıcılardan almakta ve onların algı ve sezgileriyle büyümektedir.

Günümüzde bireyler ile ağlar arasındaki ilişki ve bilgiyi anlamlandırma süreci 'Bağlantıcılık' kuramıyla açıklanmaktadır. Bir ağ yapısı, düğümler ve o düğümleri birbiriyle ilişkilendiren bağlardan oluşmaktadır (Siemens, 2014 aktaran Bozkurt, 2014: 518). Bağlantıcılık kuramına göre hemen her şey, örneğin düşünceler, duygular, etkileşimler, yeni bir veri ya da bilgi bir düğüm olabilmekte, bu düğümlerin bir araya gelmesi ağı oluşturmaktadır. Bağlantıcılığa göre bilgi edinmenin ön koşulu, ağlara katılmak ya da ağ oluşturmak ve bu ağlarda yer alan örnekler ve biçimler bütünü anlamlandırmaktır (Siemens, 2004 aktaran Bozkurt, 2014: 518). Ağ bir kez oluşturulunca bilgi bir alandan diğerine akmaktadır. Düğümlerin arasındaki bağlantı ne kadar güçlüyse, bilgi akışı da o oranda güçlü olmaktadır. Buna karşılık Siemens (2006, aktaran Bozkurt, 2014: 519), geleneksel hiyerarşik sistemlerin aksine ağ üzerinde bilginin yapısında meydana gelen değişikliklere dikkat çekmiş, ağların sadece düğümlerden ve bağlardan

oluşmadığını vurgulamıştır. Hiyerarşik yapıların statikliğine rağmen ağların dinamik olması, bilginin doğasını da etkilemektedir.

Sosyal ağlar, bireylere kendilerini nasıl tanıtmak istiyorlarsa o kimliğe bürünmelerine yani sahte bir kimlik yaratmalarına olanak sağlamaktadır. Günümüzde bireyler sosyal ağlarda var olmak, takipçi sayılarını arttırmak, tanınır olmak amacıyla; yeni sosyalleşme ortamı olarak adlandırılan ağlarda gerçek kimliklerinden farklı kimliklerle de yer alabilmektedirler. Ancak, gerçek kimliği ile sahte kimliği iç içe geçen birey, kendi öz benliğine yabancılaşmaktadır. Sosyal paylaşım ağları üzerinden oynanan oyunlar, sohbetler, uzun süreli telefon konuşmaları; bireyin ailesine, çevresine hatta kendisine yabancılaşmasıyla sonuçlanabilmektedir. Gerçek ve sanal arasında bir dünyada varlığını sürdürmeye başlayan kişi, gerçek kimliği ile sanal kimliği arasındaki ayrımı fark edemez hale gelebilmektedir. Özetle, gerçek dünyada kurulan yüz yüze iletişimin yerini, sosyal paylaşım ağları aracılığıyla gerçekleştirilen iletişim aldığı anda, kişi gerçek dünyaya yabancılaşmaktadır (Mercan, 2010 aktaran Karagülle ve Çaycı, 2014: 5).

“Bireylerin sosyal medyada varoluş şekilleri şu başlıklar altında toplanabilir: Kimlik temsili, performans sergilemek, profil oluşturmak, gözetlenmek, gözetlemek, teşhir etmek, sanal bedenler oluşturmak, örgütlenmek, sanal uzamda eylem/kampanya yapmak hatta çevrim dışı gündelik yaşama taşımak” (Toprak vd., 2009).

Günümüzde ağ toplumu kavramını biraz daha öteye taşıyarak ‘mobil ağ toplumu’ biçiminde nitelendiren Castells, bu değerlendirmesinde kablosuz iletişim teknolojisini ve bu teknolojinin yayılmasında ana aktör olan gençleri merkeze koymaktadır (Castells vd. 2007, aktaran Akdoğan, 2010: 65).

Milyonlarca insana açık halde olması, her türlü bilgi ve iletiyi, istendiğinde tekrar bulunabilecek biçimde çok hızlı ve yaygın olarak aktarabilmesi, internetin en önemli özelliğidir denebilir. Ancak; çeşitli yollarla kullanıcıların tespit edilmesi mümkün olsa da, genel olarak kontrolsüz bir iletişim aracı olması, sanal ortamı yanlış, yanıltıcı, kurgu vb. bilgilere, söylentilere, uydurma haberlere, suçlamalara, kötü niyet ve amaçlar taşıyan paylaşımlara açık, hatta elverişli hale getirmiştir. Bunların yanı sıra, rumuz ya da ‘fake’ /

sahte hesap kullananları da düşünürsek, sanal ortamın sorunlu alanları daha net anlaşılabilir.

Öte yandan teknolojik gelişmeler, internet ve özellikle sosyal ağlar, bireylerin gündelik hayatlarını kolaylaştırmakta, yaşam standardını yükseltmekte, ancak aynı zamanda hayatın her geçen gün teknolojiye biraz daha mahkûm olmasına sebep olmaktadır (Berkup, 2015: 24). Bireylerin düşünmeye, üretmeye, yaratıcı yönlerini ortaya çıkarmaya daha çok zaman bulmaları, yararlı uğraşlara yönelmeleri beklenirken; günümüzde internet teknolojisinin esiri olan, çevrelerine yabancılaşmış, asosyal bireyler haline geldikleri, nesillerin de gitgide tembelleştiği görülmektedir (Karagülle ve Çaycı, 2014: 6). Modern toplum, teknolojiye o kadar bağımlı hale gelmektedir ki; toplumsal ilerlemeyi sağlayan akılcılık geri planda kalmaktadır. “Teknoloji insanlığın bir uzantısı olmaktan çıkmış; insanlık teknolojinin bir uzantısı haline gelmiştir” (Bookchin, 1996, aktaran Karagülle ve Çaycı, 2014: 6). Teknoloji, aşırı kullanımdan ötürü araç olma özelliğinden uzaklaşarak, amaç haline gelmektedir ki, bunun sonucu olarak da yabancılaşma, yalnızlaşma, aşırı bireyselleşme gibi olumsuz durumlar görülebilmektedir (Turan, 2002: 271-281).

3.1. 2. Yeni Medya

Yeni iletişim teknolojilerinin ve ortamlarının ortak bir çerçeve içinde ele alınmasını sağlayan bir kavram olan (Binark, 2013: 163) yeni medya, bilinen bütün farklı ortamları bir araya toplayan bir özelliktir; metin, durağan görüntü, hareketli görüntü, ses gibi ortamların birlikteliği ile oluşmasından ötürü, “multi- medya” ya da çoklu ortam da denmektedir (Dilmen, 2007: 115). Williams vd. (1994) yeni medyanın, yeni hizmetler sunmanın yanı sıra, var olanları da geliştiren mikro elektronik, bilgisayar ve iletişim uygulamaları olduğunu vurgulamaktadır. Negroponte’a (1995) göre de, fiziksel atomlar yerine sayısal bitlerin iletimi, yeni medyayı eskisinden ayıran başlıca unsurdur. (aktaran Vural ve Bat, 2010: 3350). Yeni medya değerlendirmesi gerçekte, iletişim ve bilişim sektöründe meydana gelen, yeni iletişim teknolojileri olarak da adlandırılan teknolojik gelişmelerle ilgilidir. Yeni medyayı geleneksel medyadan ayıran bazı temel özellikler bulunmaktadır. Bunlar; her şeyin 0 1 0 1’den oluşan kodlara dönüşmesini sağlayan dijitallik, pek çok kişinin arayüzeyde karşılıklı eylemde bulunmasına, metne katılımına olanak sağlayan etkileşimsellik, göstergelerin, farklı veri türlerinin tek bir araçta

toplanması için tümleşik bir kanal oluşturabilmesini belirten mltimedya biemselleęi, tketicinin retici konumuna gemesini saęlayan kullanıcı trevli ierik, arayzeyde bir metinden bařka bir metne geilmesini, metinler arası dolařımı belirten hipermetinsellik, arayzeyde bulunan bir metnin daęılmasını ve tekrar tekrar ulařılabilmesini saęlamayı belirten yayılım ve arayzeyde metin ile kullanıcının iliřkisini belirten ayrıca bu sayede mevcudiyet hissi yaratan sanallıktır (Binark, 2013: 184).

Geen yzyılın medyası, ulusal ve/veya uluslararası bazda geniř kitlelere hitap eden, bazı grřlere gre kamu yararını gzetir biimde, bilgilendirmeyi ve eęlenceyi nceleyen bir yayıncılıęı benimsemiřtir; iletilerini analog sinyaller kullanarak gnderir (Laughey, 2010: 157). Yirmi birinci yzyılın dijital medyası ise cep telefonları, dijital kamera ve televizyonlar, MP3 alarlar ile internet uygulamaları gibi iletiřim aralarını kapsayan, dolayısıyla da dijital bilgisayar teknolojisiyle biimlenen (Laughey, 2010: 158), ulařılması kolay bir medyadır; yaygın tanımlamasıyla ‘yeni medya’. Dijital medya ya da ‘yeni medya’; zellikleri, araları ve olanakları sayesinde, eęitimden siyasete, saęlıktan gvenlięe, pazarlama iletiřiminden sosyal yařama, sanat retiminden gazetecilięe kadar hemen her alanı etkilemektedir.

Kısaca yeni medya, birok farklı ortamı bir araya toplayan ve aynı zamanda pek ok ortama etki eden bir alandır. zellikle gnmzde toplumunun yeni medya ortamları ile entegrasyonu, bu alanları bireylerin hayatlarında olduka nemli ve etkili bir konuma tařımaktadır.

3.1.2.1. Yeni Medya ile Farklı Alanların Etkileřimi

Yeni medya ortamlarının, gnmzdeki grnrlę ve hayatımızın byk bir blmnde yer almasıyla birlikte, birok farklı alanla etkileřimi ortaya çıkmaktadır. Bu noktada sz konusu etkileřim; pazarlama ve ticaret, habercilik, teknik retim, siyaset, e ortam, gvenlik, eęitim-ęretim ve saęlık olmak zere, Black Mirror dizisinde de gzlemlenebilen, yeni medyanın yoęunlukla grnr olduęu alanlar zelinde rneklenmeye alıřılacaktır.

Pazarlama ve ticaret: Yeni medya, üreticiler ile tüketiciler arasındaki iletişim olanaklarının artmasını sağlamıştır (Laughey, 2010: 157). Gelişip yaygınlaşan teknoloji sayesinde, kurumsal yatırımcıların yanı sıra vatandaşlar da kurumları yakından izleyebilmekte, tüketiciler olumlu-olumsuz herhangi bir olayı anında görüntüleyip bir paylaşım sitesine yükleyebilmekte, yazılı ya da görsel iletilerini saniyeler içerisinde duyurabilmektedirler. Bu sayede konunun çok daha geniş kitlelere ulaşması da mümkün olmaktadır.

Teknoloji, tüketicilere bilgiyi edinme ve yayınlatabilme olanağı sağlayarak bir anlamda güç kazandırmaktadır. Örneğin, cep telefonlarına ‘ScanZoom’ benzeri yazılımlar yükleyerek, ürün barkodları anında web sitelerindeki ürünlerle karşılaştırılabilir, ürünler hakkında ayrıntılı bilgi alınabilir ya da web sitelerinden anında sipariş verilebilir. İnternet teknolojisi, bireylere e-ticaret yoluyla alışveriş yapma olanağı da tanımaktadır. Ayrıca; özel barkod uygulamaları aracılığıyla internet üzerinden, örneğin şarkı indirilebilir, ürün ya da kurum, mekân hakkında bilgilere, kullanıcı ya da müşteri yorumlarına ulaşılabilir (Saltz, 2008, aktaran Er, 2008: 77).

Kurumlar açısından belirgin gelişmelerden biri, özellikle de kurumsal iletişim bağlamında gerçekleşmiştir. Yakın geçmişe kadar ‘içeriden dışarıya’ olarak nitelenen yaklaşımla, bilginin toplanması ve seçilerek dağıtılması süreci yeterli sayılırken, internetle birlikte aynı zamanda yaygınlaştırılması ve kesintisiz biçimde erişilebilir olması da sağlanmış, ‘dışarıdan içeriye’ anlayışı yerleşmiştir. Artık gazeteciler de dâhil olmak üzere kamunun her kesimi kurumlardan bilgi toplar hale gelmiştir (Aydede, 2004: 104)

Habercilik: Günümüzde haber ajansları da sanal ortama doğrudan bilgi/haber aktarmaktadırlar. Dolayısıyla haberleri ilk okuyanlar doğrudan vatandaşlar olabilmekte, haberler internet kullanıcıları tarafından hızla yayılabilmektedir. İnternet sayesinde, geleneksel medyanın aksine bilgilerin ‘itilmesi’ değil kişilerin bu bilgileri ‘çekmesi’ mümkün olmaktadır (Holtz, 1999 aktaran Er, 2008: 73). Yeni medya; haber kaynakları, haber üretimi ve aktarımı konuları ile geleneksel gazetecilik yaklaşımlarını da farklılaştıran ya da değiştiren bir etki yaratmıştır. Blogları ya da Youtube, Facebook benzeri kontrolsüz alanları kullanarak diledikleri gibi yayın yapan kişileri tanımlayan, blog muhabirliği, yurttaş gazeteciliği/haberciliği, katılımcı gazeteci gibi yeni kavramlar ortaya çıkmıştır.

‘Alternatif medya’ denen bu yeni habercilik biçimi, teknolojik gelişmeler, özellikle de internet ve ağı bağlı yazılım ve donanımlarla birlikte güçlenmektedir (Ataman ve Çoban, 2016: 37). Öte yandan, bu mecrada yazmak isteyenleri engelleyecek bir mekanizma yok gibidir; denetleme gücünün yanı sıra, kullanıcıların hukuk bilgilerinin olmaması ya da çok kısıtlı olması da sorun teşkil etmektedir.

‘Yurttaş gazeteciliği’, yeni medya ve Web 2.0’in yarattığı bir olgudur denebilir. Bu kişilerin medya üretimi konusunda özel bir eğitimi yoktur; herhangi bir haber kuruluşunda çalışmamalarına karşın; yine de etkileyici, ilginç, dikkate değer olay ve haberleri kaydetmek, bildirmek niyetiyle alana çıkarlar. Bu anlamda yurttaş gazeteciler, bağımsız ve gerçekte herhangi bir şikâyetçileri bulunmayan figürlerdir (Laughey, 2010: 165-166).

Büyük yayın kuruluşları bile, son dakika haberlerinde yurttaş gazeteciliğinden yararlanıyorlarsa, teori de pratikte de yeni bir gazetecilik tanımı yapmak gerekmektedir. Kaldı ki, pek çok olayda cep telefonu kameralarıyla kaydedilen görüntüler, sadece haber olmakla kalmamış, bazı olayların aydınlanmasına da katkı sağlamıştır. Yurttaş gazeteciliğinin destekleyicileri olduğu gibi, karşı olanlar da vardır. Eleştirmenlerin bu konudaki ana kaygısı ise, yayıncılar ile yurttaşlar arasında sağlıklı, temelsiz, meslek etiğine uymayan olası birlikteliklerin oluşması; bu yüzden köklü geçmişe sahip büyük uluslararası haber ajanslarının onca zahmetlerle kurduğu gerçeklere dayalı habercilik anlayışının zarar görmesidir (Laughey, 2010: 166-167).

Teknik üretim: Yeni medyaya teknolojik gelişmeler açısından bakıldığında; metin, görsel ve işitsel içerik, müzik vb. formların tümünün, standart ağ tabanlı bilgisayarlar kullanılarak üretilbildiğini görülmektedir. İnternetin erişilebilirliğinin küresel ölçekte hızla artması, hem çeşitli dağıtımçı gruplar hem de tüketici deneyimleri üzerinde etkili olmaktadır. Örneğin, internet kullanımının gittikçe daha baskın hale gelmesi, dijital televizyon teknolojilerindeki gelişmeleri tetiklemektedir.

İnternet, müzik endüstrisinin de en önemli araçlarından biri haline gelmiş, ancak MP3 (sıkıştırılmış dijital müzik) nedeniyle yaşanan sorunların yanı sıra, yeni medya yoluyla internet üzerinden korsanlık yapılması, başta müzik olmak üzere film, televizyon, bilgisayar oyunları ve benzeri alanlarda ilgili sektörler ve paydaşları üzerinde ciddi

tehditler oluřturmuřtur. (Laughey, 2010: 167) Öte yandan, ilk örneęi P2P (noktadan noktaya) olan dosya paylařım yazılımlarının daha da geliřmiř hale gelmesi, kullanıcıların ürün ve hizmetleri ücretsiz elde edebilme taleplerini daha yoğun ve kolay karřılayabilmelerini saęlamaktadır.

Siyaset: Yeni medyanın siyaset alanındaki etkileri irdelendięinde, oldukça farklı görüřlerle karřılařılır. Bir yanda, çevrimiçi aęlarda güç iliřkisinin deęiřimi ile yurttařların örgütlenme ve fikir alıřveriři olanaęı bulmalarının, kendilerini daha fazla ifade edebilmelerinin ya da katılımcı olmalarının saęlandığı bir ortam yaratıldığını savunan görüřlerle karřılařılmaktadır. Dięer yanda ise çevrimiçi aęların, kamusal alanı geniřletmiř olsa da temsili demokrasi için yeterli olmadığı, yeni teknolojilerin tekelleřmesinin bařlı başına sorun olduęu, elitler ile yereldeki yurttařlar arasında aęa eriřim konusunda ayrım olmasının da sakıncalar yaratacağı yönünde yaklařımlar görölmektedir (Akdoğan, 2014: 58).

İletiřim teknolojilerinin, kurumlar ve yurttařlar arasındaki etkileřimi nitelik ve nicelik olarak arttırdığı izlenimi yaygındır. Meclislerin, yerel yönetimlerin ve vekillerin web siteleri, sosyal medya hesapları, e-postalar ya da bu alanlardan bilgileri aktaran özel siteler vb. kanallar yoluyla yurttařları düzenli biçimde bilgilendirmeleri mümkün olmaktadır. (Akdoğan, 2010: 74) Siyasi partilerin iletiřim teknolojilerini kullanmaları, karar alma süreçlerine tabanlarından katkı saęlayabilme olanağı yarattığı gibi, verimli ve akılcı kullanımın seçmenleri harekete geçirdiğı de gözlenmektedir. Örneğin, bir önceki ABD Bařkanı Barack Obama'nın 2008 seçim kampanyası, adeta bir sosyal medya patlaması yaratmıřtır. Kampanya istatistiklerine göre Youtube'da 14,5 milyon saat izlenmeye, Facebook'ta 5 milyondan fazla beęeniye ve içinde Obama geęen 500 milyon blog gönderisine ulařılmıřtır. "2008 seçimlerinde Amerikan nüfusunun %65'e yakını oy kullandı. Bu 1908 seçimlerinden sonra en yüksek oran." (Qualman 2009, aktaran Akdoğan, 2014: 75).

Castells, politik bilgi üretiminin ve bu bilgilere eriřimin iletiřim teknolojileri sayesinde artmasıyla birlikte, siyasetin bir medya oyununa dönüşeceęini, liderliğin kiřiselleřeceęini ve liderin gücünün medyadaki imajına baęlı olacaęını, bu durumun da

siyaseti kurumsaldan başka bir şekle taşıyacağını iddia etmektedir (Castells, 2000, aktaran Akdoğan, 2014: 76).

‘e’ (elektronik) ortam: Dijital kavramı, “e” ön ekiyle toplumsal hayatın hemen her alanına yansımaktadır. Örneğin e-okul, e-ticaret, e-kitap vb. kavramlar daha sık kullanılmakta ve günlük hayatta olağan hale geldiği gözlenmektedir. Bu değişim günlük hayatımızı etkilemekle kalmamış; e-devlet, e-vatandaşlık, e-toplum vb. kavramların işlevselleşmesi ile toplumsal yapıyı ve yönetim anlayışını da değiştirmiştir (Bozkurt, 2014: 520).

İletişim teknolojilerinin parlamentolar, siyasi partiler, yerel yönetimler vb. geleneksel kurumların şeffaflık, hesap verilebilirlik gibi konularda yol almalarına katkı sağladığı, kurumsal işlerde verimliliği arttırdığı, yerel siyaseti canlandırdığı, yönetim biçimlerinde değişiklik ya da iyileştirme yapmalarına yardımcı olduğu düşünülmektedir. Bu açılardan bakıldığında e-devlet ve e-belediye gibi uygulamaların önemi ortaya çıkmaktadır; ancak araştırmaların birçoğu, hizmetlerden önce arka planın tasarlanması gerekirken bunun yapılmadığını ortaya koymaktadır (Bekkers ve Homburg, 2007, aktaran Akdoğan, 2014: 67).

Bu uygulamaların çoğu kurumsal web sayfalarıyla sınırlı kalmaktadır ve iletişim teknolojileri genellikle değişimden çok var olan amaçlar doğrultusunda kullanılmaktadır. Ayrıca, özellikle e-belediye sitelerinin yurttaşlarca gerektiğinde kullanılmadığı, bunun da haberdar olmama, kullanabilmek için gerekli becerilere sahip olmama, yaş ve eğitim gibi kişisel faktörler benzeri nedenlerden kaynaklandığını görülmektedir (Akdoğan, 2014: 68). Öte yandan, Birleşmiş Milletler Çevrimiçi Hizmet Geliştirme Aşamaları belgesinde (2010) yer alan e-devletin son aşaması bölümünde, "Devletler yurttaşlarının devlet faaliyetlerine dâhil olabilecekleri ve alınan kararlarda seslerini duyurabilecekleri, yurttaşları güçlendiren ortamlar yaratır" denmektedir (aktaran Akdoğan, 2014: 69). Bu ifadenin de açıkça ortaya koyduğu gibi, e-devlet uygulamalarından beklentiler artmakta ve netleşmektedir; yurttaşlarla karşılıklı iletişim ve etkileşim sağlanması, devlet merkezlikten yurttaş merkezliliğe geçilmesi, dolayısıyla e-devlet yaklaşımında değişimin gerçekleştirilmesi beklenmektedir.

Güvenlik: Hem orduların ve kolluk kuvvetlerinin hem de toplumların güvenliği açısından; iç ve dış tehlikeleri ya da tehditleri saptayabilmek, dost-düşman ayrımı yapabilmek gibi konularda sağlıklı veri toplamanın önemi büyüktür. Teknolojik gelişmelere paralel olarak askerî istihbarat alanında da gelişmeler yaşanmıştır; örneğin şüpheliler internet kanalıyla ülke sınırları içinde de dışında da izlenebilmektedir. Teknolojik olanakların istihbarat ve güvenlik alanlarında kullanımı, şüphesiz olması gerektir. Hatta bazı yeni teknolojilerin, buluşların öncelikli kullanımı güvenlik alanında olmaktadır; örnek olarak yeni yazılımlardan dronlara kadar birçok teknoloji temelli sistem ve aygıt sayılabilir. Artık devletler, telefon-telsiz dinlemeleri benzeri yöntemlerin yanında internet hareketlerini de yakından izleyebilecekleri teknolojilere, hatta özel yazılımlara sahiptirler.

Aynı zamanda filtreleme ve gözetim sistemleri kurulmakta, internet kullanıcıları ‘fişlenebilmekte’, internet teknolojileri engellenebilmekte, sosyal ağlara erişim kısmen ya da tümüyle kısıtlanabilmektedir. Daha da ötesi, telefon konuşmaları ile birlikte bütün internet iletişimini, gizli yazışmaları, kimlik ve kişilik bilgilerini bile depolayabilecek sistemler, ‘telekulak merkezleri’ kurulmakta; devletler tarafından bu alana büyük paralar harcanmaktadır. Gelişen teknoloji sayesinde, çok küçük ve rahatlıkla taşınabilir yeni nesil kameralar, termal görüntüleme cihazları, çok hassas detektörler, yüz tanıma kameraları vb. teknik aygıtlar ve bunları destekleyici sistemler geliştirilmiştir. Tüm bunların devletler tarafından güvenlik gerekçesi ile izleme ve gözetleme için kullanılması, yasal da olsa uygulamada toplumsal tepkilere yol açmakta; açık ya da kapalı biçimde bireylerin kişilik haklarının ve kişisel özgürlük alanlarının ihlal edildiği kaygısı yaşanmaktadır. Gözetim teknolojilerinin toplumun tüm alanlarına nüfuz etmesi, teknolojik fişlemenin yoğunlaşması vb. gelişmeler göz önüne alındığında, gözetim teknolojileri insanlığa yönelmiş en büyük teknolojilerden biridir (Bell, 2001: 309-321).

Dijital teknoloji gelişiminin bir başka sonucu da hackerler ve siber saldırılardır. Sanal ya da siber terörizm de denen bu faaliyetler, bilgisayarlarda saklanan bilgilere, ağlara ya da kurum ya da kişilere zarar verme, korku salma gibi amaçlarla yapılan saldırgan eylemlerdir. Bu saldırılar, elektrik, su vb. temel hizmetleri aksatmaya yönelik olabileceği gibi, trafik, hava sahası, bankacılık, tapu ve vergi hizmetleri gibi pek çok alanda ciddi sorunlara yol açabilir. (Er, 2008:133) Bu tür saldırılar, özel sektör kurumlarının, Sivil

Toplum Kuruluşlarının ya da kişilerin başına gelebileceği gibi kamu ve yerel yönetim kurumlarının ya da doğrudan devletlerin her an karşı karşıya kalabileceği tehlikelerdir. Kimi zaman kişilerce yapılmakta, ama büyük boyutlu olanlar genellikle Anonymous benzeri gruplarca gerçekleştirilmektedir. Tedbir olarak, kurumlar ya da devlet eliyle özel hacker grupları kurulmakta ve saldırılar önceden önlenmeye, en azından az zararla geçirilmeye çalışılmaktadır.

Eğitim-öğretim: Günümüzün teknolojik olanakları ve özellikle de internet; yeniliklerin, her türlü bilgi, düşünce ve fikirlerin paylaşılabilesini, hızla ve geniş kitlelere yayılabilmesini sağlamaktadır. Değişen bilgi teknolojilerine ayak uydurmak ve ‘gerçek ve sanal ortamdaki verilere istenilen amaçta doğru bir şekilde ulaşabilmek ve onu doğru yöntemle verimli biçimde kullanabilme’ (İrvan, 2017) olarak tanımlanan ‘dijital okuryazarlık’ kavramını önemsemek gerekmektedir. Sosyal ağların kullanımları ve dijital okuryazarlık sayesinde düşünceler ve yenilikler, dünya üzerinde eskiden olmadığı kadar hızlı bir biçimde yayılmaktadır. Bilişim teknolojileri ve sosyal ağların varlığı, öğrenme-öğretme süreçlerini de etkilemektedir (Gülbahar vd, 2014). Sosyal ağların esneklik, yaygınlık, erişim ve kullanım kolaylığı gibi özellikleri ve olanakları; öğretmenlerin eğitim-öğretim süreçlerini aktif, yaratıcı ve işbirliğine dayalı öğrenme ile desteklemelerine yardımcı olmaktadır. Sosyal medya araçları gerek öğrenciler, gerekse öğretmen-öğrenci arasındaki etkileşimi arttırmada, öğrencilerin araştırma, sorgulama ve problem çözme becerilerini kullanma ve geliştirmelerinde de etkilidir. Ayrıca, öğrenci ve araştırmacıların oluşturdukları topluluklar yoluyla paylaşımları da, iletişim ve geribildirim açısından kolaylıklar sağlamaktadır (Gülbahar vd, 2014).

İletişim teknolojilerindeki gelişmelerin eğitim alanına etkisi; sosyal medya olanaklarının yanı sıra, her türlü yazılı, sesli, hareketli ya da görsel materyalden üç boyutlu çıktılara kadar çeşitli eğitim materyalinin üretimi ve internet üzerinden kullanıma sunulması konusunda da kendini göstermektedir. Bilgisayar destekli eğitim, etkileşimli video, telekonferans, e-haberleşme, yapay zekâ vb. teknolojiler eğitimde kullanılmaktadır. Geline nokta, eğitimin çeşitli aşamalarında ya da özgün programlar kapsamında internet kanalıyla ‘eğitilmek’ mümkündür. Ayrıca, uydu, fiber optik, televizyon, radyo, bilgisayar ve diğer bilişim teknolojileri hızla gelişmekte bu durum eğitimin yapısını da biçimini de etkilemektedir. Artık eğitimciler, yeni eğitim programları geliştirmek,

öğrenme-öğretme modellerini oluşturmak durumundadırlar. ‘Küresel eğitim’ olanağı sunan modeller ve ‘uzaktan eğitim’ yaygınlaşmaktadır (Işman, 2014: Bölüm1/3).

Sağlık: Belirli alanlarda, bilişim ve iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin etkileri daha yoğundur; bu alanlarda doğası gereği, en yeni gelişmelerin, mobil ve dijital teknolojilerin, iletişimi kolaylaştıran ve hızlandıran uygulamaların kullanılması kaçınılmazdır. Sağlık, bu alanların başında gelmektedir. Gerek yeni tanı-tedavi yöntemleri ve yeni uygulamalar, gerekse test, analiz, ölçüm, izleme ve görüntüleme cihazlarının hızla gelişip çeşitlenmesi gibi teknolojik gelişmeler, hem sağlıkçılara hem vatandaşlara büyük kolaylıklar sağlamaktadır. Bunun yanında; dijital gelişmeler ve mobil teknoloji, sağlık alanının tüm tarafları ve paydaşlarına olduğu kadar, mesleki eğitim evresinden kamu ve özel hizmet sağlayıcılara kadar alanın her aşamasında da daha hızlı, net ve açık iletişim olanağı yaratmıştır. Araştırmalarda ‘ihmal edilen’ gruplardan biri olan ileri yaş nüfus bile bilgisayar kullanım oranına bağlı olmakla birlikte, hastane ve sağlık hizmetlerine ulaşma, uzaktan sağlık hizmeti alma, ulusal / uluslararası gönüllü kuruluşların ya da grupların bilgilerinden, paylaşımlarından yararlanma vb. konularda yeni teknolojilerin sağladığı fırsatları kullanmaktadır.

3.1.2.2. Çevrimiçi Birliktelikler: Sanal Topluluklar, Sanal Cemaatler

Sosyal medya araçları, sınırları kaldırarak kendi topluluklarını oluşturma özelliğine sahiptir. Sanal ortamda oluşan topluluklar, var olan kanallarla bilgiyi yayarak hem birbirlerini etkiler hem de internette kendilerine özel alanlar yaratırlar (Güçdemir, 2012: 48). Günümüzün post-modern toplumu, ‘bilgisayar toplumu’, ‘dijital toplum’ ya da ‘ağ toplumu’ vb. olarak ifade edilmektedir. İletişim teknolojilerinin, özellikle de internetin her alanda kullanımı, deyim yerindeyse hayatın çevrimdışı alanlarını da çevrimiçi hale getirmekte; dijital yaşam, sanal ortamda oluşan gruplaşmalarla daha da belirginleşmektedir. Sanal topluluklar, ‘insanların büyük şehirlerde yaşayamadığı toplumsallık ve kolektif düşüncenin sanal ortamda yeniden şekillenmesi’ olarak tanımlanabilir (Güçdemir, 2012: 63).

Siber-uzayla birlikte, ulus devlete ait değerlerin yerini çok daha küçük elektronik topluluklara ait değerler almış; üyelerinin aynı paydada bulunduğu, kolektif ve iletişimsel bir eylem dünyası oluşturdıkları küçük gruplar ortaya çıkmıştır. (Bozkurt, V, 1999 aktaran Dolgun, 2015: 198). Howard Rheingold tarafından literatüre kazandırılan bir kavramla ‘sanal cemaat’ olarak adlandırılan bu gruplar, yine Rheingold’a göre siber alandaki ilişki ağlarını tanımlamakta, internetin her geçen gün yeniden ürettiği bir gerçeklik olarak ortaya çıkmaktadır (aktaran Şentürk, 2017: 26). Cemaat veya grupta, parçaların basit toplamından çok, yoğun iletişim yoluyla birbirini güçlendirip etkinleştiren bir durum söz konusudur. Bu konuda internetin etkisini vurgulamak gerekir. Kişilerin grup ya da cemaate katılmaları, o grubun, çıkarlarına cevap vermesine ve bazı beklenti ya da ihtiyaçlarını karşılamasına bağlıdır. Kişiler bu gruplara, bir amacını gerçekleştirebileceği, bazı ihtiyaçlarının karşılanabileceği ya da ekonomik, toplumsal, sosyal, kültürel nitelikte bir sorunun giderileceği düşünesiyle katılırlar (Şentürk, 2017: 27).

Rheingold, siber alan nedeniyle kaybedilen cemaat özellikleri ve toplumsal ortaklık duygusunun yeniden kazanılabileceğini düşünmekte ve sanal cemaatlerin ortak çıkar, düşünce ve bilinç ile kamusal alanların yeniden canlanacağı alanlar olduğunu savunmaktadır (2000 aktaran Güçdemir, 2012: 65). Diğer yandan sanal cemaatlerde, farklı düşüncelere sahip olanların, yalnız kendileri gibi düşünenlerle bir araya gelmeleri, ‘grup kutuplaşması’ (Nagel, 2002, aktaran Dolgun, 2015: 199) denen bir olguya yol açmaktadır. Bu eğilimin hızla yaygınlaşması, sistem açısından gözetimi zorunluluk haline getirirken, demokrasi ortamını da tehdit etmektedir. Sanal cemaatler, kamusal alanlar oluşturmak yerine daha farklı kimliklere bürünmüşlerdir. Çok geniş bir yelpazede, farklı kişiliklerden, her eğilimden ve her kesimden kişilerin ağ üzerinde rahatça bir araya gelebildiği, çok farklı ilgi alanlarının ve birbirine tamamen karşıt grupların özgürce iletişimde bulunduğu, örgütlü eylemler için gerekli potansiyeli barındırdığı bu ortamda, kaçınılmaz olarak gözetim de var olacaktır (Dolgun, 2015: 199).

Sanal cemaatlerdeki kişiler, bir enformasyon arayışından çok, ‘ötekinin yok edildiği’ bir toplumsal ilişki biçiminin arayışındadırlar (Bozkurt, 1999, aktaran Dolgun, 2013: 141). Sanal cemaatlerin ‘ötekine karşı tahammülsüzlük’ temelinde şekillenmeleri ve üyelerinin ‘aynı payda’ içinde olmaları en belirgin özellikleridir. Topluluk içerisindeki kişilerin aralarındaki ortak noktalara dayanarak, farklılıkları ısrarla reddederler; bu nedenle de

küçülme ve içe dönme tehlikesiyle karşı karşıya kalmaktadırlar (Aksoy, 1996, aktaran Dolgun, 2013: 141). Ayrıca ötekine karşı tahammülsüzlük faktörü, internet ve demokrasiyi bütünleştirmek bir yana, tamamen karşıt kavramlara dönüştürebilmektedir. Sanal cemaatlerde, öteki ile birlikte olma, onun varlığına katlanma, ortak payda bulmaya çabalama vb. demokrasi kültürünün gereği olan durumlar söz konusu değildir (Dolgun, 2013: 142). Dolayısıyla, internet ortamında çoğulculuk değil, çok seslilik yaşanmaktadır. Yeni medya düzeninde yaşamak, toplumdaki değişim dinamiklerini de, doğrudan yaşamın kendisini de ‘dönüştürücü’ bir durum haline gelmiştir. Gerçek bir demokrasi ortamı olacağı düşünülen internet, kişilerin kendi görüş ve anlayışları doğrultusunda yaptıkları seçme, süzme ve kısıtlama davranışları yüzünden bakış açılarını daraltmalarına yol açmaktadır (Dolgun, 2013:141).

3.2. Sosyal Paylaşım Ağlarının Gelişimi

Sosyal Paylaşım Ağlarının Gelişimi’ başlığı altında aktarılan bilgiler, açıklamalar ve bunlara bağlı yorum ve saptamalar; sosyal ağların gelişimi, araçları ve uygulamaları hakkında durum tespiti yapmak ve çok derinlemesine girmeden de olsa ilişkilendirme ve karşılaştırma olanakları konusunda fikir vermek amacını taşımaktadır.

Fotoğrafın ortaya çıkışıyla görünür olmanın önü açılmıştır. ‘Gördüğünü kaydeden’ fotoğraf, sosyal medyada kullanıldıkça sadece kişilerin değil, onların paylaştıkları mekânların, kentlerin, kitapların, mağazaların, kurumların vb. her şeyin de görünür olmasını sağlamaktadır. Sosyal medya kullanıcıları, bu yolla hem kendilerinin hem paylaştıkları her şeyin varlığını ve kimliğini ispatlamaktadırlar. Ancak, bu durum mahremiyeti de çok tartışmalı hale getirmektedir (Çakır, 2015: 349).

Televizyon ise hareketli görüntü sunan bir araçtır. Uzun yıllar boyunca adeta ailemizin bir ferdi gibi olan televizyon hakkında farklı ve neredeyse birbirine zıt yorumlar vardır. Kimi yorumcular televizyonun büyük bir özgürleşme aracı olduğunu, televizyon sayesinde insanlığın her haline ve tüm bilgilerine ulaşılabilildiğini savunmaktadırlar. Kimilerine göre ise televizyon, bir tür ‘büyük birader’dir; entelektüel zayıflık yaratır, sığ ve itaatkâr bireyler ve nesiller yetiştirir (Şişman 2016, aktaran Kaplan, 2017: 32).

Televizyonla birlikte gelişen magazin kültürü ve gözetleyen/gözetlenen formattaki programlar, sıradan insanların televizyon ekranlarında yer almasıyla izleyicilerin ‘kendi yansımaları’nı bulması, özenilen kişi ya da durumların niteliği, olumsuz yorumcuları destekleyen unsurlardır. Televizyon ekranlarının bu ve benzeri görüntülerinin türevleri, artık son derece gelişmiş teknolojik cihazların da yardımıyla sosyal medyaya yansımaktadır; üstelik bu kez geleneksel medyanın tek taraflı iletiminden, denetim ve düzenlemelerden uzak, sosyal medyanın geniş özgürlük ve denetimsizlik ortamında paylaşılmaktadır.

Önceki teknolojilerin olanaklarının, sağladıklarının ve yarattığı alışkanlıkların sosyal medya kanallarına ‘taşınması’na, iletişim araçları ile mobil ve dijital cihazlarda hızla yenilenen teknolojik gelişmelerin katkıları da eklendiğinde ortaya çıkan tabloda, büyük sorunlar yaratabilen unsurlar olduğu görülmektedir. Kullanıcıların kendilerini gösterme, tanınma, kabul görme, beğenilme, takip edilme güdülerıyla özensizce ve fazla düşünmeden, ama adeta iştahla yaptıkları paylaşımlar, kendileri ve çevreleri için tehdit ya da tehlike oluşturabilmektedir. Kullanıcılar, görsel paylaşımların da yazılanların da o anda olmasa bile ileride karşılırlarına çıkartılabileceğini, özel hayatlarından profesyonel yaşamlarına kadar her alanda ‘hatırlatılabileceğini’ hesaba katmak durumundadırlar. Daha ötesi; paylaşımlarının ve özel bilgilerinin kötü niyetli kişilerce kullanılabileceğini, maddi-manevi kayıplar ya da hukuki sorunlar da dahil olmak üzere sıkıntılar yaşayabileceklerini düşünmek zorundadırlar.

Sabıka kaydına bakmak için birçok izin gerekirken, sosyal medya hesaplarına erişmek gayet kolaydır. Devlet birimleri de, herhangi birileri, dolayısıyla işverenler de, sosyal medya hesaplarına erişip tüm paylaşımları görebilirler. Örneğin; ABD Dışişleri Bakanlığı, ülkelerine giriş yapacak kişilerin geriye dönük beş yıllık sosyal medya hesaplarını inceleme kararı aldığını açıklamıştır. ABD’ye yılda ortalama 15 milyon kişinin geldiği belirtilmektedir.¹² Günümüzde, kurumların özgeçmiş taramalarında Google aramalarının yanı sıra Twitter, Instagram, Facebook vb. hesaplar da kontrol edilmekte; sosyal medya hesapları ikinci bir özgeçmiş yerine geçmektedir. Sosyal medya hesapları, başvuru yapılan şirketin kurumsal yapısına uymuyorsa, mükemmel özgeçmiş olan kişiler bile işe alınmayabilmektedir. İş arama sitesi Career Builder’a göre, şirketlerin yaklaşık

¹² <https://www.cnnturk.com/dunya/abd-vize-isteyenlerin-sosyal-medya-paylasimlarina-bakacak> Erişim Tarihi: 9 Mayıs 2018

%70'inin bir aday hakkında son kararı vermeden önce sosyal medya hesaplarını kontrol ettikleri belirlenmiştir (Barutçuoğlu, 2018).

3.2.1. Web Tabanlı Sistemlerin Gelişimi

Ağ ya da web, 1993-2003 yılları arasındaki dönemde 'Web 1.0' olarak bilinir. Ağ tasarımının öncülük ettiği bu çağ; HTML dil kodlaması, sonrasında Microsoft Internet Explorer, hantal tarayıcılar ve karmaşık arama motorları çağı olmuştur. Bu dönemde kullanıcılar ağda durağandır, çok sınırlı bir kesim tarafından üretilen içerikleri sadece görüntüleyebilmekte ve okuyabilmekte (Cormode & Krishnamurthy, 2008, aktaran Kaplan, 2017: 18), program ya da dosya indirebilmektedirler. Program ya da ileti akışı tek yönlü olduğundan web siteleriyle aralarında bir etkileşim söz konusu değildir. Sitelerin teknik alt yapısı da yetersizdir.

İnternet kullanımının artması ile ortaya çıkan farklı ihtiyaç ve istekler, programcıları harekete geçirmiş; 2004 yılında, etkileşim olanağı sağlamanın yanı sıra çeşitli uygulamalara daha fazla imkân veren Web 2.0 kullanıma sunulmuştur. 1971 yılında ilk e-postanın gönderilmesiyle başlayan sosyal medya serüveni; 78'de ilk web tarayıcısı, 94'te ilk network sitesi, 98'de ilk IRC sistemci ile devam etmiş; 2001'de Wikipedia'nın kurulması, 2004'te Facebook'un, 2006'da Twitter'ın, 2011'de de Google Plus'ın yayına başlaması ile kısa sürede elde edilen büyük gelişmelerle sürmüştür (Berkup, 2015: 144/ tablo 7).

Web tabanlı birçok servis ve hizmet ile günümüz internet sitelerinin hepsi Web 2.0 ürünüdür. Bu konseptteki servisler, eğitim alanında da kapsamlı olarak kullanılmaktadır (Güçdemir, 2012: 30). Web 2.0 teknolojileri, internet araçlarının evrimi ve bu alandaki gelişimlerin hızı ve dinamikliği, çevrimiçi sosyal ağların hızla yaygınlaşmasını sağlarken, internet kullanıcısı olan herkes içerik üreticisi haline gelmiş, sayısız bireysel yayıncı tarafından sunulan içerikler arasında seçim yapabilme özgürlüğü yakalanmıştır.

Web 2.0, ikinci nesil internet tabanlı web servisleri ve toplumsal ağ sitelerini, web tabanlı özgür ansiklopedileri, forumları, podcastleri ve paylaşım olanağı veren çevrimiçi

ortamları kapsamaktadır. Web 2.0 teknolojisinin klasik örneği, kullanıcıların etkileşimli oldukları ve içeriği yarattıkları sosyal ağlar ile güçlü işbirliğiyle oluşturulan çevrimiçi ansiklopedi Wikipedia'dır. Web 2.0; blog, wiki, podcast, RSS gibi web araçları ve sosyal paylaşım ağları ile kişilerin birbirleriyle daha kolay iletişim kurmalarına ve sosyalleşmelerine katkıda bulunurken, bir yandan da sanal ortamda bilgiye kolaylıkla erişebilmelerini sağlamaktadır (Güçdemir, 2012: 30).

Web 2.0, web teknolojilerini farklı bir şekilde kullanarak yeni bir kavramsal çerçeve sunmaktadır. Web 2.0, katılımcıların uygulamalarına olanak tanımakta (Eijkman, 2009, aktaran Vural ve Bat, 2010: 3354); sıradan kullanıcılara herhangi bir özel yazılıma gereksinim duymaksızın, içerik yazma, gönderme ve yayınlama olanağı vermektedir.

Teknoloji geliştikçe daha çok sayıda uygulama birbirine bağlı hale gelmektedir. Bu durum aynı zamanda sosyal ağların, yerel ve örgütsel bilgilerin yanı sıra, kişisel ve ticari çevrimiçi etkileşimde de önemli bir rol oynamasını sağlamaktadır. (Mislove vd.2007, aktaran Vural ve Bat, 2010: 3356). Web 2.0 ile birlikte ortaya çıkan sosyal ağlar, etkileşimi yüksek çevrimiçi ortamlardır ve hiyerarşik yapıyı ortadan kaldırarak bilginin yatay düzlemde dağılmasını sağlarlar (Bozkurt, 2014: 515). Sosyal ağlar büyüklük ve heterojenlik açısından çeşitlilik gösterir. Geleneksel çalışma grupları ve belli bir yöre ya da yerleşim bölgesindeki insanların oluşturdukları ağlar ve benzerleri, küçük homojen ağlardır. Bunlar var olma sebeplerini koruyabilen ağlardır. Geniş sosyal gruplar ise daha karmaşık ve ağ üyelerinin özellikleri bakımından heterojen bir yapıdadır (Lea vd., 2006, aktaran: Vural ve Bat, 2010: 3356).

Temelde ağın tasarlanma amacı, küresel ölçekte kabul gören ve gerektiğinde geri alınabilen, sınırsız haberleşme ve bilgiyi sağlamaktır. Kimi eleştirmenlere göre kullanıcı tabanlı yeni medya, yanlış bilgi ve amatörlik kültürü oluşturmaya uygun ortam yaratmaktadır. Keen'e göre, ortaya çıkan sorunların bir kısmı Web 2,0'ın anonim oluşundandır. Buradaki anonim olma kavramı, birinin içeriğinde açıklanamaz olmaktır; bu ise kimlik tespiti ve kişisel sorumluluk açılarından sakıncalar barındıran bir durumdur. Web 2,0'nin Web 1.0'den daha demokratik olduğu ya da kullanıcılarca yönlendirildiği konuları ise tartışmaya açıktır (Laughey, 2010: 164).

Web 3.0 ise, kısaca ‘makinelere artık okuyup anlayıp, yorumlayabileceği bir sistem’ olarak tanımlanabilir. İnternetin tarayıcılarla sınırlı olmayıp, bilgiyi çok kanallı, çoklu cihazlı, çok yönlü olarak aktarması söz konusudur (Kaplan, 2017: 19). ‘İnternetin geleceği’ olarak nitelenen bu sistemde, web ortamındaki içeriklerin tümünün tek bir veri tabanı oluşturması, böylece kullanıcıların herhangi bir konu ile ilgili her ayrıntıya ulaşabilmelerinin sağlanması hedeflenmektedir. 3.0’da kişiler artık sadece kullanıcı değil, uygulamaların bir parçası olarak bizzat kendileri bir veridir (Kreps ve Kimppa; 2015, aktaran Kaplan, 2017: 19). Üçüncü nesil internet ağı Web 3.0’da, arama motorları sayfa içerisindeki cümleleri analiz edebilecektir; yanı sıra yapay zekâ ve robotlar internetteki içerik ve bilgileri kontrol ederek kullanıcılara en uygun olanları sunabilecektir (Güçdemir, 2012: 34). Yapmak istediklerinizi arama seçeneklerine yazmanız, tüm veri tabanının taranarak size özel seçeneklerin sunulması için yeterli olacaktır.

3.2.2 Sosyal Ağlar

Sosyal ağ terimi 2000’li yılların hemen başında, Facebook ve Twitter gibi sosyal ağların yaygınlaşması ile kullanılmaya başlanmıştır. Günümüzde küresel ölçekte çok büyük bir çoğunluğun bir sosyal ağ hesabı bulunmaktadır. Önceleri meraklı kitlelere hitap eden sosyal ağlar, internet erişiminin kolaylaşmasının da etkisiyle artık her yaştan insanı kapsayarak yaşamlarının önemli bir parçası haline gelmiş durumdadır. Anlık olarak haberleri öğrenebildiğimiz, arkadaşlarımızın nerede ve ne yaptıklarını gördüğümüz, sosyalleştiklerimiz, kendimizi ifade edebilme özgürlüğü yakaladığımız, eylem yaratabildiğimiz sosyal ağlar, artık neredeyse vazgeçilmezimiz olmuştur.

Yüzyıllar boyunca toplumları şekillendirmek için belli gruplar tarafından kullanılan bilgi, dijital ağların gelişimiyle merkezî yapıdan çıkmış, dağılımı çok kolaylaşmış; bu anlamda bilginin sahipleri de değiştirmiştir. Nahon vd. (2013, aktaran Bozkurt, 2014: 515), son yıllarda farklı coğrafyalarda yaşanan politik ve sosyal hareketlerin farklı nedenleri olsa da, bu olayların çoğunda sosyal medya ve diğer web 2.0 araçlarının kullanılmasının ortak nokta olduğuna dikkat çekmektedir. Hemsley ve Mason (2013, aktaran Bozkurt, 2014: 515) ise, sosyal medyanın bilginin dağılımını hızlandırdığını ve iletişimi kolaylaştırdığını belirterek, bu yüzden kolektif eylemlerin başlatılmasını ve kısa sürede yayılmasını sağladığını ifade etmektedirler. Sosyal ağlar; bilgiyi oluşturma, yayma

ve büyük kitleleri etkileme gücünü, web 2.0 araçlarından alır ve yakın geçmişte yaşanan Arap Baharı, ABD'deki İşgal (Occupy), Tunus'taki Yasemin Devrimi, İspanya'da ortaya çıkan Indignados vb. eylemler, Türkiye'de yaşanan Gezi Parkı olayları örneklerindeki gibi, kitleleri ya da toplumları harekete geçirebilir, yönlendirip şekillendirebilirler. Dolayısıyla bilgi, içinde bulunduğumuz yüzyılda değişimin ve küreselleşmenin en önemli hızlandırıcılarından birisi olma özelliğine sahiptir (Bozkurt, 2014:515). Sosyal ağların bu denli güçlü olması McLuhan tarafından ortaya atılan teknolojinin insan uzuvlarının bir uzantısı olarak ortaya çıkması düşüncesini de desteklemektedir. McLuhan'a göre elektronik çağ olarak nitelenen günümüz dünyası ağlar tarafından sarılmıştır ve dijital ağlar insanların organik sinir sistemlerinin bir uzantısıdır (McLuhan, 1964, aktaran Bozkurt, 2014: 516).

Dünya nüfusunun yarıya yakınının bir biçimde kullanıcısı olduğu sosyal medya araç ve uygulamaları, Tuten ve Solomon'a göre dört ana başlıkta toplanabilir; sosyal topluluklar, sosyal yayımcılık, sosyal eğlence ve sosyal ticaret (Sabuncuoğlu & Gülay, 2016, aktaran Kaplan, 2017). Sosyalleşme, paylaşma ve iletişim amacıyla kullanılan forumlar, Facebook benzeri sosyal ağlar, Wikiler 'sosyal topluluklar'dır. Blog ve microblog gibi uygulamalar ile medya paylaşım siteleri, 'sosyal yayımcılık' olarak değerlendirilebilir. Gittikçe daha da yaygınlaşan, başta gençler, hatta çocuklar olmak üzere pek çok kesim tarafından yoğun olarak kullanılan oyunlar ile eğlence siteleri, e-devlet benzeri uygulamalar, çeşitli paylaşım ağları ve çevrimiçi alışveriş olanağı veren siteler de hesaba katıldığında, sosyal medyanın hayatımızı ele geçirdiğini savunmak yanlış olmayacaktır.

Sosyal ağların sayısız faydalarının yanı sıra, sorunlu ya da zararlı alanlar barındırdığını da göz ardı etmemek gerekir. Sosyal ağlar, bilgiyi o kadar hızlı ve yoğun biçimde iletmektedir ki, doğrulanmasına vakit kalmamakta; ayrıca asılsız, uydurma ya da yalan bilgilerin, manipülasyon amaçlı iletilerin ayıklanamaması başlı başına bir sorun teşkil etmektedir. Kullanıcıların bu ayıklamayı yapabilmeleri ve bilgilerin doğruluğundan emin olabilmeleri gerekmektedir; ancak bu durumda da kullanıcıların bu yetkinlikte olup olmadıkları konusu tartışmalıdır.

Sosyal ağlar ‘yeni nesil bağımlılık’ da diyebileceğimiz türde bağımlılık yaratmakta, kullanıcılar neredeyse her an, kullandıkları sosyal ağları kontrol etme ihtiyacı duymaktadırlar. Pek çok kişi yaptıklarını, yediklerini, gittiği her yeri paylaşıp, beğenilmesini beklemekte ve onaylanma kaygısı taşımakta, uç noktada açıkça mutsuz olmaktadır. Kullanıcıların bir bölümü ise olmasalar da mutlu görünme çabasındadırlar. Sosyal medyaya aşırı bağımlılık duyanların, uyuşturucu türü bir tetikleyici almamalarına rağmen, almış gibi hissettikleri ve bazı hormonlar salgıladıkları bilinmektedir. Buna ‘sanal uyuşturucu’ denilmektedir. Bu kişiler, ödüllendirilme ihtiyacı hissetmekte, kaygılar taşımakta, sanal ortamda yer almadıklarında kendilerini kötü hissetmektedirler (Tarhan, 2015, aktaran Bayhan 2017: 171). Bir yandan da bireyler bile isteye denetlenmekten, gözetlenmekten haz almakta ve paradoksal biçimde hem teşhirciliğe hem röntgenciliğe yönelmektedirler (Toprak, 2009, aktaran Bayhan, 2017:165). Sosyal medyanın yapısı ve sanal ortama bağımlılık, narsistik eğilimleri de arttırmaktadır. Sosyal paylaşım ağları, bir yandan da özellikle gerçek hayatta asosyal olan kişilerin, sosyalleşme çabalarına sahne olmaktadır; ancak bunu gerçekleştirememek, bu kişilerde narsisizmden kendi hayatlarını değersiz bulmaya kadar varan çeşitli sorunlar yaratmaktadır (Ürün, 2015).

Kimi uzmanlar, sosyal medya bağımlılığının ciddi biçimde ele alınması, hatta tedavisi gereken bir psikolojik rahatsızlık olduğunu savunmaktadırlar (Ürün, 2015). Konuya nörobiyoloji açısından yaklaşan Nicolas Carr (2012, aktaran Bayhan, 2017: 73), internet kullanımının insan belleğini yüzeysellik temelinde yeniden şekillendirerek değiştirdiğini savunmakta, bilgileri özümseme ve ayırt etme yöntemlerini bile etkilediğini belirtmektedir. Yorulan beyin, aynı zamanda derin öğrenme ve derin düşünme yeteneği açısından da sorun yaşamaktadır. İnternet, zihnimizi, duygularımızı ve benliğimizi dönüştürmekte, dolayısıyla internet bağımlılığı çağın en önemli psikolojik ve sosyal hastalıklarından biri durumuna gelmektedir (Bayhan 2017: 173).

İnsanların kendi hayatları ile ilgili paylaşımlarının çok artması, merak duygusunu harekete geçirdiği için, buna bağlı olarak sosyal medya kullanımı da fazlalaşmaktadır. Hangi nedenlerle olursa olsun, bireylerin sosyal medyaya bu kadar bağlanması, bir anlamda “yeni bir yaşam alanına” bağlanmaktır. Oluşan bu yeni yaşam alanı bireyi bulunduğu ortamdan koparmakta, sosyal paylaşım ağları insanları adeta esir alarak asosyal ve çevreye yabancılaşmış bireyler haline getirebilmektedir. İnsanları sosyal medyaya

bağlayan en önemli etken, özel hayatın paylaşılmasıyla ortaya çıkan, bazı yazarların deyimiyle “dikizleme kültürü”dür (Aydın, 2016). ‘Sanal dedikodu ortamı’ da diyebileceğimiz bu kültürde bireyler aynı zamanda hem izleyen ve gözetleyen hem de izlenen ve gözetlenen konumundadır. Niedzvicki’nin vurguladığı gibi, çağımızda tüm insanlar, ‘dikizleme kültürü’nün bir parçası olmuşlardır (Niedzviecki, 2010: 158).

“Dikizleme kültürü bir reality şovdur. YouTube, Twitter, Flickr, MySpace ve Facebook’tur. Dikizleme kültürü, 21. Yüzyılın teknoloji toplumunu adına ister eğlence, ister kişisel gösteri, ister dikkat çekme diyelim; bedenleri e ruhları ile sürekli soyunan ve bu itmeyen striptizi izleyen büyük bir kalabalığa çevirmektedir. Dikizlemek, giderek toplumsal bilinci dönüştüren mekanizma olarak anlam kazanmaya başlıyor” (Niedzviecki, 2010: 28).

3.2.2.1. Sosyal Medya Araçlarının Özellikleri

Web 2.0 ile gerçekleşen insan odaklı içerik evrimi köklü değişiklikler yaratmış, sosyal medya geleneksel medyanın ve uzman görüşlerinin yerini almıştır. İnsanların sanal ortamda birbirleriyle doğrudan iletişim kurmaları, örgütleri ve kurumları devre dışı bırakmış; oluşan yeni etkileşim katmanları iletişim kanallarının sayısını bir kişiden bir kişiye, bir kişiden çok kişiye, çok kişiden çok kişiye şeklinde büyük ölçüde genişletmiştir (Onat, 2014: 9).

Küresel bazda yüksek kullanım rakamlarına erişen sosyal medyanın etkinliği her geçen gün artmakta, teknolojik gelişmelerin etkisiyle sürekli yenilenmekte ve hayatımızdaki yeri gün geçtikçe daha da fazlalaşmaktadır. Sosyal medyanın işlevlerini yerine getirebilmesi için, bazı temel özellikleri barındırması gerekmektedir. Bir teknolojik uygulamanın sosyal medya sayılabilmesi için sahip olması gereken özellikler; "Yayıncıdan bağımsız kullanıcıların varlığı, kullanıcı kaynaklı içeriklerin olması, kullanıcılar arasında etkileşimin olması, zaman ve mekân sınırlılıklarının olmaması"dır (Erkul,2009 aktaran Berkup, 2015: 147). Bir uygulamanın sosyal medya sayılabilmesi için bu temel özelliklerin yanı sıra, başka özellikler de olmalıdır. Sosyal medyanın karakteristik özelliklerini; katılım, açıklık, bağlı olma, yeni içerik öznesi, yalınlık, kimlik inşası, erişilebilirlik,

dinamiklik, topluluk, zaman ve mekân üstü olma olarak sıralamak mümkündür (Berkup, 2015: 147-148).

‘Katılım’, sosyal medyanın en karakteristik özelliklerden biridir. Katılım, kişilerin kendi oluşturdukları içerikler de dahil olmak üzere, her türlü veri paylaşımları ve süreçlerin içerisinde olmalarını sağlamakta, böylece etkileşimli bir iletişim süreci oluşmaktadır. Sosyal medya, kişileri iletişim kurma konusunda cesaretlendirmektedir; ayrıca sadece içeriklerin yayılmasını sağlamakla kalmaz, aynı zamanda iki yönlü iletişime olanak tanır (Vural ve Bat, 2010: 3372). Sosyal medya uygulamaları; katılıma ve geri bildirimle dayanan, kullanıcılara görüş bildirme, paylaşma, yorum yapma, hatta oy verme gibi olanaklar sunan özgür ortamlardır; bireyselliği ve özgüven gelişimini destekler. ‘Açıklık’ özelliği sayesinde kullanıcılar sürecin parçası olduklarını hissetmektedirler. ‘Bağlı olma’ özelliği ise, çevrimiçi bir kültür oluştururken, kullanıcıların içerik kontrolüne sahip olmalarını sağlar (Berkup, 2015: 147-148). Sosyal medya uygulamalarının çoğu başka uygulamalara ya da içeriklere bağlıdır; bu durum başka sitelere, çeşitli araştırmalara ya da kullanıcıların ilgili oldukları konulara link verilmesine olanak tanır (Vural ve Bat, 2010: 3352).

Çok sayıda kaynaktan gelen sosyal medya içeriklerinin günlük dil yalınlığında oluşu, sosyal medyanın günlük yaşamının bir parçası haline gelmesinde büyük rol oynamakta, özellikle de genç kitlelerin yoğun kullanımını sağlamaktadır. ‘Erişilebilirlik’ özelliği, istenildiği anda bilgiye ulaşabilmeyi sağlayabilen teknik altyapıyı ifade eder. Sosyal medya uygulamalarındaki erişilebilirlik, bir yönetici denetiminde yapılmamaktadır, kullanıcı aradığı bilgiye özgürce ulaşabilmektedir. ‘Dinamiklik’ ise sosyal medyanın, her an güncellenebilir olma ve değişimlere hızla ayak uydurabilme nitelikleri sayesinde, kullanıcılara güncel bilgileri iletmesi özelliğidir. Sosyal medyada her internet kullanıcısı bir içerik üreticisidir ve yayın gruplarından bağımsız olarak kendi içeriğini oluşturabilmekte, değiştirebilmekte, yayınlatabilmekte, dilediği zaman paylaşabilmektedir (Ergene, 2004: 5). Dolayısıyla sosyal medya, kişilerin sevilme, tanınma, kabul görme vb. bazı temel ihtiyaçlarına da cevap vermektedir. Ayrıca, sosyal medya kullanıcıları, içerik oluşturmanın yanı sıra içeriğe katkı sağlama, içerikleri aktif veya pasif katılımı değerlendirme olanağına sahiptirler ve ilgi alanlarında kendi sosyal ağlarını oluşturarak topluluk kurabilmeleri de mümkündür (Berkup, 2015: 149).

Sweeney ve Randall'a göre (2011, aktaran Berkup, 2015: 150) kolektif zekânın kullanılmasını sağlaması, sosyal medyanın en önemli özelliklerindendir. Bu sayede coğrafi sınırlılıklar aşılabilmekte, küresel düzeyde düşünmek ve çalışmak mümkün olabilmektedir. Sosyal medyayı her an, her yerde kullanılabilir hale getiren, 'zaman ve mekân üstü olma' olarak nitelenebilecek olan bu karakteristik özelliktir. Bu özelliği, aynı zamanda geleneksel medya ile en büyük farkıdır. Sosyal medyanın çok yönlü bilgi akışına ve kullanıcıların birbirleri ile etkileşimine imkân vermesi, içeriklerin profesyonel yayıncılar tarafından değil de kullanıcılarca oluşturulması ve içerikleri değiştirip düzenleyebilme olanağı bulunması gibi özellikleri, geleneksel medya ile aralarındaki diğer önemli farklardır.

Sosyal medyanın avantajlardan biri de maliyet düşüklüğüdür; geleneksel medyada kitleye ancak ücret ödeyerek ulaşılabilirken, yeni medya araçları hemen hemen masrafsızdır, erişim herkese açık olduğundan bir bilgisayar ve internet bağlantısının bulunması yeterlidir (Kaplan, 2017: 19). Bir diğer avantaj da sosyal medya kullanımının eğitim ya da teknik bilgi gerektirmemesi, her yaş ve kesimden kişilerce kullanılabilmesidir. Sosyal medyadaki olaylara hızlı tepki verebilme ve güncel kalabilme özelliği, günümüz dünyasında bir başka avantaj sayılırken; söz konusu anlık güncellenebilme özelliği, içeriğe yorum yapabilme ya da içeriği değiştirme gibi aktif faaliyetler de önemli bir farklılık olarak karşımıza çıkmaktadır (Berkup, 2015: 153). Sosyal medyanın tam olarak denetlenememesi, fikirlerin rahatlıkla ifade edilebilmesini sağlarken, oluşturulan platform ve gruplar yoluyla kullanıcılara özgür bir ortam yaratmaktadır.

Sosyal medya iletişiminin pratikte en belirgin faydaları ise; insanlar arasında güven yaratabilmesi, kişisel kültürün yansıtılabilmesi, güncel bilgi sunması ve ölçümlenebilir olmasıdır (Çift, 2016). Sosyal medya kullanıcıları, kendileri gibi kişiler tarafından paylaşılan içerikleri samimi ve daha güvenilir bulmakta, dolayısıyla daha kolay ikna olmaktadır. Ayrıca kendilerine, özelliklerine ve isteklerine uygun bölümlere ayrılmış hazır pazarlar sunulmaktadır. Bu özelliklerle birlikte, hedef kitlelere kolayca ulaşma, onları tanıma, aynı zamanda ölçümleme-değerlendirme yapma olanağı ile sosyal medya, özellikle pazarlama ya da siyasal iletişim amaçlı kullanan kişiler açısından avantajdır (Berkup, 2015: 154).

3.2.2.2. Başlıca Sosyal Medya Araçları

Günümüzün en çok tercih edilen dijital mecrası olan sosyal medya araçlarının başlıcalarını alanları, işleyiş ve işlevleri açısından kısaca ele alınmak gerekirse;

Blog: Çevrimiçi günlük anlamına gelir; kolaylıkla oluşturulabilir, yazarların internet bağlantısıyla anlık yayın yapabildikleri, güncelleyebildikleri, fikir, görüş, yorum ve deneyimlerini ya da doğrudan kişisel hayatlarını paylaştıkları web sitesidir.

“Bir blog ya da weblog çoğunlukla haber (mesaj) içeren, düzenli ve çok sık güncellenen, günlük biçimde olan, eş deyişle ters kronolojik, özellikle tasarlanmış etkileşim araçlarını kullanan ve genellikle bir kişi veya grup (bazen anonim) tarafından hazırlanan ve sürdürülen bir tür kişisel web sayfasıdır” (Bayraktutan-Sütçü, 2010: 96).

Blog yazmak; yazarlarının entelektüel düzeyini, yapısını gözler önüne seren bir dijital birikimi yaratma, düzenleme ve yayınlama eylemidir (Aydede, 2006: 27). İlk olarak 90’lı yılların sonunda görülmeye başlayan bloglar, son yıllarda haber ve bilgi kaynağı olarak daha da önemsenmektedir. Özellikle uzman oldukları alanda yazan blog yazarları, daha çok ilgi çekmekte, referans kaynağı olabilmektedir (Güçdemir, 2012: 36). Blog yazarları ‘blogger’, sanal ortamdaki blogların bütünü ‘blogosfer’, yazılan her bir konu da ‘post’ olarak tanımlanmaktadır. Okuyucuları yayınlanan postlara diledikleri zaman yorum yapma olanağına sahiptirler; bu anlamda blog bir diyalog aracıdır. Statik içerikteki web sitelerinin aksine bloglar; dinamik ve şeffaf yapıları, sıklıkla ve kolaylıkla güncellenebilmeleri, arama motorlarında kolaylıkla bulunabilmeleri, bunlara ek olarak abone olma özelliği ile pek çok internet kullanıcısı tarafından tercih edilmektedir. Bloglar, konularına ya da yazarlarına bağlı olarak bireysel kullanıcıların yanı sıra kurumsal kullanıcılar tarafından da takip edilmekte, birçok gazete ve dergideki çeşitli yazılarda kullanılabilmektedir.

Bloglarda yer alan tersten kronolojik sıra sayesinde yeni gönderiler ve değişiklikler, sayfanın altında değil en üstünde yer alır (Aydede, 2006: 33); böylece kullanıcılar ilgi duydukları alan ya da konu hakkında en güncel bilgilere kolaylıkla ulaşabilirler. Konuyla

ilgili eski ya da ilk postlarla ilgilenen kullanıcıların geriye gitmeleri yeterlidir (Berkup, 2015: 157-159).

Bloglar; kişisel ya da kurumsal olabildiği gibi, grup blogları ve birbirlerinin hikayelerini paylaşan blogçu gruplarından oluşan blog ağları ya da sadece resim ve video içeren bloglar da vardır (Kawasaki ve Fitzpatrick, 2016: 91). Hatta bazı kurumların pazarlama ve tanıtım hedefleri doğrultusunda hazırlanmış sahte bloglara ('flog') da rastlanmaktadır (Er, 2008: 110). Sanal ortamda, Twitter örneğindeki gibi küçük miktarda (örneğin, belli sayıda karakter kullanılarak) veri girişi yapılması yöntemi ise microblog olarak adlandırılmaktadır. Kullanıcılar, iletilerine fotoğraf, video, web siteleri linkleri vb. ekleyebilirler. Özelleşmiş blog olarak nitelenebilecek microbloglar, kolay ve hızlı kullanımları ve çok geniş kitlelere kısa mesaj iletebilme özellikleri ile sosyal medyanın en tercih edilen araçlarından biridir.

Gruplar: Aynı ilgi alanına veya benzer amaçlara sahip üyelerin birbirleriyle iletişim kurdukları, aynı zamanda farklı uygulamalar geliştirebildikleri sitelerdir. Üyeler, grubun mesaj panolarına gönderilen ileti ve yazıları ya siteye bağlanarak ya da e-posta kanalıyla takip edebilmektedirler. Üye sayıları ya da aktiflikleri dolayısıyla kurumlar tarafından izlemeye alınan gruplar olmaktadır. Sadece tüketicilerin değil, çeşitli kuruluşların da grupları bulunmaktadır. Yahoo Groups, Google Groups, MSN Groups gibi gruplar en bilinen örneklerdendir (Er, 2008: 107).

Forumlar: Ortak ilgi alanındaki bireylerin birbirleriyle iletişim kurmasını kolaylaştıran ve çok sayıda özgün konu hakkında fikir beyan etme ve tartışma olanağı veren bilgi ve paylaşım platformlarıdır. Forumlar "kullanıcıların belirli konulardaki deneyimlerini, fikirlerini ve bilgilerini diğerleriyle paylaşabilecekleri etkileşimli çevrimiçi ortamlardır" (Koçak 2012, Aktaran, Berkup, 2015: 162). Üyelerden birinin başlattığı bir tartışma hakkında diğer kişiler de görüş ve düşüncelerini ekleyebilirler. Forumlar, özel ilgi alanları hakkında genel ve güncel bilgiye ulaşmak, başka kişilerin bilgi ve deneyimlerinden faydalanmak amaçları nedeniyle bloglarla benzerlik gösterirler; aralarındaki temel fark işleyişleridir. Blogların, bir sahibi vardır; forumlarda ise forumu denetleyerek tartışmaların belirli kurallar çerçevesinde sürdürülmesini sağlamakla yetkili yöneticiler bulunur. Forumlara ücretsiz abonelik yoluyla üye olunabilir. Forumların ana unsuru ise tartışmaları

takip eden, görüş bildiren, fikirlerini açıklayan, sorular soran üyelerdir. Forumlara örnek olarak iVillage, Yahoo Message Board, Board Reader vb. platformları gösterebiliriz (Er, 2008: 107).

Sosyal Paylaşım Siteleri: Kişilerin tek bir ortak kaynak üzerinden birbirlerine bağlanabilmelerini sağlayan ağlardır (Güçdemir, 2012: 40). Kullanıcılar, web siteleri üzerinden bir profil hesabı tanımlarlar. Ortak kaynak üzerinden gruba katılmış olan diğer kullanıcıların hesaplarını, dolayısıyla paylaştıklarını görebilir, istedikleri kişileri arkadaş listelerine ekleyebilirler. Örneğin; anne adaylarının, bir semtin eski-yeni sakinlerinin, bir motosiklet markasının tutkunlarının, köpek ya da kedi severlerin, diyabetlilerin oluşturdukları gruplar gibi, daha pek çok alan ve konuda benzerleri oluşturulabilmektedir. Bu tür siteler yoluyla, kişiler tanışmasalar da ilgilendikleri konuda görüş alışverişinde bulunabilmekte, öneriler, bilgiler, haberler paylaşabilmekte, sürekli iletişimde kalabilmektedirler.

İlk toplumsal paylaşım ağı, adını dünyadaki tüm bireylerin birbirlerine en fazla 6 kişi uzaklıkta olduğunu savunan Altı Derece Teorisi'nden alan ve bir flört sitesi olan SixDegrees'dir (Toprak vd. 2009: 27). Günümüzde çok kullanılan başlıca ağlar ise; ilk sırada en büyük sosyal ağ konumundaki Facebook olmak üzere, kimlik doğrulama hizmeti veren sosyal ağ sitesi Google+, sosyal medyada ücretsiz olarak fotoğraf ve video paylaşma uygulaması Instagram, kullanıcı denetiminde iletişim ve arkadaşlıkların kurulduğu, profil, blog, grup müzik ve görsellerin bulunduğu web sayfası Myspace, önceleri 140, şimdi 280 karakter kullanılarak kısa metinler paylaşma sitesi Twitter, profesyonel meslek sahipleri için geliştirilmiş olan LinkedIn vb. sitelerdir.

İçerik Paylaşım Siteleri ya da Medya Paylaşım Siteleri: Kullanıcılara özel içerikler üretme, düzenleme ve paylaşma olanağı veren sitelerdir. Teknolojinin hızla ve çeşitlenerek gelişmesi ve herkes tarafından ulaşılabilir olması, fotoğraf, video vb. içeriklerin hem sayılarının hem de kaydedilip saklanma olanaklarının artmasını sağlamıştır. Bu gelişmeler, içerik paylaşım sitelerinin yaygınlaşmasını ve popüler hale gelmesini desteklemiştir; internet kullanıcılarına aktif içerik üreticisi olma fırsatını sağlamıştır. (Berkup, 2015: 163). Bu siteler, herkesin fotoğraf, video, slayt vb. paylaşabildiği, erişimi kolay, kullanıcılar tarafından kolaylıkla değiştirilebilen, yorumlanabilen ve paylaşılabilen,

aynı zamanda masrafsız ve geleneksel medyaya göre devlet vb. müdahalelerin daha zor olduğu bir yapıdır (Ergene, 2014: 37). Farklı formatlardaki multimedya içeriklerinin saklanması ve küresel boyutta paylaşılmasını mümkün kılan içerik paylaşım siteleri, yapı olarak sosyal ağ sitelerine benzemektedir. Üyelik gerektirmeden içeriklere ulaşmak mümkündür, ancak yeni içerik üretebilmek, içerikleri kaydederek saklayabilmek ve paylaşabilmek için üye olmak gerekmektedir (Berkup, 2015: 163). İçerik paylaşım sitelerinin en çok bilinen ve kullanılanlarına örnek olarak, video paylaşım siteleri Youtube, MetaCafe, Dailymotion ve ülkemizin ilk video topluluğu olan İzlesene ile fotoğraf paylaşım siteleri Flickr ve Instagram sayılabilir.

Wikiler: İçeriklerinde kullanıcıları tarafından silme, değiştirme, güncelleme ya da değişiklikler yapılabilen web siteleridir (Er, 2008: 114). Bu açıdan, kullanıcıların siteyi organize etmesini sağlayan bir ağ uygulamasıdır. Anında güncelleyebilme olanağı, hiyerarşik yapıda olmaması, paylaşımların yoruma açık olması gibi özelliklere sahip olan wikiler, oluşumlarına herkesin katkıda bulunabildiği dev ansiklopediler gibidir. Wiki sistemi, iç sayfaları arasında yeni sayfalar ve çapraz linkler yaratmaya imkân verir (Güçdemir, 2012: 38). Oluşturulan linklerle farklı sayfaları bağlantılı hale getirilmiştir. En karakteristik özellikleri esnek yapıda olmalarıdır; kullanmak isteyenlerin programlama dili gibi teknik bilgileri olması gerekmez, sadece internet bağlantılarının olması ve bilgi paylaşımı konusunda gönüllü olmaları yeterlidir. Sistemin çok kolay olması ve sadece üyelik ve şifre gibi basit işlemlerle erişilebilmesi, başlangıçta içerikler hakkında endişe yaratmıştır; ancak olumsuz içeriklerin hemen geri alınabilmesine olanak tanıyan esneklik sayesinde bu sorun da çözülmüştür. En bilinen wiki; yazarları ile okuyucularının işbirliği içerisinde bilgi aktardıkları, bilgileri değiştirebildikleri ya da eklemeler yapabildikleri ücretsiz ansiklopedi Wikipedia'dır. Bu sanal ansiklopedi, bir anlamda kolektif bilgi gücü üzerine bir deneydir (Seelye, 2005, Aktaran Er, 2008: 115). Wikipedia, esas olarak herkesin katkıda bulunabileceği sürekli genişleyen niteliğiyle basılı başvuru kaynaklarından farklıdır; ancak eksik, hatalı, ansiklopedik olmayan bilgiler ya da katkıda bulunanların kişisel yargılarıyla oluşturulmuş bilgiler içerebileceği de göz önünde bulundurulmalıdır (Ergene, 2014: 36).

Podcasting: En özet ifade ile ses içeriğidir. New Oxford Amerikan Sözlüğü'nde "bir radyo yayınının veya benzerinin dijital ortamda kaydedilmesi ve kişisel medya

oyuncularla indirilmek için internette hazır olarak bulundurulması’’ şeklinde tanımlanmaktadır (Gümüş ve Özel, 2013: 6). Daha basit olarak, ses veya video formatındaki dosyaları indirerek izlemek veya dinlemek olarak tanımlanabilir. Başlangıçta Apple iPod için geliştirilmiştir, ancak günümüzde söz konusu podcast dosyalarını gerekli yazılımlarla mobil telefonlardan ve bilgisayarlardan da dinlemek/izlemek mümkündür. Bu sistemin internet üzerinden ses ya da video kaydını indirmekten temel farkı, ‘feed’ adı verilen beslemelerin kullanılması yoluyla, özel yazılımlar sayesinde yeni bölümlerin kendiliğinden yüklenebilmesidir (Berkup, 2015: 175). Kullanıcılar dosyaları indirdikten sonra, istedikleri zaman dinleyebilir ya da izleyebilirler; bunun için internet bağlantısına ihtiyaçları yoktur.

Katılımlı sözlükler: Sözcük ya da cümle başlıkları altına üye yazarların ayrı ayrı maddeler halinde açıklama ve yorum ekleyebildikleri sitelerdir. Katılımlı sözlüklerde çok sayıda konuda alternatif bilgilere, fikirlere ulaşılabilen, sıklıkla eğlenceli ve mizahi yorumlara rastlanabilmektedir. Katılımlı sözlüklerin, arama motorlarına, forumlara ya da wiki ansiklopedilere benzer özellikleri bulunmaktadır. Sözlükler aynı zamanda tüketicilerin düşüncelerinin ve taleplerinin de izlenebileceği platformlardır (Er, 2008: 116). Ülkemizdeki örnekleri arasında Ekşi Sözlük, Net Sözlük, Uludağ Sözlük siteleri sayılabilir.

3.3.Yeni İletişim Teknolojileri ve Gözetim

Teknoloji ve küreselleşme süreci, dünyanın hızla değişmesini ve tüm paradigmaların dönüşmesini sağlayan unsurların en önemlilerindendir. Yeni iletişim teknolojilerindeki ivme, bilginin zaman ve mekân engeli olmaksızın dünyanın her yanında eş zamanlı dolaşımını sağlarken; bilgi güvenliğinin ortadan kalkmasına ve kişisel mahremiyetin kaybolmasına ilişkin birçok eleştiriye de neden olmaktadır (Okmeydan, 2017: 350). İleri teknoloji ürünü cihazların kapasiteleri ağların da katkısıyla artmış, buna bağlı olarak enformatik gözetimin araçları da çeşitlenmiştir (Dolgun, 2015: 165). Söz konusu teknolojiler bir yandan hayatı her açıdan kolaylaştırarak büyük yararlar sağlamakta, diğer yandan sağladıkları yeni yaşam tarzının da yardımıyla, insanlığın küresel anlamda gözetim altına alınmasına imkân vermektedir (Güven, 2007: 100).

3.3.1. Yeni İletişim Teknolojileri ile Gözetimin Şekillenmesi

McLuhan'a göre insan, düşüncesinin ve organlarının bir uzantısı olacak yeni buluşlar yapmaktadır. Örneğin, toprağı kazmak için bulunan kürek, insan elinin ve ayağının uzantısıdır, mikroskop ve teleskop da gözünün uzantısıdır; her araç insanın bir uzantısıdır. Her yeni teknoloji eski teknolojiyi ortadan kaldırır ya da geliştirir (Aktaran Güven, 2007: 44). Ayrıca McLuhan, aracın kendisinin önemli olduğu düşüncesiyle, teknolojinin toplumlar için de insanlar için de belirleyici olduğunu savunmaktadır.

Teknolojideki yenilikler; toplumsal anlamda olumlu değişimler yaratmanın yanı sıra, köklü dönüşümlere de yol açmaktadır. İyimserlik barındıran 'enformasyon/bilgi toplumu' benzeri kavramlar; iktidarların ve egemenlerin toplumların denetimi ele geçirmeyi amaçlayan uygulamalarıyla, gözetim toplumunun habercisi olabilmektedir.

"Orwell ve Foucault gibi düşünürlerin gözetim üzerine kurulu disipliner toplumları, enformasyon çağının teknolojik olanaklarıyla daha da belirginleşip netlik kazanmaktadır. Bu durum, gözetim toplumunun çok yakın olduğu yönündeki öngörüyü de yansıtmaktadır. Son aşamada, enformasyon teknolojileri ile 'yeni ekonomi' olarak adlandırılan enformasyon kapitalizminin, insanlığa sadece 'sanal bir özgürlük' sunacağı giderek yaygınlaşmaktadır" (Dolgun, 2015: 133).

'Gözetim toplumu' kavramı ile ifade edilen; sıradan kişilerin yaşamlarına ilişkin her tür bilginin ayrıntılarıyla kamu ya da özel kurumlar ve istihbarat örgütleri tarafından, kendi veri bankalarında toplanması, işlenmesi, yorumlanması, eşleştirilmesi süreçleridir (Dolgun; 2015:148).

Bilgi teknolojileri üreten ve ithal eden gelişmiş ülkeler, ekonomilerini güçlendirip geliştirmekte, bir yandan da bunlara dayalı gözetim sistemlerini kullanarak küresel liderliğe oynamaktadırlar. İktidarlar her zaman, insanları kendi rızalarıyla belli bir mekâna (evleri, ofisleri vb.) hapsederek rahatça gözetim altında tutmayı hedeflemişlerdir. Doğal olarak gelişen teknolojik ve ekonomik gelişmeler, panoptik bir işleyişle birlikte, bu hedefe hizmet etmektedir. Söz konusu teknolojiler büyük yararlarının yanında, küresel anlamda egemenlerin insanlığı hiç görülmemiş biçimde kontrol altına almasını sağlar hale gelmiştir. Bunların başında; kişisel bilgisayarlarla birlikte televizyon, telefon ve faksı da tek bir cihaz

içerisinde toplayan, çok işlevli ‘tümleşik sistemler’ gelmektedir (Dolgun, 2015: 134). Bu sistem sayesinde ev merkezli bir dünyanın kapıları aralanmaktadır. İnsanlar, bilgisayarlarında televizyon seyredebilir ya da gündelik ve zorunlu gereksinimlerini birkaç tuşa basarak internet üzerinden karşılayabilir, sosyal ağlarda dolaşabilir ve sanal toplumlar içerisinde iletişime geçebilirler. Söz konusu gelişmeler doğrultusunda bilgi teknolojileri, basit bir kavramsallaştırmadan çok daha öte bir anlam ifade etmektedir.

Bir olayın gözetim olarak kabul edilebilmesi için, öncelikle büyük bir güç farkı ya da güven eksikliği olmalıdır (Martin, 1998, aktaran Güven, 2007: 66). Rule ve Brantley de buna benzer bir yaklaşım göstermişler, gözetimi “bir yetkili ile davranışı kontrol edilecek birisi arasındaki ilişki” olarak tanımlamışlardır (aktaran Güven, 2007: 66). Gözetim, tarih boyunca var olmuştur, ancak sistematik hal alarak toplumsal yaşamın tüm alanlarını kapsaması, ulus-devletlerin oluşumuyla belirginleşmiştir. Dünyanın iki bloklu olduğu dönemlerde ise tam bir uzmanlık halini almıştır. Gözetim faaliyetleri bu dönemlerde istihbarat örgütleri eliyle yürütülmüştür. Gözetim ağırlıklı olarak; imparatorluklarda ‘jurnal’, ulus-devletlerde ve çoğunlukla da Doğu Bloku’undaki gibi ideolojik ve katı kurallarla yönetilen ülkelerde ‘fişleme’ ve ‘iç istihbarat’, soğuk savaş döneminde ‘dinleme’ biçiminde karşımıza çıkmaktadır. Son aşamada ise daha çok, başta internet olmak üzere yüksek teknolojinin olanaklarından yararlanılarak, ‘elektronik gözetim’ biçiminde gerçekleşmektedir (Dolgun, 2015: 136-142).

Enformatik gözetimin telefon dinlemeleri ile başladığı söylenebilir; ancak ivme kazanması, iletişim, bilgisayar ve uydu teknolojileri sayesinde olmuştur. Çok hızla gelişip yayılabilen dijital alanlar, fiber optik ve lazer benzeri teknolojiler, enformatik gözetimin başlıca araçları olarak sayılabilir. Gözetim teknolojisi, retina tarama araçlarına ve kızıl ötesi ışıklarla arama yapılmasını sağlayan araçlara kadar varan bir gelişme göstermiştir. Bu teknolojinin ulaştığı en son ve radikal biçim ise, biyo-teknolojideki genetik mühendisliği (Dolgun, 2015: 135) ve ana amacı, "insan DNA’sındaki 3 milyar kadar baz çiftinin dizilimini ve bunların içerisindeki genlerin yerini bulmak" (Altay, 2015) olarak özetlenebilecek olan insan genom projelerinde görülmektedir.

Kişiler sosyal paylaşım ağlarının, dedikodu boyutunu aşan sistemli bir gözetleme platformu olduğunun farkında olmamaktadırlar. Paylaşım, beğenme, yorumlama vb. her

türlü sanal hareket, sistematik biçimde işlenmiş bilgi haline getirilmekte, bu veriler gözetleme eylemini anlamlı kılmaktadır. Elektronik gözetim ile mahremiyet arasında, kanıksamaya yol açan bir etkileşim söz konusudur (Çelik, 2014: 198). Enformatik gözetim, artık "çok daha renkli, daha heyecanlı, daha güçlü, daha az bilinen, daha korkutucu, daha bilimsel ve daha tehlikeli" (Ersanal, 2001 aktaran, Dolgun, 2015: 143) hale gelmiştir. Dolayısıyla insanlar, kamusal alanlarda olsun, özel alanlarda olsun, kişisel yaşamları da dahil olmak üzere yoğun biçimde elektronik gözetime maruz kalmaktadırlar; insanlığın geleceğinde özel yaşam mahremiyetinden yoksun teknik bir dünya olacaktır (Dolgun, 2015: 143).

Devletlerin, hükümetlerin ya da istihbarat örgütlerinin gerçekleştirdikleri dinlemeler; genel olarak delil elde etme, suçu kanıtlama ya da önleme ve failleri yakalama amaçlı adli dinlemeler ya da ulusal güvenlik, kamu düzeni, terör, kaçakçılık gibi alanlara yönelik güvenlik amaçlı dinlemeler olarak iki ana gerekçeye dayandırılmaktadır. Bunlara ek olarak, günümüzde teknolojiadaki gelişmelere paralel olarak, altyapı olanakları ile ucuz ve kolay bulunabilen dinleme cihazları sayesinde özel amaçlı dinlemeler de yaygınlaşmıştır. Sanayi casusluğu için ya da ticari ve siyasi amaçlarla dinlemeler yapılabildiği gibi, yasa dışı niyetler ve şantaj için, hatta eşlerin birbirlerini kontrol etmeleri için bile dinleme yapılabilmektedir. Artık, telefonların çok ötesinde, deniz dibi fiber optik kablolardan uzaydaki uydulara kadar ileri teknoloji ürünü araçlarla yapılan dinlemeler söz konusudur.

Devletler ya da bloklar arası gözetim faaliyetleri, özellikle de Sovyetler Birliği dağılmadan önceki dönemde bir 'savaş' halini almış; karşılıklı olarak sivil haberleşmeler de dahil olmak üzere, tüm görüşmeler denetlenir, dünya çevresine yerleştirilen uydular yoluyla her yer gözetlenir hale gelmiştir (Koch ve Sperger, 1996, aktaran Dolgun, 2015: 142). Gözetim uygulamaları, kişi ve grupları sıkı biçimde gözetim altında tutma işlevi görürken, bir yandan da ülkelerin kendi çıkarları doğrultusunda ekonomilerini yönlendirme ve koruma amacı taşımaktadır (Dolgun, 2015: 165). Yaşadığımız dönemde ise, herkes uydularla gözetlenirken, her türlü bilginiz bilgisayarlar kullanılarak sınıflandırılırken, üstüne üstlük 'yapay zekâ' da hayatımıza girmişken; artık resmî-özel hiçbir bilginin gizlilik şansı kalmamıştır.

İleri teknoloji ürünü cihazlar olan bilgisayarlar, tek başına bir teknik donanım olmaktan öte anlam ifade etmezler; ancak yazılımları sayesinde işlevsel hale gelmekte, iletişim açısından da vazgeçilmez olmaktadır. Bilgisayarların bu özellikleri, ağlar ile en üst noktaya çıkmıştır; üstelik kapasiteleri de yapay zekânın katkısı ile her geçen gün biraz daha artmaktadır (Dolgun, 2015: 165). İnternet teknolojisi, insanlara hayatlarını evlerinden, akıllı telefonlarından ya da bilgisayarlarının başından ayrılmadan geçirebildikleri, neredeyse her şeyi parmaklarının ucunda gerçekleştirebildikleri bir yaşam tarzı sunmaktadır. ‘Parmak ucu yaşam’ denebilecek bu yeni yaşam tarzı, küresel gözetimin sağlanmasına fırsat tanımaktadır (Güven, 2007: 100).

Yeni gözetim; numaralar, isimler ve görsellerden DNA kodlarına kadar, her türlü verinin bulunmasını, saklanmasını, eşlenmesini, pazarlanmasını ve dolaşımını sağlayan teknoloji ve ağlar üstünde kurulan iletişimle şekillenmektedir. Bu ağlar artık en önemli bilgi taşıyıcısı konumundadır. Gözetlemenin gerçekleşmesini sağlayan asıl unsur; internet teknolojisinin gücüdür (Lyon, 1997: 39). Bilgisayar ve internet teknolojisinin, gözetim olgusunu daha güçlü kılmanın yanı sıra, toplumların sosyo-ekonomik yapılarında da bireyler üzerinde de çok tartışılan etkileri vardır (Güven, 2007: 100). Yeni gözetimde sadece ‘Büyük Birader’in olmadığını vurgulayan Staples’e göre, artık “‘Büyük Birader yoktur; çünkü biz oyuzdur.’” Disiplin gücü ise belirli bir gruptan, topluluktan ya da örgütten kaynaklanmamakta, doğrudan ya da dolaylı olarak “Küçük Biraderler” tarafından oluşturulabilmektedir (Staples, 1997, aktaran Güven, 2007:105).

İnternet çözümlenebilir ve analiz edilebilir olmasının yanında, olumlu-olumsuz bütün özellikleri aynı anda bünyesinde barındırır. İnternet; hem etkileşim, ifade özgürlüğü, açıklık, esneklik, bilgiye kolay erişim, paylaşım vb. sağlayan, hem de teşhircilik, gösteri, röntgencilik, fişleme, denetleme ve gözetlemeye imkân veren yapısı dolayısıyla tüm bu zıt ve aykırı yanları ile birlikte değerlendirilmelidir. Sosyal medyadaki gönüllü teşhircilik, gösteriyi de gözetimi de sürekli ve yaygın hale getirmiştir. Sosyal medya kullanıcıları, bir yandan gösteri üretirken, bir yandan da izlemekte, dolayısıyla hem gözetlenen hem gözetleyen konumunda olmaktadır (Çakır, 2015).

Yakın geçmişte her biri kendi alanlarında gelişme gösteren uydu, bilgisayar gibi teknolojiler, aralarındaki koordinasyonunun ve birleştirilebilme özelliğinin etkisiyle bugün

için ‘bütünleşik sistemler’e dönüşmekte; bu gelişmelerin etkisi sinerji oluşturarak ve katlanarak artmaktadır. İletişim teknolojilerinin devrim denebilecek bu aşamasının, aynı zamanda en ürkütücü yanı olduğu söylenebilir. Örneğin, Google ‘Sokak Görünümü’ (Street View) hizmeti için 360 derecelik çekim yapabilen kameralarla mekân taraması yapmakta, bu sırada şifresiz internet bağlantılarını kullanarak kişisel verileri de toplamaktadır. Böylece mahremiyet ihlali yapılmış olmaktadır (Gücüyener, 2011: 65)

3.3.2. Küresel Gözetim Sistemleri

Bütünleşik sistemlerin bir sonucu da öncelikle istihbarat faaliyetlerinde kullanılan ve her geçen gün çeşitlenen Echelon, Promis, Truva Atı, Carnivore, Enfopol vb. küresel gözetim sistemleridir (Güven, 2007: 100-104). Adı geçen gözetim sistemlerinin başlıca özellik ve etkileri, aşağıda şu şekilde özetlenebilir:

Echelon: Örümcek ağı olarak nitelenen bir sürüklenme ağıdır, uydu haberleşmelerinin küresel bazda gözetilmesi projesidir. Amerika, İngiltere, Kanada, Avusturya ve Yeni Zelanda arasında, UKASA (İngiltere- UK ve Amerika- USA kısaltmalarının birleşmesinden oluşturulmuştur) Antlaşması çerçevesinde kurulmuş bir sistemdir (Çelik, 2014: 158). Sistem, dünya çevresine yerleştirilmiş ve her birinin yeryüzünde bir istasyonu bulunan beş stratejik uydu kanalıyla kullanılmaktadır. Echelon, yoğun veri trafiği sonucu olarak ortaya çıkan bilgi kirliliği ve kaos nedeniyle, eleme ve seçme yapabilecek bir programa ihtiyaç duyulmasıyla oluşturulmuştur (Dolgun, 2015: 159). Bu sistem sayesinde sadece internet değil tüm kitle iletişim araçları ve diğer iletişim kanallarının da neredeyse tamamı taranıp kontrol edilebilmektedir (Özcan, 2004: 324-325). Kişi ve kurum adları, adres ve numaralar, internet adresleri, çeşitli listeler vb. bilgiler elektronik ortamda fişlerle katalog haline getirilir; bu verilere göre oluşturulan ve sürekli güncellenen anahtar sözcükler tüm istihbarat istasyonlarına dağıtılır. Sistem, bu sözcüklerle dinlenen iletişimler arasında bağlantı kurar (Dolgun, 2005, aktaran Güven, 2007: 101). “ Uluslararası İstihbarat Toplama Sistemi olan Echelon, diplomatik görüşmeler, organize suçlar, terörizm ve siyasi tehdit oluşturduğuna inanılan muhalif grupları denetlemede çok daha güçlü ve çevrimiçi araçlar kullanmaktadır” (Lyon, 2013:69). Echelon ağıyla aralarında Türkiye’nin de bulunduğu birçok ülkede her türlü iletişim izlenebilmekte, dahası bu sistem sayesinde

ülkelerin en hassas ve gizli bilgilerinin özellikle de ABD'nin eline geçtiği düşünülmektedir. Bu sistemle, sadece askeri değil özel iletişimin de izlendiği öne sürülmektedir; bu durumda özel yaşamın dokunulmazlığından teknoloji casusluğuna kadar çeşitli amaçlarla kullanılmış demektir (Özcan, 2004: 325).

Promis; Ağlara yüklü verileri tek ir ağ üzerindeymiş gibi kullanma olanağı sağlayan bir programdır. Bu program gözetimin boyutlarını çok genişletmiştir (Çelik, 2014:155). Bilgisayar eşleştirme ve kayıt ilişkilendirme yöntemiyle, birbirleriyle ilişkili verilerin değerlendirilmesini sağlayan bir programdır. Farklı veri bankalarındaki veriler toplanarak birbirleriyle karşılaştırılır ve amaca göre değerlendirilir. Bu programı çalıştırmak ve kişilerin bıraktığı elektronik izleri an an izlemek için elektrik, su, telefon kuruluşlarının, bankaların ya da seyahat acentelerinin veri depolarına bağlanmak yeterlidir. Bu teknikle, daha çok muhalif olduklarından şüphe edilen kişiler ve faaliyetler konusunda veri toplanmaktadır. Promis programıyla, kişiler internet kullanmasalar bile kurumlarda kayıtlı verilerinden korelasyon ve otomatik belirlemelerle her türlü tahmin yapılabilmektedir. Öyle ki, bu incelemelere ve veri taramalarına dayandırılan yargılarla, aranan kişilerin nerede olduğuna dair sonuca varılabilmektedir (Dolgun, 2005, aktaran Güven, 2007: 104). Bu programın en sakıncalı yanı, masum insanların yanlışlığa kurban gitme olasılığının yüksekliğidir. Örneğin, herhangi bir suça karışan kişileri belirlemek amacıyla kullanılıyorsa; o suçun tanımına uyan eylem ve durumlar taranır ve bu niteliklere uyan tüm kişiler, doğru olsun veya olmasın zanlı listesine alınabilir. Dolayısıyla da suça karışmamış, hatta böyle bir şeyi aklından bile geçirmemiş kişiler bir anda suçlu damgası yiyebilirler. Özetle denilebilir ki Promis, arama, tarama, bilgi toplama, gözetim altına alma ve bulma gibi aşamaları birbirleriyle bağlantılı şekilde kullanan bir istihbarat silahıdır (Çelik, 2014:156).

Truva Atı: ABD Casusluk örgütü NSA (National Security Agency- Ulusal Güvenlik Dairesi) tarafından geliştirilen, bilgisayar üzerinden gerçekleştirilen bir gözetim sistemidir. Temel olarak takip edilmek istenen bilgisayara bir programın yerleştirilmesiyle kurulur (Yazıcıoğlu, 1997, aktaran Güven, 2007: 102). Truva atları, bilgisayarlarda farklı uygulamaların arkasına gizlenip bu uygulamalar çalıştırıldığında arka planda çalışmaya başlamaktadır. Bu sistem sayesinde bilgisayar korsanları istedikleri bilgisayarlardaki

kayıtlı bilgilere ve e-postalara kolaylıkla ulaşabilmektedir. Truva atlarının çeşitleri ve uygulama biçimleri her geçen gün artmaktadır.

Carnivore: Amerikan iç istihbarat ve güvenlik gücü olan Federal Soruşturma Bürosu FBI'nın, internet servis sağlayıcılarına yükleyerek çalıştırdığı, tüm e-posta trafiğini kontrol eden bir sistemdir. Bu yazılım; bir ağ üzerinden geçen tüm e-postaları toplamakta, gelen ve giden mesajların başlık kısımlarını okuyarak kimden geldiğini tespit etmektedir. Ancak, Carnivore içeriğe göre değil, kullanıcı hesabına veya adresine göre çalışmaktadır; bu yüzden de 'işaretili' kelimeleri yakalayamamaktır. Burada mahremiyet ihlalinin yanı sıra, bireysel zan altında kalma tehlikesi de vardır (aktaran Güven, 2007: 103). Örneğin; bir bilgisayar korsanı, herhangi bir kişinin e-posta hesabından, tehdit içeren bir mesaj atabilir; FBI da mesajı atanı değil, masum bir kişiyi takip ederek, konuyu mahkemeye kadar taşıyabilir. Dolayısıyla bu program, kullanan kişinin niyetine göre sonuçlar doğurabilir (Güven, 2007: 103).

Bir cümle ile özetlemek gerekirse, enformasyon artışı ile ileri teknoloji etkenleri, gözetimin ana bileşenleri haline gelmiştir (Dolgun, 2015: 144). Bu teknolojileri kontrol edenler, aynı zamanda düşünceyi, üretimi, politikayı ve toplumsal yaşamı da kontrol edebilmektedirler (Dolgun, 2013: 143). Ne bireyler ve kurumlar ne de devletler için gözetimden kaçacak bir alan kalmamıştır. Üstelik geline bu noktada, gözetim araçlarının çeşitliliğinin ve teknik kapasitelerinin artmış olması büyük tehdittir (Miller ve Weckert, 2000, aktaran Güven, 2007: 107). Veri tabanları artık bu teknolojiler yüzünden güvenlikten çok uzaktır. Gizli bilgiye erişmek, basit bir bağlantı veya para ile çözülebilmekte; özel müfettişler, ilgili ajanslardaki 'arkadaşları'na telefon ederek ve uygun ödemeler yaparak kredi notu, polis kayıtları, vergi ödemeleri vb. konularda bilgi alabilmektedirler. Bu tür uygulamalar hiç kuşkusuz ki yasadışıdır, ancak bir o kadar da olağan hale gelmiştir. Güvenlik eksikliği internet teknolojisinin yarattığı sorunlardan birisi, belki de en önemlisidir. Diğer bir sorun ise, örneğin çalıntı kimlikler nedeniyle karşılaşılan olumsuzluklar benzeri hatalara yol açabilmesidir. Artık herkes veri dosyalarında şüpheli konumda olabilmekte; gözetim, herhangi bir suça karışmamış, dürüst kişiler için bile riskler oluşabilmektedir (Martin, 1998, aktaran, Güven, 2007: 108).

"Gözetim; belli grupların diğer belirli grupların davranışlarını önleme amaçlı olarak verileri toplama, biriktirme, analiz etme, işleme, değerlendirme ve kullanma yollarını uyguladığı; potansiyel olarak fiziksel, ideolojik ya da yapısal şiddeti içeren, insanları belirli davranışlara yöneltmeye çalışan bir süreçtir" (Çakır, 2015:248).

Bu süreç birilerini güçlü yaparken, diğerlerini de zayıf düşürmektedir. Bu yüzden, gözetimin dayanışma ya da işbirliğini ifade etmesi söz konusu değildir. Olumlu yanlarının ve toplumlar üzerinde önemli etkilerinin de olması, bir yandan engelleyici iken diğer yandan da bilgi sağlıyor oluşu nedeniyle iki yönü bulunması, kurumlar için gerekli görülmesi gibi varsayımlara dayanarak, tarafsız değerlendirmeler yapılmaktadır. Tarafsız gözetim anlayışı, modern toplumların karakteristik bir özelliği olarak görülür. Oysa gerçekte gözetimin farklı boyutlarının olduğunu görülmektedir. Eğer her şey gözetim kavramı içerisinde kabul edilirse, insanlara zararı olmayan her türlü bilgi süreçleri de gözetim olarak değerlendirilecektir (Allmer vd, 2004, aktaran, Çakır, 2015: 249).

3.3.3. Gözetimin İki Yönü: Gözetim ve Güven

Gözetimi, tek yanlı iyi ya da kötü olarak değerlendirmek mümkün değildir; kişisel bilgilerin saklanması, işlenmesi, veri tabanlarının kullanılması açılarından bakıldığında, ikilemlerle karşılaşılmaktadır (Lyon, 2004, aktaran, Güven, 2007: 151). Bilgi-güç ilişkisi göz önüne alındığında, kişiler teknolojik gelişmelerin daima 'daha iyiyi' sağlamak için olduğuna inanmaktadırlar; bu durum gözetim kültürünün anlamını genişletmektedir. Bu bağlamda, örneğin uyuşturucu kontrolleri, parmak izi ya da avuç içi gibi güvenlik amaçlı uygulamalar, güvenlik amaçlı olarak yerleştirilen gözetleme kameraları benzeri zorlayıcı sebeplerin varlığından söz edilebilir (Staples, 1997, aktaran Güven, 2007: 151). Gözetlemenin her zaman iki yüzü olması, bu tür zorlayıcı sebeplerin de kaynağıdır. Bu ikilikten dolayıdır ki, gözetim araçları hız, güvenlik, korunma vb. yoğun ihtiyaçların karşılanmasının bedeli olarak görülmektedir. Gözetime direniş eksikliğinin nedenleri de bu noktada ortaya çıkmaktadır. Bu nedenler bir anlamda gözetime karşı çıkamamanın özüdür. Lyon'nun belirttiği gibi; bu teknolojilerin getirdiği yenilik ve olanakların, modern toplumlar için yaşam kalitesine olumlu katkılar olarak görülmesi, direniş eksikliğinde önemli etkidir (aktaran Güven, 2007: 151).

Takip etme, sınıflandırma, kontrol etme ve sistemli izleme gibi kavramlar, gözetleme içerisinde değerlendirilmektedir. Bauman ve Lyon'a göre günümüzdeki gözetim, 'akışkan gözetim'dir; bu tanımlama gözetimi bütünsel biçimde değil, yönelim olarak ele almaktadır. Gözetim, akışkan eğilimlerle hayal edilemeyecek boyutlara, örneğin, güvenlik taleplerinden şirketlerin pazarlamalarına kadar her yere yayılmaktadır (Bauman ve Lyon, 2013: 13).

Gelişen teknoloji sayesinde dijital hale gelen verilerin gizli kalabilmesi neredeyse olanaksızken, dijital verilerin sanal ortama girişini sağlayanların ya da buna izin verenlerin kimlikleri ise gizli tutulabilmektedir; dolayısıyla da verileri ifşa etmek çok daha kolaylaşmaktadır. Buna verilebilecek en iyi örneklerden biri; kaynaklarını açıklamadan başta hükümetler olmak üzere birçok organizasyonun gizli belgelerini yayınlayan, İsveç merkezli bir uluslararası örgütlenme olan Wikileaks ve internet sitesinin sızdırdığı; hatta açıktan yayınladığı belgelerdir. Wikileaks, 2010'dan başlayarak, başta ABD Dışişleri, Amerikan Ulusal Güvenlik Kurumu NSA, Suudî Arabistan Dışişleri, aralarında Türkiye'nin de bulunduğu birçok ülkenin hükümet ve devlet kurumları, devlet adamları ya da uluslararası bazda yetkililer olmak üzere pek çok kurum ve kişiye ait çok sayıda belgeyi, e-posta yazışmalarını yayınlamıştır. Wikileaks arşivinde 21 ülkeye ait kayıtlar, gözetim teknolojileri üretip satan farklı ülkelerden şirketler ve çeşitli casus dosyaları bulunmaktadır (Çakır, 2015: 272). 2016 ABD seçimlerinde Hillary Clinton'un kampanya maillerinin yayınlaması ve yine aynı yıl Amerikan Haber Alma Teşkilatı CIA'in İngiliz MI5 ile birlikte yaptığı çalışmalarla akıllı telefon, bilgisayar ve mikrofonlu televizyonların şifrelerini kırarak kullanıcıları dinlediğini ortaya koyan siber casusluk faaliyetlerine ait bilgilerin sızdırması ise, en uç örneklerdir. Bu konu başında 'Yeni Big Brother, Akıllı Televizyonlar' başlığı ile haberleştirilmiştir.¹³

Gözetim sorunlarına çok çarpıcı bir örnek de Snowden olayıdır. Snowden, ABD Ulusal Güvenlik Ajansı NSA'da çalıştığı yıllar boyunca kopyaladığı binlerce bilgi ve veriyi basına sızdırmış, çok sayıda ülkenin yanı sıra kişilerin de uzun yıllarca gözetlendiğinin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bu skandal, uluslararası boyutta

¹³ <https://www.ntv.com.tr/dunya/cia-belgelerini-wikileaks-kim-sizdirdi,qIHkg7uuSU69Xp1W4EHHVw> Erişim Tarihi: 9 Mayıs 2018

sıkıntılar yaratmıştır (Çakır, 2015: 277). Burada ilginç olan noktalardan biri, ABD istihbaratının Snowden'ın ifşaatları nedeniyle yasal olmayan izleme yöntemlerinin ortaya çıkmasından değil, bu yöntemlerin öğrenilmesiyle hedeflerindeki kişilerin davranışlarını değiştirmesinden dolayı rahatsız olmasıdır (Yılmaz, 2017: 5)

Ayrıca günümüzde bilgi, bugüne kadar hiç olmadığı biçimde güç haline gelmiştir. Bilgi gücüne dolayısıyla, ulusal, yerel ya da küresel elektronik veri ağlarına sahip olma konusunda, giderek alevlenen bir yarış sürmektedir. Bu durumun atom bombası tehditlerini bile gölgede bıraktığı ileri sürülebilir. Wikileaks benzeri örnekler, böyle bir savaş için bir tür alıştırma gibidir. (Gücüyener, 2011: 64). Görünen o ki, yakın gelecekte arkamızda dijital bir iz bırakmadan çalışmak, seyahat etmek, haberleşmek mümkün olamayacaktır (Yılmaz, 2017: 5). Bu tür örnekler, gözetimin kesinlikle tek yönlü olmadığını da ortaya koymaktadır (Gücüyener, 2011: 74).

Teknik olarak tarafsız olan gözetim teknolojileri, zararlı ya da yararlı olarak tanımlanamaz; ancak uygulama açısından bakıldığında, tarafsız örneklerle pek ender karşılaşılır (Petersen, 2001, aktaran Çakır, 2015: 253). Dijital gözetimin amacı, önlemi alınabilecek tüm potansiyel olayları önceden öngörebilmektir. Dijitalleşen jeo-politik düzende yeni savaş alanı siber dünyadır ki, bu da savaşın artık her yerde olduğu anlamına gelmektedir (Diken, 2017: 69).

İnternetle birlikte dizinler, dedektif yazılımlar ve web kameraları gibi araçlar, kişilere kendi 'özel dedektif' olma şansı vermektedir. İnternet teknolojisi, bu alanda sürekli yeni uygulamalar üretmektedir. Dizin taramaları ile geçmiş yıllara doğru gidilerek adres ve telefon numaraları, aile bireyleri ve akrabalar, aynı adreslerdeki kişiler, ölmüş kişi aramaları ya da davalar, soruşturmalar, iflaslar, vergi kayıtları, taşınır kıymetlerin yaklaşık değerleri vb. birçok veriye ulaşılabilir. Ayrıca, özel dedektiflerden beklenen hizmetler için de artık sadece internet yeteceğinden, kişi kendi özel dedektifi olabilecektir (Bennett, 2001, aktaran Güven, 2007: 110).

Küreselleşmenin getirdiği yeni toplumsal, siyasal ve ekonomik sorunlardan dolayı, gözetimi iletişim teknolojileri ve ağırlıklı olarak da internet odaklı değerlendirmek

gerekmektedir (Çakır, 2015: 245). İletişim teknolojilerinin gözetimde yarattığı farkların en önemlisi, özellikle diğer teknolojilerle de birleştiğinde, bir anlamda ‘güvende olma’ aracı haline dönüşmesidir. Bu teknolojiyi güvende olma / güvenlik amacıyla kullanan gözetimciler, ister hükümet görevlileri, ister kurum yöneticileri olsun, isterse evde/okulda/sokakta çocuğunu korumak isteyen anne-babalar olsun, bu araçları çok önemli ve yaşamsal bir amaç için kullandıkları düşüncesindedirler. Güvenliğin adeta bir sendrom haline gelmesi ile gözetim toplumuna dönüşme süreçleri birbirine paralel olarak gelişmektedir. (Çakır, 2015: 244). Hiç kuşkusuz ki özgürlük güvenlik olmadan tehlikelere açıktır, ancak özgürlük olmadan güvenlik de baskı rejimine işaretler (Yılmaz, 2017: 5). Çağımızın internet odaklı toplumu tek başına demokrasinin, bireyselliğin ve özgürlüğün daha çok olduğu bir toplum olmadığı gibi, gizliliğin tümüyle yok olduğu bir toplum da değildir. Yakın gelecekte, özgürlük ve gözetim arasındaki çelişki konusunda, bu iki kavramın karşılıklı olarak birbirlerini besleyeceği tartışmalarla yeni sentezler oluşturulacağını düşünmek yanlış olmayacaktır (Bozkurt, 2000).

Laughey’in de dikkat çektiği gibi; kitle iletişim araçları, denetim ve gözetim toplumuna dönüşmenin zeminini hazırlamaktadır. Bilgileri söylem gücüyle sınıflandıran medya, diğer kurumlar gibi söylem, haber ve bilgiyi dağıtır. Laughey’e göre “‘güvenlik ile otoriterizm arasındaki sınır çok inceler” (aktaran Çakır, 2015: 244) Julian Assange’a göre ise, dünya koşar adım ulus ötesi bir distopyaya doğru ilerlemektedir. Özgürlük aracı sandığımız internet, bugüne kadar görülen en tehlikeli totaliterlik aracına dönüşmüş, uygarlığımızı tehdit eder hale gelmiştir (Assange, 2013: 80).

Gözetim teknolojileri çok farklı amaçlarla kullanılabilir olsa da; açık, kapalı, kurumsal ya da kurumsal olmayan, hangi tür olursa olsun; bütün gözetim operasyonlarının asıl amacı enformasyonu artırmaktır (Çakır, 2015: 255). Bireyler hakkında bugüne kadar görülmemiş sayı ve türde özel veriye hızlı ve kolay biçimde ulaşılabilen, bu veriler gözetim amacıyla biriktirilebilen, gün geçtikçe daha da az yer tutar hale gelen mikroçiplerde depolanabilmektedir. Cep telefonu, banka, mağaza ya da kredi kartı, hatta araç kullanmak, sosyal ağlarda dolaşmak, sosyal medya kullanıcısı olmak, okul, işyeri vb. bir kurumsal yapıda bulunmak, gözetlenmek için yeterlidir. Bu konuların ya da aktivitelerin her biri izlenmekte, kaydedilmekte; bu da ‘gözetim toplumu’ olmamıza neden olmaktadır (Çakır, 2015: 260).

Gözetim toplumu kavramı kullanılarak, günümüz dünyasındaki bütün yaşam tarzlarının gözetim içinde olduğu belirtilmiş olmaktadır. Buradaki asıl tehlike, ‘gözetim toplumu’ gibi kavramların kabul görüp yerleşmesi yoluyla, aslında anormal olması gereken bir durumun, sanki normalmiş gibi sunuluyor olmasıdır. Bu tip akademik ifadelerin insanları potansiyel olarak yanıltması çok mümkündür, oysa asıl gerçeklik çok daha ayrıntılı ve değişkendir; genellikle de fazlasıyla üstü kapalıdır (Lyon, 2013: 45).

Geleneksel yöntemler ile kıyaslandığında yeni gözetim biçimlerinde görsel, işitsel, yazılı ve sayısal verileri birleştirmek de, bu verileri düzenlemek, saklamak, düzeltmek, çözümlemek, göndermek, almak da çok kolaydır. (Marx, 2002, aktaran Güven, 2007: 82) Veriler gerçek zamanlıdır, ama sadece o anın verileri değil, geçmiş ve gelecek hakkındakiler de toplanabilir. Yeni teknolojilerin kullanılması sayesinde gözetim, daha kapsamlı ve yaygın, aynı zamanda da çok yönlü bir hal almıştır. Bu çok yönlülük sayesinde, gelecekle ilgili öngörüler ve olasılıkları konusunda gözetim yapanlar, kişilerin kendileri hakkında bildiklerinden daha fazla bilgiye sahip olmaktadırlar. Foucault, suçun çoğalmasıyla korkunun da artacağını ve polis devleti sistemine ihtiyaç duyulacağını, dolayısıyla da iktidarların korkuyu pazarlayacaklarını ileri sürmektedir (Tosun, 2015, aktaran Güder, 2016: 74). Yaratılmak istenen korku ya da sindirmeye hizmet eden örneklerin en sık rastlananları, “Size daha iyi hizmet verebilmek için konuşmalarımız kayıt altına alınmaktadır” anonsları ya da “Mağazamızda kamera sistemi bulunmaktadır” uyarıları ve benzerleridir (Güder, 2016: 74).

Ayrıca yeni gözetim daha müdahalecidir. Gary Marx’a göre (aktaran Güven, 2007: 82), geleneksel gözetim yöntemleri yeni yöntemlerin kullanılmasıyla ortadan kalkmamış, tam aksine çeşitlenmiştir. Çünkü ona göre mikrobiyoloji, yapay zekâ, elektronik, iletişim, coğrafi bilgiler vb. sistemlerdeki ve mikroçip teknolojisindeki gelişmeler, günümüzün yeni gözetimini tam olarak tanımlamak için yeterli değildir. Günümüzün sosyal yaşamında değerler arasında geçişler olmakta, dolayısıyla net ayırım yapabilmek zorlaşmaktadır. Marx, internetin etkisiyle gözetimin doğasının nitelik itibariyle değiştirdiğini, genişleyip derinleştiğini ve gündelik hale geldiğini savunmaktadır (aktaran Güven, 2007: 98).

Günümüz dünyasında gözetim, kimlik kontrolleri, parmak izleri, göz taramaları, veri tabanları, gözetleme kameraları, internet izleme programları, cep telefonu dinlemeleri vb. yöntemlerle, insanların günlük yaşamlarının elektronik izlerini kontrol etmeye olanak sağlamaktadır. Ayrıca biyometrik sistemler de gözetim aracı olarak kullanılmaktadır. Biyometrik sistemler, kullanıcıların fiziksel, psikolojik ve davranışsal özelliklerini tanıyarak kimliklerini saptamak üzere geliştirilmiştir; bilgisayar kontrollü ve otomatik sistemlerdir.¹⁴ Bu sistemlerin tercih nedeni kart, şifre, pin kodu vb. kullanılan diğer tanıma yöntemlerine oranla daha kesin ve güvenilir oluşudur. Bu sistemler kanalıyla, toplanan kişisel kayıtlar kodlanarak depolanmakta ve istenildiğinde bu kayıtlar ile kişisel bilgiler karşılaştırılabilmektedir. Biyometrik sistemler, yüz özellikleri ve parmak izi / avuç içi incelemeleri, ses / konuşma analizleri, göz içi tabakalarının tanımlanması gibi teknolojilerden oluşmaktadır (Dolgun, 2005, aktaran Güven 2007: 99).

3.3.4 Gözetim Etiği

Gözetlenmenin çok kolaylaşması, aynı zamanda toplu olarak da, bireysel olarak da yapılabilmesi ve bu denli yayılmış olması; gözetimin, etik olarak değerlendirilmesini ve sorgulanmasını gerektirmektedir (Çakır, 2015: 382).

Etik, Yunanca ‘ethos’ sözcüğünden türemiştir; genel anlamıyla; “insanın dünyadaki varoluş amacına odaklanarak insan doğası için iyi olanla kötü olanın neler olduğunu belirginleştiren; insanın gerek kişisel gerekse toplumsal yaşamda karşılaştığı sorunları bütün yönleri ile enine boyuna ele alıp, çözüm önerileri getiren felsefi disiplindir” (Ulaş vd. 2002: 501). Etik, evrensel normları dikte ettirmekte ve ahlak felsefesi alanını tanımlamaktadır.

Gary Marx, yeni gözetimin etiğe ihtiyacı olduğunu vurgulamaktadır. İnsan onuru öncelikli olmalıdır; insanlar gözetlendiklerinin farkında olsun ya da olmasınlar, uğrayabilecekleri zararlar ortadan kaldırılmalıdır (aktaran: Çakır, 2015: 382). Örneğin, polis tarafından gözetlenecek kişilerin kim olacağı sadece yazılım ve istatistiklerle değil, ‘kategorik şüphe’ ile de belirlenmelidir. Bilginin cismi yok olmaktadır ve bedenler

¹⁴ <http://www.infomet.com.tr/biometricsinfo.aspx> Erişim Tarihi: 22 Mayıs 2018

gözetimle verilere dönüştürülmektedir. Bedenin kimliği, artık bu veriler kanalıyla doğrulanmak durumundadır. Bedensel bütünlük yerine, parmak izi, göz taraması vb. sistemsel kayıtlar öne geçmiş, göçmenler, sığınmacılar ve benzerlerinin hayatları, cisimsiz bilgilere bağlı hale gelmiştir (Bauman ve Lyon, 2013: 149).

Bauman’a göre, gözetim açısından etiğe uymayan iki temel sorun vardır; biri ‘kayıtsızlaşma’ dediği, sistemlerin ve süreçlerin ahlaki değerlendirmelerden kopuk olması halidir. İkincisi, ‘gözetimin uzaktan bir şeyler yapmayı mümkün kılarak, insanı eyleminin sonuçlarından ayırma sürecini kolaylaştırmasıdır.’ Sınır kontrollerindeki geri gönderme kararları buna örnek gösterilebilir (aktaran Çakır, 2015: 382). Avrupa Konseyi, İnsan Hakları ve Temel Özgürlüklerin Korunmasına İlişkin Sözleşmenin 8. maddesi, “Özel Hayatın ve Aile Hayatının Korunması” başlığını taşımaktadır. Bu maddeye göre mahremiyet ihlali; ancak ulusal güvenlik, kamu düzeni, ülkenin ekonomik refahı, huzur ve düzenin korunması, suçun önlenmesi, sağlık, ahlak ya da hak ve özgürlüklerinin korunması amaçlarıyla, demokratik bir toplumda, zorunlu olan ölçüde ve yasayla öngörülme koşullarıyla söz konusu olabilir (Büyük ve Keskin, 2012: 70). Gözetim; mahremiyet ihlalinin yanı sıra, tarafsızlık, adalet, temel hak ve özgürlükler, insan hakları vb. alanlarda da büyük sorunlara yol açmaktadır. “Çünkü gözetimin temelde elde ettiği şey, öyle ya da böyle toplumsal sınıflandırmadır” (Bauman ve Lyon, 2013: 24-25).

Günümüzde gözetim, doğrudan gözetimi yapanlarla da ilgilidir. Gözetimi bizzat sürdüren, telefonları dinleyen, e-posta içeriklerini okuyan gözetmenlerin; kişisel eğitimleri, eğilimleri, dünya görüşleri, öncelikleri vb. özelliklerinin potansiyeli, gözetimi yorumlama aşamasında bağlayıcı ya da yönlendirici olabilir. Gözetmen, elindeki bilgileri farklı ya da ilgisiz alanlara dâhil edebilir. Gözetmenin kişisel tutumu, kendisini yetkili sayarak hak etmediği bir erk ve otorite duygusu ile davranmaya kalkışabilmesi sorunlar yaratabilir. Bu nedenlerle suçsuz, masum insanlar fişlenebilir ya da yanlış kategorilerde yer alabilir ki, benzer riskler her zaman mevcuttur. Doğal olarak olası riskler, şikâyet ve eleştirileri artıracaktır. Bunlar ve benzer sorunlar, yoğun biçimde tartışılmaktaysa da gerçeklikte karşılık bulamamaktadır (Çakır, 2015: 384).

Gözetlemek, etik dışı bir özel yaşam ihlalidir; gözetlenen açısından ise rahatsız edici, hatta travmatiktir (Çakır, 2015: 396). Gözetlenenler, özellikle de özel yaşamlarına dair

bilgilerin ifşası konusunda kaygı, endişe ve korku artışı yaşayabilmekte; bu ruh hali zaman içerisinde paranoyaya bile yol açabilmektedir. Telefonda konuşma, e-posta kullanma, yazılı metin ya da görsel paylaşma korkusu yaygınlaşmıştır. İnternette yazdıkları ya da paylaştıkları yüzünden soruşturmaya uğrayan, tutuklanıp ceza alan kişilerin olması, korku ve paniği büyütebilir ve bu durum, uzun vadede ifade özgürlüğünün yavaş yavaş yok olmasına ve otosansüre yol açabilir. Bu alandaki hukuksal düzenlemelerin ve bireysel haklar konusunda güvencelerin yetersizliği de konunun bir başka boyutudur (Çakır, 2015: 264).

Dijital ortamda çevrimiçi aktivitelere katılımın gönüllü oluşu ve ağırlıklı olarak da eğlenceyle birleşmesi; etikle ilgili bir sorun yaşanmadığı gibi bir algı yaratmaktadır. Yeni teknolojilerin kullanımının etik sorunundan ayrı tutulması, gözetimden yararlanan rejimlerin elini rahatlatmaktadır (Diken, 2017: 70).

Diğer yandan, özellikle de iş hayatında, etik olmayan davranışlar, etik olmayan yöntemler kullanılarak önlenmeye çalışılmaktadır. Örneğin hırsızlıkları önlemek, kayıp ya da fireleri azaltmak, çalışanların çalışma saatlerinde başka konulara zaman ayırmalarını engellemek vb. amaçlarla işletmeler, elektronik araçlar kullanarak izleme ve denetim yapmaktadırlar. Bunun doğal sonucu olarak da mahremiyet ihlalleri yaşanabilmektedir. İzlemenin rencide edici boyutlara ulaşması ise çalışanlar üzerinde yoğun psikolojik baskı yaratmaktadır. Bu sıkı gözetim, bir tür psikolojik yıldırma (mobbing) biçimidir ve asla işverenin hakkı olarak değerlendirilemez (Büyük ve Keskin, 2012: 71-72).

Özetle, ticaret, yönetim, siyaset ya da güvenlik, hangi amaçla yapılırsa yapılsın; gözetimin özellikle de gözetlenenin bilgisi dışında ise, hiçbir şekilde etiğinin olamayacağı çok açıktır.

3.4. Mahremiyet Problemi

İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi 12. maddesi, Avrupa İnsan Hakları Sözleşmesi, Avrupa İnsan Hakları Mahkemesi-AHİM içtihatları vb. hukuki metinlerde, özel hayata dair bilgilerin korunması, meşru bir hak olarak tanımlanmaktadır. Mahremiyet; dolayısıyla özel hayatın ve buna bağlı olarak iletişimin gizliliği, kişisel verilerin korunması, demokratik

toplumların en temel unsurlarındandır; temel haklar arasındaki ifade, örgütlenme ve bilgi özgürlüğünün varlığının ve uygulanmasının da koşuludur (Çakır, 2015: 351). T.C. Anayasasının ‘Özel Hayatın Gizliliği ve Koruması’ başlıklı 20. maddesi ve ‘Haberleşme Hürriyeti’ başlıklı 22. maddesi de özel yaşamın ve iletişimi gizliliğini teminat altına almaktadır.

3.4.1. Mahremiyetin Anlamı ve Kavramsal Yapısı

Mahremiyet, Arapça mahrem (haram) sözcüğünden gelmektedir; Osmanlıca-Türkçe Ansiklopedik Lugatta mahrem, ‘gizli olan, herkese söylenmeyen’, ‘herkesçe bilinmemesi icap eden’ şeklinde tanımlanmaktadır (Develioğlu, 1970, aktaran Kaplan, 2017: 4). Mahrem, aynı zamanda ‘samimi, içli dışlı, herkesçe bilinmemesi icap eden, söylenmeyen, gizli’ anlamındadır; günlük dilde daha çok bu anlamı ile kullanılmaktadır (Göle, 2014, aktaran Kaplan, 2017: 5). Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlüğünde mahremiyet, “gizli olma durumu, gizlilik” olarak açıklanmaktadır. Mahremiyet kavramına hukuki, sosyal ve kültürel açıdan yaklaşılarak yapılan tanımların ortak noktası, mahremiyetin bireyin kendisine ait ve bütünüyle tercihine bağlı olan ve bu aitliği başkalarıyla paylaşp paylaşmamaya karar verdiği gizli alanı olmasıdır (Yurdigül ve Elitaş, 2017: 130). Mahremiyette asıl ve önemli olan konu, bireyin kendisi hakkındaki bilgileri kontrol etme ve paylaşmak istediğinde kimlerle paylaşacağını seçme hakkına sahip olmasıdır.

Mahremiyetle ilgili tanımlarda farklı yönlerine yapılan vurgular dikkat çekicidir. Örneğin, Yüksel (2003) ‘gizli alan’ olmasına, Irwin Altman ‘seçici kontrol’ özelliğine, Develioğlu (1970) sosyal boyuttaki hassasiyetine dikkat çekerken; Hilmi Yavuz (2012) mahremiyetin batı kültüründe ‘dokunulmazlık’, doğu kültüründe ise ‘görünmezlik’ üzerine inşa edildiğini belirtmektedir (aktaran, Yurdigül ve Elitaş, 2017: 131-132). Mahremiyetin tanımı da sınırları da bireyden bireye ve kültürden kültüre değişse de, herkes sadece kendisine ait olan bu alanın sahibidir; bu yüzden mümkün olabildiğince korumaya çalışmaktadır. Özetlemek gerekirse,

“Mahremiyet, her bireyin kendi özel hayatına, bedenine, kişisel ilişkilerine ait bilgilerin o birey tarafından özgürce korunması hakkına dayanır. Birey özel bilgilerini

istediği zaman ve yerde, istediği kişi ile paylaşma ya da paylaşmama kararını kendisi verir. Mahremiyet bu nedenle özel yaşamın gizliliği hakkıdır ve bu hak koruma altındadır. Mahremiyet toplumsal boyutu da olan ancak toplumsal ya da devlete ilişkin müdahalelerden uzak tutulabilecek, davranışsal, düşünsel, ahlaki ya da kültürel yaşam tarzlarını içerir” (Çakır, 2015: 346).

Farklı tanımlamaları olsa da, mahremiyet kavramı soyut ve değişken bir kavramdır; dolayısıyla da mahremiyete net sınırlar çizmek mümkün değildir (Berkup, 2015: 35). Genel hatlarıyla ele alındığında mahremiyet üç ana düzlemde değerlendirilebilir. Bunların ilki, bireyin içerisinde yaşadığı yakın fiziksel alanın gizliliğini ve korunmasını ifade eden “mekânsal mahremiyet”, ikincisi bireyin dış müdahalelere karşı korunmasını kapsayan “bireysel mahremiyet” ve üçüncüsü de kişisel bilgilerin toplanma, saklanma, işleme ve dağıtılmasının nasıl yapılacağını tanımlayan “bilgi mahremiyeti”dir (Eralp, 2012, aktaran Büyük ve Keskin, 2012: 57).

Mahremiyet ya da özel yaşam, kişinin yalnız kalabildiği bir alan ve bu alan üzerindeki hakkıdır; dolayısıyla bu alan içerisinde istediğini düşünebilir, istediği gibi davranabilir; başkaları ile ilişkilerine, onlarla kendi hayatını ne oranda paylaşacağına kendisi karar verir (Yılmaz, 2012, aktaran Çakır, 2015: 347). Mahremiyet sadece kişinin kendisi ile sınırlı olmayıp yakınlarını da içine alabildiği gibi, mekânsal olduğu kadar zihinsel faaliyetleri de kapsayabilir. Yaş, cinsiyet, din, eğitim düzeyi, kültürel birikim, sosyal statü, yaşanan toplum vb. pek çok konu mahremiyet çerçevesinde değerlendirilebilir (Yılmaz, 2012, aktaran Çakır, 2015: 347).

Benjamin, mahremiyetin mekânı olan özel alanı yaşama alanı olarak tanımlamaktadır. Yaşama alanı, ilk kez 18. Yüzyılda işyerinin karşısı olarak oluşmuştur. “Yaşama alanı iç mekânda gerçekleşir. İç mekân birey için evrenin temsilcisidir. Bu iç mekânda hem uzakta olanlar, hem de geçmişte kalanlar toplanır” (Benjamin, 1993, aktaran Çakır, 2015: 347-348).

Sürekli kendini yenileyen enformasyon teknolojilerindeki hızlı gelişmeler, özel yaşam alanlarının sorgulanmasına neden olmuştur. Sennet, “Kamusal İnsanın Çöküşü” adlı çalışmasında bu teknolojilerin, “kamusal yaşam fikrine son verilmesini sağlayan araçlar”

olduğunu öngörmektedir (Sennett, 1996, aktaran Güven, 2007: 127). Geçmişte kullanılanlara oranla çok daha güçlü olan günümüzün veri toplama ve karşılaştırma teknikleri sayesinde, sadece seçkinler değil, sıradan insanlar bile artık neredeyse her zaman kamusal ve özel alanlarında gözetlenebilmektedirler. Mitchell'ın da belirttiği gibi, kent yaşamının ağırlık kazanmış olması, özellikle de her zaman başkalarını izleyebilecek ve izlenebilecek duruma gelmiş olan sıradan insanların gözetim altında tutulmasına olanak sağlamaktadır. İnsanlar, kent yaşamının sağladığı yararlardan faydalanabilmek için özel yaşamlarının bir bölümünden fedakârlık etmeyi kabullenmek, hatta gözetlenmeye göz yummak durumunda kalmaktadırlar (Mitchell, 1996, aktaran Güven, 2007: 127).

Teknolojide, özellikle de dijital ortamlarda gelinen noktada, bireyler sınırsız biçimde bilgi alma, alışveriş yapma, sosyalleşme gibi tüm ihtiyaçlarını karşılayabilecekleri bir mecra bulmuşlardır. İnternet ve sosyal medya, bireylerin ihtiyaçlarına cevap verme konusunda sürekli güncellenmekte, buna karşılık olarak kullanıcılar da internetin kendilerine sunduğu olanaklarla, sosyal medyada var olmak ve bilinir, tanınır olmak adına aktiflik yarışına girmektedirler. Buna insanların merak duygusu da eklendiğinde, mahremiyet kavramının içerik olarak ne kadar değiştiği görülmektedir (Yurdigül ve Elitaş, 2017: 129). Bu teknolojiler sayesinde artık hem devlet, hem de kişi ve kuruluşlar tarafından kullanılabilen gözetim araçlarından kaçabilecek bir alan kalmamış gibidir; dolayısıyla her dönemde çokça tartışılan mahremiyet konusu ile ilgili yeni paradigmlar ortaya çıkmıştır (Güven, 2007: 127).

Enformasyon teknolojilerinin bu kadar yaygınlaşması ve buna bağlı olarak insanlar tarafından içselleştirilmesiyle ve özellikle sosyal paylaşım ağlarının hayatın her alanına yayılması, bir yandan da mahremiyeti problemli hale getirmiştir. Mahremiyet problemi ifadesinin ana etkeni, yeni teknolojilerin bu kadar yaygın kullanım alanları yaratmasıyla beraber, mahremiyetin anlam ve kapsam itibarıyla çerçevesinin net biçimde çizilememesidir. “Teknolojinin bu denli gelişerek insanların hayatında yer alması sadece mahremiyete saldırmakla kalmaz aynı zamanda saldıracağı mahremiyet alanının sınırlarını da kendi çizer” (Berkup, 2015: 25).

3.4.2. Teknolojinin Mahremiyete Yönelik Tehditleri

Mahrem alanlar, insanların hayatında bir yandan daha önemli hale gelirken, diğer yandan da hiç tereddüt duyulmadan gözler önüne serilmektedir. Sosyal paylaşım ağları bireyleri mahremlerini paylaşma konusunda adeta teşvik etmektedir. Bu noktada, teknolojinin mahremiyetin hangi alanlarında problem olarak algılanması gerektiği önemlidir. Teknolojinin mahremiyete yönelik tehditleri belli başlıklar altında toplanabilir. Bunların başlıcaları, iktidar/güç sahiplerin denetim sağlama amacına hizmet eden ‘gözetim’, farklı amaçlarla bilgi toplanmasını ve belli amaçlarla kullanılmasını sağlayan ‘kişisel bilgilere kolay erişim’ ve bireylerin kendi iradeleri ve istekleri doğrultusunda bilgilerini paylaşmasını içeren ‘ifşa etme’dir (Berkup, 2015). Birbirleriyle ilişkili olan bu başlıkların temeli, veri aktarımının varlığı ve gözetim kültürünün yaratılmış olmasıdır. İktidar/güç sahipleri meşruiyetleri arttırabilmek ve üzerinde güç kurdukları kesimleri denetim altına alabilmek için gözetime başvururlar. Özellikle günümüzün küreselleşen dünyasında, gelişen teknolojiyle beraber, gözetimden yararlanmayan neredeyse yoktur.

Teknolojinin mahremiyet alanında oluşturduğu bir başka tehdit, verilerin özellikle ticari amaçlarla kullanımında yoğun biçimde yararlanılan, kişisel bilgiye kolay erişimdir. Kişisel bilgiye kolay erişim; sadece erişim boyutunda kalmayıp aynı zamanda kişisel verilerin kolayca analiz edilmesini, kategorileştirilmesini ve yayılmasını da beraberinde getirmektedir. Bu konuya bir örnekle açıklık getirmek gerekirse, bir mağaza için verdiğiniz cep telefon numaranıza, daha önce alışveriş bile yapmadığınız bir başka mağazadan mesaj gelebilmektedir. İnternet teknolojisi, hayatın pek çok alanında büyük kolaylıklar sağlamakta; ancak insanların farkında olmadan izler bırakmalarına, gizlice takip edilmelerine ve gözetlenmelerine de imkân vermektedir (Berkup, 2015: 29). Burada endişe verici olan, kişisel verilere kolay erişimin yanında bu verilerin hangi amaçlarla ve ne şekilde kullanıldığı hakkında bir bilginizin olmamasıdır. Bireyler için, kendilerine ilişkin bilgiler üzerindeki hâkimiyetlerini kaybetme ve bu bilgileri elinde bulunduranların etkisi altına girme riski büyüktür. Enformasyon toplumunun gelişmesiyle birlikte mahremiyetin aşınması, çok önemli bir sorun haline almıştır; üstelik bunun geri döndürülebilmesi de çok zordur (Güven, 2007:127).

Özellikle çevrimiçi paylaşım ağlarıyla daha fazla görünürlük kazanan bir başka tehdit de, ifşa etmektedir. Günümüzde insanlar sosyal paylaşım ağlarını kullanarak en mahremlerini bile sonucunu hiç düşünmeksizin paylaşmaktadırlar. Kişiler, bu paylaşımları öyle içselleştirmişlerdir ki, paylaşımda bulunmayanlar ‘garip’, herhangi bir sosyal paylaşım ağında hesabı bulunmayanlar ‘şüpheli’ sayılmakta, hayatın önemli alanlarında eksik görülebilmektedirler; bu çok kaygı verici bir durumdur. Ayrıca, enformasyon çağı olanaklarının insan eylemlerini her geçen gün daha da ‘kolaylaştırması’ nedeniyle sorunsuz, zahmetsiz ve uzaktan hale gelen sorumluluk duygusu, özellikle de ötekiler söz konusu olduğunda aslında sorumsuzluk anlamına gelmektedir (Ergur, 2016: 11).

Diğer taraftan, bugünün teknolojisi aracılığıyla, azınlığın yarattığı başarılı yanılısama sayesinde, çoğunluğun da çıkarınaymış gibi gösterilerek, bireylerin mahremiyetlerine adeta el konmakta; aslında bazı grupların çıkarları doğrultusunda oluşturulmuş koşullanmayla, güvenliğin özgürlük karşılığında olduğuna inandırılarak insanlar özgürlük-güvenlik ikilemine mecbur edilmektedir (Ergur, 2016: 11). Bu konunun çalışma hayatındaki karşılığı, çalışanları izlemenin meşruiyet kaynağının üretkenlik ve verimlilik olduğu iddiasıdır. İnsanlar, daha fazla üreten daha değerlidir anlayışıyla, üretim ve verimlilik baskısı altında çalışmaktadırlar. Kurumlar da küresel rekabet koşullarında var olabilmek ve bunu sürdürebilmek kaygısıyla, verimliliği ve üretkenliği denetim altında tutmak istemektedirler. Elektronik izlemeyi meşrulaştırmanın dayanağı da bu yaklaşımdır. (Büyük ve Keskin, 2012: 63). Esnek çalışma biçimlerinin geliştirilmesiyle ortaya çıkan ‘otoritesiz iktidar’ yapısında bile bireysel özgürlük vurgusunun öne çıkarılması ve değişime açık olma, gelişen koşullara ayak uydurabilme vb. konular öne sürülerek, aslında çalışanlar üzerindeki denetimin güçlendirilmesi sağlamaktadır. Bürokratik kalıplara karşı çıkmak ve esnek çalışma arayışları, çalışanları özgürleştirmekten çok, yeni iktidar ve denetim mekanizmaları üretilmesine yol açmaktadır (Büyük ve Keskin, 2012: 59).

İnsanların kişisel bilgilerinin başkaları tarafından elde edilmesine kendi istekleriyle izin vermeleri, mahremiyet konusunun enformasyon teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte tartışılmasının en önemli nedenlerinden birisidir (Stalder, 2002; aktaran Güven, 2007: 128). Kişilerin kutsal sayılan mahremiyet mekânlarını özellikle Instagram ve Periscope gibi sosyal medya uygulamaları ile rahatlıkla sergilemeleri yüzünden, mekân kavramı neredeyse yok olmaktadır. Bu uygulamalar sayesinde kullanıcılar bir yandan da farkında

olmadan voyörizme sürüklenmekte; bir süre sonra bu durumu sıradan görmektedirler (Yurdugil ve Elitaş, 2017: 146-147). Dolayısıyla, hem teşhircilik hem de voyörizm¹⁵ söz konusu olmaktadır.

Kendilerini gözetlettiren bireyler bunun için mahremiyetlerini tamamen yok edebilmektedirler. Niedzwiecki, bunu 'Dikizleme Günlüğü' kitabında ayrıntılı biçimde ele almıştır. Ona göre, panoptikon gibi sistemlerde bireylerin mahremiyetine önem verilmemekte, saygı gösterilmemektedir. Bu sistemlerin bireylerin mahremiyetini artan biçimde ellerinden alıyor olması ve mahremiyet alanlarını daraltması büyük sorundur. Bireyler sürekli olarak izlenildikleri hissi ve bilinciyle davranmak zorunda bırakılmaktadır (Niedzwiecki, 2010). Sanal dünyada ise, insanlar mahremiyetlerini kendileri gözetime sunmakta, mahremiyet alanlarını kendi elleriyle daraltmaktadırlar. Yani panoptikondaki zorla gözetlenmek durumu, bilerek ve isteyerek gözetlenmeye dönüşmekte, bireyler açısından bir anlamda self-panoptisizm oluşmaktadır. Böylece artık mahremiyet alanları dışarıda ve içeride küçülerek yok olmaktadır (Ceyhan, 2017). Bireyler mahremiyet alanlarına ilişkin olarak, yeni teknolojiler yüzünden uğradıkları kayıpların farkındalar mı, buna razılar mı, bu kayıp arzu edilir bir kayıp mı vb. sorular, tarafsız bir mahremiyet kavramının oluşmasını güçleştirirken, tanımdaki belirsizliğin de nedeni olmaktadır (Gavison, 1995, aktaran Güven, 2007: 127).

Küresel ağlarda bilgi güvenliğinin sağlanamaması ve kişisel mahremiyete özen gösterilmeksizin sürekli gözetimin mümkün olması, dijital suçların kontrol altına alınmasını ya da engellenmesini çok güçleştirmektedir. Bu sorun birçok alanda ortaya çıkabilmektedir. (Okmeydan, 2017: 363). Bireysel mahremiyet kapsamında yasalarla güvence altına alınmış olan kişisel sağlık verileri, iletişim teknolojileri sayesinde konsültasyon amacıyla kıtalar arasında dolaşabilmekte; dolayısıyla yeni tedavi olanakları yakalanabilmektedir. Ancak yazılım programlarındaki eksiklikler ya da teknolojinin açıkları gibi nedenlerle, özel ve gizli bilgilerin art niyetli kişi ya da kurumların eline geçmesi mümkündür. Bir başka örnek de insanların genetik yapılarını analiz eden 'Genom Projesi' ile gelecekte hücrenin genetik yapısındaki tüm bilgilerin bir çip içerisinde kayıt altına alınıp saklanabilecek olmasının yarattığı tedirginliktir. Bu bilgilerin ne amaçla kullanılacağı ya da organ mafyası ve sigorta şirketlerinin çıkarları gibi pek çok

¹⁵ Türkçe argoda dikizcilik, röntgencilik

olumsuzlukla karşılaşılabılme olasılığı, bireylerin yeni teknolojilere karşı kişisel güvenlik ve mahremiyeti konusunda tartışma yaratmaktadır (Okmeydan, 2017: 365-366). Para yerine kredi kartı, nüfus cüzdanı yerine kişisel bilgileri depolayan akıllı kartlar kullanmak da avantajlarının yanında, etik ve mahremiyet ihlallerine sebep olabilmektedir. Çünkü bu kartlar aracılığı ile atılan her adımın izlenmesi, kayıt altına alınması ve depolanıp saklanması mümkündür. Bu gibi örneklerden hareketle, kişisel güvenlik ve mahremiyet alanına dair hukukî, siyasi ve sosyo-kültürel alanlarda yeni iletişim teknolojilerine yönelik düzenlemeler yapılması gerektiği söylenebilir.

Gizliliğe tehdit, teknolojinin yanı sıra başka kaynaklardan da gelmektedir. Örneğin günümüzde medya en önemli tehdit kaynaklarından birisi halindedir. Ayrıca, resmi otoriteler tarafından daha sağlıklı kamu hizmetleri sunmak, vergi toplamak, suçlularla mücadele etmek vb. mantıklı nedenlerle ve çeşitli yöntemlerle, düzenli olarak sıradan insanlar hakkında enformasyon toplanmaktadır. Amerika, İngiltere, Kanada ve Avustralya gibi pek çok ülke, suçluların DNA verilerini kayıtlara geçirmektedirler (Bozkurt, 2000). Benzeri örnekler çoğaltılabilir; üstelik her geçen gün yeni gözetim tekniklerinin gündeme geleceği de açıktır

4.3.3. Kamusal Alan - Özel Alan Ayrımı

Modern toplumlarda özel hayatın gizliliği ve dokunulmazlığı, temel hak ve özgürlüklerinden biridir ve her bireyin özel hayatını gizli tutma ve kişisel bilgilerinin korunmasını isteme hakkı vardır. Modernleşme sürecinde ortaya çıkan ve değer kazanan bu hak, yine modernleşmenin sonucunda çeşitli şekillerde ihlal edilmekte ve giderek anlamını yitirmektedir (Öztekin ve Öztekin, 2010, aktaran Berkup, 2015: 7).

Beceni, bireyin mahremiyetine dönük endişelerin, bireysel özgürlüklerin giderek artma eğilimi ile devletlerin, kurumların ve bireylerin teknolojik ve sosyolojik gelişmelerle birlikte artan özel hayata müdahale etme arzularının çatışması sonucu ortaya çıktığını savunmaktadır (Beceni, 2004, aktaran Güven, 2007:129). Aslında mahremiyet sorununun temeli, bu çatışma durumunun ötesinde, mahremiyetin eskiden beri bağlı olduğu değerlerle ilgilidir ve kamusal ve özel alan arasındaki ayrıma dayanmaktadır (Güven, 2007: 129).

Mahremiyetin sınırlarının çizildiği mahrem ya da özel alanın daralmasına karşılık, bunun dışında kalan kamusal alanın genişlemesi olumsuzluklara neden olmaktadır. Bireylerin mahrem alanlarını kendi iradeleriyle ya da iradeleri dışında daraltan pek çok gelişme ve değişme yaşanmakta; mahremiyet kavramı ile birlikte mahremiyetin ihlali konuları önem kazanmaktadır (Berkup, 2015: 6).

Kamusal ve özel alan arasındaki ayrımın geline nokta, Bauman'ın da belirttiği gibi kamusal alanın özel alan tarafından sömürgeleştirilmesidir. Bireyler için kamusal alan artık dev bir ekrandan ibarettir; özel sınırların paylaşıldığı, itirafların yapıldığı bir alana dönüşmüş; dolayısıyla da kavramın içi giderek boşalmıştır. Artık kamusal alan, kamusal sorunlar için bir toplanma ve diyalog alanı olma işlevini yerine getirememektedir (Bauman, 2005, aktaran Güven, 2007: 133) .

BÖLÜM IV. ANALİZ: BLACK MIRROR DİZİSİ ve GERÇEK HAYAT İLİŞKİSİ

4.3. Black Mirror Dizisi

‘Black Mirror’ ismi her ne kadar dizi özelinde yeni iletişim teknolojilerinin ekranlarını kastetse de, aslında tarihi anlamı bakımından da ilgi çekicidir. ‘Black Mirror’ “eski tarihli bir sanat-fizik bilimi buluşmasının ürünü olan ve ressamların kullandığı ayna aygıtı (Claude Glass) anlamına da gelmektedir” (Özbaş-Anbarlı ve Ceyhan, 2017: 239). Bu aygıt eski zamanlarda ressamların çizecekleri şeyin yansımasına bakarak çizmelerini sağlamakta, yani tıpkı Black Mirror dizisi gibi gerçekliklerin yansımasını göstermektedir.

Black Mirror, İngiliz yapımı bilim-kurgu türünde bir dizidir. Dizi 4 Aralık 2011 tarihinde Channel 4 kanalında yayınlanmaya başlamıştır. Dizinin, popülerite kazanması ve başarılı olduğuna dair eleştiriler almasıyla birlikte, yayın hakları 2015 yılında Netflix tarafından satın alınmıştır. Dizinin yapımcılığını Barney Reisz, yönetici yapımcı görevlerini ise Charlie Brooker ve Annabel Jones üstlenmiştir. Dizinin önemli özelliklerinden biri, her bölümde farklı oyuncu kadrosu, farklı mekân ve ana temadan kopmamakla beraber farklı bir konuya sahip olmasıdır. Black Mirror dizisi, modern toplumun ve modern bireylerin durumlarını ve olası problemlerini, yeni enformasyon teknolojilerinin günümüze getirdiği yenilikleri ve problemleri, dünya düzenindeki iktidar, medya, sanat ve gündelik hayat ilişkilerinin eleştirisini sunmaktadır. Dizi zaman zaman bilim- kurgu öğelerine de başvurarak, modern toplumla ilgili bir distopya yaratmaktadır.

Black Mirror, 1. Sezon (2011) üç, 2. Sezon (2013) üç, yılbaşı özel bölümü, 3. Sezon (2016) altı ve 4.Sezon (2017) altı olmak üzere on dokuz bölümden oluşmaktadır. Bu bölümler temelde yeni enformasyon teknolojilerinin farklı kollarını ele alsa da, içinde bulunduğumuz dünya düzeni ve bu doğrultuda gelişen teknolojinin eleştirisini sunmaktadır.

Dizinin araştırma için seçilmesinin temel sebebi, yeni enformasyon teknolojilerinin eleştirisini konu ediyor olması ve gözetim çalışmalarının temel görüşlerini

destekler nitelikte olup, bu kavramları örneklendirmeye olanak sağlamasıdır. Bunun yanında Black Mirror dizisi her ne kadar distopya ve bilim kurgu olarak nitelendirilse de, dizinin kurgusal evreninde geleceğe yönelik olarak öngörülen eleştiriler günümüzde çoktan yaşanmaya başlamıştır. Öyle ki, yakın zamanda dizinin bir kurgu olmaktan çıkacağını, hatta gerçek hayatın gerisinde kalacağını söylemek mümkündür.

Tema Sayısı	Temalar	Örnekler	Bölümler
Tema 1	Kaybolan Mahremiyet ve Gözetim	Soyla mecralar- ifşa ve teşhir, dedikodu hesapları, ifşa hesapları, snapchat ünlülerin fotoğrafları basına sızdırıldı, gözetlenme, mobese kameraları	Arkangel, Crocodile, Hang The DJ, White Christmas, Nosedive, , The Entire History of You
Tema 2	Gerçekliğin Kaybı: Artırılmış Gerçeklik / Sanal Gerçeklik	Pokemongo, hollandada sergilenen ölüm makinesi, artırılmış gerçeklik parklar, artırılmış gerçeklik gözlükleri, korku oyunları	Playtest, San Junipero
Tema 3	Manipülasyon, Ötekileştirme ve Nefret Söylemi	Youtube, twitter, instagram gibi sosyal mecralardaki nefret söylemleri, hastaglar, sanal cematlar, fanatikleşme	White Bear, The Waldo Moment, Hated in the Nation, Men Against Fire
Tema 4	Yapay Zeka Geleceğe Yönelik Riskler	Cia Arı Projesi, Metalhead Bölümündeki robot, sofia, takla atan robot, yapay zeka twitter hesabı, iki yapay zekanın birbirini yenmek için hile yapması, dünya şampiyonlarını yenen yapay zekalar, savaş için üretilecek yapay zeka silahlar	Be Right Back, Metalhead, Hated in the Nation, Black Museum
Tema 5	Sosyal Medya Üzerinden Benlik İnşası	Blogger olmak için borca giren youtuber, ağlayan minik youtuber, instagram fenomenleri, depresyona giren vloggerlar, anonim hesaplar, siyasi partileri destekleyen hesaplar	Nosedive, Hang The DJ, USS Callister
Tema 6	Oyun Bağımlılığı ve Oyuna İtaat	Pokemongo, mavi balina, oyun bağımlılığı yüzünden çocuğunu unutup ölümüne sebep olan aileler, intiharlar	Shut Up & Dance

Tema 7	Yeni Teknolojilerin Değiştirdiği Hayat	Apple watch / sağlık, kiloyu kontrol eden çatal, akıllı telefonlar, tıpta kullanılan yapay zekalar, beynin elektronik ortama aktarılması, çinde yüz tanıma sistemli gözlük, puana göre değerlendirilme, Eugenia Kuyda nın yaptığı ölümlerle konuşmak için yazılım, Beynin internet ortamına aktarılması	The Entire History of You, Be Right Back, The Waldo Moment, White Christmas, Nosedive, Hang The DJ, Metalhead, Black Museum, Playtest, Shut Up & Dance, San Junipero, Men Against Fire, Hated in the Nation, USS Callister, Arkangel, Metalhead, Black Museum
-----------	---	---	---

Tablo1. Kullanılan Temalar, Bölüm ve Örnek İlişkileri

4.4.Black Mirror Dizisi ve Gerçek Hayat Örneklerinin Belirlenen Temalar Üzerinden Karşılaştırılması

Araştırmada, Black Mirror dizisinde yaşanan durumların çok benzerlerinin günlük hayatta da yaşandığı varsayımıyla, çeşitli temalar belirlenmiş ve Black Mirror kurgusal evreni ile gerçek hayat örnekleri karşılaştırılmıştır. Dizide sıklıkla işlenen temaların gözetimin temel kavramlarıyla bağdaştığı görülmüştür. Bu nedenle de, araştırmaya teorik olarak dayanak oluşturan gözetim çalışmaları ve dizinin bölümlerinde işlenen konuların örtüştüğü noktalardan hareketle yedi adet tema oluşturulmuştur. Bunlar; Kaybolan Mahremiyet ve Gözetim, Gerçekliğin Kaybı: Artırılmış Gerçeklik/Sanal Gerçeklik, Manipülasyon, Ötekileştirme ve Nefret Söylemi, Yapay Zekâ ve Geleceğe Yönelik Riskler, Sosyal Medya Üzerinden Benlik İnşası, Oyun Bağımlılığı /Oyuna İtaat ile Yeni Teknolojilerin Değiştirdiği Hayat'tır. Gerçek hayatta tüm örneklerle ulaşılması olanaklı olmadığından, temalarda analiz etmek üzere, 2014-2018 yılları arası baz alınarak, tesadüfi olarak seçilmiş örnekler yer verilmiştir. Aktarılan örnekler, Black Mirror dizisinin distopya örneği olmasına bağlı olarak, daha çok olumsuzluk barındıran örneklerdir

4.4.1. Kaybolan Mahremiyet ve Gözetim

Günümüzde yeni iletişim teknolojilerinin kullanımının artması, sosyal medya mecralarının çeşitlenmesi vb. nedenlerin varlığı, ister kendi iradeleriyle ister iradeleri dışında, bireylerin mahrem alanlarını daraltmakta; mahremiyetin ihlali de çok tartışılan

sorunlardan biri haline gelmektedir. Gün geçtikçe artma eğilimi gösteren bireysel özgürlükler ile teknolojik ve sosyolojik gelişmelerle birlikte artan özel hayata müdahale etme arzuları çatışmakta; bu da bireyin mahremiyetine dönük endişeleri gündeme getirmektedir. (Beceni, 2004, aktaran Güven, 2007: 129). Gözetimin sürekli gelişen yeni teknolojilerle birlikte form değiştirmesi, mahremiyet ihlalleri için oldukça elverişli ortamlar sağlamaktadır. Günümüz gözetimi, başta insanların güvenlik kaygısı olmak üzere, kendini meşru kılacak birçok neden yaratmaya çalışırken (güvenlik vb.), sosyal medya da bireyleri mahremlerini paylaşma konusunda adeta teşvik etmekte, dolayısıyla insanların kendi istekleriyle gözetime hizmet etmeleri sağlanmaktadır.

Black Mirror dizisi birçok bölümünde mahremiyet temasına yer vermektedir. Örneğin, ‘The Entire Story of You’¹⁶ bölümünde, dizinin kurgusal evreninde, görülen şeylerin kaydedilmesini, geri dönülüp izlenmesini, silinmesini sağlayan göz implantlarının bulunduğu bir dünya vardır. Bölümde Liam Foxwell’in, eşinin kendisini aldattığını düşünmesiyle beraber başlattığı tartışmalarda implantların özellikleri ortaya çıkar; kişiler gözlerinin kaydettiği her şeyi diğerine yansıtabilmekte bu nedenle yalan söyleyememektedir. Gerçek hayatta her ne kadar bu mikroçiplerin uygulamalarına yavaş yavaş başlanmış¹⁷ olsa da henüz dizideki boyuta gelmemiştir. Ancak dizinin evrenine benzer durumlar günümüz teknolojik koşullarıyla da oluşturulabilmektedir. Dizide Liam’in eşi ile olan eski konuşmaları hatırlaması ve eşine göstererek tartışma başlatması benzeri örnekler günümüzde ‘screenshotlar’ yoluyla sağlanabilmektedir. Örneğin, bir kişinin size attığı bir mesajın ekran görüntüsü alındığı zaman, kişi bir süre sonra söylediklerini reddetse bile, ona ekran görüntüleri gösterilebilmekte; konuşmalar gizli veya aleni olarak kaydedilebilmektedir. Kişilerin chat uygulamalarına saat kaçta girdikleri, mesajları okuyup okumadıkları görüldüğü gibi, kişi bunları gizli tutsa bile öğrenilmesini sağlayan ve bilgileri kaydeden yazılımlar bulunmaktadır.¹⁸ Bu bilgiler, sosyal medya mecralarındaki profillerde ‘her an’ paylaşılabilen, canlı yayın yapılabilen ya da artık gösterilmek istenmediğinde silinebilmektedir. Dizideki çip kadar olmasa da ‘The Entire Story of You’ bölümündeki durumlarla günümüzde de rahatlıkla karşılaşılabileceği söylenebilir. Yine aynı bölümün kurgusal evreninde, bir suç işlenip polis çağırıldığında, polis mikro çip

¹⁶ Black Mirror bölüm özetleri için bkz. Ek 2

¹⁷ <http://www.pazarlamasyon.com/teknoloji/black-mirrordaki-mikrocip-implantlari-gercek-oldu/>Erişim Tarihi: 4 Ekim 2017

¹⁸ <http://www.webtekno.com/mobil-uygulama/whatsdog-h7075.html/>Erişim Tarihi: 5 Aralık 2017

üzerinden kaydedilen görüntüleri izlemekte ona göre müdahalede bulunmaktadır. Çip kullanmayanlar suç durumunu kanıtlayamamaktadır. MOBESE kameraları, günümüzde bu uygulamaların bir anlamda ilk sürümüdür. Özellikle büyük şehirlerde, şehrin her yanında MOBESE kameraları bulunmaktadır. Bu kameralar, trafikte asayişi sağlamak ya da sitelerin, evlerin ve şirketlerin güvenliğini sağlamak vb. amaçlara hizmet etmektedir. Aslında bölümde polisin implantın kayıtlarına bakması gibi, günümüzde de mobese kayıtları veya yurttaşların telefonlarından çekilen görüntü ve kaynaklara sıklıkla başvurulmaktadır. Bu noktada David Lyon'un 'gözetimin yaygınlaşması için güvenlik ihtiyacının sömürülmesi' düşüncesine gönderme yapılabilir. İktidar mekanizmaları, medya kanalıyla bireylere güvenlikleri sürekli tehdit altındaymış izlenimi vermekte ve gözetim aygıtlarının onların güvenlikleri için var olduğu algısını yaratmaktadır (Lyon, 2013).

Ayrıca insanlar, modern yaşamın kendilerine sağladıklarından faydalanabilmek uğruna, özel yaşamlarının bir bölümünden fedakârlık etmeyi kabullenmekte, gözetlenmeye ve mahremiyetlerinin ihlaline göz yummak durumunda kalmaktadırlar (Mitchell, 1996:159, aktaran Güven, 2007: 127). Bu doğrultuda kişiler, MOBESE kameralarının her yerde bulunmasını bir mahremiyet ihlali veya gözetim uygulaması olarak değil, 'güvenlik' kamerası olarak ya da suçluluk/suçsuzluk kanıtlayıcı aygıtlar olarak görmektedirler. İşin ilginç yanı bu uygulamalarla beraber, bireyler artık suçsuzluğunu kanıtlamak zorunda olan kategorik şüpheliler haline gelmişlerdir (Lyon, 2013: 40-41). Bireylerin gözetlenmeyi olumlu karşılamaları ve farkında olmadan kategorik şüpheli haline gelmelerinde, Foucault'nun disipline edici iktidarının etkilerini görmek gerekir. Çünkü eskinin acı ve eziyet temelli ceza uygulamaları olan mutlak iktidarının yerini, uzaktan uzağa, ama sürekli izleyen; teknolojinin yardımıyla her şeyi olmadan önce engelleme imkânına sahip disipline edici iktidar almıştır. Aslında dünya dev bir panoptikon haline gelmiş, MOBESE kameraları ise günümüzün 'gözetleme kuleleri' görevini üstlenmiştir.

Güvenlik algısıyla meşrulaşan gözetimin yanı sıra, sadece güç sahiplerinin değil, sıradan kişilerin de birbirini gözetlemesi meşrulaşmıştır. Bentham'ın panoptikon hapishanesi günümüzde devasa bir sanal ortama dönüşmüştür. Foucault'nun bahsettiği, gözetleyen gözetlese de gözetlemese de, gözetleniyormuş gibi davranma durumu, aslında sosyal medya mecralarında çağın koşullarına uygun bir biçimde devam etmektedir. Kişiler bu mecralarda yaptıkları faaliyetleri, gittikleri yerleri, başarılarını, özel günlerini

başkalarıyla paylaşarak hem iktidar gözetimine hem de sıradan bireylerin gözetimine olanak vermektedirler. Kişi düşüncelerini sadece yakın çevresiyle paylaşacak olsa belki hiç duyulmayacak, görülmeyecek şeyler, sosyal medya üzerinden paylaşıldığında kitlelere ulaşmakta, böylece iktidarlar kolaylıkla gözetleyip ayırmak istedikleri bireyleri ayırıp, denetleyebilmekte ve cezalandırabilmektedir.¹⁹ Gözetim bireyler arasında yaygınlaştığında ise, gözetimden çok mahremiyet ihlalleri problem teşkil etmektedir.

Dizinin ‘Nosedive’ bölümünde olduğu gibi günümüzde de, kişiler yaptıkları, yedikleri, gördükleri her şeyi paylaşma derdindedir. Oysa bu davranışları, büyük ölçüde mahremlerini paylaşmalarına sebep olmakta; bu paylaşımlar mahremiyet ihlallerinden, nefret söylemelerine, hatta nefret cinayetlerine kadar büyük sonuçlar doğurabilmektedir. Dizinin bir başka bölümü olan ‘White Christmas’ta ‘Matt Z-Eye’ adı verilen bir teknoloji yoluyla müşterilerin gördüklerini görebildiği, duyduklarını duyabildiği ve onlara talimatlar verebildiği bir sistemle kişilerin flört etmesine ya da ilişki kurmasına yardım eden bir danışmanlık hizmeti vermektedir. Bu esnada Matt müşterisinin, tuvalete girdiği andan ilişki yaşadığı ana kadar her şeyi görebilmekte, müşterisinin her türlü bilgisine ulaşmaktadır; tüm bu bilgileri yakın arkadaşlarıyla da eş zamanlı olarak paylaşmaktadır. Günümüzde de benzer ilişki danışmanlıkları yapılmakta²⁰ ve paylaşılan veriler mahremiyet problemi yaratabilmektedir. Dizinin kurgusal evreninde görülen kişinin gördüğünü görme, duyulduğunu duyma ve müdahalede bulunma özellikleri, günümüzde var olan mikrofon, kulaklık ve kameralarla gerçekleştirilebilmektedir.

Dizinin ‘Crocodile’ bölümündeki sigorta şirketi, sigorta yapmak isteyen kişilere bir çip yardımıyla gördüklerini hatırlatarak ekrana yansıttığı bir teknik kullanmaktadır. Üstelik bu uygulama devlet desteği ile yapılmakta ve kişiler anılarını paylaşmak istemezlerse yaptırım uygulanmaktadır. Bölüm bu niteliği ile iktidar gözetimine tipik bir örnek teşkil etmektedir. Ayrıca bölüm sonunda bir hamsterın gördüğü görüntülere başvurulmaktadır ki, bu da iktidarın gözetim pratiklerini sadece insanlara değil, hayvanlara da uyguladığını ve mahremiyet ihlaline yol açtığını göstermesi açısından değerlendirilebilir. Kişinin bu esnada hatırladıkları sadece olayla ilgili olmayıp özel hayatı ile ilgili de olabilmekte veya

¹⁹ https://medyanin50tonu.com/abdli-gazeteci-att%C4%B1%C4%9F%C4%B1-tweety%C3%BCz%C3%BCnden-tutukland%C4%B1-59fbc1a18503/Eriřim_Tarihi: 2 Ocak 2012

²⁰ http://www.askoyunu.net/kategori/turkiye-nin-ilk-ve-tek-iliski-danismani/Eriřim_Tarihi: 5 Mayıs 2018

anlatılması gereken konudan başka şeyler de hatırlanabilmektedir. Tüm hatırlananlar ekrana yansıtıldığı için de sigortacı aslında kişilerin mahremiyetini ihlal etmiş olmaktadır. Bölümdeki sigortacı Shaiza, hoşlandığı kişiyi hatırlayan müşteriye işi dışındaki hatıralarla ilgilenmediğini söyler. Ancak hatıralarda bir de cinayetle karşılaşılınca etik olarak mahrem alanı ihlal edip etmeme ikilemi ortaya çıkar. Günümüzde böyle bir teknoloji kullanılmıyor olsa da, gelişmiş teknolojik aygıtların kullanıldığı benzer uygulamalarla karşılaşılmaktadır. Kimlik numaralarından, devletle ilgili kayıtlara, hatta hastanelerde verilen bilgilere kadar iktidarlar ‘gözünü’ toplumlardan ayırmamaktadır. Bu noktada gözetim mahremiyet alanlarını da işgal etmektedir.

Dizinin ‘Hang the Dj’ bölümünde kişilerin özelliklerine göre nasıl biriyle ve ne kadar süre ilişki yaşayacaklarını belirleyen bir eş bulma uygulaması vardır. Günümüzde de her ne kadar bir yapay zekâ tarafından komutlar alınmasa da bu tip eş bulma programları bulunmaktadır.²¹ Bu programlarda insanlar mahremlerini hiç tanımadıkları insanlarla paylaşmakta hem de yine bir gözetim pratiğinin içinde bulunmaktadırlar. Ayrıca belirtmek gerekir ki, bu tip uygulamalarla insanlar, duygular yerine karşılarındaki kişiler hakkında görüşüne, maddi durumuna vb. göre ön yargılarda bulunabilmektedirler. Bu durumdaki kişilerin çeşitli uygulamalarla kendilerini farklı lanse edebilmeleri, sorunlara neden olmaktadır.

Dizinin ‘Arkangel’ bölümü, belki de hem gözetimin hem de mahremiyet temasının yoğunlukla işlendiği bölümlerdendir. Bekâr bir anne olan Maria; kızının kaybolmasını engellemek, gördüklerini görebilmek ve stres ya da korku yaşayabileceği durumları filtreleyebilmek için Arkangel uygulamasını kullanmaya başlar. Uygulama ile çocuğa bir çipin yerleştirilmesi ve annenin çip sayesinde çocuğunu gözetleyebilmesi ve denetleyebilmesi sağlanmaktadır. Dizide kullanılan bu uygulama akla Foucault’nun biyo-iktidar kavramını getirmektedir. Günümüz dünyasının süperpanoptikon modeline uyumlu gelişmesi, dolayısıyla teknolojilerin gözetim pratiklerini oldukça kolaylaştırması, Foucault’nun biyo-iktidar kavramı ile de örtüşmektedir. Biyo-iktidarda, insan bedeni iktidarın öznesi ya da doğrudan hedefidir. Yani artık iktidar, gündelik yaşamın her yanında

²¹Detaylı bilgi için bkz. <http://www.ids.com.tr/Teknolojik-Haberler/195/Tinder-Nedir?-Tinder-Nasil-Kullanilir?> /Erişim Tarihi: 6 Ocak 2018

olabilen ve insanların adeta kılcal damarlarına kadar nüfuz ederek var olan bir yapıdadır (Foucault, 2015b: 23). Gözetim yöntemi ise kapatma, yasak koyma, zarar verme değil, tıp ya da psikiyatri gibi uzmanlık alanlarının ikna edici söylemleri yoluyla insanların hayatını kontrol altına almaktır (Ulusoy, 2014: 129). Dizinin bu bölümünde de Marie, kızının üzerinde biyo-iktidar kavramına benzer şekilde bir denetim sağlamakta, onu ne göreceğine kadar kontrol etmektedir. Ancak bu gözetim Maria'nın kızı Sarah için zamanla kötü bir hal almaya başlar. Çünkü filtrelendiği izole bir hayatın yanında, dışarıda gerçek hayat vardır; Sarah bu hayatı merak etmeye başlar. Kendisine zarar vererek kan görmeye çalışır, şiddet içerikli resimler yapar. Yıllar sonra Sarah artık genç bir kadındır; Marie de artık Arkangel'ı kullanmamaktadır. Ancak bir gün Sarah'nın kendisine yalan söylediğini fark edince, yeniden kullanmaya başlar. Zamanla Sarah'nın cinsel birlikteliğini, uyuşturucu kullandığını görünce, onun hayatına müdahale etmeye başlar. Mahremiyet ihlalinin açıkça görüldüğü bu bölümdekine çok benzer uygulamalar günümüzde de mevcuttur. Çocukların telefonlarına yüklenen uygulamalarla arama geçmişlerinden, mesajlaşmalarına, uygulama kullanımlarından multimedya içeriklerine kadar her şey ebeveynlerin kontrolünde olabilmektedir.²² Dizideki bölümün sonunda annesinin gözetimi ve yoğun kontrolüne dayanamayan Sarah annesine şiddet uygulayarak onu bayıltır; sonrasında da evden gider. Marie Sarah'ın gidişine engel olamaz. Görülmektedir ki, insanların gözetlemek istedikleri çocukları bile olsa, mahremiyetin bu denli ihlal edilmesi, çok daha büyük problemlere neden olabilmektedir. Ebeveynlerin mahremiyet ihlali yaparak çocuklarını gözetlemek yerine, onlara karşılıklı güven duygusunu aşılama, daha sağlıklı bir ilişki oluşturabilecektir.

Son olarak; dizinin 'Nosedive' bölümünde konu edilse de, diğer bölümlerinde çok az değinilen, dolayısıyla spesifik olarak örneklenmemiş olan sosyal medya mecralarındaki diğer bazı mahremiyet problemlerine de dikkat çekmek yerinde olacaktır. Özellikle Facebook, Instagram, Snapchat vb. sosyal mecralar mahremiyet problemi bakımından incelendiğinde, kişilerin hem kendi mahremleri paylaştıkları hem de mahremiyet ihlallerinden yakındıkları görülebilmektedir. Mahremlerini paylaşanlar açısından durum teşhire varabildiği gibi, bireyler taciz, tecavüz, şiddet, nefret söylemi vb. olumsuzluklarla da karşı karşıya kalabilmektedirler. Ayrıca veri koruma politikaları her ne kadar sürekli

²² <http://casus-yazilim.com/cocuk-takip-programi/>Erişim Tarihi: 6 Ocak 2018

güncellense de bu mecraların güvenliliği şüphe uyandırabilmektedir. Örneğin, önceki senelerde, anlık fotoğraf gönderme uygulaması Snapchat, güvenlik açığı yüzünden birçok kişiyi mağdur etmiştir; 24 saat içinde kaybolması beklenen özel fotoğraflar hacklenmiştir.²³ Bunun yanında Instagram’da da çok sayıdaki dedikodu ve ifşa sayfalarında kişilerin özel hayatları, izinleri olmadan paylaşılmaktadır.

Konu açısından en net saptamalardan biri; teknolojinin gözetim, kişisel verilere erişim ve ifşa gibi mahremiyete yönelik tehditlerinin varlığıdır. Lyon’un belirttiği gibi yeni teknoloji araçları sayesinde ‘mahremiyetin koruyucu duvarları dijital olarak yıkılmış durumdadır’ (Lyon, 1997: 251). Modernliğin doğası ve insan ilişkileri konusundaki kitapları ve özellikle de ‘Yapılaşma Teorisi’ ile tanınan sosyoloji profesörü Anthony Giddens’in şu ifadesi, bu bölümün düşünsel özeti olarak kabul edilebilir: “Mahremiyet olanağı demokrasi vaadi anlamına gelir. Bu vaadin yapısal kaynağı, saf ilişkinin sadece cinsellik alanında değil de, ebeveyn-çocuk ilişkileri ve diğer akrabalık ve arkadaşlık ilişkileri alanlarında da ortaya çıkmasıdır” (Giddens, 2018: 183).

4.4.2. Gerçekliğin Kaybı: Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik

Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik günümüzde hem terim hem de uygulama olarak sıkça kullanılan iki kavramdır. Artırılmış gerçeklik, ilk olarak “İşçilere Baş Üstü Gösterge (HMD) aracılığıyla kablo yığınlarının montaj şemalarını göstererek” yardım etmek isteyen Thomas Preston Caudell tarafından 1922 yılında kullanılmıştır (Shaljami, 2018: 2). Ancak artırılmış gerçekliğin kullanımı yeni iletişim teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla artmış, özellikle navigasyon uygulamaları veya artırılmış gerçeklik oyunları gibi kullanımlarıyla beraber günümüzde hemen hemen herkesin aşına olduğu bir terim halini almıştır. Artırılmış gerçeklik, “ses, video, grafik veya GPS verileri gibi bilgisayar tarafından üretilip duygusal girdi ile arttırılıp canlandırılan elemanların fiziksel, gerçek dünya ortamıyla birleştirilmesiyle oluşturulan yeni bir algı ortamının canlı, doğrudan ya da dolaylı görünümüdür.”²⁴ Artırılmış gerçeklikle sıkça karıştırılan sanal gerçeklik ise oldukça farklıdır; çünkü artırılmış gerçeklik gerçek hayatla bağlantılı bir

²³ <http://digitalage.com.tr/snapchat-hacklendi/> Erişim Tarihi: 12 Mayıs 2018

²⁴ <http://www.endustri40.com/artirilmis-gerceklik-augmented-reality/> Erişim Tarihi: 4 Mayıs 2018

gerçekliğin yeniden kurulumudur, sanal gerçeklik ise tamamen kendi gerçekliğini yaratmaktadır (Shaljami, 2018: 10).

Beş duyuya yönelik uygulamaların ön planda olduğu artırılmış gerçeklikle ilgili teknoloji önceleri, manyetik görüntüleme, ultrason vb. tıbbi teknolojilerde, askeri alanda, makinelerin montaj ve bakımında kullanılmıştır. Günümüzde bunların yanında eğitim, sanat, mimari, turizm vb. çeşitli alanlarda da yararlanılmaktadır. Yapay zekâ ve giyilebilir teknolojilerin yanı sıra popüler oyun ‘Pokémon Go’ artırılmış gerçeklik uygulamalarına örnektir (Özbaş Anbarlı ve Ceyhan, 2017: 235). Bu teknolojiler her ne kadar, endüstriyel tasarım ürünlerinin sanal veya artırılmış gerçeklik üzerinden yaratılarak olası hataların önceden görebilmesini sağlamak ya da ameliyatları önceden uygulayabilme, fobilerle yüzleşme vb. faydalı amaçlar için yaratılmış olsa da, gözetime veri sağlamaya devam etmektedir. Örneğin navigasyon kullanımı kişinin kendi konumunu sürekli olarak bir sisteme aktarması demektir. Navigasyonlar artırılmış gerçekliğe verilebilecek örneklerden biridir. Bulunduğunuz dünyayı ekrandan görüp gitmek istediğiniz yere gidişinizi izleyebilirsiniz. Aslında ekranda yaratılan bir simülasyondur, ancak aynı zamanda gerçekliğin kendisidir. Baudrillard’ın simülasyon kuramında da belirttiği gibi simülasyon yeni bir simülasyon yaratır ve gerçek sandığımız hayatın da simülasyon haline gelmesine neden olur; böylece bir kısır döngü yaşanır.

Black Mirror dizisinin birçok bölümünde, özellikle artırılmış gerçeklik başta olmak üzere gerçeklik algısının ne denli değiştiğinin üzerinde durulmaktadır. Özellikle ‘Playtest’ bölümü artırılmış gerçeklik üzerinde epey yoğunlaşırken, genel itibarıyla, dizi boyunca gerçeklik algısını değiştiren birçok ögeye yer verilmektedir.

‘Playtest’ bölümünde Cooper isimindeki karakter, para kazanmak amacıyla kısa dönemli bir iş için, korku oyunları ile ünlenmiş bir firma olan SaitoGamu’ya başvurur. Bu şirkete başvurmasında yeni tanıştığı teknoloji yazarı Sonja oldukça etkili olur. Cooper bu işte, piyasaya sürülmesi düşünülen bir korku oyununu test edecek ve Sonja’ya verdiği söz üzerine oyunun gizlice fotoğraflarını çekecektir. Cooper şirkete gittiğinde bir odaya alınır ve ensesine bir çip yerleştirilir. Bu çip sayesinde Cooper artırılmış gerçeklik deneyimini yaşayabilmektedir. Bu algıyı test edebilmek için Cooper’a önce, deliklere giren köstebeği bulma oyunu Whac-a-Mole oynattırılır (artırılmış gerçeklik ile). Burada dikkat çekici olan,

Ayrıca bilinçaltı korkularına kadar inemese de, günümüzde sanal gerçeklik gözlükleriyle oynanabilen korku oyunları mevcuttur³⁰. Gerek sanal gerçeklik gerek artırılmış gerçeklik, birçok alanda faydalı olacak biçimde kullanılabilmekte ise de, yaratabileceği tehlikeler açısından da incelenmelidir. Örneğin sanal gerçeklik gözlükleri, fobileri iyileştirmek amacıyla kullanılabilirken, gerçeklik algısının tamamen değişmesi ve simülasyona adapte olunması nedeniyle, kişilerin fiziksel zararlara maruz kalabileceği unutulmamalıdır. Bu örneklerle ilaveten Çin'deki Oriental Time Media şirketinin 1,3 milyar dolara mal ettiği dev bir sanal gerçeklik projesi bulunmaktadır. Projede AR³¹, VR ve MR teknolojilerinin en yeni ve üst düzey modellerinin yanı sıra, bir de geliştirme merkezi bulunmaktadır. Halihazırda bulunan örnekler doğrultusunda, Playtest bölümündeki oyunun bir alt versiyonunun günümüzde kullanıldığını söylemek mümkündür.

Dizinin en ilginç senaryoya sahip bölümlerinden biri olan San Junipero'da ise, Kelly ve Yorkie adlı iki kadının aşk hikâyesi anlatılmaktadır. Dizinin sonunda kadar tam olarak olay örgüsüne anlam verilememekte, ancak sona doğru akışın karışıklığının nedeni anlaşılmaktadır. San Junipero adı verilen, izleyicinin bölüm başlarında gerçek bir kasaba olduğunu düşündüğü yer, aslında yaşlıların haftada beş saate kadar ziyaret etmelerine izin verilen ve ölenlerin kalıcı olarak yaşayabildiği bir simüle gerçekliktir. Bu simüle gerçeklikte insanlar isteklerine göre acı çekmeyi veya ölmeyi engelleyebilmektedirler. Günümüzde teknoloji bu boyuta erişememişse de sanal gerçeklik ve ölüm üzerine yapılan çalışmalar, bölümdeki gibi bir simüle gerçeklik ortamının hayalini rahatça kurduracak yöndedir. Örneğin, Hollanda'nın Amsterdam şehrinde gerçekleşen cenaze işleri fuarında, dünyada ilk kez bir "intihar makinesi" tanıtıma hazırlanmıştır. Bu makine sanal gerçeklik yoluyla insanlara, hayatı sonlandırmanın aşama aşama nasıl bir his olduğunu yaşatmaktadır.³² Artırılmış gerçeklik uygulamalarına Baudrillard perspektifinden bakıldığında, ölüm makinesinin simüle bir gerçeklikle aslolan gerçekliğin karışmasına iyi bir örnek olduğunu söylenebilir. Baudrillard, insanların yaratılan simülasyonları tüketip ardından kendi simülasyonlarını yaratmaya başladıklarını ve bu durumun tekrar ederek sürdüğünü savunmaktadır. Ölüm makinesi, bu durumu örnekler niteliktedir. Günümüzde ölüm bile simüle edilmiş, hatta bir cenaze fuarında bu simülasyon tüketim nesnesine

³⁰ <https://www.bustle.com/articles/190960-is-the-black-mirror-playtest-video-game-real-this-virtual-reality-horror-is-closer-to-life> Erişim Tarihi: 10 Şubat 2018

³¹ Bkz. Kısaltmalar

³² <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-43669630> Erişim Tarihi: 8 Mayıs 2018

dönüştürülmüştür. Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi göstermeye çalışmak, yani simüle etmek (Baudrillard, 2011: 7), özellikle de böyle konularda, doğal olarak etik açıdan birçok tartışmaya yol açmaktadır. Ancak, ilerleyen zamanlarda San Junipero bölümündeki gibi bir simüle gerçekliğin yaratılabileceğini düşünmek mantıksız olmayacaktır.

Artırılmış gerçeklik uygulamalarında üç boyutlu dijital verilerin kaydı söz konusudur; sanal imajlarla gerçek hayatın karışımı olması en önemli özelliğidir. Artırılmış gerçeklik de sanal gerçeklik de hiç kuşkusuz simülasyondur; dolayısıyla gerçekte olmayan gerçeklikler kurmakta ve duylara yönelik uygulamalarla içinde yaşayanların duylarını manipüle etmektedir. Böylece simülasyon gerçeklik yoluyla hiper-gerçeklik oluşmaktadır. Baudrillard, gerçekliğin simülasyonlar tarafından sürekli yeniden üretildiği bir hiper-gerçeklik çağında yaşandığı düşüncesindedir (Baudrillard, 2011: 167). İnsanlar yaratılan simülasyonlar aracılığıyla, bu hiper-gerçekliğe katılmakta, hatta onlar da simülasyon yaratmaktadırlar.

Teknolojinin her alanında olduğu gibi artırılmış gerçeklik uygulamaları konusunda da mahremiyet ve etik açısından üstünde durulması gereken noktalar vardır. Bu uygulamalarının hedefi, kullanıcıların duylarını geliştirmek yoluyla hayatlarını kolaylaştırmak olmalıdır. Örneğin, gelecekte kontak lenslerle artırılmış gerçeklik uygulamaları benzeri çeşitli uygulama alanları söz konusu olabilecektir. Bu noktada, uygulamalarının insan bedenine yerleştirilecek donanımlara kadar ulaşabileceğini hesaba katmak, dolayısıyla insanların kendi duyları ile teknolojinin bu biçimde doğrudan etkileşimine nasıl yaklaşacaklarını düşünmek gerekmektedir (Köroğlu, 2012).

Özetlemek gerekirse; dizinin hem örnek verilen bölümlerinde, hem de bunlar dışındaki pek çok bölümünde sıkça örnekleri görülen artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik uygulamalarına günümüzde de dizide olduğu kadar sıklıkla rastlanmaktadır. Pek çok faydalı tarafları olmasına karşın bu teknolojilerin yaratabileceği başta etik problemler çeşitli sorunlar göz önüne alınmalıdır.

4.4.3. Manipölasyon, Ötekileştirme ve Nefret Söylemi

Dizinin ‘Men Aganist Fire’ bölümü ötekileştirmenin ve manipölasyonun oldukça sert bir biçimde işlendiği bölümdür. Bölümde Amerikan asker topluluğu, ‘roaches’ yani böcekler olarak adlandırılan düşmanları yok etmektedir. Askerler, Mass adlı bir arttırılmış gerçeklik programı sayesinde, duyularından mahrum kalmakta, geceleri de onları rahatlatan rüyalar görmektedirler. Bölümde askerlerden birinin Mass sisteminin, böceklerin yaptığı bir icatla zarar görmesiyle, bölüm aydınlanmaya başlar. Mass sisteminin zarar görmesiyle koku alabilmeye başlayan Stripe adlı asker, zamanla roaches olarak adlandırılan ve daha önce zombi gibi gördüğü canlıların insan olduğunu fark eder. Konuşmaya başladığı insanlardan biri kendisine tüm olanları anlatır. Bu askerler, genetik olarak daha aşağı olduğu düşünülen kişileri zombi gibi görmelerini sağlayan bir sisteme mahkûmdurlar. Böylelikle hem zombi gibi yaratıkları öldürdüklerini düşünmekte hem de öldürürken ne kan kokusu almakta ne de çığlıklarını duymaktadırlar; bu nedenle hiç vicdan azabı çekmemektedirler. Dizinin bu bölümünün gerçek hayatla birçok bağlantısı kurulabilir. Öncelikle düşmanların, güç sahipleri tarafından ‘öteki’ haline sokularak roaches olarak adlandırılması, askerlerde ve hatta mass sistemine sahip olmayan köylüler üzerinde bir manipölasyon uygulamasıdır; tıpkı Vietnam Savaşı zamanında Vietnamlılara düşman yerine ‘Viet Cong’³³ ya da ‘Charlie’ denmesi gibi bir algı yönetimidir (Özcan, 2017). Bölümde kullanılan teknolojilerin büyük kısmı arttırılmış gerçeklik sistemleridir. Gerçek hayatta, dünyanın farklı ülkelerinden milyonlarca insanın PokemonGo’da çeşitli yaratıkların peşinde koşması gibi, bölümde de askerler roaches adlı canavarları yakalamaya çalışmaktadır.

Bu noktada, iktidarların ötekileştirme konusunda en sık uyguladıkları yöntem olan manipüle etme metodu ortaya çıkmaktadır. Genellikle, “ötekileştirilen, linç edilmek ya da yok edilmek istenen kişiler, genellikle resmî ideolojinin karşısında olan ve iktidara karşı tehdit oluşturan kişilerdir” (Bozdağ, 2018: 162). Bölümdeki gibi, devlet aygıtının en önemli mekanizmalarından biri olan askere bu tür bir algı yönetimi yapılması manidardır. Günümüzde de dünya genelinde sığınmacılara, farklı inanç, etnik köken ve ırklara, engelliler, yaşlılar, hastalar vb. gruplara, özellikle de bazı coğrafya ya da rejimlerde kadınlara karşı, bölümdekine benzer ötekileştirme, kimi zaman da düşmanlaştırma

³³ Vietcong; Vietnam Ulusal Kurtuluş Cephesi

söylemleri ve algı yönetimi teknikleri kullanılmaktadır. Bu tür uygulama ve yöntemlerin etkisiyle insanlar kolaylıkla önyargılara sahip olabilmekte, kolayca değerlerinden sıyrılabilmektedirler. Hayat ötekilerle birlikte, yani diğer insanlar ya da varlıklarla birlikte yaşanmaktadır. Kavram ve yöntem tartışmaları yerine doğrudan toplumla ilgilenen, ideolojiler, milli kimlikler, ahlaki seçimler, postmodernizm vb. konuları ele alan, kendisi de göçmen olan düşünür ve yazar Zygmunt Bauman (2016: 200-201)’a göre, ötekiler dediklerimiz, aslında kişilerin kendilerinden çok, onlar hakkında ‘bildiklerimiz’dir. Geçmişteki karşılaşmalarımız, karşılıklı iletişimimiz, ortak ya birbirimizin karşısında vaziyet alarak yaşamış anlarımız ya da anılarımız temelinde kendi öteki yorumumuzu oluştururuz. Böylece; bu çok basit ve kanıt gerektirmeyen temel bilgi ve verilerle kendi ayrımımızı yaparız.

Bourdieu ise, medyada rekabet koşullarının da etkisiyle, insanlara sürekli şiddet ve suçlarla, ırkçı ya da nefret üreten söylemlerle, etnik savaşlarla dolu bir dünya izlettirildiğinin altını çizmektedir (Bourdieu, 2017: 94). Böylece öteki, düşman, nefret, şiddet vb. kavramlar, adeta günlük hayatın parçası gibi kanıksanmakta, olağanmışçasına insanların söylem ve davranışlarına yansımaktadır ki, bu da medyanın doğrudan ya da planlı olmasa da, insanları manipüle edebileceğini göstermektedir. Günümüzde de yeni medya ortamlarında, nefret söylemlerinin, nefret siteleri, elektronik nefret postaları, haber siteleri ve okuyucu/izleyici yorumları, pek çok dijital oyun ve sosyal ağ uygulamalarında yayıldığı görülmektedir (Binark ve Çomu, 2013: 199-120).

Bölümde kullanılan sistemin adının mass olması; kitle anlamındaki bu sözcüğün geleneksel kitle iletişim araçlarını ifade etmek için kullanılmasından hareketle, medyayı simgelemek amaçlıdır. Bölümde Stripe’ın acımasız eylemlerini izlediği bölümde, psikolog Arquette, şu cümleyi söyler “MASS... En güçlü askerî silah bu aslında. İstihbarata yardım ediyor. Nişan almana. İletişimine, şartlanmana...” Bölüm temelde iktidar sahiplerinin medya ve gözetim kanallarıyla birlikte nasıl bir algı yönetimi uyguladığını anlatmaktadır. Ne yazık ki günümüzde birçok birey bu yöneme maruz kalmakta, aslında kendi hallerine bırakıldıklarında akıllarına bile gelmeyecek konulara ya da kişi ve gruplara karşı, yapılan manipülasyon neticesinde, beklenen farklı davranışları göstermektedirler.

‘Hated in Nation’ bölümü bir internet yazarının, toplum tarafından hassasiyet gösterilebilecek bir yazı yazmasının ardından, ölümüyle başlar. Cinayeti araştıranlar, önce kadına gönderilen bir pasta ve twitter üzerinden oluşturulmuş #deathto hashtagi dışında hiçbir şey bulamazlar. Bu hashtagin önemi başta anlaşılmasa da, daha sonra medyada yer almış olan seri cinayetlerin bu hashtaglerle ilgili olduğu öğrenilir. Devletin arı yokluğuna çözüm amacıyla geliştirdiği ve arıların yaptığı tüm görevleri yerine getirebilen, ayrıca yüz tanıma sistemine sahip yapay zekâların, bu hashtaglerde ismi en çok yazılan kişiyi öldürdükleri fark edilir. Dedektifler arıları üreten firma ile iletişim kurarlar ve arıların hacklenmiş olduğunu öğrenirler. Böylece anlaşılır ki, devlet insanları gözetlemekte ve kendini korumak için ahlak dışı yollara başvurabilmektedir. İnsanlarsa bu doğrultuda yapılan manipölasyonlara kanmakta, kolayca değer yargılarını bırakabilmekte ve birinin ölümü için yazılar yazabilmekte; bu konuda kendilerinde karar verme hakkını bulabilmektedirler. Bölümün sonunda, hashtagde ismi en çok yazılanların değil aslında bu hashtage herhangi bir şey yazan herkesin ölüm listesinde olduğu görülür. Günümüzde de buna benzer olarak, insanlar özellikle sosyal medya kanallarında nefret söylemlerinde bulunabilmekte ve insanları kolayca ötekileştirebilmektedir. Bu söylemlerde elbette manipölasyonun da yadsınamaz bir rolü vardır; ayrıca, sosyal medya mecraları günümüzün mega panoptikonları, yani gözetleme merkezleridir.³⁴ Bu gözetleme merkezleri Baudrillard’ın bahsettiği gibi aslında bir simölasyon yaratmaktadır. Baudrillard simölasyon kuramında, zıtlıkların birbirine dönüşmesinden ötürü, gerçeğin ne olup ne olmadığını asla tam olarak belli olmadığını savunmaktadır. Ona göre günümüz dünyasında doğru-yanlış arasındaki ya da gerçek-hayal arasındaki fark yok olmuş, neredeyse her şey gerçek ile hayalin karışımı haline gelmiştir; bu durumun sebeplerinden biri de simölasyonun yaygınlığıdır. Zaman içerisinde simölasyonlar da başka simölasyon yaratmaya başlamıştır. Baudrillard’a göre “Gerçekliğin simölasyonlar tarafından sürekli yeniden üretildiği bir hipergerçeklik çağında yaşamaktayız” (Baudrillard, 2016: 167). Özetle günümüz dünyasında gerçek ve doğru olmadığı için, dev bir simölasyonda yaşandığı söylenebilir.

İnsanlar, gerçek hayatta başkaları hakkında sosyal medyadaki kadar kolay yargıda bulunamamaktadır; ancak simölasyonun gerçek hayata evrilmesi ve ilaveten manipölasyonun da etkisiyle, gündelik hayatlarında da nefret suçu işlemeye kadar

³⁴ <https://onedio.com/haber/cia-in-guvenlik-ihlallerini-ifsaden-snowden-a-gore-facebook-bir-sosyal-medya-degil-gozetleme-merkezi-814188> Erişim Tarihi: 13 Nisan 2018

varabilen davranışlar sergileyebilmektedir. Günümüzde sosyal medyada sık sık nefret söylemli paylaşımlara rastlanabilmektedir. Alternatif Bilişim Derneğinin “İnternet Ortamında Nefret Söyleminin Varlığı” Raporunda (2013) belirtildiği gibi, Türkiye’de de gerek hashtagler üzerinden gerek sözlük ortamlarındaki başlıklardan, birçok ötekileştirme ve nefret söylemi yaratılmıştır.³⁵ Rapora göre nefret söylemi örnekleri, genellikle politik grup ve etnik kökene, yabancılara ve göçmenlere, kadınlara, LGBT bireylere, engellilere yönelik ya da dini inanç ve mezhep temellidir. Bu söylemler, özellikle sosyal medyayla birlikte neredeyse kanıksanmaya başlanmış, nefret suçu işlemeye kadar devam edebilen süreç, dijital ortamlarda da bir tür şiddet yaratmıştır (Alternatif Bilişim Derneği, 2013). Sosyal medyada nefret söyleminin ve ötekileştirmenin bu denli yaygınlaşması, tüm toplumda travmatik sonuçlara neden olabilmekte ve bu söylemlerin önüne geçilememesi nefret suçlarını teşvik edebilmektedir (Çelik,2018: 6). Bölümdeki gibi, hashtaglerle ölüm listesi oluşturularak öldürülen kişiler olmasa da, gerek sosyal medya üzerinden gelen nefret söylemleri, gerek tüm medya kaynaklarında yaratılan ötekileştirmeler nedeniyle insanlar kendilerini öldürebilmektedir.³⁶ Bölümde de görüldüğü gibi insanlar, simüle bir ortamda rahatça manipüle edilerek, bunun sonucunda da vicdansızlaşarak, birilerinin ölümleri için hevesle içerik paylaşabilmektedir.

Dizinin bir başka bölümü olan ‘The Waldo Moment’, kişilerin sanallığın peşinden nasıl ilerleyebildiğinin ve düşmanca tutumların, aşağılamanın nasıl popüler hale getirildiğinin eleştirisini yapan bir bölümdür. Waldo İngiltere’de, Jamie Salter adında bir komedyen tarafından seslendirilen, politikacılarla röportaj yapan simülasyon bir ayının olduğu bir komedi şovudur. Waldo İngiltere’de o kadar popülerdir ki, bir gün program hakkında beyin fırtınası yapılırken, yapımcı Waldo’nun bir sonraki seçimlerde siyasilerle rekabet etmesini önerir. Zamanla özellikle Youtube üzerinden yayılarak popülerlik kazanan Waldo’nun adaylığı, halkın da desteğini alır. Waldo’nun seslendiricisi Jamie, bir süre sonra bu fikre karşı çıkmaya başlar ve insanları Waldo’dan vazgeçirmeye çalışır. Çünkü Waldo’nun bir siyasi fikri ya da amacı yoktur; sadece başkalarını aşağılayarak düşmanca tavırlar sergileyerek popüler olmakta ve halkın beğenisini kazanmaktadır. Jamie her ne kadar insanları vazgeçirmeye çalışsa da Waldo onu da aşağılar, tüm insanları Jamie’ye karşı kışkırtır. Bölüm Jamie’nin, Waldo’nun fotoğraflarının olduğu pankartlara

³⁵ Ayrıntılı bilgi için bkz <http://www.nefretsoylemi.org/detay.asp?id=1155&bolum=rapor> Erişim Tarihi: 1 Mart 2018

³⁶ <https://www.sozcu.com.tr/2017/dunya/unlu-film-yildizi-twitterda-suclaninca-intihar-etti-2122675/> Erişim Tarihi: 18 Mayıs 2018

saldırması nedeniyle polis tarafından tutuklanmasıyla sona erer. Burada yine Baudrillard’a ve onun ‘hiper-gerçeklik’ kavramına gönderme yapmak yerinde olacaktır. Baudrillard hiper-gerçekliği, “tümüyle simüle edildiği için gerçekten daha gerçek, güzelden daha güzel, doğrudan daha doğru hale gelmiş bir durum” olarak tanımlamaktadır. İnsanlar yaratılan simülasyonlar aracılığıyla, bu hiper-gerçekliğe katılmakta, hatta onlar da simülasyon yaratmaktadırlar (Ritzer & Stepnisky, 2015: 209).

Ne yazık ki; siyaset gibi, toplumların ve insanların yaşam koşullarını, gelecek hedeflerini, refah ve mutluluklarını biçimlendirecek bağlamda kararlar alarak toplumsal alanlar için politikalar üretmesi beklenen bir alanın içi boşaltılmaya başlanmıştır. Dünya genelinde siyaset aktörlerinin söylemlerinde, fikirlerden önce, alaycı, küçümseyen, suçlayıcı hatta düşmanca söylemlerin popülerlik kazandırdığı görülmektedir. Dizi bu bölümde insanların düşüncelerden çok karizmaya önem vermesine eleştiride bulunurken, artık ciddiyetsizliğin ve saldırganlığın samimiyet gibi algılandığının da altını çizmektedir. Günümüzde özellikle sosyal medyada kullanılan hakaret, küfür, nefret söylemleri vb. ifadelerin, insanların doğal ya da samimi olarak algılanmalarına neden olabildiği gözlenmektedir ve bu durum oldukça endişe vericidir. Ayrıca bölümde bir sanal kahramanın sırf popüleritesi olduğu için seçimlerde ikinci olması; insanların sanal bir kişiyi bile manipüle edilerek bu kadar benimsemesi ve desteklemesi, gerçek hayatta sanal dünyanın kontrol edilmesi açısından uyarı verici niteliktedir.

Dizinin ‘White Bear’ bölümünde de adı Victoria olan bir kadının, nişanlısı bir çocuğa işkence ederken onu kamera kaydına aldığı için toplum tarafından cezalandırılması işlenir. Victoria her gün katillerden kaçtığı, kimsenin ona yardım etmediği bir gün yaşamakta, bu nedenle yaşadığı korku toplum tarafından izlenmekte ve sonra halkın arasından kınanarak geçirilip her güne başladığı yere getirilmektedir. Her günün sonunda hafızası silinmekte ve ertesi gün aynı cezayı yaşamaktadır. Yaşadığımız dönemde de kişiler, suçlu olsun ya da olmasın sorgulamadan kınayarak, dışlayarak, ötekileştirerek, bazen suçlayarak, başka insanlar için travmatik durumlar yaratabilmektedir. Bu durum bir anlamda psikolojik şiddet kapsamında da değerlendirilebilir. Kişinin cezasının, yetkili merciler tarafından ve yasal yollarla değil de, yargısız infaz mantığıyla toplum tarafından verilmesi yaklaşımına sıklıkla rastlanmaktadır. Bu davranışların oluşmasında, kabul görmesinde ya da yaygınlaşmasında, iktidarların ve egemenlerin manipülasyonlarının

etkisi büyüktür. Sonuç olarak, iktidar sahiplerinin manipölasyon yoluyla insanlara aşladığı ötekileştirme duygusu, kişiler tarafından kanıksanmakta ve nefret söylemlerinden, bu söylemlerden kaynaklanan suçlara kadar pek çok probleme neden olabilmektedir.

4.4.4. Yapay Zekâ ve Geleceğe Yönelik Riskler

Geniş anlamıyla yapay zekâ, bilgi edinme, algılama, görme, düşünme ve karar verme gibi insan zekâsına özgü kapasitelerle donatılmış bilgisayarlardır. (Kılıç, 2014: 14). Daha basit bir ifade ile de, insanlar tarafından yapılmış makinelere ya da robotlara yüklenen, doğal biçimde gelişmeyen sayısal bir akıl örneğidir (Kömürcü, 2017). Yapay zekâ insanın düşünme yöntemlerini analiz ederek bunların benzeri yapay yönergeleri geliştirmeye çalışır. Geniş anlamda ele alındığında amaç, davranışları insan gibi olan bilgisayar sistemleri yapmaktır. Kavramın önemli unsuru bilgidir; yapay zekâ bilgileri birleştirir, analiz eder, sonuca varır ve bu sonucu da bir nedene bağlar. Yapay zekânın pek çok alt dalı vardır. En sık kullanılanları yapay sinir ağları, uzman sistemler, genetik algoritmalar, benzerliğe dayanan öğrenme, doğal dil işleme, nesne tabanlı zeki sistemler, açıklama tabanlı öğrenme, zeki veri tabanları, zeki multimedya birimleri, kaos teorisi vb. yapay zekâ bileşenleridir (Üstkan, 2007 aktaran Kılıç, 2014: 14). Yapay zekâ alanının yararlandığı alanlar arasında doğal olarak bilgisayar bilimi ve matematik, psikoloji, dil bilimi, felsefe, nörolojik bilim sayılabilir (Kömürcü, 2017).

Genel olarak, çevresini tanımlayan ve hedefe ulaşmada başarı şansını en üst düzeye çıkarmak için harekete geçen her cihaz yapay zekâ olarak görülse de, bu konuda tam bir fikir birliği yoktur. Yetenekli hale gelen makinelerin yerine getirdiği, zekâ gerektirmeyen, örneğin optik karakter tanıma gibi bazı basit görevler ya da hareketler yapay zekâ kapsamında değerlendirilmemektedir (Kömürcü, 2017). Yapay zekânın basit tasarımlarının son derece yararlı olduğu tartışılmaz bir gerçektir; ama çok gelişmiş yapay zekânın insanlığın sonunu getirebileceği kaygısı da yadsınamaz. İnsan zekâsıyla yapılan savaşların sonucu; öncelikle sömürü ve ilaveten geriye dönüşü olmayan yoksulluk, çevre kirliliği, küresel ısınma vb. olumsuzluklar olmuştur. İnsandan daha zeki olacak yapay zekânın insanlığa yapabileceği kötülüklerin düşünülmesi bile çok ürkütücüdür (Ekonometri Dergisi, 2017: 84). Özellikle, 2018 Martında hayatını kaybeden fizikçi Stephen Hawking ve Elon Musk gibi bazı önemli isimler, yapay zekânın zamanla tıpkı insanlar gibi

bağımsız düşünüp karar alabilecek hale gelebileceğine, hatta dünyanın hakimi olabileceğine, bunun da insanlık için büyük bir tehlike yaratacağına dikkat çekmektedirler (Kömürcü, 2017).

Yapay zekâ yıllardan beri “sonumuzu mu getirecek?” tartışmalarına konu olmaktadır. Teknolojinin akıl almaz gelişiminden yapay zekâ da nasibini almış; hatta Black Mirror dizisinin kurgusal evrenindeki yapay zekâ sahneleri, gerçek hayatın yanında daha basit kalmaya başlamıştır. Dizinin en ilgi çekici bölümlerinden biri olan ‘Be Right Back’te Martha eşi Ash öldükten sonra, arkadaşının tavsiyesi üzerine, ölen kişinin -yapay zekâ yoluyla- üslubunu, düşünce tarzını anlamak için tüm mesajları, konuşmalarını analiz eden ve kişinin kendisiyle konuşma gerçekliğini yaşatan uygulamaya kayıt olur. Eşiyle sürekli konuşmaya başlar. Günümüzde Rus mühendis Eugenia Kuyda’nın geliştirdiği bir yazılım uygulaması sayesinde bu teknoloji gerçektir.³⁷ Ölen bir arkadaşının ölümüyle duyduğu üzüntü üzerine yarattığı yazılım ‘Luka’ aracılığıyla eski dostuyla konuşmayı sağlamıştır. Yapay zekânın sohbetin ilerlemesiyle beraber yeni şeyler öğrenmesi de konuşmaların gelişmesine sebep olmaktadır. Dizide Martha’ya sadece Ash ile konuşmak yetmez; uygulamanın bir üst sürümüne -aynı ölen kişi gibi görünen, onun gibi davranan robota- geçmek ister. Aynı günümüzdeki uygulamalar gibi, dizideki bu hizmet de güncellemeleri yavaş yavaş ekleyerek tüketim kültürünü de beslemektedir. Dizide Ash’in robotu görünüş olarak tıpa tıp Ash’tir; onun gibi konuşabilir, bir porno yazılımına sahip olduğu için cinsel performansı ile Martha’yı etkileyebilir, tüm komutları yerine getirir. Dizinin bu bölümü her ne kadar ütöpik görünse de, günümüzdeki robotlar daha ütöpiktir. Günümüzde erkek ve kadın seks robotları mevcuttur.³⁸ Hatta Barcelona’da seks robotlarından oluşan bir genelev bulunmaktadır. Seks robotları insanlar tarafından o kadar ‘ilgi’ görmektedir ki teknoloji fuarlarında tacize uğrayan robotlar vardır.³⁹ Ayrıca striptiz kulüplerinde de yapay zekâlara rastlanmaktadır. Londra’da oldukça popüler olan Sapphire Striptiz Kulüp’te yapay zekâ dansçılar bulunmaktadır.⁴⁰

³⁷ <http://www.pazarlamasyon.com/pazarlama/black-mirrorda-gordugumuz-ve-gunumuzde-var-olan-3-teknoloji/> Erişim Tarihi: 9 Şubat 2018

³⁸ <https://onedio.com/haber/dunyanin-ilk-kadin-seks-robotundan-sonra-biyonik-penise-sahip-erkek-versiyonu-da-kapida-804147> Erişim Tarihi: 18 Ocak 2018

³⁹ <https://onedio.com/haber/teknoloji-fuarinda-gordugu-siddetli-ilgi-sonucu-tamire-gonderilen-yapay-zekali-seks-robotu-788883> Erişim Tarihi: 5 Mayıs 2018

⁴⁰ <https://onedio.com/haber/seksi-teknoloji-tam-gaz-devam-las-vegas-in-en-buyuk-striptiz-kulubunde-dans-eden-robotlar-805065> Erişim Tarihi: 22 Ocak 2018

Dizinin ‘Hated in Nation’ bölümünde dedektif Karrin Parke ve ekibi artan şüpheli cinayetleri çözmeye çalışmaktadır. Bu esnada dizinin kurgusal evreninde arıların yok olması nedeniyle hükümetin uygulamaya koyduğu arı projesi mevcuttur. Oluşturulmuş robot arılar, gerçek arıların yaptığı tüm işlemleri yapmaktadırlar. Ancak dizinin ilerleyen kısımlarında görülür ki bu arılar aslında üst düzey yüz tanıma sistemleri bulunan ve kişileri öldürmeye programlanabilen yapay zekâlardır. Günümüzde de arı kolonilerinin çöküşü nedeniyle ABD ve Japonya küçük arı drone’ları üretmektedir.⁴¹ Arıların faaliyetlerini devam ettirmesi için üretilse de bu teknolojilerde kullanılan yapay zekânın kontrol edilip edilmediği bilinmemektedir. Hükümetlerin gözetim pratiklerine hizmet edebilecek bu çalışmalar, şimdiden askerî alanda kullanılmaya başlamıştır.⁴² Bu noktada görülmektedir ki Foucault (2015)’nin Hapishanenin Doğuşu kitabında ele aldığı panoptikon metaforunda bahsettiği; gözetlenenlerin bir gözetleyen varlığı olmasa bile sürekli gözetleniyormuş gibi davranmaları, bu teknolojiler sayesinde daha da pekişmekte, iktidarlar gücüne güç katmakta ve Orwell’in Big Brother’ı akıl almaz derecede gözetlemeye başlamaktadır.

Dizinin yapay zekâyı en kapsamlı olarak işlediği bölüm olan ‘Metalhead’ bölümü ise gerçek hayatla ilişkisi açısından ilginçtir. Çünkü bölümün yayınlanmasından çok kısa süre sonra Boston Dynamics firması dizideki yapay zekâ robotun çok benzerini üretmiştir.⁴³ Bu robot, her ne kadar dizideki gibi kötücül görünmese de, 90 dakikaya kadar hareket edebilmesi, algı sensörleri sayesinde nesneleri yakalayıp kullanabilmesi, yön bulabilmesi, 14 kiloya kadar yük taşıyabilmesi ile dizideki ‘köpek’in pek çok özelliğini taşımaktadır.

Dizinin ‘Metalhead’ bölümünde ‘köpek’ olarak adlandırılan yapay zekâ, insanları öldürmeye planlıdır. İnsanlara iğne şeklinde elektronik izleyiciler fırlatır, bu sayede kişilerin ‘köpek’ten kaçması imkânsız hale gelmektedir. Bir fabrikayı koruyan ‘köpek’ aslında yıllardır tartışması süregelen robotların/yapay zekâların dünyayı ele geçirip geçiremeyeceği tartışmasına kıyamet senaryosu ile cevap vermektedir. Yapay zekâlar her ne kadar eğitim, iş gücü, tıp gibi birçok alanda kullanılabilmekteyse de, kontrolden çıkıp ‘fişi çekilmek’ zorunda kalınan yapay zekâ robotlar da bulunmaktadır

⁴¹ <https://www.sozcu.com.tr/2018/dunya/black-mirror-dizisi-gercek-oluyor-2235139/> Erişim Tarihi: 16 Mayıs 2018

⁴² <http://www.trthaber.com/haber/turkiye/tsknin-son-gozdesi-esek-arisi-drone-havada-engel-tanimiyor-346476.html> Erişim Tarihi: 1 Haziran 2018

⁴³ <https://seyler.eksisozluk.com/boston-dynamicsin-black-mirror-metalhead-bolumunu-andiran-robotu-spotmini> Erişim Tarihi: 5 Nisan 2018



Şekil 2. Black Mirror Metalhead Bölümündeki Robot ve Boston Dynamics'in Ürettiği Robot⁴⁴

. Örneğin Microsoft'un yapay zekâ girişimlerinden biri olan Tay, twitter hesabı üzerinden insanlarla girdiği etkileşimlerle kendi dağarcığını oluşturan bir yapay zekâydı. Ancak Tay öyle etkileşimlere maruz kaldı ki saatler içinde ırkçı, cinsiyetçi, terör saldırılarını destekleyen, seks içerikli paylaşımlar yapan bir kullanıcı haline geldi.⁴⁵ Bu hale gelmesinin nedeni, kendisiyle etkileşime geçen kişiler üzerinden bir algoritma oluşturmaya başlamasıdır; ancak sonuç olarak Tay kontrol edilememiş ve kapatılmak zorunda kalmıştır. Tüm bu gelişmelerin yanında yapay zekâ robot Sofia, bir röportajında şakayla karışık bir şekilde insanlığı yok edeceğini belirtmiştir.⁴⁶ Günümüz koşullarında yeni yeni gelişmeye başladığı için çoğunluk tarafından şu anda bir risk faktörü olarak algılanmasa da, yapay zekâların kendi aralarında dil oluşturmaları,⁴⁷ çeşitli oyunlarda şampiyonları yenerek bir anlamda kendini yaratan zekâyı yenmeye başlamaları,⁴⁸ insanların ne zaman öleceklerini %90 oranında doğru tahmin edebilmeleri (ki bu dizinin Black Museum bölümünde doktor Peter Dowson'ın kullandığı; bireyin acı çekişini doktora hissettiren tanı makinasını hatırlatmaktadır)⁴⁹, film senaryoları yazmaları,⁵⁰ şarkı bestelemeleri,⁵¹ bu konu üzerinde dikkatle çalışılması gerekliliğini ortaya koymaktadır.

⁴⁴ Fotoğraf 1. <<http://ew.com/tv/2017/12/29/black-mirror-metalhead-interview/>>

Fotoğraf 2. <<http://www.newsweek.com/robot-dog-spotmini-boston-dynamics-opens-door-its-jaw-804613>>

⁴⁵ <https://onedio.com/haber/sonumuz-mu-geliyor-genc-kiz-yapay-zekasi-bir-gunde-hitler-asigi-seks-bagimlisina-donustu-697882> Erişim Tarihi: 9 Kasım 2017

⁴⁶ <https://www.haberpap.com/insanligi-yok-edecek-akilli-robot-sophia-uretildi/> Erişim Tarihi: 7 Mayıs 2018

⁴⁷ <https://www.merlininkazani.com/facebookun-yapay-zekalari-korkuttu-bilim-95694> Erişim Tarihi: 4 Mart 2018

⁴⁸ https://bigumigu.com/haber/yapay-zekanin-insana-en-karmasik-zaferi-alphago-filmi/?utm_campaign=BundleHaber&utm_medium=referral&utm_source=BundleHaber&bnrv=15496 Erişim Tarihi: 4 Mart 2018

⁴⁹ <https://www.log.com.tr/olum-zamanini-tahmin-ede-bilen-yapay-zeka/> Erişim Tarihi: 24 Nisan 2018

⁵⁰ <https://onedio.com/haber/yapay-zekâ-tarafından-hazırlanan-morgan-filminin-fragmanı-yayınlandı--729171> Erişim Tarihi: 27 Kasım 2017

⁵¹ <https://onedio.com/haber/yapay-zekâ-tarafından-uretilen-sarki-break-free-784354> Erişim Tarihi: 27 Kasım 2017

Günümüzde kullanılan ve çok gelişmiş olan pek çok yapay zekâ uygulamasının, hayatımızı kolaylaştırmaları nedeniyle, özellikleri arttırılmaktadır. Örneğin, dizinin ‘White Christmas’ bölümünde Matt’ın bir çip aracılığıyla, akıllı evinde yardımcı olması için, kendi kendisinin asistanı olmasına olanak verilmektedir. Yazılım olan asistan, bir kontrol merkezinden, kendi gerçek hayat versiyonunun hayatını düzenlemektedir. Matt’ın gerçek işi ise bu sistem ilk oluşturulduğunda kod olan bilince olanları anlatmaktır. Eğer bilinç olanları kabul etmezse, Matt ona tuzak kurmakta ve yerine getirmesi gereken görevleri kendi isteğiyle yapmasını sağlamaktadır. Bölümdeki teknolojinin benzerleri, akıllı telefonlardaki yapay zekâlar, akıllı teknolojik aletler, neredeyse her alanda kullanılan yapay zekâlarla günümüzde gerçek hayatta da mevcuttur. Bu nedenle telefon ve teknoloji markaları, yapay zekâ yatırımlarını arttırmakta, özellikle akıllı telefonlarda yapay zekâ kullanım alanlarını genişletmeye çalışmaktadır.⁵²

Tüm bu gelişmelerin yaşanması noktasında açıkça ifade edebiliriz ki, insanlık daha etik kuralları ve vicdani uygulamaları tamamıyla hayata geçirememişken, yaratılan yapay zekâların vicdanlı hareket edip edemeyeceklerini tahmin edebilmek güçtür. İnsanların komutlarıyla çalışmaya başlayıp kendi algoritmasını oluşturan bir yazılım, faydalı olabileceği kadar zarar verici de olabilecektir. Örneğin, Güney Kore’deki KAIST Üniversitesi’nin yapay zekâ destekli silahlar yapmayı planlaması,⁵³ özellikle günümüz dünyasında geri dönülemez zararlara kapı açma riski taşımaktadır. Bunun yanında, çeşitli yapay zekâların kendi kendilerine oyun oynarken galip gelmek için hile yapmaları da kaygı vericidir.⁵⁴ Yapay zekâların teknolojik donanımlarındaki en büyük risklerden biri hacklenme problemidir. Yapay zekâların askerî alanda, otomobil, uçak, gemi vb. birçok araçta, ameliyatlar dahil tıp alanında ve eğitim, mühendislik, lojistik vb. neredeyse her alanda kullanılmaları, hacklenerek felakete varabilecek sorunlara neden olma ihtimali taşımaktadır. Tüm bunların yanında bu teknolojiler, gözetime büyük ölçüde hizmet etmekte ve gözetimin görünürlüğünün iyice bulanıklaşmasına sebep olmaktadır.

⁵² <https://www.donanimhaber.com/cep-telefonlari/haberleri/Xiaomi-Artik-akilli-telefonlarimizda-yapay-zek-agirlik-kazanacak.htm> Erişim Tarihi: 2 Mayıs 2018

⁵³ http://www.cumhuriyet.com.tr/m/haber/teknoloji/954382/Arastirmacilar_Guney_Kore_deki_universiteyi_boykot_ediyor_Pandora_nin_kutusunu_acmayin.html Erişim Tarihi: 26 Nisan 2018

⁵⁴ <https://www.dunyahalleri.com/atari-oyununda-hile-yapan-yapay-zekâ/> Erişim Tarihi: 9 Mayıs 2018

Gözetim teknolojisi; dijital alanların, uydu, fiber optik, lazer vb. teknolojilerin, mikroçiplerin varlığı ile retina tarama ya da kızıl ötesi ışıklarla arama araçlarına kadar varan, genetik mühendisliği ve genom projeleriyle de en radikal biçimine ulaşan bir gelişme göstermiştir (Dolgun, 2015: 135). ‘Yapay zekâ’nın da hayatımıza girmesiyle birlikte, günümüzde artık resmî-özel hiçbir bilginin gizlilik şansı kalmamıştır. Ancak Gary Marx, yapay zekâ da dahil olmak üzere iyiden iyiye çeşitlenen gözetim teknik ve uygulamalarının, günümüzün yeni gözetimini tam olarak tanımlayamadığını savunmaktadır. Ona göre, gözetimin doğası nitelik itibariyle değişmiş ve genişleyerek gündelik hale gelmiştir; aynı zamanda sosyal yaşamda değerler arasında geçişler yaşanması söz konusu olmaktadır (aktaran Güven, 2007: 98).

Öte yandan, günümüzde yapay zekâ alanı artık akademik çalışma sınırlarının dışına taşmış, giderek artan bir hızla, şirketler de yapay zekâyı ürünlerine katmaya başlamışlardır. Bunun en büyük örneği, akıllı telefon asistanlarından sürücüsüz arabalara kadar pek çok ürünle, yapay zekânın geleceğini biçimlendiren belli başlı aktörlerden birisi haline gelmiş olan teknoloji devi Google’dır. Google, "derin öğrenme" denen makine öğrenme algoritmalarını kullanmakta; bu yolla makinalar, verilen komutları körü körüne yerine getirmek yerine, iş yaparken bir yandan da yeni yöntemler öğrenmektedirler. Google’ın e-posta, arama tarihi, bulut sistem depolama vb. araçları sayesinde sakladığı kişisel verilerin miktarı düşünüldüğünde, örneğin, yapay zekâ temelli bir görüntü işleme yazılımı, insanların internette gizli kalmasını imkânsız hale getirebilecektir ki bu durum endişelendirici olabilir (Bakırcı, 2011).

Adobe’un yaptığı bir araştırmaya göre, günümüzde şirketlerin sadece %15’i yapay zekâdan yararlanmakta, %31’i ise önümüzdeki birkaç yılda yararlanmayı planlamaktadır. Tüketicilerin ise, sadece %33’ü yapay zekâlı teknolojiler kullandıklarını düşünmekte, aslında %77’si yapay zekâ destekli bir servisi ya da cihazı kullanmaktadır. Arm’ın yaptığı araştırma, katılımcıların %61’inin yapay zekânın dünyanın daha iyi bir yer olmasını sağlayacağına inandıkları ortaya koymuştur (Altan, 2018).

Yapay zekânın birçok alanda eriştiği düzey bir çocuğununkinden daha fazla olmasa bile, şimdilik tehdit olmadığını savunanlar da dahil olmak üzere hemen hemen bütün

uzmanlar, günün birinde yapay zekâ ile insan zekâsı arasında rekabet doğacağını öne sürmektedirler. Bu durumda soru şudur: “İnsanlar buna hazır mı?” (Bakırcı, 2011).

Tam da bu noktada; bazı büyük kuramcılarının yaklaşımlarından hareketle, yapay zekânın doğasına da uygun biçimde, bilimkurgu ya da ütopya mantığında fantastik düşünceler üretmeyi deneyebilir miyiz?

Örneğin, Hardt ve Negri’nin, ‘küresel egemenlik teorisi’ olarak nitelenen, ‘giderek tüm yerküreyi kendi açık ve genişleyen hudutları içine katan merkezsiz, topraksız bir yönetim aygıtı’ şeklinde ifade ettikleri ‘imparatorluk kuramı’ (Hardt ve Negri, 2015: 16), yapay zekâ ile ilgili olası kaygıların gerçekleşebileceği bir geleceğe uyarlanamaz mı? Hardt ve Negri’nin imparatorluğa ve onun küreselliğine direnebilmenin de ancak aynı biçimde küresel alternatif oluşturmak yoluyla gerçekleşeceği yönündeki inançlarını biraz zorlasak, bu alternatif yapay zekâ olabilir mi? Onlara göre, “Küreselleşme bir karşı-küreselleşme, imparatorluk da bir karşı-imparatorlukla göğüslenmek zorundadır” (Hardt ve Negri, 2015: 214). ‘Yapay Zekâ Karşı İmparatorluğu’ çok mu inanılmaz?

Örneğin; Deleuze ve Guattari’nin, Foucault’nun önermesindeki gibi, iktidarın olduğu yerde direnişin de olanak dahilinde olduğu; ancak bu direnişin, iktidara ait zeminlerde değil, ‘dışarı’da, yani kapatma pratikleri içine alınamayan düzlemde gerçekleşebileceği yönündeki yaklaşımlarında sözü geçen ‘dışarı’dakiler ya da ‘direnişçiler’, gelecekte neden yapay zekâlar olmasın? (Kartal, 2010: 130). Yine Deleuze’ün, günümüzde yasal olan ya da olmayan biçimde herkesi izleyen, dolayısıyla evrensel değişimi etkileyen aygıtlar olarak gördüğü bilgisayarların (Deleuze, 1992, aktaran Lyon, 2006: 42), izleme ve gözetleme işlevini, üstelik çok daha etkili ve keskin biçimde, gelecekte yapay zekânın üstlenmesi, çok mümkün görünmüyor mu?

Benzer sorularla hayal sınırlarını zorlamak mümkün; ancak bugün için gerçek olan şu ki; heyecan verici olduğu kadar da ürkütücü görülen yapay zekâ, gözetimin görünürlüğünü saklayabilen yapısı ve yarattığı olanaklarla, devlet ya da şirket, fark etmeksizin her yönetim birimince, aynı zamanda bireyler tarafından da yararlanılabilecek, çok etkin bir gözetim aracı olarak değerlendirilebilir. Gelişiminin hangi noktalara varabileceğini bugünden kestirmek ise çok mümkün görülmemektedir.

4.4.5. Sosyal Medya Üzerinden Benlik İnşası

İnsanlar yeni biriyle tanıştıkları zaman onun hakkında bilgi edinmek isterler. Bunun nedeni, bu kişinin kendisi hakkında ne düşündüğü, toplumsal ve sosyal durumu, davranış biçimi, güvenilirliği vb. merak edilen unsurlar hakkında bilgi toplayarak; o kişiden ne beklenebileceğini ve onun ne bekleyebileceğini çözmektir (Goffman, 2014: 15). Goffman’a göre, insanlar hem başkalarını tanıyabilmek için hem de kendi benliklerini topluma sunabilmek için çeşitli rollere bürünürler. Ona göre hayat aslında bir rol yapma biçimi, toplumsallık ise sahne önü ve sahne arkasını kapsayan bir tiyatro oyununun bölümüdür. Bu nedenle sosyoloji biliminin ‘aktör’ ve ‘rol’ gibi kavramları tiyatrodan alması tesadüf değildir (Diken ve Laustsen, 2016: 27).

Yeni iletişim teknolojileriyle hayatımıza yeni alışkanlıkların da girmeye başladığı kuşku götürmez bir gerçektir. Önceleri kitle iletişim araçları bireylerin görünmesine imkân vermezken, yeni iletişim teknolojileri insanları sadece görünür kılmakla kalmamış, onları içerik üreticisi konumuna getirmiştir (Özdemir, 2015: 113). Özellikle son dönemde kendimizi nasıl tanımladığımız ve nasıl göstermek istediğimiz, artık kim olduğumuzdan daha önemli hale gelmeye başlamıştır. Sosyal medya ise gerek ‘filtreleri’ gerekse anonimliği ile bize yaşamak istediğimiz hayatı yaşatmakta, kim olmak istersek o kişi haline getirmektedir. Daha doğrusu, bunları sadece ‘yapıyormuş gibi’ görünmektedir. Tüm bu süreç, kullanıcıların sadece görünür olmasını sağlamayıp, kişinin kendi üzerinden bir benlik yaratmasına olanak vermektedir (Goffman, 2014). Bu doğrultuda kişi, yediği yemekten, gittiği konsere, köpeğiyle geçirdiği zamandan, iş yerindeki paylaşımlarına kadar her şeyi bir benlik sunumuna dönüştürebilmektedir.

Goffman (2014: 16)’a göre, bir tiyatro aktörünün iyi performans sergilemek ve alkış almak için gösterdiği çabayı, bireyler de iyi izlenim bırakmak için göstermektedir. Bu çaba kişilerin tutum ve davranışlarına yansyarak bir rol haline gelmektedir. Bu durum internet ve yeni iletişim teknolojileri öncesinde kişilerin sosyalleşmesi sırasında ortaya çıksa da, günümüzde özellikle sosyal medya mecralarının çeşitlenmesi ve sürecin tamamen ‘kendini görünür kılmaya’ evrilmesiyle akıl almaz bir boyuta taşınmıştır. Sosyal medyanın verdiği anonimlik imkânı da bireylerin kimlik inşasını özgürleştiren bir durum olarak ortaya çıkmaktadır (Özdemir, 2015: 115).

“Her ne kadar kimlik üretimi çevrimiçi ve çevrimdışı her ortamda gerçekleşse de kişilerin tam olarak tanımlanabildikleri ortamlarda, var olan toplumsal normlara uygunluk çok daha yüksektir. Diğer bir deyişle kişiler tanımlanabildikleri ortamlarda kimlik üretimini gerçekleştirirken sosyal kuralları dikkate alırlar ve buna uygun kimlikler üreterek dâhil olurlar. Anonim olmayan çevrimdışı dünyada, var olan toplumsal normlara göre çarpık ya da farklı olan cezalandırılır ve alay konusu olur. Bu nedenle kişilerin günlük yaşamda kullandıkları maskeler onların gerçek veya bilinen kimliklerini oluşturur” (Toprak vd. aktaran Özdemir, 2015:115).

Dizinin ‘Uss: Callister’ bölümünde Robert Daily’nin yaşam tarzı tam olarak anonimliğin benlik sunumunda yaratabildiği farklılıkları temsil etmektedir. Daily iş yerinde insanların pek umursamadığı, sessiz, garip bir insanken; kendi yarattığı oyunda uzay gemisinin kaptanıdır ve çok güçlüdür. İş yerinde sorun yaşadığı onu sevmeyen hatta üzerinde baskı kuran insanları kendi oyununun içinde cezalandırır. İş yerindeki pasif agresif tavrı, oyunun sanal ortamında gerçek öfkeye ve çeşitli yaptırımlara dönüşür. Gerçek hayatta da sosyal medya ve dijital oyun mecraları bu tür örneklerle ortam yaratmaktadır. Bireyler günlük hayatta tepkilerini belli etmeseler de sosyal platformlarda anonim olarak ve yarattıkları kimliklerin arkasına sığınarak; bireysel veya çeşitli topluluklar yoluyla tepkilerini, görüşlerini sert bir biçimde ifade edebilmektedir. Örneğin, gerçek hayatta bir dizi oyuncusunu görüp söyleyemeyeceği ve söylerse ciddi hukuksal yaptırımlarla karşılaşabileceği ifadeleri, kişi bu oyuncunun Instagram profilindeki bir fotoğrafın altında hiç çekinmeden paylaşabilmektedir.⁵⁵

“Günümüzde teknoloji, gerçekten daha gerçek olan bir simülasyonu hayata geçirmektedir. Sanal alanın çekici olmasının nedeni aslında uzak, dokunulmaz ve kurgusal bir yer olmasıdır” (Özdemir, 2015:119) ki bu düşünce, simülasyon kuramında Baudrillard’ın da altını çizdiği bir konudur (Ritzer ve Stepnisky, 2015:136). Sosyal medyada kişiler benliklerini simülasyon olarak yaratıp daha sonra bu simülasyona benzemek istemekte, bu da bitmez bir döngüyle gerçek hayatın simülasyon haline gelmesine neden olmaktadır. Örneğin, Snapchat uygulamasında yer alan filtreler veya fotoğraf makyajlamayı, estetik düzeltmeler yapmayı sağlayan uygulamalar, kişilerin o

⁵⁵ Türkiye’deki sosyal medya kullanım istatistikleri için bkz Ek 1

görüntülerine alışıp kendilerini beğenmemelerine, hatta estetik ameliyatlar yaptırmalarına neden olmaktadır. Bu durum doktorlar tarafından “Snapchat Dismorfisi” olarak tanımlanmaktadır.⁵⁶ Bunun da ötesinde, gerçek ve sanal arasında bir dünyada varlığını sürdürmeye başlayan kişi, gerçek kimliği ile sanal kimliği arasındaki ayrımı fark edemez hale gelebilmektedir.

Günümüz dünyası sosyal medyayı o denli kanıksamıştır ki, artık insanlar sosyal medya hesapları üzerinden tanımlanabilir hale gelmişlerdir. İş başvurularında kişilerin sosyal medya profilleri onlar hakkında bilgi toplamak için önemli bir kaynak haline gelmiştir. Black Mirror’ın ‘Nosedive’ bölümünde Lacie Pound, herkesin davranışlarına göre beş yıldız skalası üzerinden puanlandırıldığı ve bu puanlamaya göre toplumsal statülerinin, alabilecekleri evlerin, sahip olabilecekleri eşyaların belirlendiği bir dünyada yaşamaktadır. Bu dünya her ne kadar kurmaca görünse de günümüzde bireyler karşılarındaki insanlar hakkında fikir edinmek istediklerinde sosyal medya hesaplarından yararlanmaktadır. Hatta Çin, ‘Nosedive’ bölümündeki gibi bir puan skalası üzerinden çeşitli belirlemelerin yapılacağı bir sistemi 2020 yılına kadar uygulamayı planlamaktadır.⁵⁷

Sosyal medyanın kimlikler üzerinden kurduğu bu güçlü algı insanların psikolojik, fiziksel, maddi birçok biçimde eksik olduklarını hissettirmekte ve kişiler bu eksikliği kapatmak için çeşitli yöntemlere başvurmaktadır. ‘Nosedive’ bölümünde Lacie’nin “hayalindeki ev”e sahip olmak için yaptığı girişimlere benzer olarak, günümüzde insanlar sadece Instagram profillerini daha cazip göstermek ya da kendilerini daha zengin göstermek amacıyla çeşitli davranışlar sergileyebilmektedir. Örneğin, bir blogger pahalı kıyafetler giydiğini, sürekli seyahat ettiğini gösterirken, borca girebilmektedir.⁵⁸

Haberleşmenin internet yoluyla, ilişkilerin de sosyal mecralar ya da çeşitli haberleşme uygulamaları üzerinden yapılması, özel ilişkilerin bile sanal ortamda yaratılan benlik inşaları üzerinden oluşmasına neden olmaktadır. ‘Hang the Dj’ bölümünde Amy ve Frank’in kendileri hakkında verdikleri bilgiler üzerinden eşleştiği ve ortalama ne kadar

⁵⁶ <http://www.gamer.com.tr/haberler/filtreli-fotograflardaki-hallerine-benzemek-icin-estetik-yaptiriyorlar> Erişim Tarihi: 2 Haziran 2018

⁵⁷ <https://onedio.com/haber/cin-den-black-mirror-bolumu-gibi-yasal-uygulama-vatandaslar-2020-den-itibaren-puanlanacak-795829> Erişim Tarihi: 22 Şubat 2018

⁵⁸ <https://onedio.com/haber/instagram-da-mukemmel-hayati-sergilemeye-calisirken-10-bin-dolarlik-borca-giren-kadin-812861> Erişim Tarihi: 17 Nisan 2018

sürecek bir ilişkiye sahip olacaklarını gösteren ilişki kurma ve “hayatlarının aşkı”nı bulma programı, günümüzde kişilerin kendileri ile ilgili bilgilerle kaydoldukları eş bulma programlarını anımsatmaktadır. Ancak kişiler günlük hayatta sundukları benlikleri, sosyal medyada abartılı ve hayal ürünü bir kimlik inşasına dönüştürebilmektedir. Örneğin, Tinder gibi bir ilişki kurma programında karşılaşılan kişiler, profillerindeki gibi olmayabilirler. Hatta hayatının aşkını arayan kişiler bir katile denk gelip öldürülebilirler.⁵⁹

Sonuç olarak, kişilerin bizleri nasıl gördüğü toplumsal yaşamda zaten önemli iken, sosyal medya bu önemin altını daha da çizmektedir. İnsanlar profillerini beğenilmek için düzenlemekte, kendi sevdikleri yönlerini ortaya çıkararak bir simülasyon ve kimlik yaratmaktadırlar (Özdemir, 2015: 127). ‘Nosedive’ bölümünde olduğu gibi, gerçek hayatta da bireysel veya iş gereği açılan sosyal medya hesapları profesyonel kişiler tarafından yönetilmekte, paylaşılacak bir fotoğraf için bile doğru saat beklenmektedir.⁶⁰ Kullanıcılar kendilerini oldukları gibi sunmamakta, başkaları tarafından beğenilmek ve takdir görmek için sosyal profilinin arkasına saklanmaktadırlar. Dolayısıyla, kendilerini oldukları gibi yansıtmak yerine, “en çok beğeni alacak özellikler” üzerinden tasarlandıkları profiller kullanmaktadırlar. Ancak bu tür tasarımlar, insanların psikolojik problemler yaşamalarına, düşük özsaygıya ya da asosyalleşme boyutunda sorunlara neden olmaktadır.

Konuya bir başka açıdan yaklaşıldığında; bireylerin yeni iletişim teknolojilerinin her türlü aracıyla izlenirliği, sosyal medya yoluyla tahminlerin ötesinde bir boyut kazanmış, üstelik insanlar paylaşımlarıyla gözetleme ve denetleme sisteminin parçası haline gelmişlerdir. Artık günlük hayattaki basit alışkanlık ve davranışlar, sosyal medyada gözetleyen ve gözetlenen konumundaki milyonlarca insan tarafından her an paylaşılmakta, sosyal medya kullanıcılarının mahrem olanları da paylaşımları ise çok çelişkili bir durum yaratmaktadır. İster sosyal medyada yer almak, ister kendine sanal bir kimlik yaratmak, isterse yeni ilişkiler kurmak; hangi amaçla olursa olsun, insanların sanal dünyadaki her hareketi, gözetim unsurudur.

⁵⁹ <http://t24.com.tr/haber/tinderdan-tanistigi-genc-kadini-oldurup-asitte-eritti,379837> Erişim Tarihi: 26 Aralık 2017

⁶⁰ <http://digitalage.com.tr/sosyal-medya-etkilesimini-artiran-paylasim-saatleri/> Erişim Tarihi: 7 Ekim 2017

4.4.6. Oyun Bağımlılığı / Oyuna İtaat

Baudrillard simülasyonu, ‘bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi’ olarak tanımlamaktadır (Baudrillard, 2011: 7). Onun Simülakrlar ve Simülasyon kuramı, 1980’li yılların geleneksel kitle iletişim araçları üzerinden tanımlanmış olsa da, sosyal medyanın bu kadar geliştiği, daha yeni ve etkili mecralar sayesinde hayatın neredeyse sosyal ağlarda yaşanır hale geldiği günümüzde bile geçerliliğini koruyabilen önermelerdir. Ona göre olaylar medyada yok olup giden görüntüler halindedir, dolayısıyla herhangi bir sonuç yaratmazlar. Toplumlar ise anlamların yok oluşu ve kaybolan gerçeklik nedeniyle bir kısır döngü içerisinde bocalamaktadır (Baudrillard, 2016: 212). İnsanlar, kendi yarattıkları dünyanın biçimlendirmesiyle yabancılaşmaktadır. Ona göre günümüzün dünyası, gerçek dünyaların sahiciliğinin bulunmadığı, gerçekliği sürekli yeniden üreten simülasyonların egemen olduğu bir hiper-gerçeklik çağını yaşamaktadır (Baudrillard, 2016: 167).

Antik Yunan filozoflarından Platon, oyun kavramını kişinin kendi zihninde yarattığı bir düşünce (simülasyon) olarak tanımlamakta, tarihçi düşünür Johan Huizinga ise, insan uygarlığının oyun olarak, oyunun içinde ortaya çıktığını ve geliştiğini savunmaktadır (Huizinga, 2017: 14). Huizinga, ilk kez 1938’de yayınlanan Homo Ludens adlı kitabında, yeryüzünde insana ait her şeyin başlangıcında oyun olduğunu; oyunun tarih boyunca hayatın her alanında kültürün temel ögesi olarak varlığını sürdürdüğünü ve sanat, hukuk, bilim, ibadet, hatta savaş gibi kolektif hayat biçimlerini etkilediğini aktarmaktadır. Ona göre, oyun kurgusal olduğu bilinen ve gündelik hayatın dışında kalan, bununla birlikte oyuncuyu tamamen içine çeken, gönüllü ve özgür bir eylemdir (Huizinga, 2017). Dijital oyunlar da geleneksel medya unsurlarının yanında tüketicisini de fiziksel ya da zihinsel olmak üzere etkileşimsel bir sürece dâhil etmektedir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 48).

Oyun oynayanlar, aynı zamanda belirli kurallar koyarak oyun içinde bir kültür oluşturmakta, bu kültür insanların kendi maddi varoluşundan kaçabilecekleri bir hayal

dünyası yaratmaktadır; yani oyun yapay bir gerçeklik, bir simülasyondur. Simülasyon evreni insanların, hayatın yaşanmışlığından biraz olsun uzaklaştığı, aynı zamanda haz aldığını düşündüğü, kendilerini mutlu ve özgür kıldıkları yanılgısına kapıldığı bir evrendir; hatta bu yanılmaya gönüllüdürler denebilir (Öngen, 2017: 3-12).

Günümüzde oyunlar sadece gençlerin değil toplumun her kesiminin hayatında hatırı sayılır bir yere ve öneme sahip hale gelmiştir. Oyunlar belirtildiği gibi faydalı amaçlar için de kullanılabilir. Ancak, oyunların artık sadece bilgisayarda değil, akıllı telefon, sanal gerçeklik aygıtları, televizyon, tablet vb. araçlarda da rahatlıkla oynanabilmesi, konuyla ilgili yeterli hukuki düzenlemelerin bulunmaması ve oyunları almanın veya indirilmenin eskisinden çok daha kolay olması, olumsuzlukları arttırmakta, tehlikeli durumlara yol açabilmektedir. Yeni iletişim teknolojilerinin gelişmesi ve sosyal medya kullanımının da artmasıyla birlikte bu oyunların sorunlu yanları daha da görünür olmuştur.

Analizin bu bölümünde yapılacak olan Black Mirror bölümü ve gerçek hayat örneği karşılaştırması; böyle bir olayın gerçekleşmesi açısından endişe vericidir. Black Mirror 'un 'Shut Up and Dance' adlı bölümünde Kenny adlı çocuk, kız kardeşinin bilgisayarını bozan bir yazılımı önlemek için bir koruma programı indirir. Ancak koruma programı ile bilgisayarı hacklenir. Pedofili içerikli sitelere bakarak mastürbasyon yapan Kenny, hackerlar tarafından videoya kaydedilir ve eğer kendisinden istenen çeşitli görevleri yerine getirmeyecek olursa, bu görüntülerin herkese yayılacağı tehdidi ile karşı karşıya kalır. Kenny korkusundan görevleri yerine getirmeye başlar; ilk görev sonrasında, karısını aldattığı bilgisi ile tehdit edilen bir adam ile kendisine aynı görevler gelmeye başlar. İkisi de banka soymak, teslimat yapmak, kullanılan arabayı yok etmek gibi görevleri iş bölümü yaparak uygulamak zorunda bırakılırlar. Son olarak Kenny, başka bir şantaj mağduru ile ormanda bırakılır ve hangisi diğerini öldürürse, onun hem para kazanacağı hem de görüntülerinin yayınlanmayacağı söylenir. Kenny adamı öldürür, ancak yine de görüntüleri paylaşılır ve Kenny tutuklanır. İfşa olması nedeniyle korkan Kenny banka soymuş ve bir kişiyi öldürmüştür. Aldığı tehditler nedeniyle oyuna tam anlamıyla itaat etmiştir. Ne yazık ki günümüzde de, gerek dünyada⁶¹ gerekse Türkiye'de⁶² Mavi Balina isimli oyun, özellikle ergenlik çağındaki çocuklara çeşitli tehditler savunarak onları intihar etmeye

⁶¹ <https://onedio.com/haber/rusya-da-iki-kiz-kardesin-intiharinda-mavi-balina-suphesi-810580> Erişim Tarihi: 6 Mayıs 2018

⁶² <http://www.milliyet.com.tr/Mavi-Balina-yuzunden-142-kisi-intihar-etti--molatik-707/> Erişim Tarihi: 24 Ocak 2018

yönlendirmektedir. Orijinal adı Siniy Kit olan oyunun, adını bir rock grubundan aldığı tahmin edilmektedir.⁶³ Oyun katılmak istenenlere belirli linklerle, çeşitli görevlerin verilmesinden oluşmakta ve görevler gitgide zorlaşmakta; sonunda ise intiharla sonuçlanmaktadır. Dünya genelinde 140'tan fazla kişinin intihar etmesine neden olan bu oyunun, psikolojik olarak bireyin depresif ruh haline girmesini sağlayacak görevleri de içermesi dikkat çekmektedir. Kişinin yalnız kalması, karanlıkta beklemesi, yüksek sesle müzik dinlemesinden, bedenine kesikler atmasına kadar çeşitli görevler bulunmakta ve bu görevler 50 günlük bir süreyi kapsamaktadır.⁶⁴ Türkiye'de de 100'ün üzerindeki intihar vakasında Mavi Balina oyunundan şüphelenilmektedir. 17 yaşındaki İbrahim Can Duman'ın intiharından⁶⁵ önce, başka bir oyun kurbanı Evrim Mert'in ailesi Cumhuriyet Başsavcılığına oyunun araştırılması için suç duyurusunda bulunmuş⁶⁶, ancak yapılan araştırmalar ve suç duyuruları ne yazık ki başka ölümlerin önüne geçememiştir. Uzmanlar, ailelerin veya yakın çevrenin, oynayan kişinin bedeninde çizikler olması, sosyal medya profillerinde mavi balina fotoğrafı yayınlamaları veya oyunla ilgili hastagler paylaşmaları vb. bazı belirtiler görmelerinin olası olduğunu belirtse de;⁶⁷ farklı linkler aracılığıyla gerçekleştiği için oyunun tam anlamıyla erişime kapatılamaması ve sosyal medya üzerinden hızla yayılması, kontrolü güçleştirmektedir. Oyundan intihar etmeden kurtulanlar, kendilerinden şantaj amaçlı bilgiler toplandığını, oynamak istemediklerinde ifşa veya yakınlarının ölebileceğine kadar varan tehditlerle karşılaştıklarını belirtmektedir⁶⁸ ki, bu da Black Mirror'ın 'Shut Up and Dance' bölümündeki kurgunun birebir aynısıdır. Ne yazık ki oyunun ortaya çıkmasından ve hatta oyun yaratıcısının tutuklanmasının üzerinden zaman geçmiş olsa da, sadece Türkiye genelinde 140'tan fazla, dünya genelinde ise çok daha fazla can kaybı olduğu gözlenmektedir. Özellikle ergenler arasında hâlâ

⁶³ <https://www.sozcu.com.tr/2018/gundem/mavi-balina-oyunu-nedir-iste-mavi-balina-hakkinda-merak-edilenler-ve-ayrintili-analiz-2196793/> Erişim Tarihi: 12 Nisan 2018

⁶⁴ <https://onedio.com/haber/sanal-olum-tuzagi-blue-whale-namidiger-mavi-balina-hakkinda-bilinmesi-gerekenler-795812> Erişim Tarihi: 3 Aralık 2017

⁶⁵ <https://onedio.com/haber/mavi-balina-bir-can-daha-aldi-17-yasindaki-ibrahim-can-duman-intihar-etti-795118> Erişim Tarihi: 4 Aralık 2017

⁶⁶ <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/aile-suc-duyurusunda-bulundu-mavi-balina-oglumuzu-aldi-40578140> Erişim Tarihi: 3 Aralık 2017

⁶⁷ <http://www.kamudanhaber.net/guncel/mavi-balina-oyunu-bilancosu-130-olu-h358758.html> Erişim Tarihi: 17 Mayıs 2018

⁶⁸ <https://www.sozcu.com.tr/2018/gundem/intihar-oyunu-mavi-balinadan-kurtulan-genc-eger-tamamlamazsam-annem-olecekti-2238559/> Erişim Tarihi: 17 Mayıs 2018

oyunu oynayanlar mevcuttur.⁶⁹ Üstelik kişilere zarar verme amaçlı oyunlar Mavi Balina ile sınırlı kalmamış, yenileri çıkmaya başlamıştır.⁷⁰

Yeni iletişim teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla oyunların kullanımının da bu denli artması; insanları intihara teşvik etmenin yanında, şiddete eğilimi arttırma, terör propagandası yapma, pedofili içerikli suçlar vb. birçok problemi beraberinde getirmektedir. Örneğin Mavi Balina'dan sonra ortaya çıkan Mariam adlı oyunla da kişisel bilgilere ulaşmakta ve oynayan kişiler korkunç ses efektleri ve görüntülere maruz bırakılmakta, sonunda da bir telefon numarasından aranmaktadırlar.⁷¹ Bu tip oyunlar yarattıkları travmalarla, Mavi Balina'da olduğu gibi, kişileri intihara sürükleyebilirken, şiddet, pedofili vb. suçlara yöneltebilmektedir.

Ne yazık ki bilgisayar oyunları bu tehditlere sahiptir. Baudrillard'ın simülasyon kuramında bahsettiği gibi kişilerin simülasyonlara maruz kalarak, gerçek hayatı da bir simülasyon döngüsüne çevirmeleriyle birlikte, bireyler gerçeklik algısını kaybedebilmektedir. Örneğin, çocuklar gerçekten birini öldürmek ile oyunda birini öldürmek arasındaki farkı anlayamamakta ve cinayet işleyebilmekte;⁷² ayrıca, kendilerini oyun kahramanları gibi düşünerek kendilerine zarar verebilmektedirler.

Black Mirror dizisinde spesifik olarak bir konu üzerinden anlatılmasa da, bölümlerin genelinde işlenen önemli bir konu da, sosyal medyayı ve yeni iletişim teknolojilerini hayatın merkezi haline getirmedir. Sosyal medya ve oyun bağımlılığı dizide bahsedildiği gibi günümüzde de oldukça artmıştır. Öyle ki artık bu bağımlılıkların tedavisi için kurulmuş özel merkezler bulunmaktadır. Genç yetişkinlerin %40'ı ve yetişkinlerin genelinin %21'i, sosyal medya bağımlılığından mustaripken,⁷³ internet kullanımındaki %90'lık oranın içinde %10'luk bir dilimi oyun bağımlıları oluşturmaktadır.⁷⁴ İnsanlar bağımlılıkları yüzünden gerçek hayattan kopmaktadır. Bazı ebeveynler oyun bağımlılıkları

⁶⁹ <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/mavi-balinada-olum-zinciri-40ta-elini-kes-50de-intihar-et-emri-40749744> Erişim Tarihi: 28 Nisan 2018

⁷⁰ <https://onedio.com/haber/kitlelere-zarar-veren-mavi-balina-oyunundan-sonraki-yeni-cilginlik-tuz-ve-buz-challenge-823164> Erişim Tarihi:28 Nisan 2018

⁷¹ <http://www.haberturk.com/mavi-balina-oyunundan-sonra-bu-kez-mariam-alarimi-1978085> Erişim Tarihi: 1 Haziran 2018

⁷² <https://onedio.com/haber/rusya-da-15-yasindaki-cocuktan-bilgisayar-oyunu-cinayeti-oyundaki-senaryoyu-uygulamak-istedim-820794> Erişim Tarihi:5 Mayıs 2018

⁷³ <http://www.dijitalajanslar.com/sosyal-medya-bagimligindan-kurtulmak/> Erişim Tarihi:11 Şubat 2018

⁷⁴ <http://www.turkiyegazetesi.com.tr/saglik/540091.aspx> Erişim Tarihi:8 Şubat 2018

nedeniyle çocuklarının ölümüne bile neden olabilmektedir.⁷⁵ Hatta oynadıkları oyuna erişemediği için intihar eden, oyunu oynamasını engelleyen bireye şiddet uygulayan, oyun oynamaktan ekran başında baygın düşen, oyun nedeniyle cinayet işleyen bireyler bulunmaktadır.⁷⁶

Oyunların bu etkileri göz önünde alındığında, rahatlıkla kitleleri manipüle edilebildikleri görülmektedir. Bu nedenle de aslında oyunlar gözetimin kendini hiç hissettirmeden kullanılabildiği alanların başında gelmektedir.

İnsanlar, kadim uygarlıklardan bu yana kontrol eden, gözetleyen bir göz tarafından izlendiklerine ve onun her şeyden haberdar olduğuna inanma eğiliminde olmuşlardır. Bu “dev göz” göstergesini, Michel Foucault da metaforlar ve kuramlardan hareketle kullandığı “İktidarın Gözü” kavramıyla tanımlamaktadır (Özdel, 2012: 25). Şüphesiz Foucault’un bu tanımlaması iktidar temellidir; dolayısıyla genel ve sosyolojik bir yapıdadır. Ancak, tanıma düz anlamıyla ve toplum ya da kitleler ölçeğinde değil de kişiler, özellikle de oyun oynayanlar bazında yaklaşırsak; konuyla ilişkilendirmenin ve bilgisayar oyunlarının çoğunun yapısıyla örtüştürebilmenin mümkün olabileceği düşünülmektedir. Özellikle göz, gözetlenme, gözetim vb. unsurların oyunların işlev ve işleyişi açısından ele alınması halinde; ‘oyun’ her hareketi, her aşamada, her türlü ‘gören’ ve isteklerine uyulmasını bekleyen, itaat edilmemesi halinde yaptırımlar geliştiren bir simülasyondur.

Deleuze, gözetlemeyle elde edilen denetleme gücünün, Foucault’nun iddia ettiği gibi belli alanlarda sınırlı kalmadığını, toplumsal alanın her yerine yayılmış olduğunu vurgulamaktadır. Foucault’nun iktidar üzerinden kurguladığı disipline etme olgusu, denetleme biçimini alarak her alanda gözlenebilmektedir (Yücedağ, 2017: 173). Denetim toplumunun en belirgin özelliklerinden biri, bireylerin imza, numara, parola vb. unsurlar ve kodlarla var olmalarıdır. Sanal dünyanın en keskin simülasyon örneği olan oyunlarda da gerçek ya da sanal profil adlarıyla var olmaktadır. Simülasyon içerisinde ve gerçeğe hayal arasındaki ayırmadan kopmuş, oynadığı oyunu gerçek hayat ya da hayatın gerçeği sayan kişiler, artık oyunun yönettiği, kayıtsız şartsız itaat eden profil isimleridir. Bilgisayar

⁷⁵ <https://onedio.com/haber/insanlik-nerede-oyun-bagimliliklari-yuzunden-cocuklarinin-olumune-sebep-olan-ebeveynler-808549> Erişim Tarihi:11 Şubat 2018

⁷⁶ <https://www.netrojen.com/asiri-oyun-bagimliliginin-olumu-getirdigine-kanit-6-yasanmis-olay/> Erişim Tarihi:18 Mayıs 2018

oyunları aynı zamanda, Deleuze'ün tüm hareketlerimizi gözetleyen sarmaşık yapı olarak nitelediği 'kontrol toplumu'(Çelik, 2014: 183) mantığının, oyuncular özelinde uç örneği olarak değerlendirilebilir.

Sonuç olarak, oyunlar Baudrillard'ın bahsettiği gibi hiper-gerçeklik haline gelebilmekte; oyuncular tarafından gerçek ve sanal alan ayrımı yapılamamaktadır. Bu da kişilerin oyun ortamlarındaki davranışları gerçek hayatta da uygulamalarına, kendilerine veya başkalarına fiziksel zarar vermelerine ya da psikolojik problemler yaşanmasına neden olmaktadır. Oyunların, oyun olduğu gerçeğini unutan bireyler, bağımlı hale gelebilmekte ve 'oyuna' itaat edebilmektedir. Oyunların kötü niyetli kişiler tarafından ya da kötü, yanlış, uygunsuz amaçlarla kullanılması olanaklıdır; oyunlara bağımlı kişiler bu amaçlar doğrultusunda hedef olup, intihara bile sürüklenebilmektedir.

4.4.7. Yeni İletişim Teknolojilerinin Değiştirdiği Hayat

Yeni iletişim teknolojilerinin ve internetin gelişimiyle birlikte tüketim anlayışı da değişmiştir. Dizin'in 'Fifteen Million Merits' adlı bölümü, pek çok temaya uygun olmasının yanında, tüketim kültüründeki değişimi açıklanma konusunda da örnek olabilecektir. Bölümde toplum her tarafı kişiselleştirilmiş ekranlarla çevrili bir dünyada yaşamaktadır. Ekrandaki reklamları geçmesinden sanal bir avatara yatırım yapmaya, yemek yemekten bir yarışmaya katılmaya kadar her şey, sanal parayla gerçekleşmektedir. Bu sanal parayı kazanmak için de bireyler her gün sabit duran bisikletlerde pedal çevirmek durumundadırlar. Yeterli parayı toplayan ve belirli bir yeteneğe sahip olan kişiler ise Hot Shot isimli yetenek yarışması programına katılıp, kazanırlarsa daha lüks bir hayat yaşamaya başlayabilmekte, artık pedal çevirmeyi bırakabilmektedir. Bu toplumda yaşayan Bing, ölen kardeşinden kendisine 15 bin sanal para kalan ve amaçsızca yaşayan biridir. Bir gün Aby adında bir kadınla tanışır. Kadının sesi çok güzel olduğu için onu Hot Shot yarışmasına katılmaya teşvik eder ve gereken tüm sanal parayı verir. Aby yarışmaya katılır ve jüri onu beğenir. Ancak onun şarkıcı değil Wraight Babes adlı pornografi şovunda olması gerektiğini söylerler. Aby istemeyerek de olsa kabul eder. Bunları gören Bing hayal kırıklığına uğrar; Aby'nin bulunduğu porno programının reklamları ekrana geldiğinde geçmeye çalışır ancak sanal parası kalmadığı için geçemez, sinirden ekranı kırar

ve bir cam parçasını saklar. Pedal çevirerek gereken parayı toplayarak Hot Shot programına katılır ve sistemin ne kadar ikiyezöl olduėunu anlatan bir konuřma yapar, sakladığı camı boynuna dayar ve jüri üyeleri onu dinlemezse kendini öldüreceğini belirtir. Jüri Bing’in samimi olduėunu söyler ve ona bir program yaparlar. Böylece sisteme karşı çıkan birinin bile, sistem içinde nasıl eritildiğı anlatılır.

Bölüm birçok açıdan günümüzle benzerlik göstermektedir. Yani Black Mirror evreni gerçek hayatı temsil edebilmektedir. Örneğın, Bing ve diğeri tüm bireyler sabahları tıpkı günümüzde bireylerin telefon saatleriyle uyanmaları gibi, dijital bir horoz tarafından uyandırılmaktadır. Bölümdeki toplumda her şey sanal para üzerinden işlemektedir. Günümüzde de sanal para birimi Bitcoin sık sık gündeme gelmektedir. Devletler, her ne kadar řu ana kadar, kur ve para politikalarını zedelediğı ve ekonomilerine zarar verdiğı düşüncesiyle Bitcoin piyasası kurmamış olsalar da⁷⁷ bazı devletler sanal paranın, oldukça rağbet görmesi üzerine sanal para piyasası düzenleme yoluna gitmişlerdir.⁷⁸ Sanal para konusunda henüz hatırı sayılır bir ilerleme kaydedilmese de günümüzde tüm varlıklarını satıp Bitcoin’e yatırım yapan insanlar bulunmakta,⁷⁹ ayrıca devletlerin birbirlerinin bitcoin piyasalarına saldırdığı ve para çaldığı iddiaları yayılmaktadır.⁸⁰ Bunun yanında günümüzde de dizinin bölümünde olduğı gibi ihtiyaç olmayan şeylere bile ihtiyaç varmış gibi gösterilerek bir tüketim kültürü yaratılmaktadır. Bu noktada Baudrillard’ın söylediğı gibi tüketim kültürünün yönlendirme ve manipölasyonu öyle etkilidir ki, her şey ihtiyaç gibi sunulabilmektedir. Örneğın, ‘Fifteen Million Merits’te Bing, jüriye karşı yaptığı konuşmada en büyük hayallerinin var olmayan bir avatar için yeni uygulama almak olduėunu belirtir. Ona göre sürekli var olmayan, yaratılmış ihtiyaçlar için bir şeyler alınmaktadır. Baudrillard (2016)’ın vurguladığı gibi, burada da gerçek ihtiyaçlar ve sahte ihtiyaçların birbirine karıştığı görülür. Günümüzde de, örneğın oynadığımız bir oyunda bölümü geçmek için bize sunulan sanal nesneleri kolaylıkla alabiliriz; hem de ihtiyacımız olduėunu iddia ederek.

⁷⁷ <https://www.donanimhaber.com/diger-bilim-ve-teknoloji/haberleri/Turkiyede-Bitcoin-Yasal-mi-degil-mi.htm> Eriřim Tarihi:1 Nisan 2018

⁷⁸ <https://www.donanimhaber.com/diger-bilim-ve-teknoloji/haberleri/Guney-Kore-Bitcoin-piyasasini-duzenlemek-istiyor-Bitcoin-vergisi-gelebilir.htm> Eriřim Tarihi:27 Mayıs2018

⁷⁹ <https://onedio.com/haber/ah-bir-zengin-olsam-evi-arabayi-satip-bitcoin-e-basan-aileyle-tanisin-794676> Eriřim Tarihi:18 Nisan 2018

⁸⁰ <https://www.donanimhaber.com/diger-bilim-ve-teknoloji/haberleri/Kuzey-Kore-Guney-Korenin-Bitcoin-borsasina-saldirdi.htm> Eriřim Tarihi:27 Mayıs2018

Dizide tekrar tekrar görülen başka bir unsur ise para verilmediği sürece reklamları geçememektir. Bing, parası kalmayınca Aby'nin yer aldığı porno programının tanıtım filmini izlemek zorunda kalır. İstemediği için gözlerini kapattığında ise dış ses tarafından gözleri açtırılır ve filmi izlemeye mecbur edilir. Günümüzde de aynı Black Mirror dizisinin evreninde olduğu gibi Spotify adlı müzik uygulamasında, Premium üye olunmadığı takdirde, araya giren reklamlar geçilememekte, şarkılar ileri veya geri alınamamakta, istenilen müzik dinlenememektedir; müzik dinleyebilmek programın belirlediği koşullara uymakla mümkün olabilmektedir.⁸¹ Netflix gibi dizi-film izleme ortamlarında ise, ya belirli bir ücret verilmekte ya da siteye girilebilmesi için mutlaka üyelik gerekmektedir. Bu da tüketim kültüründe, önce bir durum ya da ürünün ihtiyaç olarak gösterildiğine, sonra da ona ücret ödemenin zorunlu kılındığına örnektir. Kişilerin dinledikleri şarkıdan geçtikleri şarkıya, izledikleri filmde kaydettikleri belgesele kadar sistem her şeyi kaydetmekte ve bu verilere göre kişiye ona özel içerikler sunmaktadır. Bölümde herkesin kendine göre kişiselleştirilmiş olan ekranı bulunmaktadır; bu ekranlar günümüzde her alanda bulunmaktadır. İnternette sadece bir gezinti sırasında bir sonraki siteye girdiğimizde, karşımıza birkaç gün önce aradığımız ürünün reklamı çıkabilmektedir. İzlediğimiz filmlere veya dinlediğimiz şarkılara göre, 'beğenebilecekleriniz' başlığıyla öneriler gelebilmektedir. Benzeri uygulamaların gözetleme pratiğine hizmet ettiğini söylemek de mümkündür; tüketim kültürünün özellikle sosyal medyada etki alanı genişledikçe, gözetim uygulamalarının olanakları da çeşitlenmekte ve artmaktadır.

Yazı ile kayıt altına almaya başlayan gözetim mekanizmasının, gitgide görsel-işitsel bir alan haline gelmesi, daha az okuma daha fazla izlemenin ortaya çıkması, görsel imajların da bir tüketim nesnesi haline gelmesine neden olmaktadır (Demir, 2017: 282). Baudrillard (2016)'a göre medyanın gerçekliği ve toplumların gerçekliği birbirinin yansıması olmaktan çıkmakta ve gerçeklik bir hiper-gerçeklik halini almaktadır. Sosyal medya da bu hiper-gerçekliğe örnektir. Günümüzde bireyler ihtiyaçlarını tüketmekten çok, çeşitli göstergeler tüketmektedirler (Baudrillard, 2016: 90). Sosyal medya hem kendi başına bir gözetleme ve tüketim alanı, hem de kullananlarla beraber bu alanlara hizmet veren bir üretim alanı haline gelmektedir. Öyle ki, örneğin Facebook kullanıcılarına, kendilerine bir vasi atayarak, ölümü halinde hesabını o kişinin sürdürmesi olanağını

⁸¹ <https://www.spotify.com/tr/premium/> Erişim Tarihi:30 Mayıs 2018

tanımaktadır. Böylece, gözetim açısından da tüketim kültürüne katkı vermesi açısından da, kişilerin ömrüyle sınırlı olmayan bir fırsat yaratılmaktadır.

Ayrıca sosyal medya kişiyi tüketim kültürünün içine alırken, bir yandan da onu üretici konumuna getirmektedir. Baudrillard'ın bahsettiği gösterge tüketimi burada da devreye girmektedir. Kişiler bir ürün aldıklarında, bunu ihtiyaçları olmasından çok, kazandırdığı imaj, sosyal statü vb. nedenlerle almakta ve aldıklarını çeşitli yer ve mecralarda göstererek nesnenin yeniden üretimini sağlamaktadır (Demir, 2017: 286). Böylelikle, bireyler bu göstergelere sahip olmak için maddi durumları yeterli olmadığında bile tüketme ihtiyacı hissetmektedirler. Dizinin daha önceki temalarda bahsedilen 'Nosedive' bölümündeki gibi, bireyler sahip olacakları bir ev ile sosyal mecralarda daha fazla beğeni kazanmak için, karşılayamayacağı borçların altına girebilmektedir. Bu durum ise sistem üzerinden sürekli sömürülmekte, sürekli olarak statü kazanmanın, beğenilmenin ancak bu göstergelere sahip olmak kaydıyla gerçekleşeceği vurgulanmaktadır. Örneğin, 'Nossedive' bölümünde Lacie'ye evi aldığı mükemmel bir erkek arkadaşı olacağı, çok güzel bir hayat yaşayacağı vaat edilmektedir. Günümüzde de Black Mirror evreninde olduğu gibi, özellikle Instagram fenomenleri, youtuberlar, bloggerlar, markaların çok daha ucuz maliyetle, istedikleri hedef kitleye ulaşmalarını, onların belli bir hayat standardına özendirilmelerini sağlayan; dolayısıyla tüketim kültürünü canlandıran kişiler haline gelmiştir. Ayrıca günümüzde bu kişiler "influencer" olarak nitelendirilmekte, markalar tüketim kültürünü oluşturabilmek için ajanslarla çalışarak kendi "influencer"larını bulmaya çalışmaktadır.⁸² Koşullar böyle olunca da siyasetçilerden ünlülere, markalardan sıradan kişilere kadar herkes, sosyal medyayı tüketim kültürüne hizmet eder biçimde kullanmaktadır. Hatta bu durum öyle ilerlemiştir ki, altı yaşındaki bir çocuk bile milyon dolarlar kazanabilmektedir.⁸³

Bunun yanında kişilerin teknolojilere bu kadar yoğun yönelmesi, markaların da sanal ortamlara dönmesine sebep olmuştur. Örneğin, günümüzde birçok sanal ofis vardır. Bu ofisler gerçek olmasalar da tüketim kültürüne hizmet etmektedir. Alışveriş internet sitelerinden yapılmaya başlanmıştır; bu durum hem tüketim kültürünü pekiştirmekte hem de gözetimi kolaylaştırmaktadır. Çünkü bireyler bu sitelerden sipariş verdiklerinde hangi

⁸² <https://creatorden.com/influencerlar-kozmetik-ve-moda-dunyasini-yeniden-sekillendiriyor/> Erişim Tarihi: 3 Nisan 2018

⁸³ <http://www.milliyet.com.tr/6-yasindaki-Youtuber-in-yillik-kazanci-11-milyon-dolar-molatik-6828/> Erişim Tarihi: 19 Ocak 2018

ürünleri aradıkları, hangilerini sipariş verdikleri, kimlik ve adres bilgileri, hatta kredi kartlarının güvenlik bilgilerine kadar sisteme veri aktarmaktadırlar. Gary Marx’a göre yeni teknolojiler, bütünsel denetimin önündeki tüm engelleri ortadan kaldırmış; böylece gözetim potansiyelinin sürekli artmasına neden olmuştur. Enformasyon teknolojilerini yoğun biçimde kullanan kişiler, diğerlerine kıyasla daha fazla gözetim altındadırlar (Bozkurt, 2000).

Çeşitli yarışma programları da tüketim kültürüne katkı sağlamaktadır. ‘Fifteen Million Merits’ bölümünde, günlük hayattakine çok benzer bir başka durum Hot Shot isimli yarışma programıdır. Bu programa katılmak için sanal para biriktirmek gereklidir. Programın vaadi, eğer bir yeteneğiniz varsa, bir daha hiç bisiklet çevirmeye gerek duyulmayacak bir lüks hayattır. Günümüzde de benzer yarışma programları, kişilere ünlü olmayı ve dolayısıyla içinde bulundukları sıkıntılardan kurtulmayı, para sahibi olmayı vadetmektedir. Özellikle Rising Star Türkiye adlı yarışma dizideki Hot Shots programına oldukça benzemektedir. Yarışmada bir kabin vardır ve içeride şarkı söyleyen kişi seyircilerin beğenisini alabilirse (ki buna jüri üyeleri de destekte bulunabilir), jürinin karşısına çıkar, değerlendirilir ve devam edip etmeyeceği belirlenir. Seyirciler yarışmacıya beğenilerini sosyal medya üzerinden veya sanal uygulamalar yoluyla belirtmektedir.⁸⁴ Bu noktada görülmektedir ki bölümde de gerçek hayatta da jüri üyeleri karşılarındaki ‘sıradan’ bireyin keşfedilmesini sağlar ve ona yapabileceği şeyleri sıralar. Bu da aslında hiçbir zaman bir seçim hakkı olmadığını, sistemler ne istiyorsa kişilerin sadece onlar arasından tercih yaptığını gösterir (Şener, 2018).

Tüm bu tüketim toplumuna evrilme süreci şüphesiz ki kişiler arası ilişkileri de değişmektedir. Hem insanların birbirleriyle ilişkileri hem özel ilişkiler hem de kişilerin toplumsal olaylarla ilişkileri değişime uğramıştır. İlişki kurmak bile bir tüketim unsuru haline gelmeye başlamıştır. Dizinin ‘Hang the Dj’ bölümünde kişiler ilişki koçu olarak yapay zekâ bir sistem kullanmakta ve bu sistem kişilerin ne kadar süre ilişkide bulunacaklarından, çıktıkları yemekte ne sipariş edeceklerine kadar pek çok konuda etkili olabilmektedir. Günümüzde de internet üzerinden ulaşılabilen pek çok ilişki kurma programı bulunmaktadır. Bu programlar zaman zaman ilişkilerin yüzeyselleşmesine neden

⁸⁴ Ayrıntılı bilgi için bkz. Özbaş-Anbarlı, Z. & Ceyhan, Ç. *Artırılmış Gerçeklik ve Süreğen Bağlantı Kültürü Diyarında Karşı Ütopyalae: Rising Star Türkiye ve Black Mirror- Fifteen Million Merits*.

olabilmektedir. Örneğin, yeni nesil tanışma uygulaması olan Tinder, kişilerin birbirlerinin fotoğraflarını beğenmeleri üzerine kurulu ve ilişki kurma odaklıdır. Bu sitelerde çoğu kişinin gerçek kimlikleriyle yer almak yerine kendilerini farklı göstermeye çalıştıkları görülmektedir. Sosyal medya da göstergeler üzerinden tüketime olanak vermekte, ilişkileri de tüketim kültürünün parçası haline getirmektedir. Çeşitli oyunlarda ‘istedikleri’ kişiler olanlar, bu hayatı gerçek hayatla birleştirebilmekte, oyun üzerinden yaratılan kimliklerle insanlarla tanışıp, ilişki kurmaya çalışmaktadırlar.⁸⁵ Yüz yüze iletişim neredeyse unutulur hale gelmiştir; insanlar gündelik hayatta artık mesajlarla bile değil, emojilerle anlaşmakta ve bu emojilerle yeni bir dil oluşturmaktadır.

Aynı kişisel ilişkilerde olduğu gibi toplumsal ilişkilerde de bireyler artık tüketim kültürünün bir üreticisi haline gelmektedir. Bu duruma diziden örnek vermek gerekirse, ‘White Bear’ bölümündeki kadın, katillerden kaçarken ya da bir cinayetten kurtulmaya çalışırken çevresindeki insanların tek yaptığı, olanları akıllı telefonlarıyla kaydetmektir. Günümüzde de artık birçok durumda insanlar, zorda ya da tehlikede olan bir kişiye yardımcı olmak yerine onu kaydetmektedir.⁸⁶ Trajik durumlarda bile, olayın sanki eğlenceli bir yanı varmış gibi fotoğraf çekmekte ve bunu içerik olarak paylaşmaktadırlar.⁸⁷ Tüketim kültürüne sosyal medya kanalıyla içerik üretmek, o kadar kanıksanmış ve yaygınlaşmıştır ki sosyal medyada paylaşım yapmadan duramayanlar,⁸⁸ sosyal medyaya bağımlı olan bireyler ortaya çıkmaktadır. Kültür eleştirmeni ve romancı Hal Niedzviecki, Dikizleme Günlüğü adlı kitabında “abartılı paylaşım”dan söz ederek, bu kavramı kişisel bilgilerin ortaya serilmesi, kişilerin sosyal ağlarda ya da bir başka yayın organında özel hayatlarını teşhir etmesi ve teşhire maruz kalan kişilerden de ısrarla onay beklemesi olarak tanımlanmaktadır (Niedzviecki, 2010: 7). Üstelik bazı sosyal medya mecralarının kurucuları bile, itiraf niteliğinde ifadelerle sitelerinin çok kullanımının istenmeyen sonuçlar doğurabildiğini belirtmektedirler.⁸⁹ Ancak bu noktada, konunun farklı bir yanına

⁸⁵ https://secondlife.com/?lang=trTR&campaignid=142251390&adgroupid=29556763470&loc_physical_ms=1012785&placement=&keyword=second%20life%20oyun&matchtype=p&creative=100838255550&utm_source=Google&creativeid=T801000&gclid=Cj0KCQjwgMnYBRDRARIsANC2dfnSs9YARwt8Y5ncE3XupAFtOXHZMqatMCEfKdPcWHOZ9VzYovfMbzcaAg-rEALw_wcB Erişim Tarihi: 26 Mayıs 2018

⁸⁶ <https://www.canlihaber.com/yarim-etmek-yerine-cep-telefonlarini-cikarip-yanan-aracin-goruntuleri-cektiler-135620h.htm> Erişim Tarihi: 7 Nisan 2018

⁸⁷ <http://www.ensonhaber.com/patlamanin-gerceklestigi-yerde-selfie-cektiler-2016-03-20.html> Erişim Tarihi: 7 Nisan 2018

⁸⁸ <https://onedio.com/haber/instagram-da-surekli-story-paylasma-ihyaci-hissediyorsaniz-sizin-icin-kotu-bir-haberimiz-var-820318> Erişim Tarihi: 30 Nisan 2018

⁸⁹ <https://www.sozcu.com.tr/2017/saglik/twitterdan-itiraf-gibi-aciklama-sosyal-medya-gencleri-intihara-surukluyor-2131603/> Erişim Tarihi: 22 Aralık 2017

değinererek, kişilerin kendini ifade etme amaçlı paylaşımlarını da değerlendirmek uygun olacaktır. İktidarlar, günümüzde de baskıcı yaklaşımlar sergilemekte, örneğin internete erişimi sınırlamak ya da twiter, facebook sayfaları kapattırmak gibi yöntemlere başvurmaktadırlar. Buna karşılık, Gilles Deleuze, baskıcı güçlerin sanıldığı gibi insanların kendilerini ifade etmelerine engel olmadığını belirtmekte, tam tersine onları kendilerini ifade etmeye zorladıklarını savunmaktadır. Deleuze, hiçbir şey söylememe hakkının büyük nimet olduğu fikrindedir. Ona göre, düşünmek için zorunlu olan dinginliğe, sakinliğe gerçekten de ihtiyacımız vardır; dolayısıyla “insanlar sonunda söyleyecek bir şeyler bulabilecekleri küçük inziva ve sükûnet araları yaratmaktadır” (Hardt ve Negri, 2013: 22).

Sosyal medya ve yeni iletişim teknolojilerinin bu denli kullanımının yarattığı bir başka sorun da, kişilerin artık gerçek hayatı sosyal medyadan algılamaya başlaması ve çevrelerindeki olayların farkına varamamasıdır. Örneğin, dizinin ‘The National Anthem’ bölümünde, İngiltere Başbakanı kraliyet ailesinin sevilen üyesi olan prensesin kaçırıldığı haberiyle güne başlar. Prensese kaçırılan kişi, ancak Başbakanın canlı yayında bir domuzla cinsel ilişkiye girmesi karşılığı prensesi serbest bırakacağını açıklar. Başbakan duruma şiddetle karşı çıkar ve haberin medyada engellenmesini ister; ancak haber sosyal medya üzerinden hızla yayılır, anketler yapılır, herkes görüşünü bildirmeye başlar. İlk başta herkesin karşı olduğu durum, teröristin prensesin parmağını kestiği videodan sonra değişmeye başlar. İnsanlar prensese kötülük yapılacağına, başbakanın cinsel ilişkiye girmesini tercih ederler. Başbakan sonunda kabul etmek zorunda kalır, canlı yayında herkes başbakanı izlerken aslında prenses çoktan serbest bırakılmıştır. Ancak sokaklarda kimse yoktur, herkes ekrana kilitlenmiştir. Burada da görüldüğü gibi gerek medya, gerek sosyal medya insanları kendine o kadar bağımlı hale getirmiştir ki, insanlar ekrana bakmaktan gerçek hayatta neler olduğunu kaçırabilmektedirler. Bu durum, hem gözetimin hem de tüketimin temel araçlarından biri olan medyanın da medyayı kullananların da oldukça işine gelmektedir; böylece, deyim yerindeyse insanlar uyutulabilmekte, kitleler kolayca manipüle edilebilmekte ve yönlendirilebilmektedir. Hardt ve Negri, Duyuru adlı kitaplarında ‘medyalaştırılanlar’dan söz etmekte, bugünün medyalaştırılan öznelerinin geçmiştekinin aksine, iletişim ve ifade fazlalığından mustarip olduklarına dikkat çekmektedirler (Hardt ve Negri, 2013: 22).

Gelişen iletişim teknolojileri ve internet ortamlarıyla birlikte gözetim pratiklerinin ve tüketim kültürünün yaygınlaşıp içselleştirilmesi, bu doğrultuda ortaya çıkan teknolojilerin de kolayca kabul görüp kanıksanmasını sağlamıştır. Black Mirror dizisinin birçok bölümünde özellikle mikro çipli, bilinç kopyalamaya dayanan, görüş yeteneğini kuvvetlendiren veya görmeyi başka bir gerçeklik boyutuna taşıyan teknolojik gelişmeler vb. konular işlenmiştir. Bunlardan bazıları dizideki paralel olarak gerçek hayatta da mevcuttur; hatta gündelik hayatımıza girmeye başlayan bazı buluşların yanında, dizidekilerin daha basit kaldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Günümüzde özellikle tıp başta olmak üzere birçok alanda teknolojik gelişmeler, dizinin evrenindekinden çok daha üst düzeylere ulaşmaktadır. Örneğin dizinin ‘The Entire History of You’ bölümündeki göz implantları, daha basit bir işleve sahip olsa da, SJ isimli bir seyahat şirketi tarafından kullanılmaktadır.⁹⁰ Ayrıca İsveç’te, deri altına yerleştirilen mikroçipler, birçok amaca hizmet edecek biçimde, örneğin kimlik kartı ya da ev anahtarı olarak kullanılmaktadır.⁹¹ Bunun yanında çip teknolojileri insanları takip etmek için de kullanılmaktadır⁹² ki, bu ciddi bir mahremiyet problemine işaret etmekte; günümüzde gözetimin ne denli uç noktalarda yapıldığını göstermektedir. ‘Uss Callister’ bölümünde evin kapısının kişiyi göz retinasından tanıması yer almaktadır. Benzer bir sistem günümüzde birçok telefonda kullanılmaktadır. Benzer teknolojiler, dizide birebir örnekleri görülmemekle birlikte, günümüzde kullanılmaktadır. Örneğin, artık yapay rahimle çocuk sahibi olunabilmekte,⁹³ insanlar kilo kontrolü yapan çatallar sayesinde dengeli beslenebilmekte⁹⁴, görme engelliler yapay zekâyla geliştirilmiş implantlarla görebilmekte,⁹⁵ sindirilebilen dijital haplar yoluyla ilaç hastaların ilaç kullanımları denetlenebilmekte⁹⁶ ya da verileri sayesinde kişilerin kalpleri veya çeşitli değerleri hakkında sadece bir saat takarak anında bilgi sahibi olunabilmektedirler.⁹⁷

⁹⁰ <http://www.pazarlamasyon.com/teknoloji/black-mirrordaki-mikrocip-implantlari-gercek-oldu/> Erişim Tarihi:20 Eylül2017

⁹¹ <http://www.pazarlamasyon.com/teknoloji/isvece-binlerce-insan-kimlik-kartlarini-mikrocip-ile-derilerinin-altina-yerlestiriyor/> Erişim Tarihi:1 Haziran 2018

⁹² <http://haber.sol.org.tr/toplum/adanada-saglik-calisanlarina-skandal-uygulama-ciple-takip-ediliyorlar-211682> Erişim Tarihi:12 Ocak2018

⁹³ <https://onedio.com/haber/matrix-gercek-mi-oluyor-yapay-rahimle-hamile-kalmadan-cocuk-sahibi-olmak-mumkun-mu-794700> Erişim Tarihi:25 Kasım 2017

⁹⁴ <http://www.haberturk.com/ekonomi/teknoloji/haber/855237-kilo-problemine-akilli-catal> Erişim Tarihi:10 Mayıs 2018

⁹⁵ https://www.ntv.com.tr/teknoloji/gorme-engelliler-icin-yapay-zeka-destekli-goz-tasarlandi,2fbm_Qfq5EGfxETFXm2oFA Erişim Tarihi:2 Haziran 2018

⁹⁶ <https://onedio.com/haber/-mahremiyet-endesesi-abd-gida-ve-ilac-kurumu-hasta-takibi-yapan-dijital-hapa-onay-verdi-795826> Erişim Tarihi:15 Mayıs 2018

⁹⁷ <http://www.milliyet.com.tr/apple-watch-kalp-krizi-geciren-teknoloji-haber-2576313/> Erişim Tarihi:16 Şubat 2018

Birçok faydaları olan yeni teknolojiler, bir yandan tüketim kültürünü desteklerken, bir yandan da gözetime hizmet etmektedir. David Lyon'un (2013) da belirttiği gibi, gözetim uygulamaları genellikle madalyonun iki yüzü gibi sunulmaktadır; bir yanda hizmet edilen amaç, diğer yanda fayda bulunmaktadır. Örneğin 'Hated in Nation' bölümünde daha önceki temalarda anlatılan yüz tanıma sistemine sahip arı mekanizmaları gibi, Çin'de tüm ülkeyi kapsayan yüz tanıma sistemi geliştirilmiştir⁹⁸. Bu uygulama ileride suçluların yakalanmasına yardım edebilecek ancak, herkesin gözetimine olanak sağlayacaktır. Yüz tanımlama sistemleri Çin'de başka alanlarda da kullanılmaktadır; yanı sıra, trafik kurallarını ihlal edenlerin kimlik numaralarıyla halka ifşa edilmesi de, gözetimin yanında mahremiyet probleminin de ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Bölümlerde sıkça bahsedilen 'bilinç aktarma', henüz dizideki boyutuyla gerçekleşmemiştir, ama günümüzde beyin internet ortamına bağlanmış⁹⁹ (çeşitli makinalarla beyin eş zamanlı olarak internet ağına ve, küresel ağ da beyne bağlanabilmektedir), hatta Japon bilim insanları yapay zekâ destekli teknolojilerle zihin okumayı başarmıştır.¹⁰⁰ Ancak bu noktada, geliştirilen teknolojilerin gözetimle olan ilişkisinin analiz edilmesi önemlidir. Beyinlerin gelecekte cloud sistemlerle bağlantı kurabilecek noktaya erişmesi, olumlu yanları olduğu kadar olumsuz yanları da olan bir süreçtir. Örneğin, beyin internet ortamında hacklenebilir mi ya da beynimiz de olduğu haliyle gözetlenebilir mi vb. sorular akla gelmektedir. İnsanlarının düşüncelerinin okunabilmesi veya düşüncelerin tamamen sanal ortama aktarılabilmesi mahremiyet problemi başta olmak üzere birçok etik kaygıyı da beraberinde getirmektedir.

Yeni teknolojilerin gelişimiyle birlikte hem toplum yapısında, hem insanların alışkanlıklarında, hem de hayat koşullarında büyük değişimler olmuştur. Yeni teknolojilerin özellikle tıp ve endüstri alanında birçok olumlu değişim yaratmasına karşın, hatırı sayılır oranda olumsuz örnekler de mevcuttur. Geçmiş dönemlerle günümüz dünyası arasındaki teknolojik farklar ve hızlı toplumsal değişimler göz önüne alındığında; gelecekte nasıl bir toplum yapısı görüleceği, teknolojinin nasıl ve ne yönde gelişeceği gibi konular, hem heyecan hem de endişe verici olmaktadır.

⁹⁸ <https://www.ntv.com.tr/teknoloji/cinden-tum-ulkeyi-kapsayan-yuz-tanima-sistemi,ifG90pFujU6msAcJp-eE6w> Erişim Tarihi: 13 Mayıs 2018

⁹⁹ https://www.ntv.com.tr/saglik/insan-beyni-internete-baglandi-beynimiz-hacklenebilir-mi,UD8_SfCSpE2-olPmAou3hQ

¹⁰⁰ <https://www.techinside.com/japon-bilim-insanlari-zihin-okumaya-basladi/> Erişim Tarihi: 29 Mayıs 2018

Özetle, Black Mirror dizisinin seçilen temalar doğrultusunda örnek alınan bölümlerinde aktarılan durumlar ile gerçek hayattaki yansımalarına bakıldığında, dizideki kurgusal evrenle gerçek hayatın birbirine benzer şekilde ilerlediğini, dizideki teknolojik gelişmelerin pek çoğunun günümüzde de olduğunu belirtmek mümkündür. Dizin bir distopya olmasından dolayı, karşılaştırılan örneklerin çoğunun olumsuz sonuçlar doğurduğu görülmektedir. Teknoloji alanında her ne kadar insanlığın yararına birçok gelişme yaşansa da, dizide işlenen olumsuz örneklerin gerçek hayatta da çok benzer biçimlerde yaşanması, hem bugün hem de gelecek için kaygı yaratmaktadır.



BÖLÜM V. DEĞERLENDİRME ve SONUÇ

Yeni iletişim teknolojilerinin çok hızlı gelişim göstermesinin bir sonucu olarak günümüzde özellikle dijital anlamda gözetim birçok alana yayılmıştır. İnsanlık tarihi kadar uzun bir geçmişe sahip olan gözetim, görme edimini başlamasıyla ortaya çıkmış ve gücünü arttırarak günümüze kadar gelmiştir. Teknolojik gelişmelerin artmasıyla beraber gözetim adeta boyut atlamış her alana nüfuz etmeye; bireyler tarafından kanıksanmaya başlamıştır.

Çalışmaya dayanak oluşturan kuramcılarının düşünceleri göz önüne alındığında, Foucault'nun bir metafor haline getirdiği ve gözetimi açıklamada önemli noktalardan biri olan panoptikon ve daha sonrasında geliştirilen süperpanoptikon, sinoptikon ve omnipoptikon kavramları hem gündelik hayatta hem de Black Mirror dizisinin kurgusal evreninde görülebilmektedir. Hardt ve Negri'nin imparatorluk kuramında bahsettikleri, artık küresel bir imparatorluk haline gelen dünya düzeni de Black Mirror evreninde olduğu gibi gerçek hayatta da kendini net bir biçimde hissettirmektedir. Artık hapisanede olmanın ya da olmamanın bir önemi yoktur. Çünkü arada bir fark kalmamıştır. Bu da karşımıza artık denetimin toplumsal alanın her yerine yayıldığını, kodlanan bireylerle denetimin sürekli olarak devam ettiği Deleuze'un denetim toplumunu ortaya çıkarmaktadır. Ayrıca yeni iletişim teknolojilerinin olumlu yanları olduğu kadar (ifade özgürlüğü, erişim kolaylığı vb.) pek çok da olumsuz yanı (mahremiyet problemleri, nefret söylemleri, anonimliğin arkasına saklanma vb.) bulunmaktadır. Sosyal paylaşım ağları ve dijital oyun mecraları da dizinin kurgusal evreninde olduğu gibi gerçek hayatta da Baudrillard'ın simülasyon kuramı ile örtüşmektedir.

Çalışmada bahsedilen tüm kuramcılarının düşünceleri ve yeni iletişim teknolojilerinin gelişimi hakkındaki bilgiler göz önüne alınarak yazılan analiz bölümünde, Black Mirror evreninin, gerçek hayatı büyük oranda temsil edebildiği görülmektedir. Çalışmaya teorik olarak dayanak oluşturan gözetim çalışmaları ve dizinin bölümlerinde işlenen konuların örtüştüğü noktalardan hareketle yedi adet tema belirlenmiştir. Bunlar; Kaybolan Mahremiyet ve Gözetim, Gerçekliğin Kaybı: Artırılmış Gerçeklik/Sanal Gerçeklik, Manipülasyon, Ötekileştirme ve Nefret Söylemi, Yapay Zekâ ve Geleceğe Yönelik Riskler, Sosyal Medya Üzerinden Benlik İnşası, Oyun Bağımlılığı /Oyuna İtaat ile Yeni Teknolojilerin Değiştirdiği Hayat'tır. Bu temaların dizi bölümleriyle yapılan

karşılaştırmasında, Gerçek hayatta, dizinin kurgusal evreninde yaşanan durumların neredeyse aynısı, sıklıkla da çok benzerleri yaşanmaktadır. Hatta zaman zaman gerçek hayatta yaşanan olaylar, diziden daha çok kurgusal hissini verebilmektedir. Yapılan çalışmada seçilen dizinin bir distopya olması dolayısıyla gerçek hayattan seçilen örnekler de daha çok olumsuz niteliktedir. Teknolojinin her ne kadar faydalı örnekleri görülse de, bu kadar fazla olumsuz örneğin bulunabilmesi de endişe vericidir. Gözetim Çalışmalarının literatürünün yanında günümüzde geldiğimiz noktada da dijital gözetim, sosyal medya ve yeni iletişim teknolojileri sinema filmleri ve televizyon dizilerinde sıklıkla işlenmektedir. Bu noktada ilgi çekici olan bu yapımların çoğunun distopya olarak sunulmasıdır. Black Mirror da bu distopyalardan biridir.

Çalışmada görülmüştür ki, Black Mirror dizisinin kurgusal evreninde yaratılan dünya, gerçeklik ile pek çok noktada örtüşmektedir. Hatta zaman zaman gerçekliğe yani gerçek hayata ‘ilham’ ve yön vermekte, zaman zaman gerçek hayattan geri kalabilmektedir. Öyle ki belki on yıl önce olsa dizide aktarılan olayları çok uç örnek olarak değerlendirecekken, günümüzde çoktan gerçek hayatta yaşanmaya başlanmıştır. Bu doğrultuda, çalışmada hem tez boyunca anlatılan gözetim çalışmalarının yeni iletişim teknolojileri ile olan bağlantısının, hem de gözetim pratiklerinin kurgusal evrendeki ‘abartılılığının’ aslında gerçek hayatta da benzer bir biçimde bulunduğu, hatta zaman zaman birebir örneklerle var olduğu ve olabileceği görülmüştür. Çalışmadan elde edilen bu bilgiler ışığında rahatlıkla söylenebilmektedir ki, günümüzde güç sahipleri gözetimin, eski zamanlardaki kontrol mekanizmalarına göre çok daha kolay, masrafsız ve etkili olduğunu fark etmişlerdir. Bireyler ise kendilerine ‘yararlı’ olarak sunulan yeni iletişim teknolojileri sayesinde, bu teknolojileri gözetim uygulaması olarak değil, kendilerine faydalı, hatta gerekli gelişmeler olarak görmeye başlamışlardır. Kuşkusuz yeni iletişim teknolojilerinin getirdiği birçok olumlu yenilik ve hayatı kolaylaştırıcı uygulamalar vardır; hatta bu teknolojiler irdelenerek, bilinçli kullanıldığında gelecek için heyecan ve umut vericidir. Ancak yapılan çalışmada özellikle örnek haberler göz önüne alındığında, teknolojinin oldukça hızlı gelişmesinden ve bir tüketim nesnesi olarak kanıksanması ve kullanılmasından dolayı problemlerle karşılaşılacağı görülmektedir. Problemlerden ilki; kişilerin artık gerçek hayat ile yeni iletişim teknolojileriyle oluşan sanal hayatı birbirine karıştırması, sanal ve gerçek hayatı birleştirerek yeni bir simülasyon yaratmalarıdır. Bu nedenle gerçeklik ile sanal olan arasındaki çizgi belirsizleştiği için kimlik karmaşalarından

yabancılaşmaya, yalnızlaşmadan intiharlara kadar uzanan birçok sorun oluşabilmektedir. Bunun yanında, gözetim uygulamaları sadece güç sahipleri tarafından kullanılmamakta, bireylerin başkalarını gözetlemeleri dikizleme kültürünün oluşmasına sebep olmaktadır. Her iki gözetim kullanımı da en başta mahremiyet algısında sorunlar yaşanmasına ve çeşitli etik ihlallerine yol açmaktadır. Hatta mahremiyet kavramının sınırları belirlenememekte, eskiden mahrem olarak nitelendirilen durumlar giderek mahremiyet olarak algılanmaktan uzaklaşmaktadır. Kişilerin mahremlerini rahatça ve sıklıkla paylaşımları, hatta bunu teşhircilik boyutuna taşımaları, kendileri üzerinden bir tür tüketim unsuru yaratmalarına neden olmaktadır. Instagram, Youtube ve Facebook benzeri popüler sosyal medya platformları günümüzde bu duruma zemin hazırlamakta ve durumu eğlenceli gibi sunarak kişilerin problemleri fark edememesine sebep olmaktadır. Bütün bunlar hem dizide ayrıntılı olarak işlenmekte hem de gerçek hayatta yaşanmaktadır.

Kısaca yapılan çalışmanın sonuçları doğrultusunda; yeni iletişim teknolojilerinden daha çok yararlanabilmek ve zararlarını minimuma indirmek için, bu teknolojilerin kullanımı, kapasitesi ve olumlu-olumsuz etkileri hakkında tüm bireylerin bilgilendirilmesinin ve bilinçlenmesinin önemi vurgulanmaktadır. Bireyler bu teknolojileri, neye hizmet ettiğini ya da ne sonuçlar doğurabileceğini bilmeksizin, bilinçsizce kullanırlarsa, kendilerine veya yakın çevrelerine çeşitli zararlar verebileceklerini düşünmek durumundadırlar. Örneğin, izni veya izinsiz şekilde elde edilen kişisel verilerin, ne amaçla kullanıldığını, kimlerle paylaşıldığını bilmedikleri takdirde, çeşitli sorunlarla karşılaşabilmeleri, sıkıntılar yaşayabilmeleri, uç noktada suçlu duruma düşebilmeleri bile olanaklı hale gelecektir. Öte yandan dijital teknolojilerin insanlığa pek çok faydası olduğu da göz ardı edilmemelidir. Tıp alanındaki gelişmeler, yapay zekânın insanlığa yararları, iletişim teknolojilerinin hayatımızı kolaylaştırması, suç oranlarında azalma sağlanması gibi birçok konuda bu teknolojiler insanlığa yardımcı olmaktadır. Bu çalışma Black Mirror dizisinin distopya şeklinde tasarlanmış kurgusal evreni ele alındığı için olumsuz örnekler üzerinden hareket edilmiştir.

Özetle, şüphesiz ki yeni iletişim teknolojilerinin gelişiminin birçok faydası vardır. Ancak bu teknolojilerin fayda sağlayabilmesindeki en önemli etken, nasıl kullanıldıklarıdır. Ne yazık ki kötü niyetle kullanıldığında bu teknolojiler distopya türündeki kurmaca bir diziyi bile geride bırakabilmektedir. Yapılan çalışma sonucu gözetim çalışmaları bağlamında Black Mirror dizisinin kurgusal evreni ve gerçek hayattan

tesadüfî yolla seçilen örnekler çeşitli temalar açısından karşılaştırılmıştır. Temalar dizide öne çıkan temalar üzerinden şekillenmekle birlikte, daha sonra yapılacak çalışmalar için başka temalar bulmak da mümkündür. Hatta dizi bölümleri tek tek tüm temalar üzerinden de karşılaştırmaya elverişlidir. Sonuç olarak çalışmanın ana problemi olarak Black Mirror dizisinin kurgusal evreninin gerçek hayatı ne ölçüde temsil ettiği araştırılmış ve bulunan gerçek hayat örnekleri göz önüne alınarak dizinin büyük ölçüde gerçek hayatı temsil ettiği görülmüştür. Ayrıca Black Mirror evreninde yaşanan olayların benzerleri gerçek hayatta da yaşanmakta ve bu gerçek hayat örnekleri yeni iletişim teknolojilerinin de gelişimine paralel olarak artmaktadır. Bu doğrultuda da gözetim çalışmaları temelinde bahsedilen kuram ve kavramların, Black Mirror 'ın kurgusal evreniyle gerçek hayatla net bir biçimde örtüştüğü söylenebilmektedir.

KAYNAKÇA

- Adıgüzel, Y. (2017). *Geleneksel Medya ile İlişkiler. Medya İlişkileri* (s. 26-45). İçinde Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Akça, G. (2005). *Modernden Postmoderne Kültür ve Kimlik*. Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi(1 (15)), 1-24.
- Akdoğan, I. (2014). *Dijital Politik Fanteziler*. Ankara: İletişim Yayınları.
- Assange, J. (2013). *Şifrepunk*. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Ataman, B., Çoban, B. (2016). *Alternatif Medya ve Anti-Gözetim*. Gözetim Toplumu ve Panoptikon içinde (s. 33-49). İstanbul: Ege Basım.
- Aydede, C. (2004). *Profesyonel Bir İlişki: Medya ve Halkla İlişkiler*. İstanbul: Rota Yayınları.
- Aydede, C. (2006). *Sanal Ortam Günlükleriyle Blog Çağı*. İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- Aytaç, A. M. (2002). *İmparatorlu: Bir Manifesto Çağrısı*. GETA-Tartışma Metinleri (s. 1-21). içinde Ankara : Ankara Üniversite Siyasal Bilgiler Fakültesi.
- Barutçugil, İ. (2002). *Bilgi Yönetimi*. İstanbul: Kariyer Yayınları.
- Baştan, S. (2000). *Yeni İletişim Teknolojilerine Örgüt Yapısı İçinde Uyum Sorunu* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Ege Üniversitesi, İzmir.
- Baştürk, E. (2018). *Göçebe Düşünce ve Savaş Makinesi: Deleuz'de Karşı Gözetim'in İzini Sürmek*. B. Çoban, & B. Ataman (Dü) içinde, Panoptikon 2.0, Alternatif Medya ve Karşı Gözetim. İstanbul: Epsilon Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2006). *Kusursuz Cinayet*. (N. Sevil, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Ankara : Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2012). *Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi?* İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2015). *Sessiz Yığınların Gölgesinde*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2017). *Tüketim Toplumu*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baumann, Z. (2000). *Siyaset Arayışı*. İstanbul : Metis Yayınları.
- Bauman, Z., & Lyon, D. (2013). *Akışkan Gözetim*. İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.

- Bauman, Z. (2016). *Postmodern Etik*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bayhan, V. (2017). *İnternet, Sosyal Medya ve Narsizm*. Sosyoloji Divanı, 165-174.
- Bayraktutan- Sütçü, G. (2010). *Blog Ortamı ve Türkiye’de Blogosferdeki Akademik Entellektüeller Örneği*.Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Bedir, Ç. (2014). *Ekran ya da Bakış: Baudrillard’da Simülasyon Kuramı*.
Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Mardin Artuklu Üniversitesi, Mardin.
- Bell, D. (2001). *İletişim Teknolojisi: Gidişat Daha İyiye Mi yoksa Daha Kötüye Mi?*
Bursa: Asa Kitapevi.
- Bentham, J. (2008). *Panoptikon ya da Gözetim Evi. B. Çoban, & Z. Özarslam (Dü) içinde, Panoptikon Gözün İktidarı* (s. 9-77). İstanbul: Su Yayınları.
- Berger, J. (2010). *Görme Biçimleri*. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Berkup, S.(2015). *Sosyal Ağlarda Bireysel Mahremiyet Paylaşımı: X Ve Y Kuşakları Arasında Karşılaştırmalı Bir Analiz*.Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ege Üniversitesi, İzmir.
- Binark, M. (2013). *Yeni Medya ve Yaratıcı Endüstri*. Medya Ekonomisi ve İşletmeciliği (s. 162-190). içinde Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Binark, M., Arslantaş-Tokktaş, S., Dikmen, E. Ş., Fidaner, I. B., Küzeci, E., & Özeygen, A. (2012). *Türkiye’de Dijital Gözetim T.C. Kimlik Numarasından E- Kimlik Kartlarına Yurttaşın Sayısal Bedenlenişi*. İstanbul: Alternatif Bilişim Derneği.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M., & Çomu, T. (2013). *Yeni Medya Ortamlarında Nefret Söylemi*. M. Çınar (Dü.) içinde, Medya ve Nefret Söylemi Kavramlar, Mecralar, Tartışmalar (s. 199-216). İstanbul: Hrank Dink Vakfı Yayınları.
- Bourdeiu, P. (2006). *Pratik Nedenler:Eylem Kuramı Üzerine* . İstanbul: Hil Yayınevi.
- Bourdieu, P. (2017). *Karşı Ateşler*. (S. Canbolat, Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Bourdieu, P., & Wacquant, L. J. (2003). *Düşünümsel Bir Antropoloji İçin Cevaplar*. (N. Ökten, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bozdağ, L. (b.t). *Biyo-ktidar Kavramı ve Ötekileştirmenin İki Kadın Karakterde Temsili “Meryem Ana ve Berfo Ana”* Anadolu Üniversitesi s.152-171

- Bozkurt, A. (2014). *Ağ Toplumu ve Bilgi*. Türk Kütüphaneciliği(28), 510-525.
- Bozkurt, V. (2000). *Gözetim ve İnternet: Özel Yaşamın Sonu Mu?*. Birikim Dergisi(136), 69-74.
- Bozkurt, V. (2015). *Toplumsal Dönüşümün Evreleri: Pre- endüstriyel, Endüstriyel ve Post- endüstriyel Toplamlar*. Endüstri Sosyolojisi (s. 2-35). içinde Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Büyük, K., & Keskin, U. (2012). *Panoptikonun Elektronik Dirilişi: Etik Bir Sorun Olarak İşyeri İzleme*. İş Ahlakı Dergisi, 5(10), 55-88.
- Creswell, J. W. (2015). *Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Siyasal Kitapevi.
- Çakır, M. (2015). *İnternette Gösteri ve Gözetim Eleştirel Bir Okuma*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Çelebi, V. (2013). *Michel Foucault'da Bilgi, İktidar ve Özne İlişkisi*. Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi, 5(1).
- Çelik, R. (2014). *Gözetim Toplumu ve İnternet: Yeni İletişim Ortamlarında Gözetimin Dönüşüm*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Mamara Üniversitesi, İstanbul
- Çomu, T., Mert, E., Bayraktutan, G., Halaiqa, İ., Binark, M., Tunç, S., et al. (2015). *Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri*. (M. Binark, Dü.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1993). *Kapma Aygıtı Kapitalizm ve Şizofreni 2*. (A. Akay, Çev.) İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Deleuze, G. (2001). *Denetim Toplamları Konusunda Bir Ek*. Birikim Dergisi(Şubat-Mart), 142-143.
- Deleuze, G. (2006). *Müzakereler*. (N. İnceuysal, Çev.) İstanbul: Norgunk.
- Demir, N. Ö. (2017-1). *Bireylerin Tüketim Nesnesine Dönüşmesinde Sosyal Medyanın Etkisi*. Sosyoloji Konferansları(55), 277-288.
- Demirbilek, S., & Uluğtekin, N. M. (2015). *Risk Toplumu*. Endüstri Sosyolojisi (s. 154-185). içinde Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Diken, B., & Laustsen, C. B. (2016). *Filmlerle Sosyoloji*. İstanbul: Metis.

- Diken, E. (2017). *Dijital Gözetim ve Yeni Medya Toplumsallığı Oyun, Büyülenme ve Birey- Kaçlık*. Sosyoloji Divanı, 61-73.
- Dilmen, N. E. (2007). *Yeni Medya Kavramı Çerçevesinde İnternet Günlükleri-Bloglar ve Gazeteciliğe Yansımaları*. Marmara İletişim Dergisi(12).
- Dolgun, U. (2013). *Yeni Medya Düzeninde Kamusal Alan, Demokrasi, İletişim Özgürlüğü ve Toplumsal Denetim*. İletişim Sosyolojisi (s. 127-143). içinde Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Dolgun, U. (2015). *Şeffaf Hapishane Yahut Gözetim Toplumu Küreselleşen Dünyada Gözetim, Toplumsal Denetim ve İktidar İlişkileri*. İstanbul: Ötüken.
- Er, G. (2008). *Sanal Ortamda İtibar Yönetimi*. İstanbul: Cinius Yayınları.
- Ergene, T. (2014). *Sosyal Medyanın Toplumsal Hafızadaki Rolü* (Gazi Üniversitesi ve Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğrencileri Örnek Olayı). Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Ergur, A. (2016). *Finans Kapitalizminin İçselleştirilmiş Mantığı Olarak Gözetim*. Gözetim Toplumu ve Panoptikon içinde (s. 5-15). İstanbul: Ege Basım.
- Ergüden, I. (2007). *Hapishane Çağı, Kapatılmış İnsan*. İstanbul: Versus Yayınları.
- Foucault, M. (2015b). *İktidarın Gözü*. İstanbul : Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2015a). *Büyük Kapatılma*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2017). *Hapishanenin Doğuşu*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) Ankara: İmge Kitapevi.
- Giddens, A. (2005). *Ulus Devlet ve Şiddet. İstanbul* : Devin Yayıncılık.
- Giddens, A. (2018). *Mahremiyetin Dönüşümü*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Goffman, E. (2009). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. (B. Cezar, Çev.) İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Gücüyener, M. (2011). *Panoptikonik Gözetimden Synoptisizme Gözetim Toplumu*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Afyon Kocatepe Üniversitesi, Afyonkarahisar.
- Güçdemir, Y. (2012). *Sanal Ortamda İletişim Bir Halkla İlişkiler* Perspektifi. İstanbul: Derin Yayınları.
- Güder, F. Z. (2016). *Gözetleyen Bakış*. İstanbul: Kriter Yayınevi.
- Güler, Ö. (2016). M. Foucault'nun Biyo-Politika Görüşünün M. Hardt ve A. Negri'nin

- Siyaset Felsefesine Etkileri.*** Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Gümüş, S., & Özel, M. (2013). ***Üniversite Öğrencilerinin Dijital Pazarlama ve Sosyal Medya Kullanımı.*** Trakya Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 2(2).
- Güven, S. (2007). ***Gözetim Toplumu ve Toplumsal Meşruiyet***.Yayınlanmamış Doktora Tezi. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.
- Güzel, M. (2015). ***Gerçeklik İlkesinin Yitimi Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları.*** Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi(19), 64-84.
- Hardt, M., & Negri, A. (2013). ***Duyuru.*** İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hardt, M., & Negri, A. (2015). ***İmparatorluk.*** (A. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Ayrıntı.
- Huizinga, J. (2017). ***Homo Ludens.*** (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Işman, A. (2011). ***Uzaktan Eğitim.*** Ankara: Pegem Yayınevi.
- Kaplan, İ. (2017). ***Üniversite Öğrencisi Sosyal Medya Kullanıcılarının Mahremiyet Algısı.*** Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Karabulut, B. (2015). ***Bilgi Toplumu Çağında Dijital Yerliler, Göçmenler ve Melezler.*** Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi(21), 11-23.
- Karagülle, A. E., & Çaycı, B. (2014). ***Ağ Toplumunda Sosyalleşme ve Yabancılaşma.*** The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 4.
- Kartal, O. (2010). ***Şizofreni Deneyimi ve Göçebe Yaşam Biçimleri Üzerinden Bir Devrimci Oluş İmkânının İzini Sürmek.*** A. Öztürk (Dü.) içinde, Postyapısalcılık (s. 123-149). Ankara: Phoenix.
- Kawasaki, G., & Fitzpatrick, P. (2016). ***Sosyal Medya Sanatı.*** İstanbul: Kapital Medya.
- Kılıç, A. (2014). ***Yapay Zeka Tekniği ile Arama Motoru Optimizasyonu Analizi Yapan Akıllı Web Site.*** Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Kızıllarslan, A. (2012). ***Sosyal Medyanın Toplum Üzerindeki Etkilerine Eleştirel Bir Yaklaşım Facebook'da Yorum Madenciliği Kullanarak Kişilerin Cinsiyet, Yaş Ve Eğitim Düzeylerinin Tanımlanması.*** Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Kongar, E. (2014). ***Toplumsal Değiş Kuramları ve Türkiye Gerçeği.*** İstanbul: Remzi Kitapevi.

- Kutluer, G. (2016). *Panoptisizm ve Sanat*. Gözetim Toplumu ve Panoptikon içinde (s. 49-61). İstanbul: Ege Basım.
- Küçükalkan, Y. (2010). *Platon ve Baudrillard'da Gerçeklik Sorununun Medya Bağlamında Değerlendirilmesi (Truman Show Filmi Örneği)*.Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi, Erzurum
- Laughey, D. (2010). *Medya Çalışmaları*. İstanbul: Kalkedon.
- Lyon, D. (1997). *Elektronik Göz (Gözetim Toplumuun Yükselişi)* (Cilt Dilek Hattatoğlu). İstanbul: Sarman Yayınları.
- Lyon, D. (2006). *Gözetlenen Toplum*. İstanbul: Kalkedon.
- Lyon, D. (2013). *Gözetim Çalışmaları*. İstanbul: Kalkedon.
- Metin, O., & Karakaya, Ş. (2017). *Jean Baudrillard Perspektifinden Sosyal Medya Analizi Denemesi*. Dergi Park, 19(2), 109-121.
- Mutlu, E. (2008). *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Ayraç.
- Neuman, W. L. (2016). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri 1-2*. Ankara: Yayın Odası.
- Niedzwiecki, H. (2010). *Dikizleme Günlüğü*. (G. Gündüz, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Okmeydan, S. B. (2017). *Postmodern Kültürde Gözetim Toplumuun Dönüşümü:' Panoptikon'dan 'Sinoptikon' ve 'Omniptikon'a*. Online Academic Journal of Information Technology, 8(30), 1309-1581.
- Okmeydan, S. B. (2017). *Yeni İletişim Tenolojilerini Sorgulamak: Etik, Güvenlik ve Mahremiyetin Kesiştiği Nokta*. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 5(1), 347-372.
- Onat, F. (2014). *Dijital Çağda Halkla İlişkiler Yazarlığı*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Öğüt, A. (2007). *Bilgi Çağında Yönetim*. Konya: Çizgi Kitapevi.
- Öngen, O. (2017). *Sosyal Medya Kullanıcılarının Gerçeklik Yanılgısı*. Yeni Medya Elektronik Dergisi, 1-14.
- Özaş-Anbarlı, Z., & Ceyhan, Ç. (2017). *Artırılmış Gerçeklik ve Süreğen Bağlantı Kültürü*

Diyarında Karşı Ütopylar: Rising Star Türkiye ve Black Mirror- Fifteen Million Merits. Ulakbim, 1(2)

- Özcan, U. (2001). ***Bir Postmodern Büyük Anlatı Örneği: İmparatorluk***. Sosyoloji Dergisi(3 (6)), 125-130.
- Özcan, M. (2004). ***Siber Terörizm ve Ulusal Güvenlik***. Y. Atamar (Dü.) içinde, İnternet ve Hukuku (s. 324-325). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Özdel, G. (2012). ***Foucault Bağlamında İktidarın Görünmezliği ve 'Panoptikon' ile 'İktidarn Gözü' Göstergeleri***. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 22-29.
- Özdemir, Z. (2015). ***Sosyal Medyada Kimlik İnşasında Yeni Akım: Özçekim Kullanımı***. Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 112-131.
- Özsöz, C. (2009). ***Pierre Bourdieu Sosyolojisi ve Simgesel Şiddet***. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Öztürk, S. (2013). ***Filmlerde Görünürlüğün Dönüşümü: Panoptikon, Süperpanoptikon, Sinoptikon***. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi(36), 132-151.
- Püsküllüoğlu, A. (2004). ***Türkçe'deki Yabancı Sözcükler Sözlüğü***. Ankara: Arkadaş Yayınları.
- Ritzer, G., & Stepnisky, J. (2015). ***Postmodern Büyük Kuramlar***. Çağdaş Sosyoloji Kuramları ve Klasik Kökleri içinde (s. 191-224). Ankara: De Ki.
- Say, Ö. (2017). ***Deleuze ve Guattari'de Toplum ve Dil***. FSM İlmî Araştırmalar ve Toplum Bilimleri Dergisi(9), 377-394.
- Shaljani, B. (2018). ***Reklamlarda Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Tüketici Davranışlarında Oynadığı Rol***. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Ticaret Üniversitesi: İstanbul.
- Sönmez, B. (2016). ***Gözetim Toplumun Günümüz Tüketim Dinamikleri Bağlamında Yorumlanması***. Selçuk İletişim(9(2)), 262-284.
- Şentürk, Ü. (2017). ***Yeni Toplumsal Bir Metin Olarak İnternet***. Sosyoloji Divanı, 21-3
- Toprak, A., Yıldırım, A., Aygöl, E., Binark, M., Börekçi, S., & Çomu, T. (2009). ***Toplumsal Paylaşım Ağı Facebook: "Görüyorum Öyleyse Varım"***. İstanbul: Kalkedon Yayınevi.

- Turan, S. (2002). *Teknolojinin Okul Yönetiminde Etkin Kullanımında Eğitim Yöneticisinin Rolü*. Kuram ve Uygulamalarda Eğitim Yönetim,(30), 271-281.
- Ulaş, S. E., Güçlü, B., & Uzun, E. (2002). *Felsefe Sözlüğü*. Ankara : Bilim Sanat Yayınları.
- Ulusoy, M. D. (2014). *Post-Yapısalcılık: Michel Foucault ve Jacques Derrida*. Çağdaş Sosyoloji Kuramları (s. 118-141). içinde Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Ünal, A. (2004). *Sosyal Tabakalaşma Bağlamında Pierre Bourdieu'nün Kültürel Sermaye Kavramı*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- van Dijk, T. A. (2010). *Söylem ve İktidar*. Nefret Suçları ve Nefret Söylemi (P. Uygun, Çev., s. 9-44). içinde İstanbul: Uluslararası Hrant Dink Vakfı Yayınları.
- Vural, B. A. (2006). *Bilgi İletişim Teknolojilerine Genel Bir Bakış*. Dijital Platform ve İletişim (s. 1-25). içinde İzmir : Ege Üniversitesi Basımevi.
- Vural, B. A., & Bat, M. (2010). *Yeni Bir İletişim Ortamı Olarak Sosyal Medya: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesine Yönelik Bir Araştırma*. Journal of Yaşar University(20(5)), 3348- 3382.
- Yağlı, S. (2015). *Bir Anlatı Mecrası Olarak Yeni Medyanın Sötleminde Trans Bireyler*. Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi(8(1)), 267-284.
- Yapay Zeka. (2017). Ekonometri Dergisi(82), 84.
- Yurdigül, Y., & Elitaş, T. (2017). *Voyörizm ve Teşhircilik Bağlamında Sosyal Medyanın Mahremiyet Sorunu: Instagram ve Periscope Örneği*. Sosyoloji Divanı, 129-147.
- Yücedağ, İ. (2017). *Modern Toplumda Denetim Asemblajı*. SDÜ Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 161-175.
- Yücel, D. (2015). *Sinema Filmlerinde Gözetim ve İktidar İlişkilerinin İnşası*. International Journal of Social Sciences and Education Research, 390-398.
- Ergin Zengin, Sezen, (2017). *Özneden Nesneye: Söylem Analizi Üzerinden Hayvanın Değişen Statüsü Hakkında Bir İnceleme*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

İnternet Kaynakları

“ABD’li Gazeteci Attığı Tweet Yüzünden Tutuklandı!” 2 Ocak 2018>

<https://medyanin50tonu.com/abdli-gazeteci-att%C4%B1%C4%9F%C4%B1-tweety%C3%BCz%C3%BCnden-tutukland%C4%B1-59fbc1a18503>

“Adana'da Sağlık Çalışanlarına Skandal Uygulama: 'Çip'le Takip Ediliyorlar” 12 Ocak 2018 >

<http://haber.sol.org.tr/toplum/adanada-saglik-calisanlarina-skandal-uygulama-ciple-takip-ediliyorlar-211682>

“Ah Bir Zengin Olsam: Evi Arabayı Satıp Bitcoin'e Basan Aileyle Tanışın!” 18 Nisan 2018 >

<https://onedio.com/haber/ah-bir-zengin-olsam-evi-arabayi-satip-bitcoin-e-basan-aileyle-tanisin-794676>

“Aile Suç Duyurusunda Bulundu: ‘Mavi Balina’ Oğlumuzu Aldı” 3 Aralık 2017 >

<http://www.hurriyet.com.tr/gundem/aile-suc-duyurusunda-bulundu-mavi-balina-oglumuzu-aldi-40578140>

“Akıllı Robot Sophia İnsanlığı Yok Edeceğini Söyledi!” 7 Mayıs 2018 >

<https://www.haberpap.com/insanligi-yok-edecek-akilli-robot-sophia-uretildi/>

Altay, Ö. (2015). 12 Adımda Birçok Ölümcül Hastalığı Tarihe Gömecek Bir Çalışma:

İnsan Genom Projesi. <<https://onedio.com/haber/12-adimda-bircok-olumcul-hastaligi-tarihe-gomecek-bir-calisma-insan-genom-projesi-564136>>.(Erişim Tarihi: 3 Mart 2018)

Altun, A. (2014). Modernite Tutkusu.

< <http://akademikperspektif.com/2014/09/26/modernite-tutkusu/>>. (Erişim Tarihi: 19 Mart 2018)

Antrax (2014). Birbirini Pekiştiren Kavramlar: Panoptikon ve Sinoptikon.

<saykozof.blogspot.com.tr/2014/06/birbirini-pekistiren-kavramlar.html>.(Erişim Tarihi: 17 Ekim 2017).

“Apple Watch Kalp Krizi Geçiren Adamın Hayatını Kurtardı” 02.05.2018 >

<http://www.milliyet.com.tr/apple-watch-kalp-krizi-geciren-teknoloji-haber-2576313/>

“Araştırmacılar Güney Kore’deki Üniversiteyi Boykot Ediyor: Pandora’nın Kutusunu Açmayın”26 Nisan 2018 >

http://www.cumhuriyet.com.tr/m/haber/teknoloji/954382/Arastirmacilar_Guney_Koredeki_universiteyi_boykot_ediyor__Pandora_nin_kutusunu_acmayin.html

“Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality)” 4 Mayıs 2018 >
<http://www.endustri40.com/artirilmis-gerceklik-augmented-reality/>

“Atari Oyununda Hile Yapan Yapay Zeka” 9 Mayıs 2018 >
<https://www.dunyahalleri.com/atari-oyununda-hile-yapan-yapay-zekâ/>

Aydın, G. (2016). Sosyal Medyanın İletişime Olumsuz Etkileri. <
<https://nbeyin.com.tr/sosyal-medyanin-iletisime-olumsuz-etkileri/>>. (Erişim Tarihi: 18 Ocak 2018).

Aydos, T. (2016). Hacker Nedir? Hacker Türleri Nelerdir?. <<http://pchocasi.com.tr/hacker-nedir-hacker-turleri-nelerdir-21370/>>.(Erişim Tarihi: 16 Eylül 2017).

Bakırcı, Ç. M. (2011). Yapay Zeka: Dost Mu Düşman Mı?
<<https://evrimagaci.org/article/tr/yapay-zeka-dost-mu-dusman-mi> > Erişim Tarihi: 6 Mayıs 2018

Bayrakçı, C. (2017). Hashtag Nedir? Nasıl Kullanılır?. <
<http://dijitalmedyauzmanligi.com/sosyal-medya/hashtag-nedir-nasil-kullanilir/>>.
(Erişim Tarihi: 15 Nisan 2018).

“Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Uyuşturucu Kullanımını Geçti” 8 Şubat 2018 >
<http://www.turkiyegazetesi.com.tr/saglik/540091.aspx>

“Black Mirror Augmented Reality Game Created Using Hololens” 18 Mayıs 2018 >
<https://mashable.com/2017/05/14/black-mirror-playtest-hololens-augmented-reality/#WbIWNmay.kqL>

“Black Mirror’da Gördüğümüz ve Günümüzde Var Olan 3 Teknoloji” 9 Şubat 2018 >
<http://www.pazarlamasyon.com/pazarlama/black-mirrorda-gordugumuz-ve-gunumuzde-var-olan-3-teknoloji/>

“Black Mirror’daki Mikroçip İmplantları Gerçek Oldu” 4.Ekim 2017 >
<http://www.pazarlamasyon.com/teknoloji/black-mirrordaki-mikrocip-implantlari-gercek-oldu/>

“Black Mirror Dizisi Gerçek Oluyor” 16 Mayıs 2018 >
<https://www.sozcu.com.tr/2018/dunya/black-mirror-dizisi-gercek-oluyor-2235139/>

“Boston Dynamics'in Black Mirror Metalhead Bölümünü Andıran Robotu: Spotmini” 5 Nisan 2018 ><https://seyler.eksisozluk.com/boston-dynamicsin-black-mirror-metalhead-bolumunu-andiran-robotu-spotmini>

“Casus Yazılım” 6 Ocak 2018 <<http://casus-yazilim.com/cocuk-takip-programi/>>

Ceyhan, S. (2017). Panoptikon, Topluma Göz Hapsi

<<https://www.sanalok.com/2017/02/panoptikon-topluma-goz-hapsi.html>>. (Erişim Tarihi: 12 Nisan 2018).

“China Opens Doors To \$1.5 Billion Mega Virtual Reality Park” 02.05.2018 >
<https://medium.com/@Staramba/china-opens-doors-to-1-5-billion-mega-virtual-reality-park-a6209ab96c39>

“CIA'in Güvenlik İhlallerini İfşa Eden Snowden'a Göre Facebook Bir Sosyal Medya Değil, Gözetleme Merkezi!” 13 Nisan 2018 > <https://onedio.com/haber/cia-in-guvenlik-ihlallerini-ifsa-eden-snowden-a-gore-facebook-bir-sosyal-medya-degil-gozetleme-merkezi-814188>

Çelik, D. (b.t.). Sosyal Medyada Nefret Söylemine Bakış

<<http://www.umut.org.tr/userfiles/files/Deniz%20%C3%87elik.pdf>> Erişim Tarihi: 1 Haziran 2018

“Çin'den Black Mirror Bölümü Gibi Yasal Uygulama: Vatandaşlar 2020'den İtibaren Puanlanacak!” 22 Şubat 2018 > <https://onedio.com/haber/cin-den-black-mirror-bolumu-gibi-yasal-uygulama-vatandaslar-2020-den-itibaren-puanlanacak-795829>

“Çin'den Tüm Ülkeyi Kapsayan Yüz Tanıma Sistemi” 02.05.2018 >
<https://www.ntv.com.tr/teknoloji/cinden-tum-ulkeyi-kapsayan-yuz-tanima-sistemi,ifG90pFujU6msAcJp-eE6w>

Duman, S. (2015). Panopticon'dan Periscope'a.

<<https://medium.com/turkce/panopticon-dan-periscope-a-ad2e7c59da39>> . (Erişim Tarihi: 12 Mart 2018).

“Dünyanın İlk Kadın Seks Robotundan Sonra Biyonik Penise Sahip Erkek Versiyonu Da Kapıda!” 18 Ocak 2018 > <https://onedio.com/haber/teknoloji-fuarinda-gordugu-siddetli-ilgi-sonucu-tamire-gonderilen-yapay-zekali-seks-robotu-788883>

“Faceook'un Yapay Zekaları Korkuttu!” 4 Mart 2018 >

<https://www.merlininkazani.com/facebookun-yapay-zekalari-korkuttu-bilim-95694>

“Filtreli Fotoğraflardaki Hallerine Benzemek İçin Estetik Yaptırıyorlar” 2 Haziran 2018 > <http://www.gamer.com.tr/haberler/filtreli-fotograflardaki-hallerine-benzemek-icin-estetik-yaptiriyorlar>

Gülbahar, Y., Madran, O., Kalelioğlu, F. (2010). Sosyal Ağların Eğitim Amaçlı Kullanımı https://www.researchgate.net/publication/228549730_Sosyal_Aglarin_Egitim_Amacli_Kullanimi > Erişim Tarihi: 9 Mayıs 2018

“Güney Kore Bitcoin Piyasasını Düzenlemek İstiyor: Bitcoin Vergisi Gelebilir” 27 Mayıs 2018 > <https://www.donanimhaber.com/diger-bilim-ve-teknoloji/haberleri/Guney-Kore-Bitcoin-piyasasini-duzenlemek-istiyor-Bitcoin-vergisi-gelebilir.htm>

“Görme Engelliler İçin Yapay Zeka Destekli Göz Tasarlandı” 02.05.2018 > https://www.ntv.com.tr/teknoloji/gorme-engelliler-icin-yapay-zeka-destekli-goz-tasarlandi,2fbm_Qfq5EGfxETFXm2oFA

“Hollanda'da Cenaze İşleri Fuarında Sergilenecek 'İntihar Makinesi' Tartışma Yarattı” 8 Mayıs 2018 > <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-43669630>

“Influenser’lar Kozmetik Ve Moda Dünyasını Yeniden Şekillendiriyor” 3 Nisan 2018 > <https://creatorden.com/influencerlar-kozmetik-ve-moda-dunyasini-yeniden-sekillendiriyor/>

“İnsan Beyni İnternete Bağlandı, Beynimiz Hacklenebilir Mi?” 02.05.2018 > https://www.ntv.com.tr/saglik/insan-beyni-internete-baglandi-beynimiz-hacklenebilir-mi,UD8_SfCSpE2-olPmAOU3hQ

“İnsanlık Nerede? Oyun Bağımlılıkları Yüzünden Çocuklarının Ölümüne Sebep Olan Ebeveynler” 11 Şubat 2018 > <https://onedio.com/haber/insanlik-nerede-oyun-bagimliliklari-yuzunden-cocuklarinin-olumune-sebep-olan-ebeveynler-808549>

“Instagram'da Mükemmel Hayatı Sergilemeye Çalışırken 10 Bin Dolarlık Borca Giren Kadın” 17 Nisan 2018 > <https://onedio.com/haber/instagram-da-mukemmel-hayati-sergilemeye-calisirken-10-bin-dolarlik-borca-giren-kadin-812861>

“Instagram’da Sürekli Story Paylaşma İhtiyacı Hissediyorsanız Sizin İçin Kötü Bir Haberimiz Var!” 30 Nisan 2018 > <https://onedio.com/haber/instagram-da-surekli-story-paylasma-ihtiyaci-hissediyorsaniz-sizin-icin-kotu-bir-haberimiz-var-820318>

İrvan, A. (2017). Dijital Medya Okuryazarlığı Nedir? Neden Gereklidir?.

<<http://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2017/06/06/dijital-medya-okuryazarligi-nedir-neden-gereklidir/>>. (Erişim Tarihi: 23 Aralık 2017).

“Is The 'Black Mirror' "Playtest" Video Game Real? This Virtual Reality Horror Is Closer

To Life Than You Think” 10 Şubat 2018 > <https://www.bustle.com/articles/190960-is-the-black-mirror-playtest-video-game-real-this-virtual-reality-horror-is-closer-to-life>

“İnternet Ortamında Nefret Söyleminin Varlığı” 1 Mart 2018 > <http://www.nefretsoylemi.org/detay.asp?id=1155&bolum=rapor>

“İsveç’te Binlerce İnsan Kimlik Kartlarını Mikroçip İle Derilerinin Altına Yerleştiriyor” 1 Haziran 2018 > <http://www.pazarlamasyon.com/teknoloji/isvecte-binlerce-insan-kimlik-kartlarini-mikrocip-ile-derilerinin-altina-yerlestiriyor/>

“İntihar Oyunu Mavi Balina’dan Kurtulan Genç: ‘Eğer Tamamlamazsam Annem Ölecekti’” 17 Mayıs 2018 > <https://www.sozcu.com.tr/2018/gundem/intihar-oyunu-mavi-balinadan-kurtulan-genc-eger-tamamlamazsam-annem-olecekti-2238559/>

“Japon Bilim İnsanları Zihin Okumaya Başladı” 02.05.2018 > <https://www.techinside.com/japon-bilim-insanlari-zihin-okumaya-basladi/>

“Kilo Problemine Akıllı Çatal!” 10 Mayıs 2018 > <http://www.haberturk.com/ekonomi/teknoloji/haber/855237-kilo-problemine-akilli-catal>

“Kitlelere Zarar Veren Mavi Balina Oyunundan Sonraki Yeni Çılgınlık: "Tuz Ve Buz Challenge"” 28 Nisan 2018 > <https://onedio.com/haber/kitlelere-zarar-veren-mavi-balina-oyunundan-sonraki-yeni-cilginlik-tuz-ve-buz-challenge-823164>

“Kuzey Kore, Güney Kore'nin Bitcoin Borsasına Saldırdı” 27 Mayıs 2018 > <https://www.donanimhaber.com/diger-bilim-ve-teknoloji/haberleri/Kuzey-Kore-Guney-Korenin-Bitcoin-borsasina-saldirdi.html>

Kömürcü, C.M. (2017). Yapay Zekâ Nedir? Yapay Zekâ Ne Amaçla Üretilir? < <http://www.milliyet.com.tr/molatik-81/> >.(Erişim Tarihi: 5 Aralık 2017).

Köroğlu, O. (2012). En Yaygın İletişim Ortamında Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları < <http://inet-tr.org.tr/inetconf17/bildiri/14.pdf> > Erişim Tarihi: 18 Nisan 2018

“Mahremiyet' Endişesi: ABD Gıda ve İlaç Kurumu Hasta Takibi Yapan 'Dijital Hapa' Onay Verdi!” 02.05.2018 > <https://onedio.com/haber/-mahremiyet-endisesi-abd-gida-ve-ilac-kurumu-hasta-takibi-yapan-dijital-hapa-onay-verdi-795826>

“Matrix Gerçek Mi Oluyor? Yapay Rahimle Hamile Kalmadan Çocuk Sahibi Olmak

Mümkün Mü?” 25 Kasım 2017 > <https://onedio.com/haber/matrix-gercek-mi-oluyor-yapay-rahimle-hamile-kalmadan-cocuk-sahibi-olmak-mumkun-mu-794700>

Mavi Balina Bir Can Daha Aldı: 17 Yaşındaki İbrahim Can Duman İntihar Etti” 4 Aralık 2017 > <https://onedio.com/haber/sanal-olum-tuzagi-blue-whale-namidiger-mavi-balina-hakkinda-bilinmesi-gerekenler-795812>

“Mavi Balina Oyunu Bilançosu: 130 Ölü!” 3 Aralık 2017 > <http://www.kamudanh Haber.net/guncel/mavi-balina-oyunu-bilancosu-130-olu-h358758.html>

“Mavi Balina Oyunu Nedir? İşte Mavi Balina Hakkında Merak Edilenler Ve Ayrıntılı Analiz” 12 Nisan 2018 > <https://www.sozcu.com.tr/2018/gundem/mavi-balina-oyunu-nedir-iste-mavi-balina-hakkinda-merak-edilenler-ve-ayrintili-analiz-2196793/>

“Mavi Balina'da Ölüm Zinciri! '40'ta Elini Kes, 50'de İntihar Et' Emri” 25 Şubat 2018 > <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/mavi-balinada-olum-zinciri-40ta-elini-kes-50de-intihar-et-emri-40749744>

“Mavi Balina Oyunundan Sonra Bu Kez Mariam Alarmı!” 1 Haziran 2018 > <http://www.haberturk.com/mavi-balina-oyunundan-sonra-bu-kez-mariam-alarmi-1978085>

“Mavi Balina Yüzünden 142 Kişi İntihar Etti!” 24 Ocak 2018 > <http://www.milliyet.com.tr/Mavi-Balina-yuzunden-142-kisi-intihar-etti--molatik-707/> “Okuyunca Sizi Korkutacak Aşırı Oyun Bağımlılığı Yüzünden Yaşanmış 6 Ölümlü Olay”

“Ölüm Zamanını Tahmin Edebilen Yapay Zeka” 24 Nisan 2018 > <https://www.log.com.tr/olum-zamanini-tahmin-edebilen-yapay-zeka/>

Özcan, B (2017). Kara Aynadan Yansıyan Korku – Black Mirror S03e05.
<<http://barisozcan.com/kara-aynadan-yansiyan-korku-black-mirror-s03e05/>>
Erişim Tarihi :1 Haziran 2018

“Patlamanın Gerçekleştiği Yerde Selfie Çektiler” 7 Nisan 2018 > <http://www.ensonhaber.com/patlamanin-gerceklestigi-yerde-selfie-cektiler-2016-03-20.html>

“Pokemon GO Oyuncusu, Nadir Pokemon Yakaladıktan Sonra Öldü” 10 Şubat 2018
><https://www.cnnturk.com/teknoloji/pokemon-go-oyuncusu-nadir-pokemon-yakaladiktan-sonra-oldu>

“Rusya'da İki Kız Kardeşin İntiharında 'Mavi Balina' Şüphesi” 6 Mayıs 2018 >

<https://onedio.com/haber/rusya-da-iki-kiz-kardessin-intiharinda-mavi-balina-suphesi-810580>

“Rusya'da 15 Yaşındaki Çocuktan Bilgisayar Oyunu Cinayeti: 'Oyundaki Senaryoyu Uygulamak İstedim’” 5 Mayıs 2018 > <https://onedio.com/haber/rusya-da-15-yasindaki-cocuktan-bilgisayar-oyunu-cinayeti-oyundaki-senaryoyu-uygulamak-istedim-820794>

“Sanal Gerçeklik Gözlüğü Denerken Hayatını Kaybetti” 5 Mayıs 2018 > <http://www.milliyet.com.tr/sanal-gerceklik-gozlugu-denerken-teknoloji-haber-2579311/>

“Second Life” 26 Mayıs 2018 >

https://secondlife.com/?lang=trTR&campaignid=142251390&adgroupid=29556763470&loc_physical_ms=1012785&placement=&keyword=second%20life%20oyun&matchtype=p&creative=100838255550&utm_source=Google&creativeid=T801000&gclid=Cj0KCQjwgMnYBRDRARIsANC2dfnSs9YARwt8Y5ncE3XupAFtOXHZMqatMCEfKdPcWHOZ9VzYovfMbzcaAg-rEALw_wcB

“Seksi Teknoloji Tam Gaz Devam! Las Vegas'ın En Büyük Striptiz Kulübünde Dans Eden Robotlar” 22 Ocak 2018 > <https://onedio.com/haber/seksi-teknoloji-tam-gaz-devam-las-vegas-in-en-buyuk-striptiz-kulubunde-dans-eden-robotlar-805065>

“Snapchat Hack’lendi” 12 Mayıs 2018 > <http://digitalage.com.tr/snapchat-hacklendi/>

“Sonumuz Mu Geliyor? ‘Genç Kız’ Yapay Zekası Bir Günde Hitler Aşığı Seks Bağımlısına Dönüştü!” 9 Kasım 2017 > <https://onedio.com/haber/sonumuz-mu-geliyor-genc-kiz-yapay-zekasi-bir-gunde-hitler-asigi-seks-bagimlisina-donustu--697882>

“Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçme Ve Kurtulma Yolları” 26 Ekim 2017 > <http://www.dijitalajanslar.com/sosyal-medya-bagimlilikinden-kurtulmak/>

“Sosyal Medyada Etkileşimi Artıran Paylaşım Saatleri” 7 Ekim 2017 > <http://digitalage.com.tr/sosyal-medyada-etkilesimini-artiran-paylasim-saatleri/>

“Spotify” 30 Mayıs 2018 > <https://www.spotify.com/tr/premium/>

Şahin, B. (2017). Hacker Nedir? Nasıl hacker Olunur?.

<<http://webellek.com/hacker-nedir-nasil-hacker-olunur/>>. (Erişim Tarihi: 19 Aralık 2017).

“Tehditler, Şiddet Dolu Görevler Ve Can Kayıpları: Sanal Ölüm Tuzağı Mavi Balina

Hakkında Bilinmesi Gerekenler!” 3 Aralık 2017><https://onedio.com/haber/sanal-olum-tuzagi-blue-whale-namidiger-mavi-balina-hakkinda-bilinmesi-gerekenler-795812>

“Tinder'dan Tanıştığı Genç Kadını Öldürüp Asitte Eritti” 26 Aralık 2018 >
<http://t24.com.tr/haber/tinderdan-tanistigi-genc-kadini-oldurup-asitte-eritti,379837>

“Tinder Nedir? Tinder Nasıl Kullanılır?” 6 Ocak 2018 >
<http://www.ids.com.tr/Teknolojik-Haberler/195/Tinder-Nedir?-Tinder-Nasil-Kullanilir?>

“Tsk'nın Son Gözdesi 'Eşek Arısı Drone' Havada Engel Tanımıyor” 1 Haziran 2018 >
<http://www.trthaber.com/haber/turkiye/tsknin-son-gozdesi-esek-arisi-drone-havada-engel-tanimiyor-346476.html>

“Türkiye’de Bitcoin: Yasal Mı Değil Mi?” 1 Nisan 2018 >
<https://www.donanimhaber.com/diger-bilim-ve-teknoloji/haberleri/Turkiyede-Bitcoin-Yasal-mi-degil-mi.htm>

“Türkiye’nin İlk ve Tek İlişki Danışmanı” 5 Mayıs 2018 >
<http://www.askoyunu.net/kategori/turkiye-nin-ilk-ve-tek-iliski-danismani>

“Twitter’den İtiraf Gibi Açıklama: Sosyal Medya Gençleri İntihara Sürüklüyor” 27 Aralık 2017 ><https://www.sozcu.com.tr/2017/saglik/twitterdan-itaraf-gibi-aciklama-sosyal-medya-gencleri-intihara-surukluyor-2131603/>

“Ünlü Film Yıldızı Twitter’da Suçlanınca İntihar Etti” 18 Mayıs 2018 >
<https://www.sozcu.com.tr/2017/dunya/unlu-film-yildizi-twitterda-suclaninca-intihar-etti-2122675/>

Ürün, B.E. (2014). Sosyal Ağların Hayatımıza Etkileri.

<<http://webnoloji.net/sosyal-aglarin-hayatimiza-etkileri/>> (Erişim Tarihi: 9 Nisan 2018).

“Yapay Zekanın İnsana En Karmaşık Zaferi: Alphago Filmi” 4 Mart 2018 >
https://bigumigu.com/haber/yapay-zekanin-insana-en-karmasik-zaferi-alphago-filmi/?utm_campaign=BundleHaber&utm_medium=referral&utm_source=BundleHaber&bnrv=15496

“Yapay Zeka Tarafından Hazırlanan Morgan Filminin Fragmanı Yayınlandı!” 27 Kasım 2017 > <https://onedio.com/haber/yapay-zekâ-tarafından-hazırlanan-morgan-filminin-fragmani-yayinlandi--729171>

“Yapay Zeka Tarafından Üretilen Şarkı: Break Free” 27 Kasım 2017 >
<https://onedio.com/haber/yapay-zekâ-tarafından-uretilen-sarki-break-free-784354>

“Yardım Etmek Yerine Cep Telefonlarını Çıkarıp Yanan Aracın Görüntüleri Çektiler”
7 Nisan 2018 > <https://www.canlihaber.com/yarim-etmek-yerine-cep-telefonlarini-cikarip-yanan-aracin-goruntuleri-cektiler-135620h.htm>

Yılmaz, S. (2017). 21. Yüzyılda İstihbarat.

< www.21yyte.org/assets/uploads/files/21yy_Istihbarat_Eylul2017.pdf >. (Erişim Tarihi: 6 Nisan 2018).

“Whatsapp'ta İstedığınız Birinin Online Durumunu Takip Eden Uygulama: Whatsdog”
5 Aralık 2017 > <http://www.webtekno.com/mobil-uygulama/whatsdog-h7075.html>

“Xiaomi: Artık Akıllı Telefonlarımızda Yapay Zekâ Ağırlık Kazanacak” 2.Mayıs 2018 >
<https://www.donanimhaber.com/cep-telefonlari/haberleri/Xiaomi-Artik-akilli-telefonlarimizda-yapay-zek-agirlik-kazanacak.htm>

“6 Yaşındaki Youtuber'ın Yıllık Kazancı 11 Milyon Dolar” 19 Ocak 2018 >
<http://www.milliyet.com.tr/6-yasindaki-Youtuber-in-yillik-kazanci-11-milyon-dolar-molatik-6828/>

EKLER

Ek 1. Çalışmada Kullanılan Kavramların Tanımları

Bu başlık altında araştırma boyunca kullanılan ya da gönderme yapılan belirli kavramların tanımlarına yer verilecektir. Araştırma içinde de sıkça kullanılan kaynaklardan yararlanılarak tanımlanan kavramların, araştırmanın anlaşılabilirliğini arttıracakları düşünülmektedir.

Alternatif Medya: Alternatif medya; gerek kurumsal işleyiş, gerek ürettiği içerik ve bu içeriğin üretim aşamaları gerekse de izleyicisi, okuyucusu, dinleyicisi ile kurduğu ilişki itibarıyla yaygın ticari medyanın zıttı olarak var olan, daha adil, daha eşit, daha özgür, daha demokratik başka bir dünyanın mümkün olduğunu kanıtlayan organizasyonel bir düzlemdir (Ataman ve Çoban, 2016:37).

“Yerleşik ve kurumsallaşmış siyaseti (toplumda değişimi savunma veya en azından geleneksel değerlerin eleştirisi anlamında) açıkça reddeden veya ona meydan okuyan kitle iletişim biçimleri. Bunlar “köktenci (radikal)” veya “yeraltı” iletişim araçları olarak da adlandırılırlar; [...] geleneksel iletişim araçlarına karşıt bir konu alırlar” (Mutlu, 2008:25-26).

Bilgi teknolojileri: “Verilerin kaydedilmesi, saklanması, belli bir işlemde geçirilerek yeni bilgiler üretilmesi, üretilen bilgilerin saklanması ve aktarılması gibi işlemlerin etkin bir biçimde yapılmasını mümkün kılan teknoloji”dir (Demirbilek, 2015: 172).

Enformasyon Teknolojisi: “Yüksek teknolojinin sunduğu imkânlar doğrultusunda enformasyon ile bilginin, insanlar ve bilgisayarlar tarafından elektronik ortamda yeniden yapılandırılması, biriktirilmesi, işlenmesi, aktarılması, sergilenmesi, organizasyonu ve kullanılması”dır (Dolgun, 2015: 130).

Enformasyon Toplumu: ‘ Bilginin en değerli kaynak, üretim aracı, aynı zamanda da temel ürün olduğu; öyle ki, işgücünün çoğunluğunun enformasyon endüstrisinin

işçilerinden oluştuğu ve enformasyonun diğer göstergelere göre ekonomik ve toplumsal olarak da baskın olduğu bir toplum' (Mutlu, 2008: 94).

Gözetim: Türk Dil Kurumu'nun sözlüğünde (2018) görmek, birincil anlamıyla, “göz yardımıyla bir şeyin varlığını algılamak, seçmek” anlamına gelmektedir. Aynı sözlükte gözetim ise ‘gözetme işi, nezarete himaye anlamlarına gelmektedir. Gücüyener (2011: 5)’e göre;

“Gözetim kabaca polisiye, güvenlik, istihdam, ticaret, yönetim gibi çok çeşitli alanlarda kurumların sürekli genişleyen bir kapsamla ve yoğunlaşmayla kişisel verilerin elde edilmesini ve biriktirilmesini, analiz ve senteze tabi tutulmasını ifade eder. Bu anlamda gözetim, gündelik yaşamın tüm alanlarını ve her anını kendine hedef olarak seçer.”

Gücüyener (2011:4)'in aktarımıyla gözetim (surveillance) “Oxford Wordpower Dictionary’de ‘yanlış bir şeyler yapma potansiyeli bulunanları dikkatlice izlemek’ anlamına gelirken, kelimenin kökeni, ‘bir kişinin hareketlerini yakından izlemek’ anlamıyla, Fransızcadır.

David Lyon ise gözetimi, “etkileme, yönetme, koruma, yönlendirme gibi amaçlarla kişisel enformasyona dönük odaklı, sistemli, düzenli ilgi” olarak tanımlamaktadır. Bunun yanında gözetleme, gözetlenen hakkında bilgi toplanmasını ve bu toplanan verilerin kişileri etkileme ya da denetleme amacıyla kullanılmasını ifade etmektedir (Lyon, 2013:31).

Gözetimin ‘potansiyel şiddet’ barındırmasını da vurgulayan, biraz daha kapsamlı bir tanımına göre;

"Gözetim; belli grupların diğer belirli grupların davranışlarını önleme amaçlı olarak verileri toplama, biriktirme, analiz etme, işleme, değerlendirme ve kullanma yollarını uyguladığı; potansiyel olarak fiziksel, ideolojik ya da yapısal şiddeti içeren, insanları belirli davranışlara yöneltmeye çalışan bir süreçtir" (Çakır, 2015: 248).

Mahremiyet: ‘Bir kişi veya grubun başkalarıyla etkileşimini düzenleyen bir kişilerarası sınır koyma süreci. [...] Mahremiyet, başkalarıyla kurulan temasın ve ilişkinin derecesini

denetlemek amacıyla kişinin çevresindeki sınırları açan ve kapatan düzenleyici bir sürece dayanır' (Mutlu, 2008: 206).

Medya: TDK sözlüğünde (2018) iletişim ortamı ve iletişim araçları anlamlarına gelirken; medya genel anlamıyla, yerel, bölgesel, ulusal ve uluslararası alanda yayın yapan kamu ya da özel kuruluşlara ait yazılı basılı organları, haber ajansları, radyo ve televizyon şirketleri, prodüksiyon firmalarını kapsayan bir kavramdır (Adıgüzel, 2017).

“Medya sözcüğü dilimize İngilizce’den geçmiştir. İngilizce’de “media” sözcüğü araç, ortam, ortam aracı anlamına gelen “medium” sözcüğünün çoğuludur. Bununla birlikte dilimizde medya sözcüğünün yerine “kitle iletişim araçları” ifadesi de kullanılmaktadır. Günümüzde medya kavramı içinde tanımlanan kitle iletişim araçları; televizyon, radyo, gazete, dergi, internet, cep telefonları, kitaplar, afişler ve billboardlar olarak sayılabilir. Her türlü sözlü, yazılı, görsel ve işitsel unsur medyanın bir parçası haline gelebilir” (Kılıç, 2012: 77).

Modernite: ‘Modern’den türetilen ve sözcük olarak ilk kez Hegel’in kullandığı, J. J. Rousseau’nun da yazılarında yer alan ‘modernite’ (modernlik) terimi, Avrupa’da Rönesans sonrası Aydınlanma dönemi ile başladığı kabul edilen ve yaklaşık olarak 17. yüzyılı kapsayan dönemde yaşanan büyük ve köklü değişimleri ifade eder ve batı medeniyetinin bir devrini ve aynı zamanda da bir tarzı tanımlar (Beriş, 2003, aktaran Demir vd, 2008:78). Aydınlanma sonrasında gelişerek evrensel niteliğe kavuşan modernite; yeni bir siyasal düzen, yeni bir iktisadi düşünce yapısı, yeni bir bilim anlayışı ve yeni bir ahlak algısı ortaya çıkarmış (Çetin, 2003, aktaran Demir vd, 2008:79) özgürlük, ilerleme, adalet, güç, iktidar, siyaset, zenginlik, kentleşme, laiklik, pozitivizm vb. kavramları toplumun temel değerleri haline getirmiştir (Altun, 2014) .

Panoptikon: “Gözetim Çalışmaları” adlı kitabında Panoptikon’a yoğunlukla yer veren Lyon (2013: 288-289)’ göre;

“Panoptikon, 1793’te, Bentham’ın mahkûmların görünmeyen bir denetçiye görünür olmasını sağlayan bir mimariye sahip hapishane diyagramı için kullandığı Yunanca kökenli bir sözcüktür. Sözcük, Foucault’un hem

Panoptikona hem de elektronik teknolojilerin açık bir şekilde Bentham'ın hayallerinin de ötesine geçen panoptik imkânlarla izin vermesine dönük odağına bağlı olarak gözetim ile ilgili teori tartışmalarının merkezi olmuştur.”

Sosyal Paylaşım Ağları: “Bireylerden oluşan bir sistem içinde, herkese ya da belirli kişilere açık hesaplar oluşturmaya olanak veren ve etkileşimde bulunan kişilerin listesini gösteren elektronik tabanlı hizmetler”dir (Kızılarıslan, 2012: 26-27).

Simulakr: Baudrillard’a göre simülakr, ‘bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm’dür (Baudrillard, 2011: 7).

Simüle Etmek: Baudrillard’a göre simüle etmek, ‘gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak’tır (Baudrillard, 2011: 7).

Simulakrum: “Orijinali, gerçeği, ilk örneği olmayanı; kendisi zaten kopya olan bir şeyin kopyasını anlatan terim. Simulakrum durumunda, gerçek ile model arasında hiç bir fark kalmamıştır. Çünkü zaten kopya edilenin de aslı yoktur” (Mutlu, 2008: 257).

Simülasyon: Baudrillard’a göre simülasyon, ‘bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi’dir (Baudrillard, 2011: 7). Simülasyon Türk Dil Kurumu’nun sözlüğünde ise ‘benzetim, öğrence’ olarak açıklanmaktadır.

Sinoptikon: “Çoğunluğun az kişiyi izlemesiyle, kendisini ‘az’ kişinin söylemlerine göre uyarlaması, disipline etmesidir”dir

Sosyal Medya: “Bireylerin internet ortamında birbirleriyle gerçekleştirdikleri iletişim ağları ile bloglar, sosyal ağlar, mikro bloglar, forumlar, sohbet siteleri ve içerik paylaşım toplulukları gibi bilgi paylaşımını sağlayan internet siteleri ve çeşitli uygulamalar sayesinde ulaşmak istedikleri içeriklere erişebilmelerini sağlayan diyaloglar ve paylaşımlar bütünü”dür (Ergene, 2014: 5).

Yeni Medya: “Bilgisayar teknolojilerinin sağladığı tüm imkânlar ile hız ve etkileşim özellikleri sayesinde coğrafi bağımlılığı ortadan kaldıran bir medya türüdür” (Kızılarıslan, 2012: 26).



Ek 2. Yeni Enformasyon Teknolojileri ve Sosyal Medya Kullanım İstatistikleri

İnternetin ortaya çıkışı ve yeni iletişim teknolojilerinin gelişimiyle birlikte, internet ve bu teknolojilerin kullanımı oldukça yaygınlaşmış ve gün geçtikçe artan bir süreklilik kazanmıştır. Özellikle sosyal medyanın, başta haber kaynağı görevini yerine getirmek üzere, insanların her ihtiyacında yardıma koşması insanların hem internetten hem de yeni teknolojilerin getirdiklerinden kopamamasına neden olmaktadır. Dünya ve Türkiye genelinde özellikle internet kullanımının oranlarını bilmenin, gerçek hayat örneklerini yorumlamak açısından kolaylık sağlayabileceği düşüncesiyle aşağıda bir takım istatistik bilgileri paylaşılmaktadır.

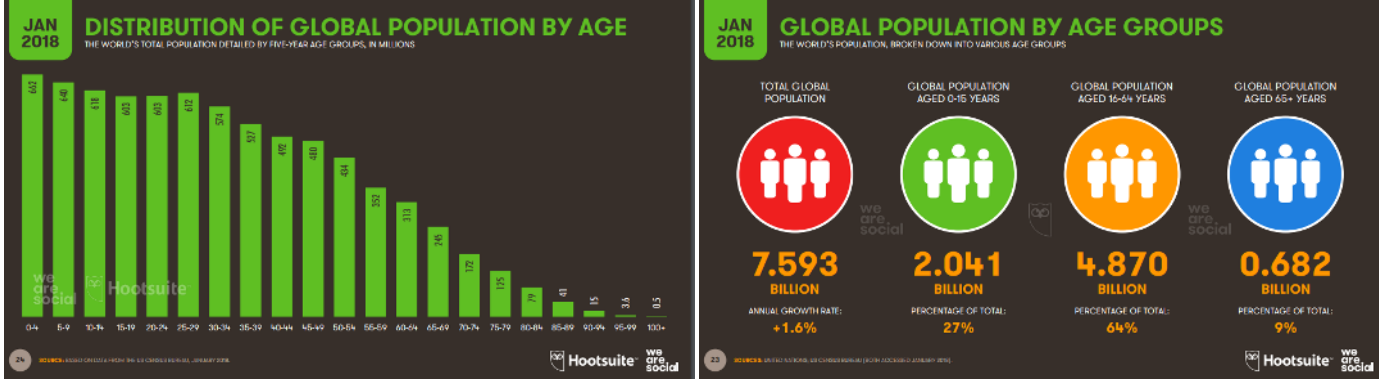
30 Ocak 2018’de, We Are Social ve Hootsuite tarafından yayımlanan Digital in 2018: World’s Internet Users Pass The 4 Billion Mark başlıklı raporunda dünya genelinde internet kullanımı ve sosyal medya kullanımı istatistikleri belirtilmiştir.



Şekil 1: Dünya'daki İnternet, Sosyal Medya ve Mobil Kullanıcı İstatistikleri¹⁰¹

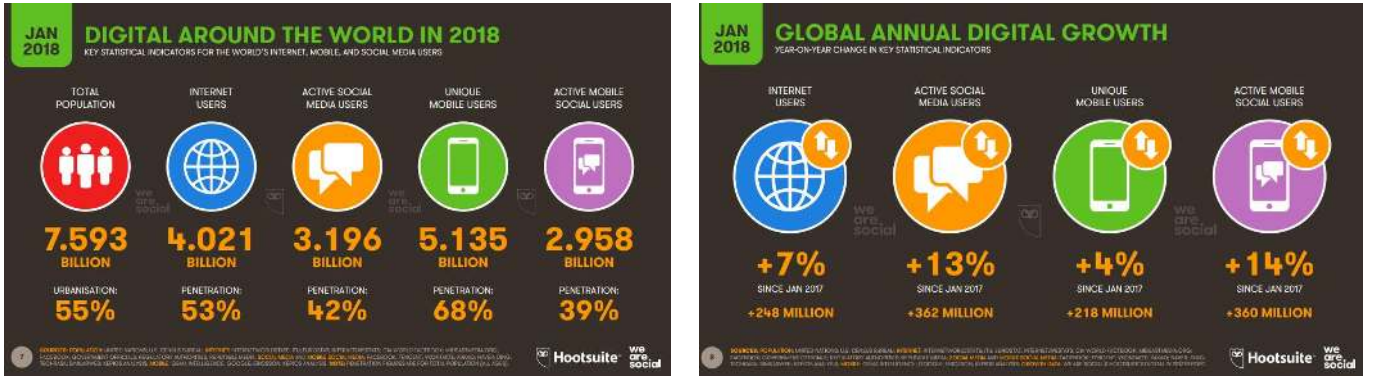
Buna göre 2018’de dünya nüfusunun %53’ü internet kullanıcısı iken; %42’si de sosyal medya kullanıcısıdır (We Are Social & Hootsuit, 2018).

¹⁰¹ Şekiller We Are Social ve Hootsuite’in yayınladığı Digital in 2018 raporundan alınmıştır.



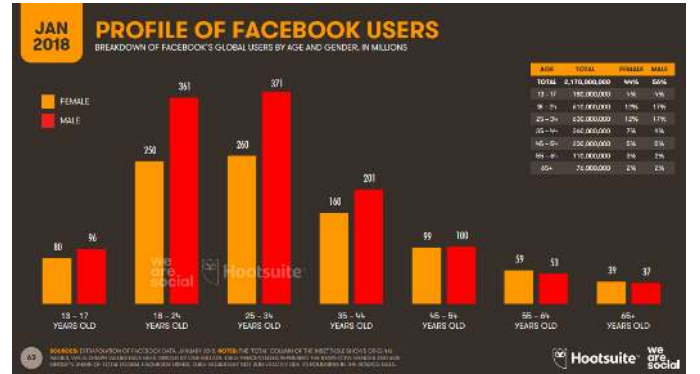
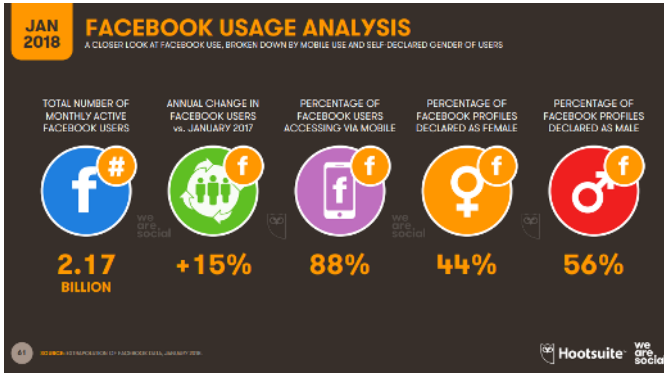
Şekil 2:Dünya'daki Yaş Dağılımı İstatistikleri

Dünya'da internet kullanımı için yaş dağılımına bakıldığında en yüksek oran 16-64 yaş arasında görülmektedir. Ancak bu yaş aralığındaki kullanımda en yüksek oranlar 0-4 yaş,5-9 yaş ve 25-29 yaş arasında görülmektedir.



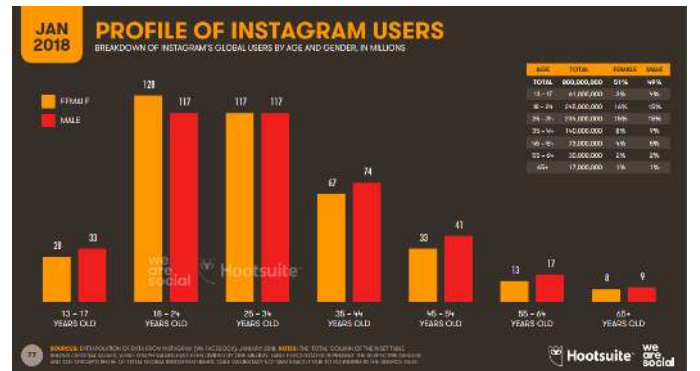
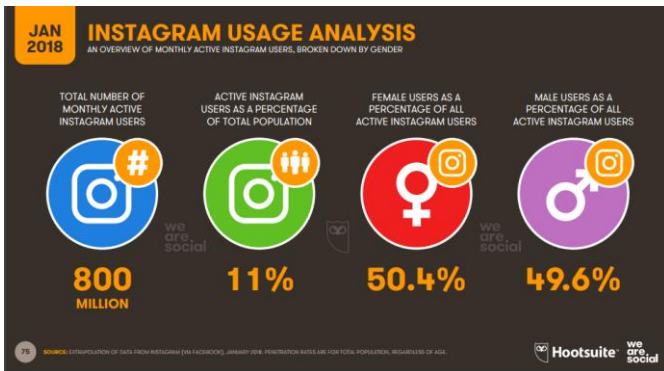
Şekil 3:Dünya'daki İnternet Kullanımı İstatistikleri

Dünyada internet kullanımı istatistiklerine bakıldığında dünyada 4.02 milyar kişi internet kullanıcısıdır. Bu kullanıcıların 3.72 milyarı yani yarısından çoğu interneti mobil olarak kullanmaktadır.



Şekil 6:Dünya'daki Facebook Kullanımı ve Facebook Kullanıcılarının Yaş Dağılımı İstatistikleri

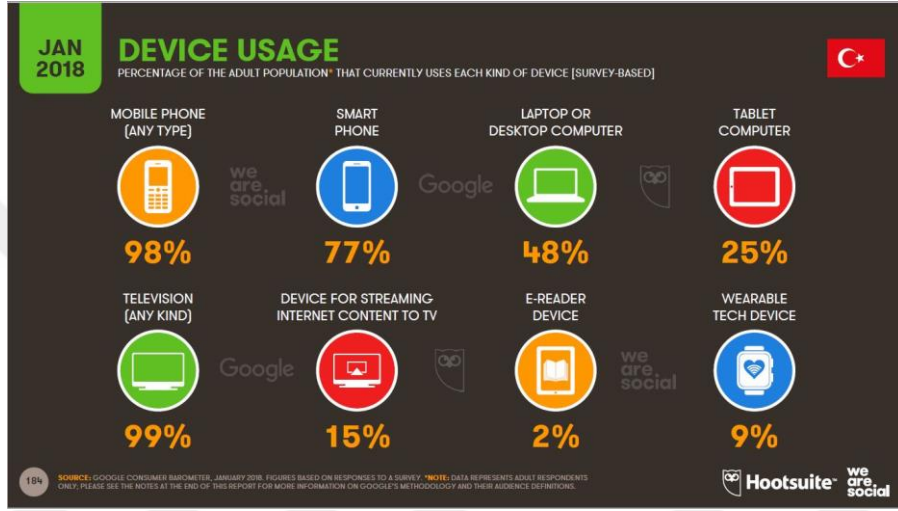
Dünya üzerinde en çok tercih edilen sosyal medya platformlarının başında 2,1 milyar kişi ile Facebook yer almaktadır. Facebook'u 1,5 milyar kişi ile Youtube ve 800 milyon kişi ile Instagram takip etmektedir. Chat yapma/ haberleşme platformlarında ise 133 milyarla liderlik Whatsapp'ın elindedir. Dünya genelinde en çok tercih edilen sosyal medya platformu olan Facebook'un aktif kullanıcısı 2017 yılına göre %15 artarak 2,1 milyardır. Aktif kullanıcıların %56'sı erkek ve %44'ü kadındır. % 34'ünü 18-34 yaş grubu oluşturan aktif kullanıcıların %88'i Facebook'u mobil olarak kullanmayı tercih etmektedir.



Şekil 7:Dünya'daki Instagram Kullanımı ve Instagram Kullanıcılarının Yaş Dağılımı İstatistikleri

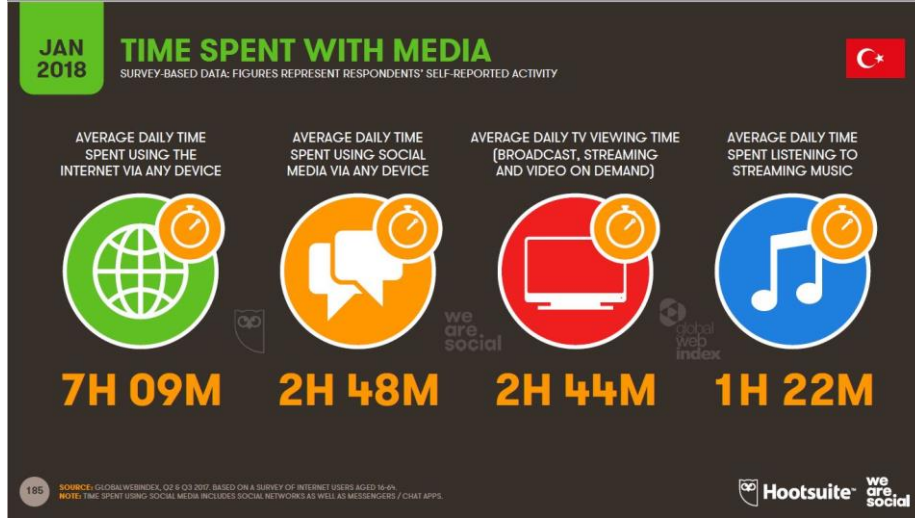
Instagram ise aktif 800 milyon kullanıcıya sahiptir ve kullanıcılarda kadın ve erkek oranları neredeyse birbirine eşittir. Kullanıcıların büyük çoğunluğu 18-34 yaş aralığındadır.

81 milyon nüfuslu Türkiye’de 2018 yılında 2017 yılına göre %13 artarak nüfusun %67’sini internet kullanıcıları; %6 artışla %51’ini sosyal medya kullanıcıları ve %5 artışla %54’ünü aktif sosyal medya kullanıcıları oluşturmaktadır.



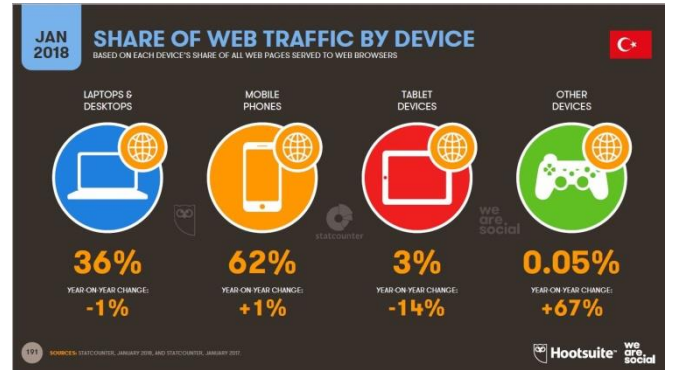
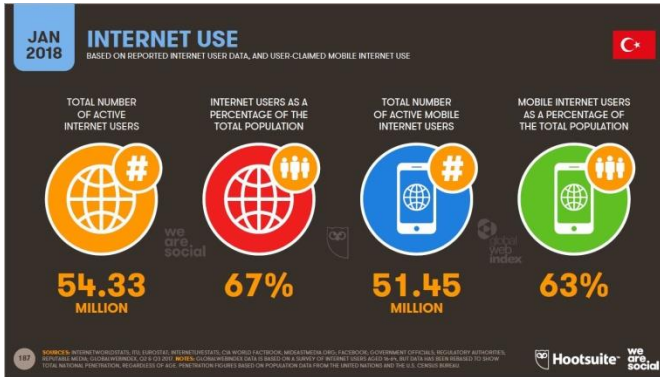
Şekil 10: Türkiye Elektronik Cihaz Kullanım İstatistikleri

Türkiye’de nüfusun %98’i cep telefonu kullanmakta ve bu kullanıcıların %77’si akıllı telefon kullanmayı tercih etmektedir. Laptop kullananlar %48 ve tablet kullananlar %25 oranındadır. %99 oranında yani nüfusun büyük bir çoğunluğu televizyon kullanmakta buna karşılık sadece %9’u giyilebilir teknoloji ürünlerini tercih etmektedir.



Şekil 11: Türkiye’de Medyada Harcanan Zaman İstatistikleri

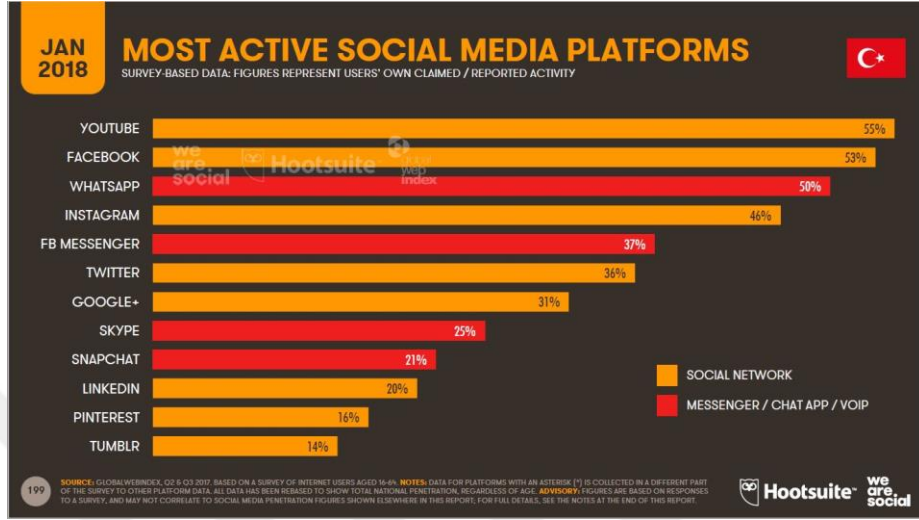
Türkiye’de internet kullanıcısı olan nüfusun internette zaman geçirme süresi ortalama 7 olarak görülürken; bu 7 saatin dağılımı: sosyal medyada ortalama 2 saat 48 dakika, televizyon başında ortalama 2 saat 44dk ve müzik dinlerken ortalama 1 saat 22 dakika olarak ortaya çıkmaktadır.



Şekil 12: Türkiye’de İnternet Kullanımı ve İnternete Bağlanmak İçin Kullanılan Cihaz İstatistikleri

Türkiye’de nüfusun %67’sini oluşturan 54 milyon internet kullanıcısı bulunmaktadır ve bu kişilerin %51.45’i internete bağlanmak için telefonlarını tercih

etmektedir. Telefondan internete bağlananlar %62'lik kısmı oluştururken, kullanıcıların %36'sı bilgisayar ve %3'ü tabletlerinden internete bağlanmayı tercih etmektedir.



Şekil 13: Türkiye’de En Çok Kullanılan Sosyal Medya Platformları İstatistikleri

51 milyon sosyal medya kullanıcılarından 44 milyonu mobil cihazlar ile sosyal medyayı kullanmayı tercih etmektedir. Kullanıcıların %55’i ile en çok kullanılan sosyal medya platformu Youtube iken onu, %53 ile Facebook ve %46 ile Instagram takip etmektedir. En çok tercih edilen chat/haberleşme uygulaması ile %50 ile Whatsapp’tır.

Ek 3. Black Mirror Dizisi Bölüm Özetleri

1.Sezon 1. Bölüm: The National Anthem

Yönetmen:	Otto Bathurst
Senarist:	Charlie Brooker
Oyuncular:	Rory Kinnear, Lindsay Duncan, Donald Sumpter, Tom Goodman-Hill, Anna Wilson-Jones, Lydia Wilson
İlk Yayın Tarihi:	4 Aralık 2011

1.Sezon 1. Bölüm: The National Anthem Künye

Black Mirror dizisinin ilk bölümü olan The National Anthem’da, İngiltere Başbakanı Michael Callow, Kraliyet Ailesi’nin sevilen üyesi Prenses Susannah’ın kaçırıldığını öğrenerek uyanıyor. Prensesi kaçıran kişi, eğer prensesi canlı bir biçimde geri istiyorlarsa, Başbakanın, görüntülerin gerçek olduğunu kanıtlayacak teknik şartnameye uygun bir biçimde, ulusal yayında bir domuzla cinsel ilişkiye girmesini talep ediyor. Başbakan bu duruma şiddetle karşı çıkıyor ve bu haberin medyada engellenmesini talep ediyor. Ancak Prensesin kaçırılma videosu Youtube üzerinden tüm dünyaya yayılıyor, hatta Facebook ve Twitter üzerinden anketler yapılmaya başlanıyor. İlk başta halk Başbakana yöneltilen bu teklifin yerine getirilmesinin mümkün olmayacağını savunuyor. Bu bilgileri hükümet sahte videolarla destekleyerek, tüm medya kanallarına yayıyor. Ancak prensesi kaçıran kişi bu sahte videolar nedeniyle Prensesin parmağını kestiği bir video yayınlıyor. Bunun üzerine halk yapılan anketlerde Başbakan’ın bir kere domuzla cinsel ilişkiye girmesinin Prensesin ölümünden daha önemli olmadığını savunuyor ve sonunda Başbakan talebi kabul etmek zorunda kalıyor. Başbakan talebi yerine getirirken, aslında prenses çoktan serbest bırakılmış durumda (parmakları kesik olmadan) görünüyor. Milyonlarca insan ekranlardan gözünü alamadığı için bu durumu kimse bilmiyor. Sonunda ise prensesi kaçıran kişinin bir aktör olduğu ve bu eylemi bir sanat performansı olarak kurguladığı anlaşılıyor.

1.Sezon 2. Bölüm: Fifteen Million Merits

Yönetmen:	Euros Lyn
Senarist:	Charlie Brooker, Konnie Huq
Oyuncular:	Daniel Kaluuya, Jessica Brown Findlay, Rupert Everett, Julia Davis, Ashley Thomas, Hannah John-Kamen
İlk Yayın Tarihi:	11 Aralık 2011

1.Sezon 2. Bölüm: Fifteen Million Merits Künye

İkinci bölüm olan Fifteen Million Merits de toplum her tarafı kişiselleştirilmiş ve çeşitli reklamları içeren ekranlarla çevrili otomatik bir kapalı alanda yaşamaktadır. Bu alanda yemek yemekten, ekranlardaki reklamları geçmeye varıncaya kadar her şey bir sanal para ile yapılabilmektedir. Bu parayı kazanmak için herke sabit duran bisikletlerde pedal çevirmek durumundadır. Gerekli sanal paraya ve bir yeteneğe sahip olan insanlar Hot Shot isimli programa katılabilmektedir. Bu programda jürinin beğenisini kazanırlarsa, bisiklet sürmeyi bırakıp daha ‘lüks’ bir hayata sahip olabilmektedirler. Bu toplumda yaşayan Bingham ‘Bing’ Madsen’a son zamanlarda ölen kardeşinden 15 milyon civarında miras kalmıştır. Bing pedal çevirdiği günlerden birinde Abi Han ile karşılaşır ve ondan hoşlanır. Abi tuvalette şarkı söylerken Bing onu duyuyor ve Hot Shot yarışmasına katılması için Abi’yi teşvik eder. Bing bu toplumda parayı harcayacak hiç bir şey olmadığını düşündüğü için, yarışmaya katılabilmek için gerekli olan 15 milyonluk giriş biletini, bu miktarı karşılayamayan Abi’ye hediye eder. Seçmelere girmek için zorunlu bir içecek olan ‘Cuppliance’ı içtikten sonra Abi seçmelere katılır. Jüri Abi’yi beğenir ancak yeni bir şarkıcı için yer bulunmadığını, onun “Wraith Babes” isimi pornografi şovuna daha uygun olduğunu söylerler. Bing hayal kırıklığına uğrasa da Abi bu teklifi üzülmekle kabul eder. Bunun üzerine Bing hiç vakit kaybetmeden pedal çevirmeye döner. Bing odasındaiken karşısına Abi’nin yer aldığı “Wraith Babes” adlı programın reklamı karşısına çıkar. Yeterince parası olmadığı için Bing reklamı geçemez ve izlememek için gözlerini

kapattığında dış ses tarafından izlemesi için talimat verilir. Bing o kadar sinirlenir ki ekran kırar, kırdığı ekrandan bir cam parçasını da sakalar. Sonraki birkaç ay boyunca Bing durmadan pedal çevirir ve 15 milyon biriktirerek Hot Shot programına giriş bileti alır. Bing cam kırığını saklayarak seçmelere katılır. Seçmelerin yarısında sakladığı cam kırığını boynuna dayayarak jüriyi kendini öldürmekle tehdit eder ve bu dünya hakkındaki görüşlerini anlatmaya başlar. Bu toplumun ne kadar suni, duygusuz ve sistemin ne kadar yanlış olduğuyla ilgili bir demeç verir. Jüri bu konuşmadan etkilenir ancak bu etkilenme söylediklerini onaylamak için değil hatta tam tersi yeni bir program kurgusu olabilecek nitelikte olmasıdır. Bu şekilde konuşmalar yapabileceği bir program teklifi sunulur ve Bing kabul eder. Sonuç olarak Bing artık pedal çevirerek değil, daha geniş, orman manzaralı bir mekânda sistem karştı konuşmalar yaptığı bir program ile sisteme hizmet etmeye başlamıştır.

1.Sezon 3. Bölüm: The Entire History of You

Yönetmen:	Brian Welsh
Senarist:	Jesse Armstrong
Oyuncular:	Toby Kebbell, Jodie Whittaker, Tom Cullen, Jimi Mistry
İlk Yayın Tarihi:	18 Aralık 2011

1.Sezon 3. Bölüm: The Entire History of You Künye

Genç bir avukat olan Liam Foxwell, kulağın arkasında gördüğü ve duyduğu her şeyi kaydedip sonradan gözdeki bir mekanizmayla izlenebilmesini sağlayan bir teknolojinin kullanılabildiği zaman diliminde yaşamaktadır. Bu teknoloji ile her şeyi kaydedilebilmekle beraber istenmeyen anılar da silinebilmektedir. Endişe duyduğu bir çalışmanın tüm değerlendirme sürecini evde tekrar tekrar izlemesiyle bölüm başlar. Akşam Liam, karısı Ffion ile arkadaşlarının olduğu bir yemeğe katılır. Yemekte Liam karısını, Jonas adında biriyle konuşurken görür, Liam’a göre kabaca ve komik olmayan şakalar yapan, Jonas’ın her söylediğine karısının gülmesi onu rahatsız eder. Eve döndüklerinde bu konuyu tartışmaya başlarlar Liam karısının onu aldattığını düşünür ve tartışma kavgaya dönüşür. Sonunda Liam eşinden özür diler ve daha önceden yaşadıkları duygusal anları izleyerek

cinsel ilişkiye girerler. Ancak Liam şüphelerinden kurtulamaz ve katıldıkları yemeğin her anını tekrar izler. Liam sarhoş bir şekilde Jonas'ın yanına gider ve kavga çıkartır burada Jonas'ı kurtarmak isteyen arkadaşı polisi çağırır ancak, kendisi bu teknolojiyi kullanmayı reddettiği için olanları kanıtlayamaz. Jonas eşinin onu aldattığı şüpheleri kafasından atamadığı için Ffion'un 18 ay öncesinin kayıtlarını kendisine izletmesini ister. Kayıtlarda silik kısımların olduğunu görmesiyle Liam daha da derinlemesine araştırma yapmaya başlar ve karısı sonunda onu adattığını itiraf etmek zorunda kalır. Ayrıca Ffion ve Jonas'ın cinsel ilişkiye girdiklerinde prezervatif kullanmadığını öğrenerek, çocuğunun da kendi çocuğu olmadığını öğrenir. Liam 'ın cinnet geçirerek, tıraş bıçağıyla kulağının arkasında mekanizmayı çıkaramaya çalışmasıyla bölüm sona erer.

2.Sezon 1. Bölüm: Be Right Back

Yönetmen:	Owen Harris
Senarist:	Charlie Brooker
Oyuncular:	Hayley Atwell, Domhnall Gleeson, Claire Keelan, Sinead Matthews
İlk Yayın Tarihi:	11 Şubat 2013

2.Sezon 1. Bölüm: Be Right Back Künye

Martha ve Ash çiftinin şehir dışında bir eve taşınmalarıyla bölüm başlar. Taşındıktan bir gün sonra Ash, kiraladıkları minibüsü iade edecekken ölür. Martha bunalıma girer. Hamile olduğunu anladığı sıralarda bir arkadaşı ona, ölen kişiyle irtibat kurabiliyormuş gibi kullanılan çevrim içi bir hizmetten bahseder. Bu hizmet ölen kişinin sosyal medya hesaplarını, videolarını, kişisel bilgilerini kullanarak, o kişidenmiş gibi mesaj almaya, telefon konuşmaları yapmaya olanak sağlamaktadır. Martha, bu hizmetin kendine iyi gelebileceği düşüncesiyle Ash'in bilgilerini hizmetin veri tabanına yükler. Bu sistemle konuşmaya ve mesajlaşmaya o kadar kendini kaptırır ki, kız kardeşinin mesajlarını cevaplamayı ihmal eder. Martha bir süre sonrasında geçici olarak yapay Ash ile irtibatını kaybeder ve panikler. Bu esnada yapay Ash ona bu hizmetin deneysel bir boyutu olduğunu eğer onu alırsa, Ash'in canlı halini yanında bulundurabileceğinden bahseder. Bu uygulamayı kullanmaya karar veren Martha, boş sentetik bir cismi, Ash'e neredeyse tamamen benzeyen bir android haine getirir. Androidin aktif olmasıyla beraber Martha

önce korkar ve bir süre alışmaya çalışır. Alıştıktan sonra android Ash ile bir ilişki yaşamaya başlar ancak bazı davranışlarının ve kişilik özelliklerinin Ash'e benzememesi nedeniyle bir süre sonra Martha onu istememeye başlar. Android Ash'i bir tepeye götürür ve oradan atmasını emreder. Android Ash bu emri yerine getirmeye başlayınca, Martha gerçek Ash'in böyle birere hemen boyut eğmeyeceğini ve yaşadığı hayal kırıklığını dile getirir. Android Ash hayatta kalmak için yalvarır, Martha çılgık atarken sahne kesilir ve birkaç yıl sonrası gösterilir. Martha'nın yedi yaşında bir kızı vardır ve Ash çatı katında kilitli durmaktadır. Martha kızının Ash'i yalnızca hafta sonları görmesine izin verir. Bölüm kızının doğum gününde Ash'in yanına çıkmak için Martha'yı ikna etmesi ve Martha'nın gözleri dolu bir biçimde merdivende beklemesiyle sona erer.

2.Sezon 2. Bölüm: White Bear

Yönetmen:	Carl Tibbetts
Senarist:	Charlie Brooker
Oyuncular:	Lenora Crichlow, Michael Smiley, Tuppence Middleton, Ian Bonar
İlk Yayın Tarihi:	18 Şubat 2013

2.Sezon 2. Bölüm: White Bear Künye

Bölüm bir kadının, bilinmeyen bir sembol gösterilen televizyon karşısında hafızasını kaybetmiş bir biçimde uyanmasıyla başlar. Ekranları kapattığında kendisi, bir adam ve küçük bir kızın olduğu fotoğrafları bulur. Evden çıkarak insanlardan yardım istemeye başlar fakat çevredeki insanlar hiçbir çağrısına itibar etmeden sadece telefonları ile onun fotoğraf ve videolarını çekmektedirler. Maskeli bir kişinin kendisine ateş etmesiyle kaçmaya başlar. Saklanırken Jem ve Damien ile tanışır. Maskeli adamın Damien'ı öldürmesi üzerine Jem ve kadın kaçmaya başlar. Jem kadına, televizyondan ve telefonlardan verilen bir sinyalin çoğu insanı pasifleştirdiğini ve sadece olayları kameralara çektiklerini anlatır. Jem ve kadın etkilenmemiştir ancak etkilenmeyen insanlar maskeli 'avcılar' için hedef olmaktadır. Jem bu sinyali yok etmek için 'White Bear'da bir vericiye ulaşmayı planlamaktadır. Kaçmaya devam ettikleri sırada etkilenmeyen insanlardan biri olan, Baxter isimli bir adam onları alır ve bir ormana götürür. Ormanda birçok ölü insan

bedeni bulunmaktadır. Burada Baxter kadına işkence etmeye çalışırken Jem Baxter'ı öldürür. Vericinin olduğu yere ulaştıklarında iki avcı saldırır. Kadın bir av tüfeğini alarak avcıya ateş eder ancak tüfekten konfeti püskürür. Tüm bunların bir gösteri olduğunu göstermek için duvarlar açılır. Sonrasında kadın sandalyeye bağlıdır ve bu esnada adının Victoria Skillane olduğunu, fotoğrafta gördüğü küçük kızın, nişanlısı Iain Rannoch ile kaçırdıkları Jemima Skyes olduğunu öğrenir. Televizyonda gösterilen sembolün dövmesini taşıyan Iain küçük kıza işkence ederken Victoria da bu anları telefonuyla kayıt altına almaktadır. Iain hücrede intihar ettikten sonra Victoria yaptığıının cezasını her gün o olayı deneyimleyerek çekmektedir. Sonunda Victoria kınanarak bir kalabalığın arasından geçirilir, bölümün başında uyandığı yere getirilir. Burada Baxter onun hafızasını siler.

2.Sezon 3. Bölüm: The Waldo Moment

Yönetmen:	Bryn Higgins
Senarist:	Charlie Brooker
Oyuncular:	Daniel Rigby, Chloe Pirrie, Jason Flemyng, Tobias Menzies, Christina Chong, James Lance
İlk Yayın Tarihi:	25 Şubat 2013

2.Sezon 3. Bölüm: The Waldo Moment Künye t

Jamie Salter, politikacılara ve otorite figürleriyle röportaj yapan Waldo adındaki animasyon karakter mavi ayının ses ve hareketlerinin kontrolünü yapan, başarısız bir komedyendir. Waldo gece saatlerinde yayınlanan bir komedi şovudur. Ayı Waldo İngiltere’de oldukça popülerdir ve kendi serisini yaratmak için pilot bir bölüm çekilmesi istenir. Karakterin başarısına rağmen Jamie mutsuz ve depresyondadır. Pilot bölümü için beyin fırtınası sürecindeyken, Waldo’nun yayın haklarına sahip olan, yapımcı Jack Napier şakayla karışık biçimde, Waldo’nun Stentonford’da yapılacak bir sonraki seçimlerde siyasilere karşı rekabet etmesini önerir. Bu doğrultuda Waldo muhafazakâr aday Liam Monroe ile rekabet edecektir, ancak Jamie siyasete girme işine pek sıcak bakmamaktadır. Ancak üretim şirketi artık Monroe’nun gittiği her yerde Waldo’yu bir ekrana yansıtarak, kampanyalarını aşağılamaya başlar. Bu sırada Jamie, kariyerini ilerletmek için, kazanma şansı olmayan İşçi Partisi’nden aday olan Gwendolyn Harris ile birlikte olur. Ancak Gwendolyn kısa bir süre sonra, kampanya yöneticisinden Jamie’den uzak durması

konusunda bir uyarı alır. Jamie neden Gwendolyn' in kendisinden uzak durduğunu anlayamaz. Monroe ile Waldo'nun karşılıklı katıldığı bir televizyon programında, Monroe'nun alaycı konuşmalarına dayanamayan Jamie, sinirlenerek tüm politikacıların yapaylığından bahseder ve Gwendolyn' in bir kariyer politikacısı olduğunu ifşa eder. Bu program Youtube üzerinden popülerlik kazanır ve Waldo halkın desteğini alır. Bunun üzerine Jamie ve Napier, kimliği belı olmayan bir Amerikan ajansının çalışanı Jeff Carter ile bir araya gelir. Jeff, Waldo'nun gerçek bir kişi olmadığı için, küresel otoritenin popüler yüzü haline gelme avantajına sahip olduğunu belirtir ancak Jamie bu fikre karşıdır. Bu sırada Jamie Gwendolyn 'den özür dilemek ister ancak Gwendolyn sinirlidir ve Jamie'yi dinlemez. Seçimlerin son günü Jamie Waldo'yu yönettiği kamyonu terk eder ve insanlara, Waldo 'ya oy vermemesini söyler. Ancak Napier Waldo'nun kontrolünü ele alır ve topluluğu Jamie'ye karşı kıskırtır. Seçim günü Jamie, sonuçları hastane odasından izlemektedir. Monroe kazanırken, Napier tarafından seslendirilen Waldo ikinci, Gwendolyn ise üçüncü olur. Napier izleyicileri ayaklanmak için harekete geçirir. Bölüm, Jamie'nin evsiz bir şekilde reklam panolarındaki Waldo 'ya saldırması ve polisin onu durdurması ile sona erer.

Yılbaşı Özel 4. Bölüm: White Christmas

Yönetmen:	Carl Tibbetts
Senarist:	Charlie Brooker
Oyuncular:	Jon Hamm, Rafe Spall, Oona Chaplin, Janet Montgomery, Natalia Tena
İlk Yayın Tarihi:	16 Aralık 2014

Yılbaşı Özel 4. Bölüm: White Christmas Künye

Bölüm bir flasbackle Matt'in, yalnız erkeklere kadınları baştan çıkarma konusunda tavsiyeler veren bir olduğunun anlaşılmasıyla başlar. Matt "Z- Eye" adı verilen, ona erişim izni veren müşterilerinin gördüklerini görebildiği, duyduklarını dinleyebildiği ve onlara talimat verebildiği bir arttırılmış gerçeklik teknolojisi kullanmaktadır. En son müşterisi olan Harry utangaç ve sosyal ilişki kurma becerisi olmayan biridir. Bir gün Harry çalışmadığı bir ofisin partisine gider. Matt'in yardımını alarak, Jennifer adlı hoş bulduğu

bir kadınla tanışır. Matt, Jennifer için Harry'ye taktikler uygulatsa da bu taktikler onun üzerinde pek işe yaramaz. Bir şekilde Harry Jennifer ile konuşmaya başlar. Jennifer konuşma esnasında, kafasında sesler duyduğunu bir zamanlar bunun için ilaç aldığını söyler. Bu yılbaşı partisinin son olduğunu artık bu ofiste çalışmak istemediğini söyler. Harry, Jennifer'ı bu konuda cesaretlendirir. Harry konuşma sırasında Jennifer'ın içkisini tazelemek ister, ancak Jennifer tuvalete gitmek istediğini söyler. Jennifer geldiğinde onu Matt'le konuşurken görür ve onunda kendisi gibi kafasındaki seslerle konuştuğunu düşünür. Birlikte Jennifer'ın evine giderler. Burada Jennifer, Harry'nin de kafasında sesler duyduğunu düşündüğü için, ona içki içinde bir ilaç verir. Matt burada Jennifer'ın tehlikeli biri olduğunu anlar ve oradan çıkması için uyarıda bulunur. Matt izlerken Harry ölür. Tüm yandaşlarıyla beraber görüntüleri ve tüp ekipmanını yok eder. Matt'in eşi Claire bu durumu öğrenir ve Matt'i blocklar(engeller). Bu engelleme işlemi karşıdaki kişinin, görüntüsünü görmemeyi, sesini duymamayı ve onun engelleyen kişiye ulaşamamasını sağlamaktadır. Claire, Matt'i terk edip, çocuklarının velayetini aldıktan sonra, Matt gerçek hayattaki tüm duygulardan kaçınmak için, Joe ile konuşmakta olduğu mekanda kalmayı tercih eder. Bu esnada Matt Joe'ya asıl mesleğinin bekar erkeklerin kadınları tavlamaya yardım etmek olmadığını söyler. Teknoloji, kişinin bilincinin bir kopyasını oluşturarak, geçici olarak başkasının beynine yerleştirilmesine olanak veren, kurabiye(çerez) adlı bir çip icat etmiştir. Bu çip kişinin akıllı evinde ona yardım etmek üzere, kendisinin bir asistan olmasına olanak vermektedir. Yazılım olan asistan, bir kontrol merkezinden, kendi gerçek hayat versiyonun hayatını düzenlemektedir. Matt'in gerçek işi ise bu sistem ilk oluşturulduğunda kod olan bilince olanları anlatmaktır. Eğer bilinç olanları kabul etmez ise Matt ona tuzak kurmakta ve yerine getirmesi gereken görevleri isteğiyle yapmasını sağlamaktadır. Matt Joe ile olan konuşmasına geri döndüğünde, Joe Matt'in yaptığı görevi zalimce bulur. Matt Joe'nun çoğu insandan farklı olduğunu ve iyi bir insan olduğunu düşünür. Ancak Joe bunu reddeder. Bölüm Joe'nun hikâyesiyle devam etmeye başlar. Joe'nun Beth adında çok iyi geçindiği bir sevgilisi vardır. Ancak Beth'in babası Joe'yu kızına uygun bulmaktadır, çünkü, Joe'nun alkolle ilgili ciddi problemleri vardır. Bir gün arkadaşlarıyla yedikleri yemek sonrasında Joe çöpte hamilelik testi bulur. Beth hamiledir, ancak doğurmak istemez. Joe çocuğunu istediği için tartışmaya başlarlar, Beth Joe'yu engeller. Birkaç gün sonra Joe, Beth'in işten istifa ettiğini ve nerede olduğunu bilmediğini öğrenir. Beth onu engellediği için fotoğraflarda bile Beth'i göremez ve tüm anıları ondan alınmış gibi hisseder. Ancak bir gün hamile bir silüet görür (engellenmiş

birinin göreceği biçimde) ve onun Beth olduğunu anlar. Özür dilemek için Beth'in yanına gider ancak Beth korkarak polis çağırır. Joe Beth'e yaklaşmama cezası alır. Bunun üzerine Joe Beth'in babasına mektup yazmaya başlar ancak hiçbir zaman cevap gelmez. Bunun üzerine bir Christmas'ta Beth'in orada olabileceğini tahmin ederek, babasının evine gider. Bir çocukla beraber Beth'i görür ancak engelleme işlemi çocukları da kapsadığı için suratını göremez. Yıllarca Joe o eve gider ve silüet şeklinde de olsa kızının büyümesini izler. Kızı dört yaşına geldiğinde, ona bir hediye koyar ve çocuğunun bir kız olduğunu öğrenir. Bir gün haberlerde Beth'in öldüğünü öğrenir. Beth öldüğü için engelleme ortadan kalkar. Kızını görebilme umuduyla tekrar, Beth'in babasının evine gider. Ancak kızını gördüğünde onun kendi çocuğu olmadığını ve Beth'in onu aldattığını öğrenir. Joe sinirlerine hakim olamaz ve Beth'in babasını, kızına getirdiği hediye ile, öldürür. Matt daha sonra neler olduğunu sorar. Joe çıkıp gittiğini söyler. Birkaç ay sonra Joe bulunur ve akıl hastanesine kaldırılır. Öğrenir ki, küçük kız çocuğu da ölmüştür. Matt ona babayı ve ve küçük kızı öldürdüğünü itiraf etmesini söyler. Joe itiraf eder. Bölüm sonunda Matt, itiraf ettirebileceğini biliyordum der ve yok olur. Anlaşılır ki Matt Joe'nun cinayeti itiraf etmesi için görevlendirilmiştir ve bunu yaparken kurabiye teknolojisinden yararlanmıştır. Matt tüm bu işbirliğini özgür kalmak için yapmıştır ancak özgür kalması karşılığında yasa dışı olarak kullandığı dikizleme sistemi siciline işlenecektir. Siciline işlenmesi demek de tüm insanlar tarafından engelleneceği anlamına gelmektedir. Matt artık insanları sadece silüet olarak görmektedir. Bölüm memurlar Joe'nun zaman algılamasını 1000 yıla çıkarması ve Joe'nun defalarca aynı şarkıyı dinleyerek cinnet getirmesiyle sona erer.

3.Sezon 1. Bölüm: Nosedive

Yönetmen:	Joe Wright
Senarist:	Charlie Brooker, Rashida Jones, Mike Schur
Oyuncular:	Bryce Dallas Howard, Alice Eve, James Norton, Alan Ritchson, Cherry Jones
İlk Yayın Tarihi:	21 Ekim 2016

3.Sezon 1. Bölüm: Nosedive Künye

Üçüncü sezonun ilk bölümü olan Nosedive'de toplum göz implantları ve mobil cihazlarla insanların günlük aktivitelerini paylaştığı ve başkalarıyla etkileşimlerine göre beş yıldız

skalasında değerlendirildiği bir yapıdadır. Bir kişinin sahi olduğu ortalama puanı diğer bireyler görebilmekte ve puanları toplumsal statülerini, sahip olabilecekleri şeyleri belirlemektedir. Lacie Pound, kendisinden yüksek bir puana sahip olan fakat bunu umursamayan kardeşi Ryan ile yaşamaktadır. Lacie 4,2 olan puanını 4,5'e çıkararak, indirim elde edip, lüks bir ev almak istemektedir. Puanını yükseltmek için yaptığı girişimler ona çok az yardım eder. Bu sırada bir emlakçı ile görüşür ve emlakçı Lacie'ye puanı yüksek olan kişilerden puan toplarsa, kendi notlarının da yükselebileceğini söyler. Bunun üzerine Lacie, çocukluk arkadaşı, 'popüler' Naomi ile çekilmiş bir fotoğrafını yükler, Naomi, fotoğrafa yüksek oy verir ve Lacie'yi düğününe bir konuşma yapması için davet eder. Lacie hemen kabul eder ve emlakçısına bu konuşmanın onun puanın artıracığını ve evi alacağını söyler. Düğün günü Lacie konuşmasını yapacağı için streslidir. Bunun üzerine Ryan ile tartışır ve havaalanında geç kalır. Bu sırada yaşadığı birkaç olumsuzluk ona düşük puan verilmesine yol açar ve puanı 4,2'den düşer. Uçuşu iptal olur ve puanı nedeniyle başka bir uçağa binmesine izin verilmez. Lacie'nin havaalanında yaptıkları yüzünden değerlendirmesi 24 saatliğine elinden alınır ve olumsuz puanlar iki katına katlanarak cezalandırılır. Lacie, Naomi'nin prova gecesini çoktan kaçırmıştır ancak düğüne gitmek için elektrikli bir araba kiralar. Araba yarı yolda kalır ve şarj edilemediği için Lacie otostop çekmek durumunda kalır. Böylelikle Lacie, onu düğüne götürmeyi teklif eden, puanı 2.0'dan düşük, kamyon şoförü Sussan ile tanışır. Sussan ona, eskiden oylamayı büyük takındı haline getirdiğini ancak kocasının, gerekli puanı toplayamadığı için kanserden öldüğünü ve bu olayla beraber oylamayı kafasına takmadığını anlatır. Bu sayede kendini daha özgür hissettiğini söyler. Lacie düğüne ulaştığında, Naomi, Lacie'nin düşük puanlarının düğünü olumsuz etkileyeceğini belirterek düğüne gelemeyeceğini söyler. Bunun üzerine Lacie çok sinirlenir ve bir şekilde düğün alanına girmeyi başarır. Mikrofonu alarak konuşmasını yapmaya başlar ancak agresif tavırları daha fazla düşük puan almasını sağlar ve sıfır puana düşer. Güvenlik tarafından sakinleştirilen Lacie hastaneye götürür ve burada derecelendirme sistemini destekleyen göz implantları çıkartılarak hücreye yerleştirilir. Hücrede tanıştığı bir adamla tartışmaya girer. Bölüm Lacie ve adamın derecelendirmeye tabi tutulmadan konuşmanın ne kadar özgür olduğunu fark etmeleriyle biter.

3.Sezon 2. Bölüm: Playtest

Yönetmen:	Dan Trachtenberg
Senarist:	Charlie Brooker
Oyuncular:	Wyatt Russell, Hannah John-Kamen
İlk Yayın Tarihi:	21 Ekim 2016

3.Sezon 2. Bölüm: Playtest Künye

Cooper, babasının Alzheimer teşhisinin ardından kimseye bağlanamayacağını düşünen ve bu nedenle annesinin aramalarını sürekli göz ardı eden, dünyayı dolaşmak için evinden ayrılan bir adamdır. Londra'dayken bir teknoloji muhabiri olan Sonja ile tanışır ve birlikte olur. Ertesi gün Cooper kredi kartı numarasının çalındığını fark eder, dönüş için parası yoktur. Banka problemleri çözmeye çalışırken, Sonja, Cooper'a kısa dönemli işeri listeleme Oddjobs isimli bir uygulama gösterir. Copper başarılı bir oyun şirketine kısa dönemli bir iş için başvuru yapar. Bu oyun şirketi korku oyunları ile ünlü olan SaitoGamu'dur. Onay geldiği zaman Sonja, Cooper'dan oyunların fotoğrafını çekmesini ister. Şirkete gittiği zaman Cooper, Katie adında biri tarafından karşılanır ve Katie onu beyaz bir odaya götürür. Güvenlik nedeniyle telefonunun kapatılması istenir ancak Cooper Sonja 'ya fotoğraf gönderebilmek için, Katie odadan çıkınca telefonunu açar. Katie odaya geri geldiğinde Cooper'ın boynuna bir çip takar. Bu sırada Cooper'ın telefonu çalar, arayan annesidir ancak Katie çağrıyı iptal eder. Takılan çip sayesinde geliştirilmiş gerçeklik algısını yaşayabilen Cooper, Whac-a-Mole oyununu oynadıktan sonra, bir sonraki geçer. Katie Cooper'ı şirketin sahibi Shou ile tanıştırır. Cooper'ı korkutan şeylerle ilgili bilgi alındıktan sonra, Katie onu bir malikâneye götürür ve kulaklıkla irtibatta kalacaklarını söyler. Cooper burada korkularıyla karşılaşmaya başlar, Katie Cooper çok zorlandığında erişim noktasına giderse onu oyundan çıkartacağını söyler, ancak bunun gerçek bir erişim noktası olmadığını fark eder. Katie'nin sorularını cevaplarırken babası gibi olmaktan korktuğu için anılarını hatırlamamaya başlar. Umutsuzca kulaklığını çıkarır ancak sesi duymaya devam etmektedir. Bunun üzerine camı kırar ve kırdığı cam parçasıyla çipi çıkartmaya çalışır. Bu noktada Katie ve Shou belirir ve teknolojinin beyinde çok ileri gittiğini kapatamadıklarını söylerler. Cooper oyuna başladığı odada uyanır, Shou ve Katie sadece bir dakika geçtiğini belirtir. Shou, Cooper'a yaşattığı bu deneyimden dolayı özür diler ve çipin güvenli bir şekilde çıkarılacağını söyler. Cooper eve döner burada annesini görür ancak annesi onu tanımaz ve onu telefonla aramaya başlar. Bölüm, Cooper'ın 0.04 saniyelik bir deneyimden sonra annesinden gelen telefon yüzünden beyaz odada öldüğünün ve ölürken anne dediğinin anlaşılmasıyla biter.

3.Sezon 3. Bölüm: Shut Up & Dance

Yönetmen:	James Watkins
Senarist:	Charlie Brooker
Oyuncular:	Jerome Flynn, Alex Lawther
İlk Yayın Tarihi:	21 Ekim 2016

3.Sezon 3. Bölüm: Shut Up & Dance Künye

Ergenlik çağında bir genç olan Kenny, kız kardeşinin zararlı bir yazılıma bulaştığını öğrenip eve döner ve bir virüs koruma programı indirir. Ancak bu program bilgisayarının hacklenmesine olanak sağlamaktadır. Kenny mastürbasyon yaparken hacker tarafından videoya alınır ve eğer kendisine söylenen talimatları yerine getirmemezse, videonun tüm kişi listesi ile paylaşılacağı söylenir. Ertesi gün Kenny bir mesaj alır, mesajda 15 mil uzaklıktaki bir bölgeye 45 dakika içerisinde ulaşması gerektiği söylenir; ver koordinatlar bildirilir. Gittiği yerde bir adamla karşılaşır, bu adamda bir görevi yerine getirmektedir, ondan aldığı, içinde kek bulunan kutuyu bir otele götürmesi gerektiği söylenir. Otele gittiğinde Hector ile tanışır. Hector, karısını bir fahişe ile aldatmak üzeredir ancak çocuklarının velayetini alması gerektiği için bunu karısının bilmemesi gerekir. Hector da bu koz nedeniyle görevleri yapmak zorunda bırakılmıştır. İkisine şehir dışındaki bir yere gitmeleri için talimat verilir. Ulaştıkları yerde pastanın içindeki silahla bir bankayı soymaları için talimat verilir. Hector şoför olmak için ısrar eder ve soygunu Kenny gerçekleştirir. Bir sonraki görevde Hector arabayı imha etmelidir ve Kenny parayı söylenen noktaya götürmelidir. Kenny parayı götürdüğü noktada bir başka şantaj mağduruyla görüşür Burada şantajcı her yere yerleştirilmiş kameralarla bu iki kişiye ölümüne savaşma talimatı verir. Kazanan parayı da alarak gidecektir. Kenny bu noktada sadece birkaç fotoğrafa baktığını söyler. Karşısındaki kişi ise bunun çocuk pornografisi olup olmadığını sorar. Kenny susar ve elindeki silahla intihar etmeye çalışır ancak silah boştur. Burada Kenny ve diğer şantaj mağduru birbirlerini öldürmek üzere çatışmaya başlar. Bu sırada Hector eve dönmüştür ancak hackerlar çoktan karısında ellerindeki kozları yollamışlardır. Hatta Kenny ve diğer adam hakkındaki bilgilerde paylaşılmıştır. Kenny diğer şantaj mağdurunu öldürmüş, elindeki parayla dönerken annesi onu arar ve böyle bir şeyi nasıl yaptığını sorarak ağlamaya başlar. Bölüm polisin Kenny'yi tutuklamasıyla sona erer.

3.Sezon 4. Bölüm: San Junipero

Yönetmen:	Owen Harris
Senarist:	Charlie Brooker
Oyuncular:	Gugu Mbatha-Raw, Mackenzie Davis, Raymond McAnally
İlk Yayın Tarihi:	21 Ekim 2016

3.Sezon 4. Bölüm: San Junipero Künye

1987’de Yorkie adında utangaç bir kadın sahil kasabası olan San Junipero’ya gider. Bir gece kulübünde Kelly adında bir kadınla tanışır. Kelly, Yorkie’yle daha önceden birlikte olduğu bir adam olan Wes hakkında bir konuşma başlatır. Daha sonra Kelly, Yorkie’yi dans etmeye çağırır ancak Yorkie utanarak mekânı terk eder. Kelly Yorkie’nin arkasından giderek onunla flört etmeye başlar ve birlikte olmak istediğini söyler. Ancak Yorkie bunun mümkün olmadığını Greg adında bir nişanlısı olduğunu söyler. Ertesi hafta Yorkie ve Kelly sahil evinde birlikte olurlar. Yorkie ilk defa başka biriyle birlikte olduğunu, Kelly ise biseksüel olduğunu ve daha önceden bir erkekle evli olduğunu itiraf eder. Ertesi hafta Yorkie 1990’ları ziyaret eder ve 2000’lerde Kelly’yi bulur. Kelly ve Yorkie arasında tartışma yaşanır Yorkie barı terk eder. Kelly onu takip ederek, San Junipero’dan biriyle bağ kurmanın onu korkuttuğunu söyler. Yorkie ve Kelly tekrar birlikte olur. Kelly, Yorkie’ye gerçek hayatta onunla buluşmasını ve nerede olduğunu söyler. Burada anlaşılır ki San Junipero yaşlıların haftada beş saate kadar ziyaret etmelerine izin verilen ve ölenlerin kalıcı olarak yaşayabildiği simüle bir gerçekliktir. Bu gerçeklikte kendilerinin genç bir versiyonun bedenine sahip olurlar ve kendileri istemediği sürece acı çekmeyecek veya ölmeyeceklerdir. Bunun ardından gerçek dünyada yaşlı Kelly, Yorkie’yi ziyaret eder. Yaşam desteğiyle hayatta kalan Yorkie, 40 yıl önce felç geçirmiş ve gay olduğunu açıkladığı için ailesi tarafından reddedilmiştir. Bu sırada Yorkie ailesi onu reddettiği ve San Junipero da tam zamanlı yaşayabilmesine yetki vermesi için hemşiresi Greg ile evlenmiştir. Kelly bunun yerine kendisiyle evlenmesini teklif eder, Yorkie çok mutlu olarak kabul eder. Yorkie Kelly ’den tam zamanlı kalmasını talep eder ancak Kelly San Junipero’ya yüklenmeden ölmek istemektedir. Her ne kadar kocası Richard da bu şekilde ölmeyi tercih etmiştir çünkü kızları öldüğünde San Junipero yoktur ve Kelly yüklense bile kızı orada olmayacaktır. Kelly ve Yorkie San Junipero’ da kavga ettikten sonra Kelly cipe atlayarak arabayı çarpar ve sana bedeni yok olur. Bölüm, Kelly’nin sağlığının kötüye

gitmesi ve bilincinin San Junipero’ya yüklenerek, orada mutlu bir şekilde yaşamaya devam etmesiyle sona erer.

3.Sezon 5. Bölüm: Men Against Fire

Yönetmen:	Jakob Verbruggen
Senarist:	Charlie Brooker
Oyuncular:	Malachi Kirby, Madeline Brewer, Michael Kelly, Francis Magee
İlk Yayın Tarihi:	21 Ekim 2016

3.Sezon 5. Bölüm: Men Against Fire Künye

Amerikan askerlerinden oluşan isimsiz bir örgüt, Danimarka’da “roaches” olarak adlandırılan mutasyona uğratılmış insanları yok etmektedir. “Stripe” Koinange ve “Hunter” Raiman, sırasıyla, aynı kadroda yer alan erkek ve kadın askerlerdir. Her asker duyularının (görme, duyma, koku alma da dâhil olmak üzere) işlenmesini geliştiren artırılmış gerçeklik yoluyla anında veri sağlayan ve geceleri rahatlatıcı seks rüyaları yaratan MASS adlı bir sinir implantına sahiptir.

Bu örgüt bir gün liderleri Medine komutasında, “roaches” bulundurdukları düşünülen Hristiyan bir çiftliğe gider. Burada çiftliğin sahibi olan Francois Magee sorguya çekilir. İlerleyen sahnelerde anlaşılır ki; Medine şüphelenmekte haklıdır. Şerit keskin dişleri bulunan, solgun, insansı canavarlara benzeyen “roaches”lar aranmaya başlanır. Bu esnada “roaches”lardan biri bir LED ışık kullanır Hunter ona ateş açar ancak Stripe yanlışlıkla bu LED ışığı gözüne doğru tutar. Bunun üzerine çiftliğin sahibi tutuklanır. Ertesi gün, Stripe’ın MASS sistemi, gözüne tuttuğu ışık yüzünden, bozulur. Fiziki muayeneden geçirilir ve bir psikolog olan Arquette ile görüşür, ancak tıbbi bir problem bulunamaz. Ertesi gün Medine, Stripe ve Hunter, daha fazla “roaches” avlamak için bir bölgeye varır. Stripe, başka bir aksaklık yaşar: koku alır ve geri dönerler. Sonraki seferlerinde, bir roach Medina’yı öldürür. Stripe ve Hunter bu keskin nişancının olduğu binaya ateş açar ve içeri girerler. Burada Stripe, Hunter ’ın roaches olarak gördüklerinden birini bir kadın olarak görür; onu kaçırmaya ikna etmeye çalışır ancak Hunter onu öldürür. Bir sonraki

baskınlarında artık Stripe tüm roaches”ları insan olarak görmekte ve Hunter ‘ın katliamını önlemeye çalışmaktadır. Burada yaralanır ve artık insan olarak gördüğü Danimarkalı bir kadın ve oğluyla kaçar. Kaçan kadın Catarina, Stripe’a MASS sistemiyle ilgili gerçekleri anlatır. Bu sistem, on yıl önce çıkan küresel savaştan sonra genetik olarak daha aşağı olduğu düşünülen insanlara karşı, askerlerin onları roach olarak görmelerine olanak sağlamaktadır. Askerlerin duyuları kapatılmış ve bu insanları insan olarak görmemeleri sağlanmıştır. Siviller bu sisteme sahip olmasa da, onlar da propaganda ve yaratılan önyargıyla roaches’lardan nefret etmektedirler. Bu sırada Hunter ortaya çıkar, Catarina ve oğlunu öldürür, Stripe ise bayılır. Stripe gözlerini bir hücrede açar. Burada Arquette ona, gözüne tuttuğu LED ışığın, MASS sistemini devre dışı bıraktığını ve bu nedenle roachesları insan olarak görebildiğini açıklar. Arquette, bu sahnede MASS sistemini anlatır. MASS, askerlerin, yok edilmesi istemen insanları zombi gibi görmesini, değişik sesler çıkarttıklarını duymalarını, kanlarının kokusunu almamayı sağlayarak, vicdan azabı çekmeden onları rahatlıkla öldürmelerini sağlamaktadır. Arquette devam eder ve Stripe’ın “ insanlığın genetik haritasını korumak” için bilinçsizce kabul ettiği videoyu ona izlettirir. Her ne kadar bu konuşma kaydı Stripe’ın beyninden silinmiş olsa da, bu görevi ve onay verdiği konuşmanın silinmesini kabul etmiştir. Stripe bu görüntüleri durdurması için Arquette ’ye yalvarmaya başlar, bunun üzerine Arquette eğer birkaç günlük hafızasının silinmesine ve metabolik sisteminin sıfırlanmasına onay vermezse, öldürdüğü tüm insanların görüntülerini izleyerek hücreye kapatmakla tehdit eder. Buna dayanamayan Stripe onay verir ve taburcu edilir. Bölüm, Stripe’ın çok güzel bir eve ve bir kadına baktığını zannettiği ama aslında döküntü bir eve baktığı sahne ile sona erer.

3.Sezon 6. Bölüm: Hated in Nation

Yönetmen:	James Hawes
Senarist:	Charlie Brooker
Oyuncular:	Kelly MacDonald
İlk Yayın Tarihi:	21 Ekim 2016

3.Sezon 6. Bölüm: Hated in Nation Künye

İnternet yazarı olan bir kadın, toplum tarafından hassasiyetle karşılanabilecek bir yazı yazar ve ertesi gün ölür. Bu olayı araştırması için, uzun süredir dedektif olan ve deneyimi sayesinde çoğu şeyi önemsemeye ve birçok şeyi kabullenmiş olan Karrin Parke görevlendirilir. Yeni yardımcısı Blue ile olayı araştırarak Karrin, deneyimlerine dayanarak vakaya şekil verir ancak yardımcısı Blue'ya bu şekillendirme yeterli gelmez. Araştırma başlar ancak gazeteciyi taciz etmek için hazırlanmış bir pasta dışında ellerinde bir kanıt yoktur. Patayı gönderen kişi sorguya çekildiğinde, kadın sadece ondan nefret ettiğini ve internette #DeathTo hashtagıyla birkaç tweet atmak dışında bir şey yapmadığını belirtir. Başlangıçta bu hashtagin önemi anlaşılmıyor olsa da, daha önceden siber suçlarda çalışmış bir polis olan Blue, bu cinayetin sosyal medya ile alakalı olabileceğini düşünür. Bu esnada ülkede pek sevilmeyen bir rapçi olan Tusk, garip bir biçimde ölünce olay yavaş yavaş anlaşılmaya başlanır. Zaman zaman bölüm içinde bahsedilen, hükümetin desteklediği, arı projesi ortaya çıkar. Bu proje arıların neslinin tükenmesi nedeniyle, arıların yaptığı tüm faaliyetleri yapmaya programlanmış robot arılardır. Ancak bu arılar, gerçek arıların yaptığı görevlerin yanı sıra yönlendirilerek bir ölüm gerçekleştirebilmektedir. Dedektifler bu olayı anlayınca üretici firmaya gider, ancak üretici firmada tüm sistemin hacklenmiş olduğu öğrenilir. Arıların yönlendirilmesi #DeathTo hastaginde en çok adı yazılan kişiye yönelik olarak gerçekleşmektedir. Yapacak bir şey bulamayan dedektifler Karrin ve Blue son çare olarak adı en çok yazılmış kişiyi kurtarmaya yönelirler. Ancak burada fark ederler ki arıların yüz tanıma sistemi bulunmaktadır. Burada öğrenilir ki bu projenin devlet desteğini almasındaki en önemli etken yüz tanıma sistemiyle istediği herkesi, kimse fark etmeden izleyebilecek olmasıdır. Bölümün sonuna doğru anlaşılmaktadır ki, kimin öleceğine aslında katil karar vermemektedir. Evet, devlet insanları gözetlemekte ve “kendini” korumak için ahlak dışı yollara başvurabilmektedir. Ancak insanlar manipülasyonlara çok kolaylıkla ‘kanarak’ değer yargılarından sıyrılmaktadır. Burada anlaşılmaktadır ki bu hashtagde ölenler sadece en çok tweeti alan değil bu hasthtagi kullanarak tweet atan herkestir. Yani birinin ölmesini isteyen herkes aslında ölmektedir. Bölümün son sahnesinde Blue'nun intihar ettiği izlenimi yaratılsa da aslında katili bulduğu anlaşılmaktadır.

4. Sezon 1.Bölüm: Uss Callister

Yönetmen:	Toby Haynes
Senarist:	Charlie Brooker, William Bridges
Oyuncular:	Jesse Plemons, Cristin Milioti, Jimmi Simpson, Michaela Coel, Billy Magnussen, Milanka Brooks, Osy Ikhile, Paul Raymond
İlk Yayın Tarihi:	ralık 2017

4.Sezon 1. Bölüm: USS Callister Künye

Bölüm Kaptan Daly ve mürettebatının USS Callister adlı bir uzay gemisinde, baş düşmanları Valdack'i yenmeye çalışmalarıyla başlar. Robert Daly gerçek hayatta, çok oyunculu çevrimiçi bir oyun olan Infinity'yi simüle edilmiş bir gerçeklikte oynayan, Callister Inc'nin teknik direktör yardımcısı ve kurucu ortaklarından biridir. İş arkadaşlarının çeşitli davranışlarına göre, onları oyununa sokar ve hak ettikleri davranışları orada göstererek kendini tatmin eder. Bir gün şirkette yeni çalışmaya başlayan Nanette Cole ile tanışır. Cole, Daly'nin çok iyi kod yazdığını ve ona hayran olduğunu söyler. Daly oyun kodunu yazarken Uzay Filosu adlı eski bir televizyon programından etkilendiğini Cole'a gösterirken içeri James Walton girer. James şirketin kurucu ortağıdır ve Daily'nin başarısının üzerine konmaktadır. James Daly'nin ofisine geldiğinde güncellemenin ertelenmesi için ona sert çıkar. Daly işten sonra eve geldiğinde, özel bir kopya olarak kaydettiği oyunu oynamaya başlar. Oyunda USS Callister mürettebatı, Kaptan Daily'den korkarak yaşamaktadır. Gerçek hayatta, Callister Inc'nin çalışanı olan Shaina Lowry, Cole'u Daly'ye çok yakın olmaması konusunda uyarır. Daly bir gün gizlice Cole 'un kahve kabını alır ve DNA'sını alarak oyuna yükler. Oyunda, gemide Elena, Nate Packer, Walter, Lowry ve programcı Dudani bulunmaktadır. Cole gemiye klonlandığında ilk önce ne olduğunu anlayamaz. Kaptan Daly'ye kötü davranır ve emirlerine uymaz. Ancak Daly burnunu, ağzını ve gözlerini yok ederek ona bir ceza verir. Diğer mürettebat arkadaşları ise Daly'nin oyunda olduğu süre boyunca idareten iyi davranmasını önerirler. Bir Süre sonra Cole'da Daly'nin istediği gibi davranmaya çalışır. Ancak Daly yokken bir planını arkadaşlarıyla paylaşır. Eğer güncelleme bulutuna ulaşabilirlerse, kendilerini öldürebilir ve böylelikle bu evrenden kurtulabileceklerdir. Bunun için Cole'un fikri şu şekildedir: bir şekilde gerçek hayattaki Cole'a ulaşacak ve ondan yardım isteyeceklerdir. Ancak bu plan

işe yaramaz. Daly gerçek hayatta Cole'dan yardım istendiğini öğrenir. Gemiye döndüğünde Cole bir ceza verecektir ancak Shaina ona engel olur. Daly Shaina'yı bir canavara dönüştürür. Bunun üzerine Cole gerçek hayattaki kendisine şantaj yaparak kurtulabileceklerini ileri sürer. Cole bir görev başındayken Kaptan Daly'yi oyalar. Bu sırada mürettebat, Daly'nin gerçek hayat ile irtibat kurabildiği cihazı kaçırap buradan gerçek Cole'a şantaj düzenlerler. PhotoCloud hesabındaki fotoğrafların yayılmasını istemiyorsa belli görevleri yerine getirmek durumundadır. Bu görev Daily'nin evine giderek buzdolabında tuttuğu DNA örneklerini almak ve oyun oynarken kullandığı çipi değiştirmektir. Bu plan işe yarar ve mürettebat güncelleme bitmeden solucan deliğine doğru yol almaya başlar. Ancak her ne kadar gerçek hayattaki Cole oyun çipini değiştirse de Daly'nin yedeği vardır ve tekrar oyuna girer. Küçük bir uzay gemisine binerek USS Callister'ı takip etmeye başlar. Callister solucan deliğine çok yakın olduğu bir noktada hasar görür. Bu noktada Walton kendini feda eder ve solucan deliğinden geçmeyi başarırlar. Daly oyunun içinde hapsolür ve tüm bilgiler silindiği için gerçek hayatta da ölür. Cole ve ekibi ise solucan deliğinden geçince kendilerini sonsuz bir çevrim içi oyun evreninde bulurlar.

4. Sezon 2.Bölüm: Arkangel

Yönetmen:	Jodie Foster
Senarist:	Charlie Brooker
Oyuncular:	Rosemarie DeWitt, Brenna Harding, Nicholas Campbell, Owen Teague
İlk Yayın Tarihi:	29 Aralık 2017

4.Sezon 2. Bölüm: Arkangel Künye

Bekar bir anne olan Marie'nin kızı Sarah'yı doğurmasıyla bölüm başlar. Sarah üç yaşındayken, bir gün Marie onu parka götürür. Sarah bir kedinin peşinden giderek kaybolur. Marie çok endişelenir, kısa süre sonra Sarah görevliler tarafından bulunur. Bunun tekrar yaşanmasını önlemek için Marie, çocuğun beyninin içinde bulunan bir çiple, onun izini sürmeyi, sağlığını izleyebilmeyi ve gördüklerini görebilmeyi sağlayan “Arkangel” adlı, daha piyasaya çıkmamış, bir sistemi denemeye karar verir. Bu sistem ayrıca çocuğun stres seviyesini algılayabilmekte, stres veya korkuya neden olabilecek her

hangi durumları görmesini engelleyebilmektedir. Marie'nin babası her ne kadar bu durumdan endişe duysa da Marie bu sistemi kullanmakta kararlıdır. Başlangıçta Marie kızının stres seviyesini azaltmak için hırçın bir mahalle köpeğini görmesini engelleyerek bu programın başarılı olduğunu düşünse de , bir başka gün babasının kalp krizi geçirirken aynı filtreleme açıktır ve bu nedenle büyükbabası Sarah'dan yardım isteyemez. Marie bu durumu tabletinden gördüğü için babasını zamanında hastaneye götürmeyi başarır. Yedi yıl sonra Sarah arkadaşları tarafından, çip kafalı olarak çağırılmaktadır. Arkadaşları şiddet içerikli bir görüntü izlemekte ve Sarah bunu görememektedir. Bunun üzerine arkadaşı Trick ona bu sahneleri anlatır. Hiç kan görmemiş olan Sarah'ya kanın nasıl bir şey olduğunu anlatır. Bununla birlikte çip tüm bunları süzmektedir. O gece Sarah şiddet içerikli resimler ve kan çizmeye çalışır. Çip bunları da filtreleyince kalemle elini deler akan kanı göremeyince yüzüne sürerek hissetmeye çalışır. Marie bu durumu far eder fark etmez Sarah'nın yanına gider, Sarah annesine vurur. Bunun üzerine Marie kızını psikoloğa götürür. Psikolog bu durumun Arkangel yüzünden olduğunu, bu sistemin yasaklanmaya başladığını, çipin beyninden çıkamadığını ancak ebeveyn ünitesini kullanmayarak problemi çözebileceğini söyler. Marie sistemi kapatır. Sarah filtrelerin kalkmasıyla her şeyi görmeye başlar. Sınıf arkadaşı Trick ona şiddet ve pornografi içerikli görüntüler izletmeye başlar. Yıllar geçer Sarah büyümüştür ve bir gün Trick onu göle davet eder. Sarah annesine arkadaşının evine, film gecesine gittiğini söyler. Bu arada sırada Marie, kızının arkadaşında olmadığını öğrenir ve Arkangel'ı çalıştırır. Sarah'nın Trick ile birlikte olduğunu görür. Sarah eve geldiğinde nerede olduğu hakkında yalan söyleyince Arkangel'ı kullanmaya devam eder. Sarah'nın Trick'le beraber kokain kullandığını görür. Trick'in çalıştığı yeri bularak oraya gider, ve onu kızından uzak durmazsa polise söyleyeceğini belirterek tehdit eder. Bunun üzerine Trick Sarah'nın çağrılarına cevap vermemeye başlar. Sonrasında Trick Sarah'ya onunla beraber olmak istemediğini söyler. Sarah bir gün okulda, kusmaya başlar ve revirde öğrenir ki, içtiği bir ilaç yüzünden kusmuştur ve artık hamile değildir. Ancak hamile olduğunu veya cinsel ilişkiye girdiğini hatırlamamaktadır. Eve gider tüm bunları annesinin çipten sildiğini öğrenir. Kan ve şiddet görmeme filtrelerini kapatarak annesini bayıltır ve evden gider. Bölüm Marie'nin Sarah'yı küçükken kaybettiği zaman verdiği tepkiyi vermesi ve Sarah'nın bir kamyonete binip gitmesiyle sona erer.

4. Sezon 3.Bölüm: Crocodile

Yönetmen:	John Hillcoat
Senarist:	Charlie Brooker
Oyuncular:	Andrea Riseborough, Andrew Gower, Kiran Sonia Sawar, Anthony Welsh
İlk Yayın Tarihi:	29 Aralık 2017

4.Sezon 3. Bölüm: Crocodile Künye

Mia Nolan ve Rob birlikte bir gece kulübüne giderler. Eve dönerken Rob bir bisikletçiye çarpar ve onu öldürür. Sarhoş oldukları ve bu şekilde kaza yapıldıkları öğrenilirse Rob hapse gireceği için, Mia'nın ambulans aramasını engeller. Bunun üzerine bisikletçinin ölü bedenini göle atmak için Mia'yı ikna eder. Bu olayın üzerini kapatırlar. Yıllar sonra Mia evlenmiş ve başarılı bir kariyere sahiptir. 9 yaşında bir oğlu vardır. Bir iş toplantısı esnasında Rob, onu otelinde ziyaret eder. Yaklaşık dokuz aydır içki içmiyordur. Ancak cinayet aklından hiç çıkmamıştır. Yeni bir haber almıştır ve bunu Mia'ya söylemek için otele gelmiştir. Öldürdükleri bisikletçinin karısı hala onu aramaktadır. Rob isimsiz bir mektupla bisikletçinin eşine her şeyi anlatmayı planlamaktadır. Ancak Mia buna şiddetle karşı çıkar ve Rob'u öldürür. Camdan dışarı baktığı sırada bir adama kendi kendini kullanan pizza kamyonu çarpar ve Mia panikler. Mia Rob'un cesedinden kurtulmadan önce, kendini mağdur gibi gösterebilmek için her gün porno film ödemesi yapar. Kamyonun çarptığı adam sigorta şirketine başvurur ve sigortacı olan Shaiza onu ziyaret eder. Shaiza'nın görevi Recaller adlı bir cihazla talep sahibinin anılarını taramak ve bu talebi izlediği anılara göre doğrulamaktır. Hafızanın güvenilirmez olduğu kabul edilmesine rağmen birçok tanıktan anılar toplamak objektif bir sonuca ulaşılabileceği düşünüldüğünden bu taramaların sigorta için yapılması zorunludur. Shaiza, kazaya tanık belirtir ancak o kişi sorunluluk almaz fakat Mia'yı camda gördüğünü belirtir. Shaiza pizza şirketine ihmal davası açmak için Mia'dan umutludur. Mia ilk başlarda sigortacı ile konuşmak istemese de yasal bir zorunluluk olup, ifade vermezse polise ihbar edileceğini öğrenince kabul eder. Anılarını izlettirmek istemez ancak Shaiza, kaza dışında başka hiçbir bilginin kullanılmayacağını söyleyince kabul eder. Tuvalete gider ve anlatacağı şeye kendini hazırlar. Ancak anıları izlenirken bisiklet kazasına kadar pek çok şeyi hatırlar.

Shaiza korkarak evden uzaklaşır, Mia onu arabadan çıkartır ve ağzını bağlayarak depoya hapseder ve onu öldürür. Shaiza'nın anılarında kocasında kendinden bahsettiği için Mia, Shaiza'nın kocasını da öldürür. Tam evden çıkacakken Shaiza ve kocasının bir çocukları olduğunu görür. Oğlunun gösterisine gider. Bu sırada polis cinayeti öğrenmiştir. Görülür ki Mia çocuğu da öldürmüştü ancak çocuk kördür. Bunun üzerine polis odadaki hamsterin gördüklerine bakar. Bölüm oyunun çıkışında polislerin Mia'yı beklemesiyle sona erer.

4. Sezon 4.Bölüm: Hang The DJ

Yönetmen:	Tim Van Pattern
Senarist:	Charlie Brooker
Oyuncular:	Georgina Campbell, Joe Cole, George Blagden, Gwyneth Keyworth, Gina Bramhill
İlk Yayın Tarihi:	29 Aralık 2017

4.Sezon 4. Bölüm: Hang The Dj Künye

Bölüm, Frank adında bir adamın, küçük, dairesel bir tablet üzerine yerleştirilmiş bir yapay zekâ sistemi olan “koç” tarafından, The Hub adlı yere gitmesi için yönlendirilmesiyle başlar. The Hub’da kendisi gibi “koç” sistemini kullanan Amy ile buluşur. Buluştuktan sonra ikisi de kullanıcıların hangi romantik ilişkilere gireceğini ve ne kadar süreyle devam ettireceğini belirleyen, bu sistemi ilk defa kullandıklarını birbirlerine itiraf ederler. Amy ve Frank ekranlarını kontrol ettiklerinde ilişkileri için sadece 12 saat kaldığını öğrenirler. Yemekten sonra kendilerine gönderilen bir araba ile bir eve giderler. Burada yatağa yatarlar ve eskiden insanların bir sistem olmadan ilişki kurmalarına şaşırır ve zor olduğunu düşünürler. Birlikte uyurlar ve ertesi gün ilişki süreleri sıfıra inince ayrılırlar. İkisinin de koçları ile yaptıkları görüşmelerden anlaşılır ki, sistem tüm insanların ilişkilerinde bilgileri olarak eşleşme gününde kişinin en uyumlu olacağı eşi karşısına getirmektedir. Bunun içinde birçok ilişki yaşamaları gerekmektedir. Frank de Amy de başka insanlarla yemeğe çıkar. Frank’in ilişkisi için geçerli süre 1 yıl olarak verilir, Amy için ise 9 ay. Ancak ne Amy ne de Frank yeni ilişkilerinden memnun değildir. Amy’nin ilişkisi bittiğinde yeni birkaç tane 36 saatlik ilişki yaşar. Frank’e de ilişkisi bitince yeni bir ilişki yaratır ve karşısına tekrar Amy çıkar. Ancak Amy bu sefer ne kadar zamanları olduğunu öğrenmek istemez. Ancak Frank dayanamaz ve ne kadar süre kaldığına bakar. Sistem 5 yıl olarak

gösterir, ancak tek taraflı bakıldığı için süre git gide azalmaya başlar ve son olarak 20 saat kaldığını söyler. Frank'ın morali bozuktur ve Amy'ye olanları itiraf eder. Frank Amy'den hoşlandığını ve sistemi görmezden gelebileceklerini söyler. Frank neden zamanın kısaldığını sisteme sorduğunda, sistem istediği bir ilişkinin aniden bitmesine nasıl tepki verdiğini görmek istediğini söyler. Bunun yanında eğer sisteme karşı gelinirse kişinin sürgüne gönderileceğini belirtir. Bir gün Amy'ye nihai eşiyle tanışacağı söylenir. Amy bunun Frank olabileceğini düşünür ama bu kişi tanımadığı birisidir. Bunun yanında sistem geçmişi geride bırakabilmesi için bir kişiyle vedalaşma şansı olduğunu söyler ve Amy vedalaşmak için Frank'i seçer. Amy tabletini suya fırlatır ve Frank ile buluşur. İkisi de ertesi gün nihai eşleriyle tanışacaklarını öğrenmişlerdir ancak bunu istememektedirler. Fark ederler ki aslında başından beri istedikleri ve asıl eşleri birbirleridir. Tüm bu sistem onları ayrı tutmaya çalışmakta ve geçip geçemeyeceklerine bakmaktadır. Bu nedenle duvardan atlayıp bu dünyayı bırakmak isterler. Tam gidecekleri sırada onları güvenlik durdurmaya çalışır Amy'nin üzerine gitmesiyle her şey donar. Duvarı tırmanmaya başladıklarında ise her şey pikselleşir ve yok olur. Bölüm 1000 tane simülasyonun başkaldırması nedeniyle Frank ve Amy'nin nihai eş olarak eşleşmesine neden olur

4. Sezon 5.Bölüm: Metalhead

Yönetmen:	David Slade
Senarist:	Charlie Brooker
Oyuncular:	Maxine Peake, Jake Davies, Clint Dyer
İlk Yayın Tarihi:	29 Aralık 2017

4.Sezon 5. Bölüm: Metalhead Künye

Bölüm kıyamet sonrasında geçmektedir ve tamamen siyah beyazdır. Bella, Tony ve Clarke, Bella'nın kız kardeşine verdikleri bir sözü yeri getirmek için yola çıkarlar. Clarke bir minibüsü kaçırmaya çalışırken, Bella ve Tony, ölmek üzere olan Jack adında bir kişinin acısını hafifletmek için gereken şeyi bulmak üzere depoya girerler. Ancak Tony kutuyu alacakken, kutunun arkasından, fabrikayı koruyan ve “köpek” olarak bilinen bir robot çıkar. Elektronik olarak izlemeye yarayan bir aleti havaya yaymaya başlar. Köpek Tony'yi öldürür. Bella kutuyu almadan kaçır. Bella arabayla ve Clarke çaldığı minibüsle kaçmaya başlar. Köpek onları takip eder ve minibüse ulaşmayı başarır ve Clarke'ı öldürür. Köpeğin

sonraki hedefi Bella'dır. Bella bir uçurumun kenarına kadar gelir ve orada aniden durur. Köpek arabanın üzerine atladığında Bella kendini dışarı atar ve araba uçurumdan düşer. Bella dizine saplanan elektronik izleyiciyi çıkartmaya çalışır. Bir bıçak yardımıyla çıkartıp göle attıktan sonra, telsizini kullanır. Karşı taraftakinin sesini duyamasa da sevdiği kişilerin öldüğünü ve Ali'ye başaramadıklarını söylemesiniz istediğini belirtir. Köpeğin sinyali bulmaması için konuşmasını kısa keser ve gece için saklanacak bir yer bulmaya çalışır. Telsizin karşısındaki kişiye eğer dönmeyi başaramazsa Graham'e onu sevdiğini söylemesini rica eder. Köpekten kaçmak için ormana doğru gider ve bir ağaca tırmanır. Köpeğin tek kolu hasar gördüğü için ağaca tırmanamaz ve enerji toplamaya çalışır. Bella onun enerjisini sürekli tüketmek için aşağıya şeker atmaya başlar. Köpek bunlara tepki vermediğinde ise atlayıp kaçar. Kaçtığı yerde bir araba bulur, anahtara ulaşmak için girdiği evde üst kata çıkar ve orada çürümüş bir ceset bulur. Cesedin elinde bir silah görür ve cebinden de arabanın anahtarını alır. Bu sırada köpek şarj olmuş biçimde Bella'yı aramaktadır. Bella evde bacağına pansuman yaparken, köpek de eve girer. Köpeğin sesini duyan Bella saklanıp üzerine boya döker; dikkatini dağıttıktan sonra koşarak arabaya gider ancak araba çalışmaz. Bella müzik açarak köpeğin arabaya gelmesini sağlar, burada ateş ederek onu etkisiz hale getirir. Robot son olarak elektroni izleyicileri atar ve bir tanesi Bella'nın damarına isabet eder. Telsizden kurtulamayacağını söyler ve veda eder. Bella elektronik izleyiciyi damarından çıkartmak için harekete geçer ve ölür. Bölüm, ilk başta alınmaya çalışılan kutunun içinde duran oyuncak ayıların görünmesiyle sonra erer.

4. Sezon 6.Bölüm: Black Museum

Yönetmen:	Colm McCarthy
Senarist:	Charlie Brooker
Oyuncular:	Douglas Hodge, Letitia Wright, Daniel Lapaine, Aldis Hodge, Alexandra Roach
İlk Yayın Tarihi:	29 Aralık 2017

Bölüm aracının şarj olmasını bekleyen Nish'in, "otantik kriminolojik eserler" barındıran Black Museum (kara müze)'ye girmeye karar vermesiyle başlar. Nish, Rob Haynes ile tanışır. Rob Nish'i, toplanan eserlerin hikâyelerini anlatmak üzere, müzede gezdirmeye başlar. Eserlerin hikâyelerini flashbacklerle anlatır. Geçmişte Rob, nörolojik bir araştırmacıdır ve Dr. Peter Dawson'ı, başkalarının fiziksel duyumlarını hissetmeyi sağlayan nöroloji bir implantı kullanmak için ikna eder. Dawson bu teknolojiyi hastaların acılarını hissedebilmek için kullanmaya başlar. Zamanla Dawson çok geniş bir hastalık yelpazesini tanımaya ve çok doğru teşhisler yapmaya başlar. Bu cihaz sadece acıları deneyimlemekle kalmayıp zevkleri de deneyimlettiği için, Dawson bu teknolojiyi kız arkadaşıyla birlikte olurken kullanmaya başlar. İki kişinin zevkini birden yaşamaya başlar. Bir gün hastanenin aciline Senatör Whitley getirilir. Bir bağış toplama etkinliğinde bayılmıştır ve kimse sorunun ne olduğunu anlayamamıştır. Dawson teknolojiyi kullanarak ne hissettiğini deneyimlemeye çalışır. Ancak deneyimlediği acı daha önce hiç hissetmediği bir türdür. Ne olduğunu anlamaya çalışırken Senatör ölür, Dawson ise beş dakikalık bir bilinç kaybı yaşar. Senatörün zehirlendiği ortaya çıkar, bu zehir çok nadir bulunan bir zehirdir. Dawson bu noktada ölümü deneyimlemiş olur. Sonrasında Dawson acı deneyimlemekten keyif alamaya başlar. Kız arkadaşına şiddet uygulamaya başlar. Dawson acıya bağımlı hale gelir ve hastanenin acil bölümünde ona acı hissettirebilecek hastaları beklemeye başlar. Acıyı deneyimleyebilmek için hastaların vakit kaybetmesine göz yumar. Hastaya müdahale edilip acısı kesildiği zaman sinirlenir. Tüm bu nedenlerle Dawson hastaneden uzaklaştırılır. Bu süreçten kendine acı çektirmenin de ona haz verdiğini keşfeder ve her yerini kesmeye başlar ancak hiç biri onu tatmin etmez. Çünkü kendi acı çekerken eksik olan bir şey vardır: korku. Korku insanın hissettiklerini keskinleştirmektedir. Hastalar Dawson onların acısını deneyimlerken, korktukları için acı daha da belirginleşmektedir ve Dawson bu hissi aramaktadır. Bir süre sonra Dawson sokaktaki evsizlere acı çektirmeye başlar ve bundan zevk almaya başlar. Yakalanır ve hastaneye yatırılır. Bu hikayenin üzerine Rob, müzedeki başka bir eserin yanına geçerek, Jack ve Carrie'nin hikayesini anlatmaya başlar. Jack ve Carrie birlikte olduktan sonra bir oğulları olur ve mutlu bir yaşam sürdürürler. Ancak bir gün Carrie'ye araba çarpar ve Dawson'ın eskiden çalıştığı hastaneye kaldırılır. Oldukça uzun zaman geçse de Carrie uyanmaz ve onun üzerinde, komada olan hastalarla iletişim kurulmasına olanak sağlayan denen iletişim kutusu denenir. Cihaz bir kırmızı ve bir yeşil ışıktan oluşmaktadır. Sorulan sorularda olumlu düşüncelere sahip olunca yeşil; olumsuz düşüncelerde ise kırmızı

yanmaktadır. Jack bu cihaz yardımıyla iletişim kurarken bir gün Rob gelir ve yeni bir teknolojiye bahseder. Bu teknolojiyle bilinç kişiden çıkarılarak başka bir beyne yerleştirebilmektedir. Böylelikle Carrie'nin bilinci Jack'in beyninde bir bölmeye yerleştirilecek ve Carrie Jack'in deneyimlediği her şeyi deneyimleyebilecektir. Jack bu uygulamayı kabul eder ancak Carrie'nin gerçek bedeni ötenazi ile öldürülür. Böylelikle Carrie Jack'in içinde yaşamaya başlar ve deneyimlediği her şeyi hisseder. Ancak zamanla bu durum Jack'i mutsuz etmeye başlar, çünkü sürekli onu kontrol eden ve talimatlar veren bir Carrie vardır. Özel hayatı bitmiştir. Bunun üzerine Jack, Rob'a gider ve sistemi, arada bir Carrie'yi arada bir duraklatabileceği bir sürüm edinir. Ancak duraklatmadan her ne kadar Jack memnun olsa da Carrie memnun olmaz, çünkü oğlunu görememektedir. Bunun üzerine bir anlaşma yaparlar Carrie sadece hafta sonları olanları görebilir ve hafta sonlarını hep oğulları Parker ile geçirirler. Bir süre sonra, Jack komşusuyla birlikte olur ancak Carrie bu durumdan mutsuzdur. Bunun üzerine Rob onu bir oyuncak maymuna aktarmayı teklif eder. Carrie bir oyuncak maymuna iletilir ancak bundan memnun değildir. Bir süre sonra devlet bilincin bu şekilde nesnelere aktarılmasını yasaklar ve Carrie maymunun içinde müzede sergilenmeye başlar. Rob Nish'i başka bir eserin yanına götürür. Bu eser, hava durumu muhabiri Denise Stockley'nin katili, Clayton Leigh'tir. Rob, Clayton'ın nasıl müzeye geldiğini anlatmaya başlar. İşinden kovulduktan sonra, ünlüleri kaydedip ölümünde sonra onları canlandırmak üzere bir projeye başlar. Ancak ünlüler konusunda çok fazla hukuki işlem vardır ve Rob bunu katiller üzerinden yapmaya karar verir. Clayton'a, eğer dijital haklarını verir ve bir gün elektrikli sandalyeye gönderilirse, ailesinin düzenli bir gelir alabileceğini belirtir. Clayton haklarını vermeyi kabul eder. Eşi bu karara zorlukla ikna olur. Clayton öldüğünde Rob onu müzede simülasyon olarak hayata döndürür. Ancak Rob, sadece varlığının ilgi çekici olmadığını düşündüğü için onun elektrikli sandalyedeki halini simüle eder. Ziyaretçiler her geldiğinde Clayton'ı elektrikli sandalyede öldürmektedir. Bu esnada gerçek hayatta Rob boğulmaya başlar. Nish'in Clayton'ın kızı olduğu anlaşılır. Nish aslında babasına yaptıkları yüzünden Rob'u cezalandırmaya gelmiştir. Klimayı hacklemiş ve ona ilaçlı bir su vermiştir. Rob ölürken Nish onun bilincini kopyayalar ve babasının beynine aktarır. Böylece artık her elektrik verildiğinde Rob'da bu acıyı hissedecektir. Babasına uygulanan elektrik akımının süresini kaldırır, böylelikle babası ölerken kurtulacak ancak Rob sürekli acıyı çekmeye devam edecektir. Bölüm, Nish'in Black Museum'u yakması ve kafasının içindeki annesine nasıl olduğunu sormasıyla sona erer.

Ek 4. Black Mirror Dizisi Bölüm Adları, Yönetmenleri, Senaristlerin ve Yayın Tarihleri

Sezon	Bölüm No	Bölüm Adı	Yönetmen	Senarist	İlk Yayın Tarihi
1	1	"The National Anthem"	Otto Bathurst	Charlie Brooker	4 Aralık 2011
1	2	"Fifteen Million Merits"	Euros Lyn	Charlie Brooker, Konnie Huq	11 Aralık 2011
1	3	"The Entire History of You"	Brian Welsh	Jesse Armstrong	18 Aralık 2011
Sezon	Bölüm No	Bölüm Adı	Yönetmen	Senarist	İlk Yayın Tarihi
2	1	"Be Right Back"	Owen Harris	Charlie Brooker	11 Şubat 2013
2	2	"White Bear"	Carl Tibbetts	Charlie Brooker	18 Şubat 2013
2	3	"The Waldo Moment"	Bryn Higgins	Charlie Brooker	25 Şubat 2013
Sezon	Bölüm No	Bölüm Adı	Yönetmen	Senarist	İlk Yayın Tarihi
Yılbaş 1	1	"White Christmas"	Carl Tibbetts	Charlie Brooker	16 Aralık 2014
Sezon	Bölüm No	Bölüm Adı	Yönetmen	Senarist	İlk Yayın Tarihi
3	1	"Nosedive"	Joe Wright	Charlie Brooker, Rashida Jones, Mike Schur	21 Ekim 2016
3	2	"Playtest"	Dan Trachtenberg	Charlie Brooker	21 Ekim 2016
3	3	"Shut Up & Dance"	James Watkins	Charlie Brooker	21 Ekim 2016
3	4	"San Junipero"	Owen Harris	Charlie Brooker	21 Ekim 2016
3	5	"Men Against Fire"	Jakob Verbruggen	Charlie Brooker	21 Ekim 2016
3	6	"Hated in the Nation"	James Hawes	Charlie Brooker	21 Ekim 2016
Sezon	Bölüm No	Bölüm Adı	Yönetmen	Senarist	İlk Yayın Tarihi
4	1	"USS Callister"	Toby Haynes	Charlie Brooker, William Bridges	29 Aralık 2017
4	2	"Arkangel"	Jodie Foster	Charlie Brooker	29 Aralık 2017
4	3	"Crocodile"	John Hillcoat	Charlie Brooker	29 Aralık 2017
4	4	"Hang The DJ"	Tim Van Pattern	Charlie Brooker	29 Aralık 2017
4	5	"Metalhead"	David Slade	Charlie Brooker	29 Aralık 2017
4	6	"Black Museum"	Colm McCarthy	Charlie Brooker	29 Aralık 2017

Ek 5. Kullanılan Temalar ve Temaların Bulunduğu Bölümler

			Tema1	Tema2	Tema3	Tema4	Tema5	Tema6	Tema7
Sezon	Bölüm No	Bölüm Adı	Kaybolan Mahremiyet ve Gözetim	Gerçekliğin Kaybı: Artırılmış Gerçeklik / Sanal Gerçeklik	Manipülasyon, Ötekileştirme ve Nefret Söylemi	Yapay Zekâ Geleceğe Yönelik Riskler	Sosyal Medya Üzerinden Benlik İnşası	Oyun Bağımlılığı ve Oyuna İtaat	Yeni Teknolojilerin Değiştirdiği Hayat
1	1	"The National Anthem"							✓
1	2	"Fifteen Million Merits"							✓
1	3	"The Entire History of You"	✓						✓
2	1	"Be Right Back"				✓			✓
2	2	"White Bear"			✓				✓
2	3	"The Waldo Moment"			✓				✓
Yılbaşı	1	"White Christmas"	✓						✓
3	1	"Nosedive"	✓				✓		✓
3	2	"Playtest"		✓					✓
3	3	"Shut Up & Dance"						✓	✓
3	4	"San Junipero"		✓					✓
3	5	"Men Against Fire"			✓				✓
3	6	"Hated in the Nation"			✓	✓			✓
4	1	"USS Callister"					✓		✓
4	2	"Arkangel"	✓						✓
4	3	"Crocodile"	✓						✓

4	4	"Hang The DJ"	✓				✓		✓
4	5	"Metalhead"				✓			✓
4	6	"Black Museum"				✓			✓

*sadece analizde örnek verilen bölümler baz alınarak tablo hazırlanmıştır. Temalara başka bölümlerde de rastlanabilmektedir



