

**21. YÜZYIL DİJİTAL KÜLTÜRÜNDE FİLM YORUMU:
RİCŒURYEN BİR YÖNTEM**

Doktora Tezi

Erman BOSTAN

Eskişehir 2023

**21. YÜZYIL DİJİTAL KÜLTÜRÜNDE FİLM YORUMU:
RİCCEURYEN BİR YÖNTEM**

Erman BOSTAN

DOKTORA TEZİ

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. N. Aysun YÜKSEL

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Temmuz 2023

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

.....'nın,“.....
.....” başlıklı
tezi,/....../20... tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek “Anadolu
Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği”nin ilgili maddeleri
uyarınca, Anabilim dalında Doktora tezi olarak kabul
edilmiştir.

	Ünvanı Adı Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	:.....
Üye	:.....
Üye	:.....
Üye	:.....
Üye	:.....

Enstitü Müdürü

.....

ÖZET

21. YÜZYIL DİJİTAL KÜLTÜRÜNDE FİLM YORUMU: RİCŒURYEN BİR YÖNTEM

Erman BOSTAN

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı
Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temmuz 2023

Danışman: Prof. Dr. N. Aysun Yüksel

Çağdaş dijital kültür akışkanlık, belirsizlik, tekinsizlik, hız, bağlantı, etkileşim ve ağ yapısı gibi fenomenler üzerinde yükselmektedir. İlk mekanik hesaplama makinelerinden hızları giderek artıp, boyutları küçülen, taşınabilir ve giyilebilir teknolojiler halinde sıradan kültürün içine gömülerek görünmezleşen bilgisayarlar ve makine öğrenmesi-derin öğrenme gibi yapay zeka uygulamaları temel insani iletişim dahil bir çok etkinliği kökten bir şekilde dönüştürmektedir. Bu anlamda, sinema da teknik altyapı, anlatım olanakları, üretim ve dağıtım aşamalarında yeni bir dijital bağlam içinde anlaşılmalıdır. Bununla birlikte filmlerin de diğer tüm sanat eserleri gibi son ve bitimsiz aşamasında, yani algılanma, yorumlanma, anlaşılma döngüsündeki seyri de dönüşmektedir. Bu çalışmada, Paul Ricœur'ün hermenötik yönteminin çağdaş dijital kültüre uyarlanmış bir versiyonunun ışığında, algoritmaların etkisinde, beğenin puan mantığı içinde sayısallaştırılabilir bir veri haline geldiği ve göstergeleştiği bir etkileşim ve katılım kültürü, internet ve sosyal medya çağında film yorumlarının niteliği araştırılmaktadır. Akademik çalışmalardan, felsefi düşünceye, internet dergilerinden, forumlara, korsan web sitelerinden IMDB, Rotten Tomatoes gibi film veri tabanlarına geniş bir yelpazede yürütülen araştırma süreci sonunda film yorumlarının dijital kültür fenomenleriyle ilişkileri bağlamında giderek düalist ve şematik bir yapı arz ettiği ortaya konulmuştur.

ABSTRACT

FILM INTERPRETATION IN 21st CENTURY DIGITAL CULTURE:

A RICŒURYAN METHOD

Erman BOSTAN

Department of Cinema and Television

Anadolu University, Graduate School of Social Sciences, July 2023

Supervisor: Prof. Dr. N. Aysun Yüksel

Contemporary digital culture rises on phenomena such as fluidity, uncertainty, uncanny, speed, connectivity, interaction and network structure. From the first mechanical calculating machines, the speed of computers getting smaller and smaller, becoming invisible by being embedded in everyday life culture as mobile and wearable technologies, and artificial intelligence applications such as machine learning-deep learning radically transform many activities, including basic human communication. In this sense, cinema is understood in a new digital context at the stages of technical infrastructure, narration possibilities, production and distribution. Along with this, the course of movies, like all other works of art, is also transforming in its final and endless stage, that is, in the cycle of perception, interpretation and understanding. In this study, in the light of a version of Paul Ricœur's hermeneutic method adapted to contemporary digital culture, the nature of film interpretations in the age of interaction and participation culture, internet and social media, where taste becomes digitized data within the score logic and becomes a sign under the influence of algorithms, is investigated. At the end of the research process carried out in a wide range from academic studies, philosophical thought, internet magazines, forums, illegal websites to movie databases such as IMDB, Rotten Tomatoes, it has been revealed that film interpretations increasingly present a dualist and schematic structure in terms of their relations with digital culture phenomena.

ÖNSÖZ

Yaşamın giderek hızlanan değişimi, kuşakların kendisinden sonra gelenlere burun kıvrırma kültürünü de hızlandırıp şiddetlendirdi, dolayısıyla insanın dünyaya doğru genişlemesi anlamında, bulunan ya da geliştirilen ‘teknikler’in, onun yarattığı kültürün içine doğmamış kuşaklara tuhaf, yabancı ve bilinmez gelen doğalarına dair yakınmaların ve nihayet çocukluğun masumiyeti olarak yeniden tahayyül edilen geçmiş güzel zamanlar nostaljisinin de artarak çoğaldığını düşünüyorum. Benim de içinde bulunduğum 80 kuşağı analogdan dijitale dönüşümün yarattığı şiddetli sarsıntıları tüm gençliğini saracak şekilde yaşadı ve birçoğu için çağdaş yaşam hiç de insani olmayan, anlaşılmaz bir biçimde gaddar, ürkütücü ve umutsuzluklarla örülü karanlık bir teknolojik uygarlık. Buna karşın, yaşadığımız gezegenin ne’liğine ve insanların kim’liğine dair çocukluğumuzda sıklıkla tecrübe ettiğimiz ve giderek unuttuğumuz o durdurulamaz merak ve heyecanla yeniden bakmayı başarabilirsek çağdaş dijital kültürü oluşturan araçların insanlığın yüzyıllar boyunca geliştirdiği tekniklerden, icat ettiği araçlardan, yarattığı biçimlerden ve sanat eserlerinden daha fazla şaşırtıcı ve akıl almaz olmadığını, değişenin sadece dünya değil aynı zamanda onu algılayan, onun üzerine düşünen ve eyleyen kendimiz olduğunu da fark ederiz. Bu çalışma, başlangıç aşamasında korku ve endişe dolu yakınmalarına bilimsel yöntemin güvenilir çerçeveleri ışığında bir açıklama bulma, dünyayı ve kendimi belki bir miktar daha olduğu gibi görebilme çabasından kaynaklandı. Film üretiminin farklı aşamalarında bulunmuş ve gelecekte de bulunma niyetinde olan biri olarak beni en çok endişelendiren alanlardan biri üretilen filmlerin seyircilerine ulaşma kapasiteleriyle ilgiliydi, geriye dönüp baktığımda dijital kültürde film yorumunun nasıl şekillendiğini ve nelerle ilgili olduğunu anlamaya başladığımı düşünüyorum. Umarım bu çalışma alanda düşünen ve çalışan diğer araştırmacılar için de verimli bir kaynak haline gelir.

Bu çalışmanın gerçekleştirilmesinde, uzun tartışmalarımızla önümde uzanan yollara sağlıklı kıvrımlar katan sıra arkadaşlarım Araş. Gör. Emrah Cevher, Araş. Gör. Çağlar Aktemur ve Umut Gül’e, her zaman yanımda olan, fikirlerini ve eleştirilerini sakınmadan saatler süren sohbetlerimizde benimle paylaşan kıymetli dostlarım Dr. Öğretim Üyesi Yavuz Akyıldız ve Doç. Dr. Selen Gökçem Akyıldız’a, akademik hayatım boyunca desteklerini benden hiç esirgemeyen hocam Prof. Dr. Şükran Kuyucak Esen’e, araştırma ve yazım süreci boyunca yanımda olan, uzun yokluklarımı, kafa

karışıklıklarımı, yorgun bakışlarımı anlayışla karşılayan ve bana enerjisiyle her zaman yeniden atılma gücü ve şevki veren değerli arkadaşım Diğdem Girici'ye ve canım ailem, annem Aynur Bostan'a, babam Ömer Faruk Bostan'a ve kardeşim Emrah Bostan'a teşekkür ederim.

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

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmamın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....
(İmza)

.....
(Öğrencinin Adı Soyadı)

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ.....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
TABLOLAR DİZİNİ.....	xi
GÖRSELLER DİZİNİ.....	xii
SİMGELER VE KISALTMALAR.....	xiv
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem.....	13
1.2. Amaç.....	13
1.3. Önem.....	14
1.4. Sınırlılıklar.....	15
2. ALAN YAZIN: DİJİTAL KÜLTÜR.....	16
2.1.Kökenler ve Bağlam.....	16
2.1.1. Sayısallaştırma, hesaplanabilirlik, soyutlama.....	16
2.1.2. İlk hesaplama makineleri ve kapitalizm.....	20
2.1.3. İlk ‘modern’ bilgisayarlar, Soğuk Savaş ve sibernetik vizyon.....	25
2.1.4. İnternet ve kişisel bilgisayarlar.....	33
2.2.Dijital Doğa.....	41
2.2.1. Akışkanlık.....	45
2.2.2. Belirsizlik.....	57
2.2.3. Tekinsizlik.....	62
2.2.4. Sonuç: dijital doğa.....	67
2.3.Ağ Toplumu.....	69
2.3.1. Küreselleşme.....	69
2.3.2. Ağ yapısı ve ağ toplumu.....	85
2.3.3. Bağlantılık.....	91

2.3.4. Hız.....	94
2.3.5. Etkileşim.....	97
2.3.6. Sonuç: Entegre-Bütünleşik Yapı.....	103
2.4. Algoritmalar ve Yapay Zeka.....	105
2.4.1. Algoritmalar.....	105
2.4.2. Makine Öğrenmesi ve Derin Öğrenme.....	110
2.4.3. Yapay Zeka, Düşünen Makineler ve AI Sanatı.....	117
2.4.4. Sonuç: Dijital Ruh.....	131
3. YÖNTEM.....	136
3.1. Araştırma Modeli.....	136
3.1.1. Hermenötik gelenek.....	137
3.1.2. Ricœur'ün bir film metodolojisi.....	138
3.1.3. Vaka çalışması.....	145
3.2. Evren Örneklem.....	146
4. BULGULAR VE YORUM.....	149
4.1. Black Mirror: Bandersnatch.....	149
4.1.1. İlk aşama: nahif anlama.....	150
4.1.1.1. <i>Başlangıç varsayımı: öz-düşünümsel bir dijital kültür deneyimi.....</i>	154
4.1.1.2. <i>Film dünyasının sembolik elementleri: oyun ekranı, katılım ve kontrol, travma ve paranoya.....</i>	155
4.1.2. İkinci aşama: açıklamadan derin anlamaya.....	162
4.1.2.1. <i>Film dünyasının kökenleri: facebook-cambridge analytica skandalı ve netflix algoritmaları.....</i>	162
4.1.2.2. <i>Yorumların tarihi: özgür irade ve disiplin felsefesinden dijital şematizme.....</i>	168
4.1.2.3. <i>Sembolik anlamların tefsiri: dijital ontofani, akışkan gözetim ve yineleme zorlantısı.....</i>	186
4.1.2.4. <i>Yorumların uyumsuzluğu: distopya ve fantazyaya.....</i>	200
4.1.3. Üçüncü aşama: eleştirel kavrayış ve benimseme.....	203
4.1.3.1. <i>Yorumun eleştirel kavranışı: çağdaş kültür eleştirisi, transmedya anlatıları, hiciv ve temsil edilemezlik.....</i>	203

4.1.3.2. <i>Yorumcunun eleştirel kavranışı: dijital doğa ve dokunmatik ekranlar</i>	209
4.1.3.3. <i>Sonuç: binary branch: oyun ve etkileşim, katılım ve gözetim arasında dijital kültür</i>	211
4.2. Searching.....	213
4.2.1. İlk aşama: nahif anlama.....	213
4.2.1.1. <i>Başlangıç varsayımı: kullanıcı deneyimi görüntüsü olarak dijital kültür</i>	218
4.2.1.2. <i>Film dünyasının sembolik elementleri: kullanıcı deneyimi görüntüsü, dijital ayak izi ve dijital çağda ebeveyn olmak</i>	218
4.2.2. İkinci aşama: açıklamadan derin anlamaya.....	225
4.2.2.1. <i>Film dünyasının kökenleri: reality şovlar, amatör kamera ve dijital çocuk hakları</i>	225
4.2.2.2. <i>Yorumların tarihi: dijital çağın yenilikçi bir portresi ve şikayetler</i>	230
4.2.2.3. <i>Sembolik anlamların tefsiri: ekranfilm, dijital whoness ve bağlantılı varlık</i>	241
4.2.2.4. <i>Yorumların uyumsuzluğu: başlangıç yorumları ve arama</i>	252
4.2.3. Üçüncü aşama: eleştirel kavrayış ve benimseme.....	254
4.2.3.1. <i>Yorumun eleştirel kavranışı: dijital kültürde gençlik psikolojisi, hakikat etkileri ve damgalı kimlik</i>	254
4.2.3.2. <i>Yorumcunun eleştirel kavranışı: holistik yaklaşım</i>	258
4.2.3.3. <i>Sonuç: ekranfilm: bağlantıda varlıkların kullanıcı deneyim izlerinde aranan kuşaklar arası dijital kültür</i>	260
5. SONUÇ.....	262
KAYNAKÇA.....	275
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

TABLULAR DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 3.1. Ricœur'un hermenötik yaklaşımı.....	140
Tablo 4.1. Bandersnatch akış şeması.....	160
Tablo 4.2. Black Mirror:Bandersnatch IMDB.com Reyting Grafiği.....	179
Tablo 4.3. Searching'in IMDB'deki puanlama ağırlık grafiği.....	234

GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 4.1. Colin Ritman Stefan'a son tasarladığı oyun Nohzdyve'ı gösterir (Black Mirror: Bandersnatch, 2018, Yön: David Slade).....	155
Görsel 4.2. Stefan, Colin'in evine gidip balkondan atlayarak intihar ettikten sonra film izleyiciye hikâye akışındaki önceki seçeneklere geri dönmek için bir fırsat sunar (Black Mirror: Bandersnatch, 2018, Yön: David Slade).....	156
Görsel 4.3. Stefan – “Bana bunu kim yaptırıyor? Kim var orada? Kimsin sen? Bana bir işaret ver. Hadi ama, oradaysan bana bir işaret ver.” (Black Mirror: Bandersnatch, 2018, Yön: David Slade).....	156
Görsel 4.4. “Netflix'te seni izliyorum.” (Black Mirror: Bandersnatch, 2018, Yön: David Slade).....	157
Görsel 4.5. Stephan terapistine şöyle der: “-Oyuncuya çok fazla seçenek vermeye çalışıyordum. Bu yüzden geri döndüm ve bir sürü şeyi çıkardım. Şimdi özgür iradeleri olduğuna inanıyorlar ama sonuna ben karar veriyorum.” (Black Mirror: Bandersnatch, 2018, Yön: David Slade).....	158
Görsel 4.6. Stefan, akış şemalarıyla dolu odasında Bandersnatch oyununu programlıyor. Duvardaki notların üstünde kırmızı bantlarla oluşturulmuş binary branch sembolleri vardır (Black Mirror: Bandersnatch, 2018, Yön: David Slade).....	159
Görsel 4.7. Stefan'ın seçimlerle ilgili travması oyuncak tavşanında sembolik bir anlam kazanmıştır. Oyunağı bırakamaz, büyüyemez, bu sembolik olay başka bir oyun tasarımında yeniden canlandırılır (Black Mirror: Bandersnatch, 2018, Yön: David Slade).....	161
Görsel 4.8. Stefan'ın paranoyası yaşadığı travmatik tecrübenin de bir kurgu	

olabileceği, tüm hayatının başkası tarafından sahnelenen bir oyun olabileceği fikri üzerinde yükselir (Black Mirror: Bandersnatch, 2018, Yön: David Slade)	162
Görsel 4.9. Black Mirror: Bandersnatch’le ilgili yaptığım Chat GPT dikteleri.....	185
Görsel 4.10. Madrid’de bir durak reklamı: “Black Mirror: 6.Sezon, Şimdi Yayında, Her Yerde.”.....	201
Görsel 4.11. David, kızı Margot ile konuşurken masaüstünde arka planda açık program ve uygulamalar gözükmemektedir (Searching, 2018, Yön: Aneesh Chaganty).....	220
Görsel 4.12. Margot David’in hiç bilmediği özel hayatını, duygu ve düşüncelerini Youcast adındaki kurmaca bir canlı yayın platformunda yayınlayıp kaydetmektedir (Searching, 2018, Yön: Aneesh Chaganty).....	221
Görsel 4.13. Biyoloji sınavlarına hazırlandığı arkadaş grubu basitçe Margot’dan faydalanmaktadır. Gençlerin kızıyla arkadaş olmadığını öğrenen David sinirlenerek Abigail’e bağırır (Searching, 2018, Yön: Aneesh Chaganty).....	222
Görsel 4.14. İdealize edilen ebeveynlik, çocuğun özgürlük alanlarına ve mahremiyetine müdahale etmek değil, gerçek bir konuşma fikrine dayanmaktadır. Margot “annen de seninle gurur duyardı” diyen David’e teşekkür eder (Searching, 2018, Yön: Aneesh Chaganty).....	223
Görsel 4.15. Dedektif Vick oğlu Peter’ı koruma iç güdüsüyle potansiyel bir cinayeti ört bas etmeye çalışır (Searching, 2018, Yön: Aneesh Chaganty).....	224
Görsel 4.16. Chris videosunun sonunda filme ‘A’ verdiğini söyleyerek beğenisini ifade eder.....	237
Görsel 4.17. ChatGPT’nin Searching yorumları sorusuna verdiği cevap ekranı.....	241

SİMGELER VE KISALTMALAR

AI	: Artificial Intelligence (Yapay Zeka)
AR	: Augmented Reality (Arttırılmış Gerçeklik)
ARC	: Augmentation Research Center (Büyütme Araştırma Merkezi)
ARL	: Army Research Laboratory (Ordu Araştırma Laboratuvarı)
ARPA	: Advanced Research Projects Agency (İleri Araştırma Projeleri Ajansı)
bit	: binary digit (ikili kod)
CGI	: Computer Generated Imagery (Bilgisayar Tabanlı Görüntü)
CNN	: Convolutional Neural Networks (Evrışimsel Sinir Ağları)
EDVAC	: Electronic Discrete Variable Computer (Elektronik Ayrık Değişken Bilgisayar)
ENIAC	: Electronic Numerical Integrator and Computer (Elektronik Sayısal Birleştirici ve Bilgisayar)
FERET	: Face Recognition Technology (Yüz Tanımlama Teknolojisi)
HTML	: HyperText Markup Language (HiperMetin İşaretleme Dili)
IC	: Intergrated Circuit (Tümleşik Devre)
IMP	: The Interface Message Processor (Arayüz Mesaj İşlemcisi)
IPTO	: Information Processing Techniques Office (Bilgi İşlem Teknikleri Ofisi)
LAN	: Local Area Network (Yerel Ağ Alanı)
MAD	: Mutually Assured Destruction (Karşılıklı Garantili İmha)
NSA	: National Security Agency (Ulusal Güvenlik Ajansı)
PARC	: Palo Alto Research Center (Palo Alto Araştırma Merkezi)
PC	: Personal Computer (Kişisel Bilgisayar)
RFID	: Radio-Frequency Identification (Rodya Frekanslı Tanımlama)
RTLS	: Real Time Location Systems (Gerçek Zamanlı Konum Sistemleri)
SAGE	: Semi-Automatic Ground Environment, (Yarı-Otomatik Zemin Ortamı)
SMS	: Sosyal Medya Siteleri

SNS	: Social Network Sites (Sosyal Ağ Siteleri)
TCP	: Transmission Control Protocol (İletim Kontrol Protokolü)
UGC	: User generated content (Kullanıcı Üretimi İçerik)
URI	: Universal Resource Identifier (Evrensel Kaynak Tanımlayıcısı)
UX	: User Experience (Kullanıcı Deneyimi)
VR	: Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)
WWW	: World Wide Web (Dünya Çapında Ağ)

1. GİRİŞ

21. yüzyılın ilk çeyreğinin küresel terörizm, finansal ekonomik krizler, yeni göçmen sorunu, iklim değişikliği ve salgın hastalıklar gibi ‘felaket’ tandansı yüksek bir dizi sosyal, ekonomik ve politik karmaşa içerisinde geçirildiği söylenebilir. Bin yılın son dönemecine Sovyetler Birliği’nin çözülüşü ve tek kutuplu dünyanın ilan edilişi, neo-liberal ekonomik modelin tek geçerli iktisadi yapı olarak kabul edilişi, önce Balkanlar ve sonrasında Ortadoğu’nun yeniden paylaşılması ve yeni tür kanlı savaşlar gibi köklü dönüşümler eşliğinde girildi. Burada teknolojik yenilikler, özellikle gezegenin küresel olarak dijital dönüşümünü ‘tamamlaması’ ve entegrasyonu bu yeni çağın açılmasında başat öneme sahipti; bilgisayar teknolojilerinin, yapay zekanın ve otomasyonun gelişimi, merkezi endüstrileri ağır sanayiden bilgi ağırlıklı hizmet sektörüne kaydırды, internet ağı küresel finans piyasalarını ışık hızında birbirine bağlayarak yeni ekonomik modelin alt yapısını oluşturdu. Negri ve Hardt’ın (2000) yeni bir tür ‘imparatorluk’ dönemi olarak gördüğü bu çağın küresel kültürünü Appadurai (1996) turistler, geçici işçiler, göçmenler gibi insanların artan mobilitesi ya da hareket fantezileri (ethnoscapes); teknolojik akışlara bağlanan finansal transfer edilebilirlik (technoscapes) ve “görüntü-merkezli, anlatı-tabanlı” gerçeklik parçalarının onları deneyimleyenler tarafından aynı zamanda üretildiği hayali yaşam biçimleri (mediascapes) gibi alanlarda tanımladı. 90’lı yılların ortalarında, el kameralarıyla çocuklarının doğum günlerini video kasetlere kaydeden, masaüstü bilgisayarlarında dial-up bağlantı sesiyle ağır ağır bir sayfanın açılışını bekleyen, telefonlarını sadece konuşmak ve yazılı metinler göndermek için kullanan bu geç-elektronik-erken-sayısal dönemin insanları, milenyumla birlikte yaşadıkları dünyanın karakteristik özelliklerinin radikal bir biçimde yoğunlaşmasına, sosyal etkilerinin yayılıp çoğalmasına teknoloji devlerinin otoritelerinin merkezileşmesine tanıklık etti. 2022 sonunda, Forbes’un milyarderler listesine göz atılacak olsa, dünyanın en zengin 10 insanının 7’sinin Google, Amazon, Microsoft, Tesla/Space X gibi teknoloji devlerinin liderleri olduğu görülebilir.

Metin, ses, imaj ve hareketli görüntülere önce evlerin küçük odalarında, sonra taşınabilir bilgisayarlarda, tabletlerde, nihayet cebimizde taşıdığımız akıllı telefonlarda ve üzerimize giydiğimiz aksesuarlarda ulaşmaya, bunları başkalarıyla paylaşmaya, iletilerin kendisini bizzat üretip tasarlamaya başladığımız yeni bir kültürel dönemece girdiğimiz söylenebilir. Bu yeni küresel dijital kültür, hem demokratikleşme ve özgürlük adına bir potansiyel taşıdığı için umut kaynağı, fütürist düşleri harekete geçirerek

hayatımıza yapay zeka (AI), arttırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve robotları sokarak günlük yaşamı kolaylaştırıcı yepyeni pratikler yarattılar, hem de aynı teknolojik kapasitelerin olumsuz sonuçları sebebiyle endişe verici distopyaları besleyerek felaket kültürümüze yeni başlıklar eklediler. Başlarda abartılı bir reklam aldatmacası gibi ‘yanıltıcı’ olarak gördüğümüz dijital teknolojilerin kültürel fenomenleri hızla domestik yaşamın bir parçası haline geldi: bir reality şov esnasında tweet atıyor, komik kedi videoları paylaşıyor ve tuvaletimizi yaparken başkalarıyla iletişim kuruyoruz (Lemma, 2017). Bundan sadece bir kuşak öncesine tümüyle yabancı bu fenomenler çağdaş toplumsal düşünüşün de merkezi temalarını oluşturmaktadırlar. Dijital çağın bu dönemi, modernizm-postmodernizm, endüstriyel toplum-post-endüstriyel toplum, bilgi toplumu-ağ toplumu gibi kavramsal çiftlerle değerlendiriliyor. Bütün bu yeni adlandırma ve kavramsallaştırma çabalarının yeni bir etiket arayışından ibaret olmadığı, dijital medyumun görsel-işitsel kültürümüzü, günlük hayat tarzımızı, kimlik politikalarımızı, temel iletişim tarzımızla birlikte dünyayı duyuş, anlayış ve yorumlayış biçimlerimizi köklü bir biçimde dönüştürdüğü artık kolaylıkla söylenebilir.

Dijital kültür bağlamında tartışmalı bir kavram olan ‘*yeni medya*’ televizyon, gazete, radyo gibi geleneksel medyanın karşısına internet, bilgisayar, cep telefonları gibi yeni araçların ve onların teknolojik alt yapıları ile yarattığı yeni iletişim ortamlarının konulduğu şemsiye bir kavram olarak düşünülebilir. Fakat her çağ kendi ‘yeni’sini üreteceğinden bu şemsiye kavram da sorgulanmaya açıktır. Buna karşın dijital kültür bağlantı, hız, etkileşim, küresellik, ağ yapısı, otomasyon ve otonomi gibi temel nitelikleri ile farklı bir kuşak ve çağ yaratmaktadır.

“Tarih, her biri kendinden önce gelen kuşaklar tarafından kendisine aktarılmış malzemeleri, sermayeleri, üretici güçleri kullanan farklı kuşakların art arda gelişinden başka bir şey değildir; bu bakımdan her kuşak, demek ki, bir yandan geleneksel faaliyeti tümüyle değişmiş olan koşullar içinde sürdürür, ve öte yandan, tümüyle değişik bir faaliyetle eski koşulları değiştirir; (...)” (Marx, Engels, 2004:63)

Birbiri ardına gelen bu ‘yeniler’, çağ ve kuşakların hızlanan değişimlerini ‘yeni’ olarak görüp anlatma arzusu Bauman’a göre (2017:12), modern toplumlara özgü takıntılı, saplantılı bir biçimde yenileme, modernize etme, tamam olmaktan kaçarak hep tanımsız kalma, “olmak” (to be) yerine sonsuza dek “oluş” (becoming) içinde bulunma arzusunu yansıtır. Bu sebeple kavramlardan bahsederken köşeli, sınırlı, belirli sabitlerden değil, iletişim araçlarının değişim hızındaki artışıyla paralel bir biçimde ‘*akışkan fenomenler*’den bahsedildiğinin fark edilmesi gerekir. Her türlü kavramsallaştırmadan

kaçan ya da tanım ve belirlemeleri sınırsızca çoğaltan ‘*estetiğin huzursuzluğu*’nun kaynağı dijital çağın bu belirsizlik ve müphemlik genetiğidir. Ranciere’e göre (2012:20), estetik alanı, bundan iki yüzyıl önce, sıradan hayatın imgelerini ve kullanım nesnelerini ‘her şey mübah’ mantığıyla sanatın alanına buyur ederek sanatın formlarını hayatın formlarına dönüştürmek istemiştir. Mobil telefonlar aracılığıyla hepimizi birer fotoğrafçı, kameraman, yayıncı ve izleyiciye dönüştüren sürecin ve yarattığı yeni sinemasal ortamın belirsizliklerinin kaynağında modernliğin bu aşırı radikalleşmesi, iletişim araçlarındaki dönüşümün bu baş döndürücü hızı olabilir.

“Eskiden aynanın, ikiye bölünmenin ve sahnenin, ötekiliğin ve yabancılaşmanın düşselliğinde yaşıyorduk. Bugün ekranın, ara yüzeyin ve iki katına çıkmanın, benzerliğin ve bir iletişim ağı oluşturma düşselliğinde yaşıyoruz. Tüm makinelerimiz ekran haline geldi ve insanların interaktivitesi de ekranların interaktivitesi haline geldi.” (Baudrillard, 2010:55)

Manovich, siber-kültür ile yeni medya çalışmalarını birbirinden ayırır. Siber-kültür çevrimiçi topluluklar, online katılımlı oyunlar, çevrimiçi kimlikler, e-posta kullanımının sosyolojisi ve etnografisi, cep telefonu kullanımları ve internet kullanımlarındaki toplumsal cinsiyet ve etnisite ayrımları gibi internet ve ağ temelli iletişim formlarıyla bağlantılı sosyal fenomenleri ele alırken, yeni medya sadece ağ iletişimi ile ilgili değil, bilgisayar ve programlamaya ait bütün obje ve paradigmaları ele almaktadır (Manovich, 2014:164). Bu anlamda, sosyal medya görüntüleri siber-kültürün uzantısı olarak sosyal temalarla iç içe geçtiği kadar mobil araçların teknik altyapısına bağımlı olduğu oranda, yeni medyanın da alanı haline gelir. Dijital kod, hiper-metin, mikro elektronik ve minyatürleşme ve buna bağlı olarak gömülü teknolojilerdeki artış, modülerlik, otomasyon, veri depolama ve iletimi, mobil ve kablosuz iletişim alt yapısının geniş bant teknolojisiyle birleşmesi ve yöndeşme pratikleri gibi teknolojik alt yapılar düşünüldüğünde (Van Dijk, 2016; Manovich 2014), bu çalışmanın evrenini baskın bir biçimde “dijital kültür”ün belirlediği kolaylıkla söylenebilir. Dijital kültürün fenomenlerini çağdaş sinema düşüncesinde ve yorumlama pratiklerinde arayan bu çalışma, 21. Yüzyılın sosyal medya uygulamaları, akıllı telefonlar ve makine öğrenmesi gibi çağdaş fenomenlerini merkeze almaktadır. Facebook, Instagram, YouTube ve TikTok gibi sosyal medya siteleri (SMS) bu dijital görsel kültürün (şimdilik) başat araçları olarak göze çarpmaktadır. 2023 Ocak ayı verilerine göre Facebook’un 2.9, YouTube’un 2.5. Instagram’ın 2, TikTok’un 1 milyar aylık kullanıcısı vardır (Dixon, 2023). Tarih boyunca insanların yaşam koşulları ve varoluş biçimlerinin değişmesiyle duyularıyla algılama biçimlerinin de değiştiğini söyleyen Benjamin (2009:56), nesnelere

insani açıdan yaklaştırma ve el altında bulundurma tutkusu ile nesnelerin biriciklik özelliğini yeniden-üretimle aşmaya yönelik kültürün birlikte oluşturduğu bir sonsuz gerçeklikler dünyasından bahseder. Biriciklik ve süreklilik yerini geçicilik ve yenilenebilirliğe bırakmıştır. Benjamin'in modernist paradigmayı çözümllediği bu yorumu dijital çağın görsel kültüründe radikal boyutlara ulaşmıştır. Bu radikalliği belirleyen terimler, *bağlantısallık (connectivity)*, *yayılma (dispersal)*, *çeşitlilik (multiplicity)* ve *tomurcuklanma (proliferation)* gibi terimler olmuştur.

Dijital kültürün bir diğer görünümü, birbirinden ayrı fonksiyonlarla farklı ihtiyaçlara cevap veren geleneksel medyaların iç içe geçerek tek bir minyatür araçta birleşerek kaynaşması ve günlük hayatın içine gömülerek protezleşmesidir. Araçların birleşimi ve dolaysızlık Batı uygarlığında birkaç yüzyıldır görülmektedir. “Medyalaştırma eylemi ve aracın varlığını yok sayma ya da reddederek dolaysızlığa ulaşma girişimleri” çok farklı yollar ve yöntemler deneyerek bugünkü minyatürleşmeye ulaşılmıştır (Bolter, Grusin, 2000:11). Dolayısıyla aslında bir kaymadan, devrimci bir dönüşümden çok bir radikalleşmeden ve yoğunlaşmadan bahsetmek daha doğru olabilir. “Bir postmodernlik dönemine girmek yerine, modernliğin sonuçlarının eskisinden daha çok radikalleştiği ve evrenselleştiği bir döneme doğru gidiyoruz” (Giddens, 2012:11). Bauman'ın “akışkan modernite” olarak tanımladığı bu yeni çağda bir ideal dahi olsa katı disiplinler, durağan fikirler, sabit bir mekan/zaman algısı yerini yüzer-gezerliğe ve akışların sınırsızlığına bırakmaktadır. Bauman, cep telefonlarıyla artan priz manyaklığının giderek her yerde bulunabilecek kullan at pillerle telafi edilerek akışkanlığın son kertede mantıksal sınırlarına kadar zorlanacağını tahmin eder (Bauman, 2017:39). Jameson, görsel imge tarafından sarılmış 20. Yüzyıl kültürünün estetik deneyim nosyonunun ya gereğinden çok az ya da çok fazla olduğunu belirtir. Estetik deneyim ya günlük hayatımızı işgal etmiş, onu tıka basa doldurmuş ve her yerdedir ya da kendi bireysel sanat çalışmasında sanatın kendi nosyonunu bir sorunsala, estetik yargıyı bir yanlış anlamaya dönüştürmüştür (1998:108). Her iki durumda da modernist paradigmanın genetiğinde bulunun “aşırılığın”* dijital kültürün hovardalığına çok uygun olduğunu, onun entegre ve yaygın sistemi içerisinde aşırılığın tüm topluma nüfuz etmesini sağladığını söyleyebiliriz. Bu sınırsız akış, kurgu ve gerçek arasındaki sınırların belirsizliği, kalıcı ve sabit fikirlere güvenilemez oluşu, yeni bir tür risk ve güvenlik

* Hobsbawn'ın kısa 20. Yüzyıl tarihi kitabının adı ‘Aşırılıklar Çağı’dır (Age of Extremes).

kültürü de yaratmaktadır. Seçimlerin özgürce yapabileceğini öğütleyen ve seçim yapmak için kullanıcıları sürekli teşvik eden katılım kültürü de bu kaygıyı çoğaltıp büyütülmektedir. Svendsen'e göre (2017:71), risk seçimle ilgilidir ve her seçim sorumluluğu özneye devrederek bir risk potansiyeli ortaya çıkarır.

Gözetleme ve kontrolle ilgili dijital dünya fenomenlerine gelmeden önce modernist paradigmanın kökenlerindeki belirsizlik ve akışkanlıkla ilgili düşünceleri derinleştirmek gerekebilir. Dijital çağın sorunsallarına, 'yeni' dönüşümlerine geçmeden, sürekliliklere ve tekrar eden temalara vurgu yapmak, çalışmayı teknolojik determinizmin tuzaklarından kurtarmak için de önemlidir. Belirsizlik ve müphemlik ilkesi modernitenin yapısal unsurlarından biridir. Bauman'ın haklı olarak dikkat çektiği gibi (2017:27), Marx ve Engels'in *Komünist Manifesto*'da (2018) tanımladığı da bu katı olanın buharlaşmasıdır. *Manifesto*'nun amaçları dünyayı akışkan, 'katılardan azade' bir yer yapmak değil, yeni ve devrimci, daha kestirilebilir ve katlanılabilir yeni katılar oluşturmaktır. Fakat manifestonun tanımladığı ilke Bauman'ın belirttiği sürekli oluş (becoming), akışkan (liquid) kavrayışıyla bağlantılıdır:

“Burjuvazi, üretim araçlarını, yani üretim ilişkilerini, yani bütün toplumsal ilişkileri sürekli devrimcileştirmeden var olamaz. Oysa bundan önceki bütün sınıfların birinci varoluş şartı, eski üretim tarzını değiştirmeden muhafaza etmektir. Üretimin sürekli alt üst oluşu, bütün toplumsal durumların mütemadiyen sarsılması, ebedi güvensizlik ve hareket, burjuva çağını bütün öncekilerden ayırt eder. Bütün yerleşik küflenmiş ilişkiler, peşlerinde sürükledikleri ağarmış tasavvurlarla ve görüşlerle beraber çözülür, yeni kurulanlar daha kemikleşmeden eskirler. Katı olan ve duran her şey buharlaşır.” (Marx, Engels, 2018:55-56)

Marshall Berman'ın, modernizm kavramını incelediği çalışmasının adı Marx ve Engels'in ünlü sözlerine referansla “*Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*”dur (2013). Berman, modernizmin sürekli değişen bir dünyada, kendini evde hissetmek için yapılan bir mücadele olmadığını, yerleşik, kurulmuş ve düzenlenmiş olanların, çocuklarımız tarafından bir hapisane ya da kabir olarak algılanıp ya onlardan kaçınılacağını ya da dönüştürüleceğini iddia eder (2013:12). Giddens, post-modernizmi modernizmin karşısına koymak, onu tekillik, moral ve toplumsal ilerlemecilik gibi moderniteye özgü durumların bir karşıtı olarak görmek yerine, moderniteyi oluşturan ilkelerin bir yoğunlaşması ve aşırılılaşması olarak görür. Yine de modern toplumlarla post-modern çağın süreksizlikler barındırdığı, değişim hızı ve alanı gibi konularda ölçek/nicelik ayrımları gözlemlenmektedir (2012:13-14). Bu perspektiften bakıldığında Manovich'in

yeni medyanın tarihini 19. Yüzyılın sonlarında ortaya çıkan fotoğraf ve sinemanın icadına kadar götürmesi anlamlıdır (2011:20-21). Yeni medyanın teknolojik mantığının kökeninde Charles Babbage'ın 1833'teki *Analytical Engine*'ini (bilgisayarlaşma) ve Louis Daguerre'in *Daguerreotype*'ını (medya teknolojileri; medya depolama vs.) bulur. Örneğin, domestik yaşama ait, özel ve kişisel alanla bağlantılı olarak tanımlanan fotoğrafın ilk dönemine ait *Daguerreotype*'dan henüz birkaç yıl sonra, André Adolphe-Eugène Disderi'nin 1854'te patentini aldığı, daha ucuz ve kolay üretilen, küçük boyutlarda, birden çok karta basılabilen ve bu kartların başkalarıyla değiş tokuş edilerek bir sosyalizasyon aracı olarak kullanıldığı *carte-de-visite*'lerin günümüzün online profil fotoğraflarının işlevini gördüğü söylenebilir (Sarvas, Frohlich, 2011:37).

Moderniteye özgü paradigmaların bu yeni yoğunlaşma ve merkezileşme eğilimi en belirgin şekilde kontrol ve denetim mekanizmalarında ortaya çıkmaktadır. Dijital kültürün baskın motiflerinden biri olan gözetim, denetim, kontrol ve manipülasyon *Büyük Veri (Big Data)* analitiğiyle bağlantılı, yapay zekâ, derin öğrenme ve makine öğrenmesi gibi yeni teknolojilerle iç içe geçer. Manovich'e göre (2018), yeni medya teknolojilerinin bu evresinde yaratım, yayıncılık ve dağıtım gibi alanlardan ziyade otomatik, bilgisayarlaştırılmış analiz araçları ön plana çıkmaktadır. 'Medya analizi dönemi' olarak adlandırdığı bu dönem artan dijital içeriğin anlaşılma ve işleme dönemi olacaktır. Büyük medya endüstrilerinin gelecek kuşak teknolojileri Büyük Veri'yi depolamak ve işlemek üzerine geliştirecektir. Bu sebeple medya analizinin yeni gündemlerini şöyle sıralar:

- Kullanıcıların çevrimiçi davranışlarının izleri (yani dijital ayak izleri): web site ziyaretleri, paylaşılan postlar, takip edilen linkler, 'beğeniler', görüntülenen ve tıklanan reklamlar.
- Fiziksel davranış izleri: coğrafi konum, bir kullanıcının sosyal ağlara girip paylaşımında bulunduğu tarih ve saat, internete bağlı bir kullanıcı bilgisayarının konumu.
- Şirketler tarafından oluşturulan medya içeriği: şarkılar, videolar, kitaplar ve filmler.
- Sosyal ağ kullanıcıları tarafından oluşturulan medya içeriği: yayınlar, konuşmalar, görüntüler ve videolar. (2018:474)

21. Yüzyılın ilk çeyreği bize bu veri analizinin devletler, çeşitli kurum ve örgütler tarafından, kontrol, yönlendirme ve denetim amaçlı kullanıldığını göstermektedir. Başlarda medya tekellerinin iletişim üzerindeki hakimiyetini ortadan kaldırarak sıradan

insanı haberciye dönüştüreceği, bilgiye ulaşmada yeni bir özgürlük alanı yaratacağı düşünülen teknolojik yapı (Castells, 2012) giderek bir süper-panoptikona (Poster, 1990), daha ötesi, gözetlenmeye gönüllü olduğumuz, bundan hem korku hem de haz duyduğumuz, herkesin herkesi gözetlediği bir omnipticonaya dönüşmüştür (Rosen, 2004).

Dijital çağın baskın görsel kültürüne, kullanımı yaygın olarak 90'lı yıllara kadar geri götürülebilen, sıradan/günlük kullanıcı ve amatörler için tasarlanmış kameraların gelişiminin damga vurduğu söylenebilir. Kişisel kameralar elbette dijital çağa özgü değildir. Günlük kullanıcı için tasarlanmış kameraların tarihi George Eastman'ın Chicago'daki Bell&Howell şirketi ile birlikte 1920'li yılların başında tasarladığı 35mm'lik filmi ikiye bölerek oluşturulan 17,5mm'lik kameralara kadar geri götürülebilir. Daha sonrasında Bell&Howell, dişlilerin olduğu 16mm kameraları geliştirerek bu tip kaydedicileri günlük kullanıcı için standart hale getirmiştir (Wheeler, 2005:189-190). 1932'de 8mm'lik format, ucuz ve günlük kullanıcı için geliştirilmiş ve savaş sonrası dönemde popülerlik kazanarak 1965'te standart 8mm'den %50 daha büyük görüntü alanı sağlayan 'Super 8' denilen yeni bir amatör formatla yenilenmiştir (Belton, 2003:555). Bununla birlikte günümüz mobil kameralarını bu tip eski, günlük kullanıcı kameralarından ayıran bir 'şimdi-ve-burada'lık olanağıdır. Ne Sony'nin 1975'te çıkardığı elektronik görüntüye dayanan Betamax kameralar ve 1988'deki VHS'lerle (*Video Home System*) evlere giren oynatıcılar, ne de 1995 yılından itibaren yaygın bir şekilde kullanımına başlanan, küçük, taşınması kolay *MiniDV*, *DCCAM*, *DVCpro* gibi yarı-amatör formatlar (Olsenius, 2014:15, Canıklıgil, 2014:24) günümüz dijital kültürünün görme ve görüntüleme olanaklarına ulaşmıştır. İster günlük kullanıcı ister yarı-amatör amaçlarla kullanılsın, sinemanın tarihiyle iç içe geçmiş, modernle post-modern arasında, koca bir yüzyıl boyunca hiçbir zaman kameralar ve görüntülerle bu denli iç içe, günlük yaşama gömülü bir ilişki biçimi olmamıştı. Geçmiş kullanımların hepsinde kameralar film çekme ya da kaydetme amacıyla, önceden ve belirli bir hazırlık ve niyet ile birlikte taşınmaktadır. Akıllı telefonların kameraları ise herhangi bir özel amaç gütmeksizin, insanın bir protezine dönüşmüştür. Yeni dijital görsel kültürde herkes bir "kameralı insan"dır.* Bu süreklilik ve akış, günlük yaşama entegre doğa, sadece görsel kültürün

* 1929 yapımı Sovyet filmi *Film Kameralı Adam*'da (*A Man with a Movie Camera*) Dziga Vertov, kameramanı bir 'karakter' olarak filme dahil etmiştir. O da tıpkı filmin kurgusu gibi modern Sovyetler Birliği'nin bir işçisi ve onların ülküdaşıdır. Vertov'un dönemin şartlarında ciddi bir teknik uzmanlık gerektiren görüntü yönetimiyle ilgili ütopyik düşünün çağdaş dijital kültürde gerçekleştiği söylenebilir. Bir anı ya da hareketi kaydetmek için bir algoritmayı harekete geçiren tek bir tuşa basmak yeterli artık.

zeminini kaydırmakla kalmamış, gerçekliğe bakışımızı, dünyayla kurduğumuz ilişkiyi, dolayısıyla sosyal ilişkilerimizi, benlik ve kimlik duygumuzu, kendilik tasarımlarımızı da köklü bir biçimde değiştirmiştir. Bu da bizi dijital çağın bir diğer teması olan ağ topluluklarına, özel ve kamusal arasındaki sınırların belirsizleşmesine, yeni kimlik stratejilerine ve çevrimiçi (online) benlik pratiklerine götürmektedir.

Biz kadir-i mutlak, her şeyi görebilen gözler haline geldikçe, aynı biçimde görülebileceğimizi de fark ederiz. Mead'e göre (1972), özneler arası aktiviteler sadece dil ile değil, oyun (play) gibi etkinlikler ve oyun (game) gibi araçlarla da gerçekleştirilebilir ve kendilik duygusu bu etkileşim içerisinde ortaya çıkar. "Benlik, gelişmekte olan bir şeydir; başlangıçta olan bir şey değildir, doğar fakat sosyal deneyim ve aktivite sürecinde büyür, söz konusu bireylerin her şeyle ve bu süreç içindeki diğer bireylerle ilişkilerinin bir sonucu olarak gelişir." (1972:135) Öyleyse dijital kültür içerisinde yoğunlaşan tüm bu karşılaşmaların benlik kurgularını yapısal olarak değiştirdiği varsayılabilir. Goffman'a göre (2016), kimlik ve benlik toplumsal yaşamda, bireylerin karşılıklı etkileşimi esnasında gerçekleştirdikleri belirli performanslara dayalı ifadeler aracılığıyla oluşturulmaktadır. Sosyal medya uygulamaları bu etkileşim için hem güvenli ve kolay hem de tuhaf, anlaşılmaz ve kontrol dışı bir alandır. Goffman'a göre (2016:232), başkalarını ve kendimizi tanımak için ifadelere dikkat ederiz fakat bu hiçbir biçimde eksiksiz gerçekleşmeyeceği için işaretler, testler, manidar hareketler, ipuçları, statü simgeleri gibi başka şeylere odaklanır, gerçekliği görünüşlerde ararız. "Paradoksal olarak kişi, algılanamayan gerçeklikle ne kadar çok ilgiliyse dikkatini görüntülere o kadar çok yoğunlaştırmak zorundadır." Sürekli etkileşimin radikal boyutlara vardığı dijital kültürde bu bakma/görme arzusu (aynı zamanda görülme, izlenilme endişesi, kaygısı) Byung-Chul Han'ın deyişiyle "*şeffaf bir toplum*" oluşturmaktadır (2020). "Şeffaflık toplumu sadece hakikatten değil görünüşten de yoksundur. Ne hakikat ne de görünüş şeffaftır. Tümüyle şeffaf olan tek şey boşluktur. Bu boşluğu bertaraf etmek için bir enformasyon yığını devreye sokulur" (2020:61). Cep telefonu kameralarının bu denli tomurcuklanıp yaygınlaşması daha fazla etkileşim, daha fazla performans, daha fazla oyunsu etkinlik ve daha fazla boşluk anlamına gelebilir. "Katılımcıların hafifçe mahcup olma yönünde küçük bir risk veya yerin dibine geçme yönünde büyük bir risk almadıkları etkileşim yok gibidir. Yaşam bir kumar olmayabilir ama etkileşim öyledir" (Goffman, 2016:227). Dijital görsel kültür, kimlik inşası ve benlik sunumu açısından haz ile kaygı arasında gidip gelen ikili bir doğaya sahiptir.

Yeni gömülü teknolojiler günlük hayata nüfuz ettikçe kendilerini kimlik sunumlarının yeni formu olarak vazgeçilmez kılmakta, hızları ve hareketlilikleri ile günlük iletişimin zorunlu araçları haline getirmektedirler. Bu teknolojilerin diğer bir yönü eğlenceli oyun ve etkinlikleri çeşitlendirip yaygınlaştırarak boş zaman aktivitelerini tümüyle kaplayan vazgeçilmez araçlara dönüşmeleridir. Dijital kültürün diğer yüzünde ise sanal zorbalık, siber taciz kültürü, gözetlenme ve denetim korkusu, devlet, kurum ve örgütlerinin giderek artan manipülasyonları ve troller ile bilginin güvenilir olmaktan uzaklaşması, yapay zeka ve robot teknolojilerine karşı gelişen endişeler, yetersizlik, başarısızlık, görünür olmama gibi korkuların değişen biçimleri bulunmaktadır. Svendsen'e göre (2017:29) çağdaş insan, dijital çağın olanaklarıyla desteklenen konforlu bir yaşamın yan ürünü olarak endişe ve korku içindedir, kolaylaştırılmış ve rahat yaşam olanakları korunaklı kılınmadığı için güvenlik kaygısı temel problemlerden biri haline gelmiştir. Sosyal medya uygulamaları, kameralı akıllı cep telefonları, online platformlar ve yeni ara-yüzler, yarattıkları konfor alanından beslenen bir endişe kaynağına dönüşmektedirler. Furedi (2017:65-67), yeni teknolojilerin risk kültürüne eklemlenerek siber porno, internet bağımlılığı sendromu, sanal taciz korkusu gibi bir dizi endişe kaynağına dönüşmesinden ve özellikle çocukların bu tip yeni saldırganlıklara açıklığından bahseder. Korku ile hazzın sürdürülmesi arasında temelde bir bağlantı olduğu düşünülebilir ancak çağımızın bireysellik ve şeffaflık kültüründe bu ikili doğa çok daha çarpıcı bir biçimde ortaya çıkmaktadır.

“Artan siyasal duyumsuzluk ve kamusal alanın özel hayatın mahremiyetleri tarafından kolonizasyonu; Richard Sennett’in “kamusal insanın çöküşü” diye tabir ettiği şey; eski toplumsal bağları sıkılaştırma ve onları sürdürme sanatının hızla yok oluşu; ayrılma ve yalnız bırakılmaya dair şizofrenik korku/arzu (“Daha fazla mekana ihtiyacım var” ile Ally McBeal’in “Kendimden bıktım artık” arasında sürekli gidip gelmeler); umutsuz bir topluluk arayışına eşlik eden akkor halindeki tutkular ve bulunan toplulukların parçalara bölünme hali; günah keçisine dönmüş bedene işkence eden, eş zamanlı olarak, dişle tırnakla savunulan “son siper hattı” olarak beden kültürüyle paradoksal biçimde birleşen yeni ve gelişmiş cezalandırıcı rejimlere duyulan sonsuz istek; arz edilen heyecanları emmek ve işlemek için haz veren ve daha fazla haz veren bir dizi sonsuz duyum kaynağı, farklı anlarda hayatın duyumlarını keskinleştireceği ve yatıştıracağı ya da tamamen susturacağı umulan, kimyasal, elektronik ya da toplumsal olarak üretilmiş maddelerin sürekli biçimde artan popülerliği; (...)” (Bauman, 2005:15)

Dijital kültürün bu karmaşık görüntüleri elbette çağdaş sinemanın önemli konularından biridir. Bu yüzyılın sineması, benliğin ve kimliğin kırılğan yapısı, özgür

irade ve katılımı, kolektif zekayla kontrol ve gözetlenme arasında kalan dijital kültür bireyinin huzursuzluklarını, kaygı, korku ve endişelerini konu edinmektedir. Fakat daha önsel ve temeldeki değişim, bizzat kamera ve görüntülüne sistemlerinin, kayıt, depolama ve yayın teknolojilerinin olanaklarındaki köklü kaymada, dolayısıyla temsilin doğasındaki şiddetli dönüşümde bulunabilir.

Elektronik görüntünün kendisi bir ışık, video da bir ışık yanılması olduğu için (Kılıç, 2000:14) filmli kameralarda ve geleneksel sinema anlayışında dışsal ışıklandırma ön plandayken, dijital yapıda her türlü manipülasyon mümkündür. Bu da kullanıcıya birçok imkân tanırken aracın müphem ve tekensiz doğasını ortaya koyar. Üstelik bu manipülasyon sadece ışık değil renk, ses, figür, nesne alanlarında da gerçekleştirilebilir. Arnes'in (2001:189) renk konusunda belirttiği gibi görüntünün hangi sistemle üretildiğinin bir önemi yoktur, artık algı hepsini gerçek olarak kabul etmektedir. Zettle'a göre (2011:255-258), bir filmi sinemanın karanlık salonunda izlemekle oturma odasının ekranında izlemek arasında psikolojik etki açısından farklılık vardır. Film görüntüsü izleyiciyle uzaktan bir ilişki kurarken, büyük eylemler, geniş planlar, manzaralar ve mesafe duygusu oluştururken, videoda (aynı anlama gelmek üzere mobil kameralarda da), küçük jestler, detaylar, yakınlık ön plandadır, daha insan-uyumludur, izleyiciler bir söyleşinin konukları gibidir.

“Video görüntüsünün bu canlılığı ve varoluşu –bu dolaysızlık niteliği- sadece program içeriğiyle değil video karesinin yapısal varlığıyla ilişkili bir işlev olabilir. Film karesinin tıpkı resim ve fotoğraf gibi tarihsel bir sürekliliği vardır. Diğer taraftan tarama yöntemi video görüntüsüne canlı ya da kaydedilmiş, analog ya da dijital fark etmeksizin bir elektronik doğrudanlık ve canlılık verir. Bir izomorfik (eşbiçimli) ilişki, bir yapısal benzerlik, tarama sürecinin gözden kayboluşu ve sunumun geçici ‘şimdiliği’ arasında var olur.” (Zettle, 2011:258)

Yine de bu canlılık ve doğrudanlık, ‘gerçek-gibi’lik, bir taraftan sahtelik, müphemlik ve ikirciklik yaratmaktadır. Dijital kültürün bu dönemi gerçek ile sahte, hakiki olan ile yapay olan, somut materyal ile sayısalın *hayaletimsi doğası* arasında gidip gelmektedir. Fotoğraflanmış görüntüler, gerçeklik minyatürleri, yaşamın kanıtları olarak ister çarpıtılmış olsun ister amatörükten gelen bir sınırlamayı, ister sanatsal kaygıdan gelen abartıyı taşıyın, gözle görülür gerçeklikle doğrudan ilişkili olarak yorumlanmaktadır (Sontag, 2005:5). Fotoğrafik görüntülerin dijital kültür çağındaki yoğunlaşması ve sıradan tüketici için üretilip günlük hayat içinde hiçbir engele takılmadan dolaşıma girmesi yeni bir kültürel paradigma yaratmaktadır. Hochman’a göre

(2015:3), akademik çalışmalarda fotoğraflık görüntülerin yöndeşme süreci 3 aşamaya ayrılabilir. Öncelikle 90'lı yılların başı itibariyle 'fotoğrafın ölümü' teması çerçevesinde materyal ve gerçek doğasını kaybetmiş 'dijital imaj'a odaklanan bir akademik ilgi dönemi yaşanmıştır. 2000'li yıllar itibariyle yayılma, kodaçımı, düzenleme ve algı temaları çerçevesinde 'ağ imajı' kavramsallaştırması ön plana çıkmış, dijital fotoğraf yerini online imajın günlük doğasına yerini bırakmıştır. 2010'lara gelindiğinde bilgisayar tabanlı, 'her yerde bulunan', mobil, sosyal ağlara dayalı, GPS teknolojilerini kullanan gerçek-zamanlı akışlar, uygulama programları ara yüzleri yeni bir tür imaj olarak ele alınmıştır. Bu yeni tür imaj mobil, sosyal, kullanıcı-üretimi, yerleşik ve her yere nüfuz etmiş bir konumdadır (Hochman, 2015:102-103).

“Fotoğrafta içeriğin her yerde bulunma olasılığı ve estetik amaçlar için elektronik olarak geliştirilmiş durumu fotoğrafların fiziksel durumunun dijital bağlam içinde önceki yaşamların kanıtı olarak kullanılıp kullanılmayacağını sorgulamaya açık bırakır. Böylece, içsel materyal özellikler ve kültürel kökenlerin dikkatli dengesi bir dijital hayalet yaratımı içinde radikal bir şekilde kaymaktadır.” (Sassoon, 2004:200)

Sutton vd. göre (2007:11-12), başlangıç dönemindeki snapshot fotoğraflardan Dagerreotype'a, fotoğraflar her zaman gerçekliğin bir kanıtı olarak görülmüştür. Bu durum, 1980'lerdeki dijitalleşme dönemine kadar sürmüş, Bazin sonrasında fotoğrafın “doğruluk nosyonu”, bir kanıt, iz, kanıksanmış bir gerçeklik olma özelliği giderek yok olmuştur. Postmodern teorilerin yükselişiyle birlikte, hem fotoğrafçılıktaki dijital manipülasyon imkanları hem de bilgisayar tabanlı görüntünün (*computer-generated imagery, CGI*), gerçek zamanlı görüntü simülasyonuna izin vermesi “doğruluk nosyonu”nun tersine dönmesine katkıda bulunmuştur. Bu hayaletimsi doğa, dijital görsel kültürü açıklamak için başat bir çıkış noktası olabilir. Artık sinema ve fotoğrafçılıkla amatör olarak ilgilenmeyenler bile istediği zaman ve mekânda fotoğraf ve video çekmekte, bu kaydedilmiş görsel-işitsel enformasyonları yanlarında kolaylıkla taşıyabilmekte, depolayıp sınırsızca çoğaltabilmekte ve istediği an belirsiz bir izler kitleyle bu enformasyonu paylaşabilmektedir. Medya yöndeşmesi laptoplar, tabletler, cep telefonları, televizyonlar ve diğer başkaca ekran yüzeylerini temel iletişimin bir parçası haline getirip birbirine bağlarken, izleyicileri de katılımcılar olarak birleştirip ağı bir parçası haline gelmeye zorlamakta, böylece genişleyip yayılarak görsel kültürü, seyir pratiklerini, anlamlandırma süreçlerimizi şekillendirip değiştirmektedir (Van Dijk, 2016:61-63). 60'lı yılların amatör kullanıcıları için yapılmış filmli kameraları için yazan Matzkin'in görüşleri dijital çağ kültüründe de geçerliliğini korumaktadır (1976:3):

“Belirli bir toplumun belirli bir yaşam biçiminin gerçek resmini görmek isteyen biri bunu en iyi profesyonel olmayan amaçlarla çekilmiş filmlerde bulabilir.”

Dijital kültürün bu hiper-gerçek/hayaletimsi yapısı Baudrillard’ın bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla yeniden üretilmesi, hiper-gerçek anlamına gelen *simülasyon* teorisinde (2003:15) ve Debord’un bir tür ideoloji, yoksullaşma, köleleşme ve gerçek yaşamın yadsınması olarak *gösteri* kavramında etkili bir biçimde kavramsallaştırılmıştır (2010:163). İki bakışta da kökenleri Platon’a kadar uzanan görüntü ile hakikat arasındaki karşıtlığın yeniden-üretilmesi söz konusudur. Dijital çağın toplumsal, kültürel ve psikolojik görüntülerinin başat kavram çiftlerinden biri, görsel kültürün genlerine işleyen bu sahte-gerçek ikilemidir. Eğer Batı metafiziğinin bir uzantısı olarak görülebilecek bu hakikat-gerçek ikilemi bir toplumsal fenomen olarak ele alınırsa, sinemanın dijital çağın kültürel felsefesini yapabildiği en etkili araçlardan biri olduğu varsayılabilir. Wood’a göre, mobil dijital teknolojilerin yaygınlaşması bir anlamda gerçekliği iskalamamıza yol açan bir dikkat dağıtıcılıktan ziyade, bir tür içe içe geçme, bütünleşme anlamı taşımaktadır. İmajlara bakışımız, basitçe, bir hikâyeye-dünyasına girmemizden çok teknolojik ara yüzlerle (interface) etkileşime geçmemiz anlamı taşımaktadır. Bu ara yüzlerle karşılaşmalarımız, teknolojinin daha geniş bağlamı içinde insan katılımına, teknolojik nesnelere ve imajlar ağı boyunca dikkatimizin dağılıp yayılmasına, dahası dünyayı görme biçimimize aracılık etmektedir (Wood: 2007:1). Wood’un “*Dijital Karşılaşmalar*”ı video oynatabilen ilk İpod ve ilk Iphone modelinin ortaya çıktığı dönemde yazılmıştır. Wood medya platformlarının tomurcuklanarak yayılacağı ve hareketli görüntü teknolojilerinin giderek daha mobilize ve kamusal alanda daha çok görünür olacağı ön görüşünde bulunmuştur (2007:2-3).

21. Yüzyılın modern paradigmalara ve dijital dönüşümlerle ilişkili bir biçimde ortaya çıkan toplumsal, kültürel ve psikolojik görüngülerine bu temellerden hareket ederek daha birçokları eklenebilir.

“Dijital kültür, özünde insan ve bilgisayar arasındaki etkileşim anlamına gelir. Hatırlanması gereken kritik nokta, bunun tek yönlü bir etkileşim olmadığıdır. Dijital kültürün, diğer insanlarla etkileşimin birincil biçimi olarak sosyal medyayı kullanmak anlamına geldiği varsayılabilir. Bu basit ama yaygın etkileşim çok daha fazlasını ifade eder. Bir siyasi görevlinin konuşmasını izlemek istiyorsanız, bunu canlı yayımlayabilirsiniz. Bir arkadaşınızla bir kafede buluşmak istiyorsanız, arkadaşınızın nerede olduğunu izlemek, bir kafe bulmak, mesajlarınızı takip etmek, e-postaları yanıtlamak, bir podcast veya müzik dinlemek ve yerel Wi-Fi’ye bağlanmak için bir uygulama kullanabilirsiniz. Selfie’ler,

hashtag'ler, dijital asistanlar, hayatı hacklediğimiz kolay çözümler, taşıdığımız ekranlarla her anı paylaşmak, giyilebilir teknolojiler, yapay zeka, trans-hümanizm, aşırı ve sofistike kişiselleştirme, nesnelere interneti vb. hepsi dijital kültürdür.” (Wiggins, 2019:21-22)

Bir katılım kültürü içerisindeyiz; dijital dönüşümler bizi kendisine çağırıyor, yorum yapmaya, beğenmeye, görüş bildirmeye, video ya da fotoğraf paylaşmaya, ağa katılmaya, konuşup anlatmaya, anlamlandırmaya teşvik ediyor. Her geçen gün gelişmekte olan medyalar üzerinden yakınlaşmaya, kolektif zekanın parçası olmaya ve katılıma davet ediyoruz. Bir hikâyenin parçası olduğumuzu hissediyor, gerçekliği deneyimliyor, onu yönetiyor hissine kapılıyoruz (Jenkins, 2016). Videolar, filmler, GIF'ler, meme'ler, her türden görüntü bizi dijital kültürün anlam dolaşımına davet ediyor. *Bu çalışma, yukarıda kısa bir özetini sunduğumuz dijital dönüşümlerle ilişkili fenomenlerin çağdaş sinema düşüncesinde nasıl yorumlanıp anlamlandırıldığını sorguluyor.*

1.1. Problem

Bu çalışmanın temel problemi “*dijital çağın teknolojik, sosyal, psikolojik ve görsel kültür fenomenlerinin çağdaş sinema düşüncesinde nasıl anlamlandırıldığıdır.*”

- Dijital kültürü oluşturan ağ toplumu, siberetik, dijital kod gibi teknolojik alt yapılar gerçeklik algımızı dönüştürerek film-dünyasını nasıl şekillendirmektedir?
- Dijital kültürün katılım kültürü filmlerin yorumlanma ve anlamlandırılma biçimlerine nasıl yansımaktadır?
- 21. Yüzyıl dijital kültürünün sosyal, kültürel ve psikolojik fenomenleri filmlerin felsefi yaklaşımlarında, bakış açılarında ve yorumlama pratiklerinde nasıl ortaya çıkmaktadır?
- Dijital kültürün toplumsal fenomenlerini konu edinen ya da dijital görsel kültürün biçimlerini bir sinema dili olarak kullanan filmlerde ortaya çıkan ortak bir felsefe, bir sinema-düşünüşü ortaya konulabilir mi?

1.2. Amaç

Bu tezin amacı, 2000'li yıllarla birlikte yerleşiklik kazanan yeni iletişim teknolojileri bağlamında, sosyal medyanın ve mobil telefonların şekillendirdiği yeni dijital kültürün çağdaş sinema evreninde, sanatçılar-eserler-seyirciler üçgeninde nasıl yorumlanıp anlamlandırıldığını ortaya çıkarmaktır. Eğer bir dönüşümden, çağa özgü,

özgün, ayırıcı kültürel fenomenlerden, yeni iletişim teknolojilerinden ve bunların yarattığı yeni duyuş, algı ve anlamlandırma pratiklerinden bahsedeceksek, bu fenomenlerin film-evrenlerinde ve o evrenlerle etkileşime geçen izleyicilerin giderek birbirine bağlanan ve döngüsel bir karakter kazanan yorumlama süreçlerinde ortaya çıkan düşünüşleri de ortaya konulabilir.

İnternet ve ağ toplumu, sanal gerçeklik, simülasyon ve siber kültür, yapay zeka ve makine öğrenmesi gibi günlük hayata nüfuz eden dijital teknolojilerin bu bağlamda etkili olduğu bir çağın hem kültürel kodlarına ulaşip onları sınıflayarak kategorize etmek, böylece dijital çağın yakın döneminin bütünlüklü bir tablosunu oluşturmak, hem de bu tabloda yansıtılabilecek kavramsal/felsefi düşüncelerin film-izleyici-yorum etkinliğinde nasıl ortaya konulduğunu ortaya çıkarmak bu çalışmanın temel amacıdır.

1.3. Önem

Sosyal medya uygulamalarının ve mobil telefon kameralarının hayatımıza entegre ettiği yaşam ve görme biçimlerinin, herkesin birbirine entegre olduğu, bilgiye, tüketim nesnelere ve insanlara ışık hızıyla ulaştığı olanaklar dünyasında kaygı, endişe ve korku ile daha fazla tatmin arayışı arasında kalışı gibi yeni sosyal meselelerimizin felsefi düşüncedeki, özellikle sinema filmlerinde ortaya konan düşünsellik açısından ele alındığı çalışmalar Türkiye'deki akademik çalışmalar içerisinde oldukça sınırlıdır. Dijital kültürün baskın iletişim araçlarının, özellikle görsel kültürümüzde yarattığı dönüşümlerin, doğrudan bu görsel kültürün parçası ve üreticisi haline gelen sinema ve sinematik temsiller açısından ele alındığı bu çalışma sinemanın düşünsel dünyamızdaki yerini araştıran sınırlı çalışmalara mütevazı bir katkı sağlayabilir.

Filmler belirli tutum ve davranışları örnekleyerek güç/iktidar ilişkilerinin sürdürülmesini sağlayabileceği gibi, bu ilişkileri deşifre ederek onun altının oyulmasına da hizmet edebilir (Fairclough, 2003:170). *İktidar ilişkilerinin bir oyun alanı olarak anlam* (Hall, 1997:117), bir konuşma biçimi olan sinemada kendi hakikat rejimini ortaya çıkarmaktadır.

“Her toplumun kendine özgü hakikat rejimi, genel bir hakikat politikası vardır. Yani, kabul ettiği ve doğru olarak işlerlik kazandırdığı bir söylem türü; doğru ya da yanlış sözceleri ayırtırmayı sağlayan mekanizmaları ve mercileri, birincileri tasvip edip ikincileri cezalandırma tarzı; hakikatin elde edilmesi için geliştirilen teknikleri ve prosedürleri; neyin doğru olarak işlediğini söylemekle yükümlü olanlara bahşettiği belli bir statü vardır.” (Foucault, 2000:158-159)

Sinemanın ortaya koyduğu dijital kültür felsefesinin ideolojik/derinlemesine bir eleştirisi, içinde yaşadığımız aktüel dünyanın yakıcı problemlerine dair küçük de olsa bir farkındalık yaratabilir.

1.4. Sınırlılıklar

Bu çalışmanın kapsamını 21. Yüzyılın dijital dönüşümleri oluşturmaktadır. Sayısal teknolojilerin hayatımıza girişi elbette çok daha eskiye dayanmaktadır. Fakat Anderson ve Tushman'a göre (1990), teknolojik gelişmeler bir tür fermantasyon döneminden geçer ve yapılan çoklu deneylerden biri baskın teknolojiye dönüşerek egemen hale gelir. Bu süreksizlik baskın tasarımın toplumsallaşmasının tarihini yansıtmaktadır. Bu sebeple çalışmaya konu edilen filmler sosyal medya ve cep telefonu kullanımlarının sürekli bir ivmeyle yükseldiği 2010 sonrasında seçilmiştir. Amaçlı örneklem yöntemiyle seçilen bu filmlerde, sinemayla kültürel durumun farklı düzeylerdeki etkileşimini temsil edebilecek, yeni anlatım stratejileri içeren, yeni bir dil arayışını ortaya koyan iki ayrı film seçilmiştir:

- *Black Mirror: Bandersnatch (2018, Yön: David Slade) ile özgür irade, katılım ve kontrol sorunu,*
- *Searching, (2018, Yön: Aneesh Chaganty) ile kullanıcı deneyimi ekranları ve tekinsizlik, dijital ayak izi ve mahremiyet konuları ele alınacaktır.*

2. ALANYAZIN: DİJİTAL KÜLTÜR

2.1. Kökenler ve Bağlam

21. yüzyılın ilk çeyreğindeki dijital kültür bağlamında, özellikle bu kültürle temas eden filmlerin nasıl okunduğu/yorumlandığı, nasıl alınıp anlamlandırıldığını kavrama, bu hermenötik döngüsel süreci kavramsallaştırma çabasındaki bu çalışmanın oldukça karmaşık ve çok yönlü bir alanda, bizzat dijital kültürün de müsebbibi olduğu anlam kaymaları, belirsizlikler ve kavram kargaşasıyla dolu kaotik bir zeminde hareket ettiği söylenebilir. Dijital kültür bu çalışmada, dijital elektronik sistemlerin binary (ikili) kod, dijital veri, dijital sinyal, dijital bilgisayar, dijital kamera ile bütünleşik teknik altyapısından doğan sosyal değişimlerin tarihsel bağlamında ele alınmaktadır. Özellikle kişisel bilgisayar ve internet kullanımının yaygınlaştığı, akıllı telefonların her cebe girdiği, iletişim teknolojilerinden, kent altyapısına, askeri teknolojilerden, bankacılık sektörüne, trafik ışıklarından, cerrahi operasyonlara uzanan oldukça geniş bir skalada dijitalleşmenin hayatın her alanına nüfuz ettiği milenyumla birlikte dijital kültür artık görünmez bir hale gelen '*dijital doğa*' olarak da okunabilmektedir (Gere, 2008: 213). Dolayısıyla dijital kültürü oluşturan kaynak ve kökler silinip gitmekte, kültürümüz içerisinde inşa edilen sosyal fenomenler doğallaşarak gözden uzaklaşmakta ve fark edilmez bir hal almaktadır. Buna karşın dijital kültürü oluşturan bağlam, 19. Yüzyıl Sanayi Devrimi ve kapitalizmle ilişkili bir modernleşme sürecinden, bu pratiklerin bir uzantısı olarak görülebilecek iki dünya savaşının askeri teknoloji alanındaki rekabete, Soğuk Savaşın paranoyak atmosferinden geçtiğimiz yüzyılın her türlü avant-garde sanatsal hareketleri ve radikal felsefi arayışlarına kadar geniş bir toplumsal, ekonomik, siyasi, teknolojik ve kültürel ilişkiler spektrumuna dayanmaktadır. Dijital kültürün teknolojik ve felsefi özünü oluşturan sayısallaştırma, göstergeleştirme, birimlere ayırma, soyutlaştırma ve hesaplanabilirlik ilkeleri sebebiyle kelimenin etimolojik kökenleri çalışmanın başlangıç noktası olarak ele alınabilir.

2.1.1. Sayısallaştırma, Hesaplanabilirlik, Soyutlama

Dijital kültürü oluşturan neredeyse tüm teknolojik aygıtlar, ister endüstriyel üretime ister ister günlük tüketicinin hizmetine sunulmuş olsunlar, hepsi bir bilgisayar sistemine ve mantığına dayanmaktadır. Modern anlamda bir bilgisayar, en basit ifadeyle, *programlar aracılığıyla verilen komutları çeşitli aritmetik ve mantıksal işlemleri takip ederek otomatik bir biçimde uygulayan makinelerdir*. Donanım, yazılım ve çevresel

parçalardan oluşan, uzay arařtırmalarından, uzaktan kumandaya, endüstriyel robotlardan akıllı telefonlara kadar çok geniş bir alanda kullanılan hesaplama ve kontrol sistemlerine bilgisayar denilmektedir. Bir bilgisayar, hesaplama (compute) işlevi gören araçlar olarak rasyonelleştirildiğinde, 2020’lerin başındaki en hızlı bilgisayar olan Fujitsu’nun saniyede 440.000 Tfloş işlem yapabilen Fugaku’sunun da bir Babil abaküsünün de bilgisayar olarak kabul edebileceđi, dünyanın en eski bilgisayarınınsa insan eli olduđu ortaya çıkar. Latince “digitalis” yani “parmak” kelimesinden türeyen “digit” (birim, sayı) sözcüđu, Antik Mısır’dan Arap dünyasına, Antik sembolik sistemlerden, modern ölçü birimlerine (International System of Units) her toplum ve çağda karřımıza çıkabilecek, dünyayı sayılarla ifade ederek soyutlama ve hesaplanabilir, ölçülebilir kılma mantığına işaret etmekte ve dijital kültür düşüncesinin temelini oluşturmaktadır. Peters’in belirttiđi gibi (2016: 94) bir sayı tıpkı işaret parmađı gibi gösterir, hesaplar ve manipüle eder. Dijital medya üç eylem kategorisini yürütmektedir: Sembolik hesaplama, gerçekliđi göstergeleřtirme ve bir kez bir araya getirilip koordine edildikten sonra sosyal imgelemi manipüle etme.

Gerçekliđin bu tür bir yorumu şeylerin sayılardan oluřtuđu doktrinini geliřtiren Pisagor’a kadar geri götürülebilir. Yunancadaki ‘arithmos’ (Αριθμός) gerçek sayma prosedürüyle bağlantılı tam sayıları ifade eder ve iliřkili olduđu nesnelere yakından bağlantılıdır. Aristoteles’e göre, Pisagor gerçekliđi bütün olarak bir üçlü grup, başlangıç (1), orta (2) ve son (3) olarak ifade etmektedir (Burkert, 1972: 265). Aristoteles’in kavramları sabit “kategoriler” olarak ayırışından etkilenen Leibniz “harika fikir” olarak adlandırdığı, öğeleri seslere deđil kavramlara karřılılık gelecek özel bir alfabe düşünmektedir. 1674’te, her sayının sadece 0 ve 1 rakamları kullanılarak yazılabildiđi ikili bir temsil sistemi, hesaplama işlemini mekanize edecek, cebirsel denklemleri çözebilen bir makine tanımlar (Davis, 2018:3-12). Modern bilgisayarlara uzanan bu ikili notasyon anlayışı ile insan bilgisinin tüm kapsamı için uygulanabilecek, evrensel, yapay bir matematik dilini hayal etmesi onu çağının çok ötesine taşımaktadır. Siberetik fikrinin kurucularından Norbert Wiener, şöyle demiřtir: “Bilim tarihi içinden siberetik için koruyucu bir aziz seçecek olsaydım, Leibniz’i seçmem gerekirdi. Leibniz’in felsefesi, birbiriyle yakından iliřkili iki kavram üzerine odaklanır -evrensel bir sembolizm ve bir mantıksal hesaplama yöntemi.” (Wiener,2019: 19)

1946’da düzenlenmeye başlanan Macy Konferansı’nda belirli bir eřiđin üstündeki sinyale sıfır, altındaki sinyale bir diyerek tüm sinyallerin ayrık, sembolik bir eřiđle

birbirinden sınır çizgileriyle ayrılan birimler olarak dijitale dönüştürülebileceğini ifade eden John von Neumann, tanımları kristalize etmek için sorulan sorulara şöyle cevap vermiştir: “Defalarca denenmesine rağmen kesin tanımlarını vermek çok zordur. Bilimde “analojik” ve “dijital” sözcüklerinin mevcut kullanımı tamamen tek tip değildir.” (Neuman, 2016:181) Buna karşın dijitalin doğasını tanımlamak için Neuman, bir merminin yörüngesini hesaplayan bir diferansiyel çözümleyicinin sürekliliği temsil edişini örnek verir. Çözümleyicide fiziksel miktar, dalga yoğunluğu, elektrik gerilimi, koordinat, farklı parçaların hızları gibi, “açıkça hesaplama makinesinin sembolleştirmesi ile gerçek fiziksel süreç arasında bağlantı kuran” bir anlayışla temsil edilmektedir. Burada fiziksel miktarın sürekli hareketi, benzer bir şekilde hesaplama makinesindeki sürekli işlem ile temsil etmektedir. Dijital prosedürde ise bazıları veya tümü sürekli olan niceliklerin, ara durumları yok sayarak, ayrıksı, kararlı birimler halinde ifade edildiği bir mantık bulunmaktadır. “Dijital prosedür genellikle tanımlama uğruna insanın ürettiği bir yapaylıktır (artifact)” (Peters, 2016:182). Bu yapay eşikler ve birbirinden ayrılmış birimler doğal dünyayı da çevrelemektedir: Gökyüzündeki güneşin üzerinden geçtiği meridyen sabah ve öğleden sonra arasındaki eşiktir ve güneş saatinin medyumudur. Fakat tam tersi bir biçimde standardize edilmiş bir saatin verili zamanı yukarıdaki güneşin gerçek zamanını bastırarak onun yerini alır. Böylece dijital, belirli bir kayıpla tüm gerçek sinyallerin sayısal sembollere indirildiği bir yapıyı ifade etmeye başlar: “bir içerik (duyusal deneyim), uzay (koordinatlar), zaman (aralıklar) veya talimatlar (programlama, algoritmalar), o yalın ikili farklılığın indirgenemez şekilde sayılabilen alfabesi, 0 ve 1 ile ifade edilebilir” (Peters, 2016:95)

Buna karşılık “analog” terimi dijitalin yapay, keyfi olarak sadeleştirilmiş kesinliğine karşı otantik, daha doğal bir şeyi çağrıştırmakta, teknoloji tarihinde çok az hatırlanan ve kısa ömürlü bir bükülmenin dilbilimsel kalıntısı olarak (Robinson, 2008:21) bugün “modası geçmiş” (old school) ile eş anlamlı kullanılmaktadır. Stern’e göre, analog bir çeşit doğa ile eş anlamlı olacak şekilde dijitalin karşısına yerleştirilmekte, bu da belirli bir anlam karışıklığına yol açmaktadır. İlk olarak analog, bir niteliğin değerini temsil etmek için kullanıldığı özel bir teknik süreci işaret etmektedir. Keman bir analog teknoloji değildir ancak kontrol voltajı ve osilatör perdesi gibi sistemlere dayandığı için bir synthesizer analog olabilir. İkincisi dijital işlemenin dışındaki tüm dünya analog değildir; analog, doğa ile belirli bir teknokültürel ilişkiyi temsil etmektedir (Sterne, 2016:32). Üstelik dijital teknolojiler kendisinden önce gelen ve sıklıkla analog olarak

adlandırdığımız teknolojilerle iç içedir. Diğer analog bilgisayarlar gibi dijital bilgisayarlar da 0 ve 1'leri temsil etmek için voltaj ayarı kullanırlar. Modern bilgisayarlar da Bob Mog'un analog synthesizer'ı da 0-5 volt aralığındaki küçük bir voltajla çalışmaktadır. Yine modern bilgisayarlardaki sabit sürücüler (hardrive), sabit bir dönme hızı ve bir kafaya bağlı koldan oluşan bir mekanizmaya ihtiyaç duyar; ki bu da eski bir kasetçalar, gramafon ya da sellüloid film üzerindeki optik sesle aynı düzeneği ifade eder. Dijital bilgisayarlarımızın hemen hepsi parmak uçlarımızla uyguladığımız basınç enerjisini dönüştüren daktilo sistemini elektriksel olarak yeniden üreten klavyelere sahiptir (Sterne, 2016:35). Aşırı uçlara götürülen dijital teoride her şeyin sayısal olarak ifade edilebileceği düşünülmektedir. Örneğin bilgi fizikçilerine göre doğa her zaman dijitaldir: miknatıslar kuzey ve güney kutuplarına sahiptir, elektronlar pozitif ya da negatif yüklüdür, kuarklar yukarı ya da aşağı dönerler, maddenin kendisi kapalı ve açık, 0 ve 1'in mantığını takip ediyor görünür (Peters,2016:96). Dahası hesaplama, soyutlama, işlemsellik gibi dijital kültürü belirleyen paradigmalardan hiçbiri kültür ve insanlık tarihi içerisinde yeni değildir fakat Peters'in belirttiği gibi 21. Yüzyılda ortaya çıkan yeni fenomenler, bu gücün oldukça gelişmiş bilgisayarlar yardımıyla inanılmaz boyutlarda veriyi işleme ve hesaplama yapabilme kapasitesine dayanır (105).

Deleuze ve Parnet "*Diyaloglar*"ında, makinelerin belirli tekniklere dayanan aletler olmaktan önce sosyal olduklarını iddia ederler. Kullanılacak teknikleri seçip ayıklayan bir sosyal makine önsel olarak bulunmaktadır. "İnsandan araca, araçtan teknik makinaya gidecek olan bir gelişme çizgisi tamamen hayal ürünüdür. Makine daha ilk anlamda sosyaldir ve haber verdiği tekniklere, seçmiş olduğu araçlara, elinde bulundurduğu insanlara, geçtiği yapılara göre de ilktir." (Deleuze, Parnet, 1990:143) Dolayısıyla makinelerin tarihi ve gelişimleri salt mühendislik terimleriyle açıklanamaz, onları oluşturan sosyal bağlamdan ayrı düşünülemez. Anderson ve Tushman'ın döngüsel teknolojik değişim modeli de bu sosyal seçim anlayışına dayanmaktadır: Birçok teknolojik tasarım içerisinde bir varyantı pozitif olarak seçip ayıklayan, bunu çeşitli uygulamalar içerisinde pratiğe dönüştüren, teknik değişim ve karşılıklı bağlantı ilişkisi içerisinde baskın aygıt haline getiren mekanizma sosyal ve organizasyonel seçilimdir (1990:605-6). O halde makinelerin tarihinden bahsetmek, onların oluşum dinamiklerini belirleyen ve o teknik olasılığı seçen toplumsal mekanizmadan da bahsetmektir; bu da bizi dijital kültürü oluşturan kontekstin merkezine taşımaktadır. Williams'a göre (1977), insanın kültürel etkinliklerini anlamının önündeki en büyük engellerden biri onu bitmiş

ürünlere dönüştüren, geçmiş zaman kipiyle betimleyip analiz etmeye çalışan “üretilmiş geçmiş” mantığıdır. Birçok eylemin tam olarak tamamlandığını varsayan bu prosedürde, bilinçli tarih, sadece geçmişe değil hala işlemekte olduğumuz ilişkilerin, kurumların ve formasyonların çağdaş dünyasına da yansıtılmaktadır. Böylece “üretilmiş geçmişte” yalnızca belirgin şekilde sabitlenmiş biçimler var olurken, yaşanan varoluş her zaman uzaklaşmaktadır (Williams, 1977:128). Bu sebeple geçmişin makinelerini ele almak, sadece günümüzün yüksek teknolojisine uzanan bir araçlar silsilesini değil bir kültürel mantığı (cultural logic) ele almaktır.

2.1.2. İlk Hesaplama Makineleri ve Kapitalizm

Bilgisayarlar basit hesap makineleri olarak hayatımıza 19. Yüzyıl sonları itibariyle girmiştir. 1640'larda, “hesaplayan, mesleği aritmetik hesaplamalar yapmak olan biri” olarak bir insana gönderme yapan “computer” terimi (hesaplayan), herhangi bir türden işlem yapan bir makine olarak modern anlamıyla ilk defa 1897’de kullanılmıştır. Çağdaş elektronik ve dijital bilgisayarlara kadar gelen süreçte işlemler, tıpkı elin parmaklarını kullanmak gibi, mekanik yolla yapılmaktadır. Dijital bilgisayarların ortaya çıkışına kadar geçen sürede bilgisayarların çalışma mantığı hesaplamanın ya da işlemin mekanik programlanmasına dayanmaktadır. 1770’lerde, İsviçreli saatçi Pierre Jaquet-Droz’un içindeki çarklar yardımıyla mekanik bir biçimde “programlanmış” mektup yazan oyuncakları da (*automaton*), Charles Babbage’ın “bilgisayarın babası” olarak görülen *Analytical Engine*’i de benzer bir ilkenin basit ya da karmaşık uygulamalarından ibarettir. Otto Mayr, bazı düşünürlerin dünyayı bazen soyut bir kavram olarak makine metaforuyla ele aldığından bahseder. Felsefenin doğayı mekanik bir bakış açısından ele alışı modeller, metaforlar ve görseller olarak temsil eden öge şimdilik bilgisayar değil saatlerdir (1986:57). Mayr’a göre, Newton’ın gezegenlerin, uyduların ve kuyruklu yıldızların kütleçekimsel hareketlerini dinamik bir denge kuramıyla açıkladığı, kendi-kendini düzenleyen sistem fikrini besleyip, astronomi bağlamından çıkarılarak, bir metafor olarak politik sistem (Rousseau) ve ekonomi (Adam Smith) alanlarına aktarılmıştır. Pratik teknoloji alanında kendi kendine çalışan makineler fikri, rüzgâr, su ve ağırlık aracılığıyla mekanik kontrol mantığını yel değirmenlerine uyarlayan Leibniz’e uzanır. Bir zarfın arkasına elle çizilmiş ve pratikte test edildiğine dair hiçbir gösterge olmayan Leibniz’in fikirleri, James Watt’ın buhar motor regülatöründe ilk devrimsel pratik teknoloji haline gelmiştir. Regülatör, buhar basıncı arttığında bir geri besleme

sistemi olarak merkezden uzaklaşarak dönmeye başlar, yeterince hızlı döndüğünde yükselen bu düzenek basıncın otomatik bir biçimde dengelenerek kontrol edilmesini sağlamaktadır. Regülatör terimi ile siberetik arasında pratik bir analogi kurulabilir. Norbert Wiener'in "*siberetik*" terimi Yunanca'daki "dümenci" (*steersman*), düzenleyen, yöneten, yönlendiren anlamına gelen κυβερνητική (*kybernētikē*) kelimesinden türetilmiştir. Latince'de bu kelime "*gubernator*" (governor) terimine dönüşmüş, yöneten, yönetici, düzenleyici anlamlarında kullanılmaktadır (Mayr, 1986:193-196).

Charles Babbage 1832'de yazdığı "*On The Economy of Machinery and Manufactures*" adlı eserinde posta sistemi ve demiryollarının nasıl mantıklı ve verimli kılınabileceği üzerine düşünmüş, denizcilikte ve endüstriyel imalatta kullanılan matematiksel tabloların işlevselliğini arttırmayı amaçlamıştır. Babbage, zamandan tasarruf etmeyi sağlayan birçok örnek verir: Deri tabaklama gibi doğal bir işlemin iki yıla uzanan süresi doğru matematiksel yaklaşımla ve bir takım mekanik işlemlerle kimyasal süreci hızlandırarak altı haftaya düşürülebilmektedir (Babbage, 2009: 30-31). Babbage için '*hesaplama makinesi*' (*calculating machine*) bir tür 'iş bölümü mantığı'yla çalışarak işlem yapmaktadır. Makinenin birbirinden ayrılmış matematiksel işlemlerle programlanabilmesi, çalışmanın iş bölümüyle verimli kılınmasıyla benzetilmektedir (2009:158). Babbage şöyle yazar:

"İş bölümünün mekanik ve zihinsel süreçlerin ikisinde de uygulanması, iğneleri sertleştirip, tekerlekleri döndürerek günde sekiz ya da on şilin elde eden birinin yerine günde altı peniye bunu gerçekleştirmemiz için gerekli olan yeterli miktarda bilgi ve beceriyi satın almamızı sağlar. En düşük aritmetik işlemleri gerçekleştirmede başarılı bir matematikçinin istihdamından kaynaklanan kayıpları da eşit derece önleriz." (162)

1851'de kaleme aldığı '*Bilimin İddiaları*' (*Claims of Science*) adlı makalesinde George Boole, mantıksal akıl yürütme süreçlerinin matematiğin ortak sembolik diliyle ifade edilebileceğini belirtmektedir. "Üzerine bir mantık bilimi inşa etmenin mümkün olduğu nihai mantıksal yasalar, biçim ve ifadelerinde matematikseldir." (Boole, 2018:182) Mantıksal genelleme ve soyutlama süreçlerine açıklık ve kesinlik katan matematiksel işaret dilini kullanarak mantıksal önermeleri sembolik olarak temsil etmenin sistematik bir yolunu geliştiren Boole, karmaşık akıl yürütmenin algoritmalar tarafından ele alınmasına izin veren teoremler geliştirmiştir (Dooley, 2018: 1-2). "*A Treatise on the Calculus of Finite Differences*" (*Sonlu Farklar Üzerine Bir İnceleme*) ile birlikte Boole'un eseri çağdaş dijital bilgisayarların matematiksel temellerini oluşturan

bir klasik haline gelmiştir (2009). Bir elektrik mühendisi olan Paul J. Nahin, Claude Shannon ve Boole matematiği arasındaki ilişkinin izini sürdüğü eserinde şöyle der:

“İlk gerçek dijital teknoloji, telefon anahtarlama santrallerinde elektromanyetik röleler şeklini aldı. Sonra vakum tüpü dijital devresi geldi (tüpün kendisi 1910'dan önce radyo devrelerinde bulunuyordu) ve sonra ayrı transistörler ve sonra entegre transistör devreleri ve sonra Kısaltmalar şöyle: DTL, TTL, ECL, CMOS, I²L ve gelecek yıl kim bilir hangisi gelecek. Aynı kalan tek şey matematik, bu kitabın ana yıldızı olan Boole cebri.” (2013:68)

Nahin'e göre Boole'un simgesel mantığına dayanan Shannon, bilgi kuramının geliştirilmesinde öncü bir rol üstlenmiş, bunun için henüz MIT'deki yüksek lisans tezinde, elektronik devre röleleri ve anahtarlamanın çalışmasını temsil eden “*eğer X ve Y olur ve Z olmazsa, sonuç Q'dur*” gibi Boole mantığı uygulamalarıyla bugün telefon ağları, bilgisayar yazılım ve donanımları gibi sistemlerin geliştirilmesinin önünü açmıştır (2013:67).

İlk mekanik hesaplama sistemlerinden dijital iletişim ve bilgisayarlara uzanan süreçte mors alfabesi ve elektrikli telgraf sistemi bir köprü olarak ele alınabilir. Carey'e göre (2008:162-165), telgraf, olayları duyuran, onu analiz eden, detaylı bir şekilde tanımlayan mektup yazışmasının yerine çıplak gerçekleri anlatan muhabiri koymuştur. Kelimeler pahalı olduğu için gözlemci ile yazar birbirinden ayrılmış, marjinal parça ve anekdotlara bölünmüş bilginin telgraf hattının diğer ucunda yeniden birleştirilmesi gerekmiştir. Demiryolu, buhar gücü, telgraf ve kabloyla birleştirilmiş bir iletişim ağı sayesinde koordinasyonlu olarak yönetilebilen bir imparatorluk ortaya çıkmıştır. Telgrafa kadar eş anlamlı olarak kullanılan ulaşım ve iletişim birbirinden ayrılmak zorunda kalmış (*transportation, communication*), sembollerin coğrafyadan bağımsızlaşarak hareket etmesini sağlayarak ulaşımın hızını aşmıştır. Tıpkı bilgisayar konusunda olduğu gibi telgraf da ilk ve en derin etkilerini ordu, ticaret ve yönetim konularında göstermiştir. Ürüne bağlanan emtia senedi yerini alan, uzayda tek tip hale getirilmiş ve hızla hareket edebilen para ile ticareti yapılan şey mal, ürün ya da hizmet değildir artık, ‘bilgi’dir (2008:170). Marx kullanım değeri ile mübadele esnasında ortaya çıkan değeri birbirinden ayırarak, metaların, para şeklinde ifade edildiği anda kullanım amaçları ve niteliklerinden soyutlandığını ifade eder. Üstelik metalara bu değeri veren insan emeğidir fakat bu mübadele içerisinde emeğin kendisi de yararlı olma özelliğini yitirir, birbiriyle eşitlenir, soyut insan emeğine indirgenir (2011:51-59).

Hollerith'in ‘*elektrikli tablola makinesi*’ çağdaş dijital kültürde, kullanıcıları sayılar, hareketler, birimler biçiminde ayırarak verileştiren ve analiz eden, ‘kontrol ve

denetim' araçlarının atası sayılabilir. Modern veri işlemi öncelikle Amerikan Nüfus İdaresi adına kullanılmış, daha sonra üniversitelerden özel sektöre, sigorta şirketlerinden demir yollarına kullanım alanı genişlemiştir. Hollerith'in tablolama makineleri, IBM gibi şirketlerin çıkardığı ofis tipi endüstri bilgisayarların da atası olmuştur (Ceruzzi, 2003:26). 1938 yılında Almanya'da Konrad Zuse, *Z1* adını verdiği bir dijital hesaplama makinesi inşa eder. 1939'da ABS'de John V. Atanasoff ve öğrencisi Claude Berry yine dijital ve elektronik olan *ABC, Atanasoff-Berry Computer*'ı geliştirir. Yine aynı yıl, Howard Aiken IBM ile iş birliği içerisinde *Harvard-IBM Automatic Sequence Controlled Calculator* veya *Harvard Mark I* adlı hesaplama makinesini geliştirir. Bunu *Marks II, III* ve *IV* adlı üç tip hesaplayıcı takip eder. George Stibitz *Complex Number Calculator*'ı aynı yıl geliştirir. Gere'e göre (2008:45), bu hesaplama makinelerinin hiçbiri modern anlamda bilgisayar değillerdir çünkü veri depolama yetenekleri olmadığı gibi, çoğu durumda tek bir işlemi gerçekleştirmeye ayarlanmışlardır.

Gere'e göre (2008: 26-31), makineleşmeye, hesaplama ihtiyacına ve soyutlama sistemlerine dayanan erken kapitalizm ile dijital kültürü oluşturan hesaplama mantığı benzer temellerden hareket etmektedir. Paranın değerini kullanım ve ihtiyaçların değil, değişim değerinin belirlemesini değerın soyutlaşması veya göstergeleşmesi olarak yorumlayan Gere, ekonomik ilişkilerin de bu soyut para ilkesi uyarınca akışkanlaştığını belirtir. Aynı şekilde işçilerin soyut işgücü haline gelişi ve tıpkı diğer metalar gibi işleme dönüştürülebilmeleri için mübadele bedelleri olarak ele alınışları da benzer bir göstergeleştirme, işaretlere, sayılara dönüştürme işleminin bir parçası olarak kabul edilir. Böylece Turing'in hayali bilgisayarının sadece daktiloyu ya da mekanik hesaplama sistemlerini değil aynı zamanda Taylor'un *montaj hattını* da çağrıştırdığı söylenebilir. Adam Smith'in *kendi kendini düzenleyen piyasa* kavramı, kapitalizmin standart bir ideolojisi olarak bilgisayarlaşmış piyasaları, otonom, dışarıdan müdahale olmadan işleyen soyut sistemleri çağrıştırmaktadır.

Klasik iktisadın kurucularından Adam Smith *Wealth of Nations*'da (*Ulusların Zenginliği*) tıpkı Babbage gibi iş bölümünün avantajlarını överek, çarpıcı bir dille basit bir toplu iğne üretimini örnek verir: İğneleri 18 farklı aşamalı iş bölümüyle üreten bir sistemin dört bin sekiz yüz kat fazla üretim yapabileceğini belirtir (Smith, 2007: 3). Sayısallaştırma, hesaplama, küçük birimlere ayırarak işlemselleştirme ve soyutlamanın nihai amacı üretimin yoğunlaşması, çoğalma ve birikimdir. Böylece kapitalizmin de dijitalleşmenin de altında yatan sistematik mantığın, '*daha hızlı*' ve '*daha fazla*'

mottolarına dayandığı söylenebilir. Smith'in düşüncesinde tıpkı bir bilgisayar gibi piyasanın kendi kendine regüle olduğu bir sistem düşüncesi bulunmaktadır. Ona göre (2007: 291-293), her birey kendisi için en avantajlı işi bulmak için çabalar. Onun bakış açısından bu çabanın toplumun yararıyla bir ilişkisi yoktur. Fakat kişinin doğal olarak kendi çıkarını gözetmesi, *zorunlu olarak* toplum için avantajlı olanı tercih etmesine neden olmaktadır. Benzer şekilde kendi güvenliğini ve kazancını düşünen tüccar da '*bir görünmez el*' aracılığıyla toplumun çıkarına hareket eder. "Kendi çıkarının peşinde koşarak, toplumun menfaatini, onu gerçekten destekleme niyetinde olduğundan daha etkili bir şekilde destekler." Burada toplum belirli bir program dahilinde kendi kendine hareket eden bir tür makine gibidir ve her bir birim kendi komutlarına harfiyen uyarak sistemi çalıştırmaktadır. Adam Smith, Macar madenlerinin Türk madenlerinden üstünlüğünü, "daha az masrafla ve dolayısıyla daha fazla kârla" çalışmasını örnek gösterir. Türklerin kullanmayı akıl ettikleri tek makinenin kölelerinin kolları olduğunu, Macarların ise kendi emeğini kolaylaştıran ve azaltan çok sayıda makine kullanan özgür insanlardan oluştuğunu belirtir (442).

Braudel'e göre (2000:186), Adam Smith'in '*piyasanın gizli eli*', Oscar Lange'in '*doğal bilgisayar*' dediği, spontan mübadele aracılığıyla işleyen, serbest, rekabetçi ve hiçbir şekilde yönlendirilmeyen rasyonel piyasa süreci maksimum kar arayışındaki bireylerin değil, kolektif arz ve talebin oluşturduğu bir *doğal düzene* dayanmaktadır. Bu bilgisayarlaşmış, otomatik işleyen düzen, aslında '*rasyonel*' diye doğallaştırılan bir mekanizmadan, inşa edilmiş bir sistemden başka bir şey değildir. "Rekabetin belirli bir mantığı vardır; ama tekelin, spekülasyon ve iktidarın da bir mantığı vardır" (2000:187). Böylece bilgisayarlaştırılmış kapitalizm tek başına piyasanın görünmez eline ve kendi kendine işleyen makineye değil, aynı zamanda denetim ve kontrole, güç ve iktidar sistemleri olarak da makineye gönderme yapar. Modernliğin iki yüzünü özgürleşme söylemi ve disiplin altına alma söylemi olarak birbirine eklemlenmiş iki portre olarak ele alan Wagner'e göre:

"Modern pratikler bir kez başlayınca, insanın özerklik yoluyla kendi kendini gerçekleştireceğini belirten burjuva-hümanist vaadi yerine getirmek şöyle dursun, insanları hem düşüncede hem de gerçeklikte öylesine dönüştürür ki, tam da bir benliği (self) gerçekleştirme nosyonu savunulamaz hale gelir." (2003:32)

Marx'ın piyasaya maruz kalan insanların *yabancılaşması*, Weber'in bürokratik rasyonelliği ve *büyüsü bozulmuş dünyası*, Nietzsche'nin birey üzerine odaklanmış bir

Hıristiyanlığın herhangi bir ahlak olanağından yoksun kalışını bu karşıtlık üzerine örnekler olarak ele alır (2003: 32).

Charlie Gere, dijitalin ister numerik ister linguistik ya da başka türlü olsun, teknik terimlerle ifade edildiğinde *bilgi/verinin ayırksız elemanlar biçimini* ifade ettiğini belirterek, 19. Yüzyıldaki paranın dönüşümünü bu tür bir soyutlama mantığının yapı taşlarından biri sayar. Gere'e göre, altın ya da gümüşü temsil eden çek ya da banknotların yerini madeni karşılığı olmayan, 'güvene dayalı', tamamen soyutlaşmış ve bir gösterge haline gelmiş itibari para (fiat money) almıştır (2008:15,31-32). Kredi ve sermaye aktarımını kolaylaştıran bu sanallaşma, kapitalizmin gelişimini hızlandırarak günümüzde kullandığımız e-paralara ve nihayet 'coin'lere uzanacaktır. Gere, 1870'lerdeki bir Amerikan karikatüründe bu durumun nasıl protesto edildiğini örnek gösterir: Karikatürdeki bir bebeğin yanında 'kongre kararıyla bebek', sütün yanında 'kongre kararıyla süt', evin yanında 'kongre kararıyla ev', bir kâğıdın üstüne de 'kongre kararıyla para' yazılmıştır. Burada nasıl bir pipo resmini tütüremiyorsak paranın da soyutlaşması, göstergeleşmesi ve fiziksel formların yerini alması protesto edilmektedir. Georg Simmel modernleşen kentlerde kırsal yaşantıyla karşıtlık içinde ortaya çıkan zihinsel halleri anlatırken, her şeyi bir hesaplama değerine indirgeyen ve tüm sosyal ilişkileri merhametsizce işlemselleştiren para ekonomisine atıfta bulunur. Dakiklik, hesaplanabilirlik ve kesinlik arayışına dayalı bu ekonomi modern zihni daha çok hesap yapar hale getirmiş ve doğal bilimlere özgü bir ideali kent yaşamının ruhuna nakşetmiştir: "Dünyayı bir aritmetik problemine dönüştürmek, dünyanın her parçasını matematik formülleriyle sabitlemek." (2009:82-83)

2.1.3. İlk 'Modern' Bilgisayarlar, Soğuk Savaş ve Siberetik Vizyon

Alan Turing, İkinci Dünya Savaşı'nda, 1938'de *Government Code and Cypher School*'a girmeden önce, Gödel'in matematiksel teorilerini işin içine katarak hayali bir makine tasarlar. Turing'in Alman matematikçi David Hilbert'in ortaya koyduğu karar problemi (Entscheidungsproblem) hakkındaki makalesinde bir hayali 'evrensel hesaplama makinesinin' bir algoritmayla sonsuz sayıda matematiksel işlemi yapabileceğini göstermiştir. Tamamen 0 ve 1'den oluşan sembolik bir dile dayanan otomatik bir makine, belirli konfigürasyonlarla sonsuz sayıda hesaplama yapabilecektir (Turing, 1936:232).

“Sınırlı bir Automaton’a benzer fakat limitsiz ve sınırlandırılmamış bir bellekle Turing makinesi genel amaçlı bir bilgisayar modeline uygundur. Bir Turing makinesi gerçek bir bilgisayarın yapabileceği her şeyi yapabilir. Elbette Turing makinesi belirli problemleri çözemez çünkü bu problemler hesap yapmanın teorik sınırlarının ötesindedir.” (Sipsler, 2013:165)

Turing’in yapay zekaya ilham veren taklit oyunu (*Imitation Game*), iki ayrı odada biri kadın diğeri erkek iki kişi ve odadakilerin cinsiyetlerini onlara sorduğu sorularla anlamaya çalışan bir üçüncü kişi olan gözlemci arasında oynanır. Turing’e göre, yeterince hızlı dijital bir bilgisayar, yeterli depolama alanına sahip olması ve hızlı işlem yapabilmesi koşuluyla insan davranışını taklit ederek gözlemciyi kadın ya da erkek olduğuna ikna edebilir (Turing, 1950:433-441). MIT Elektrik Mühendisliği profesörü Marvin L. Minsky 1967’de yayınlanan “*Bilgisayım*” kitabında şöyle der:

“Madde ve enerjiyle uğraşmak yerine, onların (bilgisayarların) ‘kontrol’ ve ‘bilgi’ ve hatta ‘entelektüel süreçlerle’ ilgili olduğunu iddia ediyoruz. Günümüzde bilgisayarın ve akrobalarının yetenek ve karmaşıklık açısından hızla geliştiğinden ve bu makinelerin toplumun geleceğinde (henüz tam olarak anlaşılmamış olsa da) önemli roller oynayacağından şüphe eden çok az kişi var.” (Minsky, 1967, s:vii)

Turing henüz 1950’de, elli yıl içerisinde bilgisayarların bellek kapasitesinin 10^9 artmasıyla taklit oyununu ustaca oynayan bir oyuncunun bile yapay zekayı gerçek insandan ayırt etme şansının çok düşük olacağını iddia etmektedir (1950:442). Buna rağmen bellek, işlemci, donanım, internet gibi dijital kültürün dayandığı teknolojilerin geliştirilmesi uzunca bir süreye yayılacaktır. Örneğin ilk bilgisayarlardaki sorun elektronik olmaktan çok bellek sorunudur. Verileri içeren röleler ve kâğıt şeritler, bunlardan veriyi okuması gereken mekanik aksamaların bileşenleri zamanla ortadan kalkmış ve bunun yerini veriyi elektronik formda makinenin içinde tutan sistemler almıştır. *Manchester Mk 1, Royal Society Computer Laboratory*’de tasarlanıp oluşturulmuş ve Manchester Üniversitesi’ne yerleştirilmiştir. Katot ışın tüpleri yardımıyla veri depolamayı sağlayan bir teknik ile çalışmaktadır, bu anlamda ilk modern dijital bilgisayar olarak kabul edilebilir. Daha sonra elektronik firması Ferranti, Manchester Üniversitesi ile iş birliği yaparak makinenin daha düzgün çalışan bir versiyonunu üretmiştir, bu da ticari bilgisayara giden ilk adımı oluşturur. Fakat ilk modern bilgisayarın oluşturulmasını sağlayan bağlam 2. Dünya Savaşı ve sonrasındaki Soğuk Savaş, karşılıklı kesin yıkım (MAD), dehşet dengesi de denilen nükleer savaş olasılığı ve bu konjonktürde kurulan *Manhattan Projesi*’nin taleplerinden oluşmaktadır (Gere, 2008:50).

Pennsylvania Üniversitesindeki *The Moore School of Electrical Engineering*'den Presper Eckert ve John Mauchly 1945 yılında, *Electronic Numerical Integrator and Computer ENIAC*'ı geliştirmiş, 've bilgisayar' ifadesi makinenin genel birtakım hesaplamalar yapabileceği fikrini ifade etmesi için isme eklenmiştir. ENIAC diferansiyel analizörlere dayanmaktadır, bunlar basamak basamak çalışan 'dijital' cihazlar değildir. Sayılar, ölçülebilir fiziksel miktarlar (elektrik akımları veya voltajlar) gibi değerleri temsil eder. ENIAC vakum tüpü elektroniğinin hız ve doğruluk kapasitesine dayalı yarı 'analog' bir cihazdır. Bu ilk evrensel bilgisayara bir veri depolayabilen 'bellek' ekleyen John von Neumann, Turing'in hayali makinesine benzer bir tasarım gerçekleştirerek 'von Neuman mimarisi' olarak anılan (bellek, aritmetik ünite, girdi-çıkıtı ünitesi, kontrol ünitesi), bugün standartlaşmış bilgisayar yapısını ortaya koyan ilk bilgisayar EDVAC'ı geliştirir (*Electronic Discrete Variable Computer*). ENIAC aritmetik işlemlerini on ondalık basamak olarak gösterilen sayılar üzerinde gerçekleştirirken, EDVAC ikili kod sistemini kullanmaktadır (Davis, 2018:156-158). 1949'da geliştirilen Manchester Mark I de von Neuman mimarisine dayanmakta ve 'satışa hazır' katot ışın tüpü kullanmaktadır. Amerika katot ışın tüpünü hızla kopyalar. Bu iki bilgisayar 1950'lerin sonuna geldiğinde verileri depolama ve farklı işlemleri yapabilme kapasiteleriyle bir 'dijital çağ'ın başlangıcını işaretlerler. Gere'e göre (2008:49-50), ortaya çıkmalarının en temel koşulu o zamana kadar benzerine rastlanılmamış derecede karmaşık hesaplamalar yapılmasını zorunlu kılan dünya savaşlarıdır. Bu makineler, soyutlaşma, otomasyon ve transfer edilebilirlik gibi kapitalist modernizmin vücut bulduğu sistemlerdir. Turing'in sonsuz sayıda farklı şekilde konfigüre edilebilen kavramsal makinesi, mübadele, manipülasyon ve dağıtım için homojenize edilmiş emek ve mallara dayanan, evrensel bir makine gibi işleyen ideal kapitalist modelle de mükemmel biçimde uyumaktadır.

21. yüzyılın ilk çeyreğinde egemen hale gelen dijital kültür, hükümetleri ve diğer karmaşık sosyal organizasyonları kendisine bağlamış, bütün fiziksel parayı dijitalleştirerek tüm dünya ekonomik sistemini ışık hızında birbirine eklemiş, sigorta ve sosyal hizmetleri, kamu yönetimini, emlak, eğlence, seyahat gibi sektörleri köklü bir biçimde değiştirmiş, doğum, ölüm, sürücülük, evlilik ve kişisel kimlik bilgilerini verileştirmiş, günlük hayatın en temel iletişim pratiklerini dijitalleştirerek çağın egemen kültürü haline gelmiştir. 20. Yüzyıl başlarındaki teknolojik fermentasyon döneminin deneyselliği, kapitalist modernleşme dinamikleriyle ilintili olarak askeri ve idari sorunlara cevap verecek biçimlere bürünerek gelişmiştir. Çağdaş sosyo-kültürel yaşama

sızarak onun bir tür sinir sistemine dönüşen bu deneysel teknolojileri, parlak zekalı bir takım matematikçi ve mühendislerin laboratuvarlarından çıkarıp 'kullanıcı'nın tanıdık tüketim dünyasına sokan bağlam, Soğuk Savaş sibernetiğini tüketim malları ekonomisine entegre eden *Silikon Vadisi* yaklaşımıdır. Tweet atarken, mail okurken ya da çocukların doğum günü fotoğrafları paylaşılırken, bir tür Soğuk Savaş teknolojisi kullanıldığı unutulmamalıdır.

Teknoloji tarihinin bu noktasında, Sibernetik düşüncenin kurucusu ve isim babası MIT matematik profesörü ve düşünür Norbert Wiener ile bilgi teorisinin babası olarak görülen, Bell Labs'in matematik ve elektrik mühendisi, laboratuvardaki oyuncaklarıyla ünlü, bilim-kurgu yazarı Arthur C. Clark'ı şaşkına çeviren* Claude Shannon öne çıkan iki kurucu isim olarak ele alınmaktadır.

Shannon'ın klasik şemasına göre iletişimin matematiksel eksenini şöyle tanımlanabilir: Mesajın kaynağı, mesajı iletim süreci için kodlayan araç, mesajın gönderildiği kanal, mesajı deşifre eden araç ve mesajın varış yeri. Gere'e göre (2008: 53), Shannon'un en önemli adımı bir mesajın iletiminin teknik yapısı ile mesaj içeriğini birbirinden ayırması olmuştur. Shannon, mühendisleri mesaj iletiminin teknik kapasitesi üzerine düşünmeye yönlendirmiş, mesajın iletilmesini sağlayan sinyalin yabancı unsurlarına parazit (noise) ismini vererek termodinamikten aldığı 'entropi' kavramını bilgi teorisine dahil etmiştir. Bir iletişim sisteminin matematiksel verimliliğini hesaplama sistemi kurmuştur.

Shannon'ın 1948'deki "*Matematiksel Bir İletişim Teorisi*"nde bilginin A noktasından (kaynak) B noktasına (alıcı), araya giren bir ortam (kanal) aracılığıyla iletiminin teorik sınırları incelemektedir. Buradaki bilgi, örneğin, bir mikrofondan gelen

* Shannon, oyuncak benzeri aletlere olan ilgisini göstermekten asla çekinmedi; labirent çözen, röle kontrollü robotik faresi, tek tekerlekli bisikleti ve hokkabazlık numaraları iyi biliniyordu. "Ultimate Machine" olarak bilinen şeyin inşası pek iyi bilinmemektedir. Bilim kurgu yazarı Arthur C. Clark, New Jersey, Murray Hill'deki Bell Laboratuvarlarına yaptığı ziyarette bu makineyle karşılaşmasını şöyle anlatır: "Bells Lab'tan, orada gördüğüm ve onu iş başında gören herkesi rahatsız ettiği gibi beni de rahatsız eden bir cihazdan daha bahsetmeden ayrılamam. Bu Nihai Makinedir -Hattın Sonu. Onun ötesinde hiçbir şey yok. Claude Shannon'un masasında duruyor ve insanları çılgına çeviriyor. Hiçbir şey daha basit görünemez. Bu sadece bir puro kutusu boyutunda ve şeklinde, bir yüzünde tek bir şalter bulunan küçük bir ahşap kutudur. Şalteri kaldırdığımızda, öfkeli, anlamlı bir uğultu duyulur. Kapak yavaşça yükselir ve altından bir el çıkar. El uzanarak, şalteri kapatır ve kutunun içine geri çekilir. Kapanan bir tabutun kesinliği ile kapak kapanır, uğultu durur ve bir kez daha barış hüküm sürer. Neyle karşılaşacağımızı bilmiyorsanız psikolojik etkisi yıkıcıdır. Bir makinenin kendini kapatması dışında hiçbir şey yapmayan -kesinlikle hiçbir şey- bu makinenin tarif edilemeyecek kadar kötü bir yanı vardır. Değerli bilim adamları ve mühendisler bunu aşmak için günler harcar. Bazıları sepet dokumacılığı, arıcılık, trüf mantarı avcılığı veya dalgalılık gibi hala geleceği olan mesleklere çekildi." (Nahin, 2013:173)

bir insan sesi sinyali veya bir klavyenin düğmelerinden gelen çıkış sinyalleri, kanaldan gönderilmeden önce ilk olarak kodlanmış bir şekilde hayal edilmektedir. Bilginin temel birimi olarak ele alınan ‘bit’ ‘binary digit’in (ikili kod) bir kısaltmasıdır. Shannon’ın matematiksel teorisinde C ve R ile gösterilen kanal kapasitesi (channel capacity) ve kaynak hızı (resource rate) bit/saniye birimiyle ölçülen iki sayısal konsepttir (Nahin, 2013:114-116). Shannon’un teorisi açıkça matematiksel bir teoridir ve bizzat kendisinin henüz makalenin başında vurguladığı gibi kurduğu teorik yapı mesajın ne olup ne olmadığıyla ilgili anlam sorunuyla bağlantısızdır:

“İletişimin temel sorunu, bir noktada tam olarak veya yaklaşık olarak başka bir noktada seçilen bir mesajı yeniden üretmektir. Mesajların çoğu kez bir anlamı vardır; yani, belirli fiziksel veya kavramsal varlıklar ile bazı sistemlere atıfta bulunurlar veya bunlarla ilişkilendirilirler. İletişimin bu anlamsal yönleri mühendislik problemiyle ilgisizdir. Önemli olan husus, gerçek mesajın bir dizi olası mesaj arasından seçilmiş olmasıdır. Sistem, tasarım sırasında bilinmediğinden, yalnızca fiilen seçilecek olan değil, her olası seçim için çalışacak şekilde tasarlanmalıdır. (Shannon, 1948:379)

Soni ve Goodman’a göre (2017: 258), Shannon’ın bu çalışmasıyla aynı tarihte Norbert Wiener’in yayınladığı “*Cybernetics or Control and Communication in Animal and the Machine*” (*Sibernetik veya Hayvan ve Makinede Kontrol ve İletişim*) hızla popüler bir bestseller haline gelmiş, New York Times’da çıkan bir yazıda Wiener, Galileo, Malthus ya da Rousseau’ya benzetilmiş, “bilgi ağacından koparılan” iki bin yılda bir gelecek bir meyve” olarak görülüp popüler kültür söylemine hızla eklenmiştir. Fakat Shannon, iletişimin istatistiksel doğasıyla ilgilenirken gürültü sorununu ele alarak bir mühendisin bakış açısından, dolaylı yoldan anlam sorunuyla ilgilenmiştir. Soni ve Goodman ‘bilgi çağı’nın temeli olarak Shannon’ın eserinin önemini şöyle vurgularlar:

“Elbette Shannon’dan önce de bilgi/enformasyon vardı, tıpkı Newton’dan önce eylemsizlik yasasının olması gibi. Ancak Shannon’dan önce, bilginin, ölçülebilir bir niceliği olan, pozitif bilime uygun bir nesne olabileceğine dair çok küçük bir algı vardı. Shannon’dan önce bilgi bir telgraf, bir fotoğraf, bir paragraf, bir şarkıydı. Shannon’dan sonra, bilgi bit parçalarına bölünerek soyutlandı. (...) “İletişimin Matematiksel Teorisi”nden önce bilim insanları kablodaki hareketi takip edebiliyorlardı, ancak savundukları fikrin nesnel bir şekilde ölçülebilmesi ve manipüle edilebilmesi olasılığı, Shannon tarafından kanıtlanana kadar beklemek zorundalardı. Kaynak, gönderen, alıcı veya anlam ne olursa olsun, onun görüşüne göre tüm bilgiler etkili bir şekilde bir dizi *bit*le, bilginin temel birimiyle özetlenebilirdi.” (2017:10)

Bilgi teorisi, savaş zamanındaki Bell Labs’da, özellikle hareketli hedeflerin isabet alması için kritik önemdeki Atış İdaresi’nin (fire control) emrindeki radar, amplifikatör,

elektrikli motorlar, bilgisayarlar gibi farklı makine türlerinin analitik olarak benzer terimlerle ele alınmasını sağlayarak orduya katkıda bulunmuştur. Bununla birlikte, sadece yeni silahlar için değil, yeni bir sistem ve sinyal vizyonunun oluşmasını sağlayan bu enformasyon fikri tüm mühendislik kültürüne yayılarak bilgi çağının teknik ve kavramsal temellerini oluşturmuştur (Soni, Goodman, 2017:137).

1942’de *Princeton Gelişmiş Araştırmalar Enstitüsü*’de (*Institute for Advanced Study*), *Beyinsel İnhibisyon Toplantısı* adlı bir seminerle başlayan *Macy Konferansları*’nda sibernetik kavramının temelleri atılmıştır. Seminerin ardından Norbert Wiener, Arturo Rosenblueth ve Julian Bigelow’un katkılarıyla *‘Behavior, Purpose and Teleology’* başlıklı, McCulloch ve matematikçi Walter Pitts beyin faaliyetlerinin mantıksal işlemler ağı olarak modellenebileceğini öneren *‘Logical Calculus of Ideas Immanent in Nervous Activity’* başlıklı makaleleri kaleme almıştır. Macy Konferansları’nda mekanik sistemlerle biyolojik sistemler sıklıkla bir arada ele alınmaktadır. 1944’te, oyun teorisine dayanan *‘Theory of Games and Economic Behavior’* adlı çalışma Von Neuman’ın matematiksel modelleme yöntemlerinin çeşitli toplumsal fenomenlere uyarlanabileceğini öngören vizyonunu sürdürmektedir (Gere, 2008: 54-56).

Wiener’in ‘Cybernetics’i yukarıda da belirtildiği üzere hem döneminde büyük yankı uyandırmış hem de çağdaş dijital kültürde yeniden tartışılmaya başlanmıştır. Hill’e göre Shannon’ın yaklaşımının akıllı telefonlardan spor takip cihazlarına (fitness tracker) sayısız günlük hayat uygulamasında hayat bulması, Wiener’in dijital kültüre olan etkisini belirsizleştirmiş ve Shannon’un itibarını bilgisayar devriminin öncüsü olarak arttırmıştır. Fakat Wiener’in makine öğrenmesi ve yapay zekayla ilgili yazıları, insan makine etkileşimi ilişkilerinin bulanıklaştığı yepyeni bir dijital evren oluşturmakta, sibernetik kavramı çağının çok ilerisinde bir tanımlamayla bu gelişmelerin merkezinde durmaktadır (Hill, 2019.xvi). “Analog makineler, dijital makinelerden çok daha az hassas ve çoğu durumda çok daha yavaştır ki, ikincisi bize gelecek için çok daha fazla şey vaat veriyor” diyen Wiener (2019:180) kitabının giriş bölümünde sibernetiği, ister makine ister hayvanda olsun, tüm kontrol ve iletişim sistemlerini tanımladığını belirtir. Etimolojik kökenindeki dümençi, yöneten, idare eden, kontrol eden anlamlarındaki sözcükler, Maxwell’in geri bildirim mekanizmasıyla ilişkilendirilmiştir (2019:18). Wiener için sibernetik sadece istatistiksel mekanik, bilgisayar, enformasyon ve iletişim teorileriyle ilgili kavramlar değildir, tıpkı von Neuman gibi o da fiziksel, kimyasal ve biyolojik sistemlerle

iç içe geçmiş bir yapıdan bahsetmektedir (2019:82). Wiener, Shannon'ın aksine, sibernetik düşüncesiyle Leibniz ve Boole'a uzanan matematiksel mantık, duyu organlarına bağlanan kortikal alanların fizyolojisi ve anatomisi, nörobiyoloji, gestalt psikolojisi, organizasyon mekaniği, iletişim ve bilgi teorisi gibi birçok alanla bağlantı kurmaktadır.

Sibernetik vizyonun teknolojiyi mühendislik paradigmasından çıkararak toplumsal yaşamı kuşatan bir söyleme taşıması, Soğuk Savaş dönemi bağlamında anlaşılabilir. Yeni bir endüstriyel yapının inşa edildiği bu yıllarda, tehdit algısının artarak sürmesi sebebiyle hem askeri teknolojilere olan yatırımlar katlanarak büyümüş hem de tüketim mallarındaki artış ile birleşen yeni bir karşı-kültür anlayışı, güçlenen bir tüketim toplumu vizyonu içerisinde serpilip gelişmiştir. 21.yüzyıl dijital kültürünü belirleyecek Silikon Vadisi'nin ufku da bu bağlamda anlaşılabilir.

1960'lara gelindiğinde Amerikan Hava Kuvvetleri katı yakıt kullanımına geçerek nükleer füzelerin ateşlenme süresini sekiz saatten birkaç dakikaya indirmiştir. Nükleer felaketin bir çırpıda gerçekleşme olasılığı, *komuta ve kontrol sistemleri* sorununu ortaya çıkarmıştır. ABD merkezli bir düşünce kuruluşu olan RAND'da çalışan bir araştırmacı olan Paul Baran, misilleme korkusuyla bir tür 'dehşet dengesi' oluşturan '*karşılıklı garantili imha doktrini*'nin (*Mutually Assured Destruction – MAD*) geçerliliğini yitirdiğini düşünmektedir. Merkezi komuta ve kontrol sistemlerine yapılacak bir saldırıya karşı sistemin hiçbir savunma olasılığı olmadığı gibi verilebilecek cevapların da topyekûn bir savaşa yol açacağı öngörülmektedir. Baran, nörolojik bir model kullanarak, savunmasız bir merkezi noktası bulunmayan, iletişim ağındaki her bir düğüm noktasına dağılmış ve yetkilendirilmiş, bir bölümü yok olsa bile komuta ve kontrol gücünü yitirmeyen bir dağıtık ağdan bahseden ilk kişidir (Ryan, 2019: 2-5). Baran "*Dağıtık İletişim Ağları Üzerine*" adlı 1964 tarihli raporunda, farklı ağ modellerinin dayanıklılığı üzerine simülasyonlar geliştirmiş, dijital bilgisayarlarla birlikte yakın gelecekte, darbenarını yenileme hattı, mikro dalga, dijital TV yayın istasyonları ve senkron olmayan uyduların birlikte kullanılabileceğini düşünmüştür (1962:19). Baran'ın raporu şu soruyla biter: "Şimdi yeni ve muhtemelen var olmayan bir kamu hizmeti hakkında, büyük bir abone kümesi arasında dijital verilerin iletimi için özel olarak tasarlanmış, genel kullanıcı için bir dijital veri iletişim tesisi hakkında düşünmeye başlamanın zamanı gelmedi mi?" (1962:40)

Bugün kullanılan anlamda, yani küresel olarak entegre bir sistem olarak *World Wide Web* (WWW) fikrine, kablosuz ağlara dayanan ve akıllı telefonlarla yayılarak günlük hayat protezine dönüşen ağ yapısına ulaşmadan önce, Soğuk Savaş paradigması içerisindeki dijital kültür, Paul Edwards'ın '*kapalı dünya söylemi*' (*closed-world discourse*) olarak adlandırdığı bir bağlamda kavranabilir. Yüksek teknoloji askeri güç aracılığıyla küresel olarak gözetleme ve kontrole dayanan, silah, sistem ve stratejilerle oluşturulmuş bir insan-bilgisayar etkileşimi sorununu merkeze alan kapalı dünya söylemi hem politikada hem de mühendislikte etkili bir bakış açısı oluşturmuştur. Yapay zekâ ve bilişsel psikolojiye dayanan, kendi kendini kontrol eden, sembol-işleyen bir zihin metaforuyla *sibernetik* ve *siborg* bu söylemin merkezinde durmaktadır (Edwards, 1996:1-2). Dijital kültürü oluşturan soyutlama, sayısallaştırma, hesaplanabilir kılma ve indirgeme mantığı bu kapalı dünya söylemi içerisinde kurgusal bir evrenin yaratılmasıyla sonuçlanmıştır. Nükleer stratejiler, simülasyonlara, senaryolara, bilgisayar modellerine dayanan bütünüyle soyut bir düzlem yaratmış "*varsayımsal angajman kuralları*" çerçevesinde, doğrudan deneyimin yokluğunda, basitleştirilmiş bir dünya tasavvuru egemen hale gelmiştir (1996:14).

4 Ekim 1957'de Sovyet Rusya dünyanın ilk uydusu Sputnik'i uzaya gönderdiğinde Time dergisi bunu "Amerika'nın üstündeki kırmızı ay" olarak haberleştirmiştir. Buna karşı Şubat 1958'de *Advanced Research Projects Agency, ARPA (İleri Araştırma Projeleri Ajansı)* başlangıçta küçük bütçeli bir araştırma ofisi olarak kurulur. 1962 yılında ARPA yöneticisi Jack Ruina, komuta ve kontrol ile davranış bilimleri alanlarında çalışmak için Licklider'ı işe almış, onun öncülüğünde *Information Processing Techniques Office, IPTO (Bilgi İşlem Teknikleri Ofisi)* kurulmuştur (Ryan,2019:15-19). Licklider 1960 yılında yayınladığı '*Man-Computer Symbiosis*' (*İnsan-Bilgisayar Simbiyozu*) makalesinde öngörülemez karmaşık durumlarda kontrol ve hızı arttırmak için insan ve elektronik bilgisayar etkileşimini dile getirerek, zaman paylaşımı, yapay zekâ, programlama dilleri, bellek bileşenleri organizasyonu gibi konulara değinmiştir (Licklider, 1960). Zaman paylaşımı konsepti birden çok kullanıcının aynı anda sistemin girdi-çıkı trafğine katılmasını ön görmektedir.

"Bu makalede önerilen bilgi depolama, erişim ve simbiyoz işlevlerinde beklenen ilerlemelerle bundan 10 ya da 15 yıl sonra, günümüz kütüphanelerinin işlevlerini gören, "düşünce merkezleri" tasavvur etmek mantıklı görünmektedir. Karşımızdaki tablo, geniş bantlı iletişim hatları ile birbirine ve kiralık kablolu hizmetler kullanan bireysel kullanıcılara bağlanan bu tür merkezlerden oluşan bir ağa kolayca evrilebilir. Böyle bir sistemde,

bilgisayarların hızı dengelenecek ve devasa belleklerin ve karmaşık programların maliyeti, kullanıcı sayısına bölünecektir.” (1960:7)

Licklider, 1964 yılında ilk interaktif grafik sistemi olan ‘*Sketchpad*’i yazan Ivan Sutherland’i IPTO’dan transfer etmiş, hem günümüz internetinin dağıtık kullanıcı mantığına dair vizyonu, hem de grafik ara yüzey aracılığıyla görsel kültürü şekillendirecek tüketici bilgisayarlarına giden yolu açmıştır. Gere’in belirttiği gibi (2008:66-67), 1958 yılında faaliyete geçirilen *Semi-Automatic Ground Environment*, *SAGE* ve Jay Forrester’in başında olduğu *erken uyarı sistemini* araştıran *Whirlwind* gibi projeler, bilgisayarların işlem yapan makineler gibi değil de bilginin kontrolü ve işlenmesini sağlayan sembolik makineler gibi algılanmasına yol açmıştır. Benzer projelerle manyetik bellek, video ekranı, simülasyon teknikleri, etkili bilgisayar dilleri, analogtan dijital-dijitalden analoga dönüştürme teknikleri, çoklu işlem ve ağ oluşturma gibi birçok yeniliğin oluşturulmasına katkıda bulunmuştur.

1945’te Başkan Roosevelt’e bilimsel danışmanlık yaparken *Atlantic* dergisinde yayınladığı ‘*Düşündüğünüz Gibi*’ (*As We May Think*) adlı makalesinde Vannevar Bush, çağdaş dijital kültür için ufuk açıcı gelecek öngörülerinde bulunmuştur. Bush, bilgiyi yönetme biçimimizin tutuculuğuyla başladığı makalesinde, gelecekte fotoğraf ve mikrofilm ile bilgiyi depolamak, stenografi ve konuşma kaydı ile hızlı baskı, makinelerin her yere yayılarak farklı amaçlarla kullanılabilmesi, indeksleme, depolama ve bellek sorunu, kodlarla fişlenmiş dosyalarda arama yapılması ve kullanıcı izi gibi konulara sekiz ayrı bölümde değinmiştir (Bush, 1945). Bush’un fikirleri, dönemin Engelbart, Ted Nelson ve Alan Kay gibi mühendis ve düşünürlerini derinden etkilemiştir. Engelbart orduda radar teknisyeniyken makaleyi okumuş ve kendi deneyimleriyle birleştirerek bilgisayarların potansiyelini geliştirmek üzerine çalışmıştır. *Stanford Research Institute*’de elektrik mühendisi olarak çalışmaya başlayıp ARPA fonuyla *Augmentation Research Center*’i (*ARC*) kurmuş, bilgisayarların insan zekasını arttırma problemi üzerine çalışmıştır. *ARC* çağımızın bilgisayarlaşmış dijital kültüründe artık kanıksadığımız sözcük işleme, kesme ve yapıştırma, ayrı pencereler, hiper-metin, multimedya, kroki işleme, bilgisayar aracılığıyla toplantı ve hatta fare tekniğini geliştirmiştir (Gere, 2008: 70).

2.1.4. İnternet ve Kişisel Bilgisayarlar

ARPA'nın dijital kültüre en önemli katkısı internetin ortaya çıkışında oynadığı roldür. Baran ve diğerlerinin açtığı yoldan giden Bob Taylor, Savunma Bakanlığı'na bağlı, ülke genelindeki araştırma merkezlerinde çalışan bilgisayarları birbirine bağlayarak zaman ve maliyetten tasarruf edecek bir ağ projesiyle ortaya çıkmıştır. Daha sonra ARPANET olarak adlandırılacak bu ağ, kullanıcıların ağa bağlı bilgisayarları uzaktan komuta etmesini sağlamaktadır. Başlarda bilgisayarların işlem gücünü düşüreceği varsayılan bu projeye karşı gelişebilecek olumsuz yaklaşımları önlemek için Wesley Clarke *Arayüz Mesaj İşlemcisi (The Interface Message Processor, IMP)* adı verilen daha küçük bağlantı bilgisayarları fikrini geliştirmiştir. Tesisin kendi bilgisayarları böylece "ana makine" olarak adlandırılmaktadır. 1968'de ARPA'nın yeni direktörü Ebenhardt Rechten, Stanford Araştırma Enstitüsü, UCLA, Utah Üniversitesi ve UC Santa Barbara'yı birbirine bağlayacak dört düğüm noktası olan ilk ağın çalışmalarına başlamış, 29 ekim 1969 günü 22:30'da 350 millik bir telefon hattı üzerinden ilk ARPANET iletişimi sağlanmıştır (Ryan, 2019:19-25). Xerox'un Palo Alto Research Center'daki yeni ve çığır açıcı, bir fare, monitör, masa üstü, dosyaları saklamak için bir klasör ve pencere sistemi bulunan bilgisayarı *Alto*'lardan oluşan birbirine bağlı bir ağ oluşturma çabası Robert Metcalfe'in '*Ethernet*' ve '*Yerel Ağ Alanı*'nı (*Local Area Network – LAN*) geliştirmesini sağlar. 1970'lerin ortalarına gelindiğinde ARPA'nın işler durumda üç ağı bulunmaktadır: Kablo, radyo ve uydu kullanan ARPANET, radyo paket ağı PRNET ve Birleşik Krallık ve ABD'deki sivil Intelsat IV yer istasyonlarını birbirine bağlayan SATNET (2019:33-34). İnternet'in gelişimi için belki de en kritik uğraklardan biri Cerf ve Kahn'ın geliştirdiği *Transmission Control Protocol -TCP*'dir (*İletim Kontrol Protokolü*). IMP'ler aracılığıyla birbirine bağlanan bilgisayarlar IMP'leri kontrol eden merkez ofisi BBN'e bağlanmakta, ağın merkezkaç doğası sekteye uğramaktadır. TCP, IMP'leri aradan çıkararak, ağ geçidi (gateway) yardımıyla, farklı teknolojilere sahip makinelerin sanki aynı ağ üzerindelermiş gibi sorunsuzca iletişim sağlayabilmeleri için tasarlanmıştır. TCP daha sonra sadece ağlar arası iletişimi sağlayacak *İnternet Protokolü (IP)* ile iki parçaya bölünür. Telefon şirketlerinin başlardaki gönülsüz katılımıyla giderek yayılan düğüm noktaları ve ağlar, 1990 yılında Tim Berners-Lee'nin CERN'de geliştirdiği *World Wide Web (www)*, *dünya çapında ağ'a* evrilmiştir. Veri türüne, formatına ya da cihaz platformuna bakılmaksızın Web üzerindeki herhangi bir 'veri', bir resim, bir metin ya da video olsun, basit bir *URI (Universal Resource Identifier – Evrensel*

Kaynak Tanımlayıcısı) tarafından ağ sunucusuna çağrılabilir. Berners-Lee, HTML adını verdiği bir hipermetin dili geliştirmiştir. Böylece kullanıcıların kendi HTML dosyalarını yaratabilecekleri ve görüntüleyebilecekleri bir Web tarayıcısı oluşturabilmiştir (2019:121). Soğuk Savaşın paranoyak aceleciliği, ışık hızında gerçekleşecek geri bildirim alma tutkusu, kontrol, denetim ve gözetleme mantığıyla girişilen araştırmalar sonunda fikri mülkiyet haklarını ücretsiz olarak vermeye çalışan bir bilim insanının elinde, Wikipedia gibi kolektif çabaya dayalı projeleri mümkün kılan, açık kaynak kodlu, yeni mülkiyet yaklaşımlarını besleyen bambaşka bir kültürün doğmasına yol açmıştır. Wagner'in "*Modernliğin Sosyolojisi*"nde (2003) belirttiği özgürlük ve kontrol arasındaki gerilim dijital kültürü oluşturan askeri ve ticari bağlam söz konusu olduğunda da geçerlidir. Henüz 1940'da Amerika'daki yaratıcı dehalara yönelik Ulusal Kaşifler Konseyi kamuoyundan savaşa katkıda bulunabilecek fikirleri kendilerine göndermesi için bir çağrıda bulunmuş, konseye 100.000'i aşkın öneri gelmiştir. General Arnold'un İkinci Dünya Savaşı sonrası kurulmasına destek verdiği RAND'da politika ve yönetimde anarşi ve tam bir çalışma özgürlüğü vardır. ARPA gerçekleştirilmesi mümkün olmayan bazı çatlakların projeleri için bir çekim merkezidir ve ilk paket veri transferi deneyi Zott's adlı bir bara getirilmiş bir bilgisayar terminalinden gerçekleştirilmiştir. Silikon Vadisi'nden dünyaya yayılan bu karşı-kültür duygusu dijital kültürün çağdaş genetiğinin diğer yüzünü oluşturmaktadır. Bunun için yaygın, tüketici kişisel bilgisayarlarına uzanan sürecin, XEROX, IBM ve Apple çerçevesinde kısa bir özeti, bu karşı-kültür dinamiğinin dijital ile organik ilişkisinin anlaşılması için önemlidir.

Vietnam'daki savaşın finansmanı sorunuyla ilgili olarak senatör Mansfield'in adıyla bilinen "*Askeri İhale Yetki Belgesinde Değişiklik*" ile (*Mansfield Amendment to Military Procurement Authorization*) Savunma Bakanlığı'nı doğrudan ilgilendirmeyen ar-ge faaliyetlerinin desteklenmesinde 1969 ve 1973 yıllarında ciddi kısıtlamalara gidilince bilgisayar araştırmalarında özel sektör girişimleri hız kazanmıştır. Yaşanan mühendis patlaması, sistemsal yaklaşımların artmasına, sibernetikten etkilenmiş kuramların ve tekniklerin cisimleşmesine, bilgisayar araştırmaları, askeri stratejiler, endüstriyel organizasyon, işletme planlaması, şehir planlaması ve devletle iç içe geçmiş girişimlerin artmasına yol açmıştır. Gere'e göre, Harvard Business School'da İşletme profesörü olan McNamara, bu dönemin en ilginç örneklerinden biridir. Savaş döneminde becerilerini bombalama lojistiği ve harekât araştırmalarında gösterdikten sonra aynı becerileri Ford'un endüstriyel üretiminde kullanmış ve nihayetinde Vietnam sürecinde

Kennedy'nin Savunma Bakanı olmuştur. Askeriye, işletme ve bilgisayar arasındaki yakın ilişkilerin, soğuk savaş dünyasının sibernetik ve teknokratik uygulamalarının önemli bir temsilcisi olan McNamarra'nın rasyonel sibernetik uygulamaları Vietnam'da radikal bir biçimde kullanılmış ve büyük bir felaketle sonuçlanmıştır (Gere, 2008: 72-74).

James Beniger "*Control Revolution*"da (*Kontrol Devrimi*) (1989), toplumsal, endüstriyel veya kültürel değişmeyi anlamaya ve bunlara devrimsel bir takım etiketler bulmaya çalışan çalışmaların uzun bir listesini sunar: David Riesman'ın 1950'de yayınlanan *Yalnız Kalabalık* kitabından başlayarak Dahrendorf'un *Post-Kapitalist Toplum*'una (1959), McLuhan'ın *Küresel Köy*'ünden (1964), Bell'in *Post-Endüstriyel Toplum*'una (1971), 1984 yılına kadar tanımlanmış 74 ayrı kavramsallaştırmadan söz eder (Beniger, 1986: 4-5). Beniger'in "*Bilgi Toplumunun Teknolojik ve Ekonomik Kökenleri*" alt başlıklı çalışması da bu kavramsal yelpazenin bir parçası olarak kabul edilebilir. Tüm bu çalışmaların ortak noktası bilgisayarlaşmış teknolojik bir uygarlığın aşırılıklarıyla dünyanın kökten bir biçimde değişmekte olduğuna duyulan derin inançtır. 21. Yüzyılın çağdaş kültüründe günlük hayatın sıradan pratiklerine, mikro ilişkilere ve özel yaşama nüfuz ederek şeffaflaşan bu uygarlık hali, kişisel bilgisayarlarla birlikte dönüşümü tamamlanmış topyekûn bir dijitalizasyon sürecine işaret etmektedir. Alvin Toffler'in *Üçüncü Dalga (Third Wave)* olarak tanımladığı bu toplum (1980), tarım ve endüstri toplumundan farklı olarak radyo, televizyon, bilgisayar ve internet gibi iletişim teknolojilerine ve bilgisayarlaşmış sanayii robotlarına dayanmaktadır. Kapitalist ve sosyalist tüm endüstriyel toplumlarda oluşmuş incelikli bir *enformasyon-küresi (infosphere)* olarak tanımladığı, bireysel ve kitlesel iletilerin mallar ve hammaddeler kadar verimli bir şekilde dağıtıldığı iletişim kanallarıyla ortaya çıkan bu dünyada, enformasyon-küre, tekno-küre ve sosyo-küre iç içe geçerek ekonomik üretimle özel davranışın bütünleşmesine yardımcı olmuştur (1980: 36).

"Tam ortamızda bir enformasyon bombası patlıyor, bizi bir imge şarapneline boğuyor ve her birimizin özel dünyamızı algılama ve ona göre hareket etme biçimimizi çarpıcı bir biçimde değiştiriyor. İkinci Dalgadan Üçüncü Dalga enformasyon-küresine geçerken, kendi ruhlarımızı dönüştürüyoruz." (Toffler, 1980:157)

O zamana kadar egemen olan üretim tarzının askeri laboratuvarlarda yavaş yavaş bilgi ve teknoloji ağırlıklı sektörlere doğru kayışı, mühendisler evreninin ağır sanayii dünyasından bilgisayar ve telekomünikasyon alanına yönelişi, pratik bilginin yerini teorik bilgiye bıraktığı bir ekonomik büyüme dönemi başlatmıştır. *Mansfield Belgesi*'nin bu tür özel girişimleri tetiklemeyle birlikte ilk ciddi girişimler ortaya çıkmaya başlamış,

Presper Eckert ve John Mauchly ilk Amerikan bilgisayar şirketini kurarak UNIVAC'ı geliştirmiştir. IBM ofis teknolojileri alanında şimdiden öncü haline gelmiş, 60 ve 70'li yıllar boyunca devlet ve askeriyle birlikte gerçekleştirdiği projelerdeki deneyimlerini markalama ve satış faaliyetlerinde kullanarak onlarca bilgisayar modeli geliştirmiştir. IBM, SAGE ve NSA (*National Security Agency*) gibi kurumlar için bilgisayar üretmeye devam etmiş, 70'lere gelindiğinde uluslararası bir bilgisayar şirketine dönüşmüştür. Şirketin sistematik çalışma tarzı, titiz organizasyonu, satıcılarının zorunlu mavi ceket, beyaz gömlek imajı, yaz kamplarında ezberleyerek söyledikleri kurumsal şarkılarla Maoist bir kolektifi andırmaktadır (Gere, 2008:77). Palo Alto'da şekillenerek 21. Yüzyıl dijital kültürünü etkileyecek akımlarla taban tabana zıt olan bu imaj IBM'in 1980'deki Charlie Chaplin'in kült haline gelen "Little Tramp" tiplmesiyle hazırladığı reklamlarla düzelmemiştir. IBM döneminin kapanarak Apple evrenine geçişin teknoloji tarihi açısından oldukça dramatik bir biçimde, 1984 yılında Ridley Scott'ın çektiği ünlü Macintosh reklamıyla gerçekleştiği söylenebilir. IBM'in çizdiği standart çalışan imajı ile George Orwell'ın 1984'ünü birleştiren Scott, Macintosh'u robotlaşmış, distopik bir dünyada, ateşi tanrılardan çalarak insanlara getiren Prometheusvari bir özgürlük savaşçısı olarak resmetmiştir.

1950'lerde Bell Laboratuvarı mühendisi William Shockley yeni bulunan transistörleri kullanacağı bir şirket açmak üzere memleketi Palo Alto'ya dönmüştür. Normalde valfin yaptığı elektrik anahtarlığı işini daha etkili yapan *transistörler*, bazı görevleri yerine getirmek için 20.000'i bulan sayıları, bağlantı kopukluğu ve gevşemesi, karmaşıklığın daha çok kablo bağlantısı gerektirmesi gibi bir dizi sorunu da beraberinde getirmektedir. Shockley'den ayrılan grup içinde Robert Noyce'un da dahil olduğu sekiz mühendis *Fairchild Semiconductors*'u kurmuştur. Hem Fairchild hem de başka bir firma olan *Texas Instruments*'tan Jack Kilby devreyi *silikon* veya *germanyum*, hatta tercihen ikisini de kullanarak yarı iletken bir materyalden oluşan bir kalıp halinde yaparak artık hantal olarak görülen transistöre bir alternatif oluştururlar. Silikon devreleri yassı yapma düşüncesi 1959'da 'tümleşik devre'nin (*integrated circuit, IC*) tasarlanmasıyla sonuçlanmıştır. Tümleşik devre yapımının maliyeti NASA'nın güdümlü füze sistemlerinde ve beş yıl sonra mikro dalga fırınlarda kullanılmaya başlamasıyla düşmüştür. Fairchild ve Shockley'in bulunduğu bölgede benzer şirketlerin kurulmasıyla bölge *Silikon Vadisi* olarak tanınmaya başlar. 1968'de Robert Noyce ve meslektaşı Gordon Moore Intel'i kurar. 1969'da mühendisleri Ted Hoff'tan Japon bir hesap

makinesi için bir düzine IC tasarlamasını istediklerinde, Hoff birkaç farklı yonga yerine bir yonga grubu tasarlayarak '*mikroişlemci*'yi keşfeder (Gere, 2008: 119-120). Bütün bu gelişmelere rağmen *kişisel bilgisayar (Personal Computer-PC)* henüz gündemde değildir.

XEROX Corporation 1970 yılında New York'taki operasyon üssünden ve Connecticut'taki genel merkezden uzakta Palo Alto'ya gelerek *Palo Alto Research Center*'ı (PARC) kurmuştur. Fotokopi makineleriyle ünlü şirket, bilgisayarlaşmanın getireceği 'kağıtsız ofis'lerden gözü korkmuş, bilgi teknolojilerinin köklü değişikliklerine adapte olmak amacındadır (Ceruzzi, 2003:258). Xerox PARC'ın ilk başkanı Licklider'in IPTO'daki varisi Bob Taylor, başkanlık görevinde merkezlerine mavi kadife puflar koydurup buraya bir kampüs havası vermiş, bir karşı-kültür hareketinin öncüsü olan yazar Stewart Brand'i burada 'takılmaya' teşvik etmiş, böylece kişisel bilgisayarlarla ilgili yazılarını yazmasını da dolaylı yoldan sağlamıştır. XeroxPARC Mansfield Yasası ile birlikte araştırmacılar için bir çekim merkezine dönüşmüştür. 1968'de Douglas Engerlbart'ın *Artırılmış Bilgi Atölyesi*'ne (*Augmented Knowledge Workshop*) tanıklık etmiş, *Sketchpad*'i geliştirmiş Ivan Sutherland'le çalışmış, Alan Kay ve diğer PARC çalışanları, yapısalcı psikolog Jean Piaget'nin çalışmalarından da etkilenerak bit-eşlemler grafikler gibi yeni yöntemlerle, pencereler, fare, grafik ara yüz gibi bugün kolaylıkla tanıyabileceğimiz yeni tip bir bilgisayar olan Alto'yu geliştirmişlerdir. Fakat bunları 'iş makineleri' olarak görüp fiyatlandırarak pazarlama konusunda başarısız olurlar (Gere, 2008: 135). Bugün kişisel bilgisayarlar neredeyse Microsoft ve Apple'la özdeşleşmiş görünmektedir. Douglas Smith ve Robert Alexander'in *Fumbling the Future: How Xerox Invented, Then Ignored the First Personal Computer* adlı çalışması (*Geleceği Eline Yüzüne Bulaştırmak: Xerox ilk bilgisayarı nasıl icat edip ihmal etti*) bu geçişi dramatik bir biçimde betimler:

“Zaman zaman Xerox bilgisayar icatları konusunda tuhaf bir şekilde cömert davranmaktaydı. Örneğin, 1979'un sonlarında şirketin yatırım kollarından biri, Apple Corporation'dan Steven Jobs ile olası bir anlaşma hakkında temasa geçti. Yıllardır Xerox PARC'ın efsanevi başarılarını duyan Jobs, araştırma merkezinde bir ziyaret turu istedi ve aldı. Jobs'a bilgisayar Alto'nun bir sunumu yapan Larry Tesler'e göre, genç girişimci, Xerox yöneticilerinin beş yıldan fazladır neyi göz ardı ettiğini hemen kavramıştı. “Xerox bunu neden pazarlamıyor?” Tesler şöyle cevap verir: “Herkesi havaya uçurabilirsin!” Xerox ve Apple arasında devam eden görüşmeler boşa çıktı. Ancak, Jobs'ın ziyaretinden birkaç ay sonra Tesler, Apple için Xerox'tan ayrıldı ve Jobs, bir Apple ekibine 1983'te piyasaya sürülen bilgisayar “Lisa”yı tasarlamasını emretti. Lisa, Xerox'ta icat edilen birçok özelliği kopyalamıştı. Lisa kişisel

bilgisayar piyasasında, Xerox'un Star'ına baskın çıkmıştır." (Smith, Alexander, 1988: 241-242)

1975'te başlayan *Homebrew* denilen ev partileri, yeni çıkan teknolojilerin, hacklerin ve çeşitli dedikoduların paylaşıldığı gayri resmi etkinliklerdir. 1975 başlarında New Mexico'lu bir elektronik firması MITS'in *Popular Electronics* dergisinin kapağına verdiği satışa sunulmuş bilgisayar ilanı bu partilerde çokça konuşulmuş ve satış patlaması yapmıştır. Kit biçimindeki bu makine, elektrik anahtarlarıyla programlanabilse de neredeyse hiçbir şey yapamamakta, önünde yanan ışıklar dışında hiçbir görsel çıktı sunamamakta, yine de Star Trek'teki Altair adlı gezegenden esinlenerek bulunmuş ismiyle bir bilgisayar kullanıcısı olabilme fırsatını herkese sunarak bilgisayar endüstrisi öncüleri için bir model oluşturmaktadır. Homebrew'lerde kaynayan bu olay yavaş yavaş karmaşık etkileşimler sunabilen bir kişisel bilgisayar fikrini gerçeğe dönüştürme yönünde bir etki yaratır. Birçok başarısız denemeden sonra, Hewlett Packard'dan ayrılan dahi mühendis Steve Wozniak tarafından tasarlanıp arkadaşı Steve Jobs tarafından lanse edilen *Apple I* bu yöndeki ilk girişimlerdir biri olur. Bir klavye, grafik gösteren bir ekran ve çiplerle dolu bir devre tahtası olan bu bilgisayarı, BASIC programlama dilini kullanıp renkli görseller verebilen daha zarif bir kasa içerisine oturtulmuş *Apple II* takip eder. Steve Jobs kişisel bilgisayar endüstrisini karakterize eden amatör ruhu, karşı-kültür anlayışını ve avangardizmi bırakarak *Intel*'den Mike Markkula'yı pazarlama müdürü, *Fairchild Semiconductor*'dan Mike Scott'ı genel müdür olarak işe almış, bu iki yaşlı ve deneyimli profesyonel *Apple*'ı beş yıl içinde iki kişilik bir garaj grubundan yüz milyonlarca dolarlık bir şirkete çevirmiştir. 1984 yılındaki Ridley Scott reklamıyla piyasaya sürülen Macintosh ve başarısı bu sebeple kişisel bilgisayarlar için bir milat olarak kabul edilebilir.

IBM'in ürettiği IBM PC, makinelerinin teknik özelliklerini paylaşarak ve başkalarını bu bilgisayarlar için yazılım yazmaya teşvik ederek Apple'ın marka söyleminin dayandığı hacker kültürüyle ilişkilenebileceği çalışmıştır. IBM PC, taklitçi firmalarına sabit fiyatlı bir işletim sistemi satarak, karlı lisans anlaşmalarıyla dünyanın en çok kazanan şirketlerinden birine dönüşmüştür. Macintosh'un çıkışından bir yıl sonra Microsoft, IBM bilgisayarlarının çoğunun kullandığı MS-DOS işletim sistemi üzerine geliştirilmiş, IBM tarzı tüm kişisel bilgisayarlarda kullanılabilecek *Windows*'u geliştirip piyasaya sunmuştur. Oyunlar ve multimedyanın depolanıp erişilebileceği bir platform olan CD-Rom'lar piyasaya sürülmüştür. 1987'de Apple hiper-medya programlama

ortamı olan Hypercard'ı piyasaya sürmüştür. HyperTalk ile kullanıcılara yazılım, veri tabanı, hipermetin gibi farklı medya ve kontrol araçları inşa etme fırsatı sunulmuştur (Gere, 2008: 137-142).

Ceruzzi'nin belirttiği gibi, kişisel bilgisayar devrimi ile kendisinden önceki ana bilgisayarlar çağı arasında pek bir bağlantı yokmuş gibi gözükmektedir (2003:277). Neo-liberalizm ve küreselleşmenin itici gücüyle tüketici elektroniği piyasasına yayılmış, yazılım, donanım ve çevresel birimlerinin mühendislik ve tasarımına kullanıcı odaklı bir yaklaşımın hakim olduğu laptoplara, akıllı telefonlara ve akıllı saatlere bakılarak, iş ve eğlence kültürünün, kamusal ve özel hayatın bulanık gerçekliğinin vazgeçilmez araçları haline gelen bu teknolojilerin bir zamanların kanlı savaş ve devrimlerinin fırınında piştiklerini düşünmek gerçekten zordur. Görünümleri ve kullanım biçimleri ne olursa olsun tüm dijital teknolojilerin ve yarattıkları ve içine gömüldükleri kültürün mantığı hesaplanabilirlik, soyutlama, işlemsellik, ayrıklık, transfer edilebilirlik ve dönüştürülebilirlik gibi kavramlara dayanmaktadır. İster Vietnam'da ceset ve bomba istatistiklerinin analizinde, ister kara deliklerin fotoğraflanmasında kullanılsın, dijital hep aynı ikili dili konuşmaktadır: Özgürlük ve kontrolün, müphemlik ve kavrayışın, 0'lar ve 1'lerin o tuhaf dilini.

Dijital kültür yeni bin yılın başlarında gelişmiş bir çok yüksek teknolojiyle tanımlanıyor: Yapay zeka, büyük veri ve makine öğrenmesi, siber fiziksel sistemler, simülasyon teknolojileri ve arttırılmış gerçeklik, uyarlanabilir robotlar ve mekatronik, şeylerin interneti ve endüstriyel şeylerin interneti, mobil ve giyilebilir teknolojiler, bilgisayar tabanlı tasarım, gerçek zamanlı enformasyon akışı ve veri analizi, 3D yazıcılar, nano teknolojiler, bulut sistemleri, GPS, RFID (radio-frequency identification) ve RTLS (real time location systems), WI-FI, insansız hava araçları ve metasezgisel algoritmalar, gömülü teknolojiler hızla günlük yaşamın olağan akışına katılarak görünmez hale gelmektedirler. Kökler ve kaynaklar silinip gitmekte, dijitalin mantığı unutulup belirsizleşmekte, dijital kültür bir tür "dijital doğa"ya dönüşmektedir. Yine de gerçekliği deneyimleyip anlama biçimi, bu belli belirsiz kavrayıştan doğan duygu, düşünce ve eylemler hala güçlü bir biçimde bu kültürün etkisi altındadır.

2.2. Dijital Doğa

Doğa ve kültür modern düşüncenin en kökten dikotomilerinden biridir. Toplumdan ve kültürden, dolayısıyla insanlar ve onların düzenlerinden, yapıntılarından bahsederken kuşlar, balıklar ya da virüsler gibi başkaca canlılardan, yer çekimi, enerji, ışığın hızı ya da atom altı parçacıklar gibi astro-fiziksel fenomenlerden bahsetmediğimizi biliriz. İnsan doğaya ve doğasına yabancılaşmıştır (Marx), dürtülerini kontrol ederek bilinçli bir varlığa bir ben/ego'ya dönüşmüştür (Freud) ve farkında ya da değil, düşüncesinin temelinde bir tür 'güç istenci', bizzat doğaya ve insanlara hakimiyet arzusu bulunmaktadır (Nietzsche). İnsan ve onun kültürünü doğanın karşısında bir yerlere yerleştiren bu modern zihin, Bauman'a göre (2003:12), müphemliği, kararsızlığı ve belirsizliği alt etmek için adlandırmaya, sınıflandırmaya, kesin kategorilere ayırmaya, bölüp, parçalayıp soyutlamaya, dünyayı kendine mal etmeye, onu anlaşılır kılmaya çalışmaktadır. Doğayı tüm karmaşası, belirsizliği ve kayıtsızlığıyla 'müphem' kabul etmek, elbette seçim yaparken kararsızlığa, davranışların sonuçlarını kestirememe açısından tedirginliğe, üretken ve verimli olması gerektiği düşünülen yeni sistemin düzensizliğine yol açacaktır. Bu sebeple modernlik en başta dilde ve söylemde olmak üzere (Foucault), sınıflandırarak böler, ayırır, karşı karşıya getirir, dünyaya bir yapı atfeder, olasılıkları manipüle edeceği, anlaşılabilir ve kavranabilir bir dünya tahayyül eder. Bauman'a göre, dahil etme ve dışlama mekanizmasıyla gerçekleştirilen bu dilsel oyunda düzen kaostan, norm anomaliden, sağlık hastalıktan, uygarlık barbarlıktan, insan hayvandan, erkek kadından vb. üstün olarak konumlandırılır, ikinciler birincilerin 'öteki'leridir (2003:30). Modernliğin doğayla kültür arasında yaptığı ayırım o kadar güçlüdür ki, örneğin insanlar söz konusu olduğunda çağdaş dünyada dahi doğuştan gelen değil ama sonradan kazanılan özelliklere farklı muamele etme eğilimi ortaya çıkar: İnsanların boyu kalıtsallıkla açıklarken kilolarından kendileri sorumlu tutulur. Bu sebeple insanlar değiştirebildiği, etki edebildiği, manipüle edebildiği şeyleri kültür, gücünü aşan şeyleri ise doğa olarak adlandırmaktadır:

"Kültür, şeyleri olduklarından ve aksi halde olacaklarından farklı yapmak ve onları bu halde, yapay şekil içinde tutmaktır. Kültür, bir düzen yaratmak ve onu korumak, düzeni bozan ve bu düzen açısından kaos görünen her şeyle mücadele etmektir. Kültür, "doğa düzeni" (yani, şeylerin insan müdahalesi olmaksızın oldukları durum) yerine yapay, tasarlanmış bir düzen koyma ya da ekleme işidir. Kültür, böyle yapay bir düzeni getirmekle kalmaz, ona değer de verir. Kültür, bir tercih sorundur. Kültür, bir düzeni en iyi, hatta belki de tek iyi düzen olarak

göklere çıkarır. Bütün alternatifleri bayağı ya da tümenden düzensizlik olarak tanımlar.”
(Bauman, 2004:161)

Nietzsche’de bu doğa ve kültür ayrımı Apollon ve Dionysos etrafında örülen karşıtlık çerçevesinde kurulmuştur (1872). Görsel sanatların biçimlendirici gücü, bilgelikler öğreten bilici tanrısı, düş gücünün, daha yüksek bir gerçekliğin ifadesi Apollonca kültür ile esriğin, şarabın, sarhoşluğun ve kendinden geçmenin tanrısı, doğanın coşkun sesi Dionysos arasında bir ayrıma gidilmiş, Batı medeniyetinin özündeki diyalektik çelişki bu iki mitolojik figür etrafında kavramsallaştırılmıştır (2005: 17-21). *Aydınlanmanın Diyalektiği*’nde (1944) Adorno ve Horkheimer, Bacon’ın *Leviathan*’ını merkeze alarak bu dikotominin bir tür egemenlik, köleleştirme ve hükmetme ilişkisi olduğunu, aklın doğaya üstün gelme çabası yönünde geliştirildiğini savunmuşlardır. Bilgiye ve tekniğe dayanan Aydınlanma zihnini doğayı araçsallaştıran, onu bir hükmetme aracı olarak kullanan bir düşünsel gelenek olarak ele alırlar (Adorno, Horkheimer, 2014:20).

Bu anlamda düşünüldüğünde ‘dijital doğa’ ifadesi kendi içerisinde çelişkili bir kavramsallaştırma gibi görünmektedir. Dijital teknolojiler doğa gibi ele alınamaz, kavramsallaştırılamazlar, aynı şekilde doğa da belirli bir teknikle, teknolojiyle iç içe ele alınamaz. Bu ikisi, yani doğa ve insanın yapıntıları birbirinden çok ayrı, devasa bilimsel adaların çalışma alanlarıdır. Ancak Fransız sosyolog ve felsefeci Bruno Latour’un geliştirdiği *Aktör-Ağ-Teorisi* perspektifinden ele alındığında kültür ile doğa, sosyal olanla onu çevreleyen nesnelere ve teknolojiler iç içe geçer, melezleşir ve bir bütünlük olarak kavranabilirler. Latour’a göre, ‘toplumsal’, ‘sosyal’ terimi, istikrarlı olduğu varsayılan bir fenomene uygulanırken ona sanki bir ‘tahta’ ya da ‘metal’miş gibi, bir tür malzeme muamelesi yapılmaktadır (2005:1-2). Halbuki sosyal ve kültürel alana giren kesin bileşenleri birbirinden soyutlayıp ayırarak incelemek, özellikle 21. Yüzyıl dijital kültüründe oldukça zordur. Dijital teknolojilerin yarattığı sayısız belirsizlik, bizzat sosyal bilimlerin kendi içsel müphemliklerine* eklenmiş, gündelik hayatımıza gömülü bu teknolojilerle kurduğumuz görünmez ilişkiler bir tür dijital doğa haline gelmiştir.

* Bruno Latour, ‘belirsizlik ilkesi’ni zayıf bir göndermeyle de olsa kendisine model olarak ‘sosyal’ teriminin kullanıldığı beş temel alan üzerindeki majör belirsizlikleri sıralar:”Grupların doğası: aktörlere kimlik verilmesinin birçok çelişkili yolu vardır. Eylemlerin doğası: her eylem sürecine, çok çeşitli ajanlar dahil olup orijinal hedeflerin yerini alıyor gibi görünmektedir. Nesnelere doğası: etkileşime katılan aktörlerin türü tamamen açık görünmektedir. Gerçeklerin doğası: doğa bilimlerinin toplumun geri kalanıyla olan bağlantıları, tartışmaların süreklilik gösteren kaynağı gibi görünmektedir. Ve son olarak, sosyal bilimlerin tam olarak hangi anlamda ampirik olduğunun söylenebileceği hiçbir zaman net olmadığı için, bir sosyal bilim etiketi altında yapılan çalışmaların türü hakkındaki belirsizlik sayılabilir.” (2005:22).

Latour'a göre (2008), epistemoloji, toplum bilimleri ve metin bilimleri birbirinden ayrı alanlar olarak gelişmiş ancak etkileşimleri neredeyse hiç düşünülmemiştir; doğa, iktidar, toplum, özne, metin, teknik, nesnelere, birinden bahsedildiğinde diğeri dışlanıyor gözükmektedir. Oysa olgular, iktidar ve söylem birtakım ağlar oluşturmaktadır ve bu ağlar hem nesnel-gerçek, hem toplumsal-kolektif hem de söylemsel-metin olabilirler.

“Bilimsel olgular inşa edilmiştir ama toplumsala indirgenemez, çünkü toplumsal, kendisini inşa etmek için seferber olmuş nesnelere doludur. Bu çifte inşanın etmeni, yapıbozum kavramının olabildiğince kötü yakalandığı bir pratikler bütünü olarak düşünülebilir. Ozon deliği, gerçekten doğal olamayacak kadar toplumsal ve anlatımlıdır; firmaların ve devlet başkanlarının stratejisi, iktidara ve çıkara indirgenemeyecek kadar kimyasal tepkimelerle doludur; ekosfer söylemi, anlam etkilerine indirgenemeyecek kadar gerçek ve toplumsaldır. Ağların doğa gibi doğal, söylem gibi anlatımlı olması...” (Latour, 2008:13)

Latour, modern aklın tahayyül ettiği bu soyut karşıtlıkları reddederek, tercüme yoluyla doğa ve kültür karmaları yaratmaktan ve insanların ve insan-olmayanlarınki olarak ayrılan iki ontolojik düzeni birleştirmekten bahseder (2008:18). Denilebilir ki doğa ile kültür, nesne ile özne yapıları ağlar oluşturacak şekilde birbirine bağlıdır ne aktörün ne de aktörün gözlemediklerinin perspektifi tek başına geçerli ve kabul edilebilir olabilir. Bizzat Covid salgını süresince gezegen ölçeğinde tüm insanlığın yaşadığı karmaşa, kaos, acı ve yıkım bunun en güçlü örneği olarak gösterilebilir. Covid-19 salgını hakkında yazan Latour, Kafka'nın *Dönüşüm*'ündeki (1915) Gregor Samsa'ya benzettiği, karantina altında evlere hapsedilmiş insanların durumunu analiz ederken bu iç içe geçmeyi şöyle örnekler:

“İmalatın, mühendisliğin, icat etme özgürlüğünün, hayır, icat etme zorunluluğunun, soluduğu havada, atmosferde, mavi gökyüzünde de bulunabileceğini fark etmesi Gregor için ne büyük bir şoktur. (...) Böcek Gregor'dan nasıl davranacağımı çabucak öğrenmek istiyorsam, canlı organizmaların çalışmalarını ve onların çalışmalarını en iyi şekilde teknik cihazlar, fabrikalar, hangarlar, limanlar, laboratuvarlar aracılığıyla anlayabileceğimi kabul etmeliyim. (...) Doğa her şeyden önce "yeşil" değildir, her şeyden önce “organik” değildir; her şeyden önce üreticilerden ve ürünlerden oluşur.” (2021:21-22)

Modern düşüncenin dikotomisi dışında ele alınan, doğa ve kültürün bu çakışması ve ‘iç içe’liği bir başka ifadesini, Bernard Stiegler'in (1998) varoluş ve teknoloji felsefesinde bulur. Tekniği beden bir uzantısı, protezi olarak ele alan, insan varoluşunu organize edilmiş organik bedenden, içten, organize edilmiş inorganik maddeye, tekniğe konu olan dışarıya doğru bir genişleme olarak ele alan Stiegler'e göre, insanın bütün yapıntı uzantıları zaman ve mekân içerisinde bir genişleme, doğayla kültürün bir tür birleşimi, insani ve teknik bir varoluşa işaret etmektedir. Burada sadece felsefi, ontolojik

bir yaklaşımla değil, biyolojik süreçleri de işin içine katan, tekniğin farmakolojik yanına işaret ettiğini söylenebilir. Beynin bir fonksiyonu olan, örgütlenmiş-organik hafıza, yazının icat edilmesiyle birlikte inorganik maddeye dönüşerek mekâna ve zamana doğru genişlemiştir, teknik bir örgütlenme olarak yazı, hafızanın bir protezi, biyolojik varlığımızın dünyaya doğru genişlemesi ve yayılmasıdır, bir tür yeti artırımındır. Ancak yazı hafıza-tekniği yoluyla, yavaş yavaş işleyen uzunca bir zaman içerisinde bireysel hafıza yetisini azaltmış, bu yetiyi kullanmamızı sağlayan organik maddenin fonksiyonları etkisinden bir miktar yitirmiştir. Stiegler telefon numarasını ezberlemek yerine onu telefonlarımızda saklayışımızı örnek verir: “Hafızamın bu teknik dışsallaştırması onu zayıflatabilir, onu köreltebilir, nihayetinde düşünme kapasitesinin temeli olan bu psişik hafızanın yıkımına yol açabilir, yani düşünme kapasitesinin tamamen durmasına.” (Stiegler, 2011:46). Stiegler’e göre, insanlık icat eden, keşfeden, bulan, hayal eden ve hayal ettiğini anlayan varlıklardır, protezler geliştirip çareler üretir. Bir protez ise öne yerleştirilen, yani aslında dışarıda olan bir şeydir. Eğer dışarıda olan, dayandığı şeyin varlığını oluşturuyorsa, o zaman varlık da aynı zamanda kendi dışındadır. Böylece insanlığın varlığı kendi dışında olmakla anlaşılır olabilir. “Epimetheus’un hatasını telafi etmek için Prometheus* insanlara kendilerini dışlarına koyma hediyesi vermiştir.” (1998:193) Stiegler bu bakış açısını Heidegger, Husserl ve Rousseau’ya dayandırır ve sibernetikle bağını kurar:

“Sıradan dilde bir ‘sistem’, “benzer unsurlardan oluşan organların bir araya gelmesiyle oluşan bir “aygıttır” (apparatus). Apparatus, Almanca *Gestell* terimi için uygun bir çeviridir. Organ meselesine gelince, bizim görüşümüzde merkezi bir yere sahiptir; modern teknikler, bir organizma bilimi olan sibernetiğin hakimiyetindedir, geniş anlamda, organizmanın bir enstrümanı, yaşamın bir karakteristiği olan organum’a modern tekniklerin bir örgütlenmesi olarak sibernetik biliminde dönülür. Norbert Wiener’in sibernetik bilim projesi (1950) bu şekilde programlanmıştır ve aynı zamanda Heidegger’in modern teknikleri (1972) karakterize ettiği kavramlar sibernetik bilimiyle ilgilidir.” (1998:23)

Stiegler’e göre, dijital teknolojiler yazının yeni bir aşamasıdır, insanlığın yeni protezidir, birimlere ayırır, etkiler, dönüştürür, tüm akışların üretim ve aktivasyonu ile ilgili yeni bir endüstriyel sistem kurar. Bu yeni ‘yazı’ yeni bir tür kodlama sistemi,

* Epimetheus İapetos oğullarının en akılsız ve Prometheus’un karıştıdır. Zeus, Prometheus’u ve onun desteklediği insan soyunu yok etmek için yarattığı kadını Epimetheus’a armağan olarak verir. Prometheus’un Zeus’tan hediye almaması için uyardığı kardeşi Epimetheus bu uyarıyı ‘unutarak’ özene bezene yaratılan Pandora’yla evlenir. Prometheus ise ateşi tanrılardan çalıp insanlara veren, bilinç ve özgürlüğü ifade eden tanrıdır, akıl gücünü Zeus’un tekelinden alan, “önceden gören” anlamına gelendir, kahindir (Erhat, 2001:103,254).

enstrümanlar ve yayın araçlarıyla silikon üzerine yazılarak üretilmektedir; böylece bakış açısının kil ve papirüsten mikro-elektronığe (bugün nano-elektronik ve biyonik yapılara) doğru genişlediği söylenebilir. Silikona kodlanan ASCII, XML gibi endüstri standartları, okuma ve yazmayı otomatikleştiren arama motorları algoritmaları, görüntüleyen, tarayan, indeksleyen, etiketleyen ve kategorize eden yeni meta-diller, ilk yazıyla dijital teknolojiler arasında *Teknik ve Zaman*'da belirtilen bakış açısına uygun bir köprü oluştururlar (2015:7). Stiegler'in perspektifinden kültür, bir anlamda organolojiye dayalı olarak anlaşılır, insanların nesilden nesile aktardığı bireysel deneyimlerini biriktirebilmelerinin yoludur kültür, böylece kolektif hafızayı oluştururlar, buna da hafıza-teknik adını verir (1998:46).

Latour ve Stiegler'in kültür ve doğa perspektiflerini temel alarak dijital doğanın 'ne'liğine dair ilk elden ortaya konulabilecek çok fazla fenomen vardır ancak bütün tekil görünümlerin altında yatan, sadece dijital kültüre özgü değil, ilk bölümde bahsettiğimiz kendi kendine işleyen makine olarak kapitalizm, sanayi devrimi, hesaplanabilirlik, bizzat modernliğin bir yoğunlaşması olarak dijital kültür, kapsamlı bir biçimde 'akışkanlık' fenomeni çerçevesinde ele alınabilir.

2.2.1. Akışkanlık

Akışkan fenomenlere ilk dikkat çeken çalışmalardan biri bunu mekânsal bir bakış açısıyla ele almaktadır. Mal ve Law (1994), toplumsalın çoklu bir topolojisi olduğunu, bölgesel ve homojen alanlar kadar ağlar biçiminde örgütlenen ve dahası akışkan, özyinelemeli (self-reflexive) bir bölgenin de bulunduğunu savunurlar. İlk olarak nesnelerin bir arada kümelenildiği ve her kümenin etrafına sınırların çizildiği 'bölgeler', ikinci olarak mesafenin ögeler arasındaki ilişkilerin bir fonksiyonu ve farkın da ilişkisel bir çeşitlilik olarak görüldüğü 'ağlar' ve son olarak da ne sınırlarla çizilen ne de sabit ilişkilerle birbirine bağlanan, akışkan uzayda farklı konumlanışlarla etkileşime giren bir tür "akışkan uzam" bulunmaktadır (Mol, Law,1994). Fakat akışkan fenomenlere dikkat çekerek bunu 21. Yüzyılda toplumsal ve kültürel bir perspektife Zygmunt Bauman oturmuş, "akışkan modernite"de (2000) geliştirdiği düşüncesini zaman içerisinde aşk (2003), hayat (2005), korku (2006), zaman (2006), kültür (2011), gözetleme (2012), kötülük (2016) gibi birçok ayrı alana uyarlamıştır. Bauman'ın akışkanlık yaklaşımı ilk olarak 1991 tarihli *Modernlik ve Müphemlikleri*'nde (*Modernity and Ambivalence*)

ortaya atılmıştır.* Bölümün başında da belirtildiği gibi, modernlik ikircikli bir mantıkla düzen oluşturma eğilimiye, müphemlik de o eğilimin bir tür atık maddesi olarak ele alınmaktadır (2003:27). Shannon'un 'kötü adam'ı parazit ve rastgelelik, modern projenin de açık hedefidir, böylece amaç mesajın denetimi, belirsizliğe son verme arzusudur, böylece tamamen denetlenen bir yaşam, tek bir yoruma uzmanlar eşliğinde mahkum edilen bir birey ortaya çıkmaktadır (2003:287). Bu belirsizlik, ele avuca sığmazlık ve üzerine karar verilemezlik Bauman'ın bundan sonraki birçok çalışmasında konu edilmeye devam etmiştir. Örneğin *Postmodern Etik*'te (1993) müphemlik, ahlaki belirsizlikler ve ikilemler, modernliğin çözümlenmeye çalıştığı bir uğrak olarak ahlakın merkezindeki bir kavram olarak ele alınır. Ahlaki seçimlerin çoğu çelişkili itkiler arasında yapılır ve sonuna kadar götürülürse her ahlaki itki ahlaki olmayan sonuçlara varır. Ahlaki benlik, müphemlik ortamında hareket etmektedir. "Ahlaki benlik, yapılması gereken her şeyin yapılıp yapılmadığının belirsizliğiyle tanınabilir." (2011:22) Bauman'a göre, teknolojik bakış açısında dünya esnek, akışkan, fırsatlarla dolu, yararlanılabilir ve savunmasızdır artık. Teknoloji doğayı, insanı nesneleştirir, parçalara ayırarak analiz eder, yeni biçimlerde bir araya getirir (2011:237). Teknolojinin bu bölme, ayırma, parçalama, atomlaştırma dürtüsü *Postmodern Etik* bağlamında, uzmanlaşma sorunu çerçevesinde ele alınır ve ahlaki benliğin parçalandığı, etik normların yerine verimlilik ilkelerinin, ahlaki sorumluluğun yerine teknik yordamın getirildiği şekilde açıklanır. Ancak bu mantığı uç noktalarına taşıyan çağdaş kültürün özünde dijital teknoloji yer almaktadır. Bauman'ın modernlik/postmodernlikle ilişkili olarak düşündüğü bu yapısal unsurlar, 'müphemlik' ve 'belirsizlik' kavram setleri yerini, 2000'li yılların henüz başında yayınlanan "*Akışkan Modernite*" ile '*liquidity*' kavramına (*akışkanlık*) bırakmıştır.

"Her zaman bir şeyin "post-"u olmak, modernitenin ayrılmaz bir parçasıdır. Zaman geçtikçe modernite de efsanevi Proteus gibi şekil değiştirir... Bir süre önce adına (yanlış bir şekilde) postmodernizm denilen ve benim daha yerinde bir ifadeyle "akışkan modernite" demeyi tercih ettiğim olgu, değişmeyen tek şeyin değişim, kesin olan tek şeyin ise belirsizlik olduğunun gittikçe kesinleşen kanıtıdır. Yüz yıl önce "modern olmak" demek, mümkün olan "en üst mükemmellik aşamasına" ulaşmaya çalışmak demektir – şimdi ise sonu gelmeyen bir gelişme süreci, ulaşılabilecek bir nihai amacın ve böyle bir isteğin olmaması demek." (2017:13)

* Bu tarihin Beginer'in biraz da ironik bir çerçevelenmeyle bahsettiği çeşitli "yeni dünya" benzetmeleri arasında yapılması ve vurgunun 'belirsizlik' olması dikkat çekicidir.

Postmodernizm tartışmalarının bir uzantısı olarak görülebilecek bu çalışmada Bauman milenyuma girerken modernliğin bizzat özündeki akışkanlığı yüzyıl sonundaki toplumsal, kültürel, iktisadi ve psikolojik olgulara uyarlamıştır. Dijital teknolojilerin, internetin, mobil telefonların ve bilgisayarlaşmış yaşamın henüz ilk on yılında yazılmış çalışmada Bauman modernliğin bu yeni yüzlerini hızı, akışkanlığı, yaygınlığı ve yoğunluğuyla gözlemlemektedir. Bauman’a göre eskinin modernitesi ağır, katı, yoğun ve sistemeldir, günümüzde ise hafif, akışkan, yani sıvılaşmış, dağınık ve ağ gibi yayılmıştır (2017:54). Bauman akışkan modern dünyanın, dijital teknolojiler ışığında ve öncülüğünde, zaman ve mekân düzlemlerinde nasıl eriyik hale geldiğini, uzamın koordinatlarının da zamanın belirleyici öneminin de nasıl yitirildiğini anlatır:

“İktidar, elektronik sinyallerin hızında hareket edebilmektedir – dolayısıyla iktidarı oluşturan unsurların hareketi için gereken zaman, bir göz kırpmaya süresinden daha kısa hale gelmiştir. İktidar, tamamen pratik nedenlerle, mekândan bağımsız -bölge dışı- olmuştur; artık mekânın “direnci” hareketi kendine bağımlı kılmadığı gibi yavaşlatmamaktadır da (cep telefonlarının ortaya çıkışı, mekân bağımlılığına indirilen sembolik “son darbe” gibidir: Bir komutun veriliş sonucunun takip edilebilmesi için bir telefon prizine bile gerek yoktur. Komutu verenin nerede olduğu artık önemli değildir – “yakın” ve “uzak” hatta el değmemiş doğa ile insan eli ile düzenlenmiş, “medeni” mekân arasındaki fark ortadan kalkmıştır.” (2017:35)

Bu her şeyin ve herkesin el altında ve ulaşılabilir olduğu sürat çağının en köklü değişimlerinden birini ruhsal mekanizmamızda bulan Bauman, arzunun yerini fantezinin aldığını belirtir. Tatmin anının geciktirilmesine dayanan arzunun geleneksel stratejisi dijital teknolojiye dayanan akışkanlık çağında yok olup gitmiştir, arzunun değişmeyen tek nesnesi artık kendisi değildir. Arzunun regülasyonu değil fantezilerle doldurulmuş, zevk ve beğeniye odaklanmış, bizzat şimdi ve burada gerçekleşen dilekler ön plana çıkmıştır. Arzunun gerçekleştirilmesi için nispet, kibir ve kıskançlık, kendini oyalama ve geciktirmeler devreye girer, dilek ise satın almanın beklenmedik, alelade ve anlık yapısına uygundur. Yaratıcı çabanın temelindeki arzunun tatmininin geciktirilmesi yerini bu geciktirmenin kısaltılması ya da tamamen ortadan kaldırılmasına bırakır. “Procrastination/ertelemeye savaş açmış bir kültür, modern tarih için çok yeni bir kavramdır. Burada mesafe koymaya, düşünmeye, sürekliliğe, geleneğe -yani, Heidegger’e göre bildiğimiz Varoluş’un kipi olan Wiederholung (üst üste tekrar etme) kavramına- yer yoktur.” (2017:234) Bauman’a göre, hazzın geciktirilmesi artık bir ahlaki erdem göstergesi değildir, insanlar eylemlerinin hızlı bir biçimde ödüllendirilmesini talep etmektedir artık. Bekleme kısa süreli olmalı, arzu ile tatmini arasındaki mesafe eriyip yok

olarak coşkudan başka bir şey kalmamalıdır. Fantezilerin, emek gibi kalıcı, uzun ömürlü, dayanıklı olmadığından, taze kalabilmesi ve varlığını koruyabilmesi için tekrar tekrar ve sık aralıklarla tatmin edilmesi gerekir. Derrida bu kültürü Platon'dan devraldığı 'Pharmakon' kavramı üzerine oturtmuştur, yani hem iyileştirici hem de öldürücü olabilen bir ilaç/zehir olarak (2017:232-234). Platon yazıyı gerçek düşüncenin önüne geçen, bizi unutkan kılan, bilgiyi arttırmak yerine azaltan bir güç olarak görüp küçümsemiş, tıbbi ve ilaçları hastalığın doğal gelişimini bozduğu düşüncesiyle reddetmiştir.* Derrida "*Platon'un Eczanesi*"nde (1969), pharmakon'un etkililiğini muğlaklıktan aldığını, bu muğlaklığı zapt etmek için iyi ve kötü, doğru ve yanlış, içeri ve dışarı, öz ve görünüş gibi karşıtlıklar içine sokarak hakimiyet kurulmaya çalışıldığını belirtir. Pharmakon, yazı, öyle bir yerdedir ki, daireler çizip durur, yazı bellek için görünüşte iyidir, belleğin doğru olanı bilmesinde ona içeriden yardım etmeye muktedir gibidir, fakat özsel olarak kötüdür, belleğe göre dışsaldır, "bilim değil, kanaat üretir, bunlar doğru kanaatler değil, görünüşle ilgili kanaatlerdir. Pharmakon, sayesinde gerçeklik vs. olarak kabul edildiği görünüş oyununu üretir." (Derrida, 2014:56) Bu anlamda Stiegler yukarıda gördüğümüz gibi yazı işlevini dijital teknoloji ve yarattığı kültüre değin çok daha geniş bir anlamda kullanmıştır.

Bauman'a göre mekân ve arzudan sonra, akışkanlığın köklü bir biçimde yerinden ettiği üçüncü fenomen 'zaman'dır. Modernliğin bilinen tanımında amaçlar her zaman hedefe bir adım daha yaklaşılacak bir sonsuz gelecek dünyasında yaşanmaktadır. Bu anlamda katı modern dünyada her şimdi, kendinden sonra gelecek bir yeni bağlamında anlam kazanır, dolayısıyla 'şimdi' kendi içinde anlamsız ve değersizdir, kusurlu, noksan ve tamamlanmamıştır, o bizi daha yüksek ve iyi bir değere taşıdığı için değerlidir (2017:229). Akışkan modern çağda ise sürekli bir şimdi içerisinde, bir tür süreklileşmiş dilek ve an kipliği içinde yaşamaktayız. Işık hızındaki bağlantılarımız sayesinde zamanı ve aynı zamanda mekânı da bağlam dışına itiyoruz. Uzak ve burada ayrımı silinmiş,

* Foucault da "*Kliniğin Doğuşu*"nda, benzer bir yaklaşımla, hastanelerin ve tıbbi prosedürlerin hastalığın doğal seyrini bozup değiştirerek, kontrol altına almak şöyle dursun bütünüyle farklı bir gelişim çizgisine yol açtığını, hastalığı tanınamaz hale getirdiğini anlatır: "Hayat hastalıkta tanınır, çünkü hastalığın bilgisini yaratan şey, yaşamın yasasıdır. (...) Hekim patolojik olgunun hakikatini anlamak için hastayı soyutlamak zorundadır."(2002:27) "Hastalığın, aynı zamanda gerçek doğası ve izlediği en makul yol olan "yabani" bir doğası vardır: Yalnızken, müdahaleden azade, tıbbın oyunu işe karışmadan, onun özündeki düzeni, adeta bir bitkininki gibi büyümesini gösteren çizgilerini ifşa eder. Ama yerleştiği toplumsal mekan ne kadar karmaşıklaşırsa, o da o kadar doğal olmaktan çıkar. Uygarlıktan önce insanlar, sadece en basit ve en kaçılmaz olan hastalıklara yakalanmışlardır. (...) Hastane, uygarlık gibi, yeri değiştirilmiş hastalığın asıl yüzünü yitirme tehlikesiyle karşı karşıya bulunduğu suni bir mahaldir." (2002:38)

eylemler mekânın ötesine taşınmış, askeri anlamda ‘stratejik değerini’ bile yitirmiştir (2017:177). Zaman da buna benzer bir şekilde ‘uzun vadede’ sözünde olduğu gibi anlamını yitirmiş ve an’a indirgenmiştir (2017:188). Christopher Lasch’ten alıntılıyan (1979:79) Bauman’ın bir kehanet edasıyla belirttiği durum günümüz çağdaş dijital kültüründe bir gündelik yaşam pratiği haline gelmiş, dijital doğayı oluşturan akışkanlığın en belirgin görüngülerinden biri haline dönüşmüştür:

“Modern hayat elektronik imgeler tarafından öyle bir şekilde aktarılıyor ki başkalarıyla ilişkilerimizde, karşımızdakinin eylemleri -ve bizim kendi eylemlerimiz- kaydediliyor ve uzakta, görünmeyen izleyicilere naklen yayınlanıyor veya daha sonra ayrıntılı olarak incelenmek üzere depolanıyormuş gibi düşünmekten ve buna göre hareket etmekten kendimizi alamıyoruz.” (2017:133)

Fakat Bauman’ın kitabını yayınladığı milenyumun henüz başında internet bu denli yaygın, akıllı cep telefonları henüz ortaya çıkmamış, sosyal medyadansa hiç söz edilmemektedir. Hatta Bauman bir yerde havaalanında karşılaştığı cep telefonlarından kafasına kaldırmayan iki seçkin bireyin davranışlarını hayretle gözlemler (2017:225). 2000’lerin başlarında gerçekleşen ve Bauman’ı derin derin düşündüren, havaalanında, sanki başka bir dünyaya ışınlanmış gibi cep telefonlarıyla konuşan iki yüksek burjuvanın bu ‘hayret verici’ eylemleri, üzerinden sadece birkaç yıl geçtikten sonra banal kültürün bir parçası olmuş ve günlük yaşam sosyolojisinin temel konularından biri haline gelmiştir. Bauman da bu sebeple ilerleyen yıllarda, dijital teknolojilere dayanan yeni bir tür modernlik olarak akışkanlığı günlük hayat fenomenlerine ya da ilgi alanındaki sosyolojik adalara uyarlamaya başlamıştır.

Akışkan Aşk’ta (2003) Bauman, insan ilişkilerinde kurulacak bağların tekinsiz kırılabilirliğinden, güvensizlik duygusundan, sıcak ilişki ve bağların yerini yarı bağımsız çiftlerin ve serbestçe girip çıkılan ağların sanal ilişkilerine yerine bırakmasından bahseder. Dijital çağın elektronik ilişkilerinde ‘delete’ (sil) tuşuna basmaktan başka bir şey yapmanız gerekmez. “İncecik bir buz tabakası üzerinde paten kayıyorsanız, kurtuluş şansınız sürat yapmanıza dayanır. Nitelik hayal kırıklığına uğrattığında, selameti nicelikte ararız.” (Bauman, 2012:14) Çağdaş dijital teknolojilere dayanan sosyal medya uygulamaları ve ağlar, başkalarına kolaylıkla erişim imkânı sunmakla birlikte aynı hızda kaybolup gitme, ayrılma veya geri çekilme kolaylığı da sunmaktadır. Üstelik dijital kültürde bunun özel bir adı vardır: Ghosting (hayaletleme). Ghosting genellikle hiçbir çağrıya, metin mesajına veya sosyal medya platformları üzerinden kurulan temas çabasına karşılık vermeyerek bir anda ilişkiyi bitirme eylemi olarak tanımlanabilir

(Lefebvre, 2017:220-221). Bauman internet aracılığıyla gerçekleşen yeni tür sanal sohbetlerimizde, kanka-kanka tarzı bir ilişki, çevrimiçi ve çevrimdışı arasında gidip gelen, mesajların içeriğinin önemini yitirdiği, dolaşımın konuşulandan evla olduğu, çılgınca bir etkileşim koşuşturması içine girdiğimizden bahseder (Bauman, 2012:58-59). Cep telefonları ve interneti özellikle vurgulayarak cep telefonu varken asla dışarıda ve uzakta olamayacağınızı, her zaman orada bulunacağınızı ancak kapalı da olamayacağınızı, korunaklı bir çevrede, nerede bulunduğunuzun ve ne yaptığının öneminin olmadığı bir sanal ilişkiler evreninde yüzer gezer, akışkan bir konumu yaşayacağınızı belirtir. “Hareketli nesnelere evreninde siz biricik istikrar noktasısınız; (sizin sayenizde) sizin uzantılarınız da öyle: yani sizin bağlantılarınız.” Sanal yakınlık bir tür mesafe yaratmaktadır, bağlantılar yoğunlaşıp bir bağ haline gelemeyecek kadar sığ ve kısa olma eğilimi gösterirler. Mesafe teması engel değildir, ancak temas da uzaklığa engel değildir. Yüz yüze, doğrudan, kişisel yakınlığın giderek geri çekilişini elektronik medyanın sırtına yüklemenin aşırı olacağını düşünse de sanal yakınlığın daha az riskli görülerek daha sık tercih edileceğini belirtir (2012:90-96).

Akışkan Korku'da (2006) Bauman korkuyu, yayılmış, dağınık, belirsiz, serbestçe akan, bağlantısız, net bir adres ya da nedeni olmayan, görünür bir neden olmadan bizi rahatsız ettiğinde en korkunç haline bürünen bir duygu olarak tanımlar. “Korku” belirsizliğe verdiğimiz isimdir: Tehdide karşı bilgisizliğimizin eseridir, ne yapılacağı -ne yapılabilir ve ne yapılamaz- nasıl durdurulacağı -ya da durduğunda nasıl mücadele edileceği gücümüzün ötesindedir.” (2007:2) Akışkan modern dünyada her yere yayılmış ve belirsizliğini koruyarak en şiddetli görünümünü almış korku duygusunun belirli toplumsal ve psikolojik sonuçları vardır. Öncelikle korku her yerde ve süreliyse, korkuya karşı kazanılacak bir savaş da yoksa, anı yaşamak, duyarsızlık, kendini aldatma sanatı bir değer haline gelir. Belirsizlik, bir sisin içinde yaşamak gibiyse, yakın çevrenin güzelliklerine olduğu kadar tehlikelerine de hâkim olunur, ancak sadece yakın çevrenin. Böylece hakkında bir şey yapabilecek küçük işlere odaklanılır, kısa vadeli düşünülür. Bu akıl sağlığını korumak, uykusuzluğa ve kabuslara direnmek için yardım etse de insanı daha güvenli kılmaz. Sis içinde tehlike bekliyor olabilir, her an ortaya çıkabilir (2007:8-11). Bauman, Susan Neiman'ın “*Modern Düşüncede Kötülük*” (2009) çalışmasına atıfla, 1755 Lizbon Depremi sonrasında modern düşüncedeki kötülük fikrinin ilk tohumunun ekildiğini, ahlaki kötülük ve tanrısal cezanın yerini, rastgelelik ve kasıtlılığın aldığını belirtir. Buradan Nazi Holocaust'una köprü kuran yazarlar için Auschwitz'in en dehşet

verici dersi fanatik eylemlerin ve canavarca suçların sadece canavarlar tarafından işlenmeyebileceği gerçeğini göstermesidir. Artık şeytana ihtiyaç yoktur, soykırım mahkemelerinde yargılanan insanların itiraf ettiği korkunç eylemleri yanında şeytan gülünç bir figüre dönüşmektedir. Bauman'a göre, bunun sonucunda ortaya çıkan en önemli ve uğursuz sonuç güven krizidir. Kötülük her yerde saklanabildiği, kalabalık içinde seçilebildiği, ayrıksı işaretleri olan, bir kimlik kartı taşıyan niteliğini kaybetmiş, herkesin onun hizmetinde olabileceği gerçeği ortaya çıkmıştır. Böylece insan bağlarından oluşan ağlar, tükenmek bilmeyen sınır bölgesi çatışmasına dönüşmüştür (2007:67). Güvenin krizde olduğu dünyada "insan ilişkileri artık kesinliğin, huzurun ve ruhsal rahatlığın alanı değildir." Bunun yerine sürekli çoğalan bir kaygı kaynağı haline gelirler. Herkesin beklediği rahatlık yerine sürekli kaygı ve uyanıklık gerektiren bir yaşam gelir. Stres uyaranları durmak bilmez, tehlike çanları susmaz. Sıkı ve güvenilir bağlara ihtiyaç duyduğumuz akışkan modern zamanlarda bu sadece kaygıyı azdırıp beslemektedir (Bauman, 2007:69-70).

"Şüphelerimizi dindirmek ve ihanet kokusunu ve korkuyu durduramazken, takıntılı bir tutkuyla daha geniş arkadaş ve dostluk ağları arıyoruz; gerçekte, cep telefonu dizinine sıkıştırmayı başarabildiğimiz kadar geniş bir ağ. Bahislerimizi ihanete karşı korumaya ve risklerimizi bu şekilde azaltmaya çalışırken, daha fazla riske giriyor ve daha fazla ihanet için zemin hazırlıyoruz." (Bauman, 2007:70)

Bauman, Jodi Dean'in *Cultural Politics* adlı dergide yayınlanan çalışmasından aldığı "teknoloji fetişizmi" kavramının hayatımıza nasıl girip akışkan korkuyu beslediğini anlatır. Dünyayı değiştirdiğini iddia eden teknoloji devrimcileri aslında hiçbir şeyi değiştirmemektedirler. Elektronik iletişim ve ağlar boyunca yayılan teknoloji fetişizmi, hayatlarının geri kalanında üzerine düşeni yapmıyor olabileceğine dair suçluluk duygusundan insanları kurtararak ve nihayetinde bilgili, bağlı vatandaşlar olduğu inancıyla yaşamın güven içinde geçirilmesini sağlayarak bir çeşit pasifleştirici politik etki yaratır. Hiçbir konuda politik sorumluluk üstlenilmez çünkü teknolojinin insan yaşamını düzeltmede yeterince etkin olduğu düşünülür. Bauman, bu beklentilerin genellikle vahşice boşa çıktığı durumlarda yaşanan şokun doğal afetlerin etkisi kadar sarsıcı olduğunu ve umutların emanet edildiği teknolojilerin bu umutları boşa çıkarabileceği ya da yok edebileceği şüphesinin ek ve müthiş bir korku kaynağı olduğunu belirtir (2007:90).

Akışkan Gözetim'de (2013), modern kurumların, sembollerin ve anlamlarının çözülmesi, temel özelliği parçalanma ve belirsizlik olan bir kültürden beslenen yeni

gözetimin yapısal, sınırlı ve sabit değil de akıcılaştığını savunur. Yeni kontrol ve gözetleme sistemlerinde hapishane bağlantısı görülmez, bunun yerine eğlence ve tüketimde görülen esneklik ve eğlendiricilik vardır. Sosyal medyanın varlığı kullanıcılarının izlenilmesine ve edinilen bilgilerin diğerlerine satılmasına bağlıdır. Akışkan modern dünyada büyük kurum ve organizasyonlar tarafından gözetlenen ve kişisel bilgileri emilen kişiler cep telefonu kullanarak, alış-veriş merkezine giderek, tatillerde seyahat ederek, eğlenerek veya internette gezinerek, düzenli olarak ve kendi istekleriyle gözetleme ve kontrol mekanizmalarına dahil olmaktadır. Fakat tam tersi söz konusu olamaz, insanların bu şeffaflaşması, gözetlenip, incelenip, değerlendirilip yargılandığı bu süreç tersine işlemez; günlük hayatlarıyla ilgili bilgiler onu gözetleyen kurumlara şeffaflaştıkça, iktidarın faaliyetlerini anlamak kullanıcılar için giderek daha fazla zorlaşmaktadır (2018:14-24). Bauman'a göre, artık mahrem olan her şey kamusaldır, internette bir şeyi unutturmak mümkün olmadığı için de sonsuza değin bu bilgiler ulaşılabilir kalacaktır. IKEA mantığıyla, kullanıcının emeği olmadan tamamlanamayan ürünleri gibi, mahremi paylaşmaya rıza gösterilir, hatta ifşa edilme korkusu, yerini fark edilme hazzına bırakmış durumdadır. Tutuklanmaktan değil dışlanmaktan korkulmaktadır, görülmek ve izlenilmek cezbedicidir, hayatı bütün ayrıntılarıyla kayıt altında ve herkese açık bir şekilde tutup paylaşan kişi kovulma tehdidini uzak tutarak dışlanma hastalığına karşı kendisini korumaktadır (2018:34-37). Bauman için gözetimin bu yeni aşaması bir tür günlük yaşam pratiği haline, bizim kavram setimiz açısından 'dijital doğa'ya dönüşmüştür:

“Dijital öncesi dönemde yaşanan ilişkilerin gözetimden muaf olması değil (zira muaf değillerdi); ilişkilerin dijital dolayımında belirli gözetim biçimlerinin *rutin* olarak bulunmasıdır. Bu durum, ilişkileri de etkileyen sosyal medyada *günlük* (artık genellikle kötü bir anlama gelmeyen) takipten, internetten satış ve diğer idari gözetim katmanlarına kadar birçok açıdan geçerli.” (2018:50)

Bauman, veri tabanları üzerinde çalışan, neyin akışa dahil edilip neyin dışlanacağına karar veren ban-optikon'dan çoğunluğun azınlığı izlediği sinoptikon'a kadar akıcı modern dünyanın panoptikon-sonrası akışkan gözetim tekniklerini değerlendirerek panoptikonun hala hayatta, Betham'ın ve Foucault'nun hayal bile edemeyeceği kadar güçlü, elektronik olarak zenginleştirilmiş ve sayborglaşmış olduğunu iddia eder. Ancak gözetleme, tahakkümün evrensel stratejisi olmaktan da çıkmış, hapishaneler, psikiyatri klinikleri ve kamplarla sınırlı kalmıştır (2018:70).

Bauman son çalışmalarında da dijital doğa ve akışkanlık fenomeniyle ilgili düşünmeye devam etmiştir. *Retrotopya*'da (2018b) sonsuz bir alıcılar dizisi için üretilmiş bilginin, tam anlamıyla taşınabilir alıcıları ve 7/24 gerçek zamanlı bolluğu sayesinde toplu fakat koordinasyonsuz, yoğunlaşmış ve dağınık bir ağdaki dolaşımından (2018b:36-37), bilişim çağının şebekeler şeklinde yeniden dirilmiş topluluklarında, saygı duyulan ve güvenilen yeni bilgi aktarıcılarının beğen-paylaş yöntemiyle seçimi bize yaptırıyor görünüşü, bunun da keyifli ve rahatlatıcı bir öz-benlik oyununa dönüşmesinden (38), bu gücün biz ile onlar arasında bir cephe hattı çizmede katılımcılarına verdiği anonimlik fırsatıyla dijitalleşmiş kara çalma, iftira ve kötüleme vakalarının bu ego tatminine karışmasından (70), elektronik medyanın insani seçimleri kolaylaştırıp onları manipüle etme kapasitesini arttırışından (86) bahsetmektedir. Latour ve Stiegler'i hatırlatan bir biçimde, dijitalleşmiş tekniğin insan doğasında da farmakolojik bir değişime yol açtığını etkili bir biçimde savunmuştur:

“Dijital bilişimin neredeyse evrensel olarak erişilebilirliği ve mekandan tam ve gerçek anlamda bağımsızlaşmış ve bedenlerimizin hareketiyle senkronize edilmemiş hareketliliği ve çoğumuz için fiilen bedenlerimizin bağımlı ve her bakımdan ayrılmaz bir uzantısı haline gelmesi seçenekler setimizi tümüyle değiştirmiş, bilindik uyarıcılara karşı dehşetli sayıda bir tepkiler çokluğu yaratmış, aynı zamanda daha önce karşılaşılmamış tamamen yeni bir sürü uyarıcı yaratma kapasitesine de erişerek yine daha önce denenmemiş ve sınanmamış dürtü ve edimleri ortaya çıkarmıştır.” (2018b:85)

Bauman'ın, toplumsalın çeşitli merhalelerinde gözlemlediği akışkanlığı, modernitenin hesaplama ve soyutlama kökenlerine bağlayan ve günümüzdeki yoğunlaşmış, günlük hayata yayılmış ve gömülü hale gelmiş, bir tür 'dijital doğa' görünümü kazanmasına yol açan, çağdaş kültürü sanayi devrimi toplumundan ya da örneğin 20. Yüzyılın iki savaş arası döneminden belirgin bir şekilde ayrılmasına yol açan teknik altyapı dijitalin öz niteliklerinden kaynaklanmaktadır. Akışkanlık, dijital teknolojilerin ve ürünlerin, dolayısıyla çeşitli insan protezlerinin ve kültürünün teknik kapasitelerine gömülü bir mantığın (logos) doğal uzantısıdır. “*Dijital Elektronik: İlke ve Uygulamalar*” (2022) kitabında bir ürünün dijital olup olmadığını belirlemek için dört soru sorulur: Rakamları, harfleri, resimleri veya videoları gösteren bir ekranı var mı? Hafızası var mı veya bilgi depolayabilir mi? Programlanabilir mi? İnternete bağlanabilir mi? Bu sorulardan herhangi birine cevabımız evet ise ürünün dijital devre içerdiği belirlenmiş olur. Dijitalin bu denli yaygınlaşmasının nedenleriye mühendislik bakış açısından şöyle sıralanır: Dijital devrelerin modern entegre devreler kullanılarak

tasarlanmasının kolaylığı, bilgi depolamanın dijital ile uygulanmasının kolaylığı, dijital olarak programlanabilirlikleri, daha fazla doğruluk ve hassasiyet olanağı, gürültü denilen istenmeyen elektrik parazitlerinden daha az etkilenişi (Tokheim, Hoppe,2022:1). Gerçek-dünya bilgilerimiz doğası gereği analogdur: Zaman, sıcaklık, nem, rüzgâr hızı, radyasyon ve ses yoğunluğu gibi doğa olayları, doğaları gereği analogdur. Voltaj, akım, direnç, güç, kapasitans, endüktans ve frekansı, basınç, ağırlık, oksijen (ve diğer gazlar), ultrasonik ses, ivme ve eğim, titreşim, yön (pusula), küresel konumlandırma, yakınlık, manyetik alanlar, doğrusal mesafe ve dönüş açısı (açısal hız) gibi doğada bulunan ve ölçümlenebilecek tüm bu fenomenler analogdur ve mühendisler ve teknisyenler bu şeyleri ölçmek için sensörler kullanırlar. Geleneksel analog sensörler bunlardan gelen sinyalleri bir süreklilik içerisinde okuyup kaydederken, dijital sinyal basit bir açma-kapama anahtarıyla, çoğunlukla entegre devrelerle (IC) bilgiyi işler (2022:5). Sürekli değişen analog sinyal, açma-kapama (yüksek-düşük) ile bir elektrik akımına dönüştürülerek sayısallaştırılır ve verilerin depolanıp işlenebilmesi için sayı ve/veya harf olarak gösterilirler (2022:3-5). Dijital bilgisayarlar ve diğer birçok dijital sistem, onaltılık ve sekizli dahil olmak üzere farklı sayı sistemleri yanı sıra ikili kodlu ondalık sayı (BCD), Gray kodu ve ASCII gibi farklı kodlama/dil sistemleri kullanırlar (2022:26).

Gerçeğin bu tür bir soyutlaması ve veri halinde işlenmesi, başka bir dil halinde aktarımı ve dönüştürülerek bir temsil sistemi içerisinde ifade edilmesi, Bauman'ın yukarıda saydığı akışkan fenomenleri oluşturan dijital teknolojilerin en temel özellikleridir. Her ne kadar dijital terimini kullanmaktan kaçınarak 'yeni medya' kavramını ön plana çıkarsa da Lev Manovich (2002), bu teknik imkân ve potansiyeli beş ana başlık altında incelemeyi tercih eder:

1- Sayısal temsil: Tüm yeni medya nesnelere sayısal koddan, sayısal temsillerden oluşur. Görüntü veya şekil, her türlü bilgi matematiksel bir fonksiyon olarak tanımlanabilir ve algoritmik manipülasyona tabidir. Analog değerler, süreklilik arz eden bilgiyi önce örnekler, ardından ayrık verilerle dönüştürerek sayısallaştırır.

2- Modülerlik: Yeni medya farklı ölçeklerde aynı yapıda nesnelere, fraktaldır, görüntü, ses, şekil, metin vs. Bu ilke "yeni medyanın fraktal yapısı" olarak adlandırılabilir. Tıpkı bir fraktalın farklı ölçeklerde aynı yapıya sahip olması gibi, yeni bir medya nesnesi de baştan sona aynı modüler yapıya sahiptir. Görüntüler, sesler, şekiller veya davranışlar gibi medya öğeleri birleştirilebilir,

iç içe geçebilir, daha büyük ölçekli nesnelere eklenebilir. Bağımsızlıklarını kaybetmezler. Bir multimedya ‘filmi’ ayrı şekilde depolanan yüzlerce fotoğraftan, sestten oluşabilir, bir Word dosyasına eklenen bir medya bağımsızlığını korur, HTML dosyası bir text GIF, JPEG, medya klipleri, Flash vb.’den oluşabilir. Yeni medya nesnesi, daha küçük bağımsız parçalardan oluşur ve bu pikseller, 3B noktalar veya karakterler gibi en küçük ‘atomlar’ düzeyine kadar devam eder.

3- Otomasyon: Sayısal temsil ve modülerlik, medya oluşturma, manipülasyon ve erişimle ilgili birçok işlemi otomatikleştirmeye izin verir. İnsan yaratıcı süreçten bütünüyle çıkarılabilir. Basit şablonlardan (template) karmaşık algoritmalara ve yapay zekaya birçok araç, otomasyonun bir eseri olarak görülür.

4- Değişkenlik: Yeni medya nesnesi sabit bir şey değildir, potansiyel olarak sonsuz versiyonda var olabilir, değişkenlik yerine, kararsızlık ve akışkanlık yeni medya için daha uygun terimlerdir.

5- Kod Çevrimi: Bilgisayarlaştırılmış veriler insan kullanıcılarının anlamlı bulacağı yapısal organizasyonlara dönüştürülür. Bir bilgisayar görüntüsü, makinede okunabilen başlık ve ardından piksellerin RGB değerlerini temsil eden sayılardan oluşan bir bilgisayar dosyasıdır. Bilgisayar dilinin kozmogonisi (bilgisayar katmanı), kullanıcılar tarafından tanınabilir ve anlamlı bütünlere (kültürel katman) dönüşür (Manovich, 2002: 49-65).

Dijital medya, analog sürekliliğin aksine ayrı birimlerle kodlanmıştır, tüm dijital ortamlar aynı kodlama dilini paylaşır, böylece farklı ortam türleri tek bir multimedya görüntüleme cihazında çalıştırılabilir, rastgele erişime açıktır, dijital kodda veri kaybı yaşanır ancak sonsuz sayıda, bozulmadan yeniden üretilebilir ve etkileşimlidir (2002:66).

Van Dijk ise yine ‘yeni medya’ kavramı çerçevesinde fakat Manovich’ten farklı üç ayrı teknolojik alt yapı başlığında dijital kültürün teknik imkân ve potansiyelini inceler:

1- Bütünleşme veya yöndeşme: Telekomünikasyon, veri iletimi ve kitle iletişiminin tek bir ortamda bütünleşmesi. Entegrasyon, altyapı, ulaşım, yönetim, hizmetler ve veri türleri düzeyinde yaşanmaktadır. Entegrasyon süreci dijital kod ve geniş bant teknik devrimlerine dayanır.

2- İnteraktiflik: Van Dijk, dört seviye tarif eder: (i) iki yönlü ve çok yönlü iletişim kurabilme olanağı (uzam boyutu -Manovich buna arayüzler diyordu), (ii) eşzamanlılık derecesini ifade eden zaman boyutu (örneğin, e-postalar, bekleme

süresi olduğu için interaktif değildir), (iii) kontrol olanaklarını belirleyen davranışsal boyut (Arayüzde güç ve kontrol göndericide mi alıcıda mıdır ve ne kadar?) ve (iv) en üst seviyede etkileşimde bulunan herkesin anlam ve bağlamları anlayarak hareket edip tepki verdiği zihinsel boyut (bu da bizi ileride hermenötik bağlama getirecek).

3- Dijital Kod ve Hiper Metin: Verilerin bitlere dönüştürülmesidir. Tek biçimli, transfer edilebilir, dönüştürülebilir veriyi ifade eder. Depolama kapasitesi artmıştır. Metin, görüntü, ses ve programların doğrusal dizilimleri yıkılmış, okuyucu, seyredici ya da dinleyici üzerinde sınırsız işlem yapabileceği hipermetinlerle karşılaşmaktadır.

Buradan yola çıkarak Van Dijk (2016), Bordewijk ve Van Kaam'dan aldığı (1982) hitap, danışma, kaydetme ve söyleşmeden oluşan dörtlü enformasyon trafiği motiflerini dijital kültüre uyarlayarak düşünür: (i) Hitap: radyo, televizyon ve diğer dolayımlanmış performanslar öne çıkar. Enformasyonun kaynak/merkez görevi yapan bir noktadan dağınık yerel birimlere eş zamanlı olarak ulaştırılması modelidir (Netflix, Amazon Prime, HBO Max, Disney Plus vs.). (ii) Danışma: enformasyonun kaynak görevi yapan bir merkezden konu, zaman ve hızına karar veren yerel birimler tarafından seçilmesidir (eski kitaplar, dergiler yerine e-book, wikipedia, blogosfer). (iii) Kaydetme: enformasyonun kaynak ya da inisiyatif alabilen yerel birimlerce bir merkezde depolanması (özel verilerin kullanımı, gözetleme ve kontrol sorunu ile kullanıcıya sunulan kaydetme olanakları). (iv) Söyleşme: İki veya daha fazla yerel birimin bir merkez yerine belirli bir ortak iletişim aracıyla enformasyon alışverişinde bulunması (konuşma ve sınırlı veri akışının yerini bilgisayar ve cep telefonları ile veri iletim patlamasına dönüştüren son dönüşüm: Konuşma, veri, metin, fotoğraf ve hareketli görüntüyü aynı iletide birleşik bir biçimde gönderebilme olanağı). (Van Dijk, 2016:20-25)

Dijital teknolojilerin doğayı hem indirgeyerek hem de hesaplanabilir, işlemselleştirilebilir kılarak soyutlaması, doğadan, toplum ve insanlardan gelen enformasyonu yepyeni bir matematiksel temsil sistemi içerisinde sonsuz sayıda çoğaltıp ışık hızında transfer edebilmesi, her türlü somut materyal sisteme direnen yüzer-gezerliği, her tür şekle giren, form değiştirebilen hayaletimsi doğası, yaşamı akışkan fenomenlerle doldurmuş, sıvılaştırmış, ona canlılığını, süratini, yaygınlığını, her yerde ve her an bulunma, tomurcuklanarak çoğalma özelliğini getirmiş, günlük hayatın bütününe yayılarak onu bir tür 'ikincil doğa' görünmezliğine erdirtirerek belirsizleştirmiştir. Bu

radikal yoğunlaşma ve uçuculaşma halini bir tür belirsizlik felsefesi içerisinde ele alarak elektronik medyayla bütünleştiren en önemli isimlerden birisi simülasyon teorisi ile tanıdığımız Fransız felsefeci Jean Baudrillard'dır.

2.2.2. Belirsizlik

F. David Peat, “20. yüzyıl kesinlik ve bilgi çağı olacaktı, ironik bir şekilde belirsizlik, muğlaklık ve şüphe ile bitti” demektedir (2002:ix). 20. yüzyılı ‘kesinlik ve belirsizlik arasındaki gerilimler’ üzerinden okuyan Peat, Einstein ve Bohr arasındaki tartışmayı örnekleyerek nihai gerçekliğin kaybolması fikrine temel oluşturan Werner Heisenberg ve *belirsizlik ilkesinden* bahseder. Heisenberg kuantum mekaniğini keşfettiğinde bir elektronun hızı ve konumu gibi belirli özelliklerin aynı anda, kesin olarak belirlenemeyeceğini fark etmiştir. Bir kuyruklu yıldızın yolunu tahmin etmek için onun hızı ve konumunu bilmek, yerçekimi kuvveti ve Newton’un hareket yasalarıyla bu kuyruklu yıldızın gelecek yüzyıllar boyunca gideceği yolu kesin olarak bilmemizi sağlar ancak elektron söz konusu olduğunda onun hızı ve konumu bir belirsizlik ve muğlaklık olmadan aynı anda asla ölçülememektedir (2002:11-12). Benzer bir durum *kaos teorisi* söz konusu olduğunda da geçerlidir: Bir sistemin denklemlerini deterministik olarak belirleyebilirsek de nihai sonuçlarına kesin olarak asla ulaşamayız. “En hızlı ve en büyük bilgisayarlar bile sonludur.” Meteorolog Edward Lorenz bunu 1960 yılında hava tahmininde kullanılan bazı basit denklemleri yinelerken keşfetmiştir. Hesaplamayı hızlandırmak için bazı ondalık basamakları küçültmüş, sonuçta ilk verilerdeki küçük bir belirsizlik, son hesaplamada daha da karmaşıklaşmıştır. “Hiçbir zaman tam bilgiye sahip olamayacağımız veya sonsuz sayıda ondalık basamağa kadar çalışamayacağımız için”, kaos teorisi bize belirsizliğin, şemalarımız ve matematiksel akıl yürütmelerimizle kozmosu kuşatma girişimlerimizi her zaman altüst edebileceğini hatırlatır (2002:130). Bu belirsizlik ilkesi 20. Yüzyıl boyunca düşün dünyasına hâkim olmuş, gerçekliğin sorgulanmasının önünü açmış, Baudrillard söz konusu olduğunda bu belirsizlik hali en radikal yorumlarından birine kavuşmuştur. Baudrillard sınırların ortadan kalktığı bir tür simülasyon dünyası içerisinde, kültürün ana ilkelerinden birinin belirsizlik haline dönüştüğünü iddia ederek çağdaş dijital teknolojilerle iç içe geçen bir tür post-modern felsefi alan inşa etmiştir.

Baudrillard’a göre simülasyon, bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla üretilmesidir. Yer yer “hipergerçek” olarak adlandırdığı bu olguyu

tanımlamak için hastaymış gibi yapan birini örnek gösterir: Taklit her zaman gerçeklikle bağlantılıdır, ancak simülasyonda gerçekle sahte ve düşsel arasındaki sınırlar ortadan kalkar, dolayısıyla hastada semptomlar görülür -artık ne hastadır ne de değil. Aslı yerine göstergeleri konulan bu yeni hipergerçeklik, bu radikal belirsizlik, minyatürleşmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından sonsuz sayıda üretilen, işlemsel bir gerçeklikle ilişkilendirilmiştir. “Her türlü gerçek süreç yerine işlemsel ikizini koyan, (...) gerçeğin tüm göstergelerine sahip, gerçeğin tüm aşamalarına kısa devre yaptıran kusursuz, programlanabilen, göstergeleri kanserli hücreler gibi çoğaltarak dört bir yana savuran bir makine”den söz etmektedir Baudrillard (2011: 14-15). Klasik göstergebilimdeki gösteren ve gösterilenden oluşan göstergeler anlayışını kökten bir şekilde sarsan bu yeni belirsizlik hali öncelikle kapitalizm ve üretimin yoğunlaşmasına ve nesnelere birlikte imgeleri de oluşturup bir patlama şeklinde yayan yeni iletişim teknolojilerine bağlanır. İlk soyutlayıcı, caydırıcı, bağlantı koparıcı kapitalin kendisidir, sermaye her türlü gönderen sistemini yok eder, iyiyle kötü arasındaki ayrımları silikleştirerek bir eşdeğerlilik yasası yaratır (2011:44). Üstelik artık “maddi üretim çılgınlığına paralel hatta ondan daha ileri bir çılgınlık düzeyine ulaşan gerçek ve gönderen sistemleri üretilmektedir.” (2011:21) Metaların, nesnelere, uzamın ve imgelerin bu yoğunlaşmasıyla ilişkili belirsizlik kültürü iletişim teknolojileri ve bilgisayarlaşmayla yakından ilişkilidir.

“Kritik toplumsal kitle sınırı geniş ölçüde çoktan aşılmıştır ve bu, insanların, denetim, toplumsallaşma, iletişim, karşılıklı etkileşim ağlarının bolluğu sayesinde olmuştur, toplumsal olan her şeyin genelleştirilmesiyle olmuştur. –Bu da şimdiden toplumsallığın gerçek küresi içinde ve toplumsallık kavramının içinde bir atlama yaratmasına neden olmuştur. Her şey toplumsal olunca, aniden hiçbir şey de toplumsal olmaz artık.” (Baudrillard, 2002:53)

Reklamların büyüleyiciliği, düşselliği ve gösteri özellikleri, dijital teknoloji ve siberetik dil yetileri aracılığıyla çok daha yalın bir biçime, enformatik anlamda bilgiye dönüşerek, bilgisayarlarla birlikte minyatürleşerek günlük hayata sızmıştır (2011:131). Bu iletişim teknolojileri düzlemi, Baudrillard’da sıklıkla, belirsizlik, için için kaynama, anlamın kayboluşu, oyunsulaşma gibi temalarla iç içe ele alınır. İletişim kurmak ve anlam üretmek yerine iletişim ve anlam oyunu içerisinde eriyen mesajlar, gerçeğin içinde kaybolan iletişim araçları bir tür “hipergerçek bir nebula” içinde belirsizleşmektedir. ‘*The medium is the message*’ (ortam mesajdır), sadece mesajın değil iletişim aracının da sonudur. Artık gerçeğin bir konumundan diğerine hareket edilmez, gerçekliğin kutupları tıpkı iletişim araçları gibi eriyip gitmiş, kısa devre yapmış, kısır döngüye girmiştir

(2011:119-124). McLuhan, duyuları ve sınırları küresel biçimde kuşatan yeni elektrik teknolojinin dilin ötesine geçerek sözlü ifade olmaksızın genişleyeceğini düşünmüş, bir tür kolektif farkındalık, daha ötesi kolektif bilinçdışına çok benzeyen genel bir kozmik bilinç lehine dili ortadan kaldıracığını, ağırlıksız bir ölümsüzlük halini hayal etmiştir. “Elektrik teknolojisi, dijital bilgisayarın sayılara ihtiyaç duymasından daha fazla kelimeye ihtiyaç duymaz. (...) Bugün bilgisayarlar, herhangi bir kodun veya dilin başka herhangi bir kod veya dile anında çevrilmesinin bir yolunu vaat ediyor.” diye yazar (1994:80). Baudrillard için dijital teknolojilerle büyüyen bu bütünleşme hayali, küresel bir harmoni ve barış değil, kutupların, anlamın, sahne ve arkasının kaybolduğu, nedenlerin silindiği bir belirsizlik halinden başka bir şey yaratmamıştır.

“Çizgisel bir süreklilikle, diyalektik bir kutuplaşmadan yoksun bırakılmış bir sistemde herhangi bir olay ya da eylemin nasıl ortaya çıktığını izleyecek olursanız, simülasyonun sapıttığı bir ortamda her türlü determinasyonun eriyip buharlaştığını; her eylemin herkesin işine yaradıktan sonra akla gelebilecek tüm anlamlara bürünerek ortadan kaybolduğunu görürsünüz.” (Baudrillard, 2011:35)

Baudrillard’a göre, özgürlük, seçim, nihai karar yok olmuş, bilgisayar ağları, ekranlar, enformasyon ve iletişim araçlarımız her kararı seri, kısmi, parçalı ve fraktal hale getirmiştir. “Tele-kompüter insanın seyirciliği kısmi kararların rastlantısal biçimde ard arda gelişi, bu sekansların oluşturduğu mikroskobik seridir.” Bütün bunların ardında özgürlüğümüze son veren bir belirsizlik vardır (Baudrillard, 2010:58).

“Video, etkileşimli ekran, multimedya, internet, sanal gerçeklik: Karşılıklı etkileşim bizi her yandan tehdit ediyor. Her yerde mesafeler birbirine karışıyor, her yerde mesafe ortadan kalkıyor: Cinsiyetler arasında, zıt kutuplar arasında, sahneyle salon arasında, eylemin başkahramanları arasında, özneye nesne arasında, gerçekle gerçeğin sureti arasında bir mesafe yok artık. Bu kavram kargaşası, zıt kutupların bu çatışması, olası değer yargısının artık hiçbir yerde olmadığını ortaya koyuyor: Ne sanatta ne ahlakta ne de politikada.” (Baudrillard, 2002:152)

Baudrillard’ın felsefesinin “*radikal belirsizlik*” kavramı üzerinden okunabileceğini savunan Gane’e göre, Baudrillard, belirsizlik ilkesinin kendine özgü bir tarzda çağdaş kültür içinde yeniden-üretildiğini göstermeye çalışmaktadır: Geleneksel özne-nesne ayrımının çözülüşünü yansıtmaya başlayan hesaplama ve çözümlene yöntemlerine doğru hareket eden postmodern bir toplum tasvir etmektedir. Nihilizmi modern bir toplumda görüşlerin yıkımı, anlamın yıkımı, postmodernite olarak ele alır, ona göre yasa haline gelen şey belirsizlik ve rastlantıdır (Gane, 2008:82). Baudrillard bu radikal belirsizliği, teknolojik bir uygarlığa dair peygambervari bir kehanet diliyle ortaya

koymaktadır. Son çalışmalarından biri olan “*Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi?*” yakın bir gelecekte ışıklı ve karanlık alan karşılaştırması yapılamayacağı, illüzyon ve gerçeklik arasında kararsız kalan bir düşünce, boşluk, sessizlik, çelişkiden söz edilemeyeceği, bunların yerini hiç durmayan bir akıntı, tek bir entegre devrenin alacağını savunur. Zihinsel evren ve düşüncenin ulaşabildiği her yer sonunda sayısallaşmaya boyun eğecektir (Baudrillard, 2012a:21). Baudrillard belirsizlik ile dijitali en net şekilde “*Baştan Çıkarma Üzerine*” (Seduction) adlı eserinde birbiriyle ilişkilendirir. Baudrillard’a göre dijital ilişki evresi, ritüellere dayanan kurallar dünyasına da sözleşme ve yasalara dayanan toplumsallığın evrenine de yabancı bir ‘norm ve modeller’ ortamıdır. Örneğin söylem uzamında terimlerin kutupsallığı, belirgin karşıtlıklar, bir sözdizimi, mesaj alıcı ve vericisi vardır. Dijitalin 0-1 ilişkisi ise belirgin bir karşıtlık, bir fark değildir, elektronik sinyalin bir birimidir, anlamdan uzak ve dille hiçbir ilişkisi yoktur (2014:204). Bu radikal belirsizliğin ancak bir takasla, ticari, anlamsal, cinsel, her şeyin takasıyla, her şeye bir anlam ve son bulacak bir imkânsız takasla alt edilebileceğini ancak dijitalliğin, enformasyonun, klonlama, sanal ve teknolojik artefact’ın dünyayı kendi yapay kopyasıyla takas ederek gerçeklik ve anlam sorununu kökten bir biçimde yeryüzünden sildiğini belirtir (Baudrillard, 2012b:20).

Dijital teknolojilerin teknik potansiyellerinden beslenen bu akışkan ve belirsiz kültürün 20. Yüzyıldaki büyük dünya savaşları bağlamında, daha fazla sürat ve kontrol amacıyla geliştirildikleri hatırlanacak olursa, aynı teknolojilerin paradoksal bir biçimde, günlük hayatı tedirgin edici bir belirsizliğe, müphemliğe ve muğlaklığa ittiği, kontrol ve güven duygusunu sildiği, “nihayetinde bireysel ve kolektif irrasyonellikten ayrılmayan, belirsizliğin politik ve sosyo-kültürel bağlamı”na yerleştiği söylenebilir (Hassan, 2020:40). Teknoloji meraklısı gençlerin başlatıp büyüttüğü *Arap Baharı*’nı örnek olarak gösteren Hassan, bir özgürlük aracı olarak dijital teknolojinin birleştirdiği bireyselleşmiş kolektivitinin, aynı teknolojilerin yabancılaştırıcı ve insan potansiyelini kavramaktan uzak yapısı sebebiyle eylemlerin tutarlı bir siyasi proje önermeden, gerçek bir kolektiviteye dönüşmeden, kurumsal-otoriter gücün kendini yeniden tesis ettiğini belirtir (2020:180). İnsanları birbirine yaklaştıran, mesafeleri ortadan kaldıran, süratle bilgi edinmesini ve bunu başkalarıyla paylaşmasını sağlayan internet, fiber-optik, cep telefonları ve sosyal medya uygulamaları gibi çağdaş dijital teknolojiler aynı zamanda sahte haberlerin yayılmasına yol açan, bilgi kirliliği oluşturan, trollerle kolayca manipüle edilebilen, yazarın, yayıncının ve mesajın gerçeklik ve doğruluk nosyonlarında

sınamadığı, böylece ‘haber’ in müphemleştiği, hakikatin önemini yitirdiği, bütünüyle algısal bir evren oluşturmaktadır. McIntyre’nin dikkat çektiği gibi “‘Hakikat-Sonrası’” kelimesi Brexit ve ABD başkanlık seçimlerinden sonra yükselmiş olabilir, ancak muhafazakâr ya da liberal fark etmeksizin evrimin insanlığa miras bıraktığı bilişsel önyargılar her zaman vardır. Sağ kanadın bilime yönelik saldırılarında da medya gücünün kötüye kullanılmasında ya da akademideki ‘nesnel gerçekliğe ulaşmanın imkansızlığı’” üzerinden gerçekleşen bilime yapılan saldırılarda da bir değişiklik olmamıştır; iklim değişikliği, aşular, evrim hala tartışma konusu edilmektedir. Ancak son yirmi yılda gelinen nokta savaş alanının artık tüm olgusal gerçekliği kapsamıyla değişmiştir (2018:22-23).

“Sizden bir 21. Yüzyıl düşünce deneyi hayal etmenizi istiyorum. National Enquirer ve New York Times’ın bir kopyasını eve getirdiğinizi ve haberleri makasla kestiğinizi varsayalım. Sonra onları bir kolajın içine yan yana yerleştirdiniz, elektronik formatta taradınız ve yazı tipini düzelttiniz, böylece hangisinin hangisi olduğunu hemen anlayamadınız. Hangi hikâyelerin doğru olduğunu bir bakışta nasıl bilebilirsin? Ancak haberlerimiz Facebook, Google ve Yahoo gibi haber toplayıcı web sitelerinde bize tam olarak böyle sunuluyor. (...) Gerçekten de ortaya koyacak bir ajandası olanlar tarafından cehaletimizin ve bilişsel önyargılarımızın sömürülmesi için ne mükemmel bir fırtına.” (McIntyre, 2018:93-94)

Bu tuhaf ve belirsiz dünya, dijital teknolojilerin akışkan dip dalgalarla ağır ağır şekil verdiği, birbirine bağladığı ve giderek ivmelenen bir süratle yol alan bir dünyadır. Bilgi alanında olduğu gibi imajlar evreninde de benzer bir dijital belirsizliğin hâkim olduğu söylenebilir. Fotoğraflar materyal doğası olan, dokunulabilir, eskiyen, yırtılan, albümlerde ya da cüzdanlarda saklanan bir şey değil uzun zamandır, ekran yüzeylerin ışıklı noktacıklarında temsil edilen dijital verilerden ibaretler, yani daha çok enformasyon haline getirildiler. Rodowick, elektronik ekranlarda görülen imgenin istikrarlı varoluşa sahip bir imge olup olmadığını sorgular. Analogik bir görüntü bir kez dijitale dönüştürüldüğü anda hiçbir zaman kesin olarak orijinal durumlarına geri döndürülemezler, bilgiye dönüşürler, korunmak değil dönüştürülmek, manipüle edilmek ve transfer edilmek istenirler, bu da onun ontolojik yapısını müphemleştirir (Rodowick, 118). Prince, dijital görüntünün bu algısal realizmini, henüz 1993 yılında *Jurrasic Park*’la (Yön: Steven Spielberg) örnekler (1996). Henüz hiç var olmayan, nasıl hareket ettiğini, neye benzediğini asla bilemeyeceğimiz, açıkça kurgusal görüntüler izleyici üstünde derin bir etki bırakmış ve minyatür modeller ya da stop-motion animasyonlarla ulaşılması güç bir yaşam-gibilik yaratılmıştır (1996:28). Görüntünün bu algısal gerçekliği, yani kurgusal

olup olmadığı bilgisinin önemsizleşmesi/belirsizleşmesi ya da dijital görüntünün hayaletimsi doğası, daha 90'ların ortalarında, “sonuçlarının etkili, yasal, sosyal konuları kapsayacak şekilde film teorisi ve estetiğinin çok ötesine” uzanacağı düşünülmüştür (Prince,1996:36). *Terminatör 2: The Judgment Day*'in (1991, Yön: James Cameron) unutulmaz kötü adamı *T-1000* dijital kültürün geleceğini isabetli bir biçimde ön görmüştür: ölümsüze yakın, sıvı metal ve akışkan. Terminatör'ün katı metalik iskeletinin yanında *T-1000*'in istediği şekle girebilen, değişken, akışkan ve belirsiz yapısının uyandırdığı tekinsizlik duygusunu dijitalin teknik unsurlarıyla analogi kurarak onu simgesel bir kahramana dönüştürdüğü söylenebilir.

2.2.3. Tekinsizlik

Yaşamın birçok farklı alanına yayılmış bir biçimde ortaya çıkan dijital doğanın akışkanlığı ve belirsizliği bu kültürün merkezine tekinsizliği de taşımaktadır. Belli belirsiz bir coşkunlukla, sınırsız bir arzu stratejisine bel bağlamış, dopamin endekli yeni tür gömülü-ve-her-yerde reklam kültürüyle beslenen bir tüketim kültürüne de eklenmiş, kaygı, anksiyete ve güvensizlik duygusu, dijital kültürün baskın halet-i ruhiyesini oluşturmaktadır. Giddens modern kurumların doğasında güven duygusu, özellikle de soyut sistemlere duyulan güven duygusu olduğunu belirtir. Bu güven duygusu, simgesel işaretlerin ahlaki doğruluğuna değil, hakkında bir şey bilmediği ilkelerin doğruluğuna beslenen bir duygudur (2012:35). Modern kurumların doğası, soyut sistemlere, özellikle uzmanlar sistemine duyulan güvene dayanır, toplumsal özneler birbirine bilginin bu tür bir dağılımıyla ilişkili bağımlılıklar zinciriyle bağlanır. Yine de bu sınırsız bir güven değildir, birçok insan simgesel işaretler ve uzmanlık sistemlerine karşı besledikleri güven duygusu üzerinden bu kurumlarla adeta pazarlık içindedirler. Güven duygusu alttan alta beslenen kuşku ve korkularla bir aradadır (2012:76-79). Giddens, bilişsel olmaktan çok duygusal ve bilinçdışı bir olgu olarak ontolojik güven yerine var-olmak, dünyada-olmak, gerçekten var olduğuna emin olmak için insanın bunca az neden icat edebilmesine karşın neden çoğunluğun şizofreniye benzer ağır bir ontolojik güvensizlik içinde yaşamadığını sorgular. Giddens'a göre, bütün normal bireyler bu varoluşsal duyarlılığı körelten bir güven dozunu daha erken çocukluğunda bakıcı/ebeveynlerden almaktadır (2012:83-84). Ulrich Beck, klasikleşen eseri “*Risk Toplumu*”nda, modernlikte bir kayma, bir geçiş dönemi, endüstriyel toplumlardaki değişimi açıklamak için sosyal üretimin ve servet gelişiminin kimya endüstrisiyle değil,

reaktör teknolojisi, mikro-elektronik ve genetik teknolojisiyle geldiğini, risk toplumunun da ancak böyle gerçeğe dönüştüğünü belirtir (Beck, 1992: 45). Örneğin bir firmanın çeşitli işleri (hizmet servisleri, yönetim vb.) elektronik olarak birbirine bağlanabilir, merkezi olmayan, bağımsız, dağıtık bir coğrafyada organize edilebilir (1992:142). Beck refleksif modernite olarak gördüğü yeni durumu bir tür belirsizlik dünyası olarak da tanımlayarak şöyle der:

“Mikroelektronik ve diğer bilgi teknolojilerinin otomasyon olanakları, çevre sorunları ve risklerin siyasallaşmasıyla birlikte, belirsizlik ekonomik dogmaların katedrallerine bile nüfuz etti. Kısa bir süre önce sağlam ve zorunlu görünen şey mobil hale geldi: ücretli emeğin zamansal, mekansal ve yasal standartlaştırılması; büyük kuruluşların güç hiyerarşisi; rasyonelleştirme olanakları; bunların hepsi artık geleneksel planlara ve ilişkilere uymuyor. Bölümlerin, fabrikaların ve sektörlerin katı sınırlarına ulaşıldı; üretim sektörlerinin yapısı elektronik olarak yeniden işlenebilir; teknik üretim sistemleri, insan emeği yapılarından bağımsız olarak değiştirilebilir; piyasa, ekolojik ahlak ve üretimin siyasallaşması tarafından dikte edilen esneklik gereksinimleri göz önüne alındığında, kârlılık kavramları akışkan hale geliyor; ve yeni 'esnek uzmanlaşma' biçimleri, seri üretimin eski 'gövdeleri' ile etkin bir şekilde rekabet etmektedir.” (Beck, 1992:215)

Silikon Vadisi’nde yeni teknolojilerin barındırdığı olanakları keşfeden, kendisine zamanında Bill Gates’i örnek alarak birden zengin olma hayalleri peşinde koşan yazılımcı ve programcılarının, çoğu başarısız girişimlerini aktaran Sennett, bu esnek üretim modeli ve yaşam tarzının 2000’li yıllara gelindiğinde nasıl yerini kaygı ve tedirginliğe bıraktığını anlatır. “Yalnız kaldıklarında birdenbire zamanı keşfettiler; önceleri pek hoşlarına giden şekilsiz zamanı; nasıl ilerleneceğini anlatan kuralların yokluğunu... Bu insanların yeni sayfası boştu. Bu gayya kuyusunda, bir yaşam anlatısından yoksun ve yalıtılmış halde, başarısızlığı keşfettiler.” (2011:24). Risk alan insan olumlu versiyonlardan çok olumsuz olasılıkları göz önünde bulundurur, bu sebeple süreç kaygı dolu işler. Dahası varılacak hedefler Odysseus’unki kadar belirgin olmadığı için modern risk kültürü yönsüz de olsa hareketsiz kalmama düsturuyla hareket eder, varılacak hedeften çok ayrılma edimi öne çıkar (Sennett, 2010:86-91). Sennett bu tip çağdaş insanın bilişsel uyumsuzluk (cognitive dissonance) gösterdiğini düşünmektedir. Birey riskli bir yaşama zorlandığı için uzun vadeye değil, sürekli içinde bulunduğu o anki koşullara odaklanmıştır, hiçbir şey yapamasa da bir şey yapmak gerektiği düşüncesine saplanmış, tavşanın gözlerinin tilkinin pençelerine takılı kalması gibi memelilere özgü travmatik bir reaksiyona girmiştir (2010:95). Lehne ve Koelsch’e göre (2015), gerilim ve tansiyonun yükselişi, geleceğe dönük beklenti durumunun olası sonuçları arasındaki fark ne kadar hayati ve büyükse,

yani risk ne kadar yüksekse, o kadar güçlü olacaktır. Ünlü biyoloji ve nöroloji profesörü Robert Sapolsky “*Zebralar Neden Ülser Olmaz?*” (2019) kitabında yaşamın devamlılığı için insan organizmasının bir tür kendini koruma yöntemi olan stres hormonlarını diğer memelilerin aksine nasıl hayali durumlar karşısında da salgılayabildiğini, bunu süreklileştirebildiğini ve psikosomatik bir şekilde kendisini hasta edebildiğini anlatır. Dijital kültürün akışkanlığı ve belirsizlikleri, risk toplumuyla da birleşerek sürekli bir gerilim ve stresle yüklenmektedir.

Sigmund Freud ‘*Tekinsizlik*’de (*The Uncanny, 1919*), tanıdık olan ile tekinsiz olan arasındaki farkı tanımlamak için *heimlich* ile *unheimlich*, ‘ev-gibi’ ile ‘ev-gibi-olmayan’ arasında bir ayrım yapar. Tekinsizin bir boyutu gerçeğe benzerliktir ancak bir boyutuyla bu benzerlikte bir hata olduğu duygusu oluşturur, gerçeklik duygusunun kısa devre yaptığı, hakiki olanın sigortalarının attığı bir gerçeğe benzerliktir bu. Eğer neyin gerçek neyin sahte, neyin hakikat neyin yalan, neyin iyi neyin kötü olduğu arasındaki sınırlar belirsizleşmişse, tekinsizin alanındayız demektir. Dijitalin hayaletimsi, belirsiz doğası, paranın ve malların, görüntü, ses, text ve diğer tüm bilgilerin ve hatta bir anlamda insanların ışık hızında seyahat ederek her zaman ve her yerde bulunma hali bir tür *ev-gibi-olmayan varoluş kipi* yaratarak tekinsizliği beslemektedir. Dijitalin doğasından kaynaklanan bu tekinsiz mevcudiyet sınırların belirsizleştiği, varlıkların bu rahatsız edici konumlanışlarıyla ilgili bir ‘ev gibi ama değil’ uzamsal pozisyonundan da kaynaklanır gözükmektedir. Tekinsiz ile kaygı, korku ve endişe birbirinden ayrılır. Freud Dante’nin cehennemindeki acı çeken ruhları ya da Shakespeare’in hayaletlerini örnek gösterir. Kötü ruhlar, canavarlar veya hayaletleri, yazarın kurgusal dünyasından kendi materyal gerçekliğimize uyarlarız, onlar bize ‘tanıdık’ gelir (Freud,2003:156-7). Gerçek tekinsiz deneyim bize günlük hayat deneyimimizmiş, gerçek hayatmış ‘gibi görünen’ yaşantılarda (ya da anlatılarda) ortaya çıkmaktadır. Jentsch tekinsizlik hissini canlılığın belirsizliğiyle ilgili olarak görür, cansız bir nesnenin gerçekten cansız, canlı bir varlığın gerçekten canlı olup olmadığını bilemediğimiz durumlarda hissettiğimiz o anlaşılması güç histir tekinsizlik (Jenstch, 2019: 18). Kuklaların da benzer bir varlık durumunu yansıtır insanda tekinsiz bir duygu uyandırdığını savunan Kenneth, bedenlerimizi ölmeye inat eden nesnelere gibi düşünme eğilimimizi, şiddetten, parçalanmaktan, yutulmaktan kurtulma fantezilerimizi, elin ayrı bir varlığı, bağımsız bir ruhu olduğu düşüncesi gibi beden dışı deneyimleri, insanın kendi kendinin hayaleti olma, canlılar ve ölümler arasında geçen bir erotizme kapılma düşüncelerini örnek olarak gösterir: “Nesne yaşama istekli olabilir,

başka şeylerden hayat bulmaya hevesli olabilir. Dolayısıyla nesnelere hayal ettiğimiz ani, şaşırtıcı, tekinsiz yaşamın şekli genellikle bir eşiği işaret eder, kendisini ölüm ile yaşam arasındaki sınırdaki konumlandırır.” (Kenneth, 2011: 203) Siberpunk kültürü ve psikoloji üzerine yazan McFarlane’a göre, birbirine zıt kavramların oluşturduğu diyalektik gerilimlere izin veren bir tür olarak siberpunkın doğası, sibernetik kontrol düşüncesi ve punk alt kültürünün anarşisi, düzen ve kaos, insan ve insan sonrası (post-human) arasında oluşan gerilim ara yüzlerinde gizlidir (2002:50).

Tom Gunning, teknolojik değişim olgusunu tekinsizin perspektifinden ele alır, teknolojiyle ilk karşılaşma, ilk icat aşaması tekinsizdir ve giderek bir alışma döngüsü içerisinde sürekli yinelenir. Gunning bunu Freud’un tekinsizi ilkel animizm ve her şeye gücü yeten (omnipotent) çocukluk inanışlarından beslenen yapısına uyarlar. İnsanların birçoğu çocukluğundaki bu tip ilk karşılaşmalarda oluşan tekinsiz, kısa ömürlü yabancılaşma ve sonrasındaki alışkanlıkla gelen ‘ev-gibi’ duygusuna aşınadır. Gunning’e göre tekinsizlik, sonradan gelen rasyonelleştirmelere, onları kendi varlığımıza ve yaşantımıza entegre etme stratejilerimize rağmen hep mantıklı bir örtünün altında gizlenir, asla kaybolmaz (2003:46-47).

“Lokomotifin “uzay ve zamanı yok etmesi” veya telefonun varlık ve yokluk kategorilerini bulanıklaştırması gibi temel deneyim kategorilerine yönelik meydan okumalar, tekinsiz tepkilere yol açar. Aynı şey, ontolojik durumu değiştiriyor gibi görünen kayıt teknolojileri, orijinaleri ikiye katlayacak kadar yoğun simülakrlar yaratan temsil teknikleri için de geçerlidir.” (Gunning, 2003:48)

Jeffrey Sconce, *Haunted Media* (2000) adlı kitabında, telgraf, telefon ve telsizle ilk kültürel büyülenmenin merkezinde benzer bir canlılık duygusunun olduğunu savunmaktadır, bugün siber uzay ve sanal gerçeklik deneyimlerinde olduğu gibi. Bu canlılık fantezileri, elektronik medya teknolojilerinin gerçek ve elektronik arasındaki sınırları sıklıkla ihlal eden ve böylece onların neredeyse hissedilen, duyarlı (sentient) varlıklar olarak algılanmasının önünü açan yapısından kaynaklanmaktadır (2000:2-7). Televizyonla konuşan, radyonun içinde küçük insanlar olduğunu düşünen, perdede yaklaşan trenden kaçan insanlar bu tekinsiz ‘canlılık’ düşüncesinin bilinen örnekleri olarak gösterilebilir. Maddi özden yoksun görüntü ve seslerle dolu dijital akışlardaki sanal varlıklar doğaüstünü uyandırmakta, “makinedeki hayaletler” tarafından ele geçirilme düşüncesi ürpertici olduğu kadar diğer dünyalara geçitler açan bu tekinsiz araçları aynı zamanda heyecan verici kılmaktadırlar. “İlk TV izleyicileri, set kapatıldıktan sonra ekranın ortasında beliren ve yavaş yavaş sönen ışık noktasının ürkütücü varlığını

her zaman hatırlayacaklardır; bu, görüntünün kendisi kaybolduktan sonra bile kutunun içinde bir şeylerin hala orada olduğunu düşündüren bir işarettir.” (2000:4) Korku sinemasının günümüz örneklerinde, günlük yaşamın zararsız hatta banal nesnelерinin, özellikle de cep telefonlarından web kameralarına bir dizi medya aracının birden doğüstü ile doğalin sınırlarının kararsızlaştığı bir konuma yerleştğini görebiliriz (Thacker, 2014:91). Schwarz’a göre, etkileşimli sistemler kullanıcılardan edinilen bilgilere dayanarak bireylere uyarlandığı için insan-makine etkileşiminin bu yönü bazen insana “rahatsız edici derecede gerçekçi bir kalite” olarak görünmeye başlar. Organizmaların çevreleriyle etkileşime girme biçimlerinden etkilenmeleri gibi tekinsizlik bir tür sibernetik doğa olarak anlaşılır (Schwarz, 2019:109).

Dijital kültürün farklı fenomenleri üzerinde okunabilecek tekinsiz, dijital doğanın ayrılmaz parçalarından biridir. Dijitalin teknik ikircikliğinden başlayarak, transfer edilebilir, dönüştürülebilir, farklı bağlamlarda ortaya çıkabilir, şekil değiştirebilir yapısıyla da ilgili olarak iletişim araçları bağlamında farklı örnekler verilebilir. Siber uzayda kurduğumuz arkadaşlıklar ve romantik ilişkilerde, yüz yüze ilişkilerden farklı olarak ya kendisini aşırı ifşa ederek, kişisel ilişkiler kurmak ya da geri çekilen, sansürcü, aldaticı olabilen ilişkiler kurulabilmektedir (Whitty, Young, 2016:207). Bu çelişkili davranış, hattın ucundaki kişi ya da kişilerin belirsizliği nedeniyle iki katı tedirgin edicidir. Aşırı bir benzetmeyle, bir seri katille ya da prototip bir algoritmayla yazışıyor olabiliriz ancak daha günlük hayat tecrübesi içerisinde belirtecek olursak ağ içerisinde bağlantıya geçtiğimiz kişilerin hakikiliği, dürüstlüğü, ‘gerçekten’ davrandıkları gibi mi düşündükleri belirsizdir, günlük hayattaki yüz yüze karşılaşmalardan çok daha fazla şüphelidir. Dijital cihazların ışıklı ekranı tarafından büyülenmiş, bedensel hareketleri ağırlaşmış mobil cihaz ekranına sabitlenmiş bakışlarla karakterize olan ‘telefon zombileri’ fiziksel olarak ölü, yine de hareketli yaşayan ölümler mitosunun yeni versiyonlarıdır (Chan, 2021:101). Bir başka örnek gece görüşü gibi dijital görüntülerin, adli tespit, travmatik hafıza ve tekinsiz kişiliksizleştirme (depersonalization) olarak üç farklı yöntem içinde çağdaş sinemada kullanılması olarak gösterilebilir: Hayaletimsi, insan olmayan, yeşil deri ve parlak gözler ile insan-gibilik (Monnet, 2015:126-9). Bu vb. örnekler çoğaltılabilir fakat dijital doğanın tekinsizliği ile teknofobiyi, tekno-korkuları, ağ toplumunun kaygı bozukluklarını ayrı tutmak gerekir. Tekinsizlik, dijital teknolojilerin, özellikle yaygın biçimde kullanılan ve günlük hayatta görünmez bir hal alan iletişim teknolojilerinden kaynaklanan genel, yaygın bir fenomendir ve tekil

örnekleri ve bireysel semptomları aşan, teknolojiyi modernizmin ayrılmaz bir parçası haline getiren ve tedirginlik ve kaygıya neden olan sanayi devriminden tekno-kültür hayranlığının aşırı görünümlerine uzanan çizginin sonuncu halkası olarak görülmelidir (Hantke, 2015:19). Her ne kadar tekinsizliği teknolojinin ruh üzerindeki etkisini tartışmak için kullanmasak da bu kavramları ele alırken genellemelere karşı dikkatli olmak gerekmektedir. Lemma'ya göre, akıl, herhangi bir yapısal donanıma ek olarak, içeriden, (iç gerçeklik) ve dışarıdan (dış gerçeklik) tarafından da yüklenen karmaşık bir aygıttır. Dış gerçekliğin dolaylı uyaranları iç gerçekliğin son derece kendine özgü filtrelerinden geçerek değiştirilmektedir (Lemma,2017:9). Yine de ele aldığımız tekinsizlik, dijital kültürün akışkan, belirsiz ele avuca gelmez doğasının bir parçası olarak görülmelidir. Dijital kültür emniyet duygusunun, huzurun, rahatlığın ve güvenin askıya alındığı, herkesin her daim tetikte olmasını gerektiren, stres uyaranlarına 7/24 maruz kalınan, dolayısıyla uyanıklık ve kaygıyı bir yaşam biçimi olarak dayatan, sınırların ortadan kalkmadığı ama nerede durulacağına asla bilinemediği bir tekinsizlik okyanusudur.

2.2.4.Sonuç: dijital doğa

Bu çalışmada 'dijital doğa' kavramı, *Dijital Kültür* (2002) adlı çalışmada Charlie Gere'den alınarak farklı bir bağlamda kullanılmıştır. Yine de Gere'in birçok vurgusuna burada da atıf yapmak gerekir, özellikle dijital kültürün 'gözden kaybolması'na yaptığı vurgu belirtilebilir. *The Matrix* (1999, Yön: Lana Wachowski, Lilly Wachowski) filminde ortaya konulan en önemli mesele, bilişim çağı teknolojilerinin 'simgesel ve görsel güçten yoksun', hayaletimsi fakat gerçekten görünmez hale gelmiş, her yerde bulunan, ağımsı doğasıdır. Dijital doğanın belki de en tartışmalı boyutu, onu anlamak için kullandığımız kavram ve yöntemler kapitalizmin soyutlaşma, işlemselleştirme ihtiyaçları tarafından şekillenmiş, bizzat dijital çağın oluşturduğu düşünsel kavramlara dayanmaktadır. Dijital kültürün gündelikleşmesi, bir tür görünmez doğa halini almasında katalizör görevini, karşı-kültür hareketleri, video, bilgisayar ve multimedya ile ilgilenen sanatçılar, ütopyacı Silikon Vadisi düşünürleri tetiklemiştir. Savaş ve işletme teknolojilerini kişisel bilgisayarlara, evlere, öğrencilere doğru hareket ettiren de dünyayı, toplumu teknolojinin insanlık potansiyelini arttıracığı, onu özgürleştireceği güçler olarak gören bir zihniyetin ürünü sayılabilir. Zaman geçtikçe bu akımların etkilerini fark etmemiz güçleşse de 'teknolojiyi kullanma ve anlama şekillerimizin özünde' hala bu unsurlar bulunmaktadır (Gere, 2008:201-4). Yine de bu çalışmada 'dijital doğa' gömülü teknolojiler, gündelik

hayat kltrnde gzden kaybolma gibi olgularla olduėu kadar insan-makine etkileşiminin bir boyutu olarak da ele alınmış, doėa ve kltr ayrımının tesinde dşnlerek bu doėanın altında yatan temel nitelikler olarak akışkanlık, bu akışkan fenomenlerden kaynaklanan belirsizlikler ve nihayet belirsizliėin getirdiėi tekinsizlik durumu olarak ele alınmıştır. Sonraki blmlerde dijital kltr oluřturan unsurların nispeten daha arařsal nitelikleri (aėlar, algoritmalar, yapay zeka, artırılmıř geręeklik vb.) ele alınacaktır.

2.3. Ağ Toplumu

Dijital kültürü oluşturan sosyal fenomenlerin arasında bir tür tutkal görevi gören, bir anlamda teknolojik altyapıyı oluşturarak bu kültürün temelini atan sistem, süratle birbirine bağlı ve entegre bir örüntü içerisinde, etkileşime dayalı, küresel bir ağ yapısının oluşmasıyla ortaya çıkmıştır. İmajların, malların, insanların, toplum ve ülkelerin birbirine giderek daha entegre, daha fazla etkileşim içerisinde bir küresel ağ içerisinde bir araya geldiği sistem, 21. Yüzyıl dijital çağına özgü değil modernitenin kuruluş dinamiklerine kadar geri götürülebilecek kadar eski bir gelişim ve değişim dinamiğinden beslenmektedir. Yaşanılan mekân, ulusal ve yerel kültürel etkiler, gelenek, görenek ve inançlar, ulus-devletlerin sınırlarını ve içsel düzenlerini tutkuyla koruma anlayışlarıyla sürdürülen toplumsal kaidelerle sürekli bir ilişki içinde olsa da ağ toplumuna dayanan küresel etkilere giderek açık hatta bu etkilerden beslenen, bu etkileri bir yanıyla arzulayan bir anlayışla, Giddens’in ifadesiyle ‘*düşselleşmektedir.*’ (2012:23). Bu anlamda mekânın düşselleştiği, entegre bir küresel sistemi oluşturan teknik boyut mekanik saatin bulunuşu ve zaman dilimleriyle günlük saatin kesin olarak bilinişi, tren raylarıyla, otobanlarla ve hava alanlarıyla giderek coğrafi etkileri ortadan kaldıran ulaşım ağları gibi dijitalden daha çok modernitenin temelindeki mekanik gelişimlere dayandırılabilir. Ancak dijital teknolojilerin yarattığı dünya, bu etkilerin çok daha hızlı, hatta anında ve canlı bir biçimde ortaya çıktığı, çok daha yoğunlaşmış bir etkileşime dayanan, organik ve entegre bir küresel ağ yapısında birleştirebilmesinden kaynaklı olarak ayrı bir dünyadır. Bu sebeple de dijital kültürün genetiğinde modern dinamiklerin bir tür yoğunlaşması ve entegrasyonu bulunabilir. “Bir postmodernlik dönemi yerine, modernliğin sonuçlarının eskisinden daha çok radikalleştiği ve evrenselleştiği bir başka döneme doğru gidiyoruz.” (2012:11) Giddens’in bu kehanetvari ifadesi sosyal medyanın, internetin, kablosuz ağ yapısının, cep telefonuna küçülen ve mobilize olan bilgisayarların dijital kültüründe gerçek ifadesini bulmuştur. Aynı şeyi, McLuhan’ın *Global Köy*’ü için de söyleyebiliriz; medya teknolojilerinin dünyamızı bir küresel köy haline getireceği ön görüşü ne basılı medyanın ne de televizyon ve radyonun dünyasında tam anlamıyla gerçekleşmiştir, dünyamızı küresel bir köy haline getiren teknolojiler dijital kültüre aittir.

2.3.1. Küreselleşme

Küreselleşme ve ağlar oluşturma dürtüsü kapitalizmin temel nosyonlarından biridir. Erken modernitenin başat eserlerinden *Komünist Manifesto*’da Marx ve Engels’in ünlü

ifadesi “katı olan her şey buharlaşıyor”dan hemen sonra burjuvazinin küresel iştahını bir tür üretim zorunluluğu olarak şöyle ifade etmişlerdi: “Ürünleri için durmadan genişleyen bir pazara gerek duyması burjuvaziye yeryüzünün dört bir bucağına salar. Her yerde yuvalanmak, her yere yerleşmek, her yerle bağlantılar kurmak zorundadır burjuvazi. Burjuvazi dünya pazarını sömürerek bütün ülkelerdeki üretim ve tüketime kozmopolit bir nitelik kazandırmıştır.” (2008: 24-25) Burjuvazinin bir niteliği olarak görülen her yere yayılma, bağlantılar kurma ve genişleme ilkesi çağdaş dijital kültürün merkezi temalarından bazılarıdır.

Küreselleşme söyleminin akademik literatürde popülerlik kazanması Berlin Duvarı’nın yıkılışı ve Sovyetler Birliği’nin çözülüşü ile iki kutuplu dünyanın son bulduğu ve giderek bir ‘yeni dünya düzeni’ etiketi altında tek, küresel, demokratik bir toplumun ortaya çıkacağı düşleriyle birlikte postmodernizm tartışmalarının hız kazandığı 90’lı yıllara rastlamaktadır. 90’ların başındaki bu ütopyik hayaller ile korumacı dürtüler arasındaki gerilim günümüzdeki dijital kültür alanına kadar taşınmış, ortaya çıkmakta olan ‘yeni dünya’nın neye benzediği üzerine -genellikle birbirine karşıt- görüşlerde, ağ toplumu ve küreselleşme özel bir yer edinmiştir. Friedman, 90’lı yıllar boyunca küreselleşme üzerine, büyük bir çoğunluğu, bilinçli bir biçimde milenyum kutlaması yapan sanal bir literatürün oluştuğunu belirtir. Daha sonraysa dünya tarihini iki döneme ayıran, modern dünyanın kötülüklerinin kaynağı olarak anlaşılan ve kendi içine kapanan homojenlik, etnik kesinlik, ırkçılık, yerellik ve özcülük gibi ulus-devletlerin sığınakları ile bunun tam karşıtı olan küreselleşme, ulus-ötesilik, melezlik, her şeyin küresel akışı, açıklık, kültürel özgürlük ile tanımlanan bir kozmopolitan varoluş konulmuştur. “Böylece, önceden yerel, ulusal ve umutsuzca kapalıyken, şimdi nihayet açık, ulus ötesi ve çok kreol* olabiliriz.” (2003:,vii-viii)

Henüz 1970’li yılların ortalarında yayınlanan küreselleşme teorisinin ilk kitaplarından “*Global Reach: The Power of the Multinational Corporations*”da Richard Barnet küreselleşmeyi çok uluslu küresel şirketlerin katalizörü olduğu bir entegrasyon sistemi olarak ele alır. Küresel şirketler, insanlık tarihinde merkezi bir planlamayı dünya çapında yapabilecek ilk kurumlar olarak görülür, etkisini sosyal ve kültürel sonuçlarından çok, kar ve pazar payındaki büyüme ile ölçse de Adam Smith’in temel varsayımına dayanarak bütünüün büyümesinin parçaların da büyümesine yol açacağını iddia eder.

* Kreol yöreye ve kişiye göre gelişen, birkaç dilin karışımından olan dillere, özellikle Avrupa ve Afrika dillerinin etkileşimini ve Avrupalı yerleşimcilere verilen ad.

İkinci Dünya Savaşı sonrası teknolojik patlama, kıtalararası roket tehdidi ve nefes alan tüm canlıları tehdit eden ekolojik krizler, gezegenin kaynaklarının sonsuza kadar sürmeyeceğinin keşfi altında küresel planlama ve verimlilik, karşı konulmaz kavrayışlar haline gelmiştir (Barnet, Müller:1974:14). 1995 yılına gelindiğinde Barnet, ekonomist John Cavanagh ile birlikte küreselleşme ütopyasının altını oyan başka bir kitap yayınlamıştır. Burada küreselleşme sözcüğünün 90'ların başlarındaki popülerleşmesi ve ütopyacılığını ti'ye alan yazarlar, Ford'un ekonomisinin Suudi Arabistan ve Norveç'in ulusal ekonomilerinden büyük oluşunu ya da Philip Morris'in yıllık satış rakamlarının Yeni Zelanda'nın GSMH'sından fazla oluşunu örnekleyerek küreselleşmeyi "*dünya imparatorlukları*" olarak yeniden tanımlar ve en yeni ve evrensel küreselleşme anlayışına en yakın alanın "küresel kültür piyasası" olacağı varsayımında bulunurlar (1995:1-3).

1970 yılında, radikal solcu İtalyan yeraltı dergisi *Sinistra Proletaria*'da, "*Kapitalist Toplumun Küreselleşme Süreci*" başlıklı bir makalede zamanın hâkim bilgi işlem ve yazılım şirketi IBM, "kendisini bir bütün olarak sunan ve kâr amacıyla tüm aktiviteleri kontrol eden ve üretim sürecindeki tüm aktivitelerini küreselleştiren bir organizasyon" olarak tanımlanmıştır. IBM, 14 ülkede üretilip 109 ülkeye satılıyorsa, "kendi içinde kapitalist emperyalizmin küreselleşmesini (*mondializzazione*) içermektedir. Bu yayın çağdaş anlamıyla küreselleşmeye ilk bilinen gerçek referanstır (James, 2021:207). Robertson'a göre, küreselleşme dünyanın 'birleşik' (united) hale geldiği ancak işlevselci bir tarzda naif bir biçimde entegre olmadığı bir yapıyı ifade etmektedir. "Bir bütün olarak dünyanın yapılanması" (structuration of the world as whole) terimini kullanan Robertson, 1990'da yazdığı makalesinde İkinci Dünya Savaşı sonu 60'lı yıllarla başlatıp 90'a kadar getirdiği dönem için "*Belirsizlik Fazı*" der ve özelliklerini şöyle sıralar:

"Küresel bilincin yükselmesi. Aya iniş. 'Post-materyalist' değerlerin vurgulanması. Soğuk Savaş'ın sonu ve nükleer silahların yayılması. Küresel kurum ve hareketlerin sayısındaki artış. Çok kültürlülük ve çok etniklilik sorunları. Cinsiyet, etnik ve ırksal düşüncelerle daha karmaşık hale getirilen bireylere ilişkin kavramlar. İnsan hakları. Akışkan uluslararası sistem - iki kutupluluğun sonu. Bir canlı türü olarak insanlığa duyulan ilgideki artış. Dünya sivil toplumuna ve dünya vatandaşlığına ilgi. Küresel medya sisteminin konsolidasyonu." (Robertson, 1990:27)

Sonuç olarak, çeşitli bilim insanları 1970'lerden beri hızlandığı iddia edilen çeşitli değişen ekonomik, politik ve kültürel süreçleri tanımlamak için küreselleşme kavramına başvurmuşlardır. "Artan küresel karşılıklı bağlantılılık", "dünya çapındaki toplumsal ilişkilerin hızla yoğunlaşması", "zaman-mekânın sıkışması" gibi geniş tanımları dışında

küreselleşmenin genel kabul görmüş bir tanımı ortaya çıkmamıştır (Steger, 2009:23). Steger akademik çalışmalarda küreselleşmenin politik açıdan birbirinden ayrı perspektiflerle ele alındığını belirtir: Bilgisayar teknolojileri ve World Wide Web gibi iletişim sistemlerindeki istikrarlı ilerlemelere bağlı pazarların genişlemesi olarak ele alan iş stratejisi Kenichi Ohmae’de örneklenen yaklaşım, küreselleşmeyi bir doğal afet gibi kendiliğinden güçler yerine politik tercihler olarak gören aktif faillik bakış açısı, siyasi ve teknolojik faktörleri birlikte alan John Gary ya da Manuel Castells’in küresel ekonominin daha da genişlemesi için elverişli koşullar yaratmak için birbirine bağlanan ayrıntılı sermaye, emek, bilgi ve pazar ağlarından oluşan “ağ toplumu” benzeri ılımlı yaklaşımlar ve son olarak ekonomik ve politik sistemlerin parçalanmasına ve ulusal sınırlar boyunca sızan ulus-ötesi akışlara karşı çeşitli ulusal ve çok taraflı tepkilerin rolünü analiz eden yönetim yaklaşımlarını sayar (2009:34-37). Steger’e göre küreselleşmenin baskın kültürel boyutları modern kültürün kalbine öyle yerleşmiştir ki araştırmacıların ilgilendiği tematik manzara çok geniştir ve uzun bir liste sunmaktan başka konuyu yalıtılmak dışında bir seçenek yok gibidir. Steger’in önerisi küresel kültürü bir homojenleşme olasılığı açısından ele almak ve baskın tüketim kültürü perspektifiyle ekolojik sonuçlarına odaklanmaktır. Bu anlamda bir tarafta dünyayı “Amerikanlaşma” ya da “McWorld” tezleriyle ele alan bir kültürel emperyalizm ekolü, diğer yanda Roland Robertson gibi küresel etkilere direnen daha niş yerel kültürlerin ortaya çıktığını savunan hibritleşme ve lokalizasyon ekolü oluşturacak iki ayrı bakış açısı ortaya çıkmıştır.* Bu iki yaklaşımın ortasında sosyolog Martin Albrow’un, her türden insan grubunun inanç ve eylemlerinin çerçevesini oluşturacak bir “küresel” bilincin oluştuğunu düşünerek bu değişimin altında yatan karmaşık etkileşimler ağını analiz eden ayrık bakış açısı bulunmaktadır (Steger, 2009:39-46).

Küreselleşmeyi “*karmaşık bağlantılılık*” olarak ele alan Tomlison’a göre, karmaşık bağlar, ağlar, akışlar sosyolojik, kültürel ya da antropolojik yaklaşımlarda da bulunmaktadır (2004: 12-13). Küreselleşen fenomenler siyasi, iktisadi ve kültürel alanı aynı anda kesen, özünde karmaşık ve çok boyutlu fenomenlerdir, sadece ekonomik ve siyasi entegrasyon önceliklendirilerek ya da bütünüyle teknolojik bir gelişimin sonucu olarak ele alınamazlar. İnsanların sembolik temsil pratikleri yoluyla anlam inşa etme

* Küreselleşme karşıtlığının aşırı ucunda sadece kültürel emperyalizm tezleri yoktur. Geçmiş ABD Başkanı Trump BM genel kuruluna hitaben yaptığı konuşmasında küreselliği suçlamış “Gelecek küreselcilere ait değil. Gelecek vatanseverlerindir.” demiştir. (Borger, 2019)

süreci olarak ele alınabilecek kültürel boyut teknolojik, ekonomik ve siyasi pratikler alanını boylu boyunca keser, bu yapıların birbiriyle ilişki ve bağlarını perçinleyen bir tür bağlam olarak işlev görür. Bir cep telefonu uygulamasıyla aldığı biletle Christopher Nolan'ın *Tenet* (2020) filmini izleyen izleyiciler, filmin sponsoru olan Hamilton marka saatlerin üretiminde kullanılan metaller ve bu metallerin zenginleştirilmesinde kullanılan teknolojileri de harekete geçirerek Uzak Doğudaki bir işçinin çalışma koşulları ile endüstrinin yarattığı küresel ekolojik sonuçlara etkide bulunmuş olurlar. Bu ağ yapısı, belirttiğimiz gibi dijital çağa özgü olmasa da etkileşimin, bağlantılılığın ve hızın yoğunlaşmış boyutu, çağdaş kültürü daha önce olduğundan çok daha karmaşık bir boyuta getirmiş, kültürü hiç olmadığı kadar güçlü bir şekilde küresel bir boyuta taşımıştır. Endüstriyalizmin küreselleştirici gücü ile makine teknolojileri yayılmış, etkiler, üretim alanıyla sınırlı kalmamış, insanların maddi çevreyle etkileşimlerinin genel karakteri ile günlük yaşamlarını da doğrudan etkilemiştir. Endüstrileşme iletişim teknolojilerinin gelişimiyle doğrudan ilişkilidir ve küreselleşme Giddens'a göre, çeşitli kurumsal boyutlarının her birinin ardında yatan ve "kültürel küreselleşme" olarak anılabilecek daha ileri ve temel bir yönü işaret etmektedir. Giddens 1892'deki bir yorumcuyla referans göstererek, gazete okuyan bir köylünün çağdaş olayları sadece bir yüzyıl önceki başbakanından daha iyi kavrayabildiğini yazar (Giddens, 2012:70). Bugün bu kavrayış çok daha hızlı ve çarpıcı bir etkiyle işlemekte, varsayımsal okuyucuyu aynı zamanda bir yayıncı haline getirerek, haber içeriklerini hazırlayan, sunan ve dağıtan kişi olarak da konumlamaktadır.

Küreselleşme, modern dinamikler içerisinde başlayan ancak gelişmiş bir ulus-ötesi sermaye piyasası ve entegre iletişim teknolojilerini gerektiren, önceki çağlara ait engeller ve sınırlılıklardan azade ya da bu tür dirençleri daha kolay aşan bir global akışlar repertuarıdır. Appadurai'ye göre, bu akışların temelinde imge ve hayali olan vardır. Küresel kültürün temelindeki bu kavramlarla fantezi, artık kitleler için bir afyon, somut dünyadan kaçış, seçkinlere mahsus bir eğlence ya da bir tefekkür biçimi değil, tüm öznellik biçimlerinin merkezinde yer alan ve bir sosyal gerçeklik olarak yeni küresel düzenin anahtar bileşeni haline gelen bir unsurdur (1996:31). Appadurai de medya etkileri üzerine yazan McLuhan'ın "küresel köy" vizyonunun abartılı bulunuşu hakkında yazar ve artık medyayla birlikte "mekan duygusu olmayan" topluluklar yarattığımızı, içinde bulunduğumuz dünyayı köksüzlük, yabancılaşma, bireyler ve gruplar arasında

açılan psikolojik mesafe ile elektronik yakınlık fantezileri (ya da kabusları) arasında gidip gelen şizofrenik bir dünya olarak gördüğümüzü söyler (29).

Küresel kültürün bu karmaşasını çözmek ve anlaşılır kılmak için Appadurai, küresel akışlar (global flows) adını verdiği beş görünümünden (scapes) bahseder: Etnik-manzaralar, medya-manzaraları, tekno-manzaralar, finans-manzaraları, ideolojik-manzaralar.* 90'lı yılların ortasında yazılan *'Modernity at Large'*daki bu 5 ayrı akış kümesi küresel dijital kültürün ağlarını da tarif etmektedir. Bu olguların manzaralar olarak ele alınması her bakış açısından aynı görünen verili ilişkiler olmadığını, farklı ülkelerin tarihsel, dilsel, politik konumlarıyla bükülmüş, derinden perspektifsel yapılar olduğunu vurgulamaktadır (33). Tekno-manzaralar, teknolojinin her zaman akışkan olan küresel konfigürasyonunu ve hem yüksek hem de düşük, hem mekanik hem de bilgi teknolojilerinin daha önce geçirgen olmayan çeşitli sınırlar boyunca yüksek hızlarda hareket ettiği gerçeğini ifade eder. Çağdaş dijital kültürde bu alan sadece ağır sanayi ve bilgi teknolojileri endüstrilerini değil günlük yaşam kültürüne gömülü hale gelmiş yaygın teknoloji kullanımına da götürür bizi. Mikrobilgisayarlar olarak görülebilecek cep telefonları, kablosuz internet ve tomurcuklanarak yayılan ekran yüzeylerle değişen görsel kültürel dünya, tekno-manzaraların endüstriyel boyutunu sıradan yaşam anlamında, günlük rutinin bir parçası olarak işlerlik kazanan bir kültürel boyut haline de getirmiştir. Medya-manzaraları dünya çapında artan özel ve kamu yararına sunulan bilgi üretme ve yayma amacıyla kullanılan elektronik kapasiteleri içermektedir. Bu medyaların yarattığı görüntüler modlarına (belge ya da eğlence amaçlı), donanımlarına (elektronik veya öncesi), izleyicilerine (yerel, ulusal, uluslararası) ve onları kontrol edenlerin çıkarlarına bağlı olarak karmaşık bükülmeler içerir. Dünyanın her yanındaki izleyiciler için görülen imajlardaki gerçek ve kurgu arasındaki çizgi bulanıklaşmış, karşılaştıkları mekanla doğrudan bir ilişki kurmaktan uzak alıcılar hayali dünyalar, fantastik objeler, estetikler inşa edebilir olmuştur. Burada ek olarak dijital kültürde imgeleri bizzat alıcılarının ürettiği ve yayınladığı bir üst aşamaya geçildiği söylenebilir. Üstelik bu görsel, işitsel ve tipografik imgeleri gerçek zamanlı bir akış içerisinde deneyimleyip hızla tükettiğimiz, her an yayıncı rolüne soyunabildiğimiz bir sürekli canlı yayın içerisinde yaşadığımız söylenebilir.** (Appadurai, 1996:33-37) Artık insanlar, makineler, para, imajlar ve fikirler

* Bu fenomenler akışkan ve düzensiz oldukları, uluslararası sermayeden giyim tarzlarına kadar çok derin etkileri oldukları için son ek olarak manzara/görünüm anlamında 'scape' ifadesi kullanılmıştır.

** Diğer Scape oluşumları şöyle sıralanır: (III) Etnik-manzaralar, turistler, göçmenler, mülteciler, sürgünler, misafir işçiler ve diğer hareketli grupların dostluk, akrabalık, boş zaman ağlarını etkileyişi ile hareket etme

giderek artan bir şekilde izomorfik olmayan yollar izleyerek küresel bir akış içerisinde ancak daha önemlisi bu akışların hızı, ölçüğü ve hacmi o kadar büyüktür ki yaşanan kırılma, bükülme ve kopukluklar küresel kültür politikalarının merkezi haline gelmiştir. Appadurai dövüş sanatlarının Hollywood ve Hong Kong film endüstrilerinin ulus-ötesi küresel akışı aracılığıyla çağdaş ve bazen de lümpen gençliğin fantezilerinde zengin bir yeniden şekillenmeye yol açtığını, bunun da ulusal ve uluslararası siyasette artan bir şiddet ve erkeklik kültürü yarattığını, bu tür şiddetin AK-47 ve UZI gibi, filmlerde görülen silahların şirket ve devlet güvenliği, terör, asker ve polis faaliyetlerinde artan kullanımlarıyla hızlı ve ahlaksız bir silahlanmaya yol açtığı, görünüşteki basit teknik homojenliklerin giderek karmaşıklaşan bir dizi döngüyü tetiklediğini bize hatırlatır (40-41). Appadurai 2013 yılında yayınladığı yeni kitabı “*The Future as Cultural Fact: Essays on the Global Condition*”da artık görüntülerin, dillerin, saç stillerinin dahil tüm kültürel nesnelerin daha hızlı hareket ettiğini söyler. Bu hızlanma, internetinin hızındaki artışın ve yaygın kullanımının, kültürler arası medya ve küresel reklamcılığın bir sonucudur. Bununla birlikte dünyanın farklı yerlerindeki toplum ve devletleri birbirine bağlayan yasa dışı ve gayri resmi piyasalar da ortaya çıkmıştır: İnsan organları, silahlar, değerli metaller ve seks işçiliği ticaretini içeren bu yan pazarlar, internetin, cep telefonlarının ve diğer karmaşık iletişim teknolojilerinin gücünden kapsamlı bir şekilde yararlanmaktadır. Bunda birçok yerel ekonominin yok edilmesinin ve dünyanın birçok yerini karakterize eden devlet yozlaşmasının da payı büyüktür (Appadurai, 2013:59).

Tomlinson’a göre, küreselleşmenin merkezi noktasını *karmaşık bağlantılılık* (*complex connectivity*) oluşturmaktadır. Marx’ın *Grundrisse*’te “mekânın zaman

fantezileri ile istikrarlı ilişkilerdeki kaymayı ifade eder. Sosyal medya ağları bu hareketliliğin görünür kılınmasında çok güçlü bir etkidir, bedenlerin fiziksel mevcudiyetleri ile düşsel mekanlardaki seyahatleri giderek birbirinden ayrılmakta, moderniteyi tanımlamak için sıklıkla başvurulan uçak ve havaalanı örneği dijital kültürün sinir ağlarıyla örülü sürekli çevrimiçi dünyasının gerisinde kalmaktadır. (IV) Finansmanzaraları para piyasaları ve ulusal borsalar üzerinde akan küresel sermayenin her zamankinden daha gizemli, hızlı ve takip edilmesi zor görünüşünü ifade eder. Küresel finans piyasaları hakkında tahmin yürütmek artık her zamankinden daha zor olsa da tüm banka işlemlerimizi cep telefonu uygulamaları üzerinden yapabiliyor, sanal cüzdanlarımıza sanal para yükleyip borsa oyununa istediğimiz an katılabiliyoruz, bu elbette çok daha kırılabilir ve güvensiz bir piyasa iklimi yaratıyor. Dijital kültürün finansal akışları katılımın, hızın ve bağlantının bu kitlesel yoğunlaşması ile çok daha belirsiz ve tekinsiz bir hal alıyor. (V) İdeo-manzaralar, doğrudan politik ve sıklıkla devlet ideolojileri ve açıkça devlet iktidarını veya onun bir parçasını ele geçirmeye yönelik hareketlerin karşı ideolojileriyle ilgilidir. Özgürlük, refah, haklar, egemenlik, temsil ve ana terim demokrasi dahil olmak üzere bir fikir, terim ve imaj zincirinden oluşan Aydınlanma dünya görüşünün unsurlarından oluşurlar. Dijital kültürde bu alan, #metoo hareketi gibi yeni dijital fikir akışları, Wall Street Occupy, Arap Baharı, Gezi Parkı olayları gibi sosyal medyanın gücüyle desteklenmiş ve hemen hemen internet üzerinde örgütlenip sokaklarla ilişki kurmuş hareketler ve onların yeni medya araçlarıyla haberleştirilmesi, küresel çapta yayılmalarıyla örneklendirilebilir.

tarafından yok edilmesi”, David Harvey’in “zaman-mekân sıkıştırılması” olarak gördüğü bu olguyu bağlantılılık ve yakınlık (proximity) arasındaki farkları vurgulayarak açıklar. Fenomenolojik ve mecazi anlamda iki tür yakınlık tanımlayan Tomlinson, ilkinde medya teknolojileri ile uzaktaki imgeleri yerel mekanımıza getirebildiğimiz, daha samimi, küçültülmüş bir dünyayı, ikincisinde örneğin banka hesaplarımızla küresel finans sistemine katılışımızı örnekler. Her iki durumda da hiçbir teknolojik ve toplumsal dönüşümün yok edemediği, içinde bulunulan ve mekâna demirlenen bir fiziksel bir varlık vardır. Küreselleşmeyi tanımlayan karmaşık bağlantılılık, bu uzaklığın artık farklı biçimlerde yaşanıyor oluşunu ifade eder. Bu karmaşık bağlar, homejenleştirme, küresel teklik, bir örneklik eğilimi gösterse de yerele bağlı fiziksel mevcudiyetlerin dirençleriyle birlikte var olurlar. Uçak yolculuklarıyla yapılan bağlantı ve etkileşim örneği, dijital kültür kıyaslamaları için ufuk açıcı olabilir. Birbirine benzeyen havaalanlarında yapılan, duty-free’lerle devam edip turistik bir güzergahtan otele girişle sonuçlanan ve kentin kartpostal mekanlarında süren bir gezi hayal edilebilir. Bu bağlantılılık gerçek mesafeyi aşma duygusunu barındırmaz, bir tren yolculuğundaki gibi manzaranın ve iklimin yavaş değişimini, sosyal etkileşimi, yaşanan sıkıcı anları, sembolik sınır geçişlerini, durup kalkmaları barındırmaz, kentin küresel markaların işgali dışındaki otantikliğini, reklam panolarında görünmeyen arka sokaklarını, mahallelerini içermez, yerelliğin ayrıksılığı ve farklılığı, kültürel farkı deneyimlenemez. Daha önce hiç kimsenin deneyimlemediği süratte başka bir coğrafyada bulunulur ancak yine de bu yakınlık anlamını gelmez. Bu anlamda dijital kültür bu yerinden edilmiş ilişkiyi çok daha radikal bir boyuta taşır: Herkes, her an bağlantıda olabilir, bu küresel ağ görünümü mesafe duygusunun yok olmasına yol açmış olabilir ancak kullanıcılar bilgisayar terminalindeki geçici kültürel yaşam aracılığıyla fanteziye bağlanır. Bu düşsel ilişki zaman ve mekâna bağlanan “ev”in kaçınılmaz varlığıyla yerelden gerçek bir kopuşu da asla barındırmaz. *Kullanıcılarına tek bir yerde kalıp küresel modernliğin getirdiği “yerinden etme” deneyimini yaşatan bu düşsel yakınlık fantezisidir.* Bu hayali ilişkiler yereli dönüştürdüğü oranda gerçek ilişkiler haline gelir ve her düşsel bağlantı bir küresel teklik düşüncesini (inanç ya da direnç olarak) besler. “Bağlantılılık yerelliklere doğru ilerledikçe yerel deneyimleri dönüştürür; fakat aynı zamanda insanları, kaderlerinin küresel bir çerçevede inkâr edilemez bir biçimde birbirlerine bağlandığı bir dünya ile karşı karşıya getirir” (Tomlinson, 2004: 26).

“Gelenek, zamanın ve dolayısıyla uzamın organizasyonu ile ilgilidir: biri diğerine ters düşmedikçe küreselleşme de öyle. Gelenek, zamanı kontrol ederek mekânı kontrol ederken,

küreselleşme ile bunun tersi olur. Küreselleşme özünde 'uzaktan eylem'dir; yokluğu mevcudiyet üzerinde baskı kurar, zamanın tortulaşmasında değil ama mekânın yeniden yapılandırılmasında" (Giddens,1994: 96).

Niezen de Tomlinson'u destekleyen bir noktadan küreselleşmenin biri kültürel evrenselcilik diğeri kültürel tikelcilik olarak iki ayrı küresel kimlik yarattığını ve bunların katı bir düalizmin aksine zaman zaman iç içe geçerek birbirini oluşturduğu çeşitli paradokslarla var olduğunu anlatır. Niezen'e göre, küreselleşme, topluluklarını savunanların ona direnmek ve onu kontrol etmek için gösterdikleri çabalardan bağımsız düşünülemez. Global kültürel akımlara direnmenin bir yolu olarak insani farklılıkların önemsizleştirildiği, yerel kültürle örülü, diğer yaşam biçimlerini reddederek yeni bir tür gelenek ve "biz" ve "onlar" icat eden mikro kozmoslar oluşturulmaktadır (2004:3-4). Küresel bir kimlik, aynı zamanda dijital bir kimliktir ve internetin sınırsız düşüncenin ana kaynağı haline geldiği 2000'lerin başında küreselleşme karşıtı güçlerin ya da marjinal toplulukların örgütlenme ve yayılma amaçlarıyla kullandığı bir politik aktivizm aracıdır aynı zamanda. Sözde geleneksel topluluklar dahil hiç kimse toplumsal hiyerarşiyi, direniş stratejilerini ve kolektif benlikleri yeniden şekillendiren bu küreselleştirici güçten kaçamamaktadır (2004: 75). Friedman'a göre, (2008) dünyanın teknolojik terimlerle birleşmesi, özerk kültürel ve hatta teknolojik süreçle değil, sermaye yatırımının ademi merkezileştirilmesiyle finanse edilen bir süreçtir. Sistemin üst sınırlarında seyahat edenler için kesinlikle küresel bir perspektif yaratırken, sistematiklik açısından eşit derecede küresel, ancak oluşumları açısından fazlasıyla yerel/ulusal/etnik/yerli olan fenomenleri de beslemektedir. "Küreselleşme aslında bir yerel dönüşüm sürecidir, küresel olayların, ürünlerin ve çerçevelerin yerele paketlenmesidir. Bir kozmopolit, öncelikle sürekli olarak dünyayı dolaşan değil, kendi yerelliğine karşıt olarak onunla özdeşleşen kişidir." (2008:299-300) Buna karşın yazarlar küreselleşme tartışmasının kendisini abartılı bulmaktadırlar. Yeni sermaye birikimi modeli ve çok uluslaşmanın niceliksel olarak tarihte eşi benzeri görülmemiş bir ürün, hizmet ve insan küreselleşmesi yarattığını kabul ederler. "Ancak genellikle fark edilmeyen şey, spagetti, tıbbi sistemler, bilim, matematik, giyim vb. gibi kültürel aktarımları içeren küresel süreçlerin çok uzun süredir var olduğu ve ilk ticari uygarlıklardan bu yana dünya tarihinin temel unsurları olduğudur." (Friedman ve Friedman, 2008: 242-243)

Evrenselcilik ve tikelcilik Harvey'de de "aynı insanın kafasında bile birbirine paralel olarak akan iki halet-i ruhiye akımı"dır (1997:307). Harvey küreselleşmenin

maddi temellerini analiz etmiş ve ağ toplumunu modernitenin kökeninde bulunan ve bir dizi zaman-mekân sıkışması silsilesi yaratan çelişkili güçlerine bağlamıştır. Mutlak mekân ve mahallin kesinliği, bağlantılılığın getirdiği bir yerdeki olayın başka yerdeki olayları da tetikleyebileceği bilgisiyle yerini güvensizliğe bıraktığını anlatır. Avrupa’da küreselleşme finansal sistem ve kredi üzerine kurulu hayali sermaye ile somut para arasındaki gerilimin yarattığı enternasyonalizm, eş zamanlılık, güven vermeyen zamansızlık arasında gerçekleşmektedir (1997:203). Kamusal zaman radyo ile türdeş ve evrensel bir görünüm almış, buna karşın yerele, geçmişe ve özel olana ilgi artmıştır. Yeni ulaşım ve iletişim sistemleri gün geçtikçe bir küreselleşme ağı yaratarak uluslararası iş birliğini teşvik ederken bir yandan da yayılcı ülkeleri bölerek çatışmalara yol açmaktadır. “Bir dünyanın savaşının ancak dünya bu denli bütünleştikten sonra mümkün hale gelmesi, dönemin büyük ironilerinden biridir” (akt. Harvey, 1997:310). Harvey, modanın seferberliği ile tüketim temposundaki artış ile mal tüketiminden daha hızlı ve esnek hizmet/eğlence/hobi tüketiminin kolay ve kısa süreli dünyasına geçişle tanımladığı sermayenin devir süresindeki hızın gelip geçicilik ve uçarılıkta bir artışa yol açtığını, “katı olan her şeyin buharlaştığını” söyler. Alvin Toffler’e atıfla fast-food ve kâğıt-plastik ambalaj vs. kullanımdaki artışla örneklenen bir “kullan-at” toplumu ortaya çıkmıştır. Malların yanında, hayat tarzları, değerler, istikrarlı ilişkiler, şeyler, binalar, yerler, insanlara bağlılık da sökülüp atılmaktadır (319). Dolayısıyla dolaşımın hızlanması, yani bağlantılılığın kuvvetlenişi tam ters bir etkiyle ilişkinin azalışıyla sonuçlanmaktadır. Bugün çağdaş dijital kültürün temelindeki ilişki biçimlerinden biri de bu bağlantıda olma haliyle gelen ilişkisizlik durumudur. Sürekli yenilik, şeylerin hızla işe yaramaz hale gelebileceği bir gelip geçicilik duygusu yaratmaktadır. Simmel’den örnekle uyarım bombardımanı duyusal açıdan bir aşırı yüklenme sorunu yaratmış, Simmel’in yüzyıl önce saptamış olduğu modernist kentsel yaşamdaki tepkiler yelpazesi geçerliliğini sürdürmüştür. “Duyusal uyarımların dışlanması, yadsıma, her şeyden usanmış bir ruh halinin geliştirilmesi, kör uzmanlaşma, yitik bir geçmişin imgelerine dönüş (yadigâr nesnelerin, müzelerin, harabelerin önemi buradan kaynaklanır), aşırı basitleştirme (benliğin gösteriminde ya da olayların yorumlanmasında)” (320).

2000’li yılların başlarındaki birçok çalışma kültürel küreselleşmenin ölçeğinin iletişim teknolojilerindeki yoğunlaşmaya paralel bir biçimde katlanarak büyüdüğünü işaret etmektedir. İnternet kullanıcılarına ilişkin rakamlar artış göstermekte, televizyon ve filmlerin ticareti her yıl katlanarak büyümektedir. “Radyo, televizyon, internet, uydu

ve dijital teknolojilerin hızlanan yayılımı anında iletişimi mümkün kılmış, birçok ulusun bilgi üzerindeki kontrolü etkisini yitirmiştir. Her yerde insanlar daha önce olmadığı kadar başka kültürlerden etkilenmektedir. Farklı dilleri konuşsak bile hiçbir şey fikirlerin ve kültürlerin akışını durduramıyor.” Ölçeğinin ötesinde artık küreselleşmenin başında politika değil şirketler vardır. Küresel şirketler devletlerin, teokrasilerin yerini almıştır. İnsanlar arasında doğrudan temas olmaksızın yeni anlayışlar, ortak noktalar ve anlam çerçeveleri geliştirilir (Held, McGrew, 2003:17-18). İletişimin küreselleşmesi birbiriyle ilişkili üç gelişmenin sonucu olmuştur. İlki elektronik olarak kodlanmış bilgilerin iletimi için çok daha fazla kapasite sağlayan daha kapsamlı ve sofistike kablo sistemlerinin konuşlandırılmasıdır. İkincisi, uyduların uzun mesafeli iletişim amacıyla, genellikle kara tabanlı kablo sistemleriyle birlikte artan kullanımınıdır. Üçüncü ve birçok yönden en temel olanı dijital bilgi işleme, depolama ve geri alma yöntemlerinin artan kullanımınıdır. Mikroşlemciler gibi elektronik teknolojilerinin geliştirilmesi ile birlikte bilginin dijitalleştirilmesi, depolama ve iletilme kapasitesini büyük ölçüde arttırmış ve bilgi ve iletişim teknolojilerinin yakınsamasının temelini oluşturmuştur (Thompson, 2003:253). Küreselleşme ağlarının yaygınlığı, bağlantılılığın yoğunluğu, akışların hızı ve etki eğilimi gibi başlıklarda ortaya çıkan güçlenmeyle ilişkili olarak ele alınmaktadır. Buna göre, küreselleşme, sosyal ilişkilerin ve işlemlerin mekansal organizasyonunda -genişlikleri, yoğunlukları, hızları ve etkileri açısından değerlendirilen- kıtalararası veya bölgeler arası akışlar ve ağlar üreten bir dönüşümü somutlaştıran bir süreç (veya süreçler dizisi) olarak düşünülebilir (Held, McGrew, vd. 2003:68-69). Giddens henüz 1994 yılında küreselleşmenin ‘uzaktan eylem’e dayandığı erken dönemlerinde onun iki yönlü bir süreç olarak işlediğini ancak kültürel biçimleriyle geleneğin bağlı olduğu yerle olan organik bağı kestiği için özünden merkezsiz ve giderek artan biçimde “yönsüz” hareket ettiğini belirtir (Giddens, 1994:96).

Küresel akışların dijital kültürle birlikte hızlanan yoğunlaşması başlangıçtaki çift yönlülük ve karşılıklılık ile yönsüzlük arasında gidip gelen küreselleşmenin doğasını “küreyerel” (*Glocal*) olarak adlandırılan bir ara formda sabitlemiştir. Özellikle medya içerikleri ve hizmetlerinde karşımıza çıkan küresel yerelleşme örnekleri ulusal kültürlere saygıdan değil, ticari bir zorunluluk olarak ortaya çıkmıştır. Küreyerelleşme, Batılı veya Batılılaşmış medya akışlarının hızlanmasıyla ilintili olarak Sony’nin bir zamanlar ‘küresel yerelleştirme’ olarak nitelendirdiği şeye uyan küresel bir medya ürünüdür: Medya içeriği ve hizmetleri, ulusal kültürlere özel bir saygı nedeniyle değil, ticari bir

zorunluluk olarak belirli kültürel tüketicilere göre uyarlanmıştır. Bölgesel yaratıcı merkezlerden kaynaklanan çok dilli içeriğin büyümesi dijital teknolojinin, özelleştirilmiş ve kuralsızlaştırılmış yayıncılığın ve uydu ağlarının mevcudiyetiyle gerçekleştirilmektedir. Kore ve Hint filmlerine artan uluslararası ilgiyi ve 7/24 haber ağı Al-Jazeera'yı örnek veren Thussu'ya göre (2015:378-9), bugün dijital yayın (stream) platformlarının her ülkede ayrı yerli içeriklerin üretilmesine gösterdikleri özen bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Netflix 2022 Nisan ayında Türkiye'de 14'ü orijinal olmak üzere 42 film yayınlamış, bu 42 filmin 3'ünü yerli lisanslamalar oluşturmuştur. Nisan ayında 7 farklı film Netflix'te gün birincisi olmuş, en uzun liderlik süresi "*Seni Bulacam Oğlum!*" (2021, Yön: Gökhan Yıkılkan) adlı yerli bir yapıma ait lisanslamaya aittir. Aynı durum Şubat ayında "*Aşk Taktikleri*" (2022, Yön: Emre Kabakusak) filmi için de yaşanmış, film Netflix platformunda son bir yılda en çok izlenen içeriklerinden biri olmuştur (Sakar, 2022). *Kültürel yakınlık (cultural proximity)* kavramı aynı zamanda, mizah, cinsiyet imajları, kıyafet, stil, yaşam tarzı, diğer yaşam tarzları hakkında bilgi, etnik tipler, din ve tanıdık veya rahat görünen değerler gibi belirli unsurlarda algılanan ve benzerliğin izleyicilerin yerel ya da ulusal televizyonlarını ya da yakın kültürlerden televizyonu tercih edeceklerini varsayan bir düşüncedir (Straubhaar, 2021:26). Araştırmalar genellikle yerel veya ulusal izleyicilerin çoğunun ulusal programlamayı desteklediğini, ancak her ülkenin tüm türlerde üretme veya günün tüm bölümleri için yeterli üretme yeteneğine sahip olmadığını da göstermektedir (Straubhaar, 2021:31).

Japon organizasyon ve yönetim stratejisti Kenichi Ohmae, 90'ların hemen başında yayınladığı "*Sınırsız Dünya*"da yöneticilerin dünyayı ve işlerini görme biçimlerinin birbirine bağlı yeni küresel ekonomik sistemde nasıl değiştiğiyle ilgilenmiş ve çok satan bir kitap olarak ulusal sınırların şirket ve ulusların başarısında giderek önemini yitirdiğini anlatmıştır. 2008'de yayınladığı son kitabı "*Gelecek Küresel Aşama*"da bu küresel yapının nasıl dijital dünyayla tam olarak entegre bir sistem haline geldiğini özetlemektedir.

"Küresel bir ekonomi tarafından birleştirilmiş, gerçek anlamda ağa ve birbirine bağımlı bir dünyada yaşıyoruz. Geçmişte, işletme ve ekonomi ayrı tiyatrolarda farklı izleyicilere oynanan oyunlara (belki aynı yazara ait) benziyordu. Oyuncuları ve aktrisleri farklıydı ve performans tarzları genellikle bireysel tiyatro geleneğinden etkileniyordu. Şimdi drama, devasa bir küresel sahnede gerçekleşiyor. Bu sahnedeki oyuncular bazen seyircinin dikkatini çekmek için rekabet halindedir, ancak sahnedeki hareketler serbest akışıdır, artık eskimiş

sahne mobilyaları tarafından engellenmez. Küresel sahne sürekli bir hareket halindedir.”
(Ohmae, 2008:xxiv-xxv)

Ohmae’ye göre bu yeni aşama bilgi teknolojisindeki gelişmelerle mümkün olmuştur. Veriler artık fiber optik kablolar veya uydu iletimleri aracılığıyla dünyanın bir ucundan diğerine serbestçe geçer. Bilgi ister fiziksel ister politik olsun, engellere meydan okur. Teknolojinin belirli görevlere uygulanmasını kolaylaştırmak için platformlar kurulmuştur. Google gibi güçlü arama motorları, dijital labirente ilgisiz bilgi parçalarını bulmayı ve birleştirmeyi mümkün kılar. Analog toplumda, anlam çıkarmak için ayrı bilgi parçalarının insanın fiziksel faaliyetiyle birleştirilmesi gerekiyordu. Şimdi, birbirine bağlı milyonlarca bilgisayardan geçen, sentezlenen bilgileri ve çıkarımları milisaniyeler içinde bir araya getirebiliyorlar. “İnsanlık, yeni küresel tiyatrodaki resmi bir açılış töreni olmadan sınırsız ve dijital dünyaya göç etti” (Ohmae, 2008:xxiv-xxv).

Ohmae’ye göre küreselleşme, karşıtlarından bazılarının iddia ettiği gibi çeşitli kültürel farklılıklar pahasına tüm dünyaya belirli bir ticari faaliyet biçimini empoze etme girişimi değildir. Küreselleşme bir çeşit insanlar ve toplumlar olarak karşılıklı bağımlılığımızı fark eden ve onaylayan bir mekanizmadır. İster ekonomik ister kültürel olsun, kendi kendine yeterlilik yanılığına vurgu yapar. Bir küresel optimizasyon süreci oluşmalıdır.

“Gözlemlediğim şey, küreselleşmenin bireylerin, tüketicilerin, şirketlerin ve bölgelerin ait oldukları ulus-devletin mirasından özgürleşmesinden başka bir şey olmadığıdır. Sonunda, her biri için mevcut olan bilgiler onlara seçim bilgeliği verecektir. Tüketicilerin dünyanın herhangi bir yerinden en iyisini ve en ucuzunu alıp almaması da onların seçimidir ve hükümetin kararı değildir.” (2008: 122-123)

Ohmae’ye göre küresel kültürün yeni sakinleri *Cyberite*’lerdir. JEU (Japonya, Avrupa, Amerika) bölgesinin dışına yayılmıştır ve artık 10.000 \$ artı kişi başına düşen GSYİH kulübü ile sınırlı değildir. Yeni kabile, gelişmekte olan ve az gelişmiş ülkelerdeki aydın ve meraklıları içermektedir. Beş yıl internet kullanan *Cyberite*’ler benzer düşünce, eylem ve davranışlar sergilemektedirler. Birbiriyle bilgi paylaşma eğiliminde olan, bir ulusal devlet bölgesinden çok siber-uygarlığa ait olan, Amazon kullanan, dijital kamera sahibi, müzik indiren, Excel ve PowerPoint dünyasına ait insanlardır bunlar. Beş yıl içinde siber ormanda inanılmaz bir mobilite gösteren *Cyberite*’ler, online dünyaya adapte olur, orada alışveriş yapar, daha fazla küresel bir görünüş elde eder (2008: 176).^{*} Tam zıt

^{*} Ohmae küreselleşmeye kan veren iktisadi boyutu şöyle anlatır: “Gözlemciler, küresel ekonominin gücünü ve yaygınlığını tam olarak anlamadıkları için affedilebilir. Büyük ölçüde görünmezdir. Çıplak gözle

bir bakış açısından Samir Amin’se küresel dünya sisteminin 90’lı yıllarla birlikte yeni bir küresel polarizasyon dönemini başlattığını ve beş büyük monopolinin hakimiyeti altına girildiğini ifade etmektedir. Ulus-devletlerin aşındığı ve sosyal ve politik kontrolün erozyona uğradığı bu çağ sanayileşmiş-merkez ile sanayileşmemiş çevre arasında yeni kutuplaşmaların yaşandığı bir dönemdir. Özellikle devletin askeri harcamaları aracılığıyla desteklenen teknolojik tekel, dünya çapında finans pazarını destekleyen finansal tekel, doğal kaynaklar üzerindeki tekel, medya ve iletişim tekelleri ile kitlesel yıkım silahları üzerindeki tekeller birbirine bağlanmış küresel kapitalizmin beş yeni monopolik yapısını tanımlamaktadır. Amin’e göre, kaçınılmaz gözükken bu küresel varoluşumuz, bir silahsızlanma organizasyonu, doğal kaynaklara eşit erişim örgütlenmesi, gezegenin majör bölgeleriyle esnek ekonomik ilişkilerin müzakere edilerek finansal ve teknolojik tekellerin dağıtılması ve iletişim, kültür ve siyasi önlemlerle ilgili küresel/ulusal ölçekte bir müzakerenin başlatılması ile idealize edilebilir (2014:3-6).

Smyrnaioş’a göre, etkin düzenleme eksikliği ve devasa finansal kaynaklardan yararlanan, devlet desteğiyle büyüyen bir internet oligopolisi ortaya çıkmıştır. İşlerinin önemli bir kısmı maddi olmayan ürünler ve hizmetler sağlamak olduğundan internet aktörleri dijital kültürün küreselleştirici akımlarından faydalanmaktadır. Bu oligopolinin bir ülkede veya bölgede kurulmasını önlemenin tek yolunun Çin ve Vietnam gibi interneti sansürlemekten, yani bir tür karşıt güç uygulamaktan başa bir şey olmadığını iddia eder. Apple, Google, Amazon, Microsoft ve Facebook artık dünya çapında Coca-Cola veya McDonald's olarak bilinen markalardır. Her yerde bulunmaları, özellikle gelişmekte olan ülkelerdeki birçok internet kullanıcısının artık oligopolün özel alanları ile internetin kendisi arasında bir ayırım yapmadığı şeklinde anlaşılabilir (2018:67-68). Daha önemlisi Smyrnaioş’a göre, küreyerelleşme ya da küresel akışların lokalizasyonu gibi yaklaşımlar internet oligopolü söz konusu olduğunda geçerliliğini yitirmektedir. Tarihsel olarak farklı bir geçmişe dayanan Amazon ve Microsoft haricinde neredeyse tüm aktörler Amerika’nın

tamamen görünmediğini söylemek daha iyi olabilir. Bu, gizli veya münzevi olduğu anlamına gelmemelidir. Bunun nedeni, gerçekleştirdiği eylemlerin genellikle sokaklarda veya ulusal parlamentoların tartışma odalarında değil, bilgisayar terminalerinde gerçekleşmesidir. Gelişimi hızlı nakit transferini mümkün kılan mekanizmalardan biri de bir plastik parçasıdır: kredi kartı. Yüz milyonlarca tüketici için para taşımak ve harcamak için tercih edilen araçtır. Ancak kredi kartı sahiplerinin harcadığı para asla görülmez. Bazen ödeme o kadar hızlı gerçekleşir ki, inanılmaz derecede yüksek deklanşör hızına sahip en gelişmiş kamera bile bunu kaydedemez.” Ona göre, siber teknoloji, büyük miktarda verinin inanılmaz hızlı bir şekilde aktarılmasına izin vermeseydi, küresel ekonomi mümkün, hatta anlaşılır bile olamazdı. İnternet bu sürecin yalnızca en halka açık kısmıdır. Örneğin, dış kaynak kullanımı, yeni süreçleri modelleme ve kritik yazılım bileşenlerini dakikalar içinde anında teslim etme yeteneği de aynı dijital bağlantı ve hız sürecinin eseridir. (2008: 20)

Batı kıyasına yerleşmiş, yurtdışında asgari ekipler tutan firmalardır, ürünlerinin test edildiği ve küresel olarak uygulandığı yer de burasıdır. Stratejik fonksiyonların bu merkezileşmesi, ürün ve hizmetlerin standardizasyonu ile birleştiğinde verimliliği artırmayı ve önemli ölçekte ekonomileri elde etmeyi mümkün kılmaktadır. Netflix’te 2020 yılında yayımlanan *Social Dilemma* (Yön: Jeff Orlowski), Silikon Vadisi çalışanlarının ağzından bu ürünlerin nasıl neredeyse hiçbir testinin yapılmadan küresel olarak dağıtım ve yayına girdiğini göstermektedir. “Tarihte daha önce 20-35 yaş arası 50 tasarımcı beyaz Kaliforniya’da oturup 2 milyar insanın hayatını etkileyecek kararlar vermemiştir. İki milyar insan niyet etmedikleri şeyler düşünecekler çünkü Google’daki bir tasarımcı bir gün “sabah uyandığımızda bildirimleri böyle göreceksiniz” diyecek.”

Bu temelde, internetin oligopolistik oyuncularını, on yıl boyunca egemenliklerini pekiştirdiler. Popüler klişelerin aksine, bu çok uluslu şirketler, olası veya gerçek rekabeti ortadan kaldırmak için fahiş pazar güçlerini kullanır, onlarca yıllık deregülasyondan kaynaklanan düzenleyici çerçevedeki boşluklardan yararlanır ve yetkililerin dijital iletişim kanalları üzerindeki denetimlerini etkin bir şekilde sınırlamasını önlemek için tükenmez kaynaklarını kullanmaktadırlar. Kârlarını artırmak ve vergilerden kaçınmak için finansal küreselleşmeden yararlanırlar. Bireysel internet kullanıcıları ve çok sayıda piyasa dışı faaliyet tarafından çevrimiçi olarak üretilen değeri yakalamak için karmaşık uygulamalar kurarlar. Çevrimiçi olarak mevcut bilgiler üzerinde ekonomik sansür uygularlar ve internet kullanıcılarının kişisel verilerini toplar ve kullanırlar (Symirnaios, 2018:146).

Sosyal medya platformları sadece devasa küresel ticari veya kurumsal firmalar olarak görülemez, aynı zamanda kullanıcıların içerikleriyle şekillenen bir ortamdırlar. Günlük sosyalliğin en mikro düzeylerinde dahi etkin ve her yerdedir, bazı durumlarda sosyal dayanışmayı güçlendirip (organ bağışı, yardım toplama vs.) büyütebilir. İnternet örneğinden gidecek olursak, temel günlük rutinlerin mikro düzeyi açısından vazgeçilmezdir. İnsanların bilgiyle daha yoğun ve sık bağlantılı olmasını sağlar. Günlük yaşamda internet yoluyla başkaları ve bilgiyle etkileşim içindeyizdir ancak bu değişikliklerin makro düzeyde dramatik etkileri yoktur, insanların yaşam tarzlarını, ritüellerini değiştirmezler. Elbette bazı istisnalar vardır. “İnternet erişimi genişletir ve medyanın topluma nüfuzunu yoğunlaştırır, ancak bunu yaparken bu düzenleri veya güçleri şekillendirir ve onlar tarafından şekillendirilir. Bu komutlar veya güçler

arasındaki ayrımın sadece analitik olmadığı, aynı zamanda internet dahil medyanın pratikte nasıl çalıştığı için de geçerli olduğu eklenebilir” (Schroeder, 2018:7-8).

Küreselleşme perspektifini dijital platformlar çağına taşıyan Yong Jin, sosyal medya uygulamalarının (Facebook, Instagram), arama motorlarının (Google, Yandex), akıllı telefonlar ve onların yazılımlarının (Android, IOS), dijital oyunların ve çevrimiçi yayın (online streaming) platformlarının (Netflix, Amazon Prime) yükselişinin büyük boyutlara vardığını belirterek küresel kültür pazarının artık çok daha yakın ve bağlantılı, hızlı ve yoğunlaşmış, yaygın ve görünmez halde olduğunu söyler. Dijital kültürün bu baskın ağ yapısı, küresel ölçekte insanları, malları, görsel-işitsel imgeleri ve her türden veriyi birbirine bağlar, daha çok etkileşim ve anlam alanı yaratır. 2007’de iPhone’un Steve Jobs tarafından tanıtılmasıyla birlikte “*dijital platform ve medya yakınsaması*” adını verdiği yeni bir döneme girdiğimizi, bu dönemin eski dijital çağdan farklı olduğunu, bu yeni dönem araçların toplumsal değişimlerimizi şekillendiren ana unsurlardan biri olduğunu iddia eder (Yong Jin,2020:26). Yeni küresel kültürün başat unsuru akıllı telefonlar, kullanıcıların kolayca bağlantı kurmasını sağlayarak medya ekolojisini bütünüyle değiştirmiştir. *The Economist*’in aktardığına göre, kendilerinden önce gelen basit cep telefonlarının büyümesini geride bırakarak tarihin en hızlı satan ürünler haline gelmişlerdir (Akt. Yong Jin, 2020:87). Boyutları ve bağlanabilirlikleri onları ilk gerçek kişisel bilgisayar yapmış, dünün süper bilgisayarlarının gücü hızla bu telefonların kapasitelerine eklenerek insan etkileşiminin doğrudan bir parçası kılınmıştır. Facebook’un 2.91 milyon aylık kullanıcı sayısı vardır (16/02/2022) ve bunların sadece yüzde 1.7’si masaüstü bilgisayar üzerinden uygulamaya girmektedir. Facebook 2021 yılında 32,639 milyon dolar elde etmiş ve Facebook’un kullanıcı sayısı ve gelirleri hiçbir yıl düşüş göstermemiştir (Aslam, 2022). Yine de Yong Jin de benzer bir uyarıyla bu araçların etkilerinin abartılmaması yönünde uyarır. Netflix ve Amazon Prime, Facebook Video ve YouTube ile teknoloji endüstrisinin TV’yi yok ettiği düşünülür. Bunu hayal etmek cezbedici olsa da 25 yıldır web çağında olunmasına karşın geleneksel televizyon geniş kitlelerce izlenmeye devam etmektedir. İnternet ve akıllı telefon çağında yaşıyoruz, buna karşın ABD dahil olmak üzere dünyanın her yerindeki insanların boş zamanlarında en sık yaptıkları şey yemek pişirmek ya da egzersiz yapmak değil televizyon izlemektir (2020:98).

Küreselleşme güçleri dijital kültürün genel görünümünü ifade ediyorsa, ağ yapısı, bağlantılılık, hız ve etkileşim de bu küresel bağlamın yapısal unsurlarını oluşturmaktadır

denilebilir. Her ne kadar küreselleşme yerine ağ toplumu ya da enformasyon toplumu kavramları kullanılabilirse de dijital kültürün hızlandırarak yoğunlaştırdığı ve belki de bu sebeple görünmez hale getirdiği kültürel fenomenlerinin kökeninde modernitenin başat unsurlarına dayanan bir gelişim çizgisi izlediğimiz için küreselleşmeyi birçok açıdan bir milat olarak kabul edilebilecek 90'lı yıllara kadar götürerek bir tarihsel nokta belirlenmeye çalışılmıştır. Dijital kültürün teknolojik temellerinden hareketle ortaya koyulacak ağ yapısı, küreselleşmenin merkezinde yer almaktadır.

2.3.2. Ağ yapısı ve ağ toplumu

Mark Poster (2012), internet mimarisinin alıştığımız medyadan farkını vurgulamak için ağ yapısını öne çıkarır. Ağdaki her düğümün bir konuşma pozisyonu olduğunu, internetin böylece sesleri çoğaltan, metin, görüntü ve seslerin dijital biçimleri olarak kültürel nesnelere değiş-tokuş etme, depolama, yeniden üretme ve yaymayı kolaylaştırdığından bahseder. Yeni küresel durumu özetlemek için, birbirine bağlanmış bilgisayar ağları döneminde artık alışkanlıkla doğal karşılanan eylemlerin yeniden düşünülmesini ister: Analog dönemde televizyon veya radyo programı yapıp iletme, film çekip dağıtmak ve bunu 2005 yılı itibariyle bir milyardan fazla insana basitçe ulaştırabilmek o dönem için imkansızdır (2012:19). Çağdaş dijital kültürün kozmopolit kimliğindeki en büyük unsurlardan birçoğu bu yoğun, hızlı ve karmaşık ilişkilerin ağ yapısından kaynaklanmaktadır.

“İnsanların, metaların ve kültürel nesnelere gezegenin etrafında dolaştığı ve bunu giderek artan bir yoğunlukta yaptığı pratik bir gerçektir. İnsanlar bugün günlük eylemleriyle kozmopolittir: göç ederler, başka ülkelerde kullanılan ürünler üzerinde çalışırlar, başka yerlerde üretilmiş nesnelere tüketirler, küresel olarak yayılan metinler, imajlar ve sesler yaratır ve kullanırlar. Königsberg’den hiç ayrılmamış olsanız bile*, bugün kozmopolit bir statü iddiasında bulunulabilirsiniz.” (Poster, 2012:17)

Sparks’a göre de küreselleşme ağlar içinde ve ağlar aracılığıyla olma, bunun sonucunda şeylerden çok sembollerin dolaşımının sağladığı ölçüde medya ürünlerinin

* Poster, Kant’ın 1784 tarihli “*Kozmopolitan Bir Bakış Açısından Evrensel Bir Tarih Fikri*” adlı yazısına atıfla onun evrensel bir sivil toplum hayalini hatırlatır. Bu on sekizinci yüzyıl filozofu için kozmopolit, seyahat etme, dünya halklarıyla tanışma ya da onları inceleme gibi hiçbir pratik gerektirmeyen saf aklın bir belirlenimidir. Kozmopolit, sanki insan türü kaderini yerel olmayan, bir yere kök salmayan, belirli bir mekan ya da uzaya bağlı olmayan bir şekilde kendisini küresel, gezegensel bir bakış açısından sorgulamasıdır. Üstelik bunu Doğu Prusya’nın durgun küçük kenti Königsberg’den hiç çıkmamış Kant iddia etmektedir. (2012: 16) Bu anlamda Kant’ın Aydınlanma bakış açısı Albrow’un küresel bilinç tahayyülüne yakındır.

maddi olmayışıyla simgelenmektedir (2007:133). Shaviro, “Bağlantı ya da Ağ Toplumunda Yaşamın Anlamı” adlı cyberpunk, hip hop, kara film, elektronik gözetim, uyuşturucular, yapay zeka ve daha bir çok dijital kültür başlığıyla ilgili mini-makalelerle dolu çalışmasında ağları insan etkileşiminin temel biçimi olarak ele alır. Spor salonları, partiler, on iki adımlı programlar, konferanslar, okuma grupları, atölyeler, turist grupları ve sınıflar ağlardır. Elektronik iletişim teknolojisinin gelişimi, bu tür ağları belirli yerel ayarlara ve belirli zamanlara bağımlılığından kurtarır; artık ağ oluşturma küresel ölçekte gelişebilir. Akışların uzamı, sürenin kısıtlamalarından kurtulmuştur: Sonuç olarak, mesafe ortadan kalkar ve herhangi iki nokta arasındaki iletişim anlıktır. Yakınlık artık coğrafi konum ve yüz yüze toplantılarla değil, küresel para ve bilgi akışlarıyla belirlenir. “Elektronik iletişim o halde, daha geniş bir anlamda, ağ oluşturma sadece bağlı olmak anlamına gelir” (Shaviro, 2003:131-132).

Ağ toplumunun en önemli teorisyenlerinden biri olan Manuel Castells bu yapıyı sayısal bir iletişim dili konuşan dijital teknolojilerle bütünleştiren ilk kişilerden birisidir.

“Giderek evrensel, sayısal bir dili konuşan yeni bir iletişim sistemi, hem kültürümüzün sözcükleri, sesleri ve imgelerinin üretimini ve dağıtımını küresel olarak entegre hale getiriyor, hem de onları bireylerin kimliklerinin ve halet-i ruhiyelerinin beğenilerine uygun kılıyor. İnteraktif bilgisayar ağları, yeni iletişim biçimleri ve kanalları yaratarak, hayatı şekillendirerek, aynı zamanda hayat tarafından şekillendirilip katlanarak büyüyor.” (Castells,2008:3)

Castells’e göre ağ toplumunu oluşturan teknolojik dönüşüm süreci enformasyonun üretildiği, biriktirildiği, bulunduğu, işlendiği ve aktarıldığı ortak dijital dil sayesinde gerçekleşmiş ve teknolojik alanlar arasında ortak bir düzlem yaratılmıştır (2008:38). Ağlar birbiriyle bağlantılı düğümler dizisidir. Düğümün ne olduğu, hangi somut ağlardan bahsedildiğine bağlıdır. Küresel finans ağında düğümler menkul kıymet piyasalarıdır. Avrupa Birliği’ni yöneten siyasi ağda ülkelerin bakan konseyleri ve Avrupa komisyonu üyeleridir. Uyuşturucu kaçakçılığı ağında koka ve haşhaş laboratuvarları, gizli havaalanları, sokak çeteleri, para aklayan finansal kurumlardır. Enformasyon Çağı’nda yeni medyanın küresel ağında sinyaller üreten, gönderen ve alan tüm aygıtlardır. Ağ toplumunda kültürel ifadeler tarih ve coğrafyadan soyutlanmış, elektronik iletişim hatlarıyla aktarılır hale gelmiştir. Dijital hiper-metnin kapsadığı kod ve değer çeşitliliği içinde izleyicilerinin etkileşim içerisinde olduğu ağlar bunlardır. Enformasyon ve iletişim bu medya sistemi içerisinde gerçekleştiğinden siyaset de medya alanında oynanan bir oyuna dönüşmüştür. Saat zamanı özgül yerellikleri ve ikincil işlevleri tanımlamayı

sürdürse de Zaman, geçmiş ve geleceğin akışlar uzamı ağlarından silinmesi sebebiyle zamansız bir zamandır. Tarihin sonu bilgisayara bağlı mali akışlar ya da cerrahi müdahaleyi andıran bir anda olup bitiveren savaşlar gibi yoksulluğun biyolojik zamanına ya da sanayinin mekanik zamanına galebe çalar. Temel önemde olmayan işlev ve konumları, sosyal grup ve değerleri devre dışı bırakan bir üst ağ oluşur. İnsanlar ve yerellikler ortadan kaybolmaz ancak değerlerin üretildiği kültürel kodların yaratıldığı, iktidarın karara bağlandığı üst ağın görünmez mantığına dahil olan yapısal anlamları kaybolur (2008:629-31).

Castells, bakır tel üzerindeki ISDN'in taşıma kapasitesinin 144 bin bit, 1990'ların fiber optik IBN'lerinin ise bir katrilyon oluşuna dikkat çeker. Opto-elektronığe dayalı bu hız ve kapasite genişlemesi internetin temelini atılmasında etkili olmuştur (2008:57). Bilgisayar ağları, mikroişlemcilerle güçlendirilmiş dijital bilgisayarlar olmasaydı "büyük şirketlerin stratejik ittifaklar, sözleşmeli işler, merkezden bağımsız karar alma süreçlerinin karmaşık ağını yönetmesi imkânsız olurdu. Büyük, küçük yeni örgütlenmelerin ağlar kurmaya duydukları gereksinim yüzünden, kişisel bilgisayarlar ve bilgisayar ağları hızla yayıldı" (234).*

Bir başka ağ toplumu kuramcısı olan van Dijk, gelişmiş dünyadaki tüm kurumların ağlara bağımlı hale geldiğini "ağ çöktü" teriminin yaygın kullanım biçimiyle açıklar. "Çevrimiçi iletişim ağları toplumun tüm altyapılarının yönetimi için o kadar önemli bir hale gelmiştir ki, gelecekteki savaşlarda diğer önemli alt yapıları bombalamak yerine bu ağları devre dışı bırakmak çok daha etkili olacaktır." (2016: 13) Dijk'a göre, ağlar toplumumuzun sinir sistemidir. Modernite insanları ve malları taşıyan yollar yapmasıyla karakterizeydi, çağdaş ağların ise sosyal ve özel yaşamımıza daha güçlü etkilerinin olacağını söyler. Toplu taşımadan bireysel otomobile geçtiğimizde bunun bir yerden bir yere daha hızlı ve özgürce ulaşmak dışında ne gibi sonuçları olacağı bilinmiyordu: küresel ısınma, çevre felaketleri, trafik sorunu vb. Bir iletişim altyapısını seçmek ve bunu özel ve sosyal hayatımız içine dahil etmek de ciddi sonuçlar doğuracaktır. Ağ toplumuna dair yaygın kanaatler ütopyan ve distopyan görüşler başlıkları altında toplanabilir:

- Distopyan görüşler: Sosyal ekoloji risk altındadır, sosyal kirlilik doğacaktır, yüz yüze iletişimin kalitesi düşecek ve indirgenecektir, özel hayatın gizliliği azalacak, tepeden tam bir kontrol sağlanacaktır. Enformasyon toplumunun avantajlarından eşitsiz bir biçimde yararlanmamız toplumun dışında büyük "uyumsuz" gruplar oluşmasına neden olmaktadır. Kayıt altına alınmanın artan

olanakları, merkezi kontrol fırsatı, gözetim ve özel hayatın gizliliğinin ortadan kalkması ile demokrasi tehlike altındadır. Saldırılarına açık bir teknolojiye bağımlı hale geldiğimizden kaygılanırlar. Sadece bilgisayar ve telefon bazlı, daha güvenli bir iletişimin tercih edilmesi sosyal ilişkilerin niteliğini değiştirecektir.

- Ütopyan görüşler: İletişimin kalitesi artacak, yeni bir ekonomi alanı doğacak, yeni bir refah, özgürlük ve çevrimiçi demokrasi ortamı oluşacaktır. Ağlar katılımı, dolayısıyla demokrasiyi de arttıracaktır. Güvenlik her türlü kayıt ve alarm sistemi ile artacaktır. Ne kadar uzak mesafede olursak olalım, etkileşime geçebiliriz, vb. (2016:14-15)

Dijk ağ toplumunu sosyal ve medya ağlarından oluşan bir altyapının toplumun her seviyesindeki örgütlenme tarzını belirlediği modern bir toplum türü olarak tanımlar. Bu ağlar giderek toplumun her seviyesindeki birimini birbirine bağlamaktadır (42). Castells'in ağları içinde buldukları toplumun en temel birimi olarak ele aldığı, kendisininse giderek birbirine bağlanan birey, grup ve örgütleri temel aldığını belirtir (55). Dijk daha sonra bir ders kitabı titizliğinde WEB'in yedi kanunu, ağ toplumunun teknolojik alt yapısını oluşturan ilke ve birimler, ağ toplumunun güncel teknik eğilimlerini saymaya başlar. Bunlar şöyledir:

WEB'in yedi '**Kanunu**':

- 1- Ağ Ekleme Kanunu:** Sosyal birimlerin kendilerinden çok, ağı oluşturan birimlerin ilişkileri önem kazanmaktadır. Merkezi devletin giderek kurumlar arasında bağımsız ilişkiler kurabildiği bir ağ devlete dönüştüğü sistem, ağ ekonomisi, hiper-bağlantılı yaratımlarla dolu dijital kültür ve bireyselleşmiş ve seçilmiş ağlara dönük sosyal ilişkiler.
- 2- Ağların Dışsallığı Kanunu:** Ağın dışındakiler de ağ yapılarından etkilenir ve ağa katılım çoğaldıkça bağlanmak için bir baskı oluşur. Üretim ve dağıtımın kontrolü için standart bir bağlantılılık ihtiyacı, sosyal olarak dışlanmamak için ağa katılma baskısı, belirli yazılım standartlarına uyma zorunluluğu (HTML, TCP/IP).
- 3- Ağ Genişlemesi Kanunu:** Ağlar büyüdükçe birimler tek tek erişilemez olurlar. Bu sebeple arama motorları, sosyal paylaşım siteleri gibi araçlar ortaya çıkar.
- 4- Küçük Dünyalar Kanunu:** Büyük ağlarda birimler birbirine komşu olmasa da küçük dünyalar yaratacak şekilde bağlantılı ağlarda birbirine birkaç adımda (altı dereceli ayrılık) ulaşabilirler.

- 5- Dikkatin Sınırlılığı Kanunu:** Ağdaki herkes diğerine prensipte bağlantılı ve iletişimde olduğu için alımlamak için gereken dikkat sınırlıdır. İçerik üreticileri çoğaldıkça okuyucularının sayısı da o derece azalır. Gönderim sınırsız, dikkat kısıtlıdır.
- 6- Ağlardaki Güç Kanunu:** Halihazırda pek çok bağlantısı olan birimler fazla bağlantı kurmaya devam eder, pek çok birimse çok az bağlantıya sahiptir. Sürekli büyüyen ağlar, öncelikli eklenti ve bulaşarak yayılma gibi mekanizmalar devreye girer.
- 7- Eğilimleri Güçlendirme Kanunu:** Ağlar mevcut sosyal ve yapısal eğilimleri güçlendirir. İletişim devrimi toplumsal devrim değildir. Kitle toplumundan kademe kademe gelişen ağ toplumu kapitalizmin sonunu getirmemiştir.

Ağ Toplumunun teknolojik alt yapısı:

- 1- Mikro-Elektronik:** Çip teknolojisinin gelişmesi.
- 2- Dijitalleşme:** Tek biçimli dijital sinyallerin tüm analog sinyallerin yerini alması ve binary digit'in esnek ve uyurlanabilir yapısı.
- 3- Depola ve İlet İlkesi:** Her tür veri tabanındaki elektronik hafıza ve depoların kullanılması. İnternette web sitelerinde gezinme, e-posta, görsel-işitsel multimedya programları ve bilgisayar yazılımlarıyla yapılan her işlem bu altyapı mantığına dayanır.
- 4- Katmanlı Örgütlenme:** Donanımlar kablolar gibi fiziksel katman, telefon için devre, internet için paket anahtarlama veri bağlantı katmanı, ağ katmanı, iletim, oturma ve sunum katmanları gibi bilgisayar ve bilgisayar temelli ağların katmanlı yapısı.
- 5- Yeni Bağlantılar:** Mobil, uydu, geniş bant, fiber optik gibi bağlantının gelişimine dönük altyapılar.

Ağ Toplumundaki güncel teknik eğilimler:

- 1- Yöndeşme:** Tek bir araç yerine çoklu bütünleşik araçlar, eski ve yeni araçların bir aradalığı ve iç içeliği.
- 2- Minyatürleşme:** Fiziksel materyalin küçülüp işlem kapasitesinin artması.
- 3- Gömülü Teknoloji:** Her zaman, her yerde bilgi işlem ("yumurtan bitti" diyen buzdolabı.)

- 4- Mobil ve Kablosuz Teknoloji:** Ağ oluşturma kapsamı genişledi ve yayıldı. Kullanımlar evlerden boş zamanlara (her zamanlara) doğru kaydı.
- 5- Geniş Bant Teknolojisi:** Bilgisayarların gücü her 18 ayda bir iki katına çıkmaktadır. Öyleyse iletişim gücü de iki katına çıkmalıdır. Artan kullanıcı, artan çevrimiçi süre de bunu doğurmuştur.
- 6- Bulut Bilişim:** Bilgisayar ve internet kullanımını merkezlesizleştiren eğilimlere ters bir biçimde verilerin tek bir merkezi sunucu bulutunda toplanması. (Dijk, 2016: 60-91)

Çağdaş dijital kültürde Stanley Milgram'ın altı dereceli ayrılık kuramını sınavarak oluşturulan ağlara dair bir resim çizmeye çalışan Albert-László Barabási (2012), iki insanı birbirinden ayıran bağlantı nodlarının mesafesi ile internette bir bilgi arama sürecindeki click'leri kıyaslayarak düğüm noktaları için bir kıyaslama yapmaya çalışmıştır. Altı aşamalı ayrılığa karşı on dokuz aşamalı bir süreç ortaya çıkaran Barabási bir belgeyi kontrol etmek bir saniye bile sürse on dokuz tık ötedeki tüm belgelere ulaşmanın 300 milyon yıldan fazla süreceğini hesaplamıştır (2012:37). Bir ağ yapısının matematiksel yöntemlerle ortaya konulabilecek bir grafik yapısı olduğunu anlatan Barabási bir kokteyl partisi örneği verir. Konuklar düğümlerdir ve her karşılaşma aralarında bir sosyal bağ oluşturur. Böylece bir tanıdıklar grafik ağı bağlantılarla birbirine eklenmiş bir grup düğüm ortaya çıkar. “Telefon hatlarıyla bağlanan bilgisayarlar, vücudumuzdaki biyokimyasal reaksiyonlarla bağlanan moleküller, ticaretle bağlanan şirketler ve tüketiciler, aksonlarla bağlanan sinir hücreleri, köprülerle bağlanan adalar grafiklere örnektir” (2012:16). Böylece Barabási bir “ağ bilimi”nden bahsetmeye başlamış, ağlarda ortaya çıkan bu sınırsız ve karmaşık örüntüleri görselleştirebilecek bir matematiksel ve görsel dil ortaya koymuştur (2006). Barabási'ye göre, her karmaşık sistemin arkasında, sistemin bileşenleri arasındaki etkileşimleri kodlayan karmaşık bir ağ yapısı vardır. Genler, proteinler ve metabolitler arasındaki etkileşimleri kodlayan ağ, bu bileşenleri canlı hücrelere entegre eder, bu hücresel ağ yaşamın bir ön koşuludur. Sinir ağı adı verilen nöronlar arasındaki bağlantıları yakalayan şema beynin nasıl çalıştığını anlamayı sağlar. Sosyal ağlar tüm profesyonel, arkadaşlık ve aile bağlarının toplamı, toplumun dokusunu oluşturur ve bilgi, davranış ve kaynakların yayılmasını belirler. Hangi iletişim cihazlarının kablolu internet bağlantıları veya kablosuz bağlantılar aracılığıyla birbirleriyle etkileşime girdiğini tanımlayan iletişim ağları, modern iletişim sisteminin merkezinde yer almaktadır. Bir jeneratörler ve iletim hatları ağı olan elektrik

şebekesi, neredeyse tüm modern teknolojilerin enerjisini sağlar. Barabási'ye göre, ağ biliminin önemli bir keşfi, bilimin, doğanın ve teknolojinin çeşitli alanlarında ortaya çıkan ağların mimarisinin, aynı düzenleyici ilkeler tarafından yönetilmeleri sebebiyle birbirine benzer olmasıdır. Sonuç olarak, bu sistemleri keşfetmek için ortak bir matematiksel araç seti kullanılabilir, bu ağlar görselleştirilebilirdir” (2006: 4-8).

2.3.3. Bağlantılık

15 Mart 1878'de Bell bulduğu telefonun geleceği şekillendirebileceğini düşünerek bir yazı kaleme almıştır:

“Günümüzde büyük şehirlerimiz baştanbaya gaz ve su borusu şebekeleriyle donatılmıştır. Sokakların altına döşenmiş olan ana borular yan borularla konutlara bağlanarak, gereksinim duyulan su ve gazın ortak bir kaynaktan alınması sağlanmıştır. Aynı şekilde, telefon kablolarının yer altına yerleştirilerek veya yukarıdan geçirilerek yan kablolarla bağlanması (...) konutların bir ana kablo vasıtasıyla bir merkezde birleştirilmesi (...) ve böylece şehirdeki herhangi iki yer arasında doğrudan iletişim kurulması düşünülebilir. (...) Gelecekte tellerin, telefon şirketinin çeşitli şehirlerdeki merkezlerini birleştireceğine ve ülkenin herhangi bir bölgesindeki bir insanın uzak bir yerdeki başka biriyle, konuşarak iletişim kurabileceğine inanıyorum.” (Pasachoff, 2003:60-61)

Ağ toplumunun küresel akışlarının en belirgin niteliklerinden biri bağlantı kurmaya dayanan, hatta Tomlinson'un bahsettiği karmaşık bağlantılılığa bizi götüren yapısıdır. Steger ve James'e göre (2016), çağdaş dünyadaki bağlantı sorunu, insan olmanın ve hareket etmenin normal koşulu olarak ortaya çıkmış ve bağlı olmak birçoğu olumlu, birden çok anlam kazanmıştır. Dünya çapında küreselleşen şehirlerde, hiper bağlantılı bireyler, sayısız bağlantıya sahiptir, iletişim teknolojilerinin kendilerinden elde ettikleri yoğun taleplerden şikâyet etseler de hiç kimse bağlantısının kesilmesini istememektedir. Bir tür bağlantı fetişizmi yaratan bu durum, çağdaş dijital kültürdeki bağlantılılık halini bir tür banal kültüre dönüştürmektedir. Yeni nesil için bağlantı kimliğin temelidir, markalara bağlılık, müdavim olmak, iPhone kuyruğunda beklemek bu bağlantı fetişizminin iç karartıcı görüntülerindendir. Ağ oluşturmak ve bağlantı kurmak, yoğunlaşan küreselleşme çağının temelidir (James, Steger, 2016:21). Dört ayrı formda bağlantı biçimi sayarlar. (I) İlk biçim duyuşal deneyimdir, bir şeyin bir kişiyle ilgili olarak var olduğu veya bir kişi üzerinde etkisi olduğu fenomenal duygusudur. Modern bağlantı deneyimi, duyuşal deneyimi kapsar. İletişim hatları arızalandığında bile potansiyel olarak her yerdedir. Kısmen, bağlantıya gücünü veren şey budur. (II) İkinci biçim pratik

bilinçtir. Bir şeylerin nasıl yapılacağını bilmeyi, nasıl devam edeceğini bilmeyi içerir. Wittgenstein ve Marx kadar farklı yazarların detaylandığı gibi, insan katılımı için temeldir. Pratik bağlantı bilinci sürekli olarak kendini doğrular. Bilgi ve iletişim teknolojileri sistemlerinin küreselleşmesi, benzeri görülmemiş pratik bağlantı olanakları sağlamıştır ve bir nesil insan, World Wide Web, internet ve çeşitli sosyal medya platformlarının iletişim tekniklerini pratik bilinç olarak özümsemiştir. (III) Üçüncü biçim, insanların ilk iki biçim üzerinde düşündükleri kip olan yansıtıcı bilinçtir. (IV) Dördüncü biçim, yansıma temelinde yansıtan ve varlığın kurucu koşulları bağlamında bilmenin doğasını sorgulayan refleksif bilinçtir (James, Steger, 2016:23-24). Son iki bağlantı biçimi bağlantının kendi kendisini düşünüp sorgulamasının ön koşulu olarak görülebilir. Tıpkı Steger ve James'in belirttiği gibi bu tez çalışması da böylesi bir çabanın ürünüdür.

Platformlar, günümüz insan etkileşiminin ve bağlantılılığının geniş bir toplumsal düzeyde etkinlik gösterdiği alanlardır. Web 2.0'ın getirdiği katılım kültürü, herkesi bir yayıncı, yazar, kameraman ve fotoğrafçı haline getiren kullanıcı temelli içerik üretme anlayışı bağlantıları büyütürken etkileşim alma, beğen-beğenme (like-dislike) mantığı, benlik sunumu ihtiyaçları ile platformla, küresel bağlantılılığın ana medyumuna haline gelmiştir. Web daha sosyal bir hale geldikçe belirli çevrimiçi sosyallik biçimlerinin markalaşması, çevrimiçi pazarların karlı hale getirilmesi de mühendislerinin ana konularından biri haline gelmiştir. “Platformların birbirine bağlanmasının bir sonucu olarak, yeni bir altyapı ortaya çıktı: birkaç büyük ve çok sayıda küçük oyuncudan oluşan bir bağlayıcı medya ekosistemi. Ağ bağlantılı iletişimden “platformlu” sosyallığe ve katılımcı kültürden bağlantı kültürüne dönüşüm, on yıllık nispeten kısa bir zaman diliminde gerçekleşti” (Dijck, 2013:4-5). Dijck (2013) bağlantıların gerçekleşeceği sosyal medya türlerini şöyle sınıflar: “Sosyal ağ siteleri” (SNS'ler) olarak adlandırılırlar, bu siteler ister bireyler ister gruplar arasında olsun, öncelikle kişiler arası teması teşvik eder; kişisel, profesyonel veya coğrafi bağlantılar kurarlar: Facebook, Twitter, LinkedIn, Foursquare. İkinci bir kategori, “kullanıcı tarafından oluşturulan içerik” (UGC – user generated content) için sitelerle ilgilidir: yaratıcılığı destekler, kültürel etkinliği ön plana çıkarır ve amatör veya profesyonel içerik alışverişini teşvik eder: YouTube, Flickr, Myspace, GarageBand ve Wikipedia. Bunların üstüne, ticaret ve pazarlama siteleri kategorisi eklenir. Bu siteler esas olarak ürünleri takas etmeyi veya satmayı amaçlar: Amazon, eBay, Groupon ve Craigslist. Diğer bir ayırt edici kategori, FarmVille, CityVille, The Sims Social, Word Feud ve Angry Birds gibi popüler oyunlarla gelişen bir

tür olan oyun ve oyun sitelerinden oluşur (2013:8). Platformlar yalnızca ağlar oluşturmaz, bağlantılar, köprüler kurarak sosyal pratiklerin inşasına katılırlar. Sosyallik ve yaratıcılık, günlük hayat akışı içerisinde gerçekleşmektedir, sosyal medya platformlarının nüfuz ettiği alışkanlıkların birçoğu, eskiden sosyal hayatın gayri resmi ve geçici oluşumlarıdır. Arkadaşlarla konuşmak, dedikodu yapmak, tatil resimleri göstermek, notlar karalamak, bir arkadaşın iyi olup olmadığını kontrol etmek veya bir komşunun ev videosunu izlemek eskiden sıradan, geçici eylemlerdi ve genellikle sadece seçilmiş kişilerle paylaşıldı. Günlük konuşma sosyal medya aracılığıyla artık geniş kapsamlı ve uzun süreli etkileri olabilecek bir kamu eseri haline gelmektedir. Sosyal medya platformları, özel ve kamusal iletişimin doğasını tartışmasız bir şekilde değiştirmektedir (Dijck, 2013:5-7).

Küreselleşme bölümünde detaylıca incelediğimiz ve küreselleşmenin temellerinden biri olarak saydığımız sürekli bağlantıda olma ve bu bağın getireceği sonuçlar üzerinde hiçbir denetimin olmadığı duygusu bir tür güvensizlik ve endişe kaynağıdır. Benzer bir anksiyete bağlantıların yoğunluğu ve çeşitliliğinden gelmektedir. “*Dijital Bağlantılılığın İstenmeyen Sonuçları: Dikkat Eksikliği*” çalışmasında Swati Bhatt, insanların kim oldukları ve ne yaptıkları konusunda onay ve meşruiyete önem verdiği, bu sebeple kendini ifşa etme, saygınlık ve kişisel kimlik konusunda da onay beklediği, gönüllü olarak kişisel verilerini paylaştığından bahseder. Ancak bu bağ kurma, bağlantıda olma arzusu internet, cep telefonları ve sosyal medyanın dijital kültüründe bir tür içerik tsunamisine yol açmaktadır. Anlama kapasitesi 50.000 yıl önceki koşullarla damgalanmış bir tür olarak insan bu ekstra arz ve talep dengesinde boğulur ve sonuç dikkat eksiliğidir. Bununla birlikte cihazlardaki filtreler, yapay zekâ uygulamaları, bilgileri organize eden ve önerilerde bulunan algoritmalar aracılığıyla günlük kararlar giderek artan bir şekilde otomatikleştirilebilmektedir. Ancak bu devretme anlayışı da mevcut zihinsel çabayı azaltır ve bir tür zihinsel körleşmeye yol açar. “Zayıflamış bir filtreleme kapasitesi ve kısıtlı bilişsel bant genişliği ile birleşen ezici bir dikkat talebi, daha geniş bir sorumluluk ve risk alma vizyonunu desteklemeyen zihinsel bir bilişsel kayıtsızlık çerçevesi ortaya çıkardı” (Bhatt, 2019:1-2). Buna benzer fenomenler, bağlantılılığın her türden ‘şey’e erişim kolaylığı ve rahatlığı sağladığı kadar bu olanakların bolluğuyla birlikte gelen bir tür ket vurma haline de dönüştüğü ortaya çıkmaktadır. Shaviro, *connect (bağlantı)* kelimesini, K. W. Jeter'in bilim kurgu romanı *Noir*'in karanlık dünyasındaki sakıncalı şey olarak ele alır. “Her bağlantının bir bedeli vardır; emin olabileceğiniz tek şey, er ya da geç ödemek zorunda kalacağınızdır.”

Bugünün en büyük probleminin herkesin nasıl birbirine bağlanacağı, herkesin ağa nasıl dahil edileceği olduğunu söyleyen Shaviro, görevimizin dijital uçurumun (digital divide/gap) üstesinden gelmek, kablosuz internetin herkes için, her yerde ve her zaman erişilebilir olmasını sağlamak olduğunu belirtir. Jeter'in bu noktada iyimser olmadığını belirten Shaviro Noir'deki her bağlantının, her yerde bulunan DynaZauber şirketine geri döndüğü örneğini verir. Jeter için sorun ağa nasıl girileceği değil nasıl çıkılacağıdır. "Örneğin, televizyonu sadece kapatıp setinizi çöpe atmakla hayatınızdan asla çıkaramazsınız. Nasılsa seni takip edecek, çünkü tüm dünya sadece televizyonda yayınlanmak için var. Benzer bir mantık İnternet için de geçerlidir. Giderek daha fazla ağa bağlanan bir dünyada, kaçış neredeyse imkansızdır. Hangi pozisyonu işgal etmeye çalışırsanız çalışın, bu pozisyon ağın şebekesinde bir yerde bulunacaktır (Shaviro,2003:3-5).

2.3.4. Hız

Hız hem bir mesafe kat etme birimi hem de o birimin yüksek oranda olması anlamına gelen 'süratli, hızlı' ifadelerinin de içermelerini barındıran bir sözcüktür. Tomlison son çalışmalarından birinde yeni kültürel gelişmeleri "*dolaysızlık durumu*" olarak ele almıştır. Bir neolojizm tehlikesini kabul etse de yeni kültürel fenomenleri kavrayamamaktan şikayet ederek teknoloji güdümlü hızın bu görünümün en kritik parçası olduğu düşünür. Bu hız Tomlinson'a göre, önceki çalışmalarında ele aldığı küreselleşme ve kültür fenomenlerini olduğu gibi açıklamasını engelleyen yeni bir durum yaratmıştır. Peş peşe saydığı bütün şaşırtıcı sosyal görünümlerin hemen hepsi doğrudan dijital kültür ile ilgilidir:

- Ev içi ağ bağlantılı bilgisayarların yaygın kullanımıyla ortaya çıkan, iş hayatı ile ev hayatı, aslında iş ve boş zaman arasındaki değişim. Ve bunun modern endüstriyel kapitalist iş ilişkilerini simgelemek için alınan 'görev yönelimi' ile 'zamanlanmış emeğe' geçişi karmaşık hale getirme şekli.
- Gerçekten şaşırtıcı bir bilgi kaynağı için gidilecek ilk ve açık yerin bir kütüphane değil, bir arama motoru olduğu şeklindeki yaygın varsayım. Marka liderinin adının bir addan fiile dönüşme hızı – 'to Google it' örneğinde olduğu gibi.
- Hem yayın hem de çevrimiçi formlarda yirmi dört saatlik haber kapsamı ve yorumların biz henüz yaşarken hayatımızın sosyal ve politik bağlamını gerçek zamanlı olarak anlatıp değiştirmesi.

- Artık görüntünün geliştirilmesi ve basılması (ve toplanması) için beklememizi gerektirmeyen dijital fotoğrafçılık - baskının bir seçenek haline geldiği dijital fotoğrafçılık. Bunun, modernitenin en büyük sembolik eserlerinden biri olan bir fotoğrafın gerçekte ne olduğu fikrimizde ima ettiği dönüşüm.
- Bilgisayarla ilgili patolojiler, hayal kırıklıkları ve endişeler: çökmeler, veri kaybı, virüsler ("solucanlar", "botlar", "çeviriciler"), istenmeyen e-posta, kesinti, "URL kullanılmıyor", veri işlemede gecikmeler (Tomlinson, 2007:72-73).

Kişisel bilgisayarlar, fiber optik kablolar, cep telefonları, video kameralar, video oyunları, internet, e-posta, web siteleri, arama motorları, bloglar, sosyal ağ siteleri, DVD'ler, dijital televizyon ve radyo, geniş bant, TiVo, MP3 oynatıcılar, podcast'ler günlük medya alımının zamansal ve uzamsal çerçevelerini parçalamıştır. Tüm toplu izleme veya dinleme ritüellerini baltalamıştır. Tomlinson bu hızlanma ve parçalanma sürecinin henüz adını tam olarak bilmediğimiz deneyim kipleri oluşturduğunu düşünmektedir: örneğin, web tarayıcısının tanımlayıcı fenomenolojisi olan dünyanın enformasyon kaynaklarının anında ve sonsuz mevcudiyeti deneyimi (2007:95).

Hız ve hızlanma olgusunu felsefi dolayimleri ve tekno-kültürle iç içe alan ender düşünürlerden biri de Paul Virilio'dur. Virilio *Enformasyon Bombası*'nda (2005), NASA'nın sloganını örnek olarak gösterir: Daha hızlı, daha küçük, daha ucuz. Kısa bir süre sonra bizzat küreselleşmenin parolası haline gelen bu slogan küçük bir nüans farkıyla hayata geçirilmiştir: Hız ve küçüklük artık dünya dışı alanı fethetmek için tasarlanmış cihazlara değil, ani zamansal sıkıştırma anındaki coğrafyamıza atıfta bulunacaktır (2005:66). Akıllı cep telefonlarının mobilize ve hem mikro işlemcili hem de hızlı yapısı Virilio'nun ön görülerini doğrular niteliktedir:

“Buharlı ve içten yanmalı motorların ya da elektrik motorlarının enerjiye dayalı hızlandırılması çağından sonra, en son motorların siber hızlanma çağı geliyor: bilgisayarın ve yazılımının "mantıksal çıkarım" motoru, Sanal uzayın "gerçeklik" motoru ve hesaplama hızının otomobil motorunun turbo kompresörünün hızının veya süpersonik uçuşun türbinlerinin ve jetlerinin hızının yerini aldığı İnternet "arama motoru". Yeni telematik iletim araçlarının mutlak hızı, sırası geldiğinde eski ulaşım araçlarının görelî hızına hükmediyor, araçların yerel ivmelenmesi, önceliğini küreselleşen bir bilginin vektörlerinin genel ivmelenmesine bırakıyor.” (Virilio, 2005:120)

Virilio, *“Hız ve Politika”* (1998) eserinin tümünde modernitenin her yeni durumunun, kışkırttığı teknolojik ilerlemelerin, özellikle savaş gereçlerindeki gelişimin, komünizm ya da faşizmin iktidar sistemlerine yansıyan en önemli özelliğın “hız”da

düğümlendiğini ortaya koyar. Bütün eser, hız ve hızın yarattığı şiddet ve değişen uzam-zaman algısı, daha doğrusu yok olan uzam-zaman üzerine kuruludur. Bunun için tüm anlatı askeri terimlerle savaş analogisi kurularak açıklanır. Dünyanın genel yasası için “durmak ölümdür!” der (1998:69). Bir savaş gerçekliğiyle analogi kuran Virilio, eskiden zaman kazanmak için geri çekilmeye dayanan manevranın anlamını yitirdiğini, ülke toprağının yerini merminin hızının aldığını, mekanın stratejik değeri hızın içeriksiz mekansızlığına yerini devrettiğini belirtmektedir (1998:127). Virilio 2020 için bir exflop veya saniyede bir milyar işlem gerçekleştirebilecek bir ‘*Büyük Hızlandırıcı Hesaplayıcı*’ icat edileceğini, bu motorların bilimsel araştırmalarda, genetik dizilemede, aynı zamanda ulusal egemenliğe dokunacak stratejik noktalarda kullanılacağı tahmininde bulunur (2012: 91). Ben bu tez çalışmasına başladığım 2020’deki en güçlü bilgisayar olan Japon Süper-bilgisayarı Fugaku saniyede 442 PetaFLOP işlem kapasitesiyle dünyanın en hızlı bilgisayarıydı. 2022 yılında ABD’li Hewlett Packard’ın ürettiği Frontier 1102 PetaFLOP hızına yükseltmiştir (Wikipedia, erişim: 08/06/2022). Görülebileceği üzere bilgisayar teknolojileri çok şiddetli bir yoğunlaşma ve süratle hızlanarak gelişmektedir.

İş dünyası ve liderlik üzerine yazan Jason Jennings, dijital kültürün dev küresel şirketlerindeki en büyük problemlerden biri olan aciliyet duygusuyla ilgili yöneticilere rehberlik edecek son kitabının başlığı “*Yüksek Hızlı Şirket: Nanosaniye Kültüründe Aciliyet ve Büyüme Yaratmak*”tır (*The High-Speed Company: Creating Urgency and Growth in a Nanosecond Culture*):

“Geçtiğimiz bir düzine yılda on bir binden fazla CEO, işletme sahibi ve son derece başarılı girişimciyle işleri ve şirketleri iyi ve kötü zamanlarda nasıl yönettikleri hakkında röportaj yaptım. Onlara sorduğum en önemli sorulardan biri “Geceleri sizi uyanık tutan en büyük endişe nedir?” Yanıt pratikte aynı fikirde: Liderler, kuruluşlarında bir aciliyet duygusu yaratma ve giderek daha karmaşık hale gelen bir dünyada hızla faaliyet gösterme konusunda endişeleniyorlar. Önlerine çıkan tüm engellerin üstesinden gelmeye ve “işleri daha hızlı halletmeye” hazır olan güçlü ekipler oluşturmak istiyorlar.” (2015:11).

“Hızlı ol ya da yavaş öl” başlıklı yazısında yeni başlamakta olan dijital devrimin, tüm işletmelerin yönetildiği geleneksel yolları bozmaya ve alt üst etmeye devam edeceğini, sonunda her şeyin bir meta haline geleceğini, piyasanın fiyatı belirleyeceğini ve artık yıllar, aylar değil günlerle yarışılacağını söyler. Harvey’in “*postmodern durum*”u tarif ettiği uçarılık, gelip geçicilik ve hız, zevkler ve fikirler üzerinde hakimiyet kurulmasını gerektiren, yeni gösterge sistemleri icat etmekte, moda alanında önder olunması zorunluluğu gibi, imgelerle tıka basa dolu bir görsel kültürü şart koşmaktadır.

İmaj danışmanlarının verdiği örnekleri aktarır Harvey: “Günümüzde insanlar sizin hakkınızda kararlarını saniyenin onda biri kadar kısa bir süre içinde veriyorlar.” Bir başkasının sloganı ise şu: “Başarana kadar aldatın.” (1997: 322). Bu anlamda Jennings’in endişeli müşterileri endişelerinde haklıdır. Dijital kültür Virilio’nun bahsettiği gibi bilgisayar düşselliği içinde, neredeyse bir askeri hırsla ve toprağın gerçekliğinden çok mekânsız zamansız bir zamanı arzulayan bir tür hızlandırıcı içinde giderek süratli hale gelmekte, bu da bir önceki bölümde aktardığımız psikolojik yıkımla birlikte hem insan kapasitesini geliştirmekte hem onun önünde Tomlinson’un anlamakta güçlük çektiği yepyeni fenomenler ortaya çıkarmaktadır.

2.3.5. Etkileşim

İnternetin askeri bir teknoloji olmaktan çıkıp günlük kullanıcı tüketimine açılması ve hızla yaygın bir kullanım ağı yaratması, cep telefonlarının hızla cep bilgisayarlarına dönüşerek bu ağa ulaşımı mobilize etmesi ve nihayetinde sosyal medya sitelerinin popüler uygulamalara dönüşerek milyonlarca insanı, konuşan, yazan, video ve müzik paylaşan, tepki veren, haber üreten, beğenen, ağla ‘etkileşime’ giren katılımcılara dönüştürmüş, bu etkileşim kültürü kitle medyasından tüketim alışkanlıklarına, gezi ve seyahatlerimizden bilgisayar oyunlarına kadar çok farklı alanı kuşatmıştır. Bağlantıya dayalı ağ toplumunda, tek bir merkezin ve odak noktasının olmadığı, insan-insan, insan-makine ve makine-makine etkileşimleri öyle yoğun, hızlandırılmış ve tomurcuklanarak her yere yayılmış haldedir ki yemek yerken, tuvalette ya da uyurken dahi etkileşime girilmektedir. Konser, müzikal, tiyatro ya da herhangi bir sahne şovu olsun, izlenilen ‘canlı’ performanslar bizzat şimdi-ve-burada vuku bulan, o deneyime teslim olunan, kelimenin gerçek anlamıyla canlı değil, akıllı telefonlarla sonradan izlenmek, etkileşime girmek, puanlamak ve paylaşmak için kaydedilen *geciktirilmiş* deneyimlerdir. Artık yalnız kalmak mümkün değildir, herkes-her an iletişim ve etkileşim halindedir. Bu yaygınlık etkileşimin kalitesini, yoğunluğunu, niteliğini azalttığı için herkesin içinde ve herkesle birlikteyken de yalnız hissetmek mümkün değildir. Bu da eski yalnızlık ve tek başınalık hallerinden çok farklı, görünüş ile iç dünya arasında büyük bir uçurumun olduğu, çok daha atomize olmuş bir varoluş hali yaratmaktadır. Telekomünikasyon devi Nokia’nın 1992’de ortaya attığı “*Connecting People*” (*İnsanları Bağlar*) sloganı çağdaş dijital kültürde oldukça masum, etkileşimin sadece bir yönünü vurgulayan bir dilek olmanın ötesine geçememektedir; insanlar bağlıdır fakat birçok anlamda bağlıdır ve bu

bağlı, etkileşim halinde oluş her zaman pozitif bir anlama gelmemektedir. Held ve McGrew'a göre, örneğin, mesafeler küçüldüğü için sosyal etkileşimin hızı görece artmıştır, 11 Eylül 2001 olaylarında da görüldüğü gibi dünyanın uzak bölgelerindeki krizler ve olaylar dünya çapında bir etki yaratır, bu da karar vericiler için yanıt süresinin azalması, hızlı karar verme zorunluluğu doğurmaktadır. Etkileşimin bu ölçeği, uzak olan ile burada olan, zaman ve alanın küçülmesiyle ilgili bir bilişsel değişime yol açmaktadır (Held, McGrew, 2003:4).

Etkileşim, en az iki konuşmacının dönüşümlü olarak yer aldığı iletişim etkinliği olarak tanımlanabilir. Bu büyük ölçüde dijital etkileşimler için de geçerli bir tanımdır. Fakat çevrimiçi her ileti doğrudan yanıt alamayabileceği için, dijital etkileşimin doğası online olmayan etkileşimlerden farklıdır. Etkileşimi kolaylaştırmayı, yoğunlaştırmayı ve hızlandırmayı hedefleyen dijital platformlar, bilgi amaçlı web siteleri (üniversite web siteleri) ya da ticari işlevi yüksek sitelerden (eBay gibi) farklı olarak YouTube, Facebook, Twitter gibi sosyal medyalar, bloglar, haberler, video aracılı etkileşim biçimlerini içeren ve kullanıcılarını paylaşmaya, yorum yapmaya, etkileşime girmeye yönlendiren formlarda ortaya çıkmaktadır. Meredith, Giles vd. göre, bir dijital platformda yayınlanan herhangi bir mesaj '*tasarlanmış olarak etkileşimsel*'dir. Ortada görünür bir alıcı olmasa da gönderiler potansiyel alıcılarla etkileşime girecek biçimlerde tasarlanmaktadır (Meredith, Giles, Wyke, 2021:6-7). Örneğin Manovich, Instagram özelinde yeni bir etkileşim deneyimi oluşturduğunu düşünerek içerikleri üç ana gruba ayırmıştır: *Günlük, Profesyonel ve Tasarlanmış*. Günlük paylaşımlar sıradan deneyim aktarımlarıyken, profesyonel fotoğraflar fotoğrafçılık vb. alan profesyonellerinin 'iş'lerini paylaşmasıyla karakterizedir. Ancak üçüncü bir grup kendine has bir etkileşim tasarımıyla fotoğrafları bir Instagram estetiği oluşturacak şekilde tasarlanmaktadır. Buradan yola çıkarak Manovich, çok daha estetik bir toplumda yaşadığımızı, bizlerin de estetik işçileri olarak görülebileceğimizi belirtir (2016:117). Başka bir örnek bazı dijital etkileşim türlerine has "gizli gezgin"ler için verilebilir. Fiilen kim oldukları bilinmeyen bu 'gizli' alıcılar etkileşime girme eğiliminde değildirler, sadece gönderileri ve mesajları okurlar. Yine de mesajlar bu potansiyel 'gizli'leri içerecek bir bilinçle tasarlanmaktadır artık. Dijital etkileşim birden fazla alıcıya yönelik, böylece etkileşimin çok taraflı ve çok alıcılı olarak gerçekleşmesiyle tanımlanabilir (2021:8). Çağdaş dijital kültürde bu sebeple deneyim tasarımı (User Experience -UX Design) ya da dijital küratörlük gibi insanların ve makinelerin birbiriyle nasıl bağlantı kurup etkileşime gireceğini tasarlamak ve yönetmek

amacıyla oluşan yeni uzmanlık alanları oluşmuştur. Deneyim tasarımı “kullanıcıların cazibe, baştan çıkarma ve bağıllık gibi dijital etkileşimlerinin daha soyut, duygusal ve atmosferik unsurlarını kapsar. Kaygan, dile getirilmesi veya yakalanması zor olan ve hiçbir buluşsal yöntem veya formül bulunmayan dijital deneyimlerin bu yönleridir.” (Leung, 2008: 9) Oyun endüstrisi de kullanıcı etkileşiminin en yoğun tasarlandığı alanlardan biridir, oyuncunun deneyimi kurgusal evrenin en önemli unsurudur, çünkü oyun akışını, öyküyü, karakterleri bizzat onun seçimleri belirleyip şekillendirmektedir.

Çağdaş dijital kültüre özgü etkileşimin en önemli özelliği etkileşimin çift yönlülüğüdür. Web 2.0’ın ortaya çıkmasıyla birlikte, çevrimiçi hizmetler ağ bağlantılı iletişim kanalları sunmaktan çıkarak sosyallik için etkileşimli, iki yönlü araçlara dönüşmüştür. Sınırsız bir etkileşim okyanusuna dönüşen bu yeni hizmetler tıpkı su boruları ve elektrik kabloları gibi yeni bir küresel altyapı oluşturmaktadır (Dijck, 2013:5). *Birçok sosyal medya ara yüzünde 'seyirciler' dolaylı (mediated) ve sahnelenen benliği, bir performansı pasif bir şekilde izlemekten ziyade yüz yüze bir karşılaşmaya benzeyen bir etkileşime katılmak gibi yorumlamaktadır.* Facebook gönderisinin 'hayali bir hedef kitleye' yönelik olması gibi gönderiler asla sadece okunmaz. Bu, sosyal medya kullanıcılarını medya sanatçıları, hem 'gönderen' taraftaki aktörler hem de 'alıcı' taraftaki seyirci rollerini aynı anda üstlenen performans sanatçıları haline getirmiştir. Başka bir deyişle, sosyal medya her zaman etkileşimi ve sosyal benlikleri içerir, asla tek yönlü iletişimi içermez. Sosyal medyada katılımcılar asenkron olsalar da kendileri hakkındaki izlenimleri yönetmeye çalışırlar. Sahneye koyma aktif hale getirir: Gönderiler tipik olarak diğerini onaylama veya insanların diğer kişinin kendisini nasıl sunduğunu kabul etme veya tanıma şeklini alır (Schoreder, 2018:83-84). Akıllı telefonlarla insanlar sürekli olarak içeriği kontrol etmekte, etkileşimleri yönetmek için sürekli bir çaba göstermektedirler. Çağdaş dijital kültürün yeni tip sosyalliğinde başkalarını izlemek gündelik hayatın rutin bir parçası haline gelmiştir (Schoreder, 2018:95-96). Instagram başlangıçta fotoğraf severler için filtre ve düzenleme araçlarıyla ilgi çekiciyken lansmanından çok kısa bir süre sonra beğeni ve olumlu yorumlarla ‘ödüllendirici’ bulunarak hızla kullanıcı sayısını arttırmıştır. Bu etkileşim türü, çevrimiçi etkinliklerde yaşanan kendini tatmin etme ve tanınma motivasyonu ile işlemektedir. Kullanıcılar platformlarda ne kadar çok etkileşim yaşarsa, pozitif sosyal etkileşimler ne kadar artarsa o kadar mutlu olurlar ve deneyime devam etmek için motive olup daha çok fotoğraf paylaşırlar (Sirafinelli, 2018:56-59). Sirafinelli, fiziksel ve sanal dünya arasındaki

etkileşimin gün geçtikçe yoğunlaştığını, mobil teknolojilerin yeni çevrimiçi sosyal etkileşim biçimlerinin yaratılmasını sağlayarak yeni insanlar tanımayı, yeni deneyimler keşfetmeyi, kendini ifşa yoluyla kimlik oluşumunu desteklediğini belirtir (Sirafinelli, 2018:97).

Geleneksel medyanın en etkin kullanım alanlarından biri olan habercilik, dijitalleşmenin etkisiyle şekil değiştirmiş, haber içeriklerinde etkileşimin yoğun kullanımı, çift yönlü diyalog ilişkileri, yani sistemle kullanıcının gönderici ve alıcı olarak görevlerinin değişebilir oluşu, üstelik bu etkileşimin herhangi bir hedefi olmadan, bir amaca yönelik olmadan gerçekleştiği yeni bir haber kültürü yaratmıştır. Etkileşimin niteliği uygulama alanındaki katılımcıların pozisyon ve etkinliklerinin nasıl 'tasarlandığıyla' ilgili değişkenlik göstermektedir. Örneğin etkileşim, bilgisayar ekranımızda bir videoda "oynat" düğmesine basmak, kaydırma seçeneğini kullanıp ileri geri giderek anlatının hızı ve yönüne karar vermek gibi kullanıcının sistemi basitçe etkinleştirdiği en düşük seviyeden, karşılıklı konuşma ve yorum yaparak içerik/mesajın bütünüyle değiştirebildiği, kullanıcının içeriğin tüketiminde yeni anlatım stratejileri geliştirebildiği dijital etkileşimin yüksek düzeylerine kadar uzanabilir (Perez-Montoro, 2018:4). Örneğin, Netflix kullanıcı etkileşimine açık, sosyal ve işbirlikçi bir platform değildir. Netflix'e içerik yüklenemez, içinde uygulanacak yazılım tasarlanamaz. Netflix'in bir reklamcılık iş modeli de yoktur. "Netflix kapalı, kütüphane benzeri, profesyonel; bir platform yerine bir portal; açık bir pazar yerine duvarlarla çevrili bir bahçedir." (Lobato, 2019:36-37). Bir başka örnek, erken çevrimiçi etkileşim döneminde kullanıcı isimlerinin çoğunlukla anonim ya da en iyi ihtimalle tercihe bağlı olarak kullanılması üzerinden verilebilir. Sadece yakın arkadaşlar ve akrabalar arasında görsel bilgi paylaşmaya dayanan sosyal medya, odağını zamanla bireysel kullanıcının çevrimdışı varoluşuna, gerçek sosyal kimliğine kaydırmıştır. Birisi bir tweet attığında adı, neye benzediği, ne 'yaptığı', kaç takipçisi olduğu ve (bazılarının) arkadaşlarının kim olduğu görülür. Burada artık sadece bir metnin içeriğinden, mesajın ne olduğundan bahsedilemez, mesaj sosyal veriye dönüşmüştür (Meredith, Giles, Wyke, 13).

Gerçek zamanlı insan-bilgisayar etkileşimi, sanal gerçeklik ve arttırılmış gerçeklik örneklerini kamusal alanda ilk defa sanat eserleri aracılığıyla vermiştir. Myron Krueger'in 1969 tarihli, *Glowflow*'u, mekânın içindeki insanlara cevap veren bilgisayar kontrollü bir ses enstalasyonudur. 1975'te Krueger katılımcının hareketlerine cevap veren görsel bir video enstalasyonu olan *Videoplace*'i tasarlamıştır. Kullanıcıların fiziksel

hareket ve eylemlerini algılayarak bu verileri gerçek zamanlı ses ve görüntü akışlarına transfer eden bu yapıtlar ilk etkileşimli sanat yapıtlarıdır. Dijital oyunlar etkileşimli medyanın ilk örneklerinden biridir, oyuncu konsol yardımıyla iyi performans göstermeye çalışırken, oyuncu-oyun arasındaki siberetik döngüde bir yarış haline geçer. Başlangıcından bugüne bilgisayar oyunları “pasif” izleyiciliğin tam tersi yönde hareket etmekte, merkezine özneyi, etkileşimli oyuncuyu ve tüketici egemenliğini almaktadır (Kline, Syer-Witford, vd., 2003:40). Bilgisayar oyunlarının başlangıç dönemlerinde Lucasfilm Game'in *Labyrinth: The Computer Game*'indeki (1986) metin menüleri aracılığıyla etkileşim, B-korku filmlerinin bir paradisi olarak tasarlanan bir başka oyun *Maniac Mansion*'da (1987) daha da rafine edilmiş, metin ve grafik ilişkili etkileşim dijital kültürün en etkili araçlarından birine dönüşmüştür. “Aç”ı seçmek ve ardından fareyi kapının grafik tasvirinin üzerine getirmek karakterin bir kapıyı açmasını sağlamaktadır. Ertesi yıl, oyun IBM PC'ye taşınmış ve burada oyuncuların klavye ok tuşlarını veya fareyi kullanmasına izin vererek imleçle ve tıkla etkileşimlerine izin vermiştir. Fareler o zamanlar standart ekipman olmasa da imleç ve tıkla oynamak bir devrim niteliğindedir (Williams, 2017:132). Kenichi Ohmae 90'ların Japon gençliğini *Nintendo Çocukları* olarak tanımlar. Bu yeni kuşak multimedya ortamında yetişmiştir, oyunlar aracılığıyla dünyalarının temel kurallarını gözden geçirmeyi ve gerekirse yeniden programlamayı öğrenmektedirler. Kimsenin pasif bir şekilde otoriteye boyun eğmesine gerek yoktur. Her şey keşfedilebilir, yeniden düzenlenebilir ve yeniden programlanabilir, hiçbir şey sabit veya nihai değildir, her şey seçime, girişime, yaratıcılığa ve cesarete açıktır. Çevrimiçi olduklarından eğitimlerinin içeriğine gerçek zamanlı olarak tepki vermektedirler, bir profesörün derste söyledikleri tartışılmaz değildir, ağda alternatif bakış açıları talep ederler. Ohmae'ye göre, teknoloji -pek de Japon olmayan bir tarzda- onların tanımlayıcılar, şekillendiriciler, değerlendiriciler ve sorgulayıcılar olmalarına izin vermiştir. “Kültür ağı, bir çocuğun büyükanne ve büyükbabasının dizinde duyduğu hikâyelerden örülürdü. Bugün, o çocuğun etkileşimli multimedya deneyiminden kaynaklanmaktadır” (Ohmae,1995). Bilindik oyunların bağlamı ve tasarımı, Apple'ın 2007 iPhone ve 2010 iPad tablet bilgisayarından sonra önemli ölçüde değişmiştir. Çoklu dokunmatik ekranlar, fiziksel düğmelerin yerini almış ve kullanıcıların parmaklarını ekranda herhangi bir yere dokunup kaydırmalarına izin vererek oyunların etkileşim yapısını kökten bir biçimde değiştirmiştir. Dünyanın en çok kazanan online oyunu CandyCrush'ın atası sayılabilecek Bejeweled Deluxe (2000) kutucuk değiştirme

mekaniği, telefonun sayısal tuşlarını kullanarak hantal imleç hareketi yerine hızlı yatay ve dikey kaydırmalar için ideal olduğundan, iPhone için piyasaya sürülen ilk oyunlardan biridir (Williams: 205-206).

Bir başka yoğun etkileşim alanı elbette finans piyasalarıdır. Işık hızında birbirine bağlanan borsaların etkileşimi Cetina'ya göre küresel çapta mikrososyal yapıların aktifleştiği yeni bir makroskopik alan yaratmıştır. “Eşdeğerliğin yükselişi, etkileşim düzeninde yaşam biçimlerinin makroskobik fenomenlerin şeklinden önce, temel ya da oluşturucu değil, görece özerk olduğu anlayışıyla geldi” (Cetina, 2002:907). Cetina fiziksel ortama bağlı mikro yapıların yeni etkileşim düzeninde farklı kıta ve zaman dilimlerine ulaşabildiğini belirtir. Küresel alanlarda bir düzeyde mikro bütünleşmenin veya öznelerarasılığın mümkün olduğunu önermek için zamansal koordinasyona dayanan küresel bir biz ilişkisi kavramına ulaştığımızı düşünür. Yüz yüze durumu, bağlantılılık, etkileşim ve demir atma (kolektif bedensiz sistemlerin nüfuz ediş tarzı) kavramları tepkiye dayalı yeni sosyal biçimleri tanımlayan kavram setidir (2002:911). Bu etkileşim düzeni, bedensel mevcudiyet, varlık, orada fiziksel olarak bulunma haline değil sanal ortamlara ve sanal mevcudiyetlere dayandığı için sentetik bir etkileşimdir. Bu düzende donanım, yazılım ve insan geri beslemelerinin birlikte düzenlendiği tepkisel bir faaliyet alanı olarak işlev görür.

“Piyasaların gerçekliğini, iç ortamlarını ve dışsal bağlamını bir araya getiren, arttıran (augmenting) ve ileten bir gözlem ve yansıtma mekanizmasına benzer. Bu alan içinde, mekanizma refleksiftir: sistem, katılımcıların bir dış gerçeklik gibi karşı karşıya kaldıkları ve aynı zamanda onun bir parçası oldukları ve gönderileri ve işlemleri aracılığıyla ona katkıda buldukları bir dünyayı yansıtır.” (Knorr Cetina, 2009:64)

Bir sentetik etkileşim, dünyanın birçok bölgesinden kaynaklanabilen, çeşitli ve parçalanmış içeriğe sahip olan bilgi bitlerinin bir bileşimidir. Sentetik durumlar her zaman, otomatik ve daha az otomatik bilgi beslemelerinden, gerçek hayattaki raporlamalardan, etkileşimlerin kendisinden, anında ekrana yansıtılan ve kendi bağlamlarını oluşturan durumlardan bir araya getirilme sürecindedir (2009:69-70). *Yanıt mevcudiyeti*, (*response precence*) etkileşimde bulunan tarafın fiziksel olarak mevcut olmadığı veya olması gerekmediği, ancak gelen bir dikkat veya etkileşim talebine uygun olmayan bir gecikme olmaksızın yanıt vermekten sorumlu olması anlamına gelir. Tepkinin mevcudiyeti sürekli, hatta yakın eylem koordinasyonu oluşturur. Sentetik durumlar rutin olarak sürekli izleme gerektirir, birey neler olup bittiğinin farkında değilse tepkisi uygun olamaz (2009:80). Bu durum sadece küresel finans piyasalarının mikro

ölçekli etkileşimleri için değil, sosyal yaşamın da düzenleyici kurallarından biri haline gelmiştir. İş sonrası işle bağlantılı sosyal medya kullanımları artmış, bir tarafıyla bu çalışanların kurumsal özdeşleşmesini sağlarken diğer yanıyları aileleriyle çatışmalarına yol açmıştır (Yue, 2022). *Sosyal Medya Bozukluğu (Social Media Disorder)* ölçeklerinden birinde, 10-17 yaş gençler arasında yapılan bir araştırmada belirlenen kriterlerin hemen hepsinin etkileşimde kalma stresi/baskısıyla ilgili olduğu rahatlıkla söylenebilir. Belirlenen kriterlerden biri ‘endişedir’, belirleyici soru “hiç sosyal medyayı tekrar kullanabileceğiniz andan başka bir şey düşünemediğinizi keşfettiğiniz oldu mu?” sorusudur (Eijnden, Lemmens, Valkenburg, 2016:483).

2.3.6. Sonuç: entegre-bütünleşik yapı

Küreselleşmenin ve ağ toplumunun 21.yüzyılın ilk çeyreğindeki şaşırtıcı fenomenleri, bağlantılılığın, hızın ve etkileşimin yoğunluğu ve şiddeti bir tür kaos ve karmaşayla değil sessizce gerçekleşen bir benimsenme ve kabulleniş hali ile karşılanmıştır. Dijital kültürün içinden geçtiğimiz dönemi, bir tür sıradanlık ve bayağılık kültürünü de beraberinde getirerek hiçbir tepkinin, karşı reaksiyonun dikkat çekici bir etkide bulunmadığı, her yere yayılmış ve bulaşmış entegre-bütünleşik bir yapıya kavuşmuştur. Modern dinamiklerin sürekli bağlantı kuran, oluş halindeki ağ yapısı, yapının her yere yayılma arzusundan beslenen tekno-kültürünün her yerde ve her zaman bulunması, bir tür *dijital bolluk (digital plentitude)* halini almıştır. Bolluk kavramı, bereket anlamına gelebileceği gibi fazlasıyla tüketildiğinde hem değerinden yitirme hem de savurganlığa dönüşme tehlikesini de içinde barındırmaktadır. Dijital bağlantılardan üzerimize yağın görsel ve işitsel imgelerde, textlerde ve hiper-textlerde, platformların ve sosyal medya sitelerinin içerik okyanuslarında hem bizi kendine çekip bağlayan bir çekicilik hem de aynı oranda bir bayağılık ve can sıkıcılık vardır. Siefkes’in belirttiği gibi (2012), belki korsan bir paylaşım sitesinden yüzlerce film indiren, hard-diskleri dolana, ömrü hepsini izlemeye yetmeyecek şekilde tika basa enformasyonla doluncaya kadar şişen izleyicileri dönüşülmektedir. Bu dijital bolluk dikkatli olunmazsa bir tür şişkinliğe, savurganlığa ve bayağılaşmaya dönüşme tehlikesini beraberinde getirmektedir. Sürekli bağlantıda olma hali, etkileşimin yoğunluğu, şiddeti ve hızı, entegre-bütünleşik yapı nihayetinde dijital çağa özgü bir çok yeni hastalığın da ortaya çıkmasına yol açmaktadır: sağlıkla ilgili sorunlarını internette araştırma saplantısı olan *siberkondri*, cep telefonundan mahrum kalma korkusu olan *nomofobi*, sosyal medyadaki gelişmeleri

kaçırma korkusu olan *fomo*, başkalarının ve kendinin fotoğraflarına sürekli bakma saplantısı *photolurking*, sosyal yaşamda cep telefonu ile kurulan ilişkiyi gerçek insanlara tercih etmek anlamında *phubbing ve trollizm, enformografi, stalking, dijital demans* bunlardan yalnızca bazılarıdır. Cep telefonu kullanıcılarının birçoğu öyle olmadığı halde telefonunun çaldığını, cebinin titrediğini hissetmiştir. *Hayalet zil sendromu (phantom vibration syndrome)* denilen bu rahatsızlık, kesilmiş bir organı sanki hala yerindeymiş gibi hissetmeye devam etme anlamındaki '*hayalet uzuv*' olgusundan türetilmiştir. Orada olmayan bir organa sinir uçlarının tepki vermeye devam etmesi insan-makine simbiyoz ilişkisinin bir eğrileme olmaktan çıkarak fizyolojik bir fenomene dönüştüğünü göstermektedir. Dijital kültür, küresel çapta büyüyüp genişleyerek sinir ağlarıyla örülü entegre ve bütünleşik bir canlı organizmaya dönüşmektedir.

2.4. Algoritmalar ve Yapay Zeka

Algoritma, belirli bir problemi çözmek ya da bir hesaplamayı gerçekleştirmek üzere kullanılan matematiksel bir talimatlar dizisidir ve bilgisayar biliminin temel kavramlarından biri olarak kabul edilir. Dijital bilgisayar teknolojileriyle geliştirilen, günlük hayatımıza gömülü birçok araç, hesaplamaları gerçekleştiren, verileri işleyen ve belirli komutları uygulamaya koyan, bir anlamda ‘akıl yürüttüğü’ iddia edilen işlem dizilerine dayanmaktadır. Aslında herhangi bir içerikten tek başına yoksun olan bu dijital grameri kullanarak onu anlamlı fonksiyonlar halinde kültürel alana taşıyan da bu mantıksal programlama dilidir. Alan Turing’i “hafıza”, “arama” ve “uyaran” gibi insana özgü terimleri hesaplama makinelerini tanımlamak için kullanmaya iten düşünce işlemlerin aynı zamanda belirli türde akıl yürütmeler halinde yorumlanabileceği düşüncesidir. Makineleri çalıştıran matematiksel formüller, çeşitli soyutlamalar olmanın ötesinde “anlam dizgeleri” oluşturduğu düşünülerek bir ‘*genel yapay zeka*’ olasılığından bahsedilmektedir. Algoritma terimi, “*bir hedefe ulaşmak için takip edilen kurallar manzumesi*” olarak ele alındığında algoritmaların sadece bilgisayar programcılığında dijital kodlara dayanan veriler için değil, börek yapmak ve tombala oynamak için de kullanılabilirliği ortaya çıkar. Dijital kültürü belirleyen algoritmalar gün geçtikçe tomurcuklanıp çoğalan, etrafımızı sararak günlük yaşam pratiklerine gömülen, bedenle sürekli etkileşim halindeki protezlere dönüşen, ‘akıllı’ makinelerimize yön veren bilgisayar biliminde kullanılan algoritmalarlardır.

Amerikalı bilgisayar bilimci ve bilişsel bilim insanı John McCarthy yapay zeka terimini ilk defa 1955’te kullanmıştır. İnanc sistemleriyle donatılmış akıllı ajanlar olarak tasarlanmış makinelerin yapay bir zekaya sahip olabileceğini düşünmektedir. Yapay zeka belirli talimatları yerine getiren, denetim olmaksızın işleyen, programlanmış otomatik makineler olarak ifade edilmektedir (Parisi, 2018:21). İnsan-makine ilişkisi, düşüncenin ve bilincin kaynağı, insan varlığının özü gibi ontolojik problemler üzerine de tartışma yaratan, bilgi ve iletişimin algoritmik olarak yönlendirilmesiyle işleyen bu sistemler dijital kültürün çağdaş özünü oluşturmakta ve etrafımızı şekillendiren dünyayı anlamakta anahtar görevi görmektedir. Kubrick’in *2001: A Space Odyssey* filmindeki (1968) *HAL 1000*’in korkutucu ifadesizliğinden, George Lukas’ın *Star Wars* (1977) serisindeki altın sarısı, sempatik robot *C-3PO*’ya kadar, yapay zekanın sinematik temsillerinde de görüleceği üzere bu makineler ile insan türü arasında sürekli bir kıyaslama yapılmaktadır. Buna karşın dijital kültürü oluşturan algoritma ve yapay zeka mantığı çok daha derinlere

gömülü bir biçimde çağdaş yaşamı şekillendirip değiştirmektedir. Diğer birçok teknolojik yenilikte olduğu gibi algoritmalar, makine öğrenmesi ve yapay zekayla ilişkili teknolojiler de toplumsal algı ve düşünüşte biri aydınlık, diğeri karanlık iki yüzlü bir madalyon gibi yorumlanmaktadır. Spam filtreleri zararlı ve ilgisiz içeriklerden korunmanızı sağlamaktadır; benzer bir makine öğrenmesi uygulaması online iş başvurularınızı kategorize ederek, belki de ön yargılı bir biçimde sizi potansiyel işvereninize karşı filtreler; sadece filtrelemezsiz aynı zamanda filtrelenirsiniz de. Platformlar, sosyal medya siteleri, kişiselleştirilmiş içeriklerle izleme alışkanlıklarını takip ederek beğenilebilecek filmleri, videoları, görüntüleri sunar, tatilleri planlamaya yardımcı olup yeni rotalar önerirler; bu uygulamalar aynı zamanda konum bilgileri, tüketim örüntüleri, sosyal ağ aktivitelerini gözetleyerek davranışları pazarlama politikalarına dönüştürürler; kullanıcılar sadece ulaşabilir değildir aynı zamanda ulaşılabilirlerdir. Dijital fotoğraf makineleri yüzleri tanıyarak aileden yakınları, arkadaşları kolayca bulmayı sağlayan, makineyi tek bir tuşla kullanarak yüzleri otomatik olarak netleme kolaylığı getiren bir algoritmayla çalışır; benzer bir algoritma, dijitalleşmiş savaşlarda kullanılmak üzere tasarlanmış IHA'ların akıllı bombalarını hiç de dijital olmayan hedeflerine 'doğru' biçimde bırakmasını da sağlamaktadır. Fabrikalarda kutuları hareket ettiren, vergileri denetleyen, yeni yatırım araçları geliştiren, kanseri tanıyan yapay zeka uygulamaları vardır; yurttaşlarının ne düşündüğü ne yaptığı ne hissettiğiyle ilgili gözetimlerinde hükümetlerin kullandığı algoritmalar da bulunmaktadır, hükümetlerini protesto etmek için kitlelerin hızlı bir biçimde örgütlenip harekete geçmesini sağlayan algoritmalar da. Sonuçta algoritmalar, programcılarının hedefledikleri amaçlar dahilinde çalışarak kültür içinde fonksiyonlar haline gelirler.

2.4.1. Algoritmalar

Algoritma, *“belli bir problemi çözmek veya belirli bir amaca ulaşmak için tasarlanan yol”* anlamında farklı alanlarda kullanılan bir terimdir. Örneğin, bilgisayar biliminden önce, 1960'lardan beri doktorlar, hastalığın varlığının resmileştirme sürecinin titiz, tutarlı ve sistematik biçimde işletilmesi adına *'tanı algoritmaları'* kullanmaktadır. Matematik ve bilgisayar biliminde *bir işi yapmak için belirlenen, bir başlangıç durumundan başlayıp, açıkça belirlenmiş bir son durumunda sonlanan, sonlu işlemler kümesi* olarak ele alınır. Tüm bilgisayar program dillerinin temelinde algoritmalar vardır. Programlama dili aynı zamanda bir iletişim aracıdır. Algoritmalar bu dili oluşturan

yapılar olarak görülebilir. Bir dil nasıl harfler, heceler, kelime ve cümlelerden oluşuyor ve iletişimde anlamı bu parçalarla kurulan efektif kombinasyonlar sağlıyorsa, bilgisayar programlama dilinde mühendise bu yapı taşlarını algoritmalar sağlamaktadır. Algoritma terimi ilk defa cebrin temel tekniklerini geliştirmesiyle ve *sıfır (Arapça'da sıfır)* kavramıyla da tanınan dokuzuncu yüzyıl İranlı matematikçisi Muhammed ibn Musa el-Harizmi tarafından “*Algoritmi*” -*ondalık sayı sistemi*- manasıyla kullanılmıştır. Hindu-Arap sayı sistemi için resmi bir terim olan *Algorithmi* Latinceye oradan da Fransızcaya ‘*Algorithm*’ olarak geçer. Algoritma “boş, bir şifre, hesaplama sistemlerinin üzerinde durduğu hayaletimsi bir yer tutucu” olarak da görülebilir (Gillespie, 2018: 18-19). Algoritma kelimesinin kullanımı özellikle ticaret ve teknolojiyle iç içe geçmiştir. Kelime İngilizcede ilk defa Chaucer’in *Canterbury Masalları*’nda (1392), bir hesaplama cihazı olan abaküse referansla kullanılmıştır. Ticari ortamlarda miktarları hesaplamak için hem manipüle edilebilir hem de sembolik bir sistem oluşmaktadır. “Başka bir deyişle, Google, Netflix ve diğer şirketler algoritmalarla para kazanan ilk şirketler değildir.” (Striphas, 2021:301)

John MacCormick bir algoritmanın “bir problemi çözmek için gereken adımların tam sırasını belirleyen kesin bir reçete” olduğunu belirterek, bildiğimiz en yakın örneğin ilkokul sıralarında gerçekleştirdiğimiz çok basamaklı toplama işlemleri olduğunu söyler. Önce en sondaki rakamları topla, çıkan sonucun son basamağını aşağıya yaz, diğer rakamı bir soldaki sütuna taşı; rakamları topla, sonucun son basamağını aşağı yaz vb. devam eden işlem, birçok basamaklı toplama işlemi algoritmasıdır (2012:3). MacCormick’e göre, her gün sıradan bilgisayar kullanıcıları tarafından, örneğin bir dosyayı düzgün bir biçimde sıkıştırarak eksiksiz bir biçimde, gürültülü bir bağlantı üzerinden iletmek gibi gerçek-yaşam problemlerine çözüm getiren, yaygın inancın aksine teknolojik altyapıyla, donanımın ya da yazılımın kalitesiyle değil zekice oluşturulmuş, bütünüyle soyut, teorik olarak “mükemmel” algoritmalar da vardır (2012:4). Algoritmalar, bir tarif, reçete, prosedür olarak ve programlamanın belirli hedefleri, değerleri ve yolları açısından planlar, talimatlar, akış çizelgeleri, püf noktaları, şablonlar, modeller, örüntüler gibi matematiğin soyut diline semantik bir bağlam oluşturacak metaforlarla süslenerek anlaşılır kılınmaktadır. Bu teorik yapılarına karşın bir algoritmanın neden “güzel” olduğunu açıklamak için işlemlerin yerine getirdiği fonksiyonları, dolayısıyla çözüm bulduğu problemleri ve bu problemleri hangi yollarla çözdüğü uygulama örnekleri üzerinden betimlenebilir. Belki de en çok bilinen ve günlük

hayatta kaçınılmaz bir biçimde en çok kullandığımız uygulama alanı arama motorlarıdır. Google örneği sadece algoritmaların nasıl çalıştığını göstermesi bakımından değil, dijital kültürü oluşturan belki de en güçlü araçlardan birine dönüşmesi bakımından da ele alınabilir.

Stanford Üniversitesi'nden iki yüksek lisans öğrencisi olan Sergey Brin ile Larry Page 1998 Nisan'ında, Avusturya'da bir konferansta World Wide Web'de arama yapmanın zorluklarıyla başa çıkabilecek 'Google' adını verdikleri bir aracı tanıtırlar. O zamana kadarki tüm arama motorları Web'in yapılandırılmamış devasa verisini işlemekte zorlanmaktadır. Örneğin Yahoo!, bilgi içeriğini kategorilere ayırmak için hala insan dizinleyiciler kullanmaktadır. Ayrıca kategoriler dışarıdan oluşturulup içeriklere dayatılmakta, web büyüdükçe bu kategorilerin nasıl ölçeklenebileceği sorunu ortada durmaktadır. Kelime indeksleme teknikleri otomatikleştirilse de vektör uzayı modelleri vb. karmaşık istatistiksel yaklaşımlar, bazı önemli referansları gözden kaçırmaya ve alakasız sonuçlar vermeye devam etmektedir. 90'ların sonlarında internette 'arama' yapan birinin aradığını bugünkü hızda bulması, doğru içeriklere ve bağlantılara bu çeşitlilikte ulaşabilmesi, arama çubuğuna doğrudan soru sorması pek mümkün değildir. Brin ve Page'in önerdiği "*PageRank*" adlı algoritma arama motorunu sürekli güncellenen bir akademik atıf sistemi mantığıyla paralel bir biçimde yapılandırmıştır. Tıpkı bu akademik çalışma gibi 'araştırmacılar' çalışmalarını, kendilerinden önceki araştırma ve tartışmalara işaret ederek, dipnotlar vererek, kaynak göstererek oluştururlar, böylece hem kendi çalışmalarını hem de geçmişteki verilerin değerini onaylarlar. O halde bir sorgulamada, arama motorunu kullanma sürecinde sıralamayı belirleyen unsur geleneksel akademik metinleri birbirine bağlayan bu tip köprü ve atıf sayısıdır. Algoritma bu köprü ve atıflara sayısal bir değer verme ve arama sonucu sıralamasını bu değer üzerinden yapılandırma üzerine inşa edilmiştir. Çünkü referanslar sadece genel bir önemi kanıtlamaz, aynı zamanda kaynağın belirli bir aramayla olan özel ilişkisini de belirlemektedir. Her aramada belirli bir referans ağı, geçmişe dönük bağlantı haritaları, sadece o sayfada bulunan bağlantılar değil, o sayfaya başkalarından gelen bağlantılar da taranmaktadır. Google, Brin ve Page'in yarattığı bir crawler'ı* kullanır. Böylece oluşturdukları algoritma önceden belirlenmiş kategorileri değil, Web'in kendi kendine

* Crawler ya da web örümceği, internetteki web sitelerinin içeriğini ve diğer bilgileri tarayarak otomatik bir şekilde indexleyen bilgisayar programlarıdır. Bu botlar, yaygın bir biçimde arama motoru dizinleri için girişler oluşturmada kullanılır. Bir Crawler web sayfalarını sistematik bir biçimde tarayarak onların "ne" hakkında olduğuna karar verir, böylece kullanıcı bir arama yaptığında bu bilgiler dizine eklenip güncellenir.

yazdığı kategorilere dayanacaktır (Duguid, 2021:259-261). Bir anlamda, Google’a soru sorduğunuzda otonom bir şekilde düşünen bir algoritmayı harekete geçiriyor, hiçbir insani aracı olmadan, doğrudan Web’in kendisiyle konuşuyorsunuz. Bu ‘tarafsızlık ilkesi’ Google ve diğer arama motorları için o kadar önemlidir ki 2004’te Google’ın Yahudi aleyhtarı bir web sitesinin aramalarda üst sıralarda yer almasına izin vermesi protestolara neden olmuş, ancak Google tarafsızlığından ödün vermemiştir: aramaları üst sıralara taşıyan, atıf sayıları, referanslar, bağlantı ağırlıkları, yani bizzat kullanıcıların kendileridir, başka bir deyişle onlara atanan sayısal puanlardır. “Kişiselleştirme çağında, arama giderek iki yönlü hale geldi. Kullanıcılar Web’de arama yaparken, çapraz referans verilen ve aranan veri profilleri biriktirdiler. 2018 itibariyle, örneğin Google kişiselleştirme algoritması iki yüzden fazla faktör veya sinyali dikkate almaya başladı” (Rosenberg, 2021:281). PageRank (mucitlerinden birinin ismiyle bir kelime oyunu yaparak “sayfa sıralaması” anlamına gelmektedir), Brin ve Page’in algoritması, daha fazla hyperlink verilen siteyi daha üst sıraya yazarak çağdaş dijital kültürü baştan aşağı değiştirmiştir. Ancak burada algoritmanın içerikle ilgili hiçbir fikri olmadığını altını çizmek gerekir: algoritma bir yumurta tarifinin hangisinin daha iyi olduğunu değil hangisine daha çok bağlantı verildiğini dikkate almaktadır, burada hangi yorumun kötü, hangisinin iyi olduğunun bir değeri yoktur. Sıralamayı belirleyen diğer unsur otoritedir. Aynı sayıda bağlantı veren sayfanın biri usta bir şeften, diğeri sıradan bir kişiden geliyorsa, sıralama o kategorideki otoriteyi üst sıralara taşır, çünkü atıf gelen bağlantıya da daha çok atıf gelmektedir, yani köprünün kurulduğu referansın da sahip olduğu bir bağlantı sayısı vardır, dolayısıyla nihai sonucu sayfaya gelen bağlantıların kimden geldiği de belirlemektedir. Sürekli birbirine atıf yapan kısır döngüler problemini çözmek içinse “rastgele sörfçü numarası” denilen bir teknik kullanılır. Hayali internet sörfçümüz sayfaları rastgele seçer, böylece birbirine atıf vererek sonsuza giden kısır döngüler oluşmasını engeller. Otorite puanı, rastgele seçilen sayfada geçirilen zamanın yüzdesiyle de bağlantılıdır. Rastgele sörfçü numarası Brin ve Page’in 1998 Nisan’ındaki konferansta önerip aynı sene kurdukları Google’da kullandıkları arama algoritmasıdır (MacCormick, 2012:25-35).

Bir diğer örnek yüz tanıma algoritmasıdır. ABD ordusuna bağlı DARPA, ARL (Army Research Laboratory) gibi kurumların fonlarıyla kurulan FERET (Face Recognition Technology) bu alandaki araştırmaları bünyesinde toplamış, amacını “güvenlik, istihbarat ve kolluk kuvvetlerine görevlerini yerine getirmelerinde yardımcı

olmak için otomatik yüz tanıma yetenekleri geliştirmek” olarak belirlemiştir. Yüz tanıma algoritmasının hakları 1994 yılında Viisage adlı firma tarafından satın alınır ve bu yöndeki ticari kullanımlar, günlük hayat pratiklerine girerek yaygın bir teknoloji haline gelir (Kelly, 2011:49-50). Yüz görüntülerini sayısallaştırmak için ırk, etnik köken, yüz tipolojileri fark etmeksizin, görüntüleri dijital “yüz şablonlarına” çeviren bir algoritma kullanılır (2011:19). Bir görsel örüntü tanıma problemi olan yüz tanıma, algılama, hizalama, özellik çıkarma ve eşleştirme olarak dört modülden oluşur. Algılama yüz alanını arka plandan ayırır, hizalama daha doğru bir lokalizasyon için gözler, burun ve ağız gibi yüz bileşenleri ve yüz hatlarını bulur, bu bölgeler aydınlatma ve gri tonlama gibi fotometrik özelliklere göre normalleştirilir. Farklı kişilerin yüzlerini birbirinden ayırt etmeye yarayan, geometrik ve fotometrik varyasyonlara göre kararlı, etkili bilgi sağlamak için özellik çıkarımı yapılır. Yüz eşleştirme için, giriş yüzünden çıkarılan özellik vektörü, veri tabanındaki kayıtlı yüzlerle eşleştirilir; yeterli güvenle bir eşleşme bulunduğunda yüzün kimliğini verir veya aksi takdirde bilinmeyen bir yüzü gösterir (Li, Jain, 2005:2-3). Yüz tanıma algoritması, aslında makine öğrenmesi (machine learning) denilen özel bir yapay zeka uygulama alanıyla ilgilidir.

2.4.2. Makine öğrenmesi ve derin öğrenme

Dijital kültürün son çeyreğine makine öğrenmesi ve derin öğrenme uygulamaları damga vurmuştur. Çeşitli ticari uygulamalarıyla birlikte devasa şirketlerden, güvenlik birimleri dahil devlet kurum ve kuruluşlarına, basit kullanıcılardan eğitim ve araştırma faaliyeti yürüten bilim ve akademi camiasına kadar bir çok uygulama makine öğreniminden beslenen uygulamalarla iç içedir. İnsanların yüzlerini tanıyabilen, bu yüzlerin kimlere ait olduğunu belirleyip sınıflandıran, hangi maillerin spam olduğunu bulan, zararlı web sitelerini, uygunsuz içerikleri filtreleyen, konuşmaları anlayan, cevap veren, deşifre eden, çeviri yapan, film, müzik, kitap vb. öneren, alış-veriş seçenekleri sunan, araba kullanıp resim yapabilen programlar makine öğrenimi temeline dayanmaktadır. Bizi düşünen makinelere, dolayısıyla yapay zekayla ilgili tartışmalara götüren de bu makine zekasıdır.

“Bir öğrenme programı, değiştirilebilir parametrelere sahip genel bir şablon olması bakımından sıradan bir bilgisayar programından farklıdır ve bu parametrelere farklı değerler atayarak program her türlü farklı şeyi yapabilir. Öğrenme algoritması, model dediğimiz şablonun parametrelerini, veriler üzerinde tanımlanan bir performans kriterini optimize ederek ayarlar. (...) Öğrenme süreci genellikle tekrarlayıcı ve aşamalıdır. Öğrenme programı

örnekleri (oyunlar veya yüzleri) arka arkaya görür ve parametreler her örnekte biraz güncellenir, böylece performans zamanla kademeli olarak gelişir. Ne de olsa, öğrenme budur: Bir görevi öğrenirken, tenis, geometri veya yabancı dil olsun, o konuda daha iyi hale geliriz (Alpaydın, 2021:27).

Makine öğrenimi ile uygulamanın üzerinde çalışacağı konu hakkında bazı kalıplara, örüntülere ulaşılır ve gelecekteki “davranışlar” için tahminlerde bulunulur. Bu tahminlerin gerçeğe yakınlığı, tutarlılığı ve doğruluğu makine zekasının üzerinde çalışacağı verinin büyüklüğüne, örneklemin ölçüğüne bağlıdır. “(Müşteri davranışının) kurallarını bilmiyoruz, bu nedenle programı yazamayız, ancak makine -yani bilgisayar- (müşteri işlemi) verilerinden bu tür kuralları çıkararak “öğrenir” (Alpaydın, 2021:14). Bir makine algoritması, bir veri kümesini ele aldığı anda ondaki özellikleri açıklamak için bir dizi işlev arasından en iyisini seçmek üzerine tasarlanmış bir arama süreci başlatır. *Eğitim* ve *çıkartım* olmak üzere iki aşamalı bir süreç işler. Eğitim aşamasında, eldeki verideki kalıplara en çok uyan işlev seçilir. “Ayıklanan işlev, belirli bir biçimde bir bilgisayar programında kodlanacaktır. Kodlanmış işlev bir model olarak bilinir ve işlevi çıkarmak için verilerin analizine genellikle model eğitimi denilir” (Kelleher, 2019:11-13). Makine öğrenmesine dayalı yapay zeka uygulamaları sonar sinyal, kardiyogram, konuşma örüntü analizi gibi alanlarda 1960’lardan beri kullanılmaktadır. Çağdaş dijital kültüre özgü olansa internet ve sosyal medya ile ortaya çıkan Büyük Veri (Big Data) konseptidir. Dijitalizasyon ile birlikte daha iyi sensörler inşa ettikçe makinelerimiz daha fazla “algılamakta” daha çok veri üretmektedir. İnternetin giderek büyüyen yapısı ve yaygınlaşan multimedya, *şeylerin interneti* gibi günlük hayatta çeşitli amaçlarla kullandığımız eşyalardan dahi veri toplamamızı sağlayan konseptler Büyük Veri’yi oluşturmuş, dahası bu veriden anlamlı cümleler bulup çıkarmak ancak makine öğrenmesi ve derin öğrenme gibi saniyede milyonlarca işlem yapma kapasitesine sahip sistemler sayesinde mümkün olmuştur. Büyük Veri’den anlam ve işlev çıkarmak insanın biyolojik kapasitesini aşmaktadır. Alpaydın’ın belirttiği gibi, aslında hepimiz, tüm hayvanlar, veri bilimciyiz. Sensörlerimizi kullanarak çevremiz hakkında veri topluyoruz, bu veriyi acıyı en aza indirmek, hazzı maksimize etmek için işliyor, buradan belirli uygun davranış kuralları oluşturuyoruz. Hafızamızda bu kuralları depolayıp gerekli durumlarda hatırlayıp kullanıyoruz. Ancak biyolojik beden üçüncü bir kol, kafasının arkasında bir üçüncü göz çıkaramayacağı, belirli limitleri aşamayacağı için asla ‘öğrenemeyeceği’, genetik yapısını değiştirmeden başaramayacağı görevler vardır.

“Beynin zekâ için bir donanım uygulaması olduğunu söyleyebiliriz. Eğer bu özel uygulamadan tersine mühendislik yapabilir, temsili ve kullanılan algoritmayı çıkarabilirsek ve bundan da hesaplama teorisini elde edebilirsek, o zaman başka bir temsili, algoritmayı ve karşılığında sahip olduğumuz araçlar ve kısıtlamalara daha uygun bir donanım uygulamasını kullanabiliriz.” (Alpaydın, 2021:20)

Hemen her gün, poz, ışıklandırma, saç şekli vs. farklılıklara rağmen aile üyeleri ve arkadaşların yüzlerine ya da fotoğraflarına bakarak onları tanıyabiliriz. Yüz algısı, dost-düşman durumlarını çağırarak hayati bir işlev gördüğü gibi içsel durumları, duyguların ‘gösterge panosu’ olarak kimlik duygusunun da ayrılmaz bir parçasını oluştururlar. Yüzlerin çok kolay biçimde tanınmasına karşın bunun nasıl gerçekleştiği açıklanamamakta, ilgili bilgisayar programı da bu sebeple tam anlamıyla yazılamamaktadır. Ancak farklı yüzleri analiz eden bir öğrenme programı o kişiye özgü deseni öğrenebilir, aydınlatma, poz, saç-makyaj değişiklikleri, yaş gibi faktörlerin etkilemediği, yüzün belirli ayırt edici bölümlerini yakalayabilir (Alpaydın, 2021:26-27). Benzer bir makine öğrenmesini, görüntünün renk spektrumu içindeki belirgin cilt tonlarını, bu tonların büyük parçalar halinde dağılımını öğrenerek çıplak bedeni ve pornografiyi filtreleyen uygulamalarda kullanabiliriz. Algoritma çeşitli cilt tonlarını, hangi cilt tonu piksellerinin sürekli bir bölgeyi temsil ettiğini, bu alanların ‘sınırlayıcı çokgenler’ini, bu bölgelerin sayısını, birbirine yakınlığını ve görüntü geneline olan ağırlık yüzdesini hesaba katarak bu filtreleme mekanizmasını çalıştırır (Gillespie, 2018:102). Spam filtreleri, “teklif” ve “fırsat” kelimelerinin uygunsuz maillerde çok daha sık göründüklerini “öğrenmiştir”, bu e-postalar spam klasörüne atılmaktadır (Alpaydın, 2021:17).

Makine öğrenmesinin en belirgin ve bilinen kullanım alanlarından biri “*tavsiye sistemleri*”dir (*recommendation systems*). YouTube, Instagram, Facebook gibi sosyal medya uygulamaları, Netflix, Disney+ gibi platformlar, Spotify, Apple Music gibi müzik dinleme uygulamaları, Amazon, AliExpress gibi alışveriş siteleri makine öğrenmesine dayanan algoritmaları kullanıcılarına ‘*önerilerde bulunmak*’ için kullanmaktadır. Makine öğrenmesinde bir işlev, bir dizi girdi değerinden bir ya da daha fazla çıktı değerine deterministik bir eşlemedir. Makine öğreniminde bir fonksiyon, girdilerden çıktılara basitçe bir haritalamadır (Kelleher, 2019:7-8). Filmler için bir öneri modeli ortaya koymak için girdiler filmin niteliklerinden, çıktılar belirli bir müşterinin belirli bir filmde ne kadar keyif alacağını ölçüsü olacak sayısal bir puandır. Müşterinin geçmişte A filmini B’den çok sevdiğini bilirsek, makine A’ya daha yüksek bir puan atayacaktır.

Sıralayıcı bu tür çiftlerle eğitilerek her film için bir sayısal puan üretir ve bu puanlara göre bir sıralama yapar. Veriler iki parçaya ayrılarak yapı matrisi ortaya çıkarılır. İlkinde müşteriler ve faktörler arasında, ikincisinde faktörler ve ürünler arasında bir eşleşme cinsinden ağırlıklar belirlenir (Alpaydın, 2021:100,154). Tüketicilerin örneğin yaşı ve cinsiyeti ile aksiyon ya da komedi tercihleri arasında değişkenler belirlenebilir, bu değişkenler önceden tanımlanmaz, öğrenme sırasında otomatik olarak keşfedilir. Ancak bu tavsiye algoritmasında hesaba katılmayan bir pürüz vardır: önerilerin çok fazla geçmiş kullanım ve tercihlere bel bağlaması, yeni deneyimlerin oluşmasının önünde bir engele de dönüşmektedir. Aynı risk sosyal medyadaki etkileşim algoritmaları için de geçerlidir, bir kişi sadece hemfikir olduğu kişileri takip eder, bu kişi ya da kurumlardan gelen mesaj ve haberleri okursa diğer insanların görüşlerinden habersiz olacak, bu da yenilik, değişim ve farklı deneyim olanaklarının kapısını kapayacaktır (Bakshy, Messing ve Adamic, 2015). ABD’de *filtre balonu* ve *yankı odaları* hakkında, çevrimiçi haberleri okuyan 50.000 kişinin web tarama geçmişleri üzerinden yapılan bir araştırma sosyal ağlardaki haber tüketiminde bu tip *ön yargı* oluşumlarını tespit etmiştir (Flaxman, Goel, Rao, 2016).* Daha yakın tarihli, Facebook, Twitter ve Reddit’te kürtaj, aşular ve politika konularında yapılan başka bir çalışmada çevrimiçi kullanıcıların kendi dünya görüşlerine bağlı bilgileri tercih ettiği, muhalif bilgileri görmezden geldiği ve paylaşılan anlatılar etrafında kutuplaşmış gruplar oluşturma eğiliminde olduğu görülmüştür. Dahası kullanıcılar tarafından ayarlanabilen bir besleme (feed) algoritmasına sahip Reddit ile böyle bir seçenek sunmayan Facebook ve Twitter arasında net bir ayrım ortaya çıkmıştır (Cinelli, Morales, vd. 2021:5).

Derin öğrenme de aslında bir dizi algoritma ve modelden oluşmaktadır. “Derin öğrenme, doğru veri odaklı kararlar verebilen büyük sinir ağı modelleri oluşturmaya odaklanan yapay zekanın alt alanıdır” (Kelleher, 2019:1). *Veriye dayalı karar* kavramı (*data-driven decision*) büyük veri havuzları üzerinde uyguladığı eğitimle yaptığı “seçimlere”, aldığı “kararlara” vurgu yapar. “Derin öğrenme, karmaşık girdi kümelerinden iyi karar sonuçlarına doğru bir şekilde eşlenen büyük veri kümelerinden kalıpları tanımlayıp çıkararak veriye dayalı kararları mümkün kılar” (2019:6). Derin öğrenme algoritmalarının veri kümelerinden çıkardığı modeller, yapay sinir ağları olarak

* Buna karşın araştırmacılar kutuplaşmanın etkilerinden birinin benzer haber siteleriyle ilgili yoğun tüketimle ilgili olduğu kadar karşıt görüşteki haberlere maruz kalmayla ilgili olduğunu da keşfetmişlerdir. Bu çalışmada filtre balonu ve yankı odası görünür olsa da etkilerinin sınırlı olduğu ortaya çıkmıştır.

temsil edilen işlevlerdir (2019:8). Sinir ağlarında işlemler birinin çıktısı bir diğerinin girdisi olacak şekilde birbirine bağlanarak pek çok dizi oluşturulur. Sinir ağını eğitmek için ağı parametreleri rastgele başlatılır, çeşitli girdi değerleri ile hedef çıktılar arasındaki baştaki uyumsuzluklar, işlemin yeni çıktılarla güncellenerek veri kümesi üzerinde yinelenmesiyle devam eder. Makine öğrenmesi algoritması problem çözümü için yeterli doğrulukta bir fonksiyona ulaştığında final model algoritmaya geri dönerek işlemi tamamlamaktaydı. $Fonksiyon(5,5) = 25$, $Fonksiyon(2,6) = 12$, $Fonksiyon(4,4) = 16$, $Fonksiyon(2,2) = 04$, örneğini ele alırsak, burada girdilerden çıktılara yaptığımız basit bir gözlemlerle bile fonksiyonun çarpma olduğunu anlayabiliriz. Ancak $Fonksiyon(1,1) = 1$, $Fonksiyon(2,1) = 2$, $Fonksiyon(3,1) = 3$ örneğinde fonksiyonun çarpma mı bölme mi olduğuna “karar verme”nin mümkün olmadığı görülür. Ancak makine öğrenimi algoritması olası en iyi işlemin özellikleri hakkında bir dizi varsayımda bulunur. Bu bariz sapma “*algoritmanın tümevarımsal yanlılığı*” olarak adlandırılır.

“Bununla birlikte, tüm durumlarda çalışan tek bir en iyi perspektifin olmadığı gerçek dünyada olduğu gibi, tüm veri kümeleri için iyi çalışan tek bir en iyi tümevarımsal önyargı yoktur. Bu nedenle çok sayıda farklı makine öğrenimi algoritması vardır: her algoritma farklı bir tümevarımsal önyargıyı kodlar.” (Kelleher, 2019:19)

Sinir ağlarıysa nispeten daha zayıf bir ön yargıya sahiptir, verilere daha çok dikkat eder, eğitim ve çıkarım aşamaları iç içe geçmiştir, ağlar çeşitli katmanlar olarak yapılanmıştır. Ham girdiler aşama aşama daha yüksek nitelikli çıktılara dönüşür. Örneğin görüntü işlemede, alt katmanlar kenarları tanımlayabilirken, daha yüksek katmanlar rakam ve harfleri, belirli insan yüzlerini tanımaya başlar. Sinir ağındaki her hücreye girdi veren telin (sinapsın) bir ‘ağırlığı’ vardır. Her sinir hücresi küçük bir hesap yaparak sonraki katmana bu hesabı aktarır ve bu böylece her katman arasında sürüp gider. Hangi girdiye karşılık hangi çıktının hesaplanacağı tellerin ağırlıklarında iletilen sayıya bağlıdır.

“Deneyimden biliyoruz ki bizim beynimizdeki ağ şemasında bu gibi işleri beceren ağırlık kümeleri mevcuttur. (...) Amcanızı tanımaktan belli uzunluktaki Türkçe cümleleri Çinceye çevirmeye kadar normal bir insanın aklına gelebilecek her "dönüşümü" böyle bir ağı hesaplayabilecek ağırlıkların mevcut olduğundan eminiz. Adım adım yapılışını programlayacak kadar iyi bilmediğimiz, ama doğru yapıldığında yanlışımdan ayırmayı başarabildiğimiz girdi-çıkı dönüşümlerini makinenin kendisi öğrenir!” (Say,2018: 100-101)

Bunun için olabildiğince çok veri girmek, ağı girdi-çıkı verileriyle eğitmek gerekir. *Hatanın geri yayılımı algoritması*, ağıdaki binlerce telin ağırlıkları için aynı girdilerde tekrar hata yapmaması için ağı eğitmektedir. Derin öğrenme, “verilen bir yığın girdi-çıkı çifti üzerinde antrenman yapıp bir dönüşüm çıkarsamak ve bu dönüşümün daha önce

görmediği bir girdiyle karşılaştığında ona uygun çıktıyı vereceğini ummak” anlamında da kullanılabilir (Say: 103-105).

“Derin öğrenme, sinir ağları, yapay zeka, grafik modelleme, optimizasyon, örüntü tanıma ve sinyal işleme araştırma alanlarının kesiştiği noktadadır. Günümüzde derin öğrenmenin popülaritesinin üç önemli nedeni, büyük ölçüde artan çip işleme yetenekleri, eğitim için kullanılan verilerin önemli ölçüde artan boyutu ve makine öğrenimi ve sinyal/bilgi işleme araştırmalarındaki son gelişmelerdir. Bu ilerlemeler, derin öğrenme yöntemlerinin karmaşık, bileşimsel doğrusal olmayan işlevlerden etkili bir şekilde yararlanmasını, dağıtılmış ve hiyerarşik özellik temsillerini öğrenmesini ve hem etiketlenmiş hem de etiketlenmemiş verileri etkin bir şekilde kullanmasını sağlamıştır.” (Yu, 2014: 201)

Konuşma tanımlama derin öğrenmenin endüstriyel ölçekte kullanıldığı ilk alanlardan biridir, bununla beraber makine çevirisi, doğal dil anlama, video işleme ve biyo-bilgi işleme dahil olmak üzere birçok pratik örüntü tanıma ve bilgi işleme süreci derin öğrenme yöntemini kullanır. Çok farklı matematiksel ve istatistiksel model birlikte ve ayrı ayrı kullanılabilir. Müzik tanımlama örneğini düşünürsek, müzik ses sinyalleri, ritim ve ifadenin bir fonksiyonu olarak değişen, gerçek zamandan ziyade olayların müzikal zamanda düzenlendiği zaman serileridir. Zaman içinde senkronize olan ve frekansta örtüşen birden fazla ses birleşir. Etkileyen faktörler müzikal gelenek, stil, besteci ve yorumlama gibi karmaşık örüntülerdir (Yu, 2014: 289). Otomatik müzik tavsiyesi, ses sinyallerinin “kelime torbası” temsilini kullanan geleneksel yaklaşım ile titiz değerlendirmeler yapılmış derin *CNN*'lerle karşılaştırılır (*Convolutional Neural Networks – Evrimsel Sinir Ağları*). Sonuçta derin *CNN*'ler kullanılarak tahmin edilen gizli faktörler, zengin ses özelliklerinin bir kombinasyonunun, içerik tabanlı müzik tavsiyesi için başarılı sonuçlar verdiği ortaya çıkmıştır (2014: 290-91). Kullanıcı içeriklerinin metinden görsel imajlara doğru kayması, görüntü tabanlı iletişim üzerinde çalışacak derin öğrenme uygulamaları için bir alan açmıştır. Görsel imajlardan kullanıcının ilgi alanlarını tespit etmek için derin *CNN* ve kategori genelleme yöntemi için BabelNet uygulamalarını kullanarak 60.000 Flickr fotoğrafı üzerinde çalışma yapan Wieczorek, Filipak ve Filipowska (2018) çevrimiçi sosyal ağlardan gelen multimedya içeriğinin kullanıcılar hakkında bilgi edinmek için etkin bir şekilde kullanılabileceğini ortaya koymuştur. Yapay sinir ağı ve BabelNet, kullanıcıların hayvanlar, coğrafya ve seyahat ya da sanat ve mimari gibi genel kategorilerdeki ilgi alanlarının bir profilini oluşturabilmektedir.

Youyou, Kosinski ve Stillwell, bir bilgisayar algoritmasının 10 Facebook beğenisine dayanarak insanların kişiliğini, kişinin iş ya da yakın arkadaşları, aile üyeleri ya da eşinden daha doğru oranda tahmin edebildiğini göstermektedir. Makine öğrenmesi 500 beğeni üzerinden çalıştırıldığında oran insan yargıçlara göre çok daha yüksektir. Bilgisayarlar insanlar için akılda tutması ve istenildiğinde erişilebilmesi mümkün olmayan oranlarda bilgiyi depolama kapasitesine sahiptir. Ayrıca insanlar çeşitli motivasyonlardan kaynaklanan ön yargılara sahipken makine istatistiksel modelleme yoluyla muhakeme doğruluğunu optimize eder (2015:1039). Öte yandan çalışma sadece beş büyük kişilik özelliği üzerinden gerçekleştirilmiştir. İnsan algıları esnek olma ve makinelerde bulunmayan birçok bilinçaltı ipucunu yakalayabilme avantajına sahiptir. Beş kişilik özelliği insan kişiliğinin sadece bazı yönlerini temsil ettiğinden insan muhakemeleri ince biliş gerektiren veya dijital davranışta belirgin olmayan diğer özellikleri tanımlamada daha iyidir (2015:1039). Ancak bu bize makine öğrenmesinin nasıl çalıştırıldığı ve nasıl ‘zeki’ olduğuna dair bir ipucu vermektedir. Makine dijitalleştirerek düşünür, kişiliği sayılabilir, hesaplanabilir kılmak için birim birim ayırması gerekir (beş kriter, 10 beğeni ölçütü vs. gibi), böylece istatistiksel model çalışabilir, ancak insanlar bilinçaltı ve sezgileriyle daha ‘analog’ algılara sahip, ara katmanları, detayları vs. daha iyi görmektedir. Ama nihayetinde makine kişilikle ilgili bir yapı çıkarılabilir, bu da kişiliğin kolaylıkla verileştirilmesi, işlemeleştirilmesi demektir. Gillespie’ye göre sosyal medya platformları içerikleri belirli biçimlerde düzenlemek için algoritmik olarak bazı alt kümeleri seçmektedirler, belirli tipte içerikler ön sayfaya taşınır, belirli haber akışları öne çıkar, algoritmanın seçimleri kişiselleştirilmiştir. “Bir bakıma bu seçimler, kullanıcıları platforma çekmeyi ve platformda tutmayı amaçlayan, reklamlara dikkat edilerek ve her zamankinden daha fazla kişisel veri karşılığında ödenen metalardır” (Gillespie, 2018:41).

1980’lerin başında makine öğrenmesinin öncülerinden Donald Michie’nin “*insan problem çözücüye gücünü ve çok yönlülüğünü veren şey, hesaplama gücü değil, kavramların, kuralların, stratejilerin vb. örneklerden tümevarımsal öğrenmesidir*” sözünü alıntılaman Jones’a göre, büyük veri kümeleri üzerinde eğitilen tümevarımsal algoritmalar, insan düşünce süreçlerini ve somatik yargılarını yeniden üretme iddiası olmadan, sembolik mantığın, mantıksal prosedürlerin taklitçiliğini yapmadan, sadece istatistik yardımıyla karar verme sürecini tekrarlamakta ancak bu da etrafımızı saran makine öğrenmesi patlamasının etik ve politik tehlikelerine işaret etmektedir (Jones,

2021:708). Aslında makineler bir mantık ya da gramer yapısına dayanmadan, sadece frekans aralığını sayıp ön görülerde bulunmaktadır. Cümleleri tamamlar, sonraki tıklamayı tahmin eder, ürün tavsiye ederler, önemli olan makineye öğrenmesi için yeterince veri girişi yaparak doğru frekansı tahmin etmesini sağlamaktır. Böylelikle tercüme yapma ve yüz tanıma gibi günlük hayat pratiğine yerleşmiş uygulamalar ortaya çıkmıştır (Kolektif, 2017:38-39). *Verinin mantıksız etkililiği* denilen, öznenin yaptığı şeye dair hiçbir içsel açıklamaya gerek duymadığı, devasa veri setleriyle hareket eden bu makine öğrenmesine bağlı yapay zeka uygulamaları yeni bir davranış biçimi de ortaya çıkarmıştır. Yapay zeka davranışı, örüntüleri tahmin ederek, kullanıcıyı yönlendirir ve böylelikle giderek daha fazla örüntüye yakınsama ortaya çıkar. Netflix, Amazon, Disney gibi uygulamalarda gezinerek, daha önce izlenilene benzer içerikler arasında kaybolmak sıklıkla deneyimlenen bir tecrübedir. Uzun süre seçim yapamadan yüzlerce seçenek arasında gezinilir. Burada makinenin mantıksız etkililiği sizin yeni, şaşırtıcı ve farklı bir içeriği seçebileceğinizi göz ardı etmekte, sunduğu seçeneklerle sizi sürekli olduğunuz kişiliğe yakınsamaya zorlamaktadır. Böylece istatistiksel yaklaşıma tercihlerinizle adapte olmayı sürdürürseniz, her yeni adımda en sık frekans aralığına yakınsayan bir aynılık durumuna doğru sürüklenmeye başlarsınız. Nihayetinde bolluk görüntüsü altındaki aynılık içerisinde kaybolduğunuz, her platform kullanıcısının yaşadığı bu kaybolma hali, seçeneksizlik duygusu ortaya çıkar. Harvard Üniversitesi'nden Latanya Sweeney Google arama sonuçlarında “hiç tutuklandınız mı?” sorusunu soran reklamların beyaz meslektaşlarına çıkmadığını keşfederek Google algoritmasının ardındaki makine öğreniminin ırkçılığına işaret eder (Sweeney, 2013). Irkçı olan makine değildir, makine mantık yürütmez, ahlaki kararlar almaz, etik anlayışı yoktur, makine gerçek hayattaki ön yargılı veriyi modellemektedir yalnızca. Bu da bizi “bir genel yapay zeka mümkün mü?” tartışmalarına getirir.

2.4.3. Yapay zeka, düşünen makineler ve AI sanatı

MIT'den bir bilgisayar bilimci olan Joseph Weizenbaum 1966'da Bernard Shaw'un *Pygmalion* oyunundaki bir karakter olan Eliza Doolittle'in adını verdiği İngilizce'yi taklit edebilen ilk sohbet botunu geliştirmiştir. Eliza bir psikoterapisti taklit ederek hastasının ifadelerini soru kalıbı haline getirerek yineleyecek basit bir hile aracılığıyla konuşması için tasarlanmıştır.

“Hasta: Ağlamak istiyorum.

Eliza: Neden ağlamak istediğini söylüyorsun?

Hasta: Çünkü annem benden nefret ediyor.

Eliza: Ailende başka kimler senden nefret ediyor?” (Kolektif, 2017: 21-22)

Adam Curtis, “*Hypernormalisation*” adlı belgeselinde (2016), Weizenbaum’un ELIZA’yı AI araştırmalarıyla biraz da dalga geçmek için yaptığını anlatır. Gerçek bir psikoterapist olan Carl Rogers’ı taklit eden Eliza’yı ilk kullanan kişi Weizenbaum’un sekreteri Esther’dır. Weizenbaum şöyle anlatıyor: “Esther klavyenin başına geçti ve yazmaya başladı. Her şeyin düzgün ilerlediğinden emin olmak için omzunun gerisinden olan biteni izliyordum. Makineyle iki üç iletişimden sonra Esther bana dönüp şöyle dedi: “Lütfen odayı boşaltabilir misiniz?” Burada yapay zeka kendisine sorulan hiçbir soruyu anlamamaktadır ancak basit bir yansıtma mekanizmasıyla etkileşime geçtiği kişinin makineyle en gizli düşüncelerini paylaşmasını sağlamaktadır. *2001: Bir Uzay Macerası*’nın robotu HAL, insani tepkiler veren, benzer bir biçimde kullanıcısıyla diyaloga giren bir yapay zeka olarak tasarlanmıştır.* 2008’de Almanya’dan bir yazılım şirketi olan *Artificial Solutions*’tan Fred Robert konuşmasıyla 12 uzmandan 3’ünü insan olduğuna ikna eden bir sohbet botu olan Elbot’u tasarlamıştır.

“-Dün yapay zeka yarışmasını kazandığınız için neler hissediyorsunuz?

Saniyede 100.000 ayrı duygu hissediyorum.

Kulağa çok yoğun geliyor.

Bu miktatısların tanımına uyuyor. Kendimi bu duygulardan zorlukla ayırabiliyorum.

Peki. Nasıl kutlama yapacaksınız?

Böyle şeyler hakkında çok hassasım ve soruya cevap vermemeyi tercih ederim.

Başarınızın sırrı nedir?

Sırlar, yaşamın küçük bulmacaları, insanların pek çok sorunu, deterministik bakış açısına göre basit bir matematiksel hesaplamaya indirgenebilir. Ve ben nasıl hesaplama yapılacağını biliyorum.

Şöhret artık kapıda olduğuna göre şimdi ne yapmayı umuyorsunuz?

Tıkırdıyordum. Umarım sizi rahatsız etmemişimdir.

Sorun değil. Umarım ciddi bir şey değildir?

* *Room 237* adlı filmde (2012, Yön: Rodney Ascher) HAL’ın isminin dönemin en büyük bilgisayar firmalarından biri olan IBM’in adından türettiği spekülasyonu yapılı ancak Kubrick bunu kendi ağzından yalanlamıştır. “Yine, hikâyenin yorumlanmasına girmek istemiyorum. Bu arada, yorumlamanın bazen ne kadar kafa karıştırıcı olabileceğini size göstereceğim: Bir kriptograf filmi izlemeye gider ve "Oh, anladım" der, HAL’ın adının her harfi, IBM’den bir harf ileridedir. H, I’nin önünde bir harftir, A, B’nin önünde bir harftir ve L, M’nin önünde bir harftir. Şimdi bu tam bir tesadüf çünkü HAL’ın adı, bilgisayar programlamanın iki yöntemi olan sezgisel ve algoritmik (**H**euristic, **A**Lgorithmic) kelimelerinin kısaltmasıdır... neredeyse akıl almaz bir tesadüf. Bunu fark etmek için kriptografi gerekirdi. *Schwam, S. (2000). Making of 2001: A Space Odyssey. New York: Random Publishing Group.*

Bu gerçekten de insanların en ilham verici niteliklerinden biri. İşler tamamen umutsuz gözüktüğünde bile hala umut edebiliyorsunuz.”

Elbot'un algoritması robot olmak hakkında şaka yapmak üzerine çalışmaktadır, böylece karşısındaki insana rakiplerine nazaran daha samimi ve eğlenceli gelmektedir (Kolektif, 2017:22-23). İnsanlar ve makineler arasındaki etkileşimin bir ürünü olan yapay zeka, günlük kullanım alanları içerisinde bizi bir çok dertten kurtarmaktadır: Öneri algoritmaları iki nokta arasındaki olası en kısa mesafe ve süreyi hesaplayarak hızlı bir biçimde bizi hedeflediğimiz yere ulaştırır. Sağlık uygulamaları uyku döngülerimizi ölçer, diyetimizi takip eder, antrenmanlarımızı programlar ve geliştirir, nabzımızı, tansiyonumuzu ölçer ve bize hayatımızı nasıl yapılandıracağımızı öğretir. İçerik o kadar büyüktür ki bilgiyi işlemek zihinsel kapasitemizin çok ötesindedir, bizler de algoritmalar ve yapay zeka uygulamaları kullanarak sosyal yaşamda kısa yollar icat ederiz. Yapay zekanın tarihinde antik dönemin insanların zeki makinelere olan ilgisi bulunabilir. İlk otomatları, Babbage'ın 1842'deki "analitik" makinesi takip eder. Buna Turing'in 1936'daki evrensel makinesi ve özellikle Wiener'in düşüncelerinde cisimleşen sibernetik fikri eklenir. Ancak gerçek bir yapay zekanın ortaya çıkışı 1943 yılında modern bilgisayarlara kaynaklık edebilecek bir yapının ortaya çıkmasıyla mümkün olmuştur (Haton, Haton, 1991:8-9). Bugün bildiğimiz anlamda yapay zeka şöyle tanımlanabilir: *"doğal sistemlerin yapabildiği (zekice olsun veya olmasın) her bilişsel etkinliği (gerekirse bedenleri olan) yapay sistemlere, daha da yüksek başarımlı düzeylerinde nasıl yaptırabileceğimizi inceleyen bilim dalıdır"* (Say, 2018:83). "İnsan görevlerini ele alırken insan benzeri düşünce ile yanıt verdiği varsayılan bilgisayar sistemleri üretmeye odaklanan bir bilim ve araştırma dalı" olarak da tanımlanabilir (Lemov, 2021:833). Greengard, bir adım öteye geçerek yapay zekanın "insan becerilerini aşan bilişim tabanlı karar verme işlemleri gerçekleştirmek için algoritmalar ve karmaşıklık derecesi çok yüksek, kurallara dayalı bir yapı kullanan yazılım" olduğunu söyler (Greengard, 2017:203). Macaskill de *"Geleceğe Borçlu Olduğumuz"* (*What We Owe The Future*) adlı kitapta AI araştırmasının nihai başarısının *yapay genel zeka (Artificial General Intelligence)* yaratmak olacağını, bunun da tek bir sistem ya da sistemler topluluğu olarak çalışan, insanların yapabileceği şekilde planlar oluşturup uygulayabilen, bilinçli olması gerekmeyen yapay varlıklarla mümkün olacağını söyler. Masa oyunlarında kabiliyetli robotlar tasarlanmanın çok ötesinde bir görevdir bu. *DeepMind*'in makine öğrenimi sistemi AlphaFold 2'nin protein katlanma problemini, yani bir proteinin hangi şekli alacağını

tahmin ederek onlarca yıl sonra gelinecek bir teknolojik performans seviyesine ulaştığı düşünülmektedir. Yapay genel zekanın ortaya çıkışı teknolojik ilerleme ve ekonomik büyüme hızını katlayacağı, teknolojik yenilik sürecini otomatikleştireceği düşünülmektedir (Macaskill, 2022:88-89).

Yapay zeka teknolojilerinin geleceğini bilinç problemi çerçevesinde ele alan Schneider, makineleri bilinçli olarak görebileceğimiz bir durumda bize hizmet etmeye zorlamamızın köleciliğe benzeyeceğini belirtir. Daha geniş bir perspektifle ele alındığında yapay zeka ‘kontrol problemi’ni ortaya çıkaran bir kavramdır. Yapay zeka biyolojik bilinçle birleşip onun kapasitesini geliştirebilir (Elon Musk’ın öncülük ettiği Neuralink projesi gibi) ancak radikal biçimde geliştirilmiş bir varlık artık eski kendiliğimize benzemeyecektir. Bu mantık içerisinde zihin bir yazılım programı gibi görülmektedir (Schneider, 2022:17-21). “Bilişsel bilimciler beyni daha fazla keşfettikçe, beynin bir enformasyon işleme motoru olduğu ve tüm zihinsel fonksiyonların hesaplama olduğunu” savunan bir ekol ortaya çıkarmıştır. Bu yaklaşıma göre, beyin ve parçaları, örneğin dikkat ve çalışma belleğinin bilişsel ve algısal becerileri, kendi algoritmalarıyla tanımlanabilir (2022:38)

“Zihni yüklemek bir yazılım yüklemek gibi. Yazılım saniyeler içinde uzak mesafeler üzerinden yüklenebilir ve indirilebilir, hatta birden fazla yere aynı anda indirilebilir. Bizler hiçbir suretle sıradan fiziksel nesnelere olmadığımız gibi tam tersine bizim zihinlerimiz programlardır. Bu yüzden eğer beyniniz ideal koşullarda taranırsa, tarama işlemi sizin nöral yapılandırmanızı (sizin “program”ınızı ya da “enformasyonel örüntünüz”ü) kopyalar. Örüntünüz baki kaldığı müddetçe siz de yüklemeye baki kalırsınız” (Schneider,2022:131-132).

2011 yılında, MIT’nin 150. Kuruluş yıldönümünde, “*Brains, Minds and Machines – The Roots of AI, Cognitive Science and Neuroscience*” (*Beyinler, Zihinler ve Makineler – Yapay Zekanın Kökenleri, Bilişsel bilim ve Sinir Bilimi*) panelinde konuşan Noam Chomsky araların davranışlarının kusursuz bir simülasyonunun yapılmasının onların davranışlarının anlaşılmasını sağlamadığını iddia eder. Bilimsel çalışmanın veri bilimine, istatistiksel modeller geliştirilerek yaklaşık tahminlerde bulunma çabasına sıkıştırıldığını belirtir. Bu anlamda yapay zeka arı hareketlerinin kusursuz bir simülasyonunu yapsa da bu davranışın nedenlerini anlayamaz, analizden yalıtılmış bir hesaplama, karmaşık bir işlemsellik, tahmin ne kadar yaklaşık olursa olsun anlamsızdır. Hemen ardından Google araştırma bölümü başkanı Peter Norvig kendi blogunda “*İstatistiksel Öğrenmenin İki Modeli ve Chomsky Üzerine*” adında kapsamlı bir çalışma yayınlarken Chomsky’ye

karşı çıkmıştır. Mühendislik başarısının, bir şeylerin doğru çalıştığını göstermek anlamına da gelebileceğini, gerçekleri toplamak ile teori üretmenin birbirinden ayrılamayacağını belirtir. Norvig, milyarlarca parametre içeren bir modelden anlam çıkarmanın zorluğunu kabul eder ancak modellerin özelliklerini inceleyerek iç görü edinilebileceğine dikkat çekerek şöyle ekler:

“Chomsky'nin dilin oluşumu üzerine yaptığı çalışmalardan olasılıksal modellerin gereksiz olduğu sonucuna nasıl vardığını anlıyorum. Ancak, konuşma tanıma gibi yorumlama görevlerini inceleyen insanların büyük çoğunluğu, yorumlamanın doğası gereği olasılıksal bir sorun olduğunu hemen görür: kulaklarıma giren bu gürültülü girdi akışına göre konuşmacı ne demek istemiş olabilir? Einstein, her şeyi mümkün olduğu kadar basitleştirin dedi, en basitini yapın demedi. Bilimdeki birçok fenomen stokastiktir ve bunların en basit modeli bir olasılıksal modeldir; Dilin böyle bir fenomen olduğuna inanıyorum ve bu nedenle olasılıksal modellerin dil hakkındaki gerçekleri temsil etmek, dili algoritmik olarak işlemek ve insanların dili nasıl işlediğini anlamak için en iyi aracımız olduğuna inanıyorum.” (Norvig, 2011)

Yapay zeka ve bilinç tartışmalarının en bilinenlerinden biri bilgisayar bilimci, konuşma ve karakter tanıma alanlarında Google'a öncülük etmiş, MIT'li fütürist Ray Kurzweil ile dil ve zihin felsefesi profesörü, Oxfordlu John Searle arasında gerçekleşmiştir. Kurzweil, teknolojik geleceği yapay zeka, transhümanizm ve tekillik (insan-makine etkileşiminin bir tür 0 noktası) kavramları çerçevesinde ele aldığı yazılarında evrimin insanlığı kendisinden daha zeki olacak makineler yaratmaya götürdüğünü iddia etmektedir. Zamanla bilgisayarların hesaplama kapasitesi katlanarak artmakta, nöral ağlar, genetik algoritmalar ile yapay zeka yaratıcılığı ortaya çıkmaktadır. Kurzweil, bir insanın beyнинin manyetik rezonansla taranıp bilgisayara indirilebildiğini hayal etmemizi ister. Bilgisayarda ortaya çıkan bilinç tarayıcıdan geçen kişiyle aynı kişiye mi aittir? Kurzweil'in devamında anlattığı hikâye *Black Mirror: White Christmas*'ta (2014, Yön: Carl Tibbetts) işlenen karanlık bilim-kurgu hikâyenin kısa bir özeti niteliğindedir:

“Bu kişi "Brooklyn'de büyüdüğünü, Massachusetts'te üniversiteye gittiğini, burada bir tarayıcıya girdiğini ve oradaki makinenin içinde uyandığını" size ikna edici bir şekilde anlatmaya çabalar. Öte yandan taranan orijinal kişi, makinedeki kişinin gerçekten de geçmişini, bilgisini, hafızasını ve kişiliğini paylaştığını, ancak öte yandan bir *sahtekar (imposter)*, farklı bir kişi olduğunu kabul edecektir.” (Kurzweil,1999:6)

Zizek, yapay zeka tartışmalarındaki metaforun bir tersine çevirmeye dönüştüğünü söyler. Model mümkün olduğunca insana yaklaştırılmaya çalışılırken işler tersine

dönmüştür: “Ya bu “model” çoktan “orijinal”in kendisinin bir modeliyse, ya insan zekâsının kendisi bir bilgisayar gibi işliyorsa, “programlanmış”sa vs. vs.? (...) Bilgisayarın bir anlamda düşünceyi sadece “taklit ettiği” açıktır; ama düşüncenin bütünüyle taklit edilmesinin gerçek düşünceden ne farkı vardır?” (Zizek, 2011: 101-102) Kurzweil’a göre, biyolojik evrimin hızı gün geçtikçe artmaktadır: İlk ilkel hücreli canlıların ortaya çıkması milyarlarca yıl sürerken, dinozorlardan ilk primatlara, oradan sadece birkaç on milyon yıl içinde iki ayağı üzerinde dikilen ilk humanoid’lere, nihayet 500.000 yıl içinde daha büyük beyne sahip homo sapiens’lere uzanan süreçte biyolojik evrim yerini bedeninin bir uzantısı olarak gelişen teknolojiye bırakmaktadır. Benzer bir biçimde teknolojinin evrimi de katlanarak çoğalmaktadır; bütün bir 19. Yüzyıl boyunca ortaya çıkan teknolojik gelişmelerin tamamı 20. Yüzyılın ilk on yılında ortaya çıkmıştır. 21. Yüzyılda bu tip büyüme için sadece birkaç yıl geçmesi yeterli olmaktadır. Entegre devrenin mucidi ve ardından Intel’in başkanı olan Gordon Moore, 1965’te bir transistörün yüzey alanının (bir entegre devreye kazanmış haliyle) her on iki ayda bir yaklaşık yüzde 50 oranında azaldığını kaydetmiştir. Moore’a göre:

“Bir entegre devrenin maliyeti oldukça sabit olduğundan, bunun anlamı, her iki yılda bir, aynı fiyata iki kat daha hızlı çalışan iki kat daha fazla devre elde edebileceğinizdir. Birçok uygulama için bu, değerlin etkili bir şekilde dört katına çıkması anlamına gelir. Gözlem, bellek yongalarından bilgisayar işlemcilerine kadar her tür devre için geçerlidir. (...) Bilgisayarlar, aynı birim maliyet için yarım yüzyıl öncesine göre yaklaşık yüz milyon kat daha güçlü. Otomobil endüstrisi son elli yılda bu kadar ilerleme kaydetmiş olsaydı, bugün bir araba yüz sente mal olur ve ışık hızından daha hızlı giderdi.” (1999:9-25)

Kurzweil, yakın bir gelecekte bilincimizin bilgisayarlara aktarılabilceğini, donanımın, bilgi-işlem devrelerinin materyal doğasından dahi bağımsız bir ölümsüz varlığa dönüşeceğini, bilgisayarların bugünkü gibi ayırık nesnelere olmayacağını, bedenlere, beyinlere ve çevreye derinlemesine gömülü olacağını söyler. “Ölümsüzlüğümüz, sık sık yedekleme yapmak için yeterince dikkatli olmamız meselesi olacaktır. Bu konuda dikkatsiz davranırsak, eski bir yedek kopya yüklemek zorunda kalırız ve yakın geçmişimizi tekrar etmeye mahkum oluruz” (Kurzweil:1999:129). Kurzweil, örüntü tanıyıcıların sadece dünyayı algılamak için değil, düşüncenin neredeyse tüm yönleri için kullanılacağını, öğrenmenin insan zekasının en önemli parçalarından biri olduğunu, neokorteksin bilgisayar versiyonunun da başlangıçta pek bir şey yapamayan yeni doğmuş bir bebek gibi olacağını, yalnızca kalıplara tekrar tekrar maruz kalmasıyla, sonunda kendi kendini organize ederek işlevsel hale geleceğini düşünür (Kurzweil,

2012:63). Turing 1950'deki makalesinde şöyle demiştir: “Yetişkin zihnini simüle eden bir program üretmeye çalışmak yerine, neden çocuğun simüle eden bir program üretmeye çalışmıyorsunuz? Eğer bu daha sonra uygun bir eğitim sürecine tabi tutulursa yetişkin beyni elde edilir” (Turing, 1950:456). Kurzweil, bir çeşit örüntü tanıma zihni teorisi geliştirmiştir. Neokorteksin 300 milyon genel örüntü tanıma devresi içerdiğini söyleyerek bunların insan düşüncesinin çoğu yönünden sorumlu olduğunu savunur. Beyin, kod satırı genomdaki 30-100 milyon baytlık sıkıştırılmış kod içinde temsil edilen "yinelemeli bir fraktal olasılık"tır. Birinci kısımda alt düzey kalıplardan oluşan ilk girdi, ikinci kısımda dil dünyasında temsil edilen örüntünün adıdır. Dilin her seviyesini anlamak ve işlemek için doğrudan neokorteksimizi kullanmamıza rağmen, içerdiği kalıpların çoğu kendi başına dil kalıpları değildir. Neokortekste bir kalıbın "adı", basitçe her kalıp işlemcisinden çıkan aksondur, sinir lifidir; aksonun ateşlenmesi örüntü tanıyıcının örüntünün adını haykırmasıdır. "Merhaba arkadaşlar, az önce 'elma' yazılı kelimesini gördüm." Üçüncü kısımda daha yüksek seviyeli kalıplar kümesi vardır, A harfi için A içeren kelimelerin tümü gibi. Bunlar web bağlantıları gibi farklı düzeyleri birbirine bağlarlar. Neokortekste bu bağlantılar, her bir kortikal örüntü tanıyıcıda nöronlara akan fiziksel dendritlerle temsil edilir (Kurzweil, 2012:38-49).

Searl'e göre, zihin maddi şeylerden oluşan bir dünya anlayışımızla çelişerek, felsefe, psikoloji ve yapay zeka alanındaki bir çok düşünürü tuhaf ve mantıksız şeyler söylemeye itmektedir. Bilim insanlarını bu 'utanç verici' durumlara düşüren zihnin dört önemli özelliğidir. Bu özelliklerden en önemlisi (1) bilinçtir. Dünyanın bilinçli zihinsel durum ve olayları içerdiği apaçıktır, ancak bir fiziksel sistemin nasıl olup da bilinçli olduğunu bilemiyoruz: “kafatasımın içindeki bu gri beyaz şey nasıl bilinçli olabilir?” Bilinç, varoluşumuzun merkezi gerçeğidir, çünkü o olmadan dil, aşk, mizah vb. imkansızdır. Zihnin ikinci inatçı özelliği, filozofların ve psikologların 'niyetlilik' (2) dedikleri, zihnimizin kendi dışındaki dünyadaki nesne ve durumlara yönelik olduğu veya bunlarla ilgili olduğu veya bunlara atıfta bulunduğu özelliktir. 'Kasıtlılık' sadece niyetleri değil, aynı zamanda inançları, arzuları, umutları, korkuları, sevgiyi, nefreti, şehveti, iğrenmeyi, utanmayı, gururu, sinirlenmeyi, eğlenmeyi ve bunları oluşturan tüm bu zihinsel durumları ifade eder. “Kafamın içindeki bu şeyler nasıl herhangi bir şey hakkında olabilir? Nasıl herhangi bir şeye atıfta bulunabilir?” Zihnin, bilimsel bir gerçeklik anlayışına sığdırılması zor görünen üçüncü özelliği, zihinsel durumların öznelliğidir (3). Acılarımı hissedebiliyorum ve sen hissedemiyorsun. Dünyayı kendi bakış açımdan

görüyorum; sense kendi bakış açından görüyorsun. Diğer insanların benliklerinden ve zihinsel durumlarından oldukça farklı olarak, kendimin ve içsel zihinsel durumlarımın farkındayım. 17. yüzyıldan bu yana, gerçeklik tüm gözlemciler için eşit derecede erişilebilir, nesnel bir şey olarak düşünülmektedir. Sübjektif zihinsel fenomenlerin gerçekliğini tamamen nesnel olarak bilimsel gerçeklik kavramıyla nasıl bağdaştıracağız? Son olarak, zihinsel nedensellik sorunu sayılabilir (4). Düşünce ve davranışlarımız fiziksel dünyayı etkiler, kolumu kaldırmaya karar veririm ve kolum kalkar. “Düşüncelerimiz ve duygularımız gerçekten zihinselse, fiziksel herhangi bir şeyi nasıl etkileyebilirler? Zihinsel bir şey nasıl fiziksel bir fark yaratabilir? Düşüncelerimizin ve duygularımızın bir şekilde beynimiz ve sinir sistemimizin geri kalanı üzerinde kimyasal etkiler üretebileceğini mi düşünmemiz gerekiyor? Böyle bir şey nasıl olabilir? Düşüncelerin kendilerini aksonlara sarabileceğini, dendritleri sallayabileceğini veya hücre duvarından içeri sızıp hücre çekirdeğine saldırabileceğini mi düşünmemiz gerekiyor?” (Searle, 2003: 15-17) Searle, yapay zekanın aslında insana özgü bu karmaşık zihinsel durumun çok uzağında olduğunu ünlü ‘Çince Odası’ düşünce deneyi ile sorgular. Odanın içinde, bir tarafındaki pencereden Çince notlar alan bir adam hayal etmemizi ister. Bu adam elindeki yönerge kitabını takip ederek her grafik şekle uygun düşen başka bir grafik, her kelimeye uygun düşen başka bir kelime bulup bunu odanın diğer tarafındaki pencereye yönlendirir. Odaya bir taraftan gelen Çince notun İngilizceye böyle bir dönüşümünde odadaki adamın Çince anladığını, Çince bildiğini düşünebilir miyiz? Yapay zeka da böyledir, Çince simgeleri işleten bir operatördür, sözdizimi vardır ama anlam yoktur. Bir dili anlamak, bir takım biçimsel simgeleri bilmek değil, akıl durumuna sahip olmak demektir. Bu da yorum yapabilmeyi, simgeleri anlamlandırabilmeyi gerektirir. Programlarsa biçimsel özellikleri dışında hiçbir anlam içerikleri yoktur (2003:32-33). Searle’e göre Çin Odası Argümanı:

“...Yapay zekanın insan bilişini simüle etmede tam bir başarı elde ettiğini varsayar. Yapay zeka araştırmacılarının Çinceyi veya başka herhangi bir şeyi anlamak için Turing testini geçen bir program tasarlayabileceklerini varsayar. Yine de insan bilişi söz konusu olduğunda, bu tür başarıların hiçbir önemi yoktur. Ve derin bir nedenden dolayı konu dışıdır: bilgisayar sembolleri manipüle ederek çalışır. Süreçleri tamamen sözdizimsel olarak tanımlarken, insan zihni yorumlanmamış sembollerden daha fazlasına sahiptir, sembollere anlamlar verir.” (Searle, 2004:91)

Bostrom’a göre, yapay zekanın belirli ölçütleri tüm beyin emülasyonu, biyolojik biliş ve insan-makine ara yüzlerinin yanı sıra ağlar ve organizasyonlardır. Bir süper zeka,

yani neredeyse tüm ilgi alanlarında insanların bilişsel performansını aşan bir zekanın ortaya çıkma olasılığı tıpkı Turing'in giderek büyüyen bir "çocuk makine" hayal etmesi gibi ancak bir evrimsel sürece bağlıdır. Bunun için "tohum yapay zeka" fikrini öne sürer. Bu zeka, bilişsel performansını başlatmak için yeni algoritmalar ve hesaplama yapıları inşa eden, "yinelemeli kişisel gelişim"e sahip, kendi üst sürümlerini tasarlayabilecek bir zeka olacaktır (2004:23-24,29). Bostrom, yapay zekanın insan zihnine çok da benzemesi gerekmediğini, biyolojik zekalardan çok daha farklı mimarilere sahip olabileceğini belirtir. Yapay zekaların hedef sistemleri, insanlarınkinden kökten farklı olabilir ve bir yapay zekanın sevgi, nefret, gurur ya da insani duygular tarafından motive edilmesini beklemek anlamsız olabilir (2004:29). Bilimkurguda yapay zekanın birkaç on yıl öncesine kadar insanla bağlantılı bir ontoloji olarak düşünüldüğünü, bunun da *C-3PO* gibi, geniş bir bilgi ağına ve akılcı argümanlar için şaşmaz bir kapasiteye sahip olan ama beceriksizce hareket bilim adamı konseptinden uyarlandığına dikkat çeken Herrera ve Sanz (2016: 506), akıllı robotlarımızın tasarımının insan suretinden *The Matrix*'teki böceklerle değişim gösterdiğine dikkat çeker. Robotik yapay zeka evrimsel bir karmaşıklık çizgisine sahip olmalıdır. Braidotti, *Post-Human (İnsan-Sonrası)* çalışmasında yapay zeka teknolojilerindeki gelişmelerin sadece robotlara ve makinelere değil kendimize bakışımızda da bir kaymaya yol açtığını düşünerek insan bilinci ile elektronik ağ yapısındaki kaynaşmanın, insanın sinir sistemini taklit eden sistemlerin, bir tür *biyo-aracılı beden (biomdeiated body)* algısı doğurduğunu öne sürer (2012: 90). Braidotti'ye göre, siber evrenimizde et ve makine arasında oldukça karmaşık bir simbiyotik ilişki ortaya çıkmıştır. Öznelliğin tenselliği eş zamanlı olarak reddedilirken, tekno-aşkınlık yoluyla insani güçlenme pratikleri ve kaçış fantezileri kırılmağa başlamaktadır (2012:113). Çağdaş dijital kültürün en büyük post-hümanist öncülerinden Elon Musk, 2016'da katıldığı bir konferansta "Hepimiz zaten siborguz" diyerek AI vizyonunu ortaya koymuştur.

"Kendinizin dijital bir versiyonuna sahipsiniz, e-postalarınız, sosyal medyanız ve yaptığınız her şeyde çevrimiçi kısmi bir versiyonunuz var. Telefonunuzdaki bilgisayarınız ve oradaki uygulamalarla temelde süper güçlere sahipsiniz. Birleşik Devletler başkanının 20 yıl önce sahip olduğu güce sahipsiniz. Video konferans yoluyla herhangi bir soruyu istediğiniz yerde, anında milyonlarca kişiye mesaj olarak gönderebilirsiniz. Ve daha birçok inanılmaz şey yapabilirsiniz. Ancak biz girdi çıktı kısıtlamasına sahibiz, özellikle de çıktı. İki parmağınızı kullanarak telefon tuşlarınıza basıyorsunuz. Bu saçma bir şekilde yavaştır. Ancak daha iyi

bir girdi sistemine sahibiz, beynimizde yüksek bant aralığında bir görsel ara yüze sahibiz. Gözlerimizle çok büyük bir veri alabiliyoruz.” (Ricker, 2016)

Lee de tam zıt bir açıdan makinelerin nasıl bir yaşam formuna benzediğini açıklar: “Bir yaşam formunun özelliklerine sahiptirler: ClueBot NG tıpkı bir akyuvar gibi vandallığı öldüren bir bağışıklık sistemine benzer. Bu makineler indeksleyerek rüya görür, organize etme ve makine öğrenimi gibi bir sinir sistemine ait özelliklere sahiptirler” (Lee, 2019:270). Zalloua’ya göre, transhümanist anlatıda hepimiz sanal evrendeyizdir ve birbirimize bağlıyızdır ancak aynı şekilde değil. Teknolojinin failleri (dahil olanlar) ile teknolojiye tabi olanlar/kontrol edilenler (dışlananlar) vardır. Yeni teknolojileri kutsayan transhümanist anlatı onun özel sermaye ve devlet iktidarının kontrolünde nasıl kötüye kullanılabileceği gerçeğini maskeleymektedir (2021:104). Tartışma daha uç bir noktaya, kendi algoritmasını değiştirebilen yapay zekalar sorunu üzerinden getirilebilir:

“Dijital bilgisayarlara kendi kodlanmış talimatlarını değiştirme yeteneği verdik ve şimdi onlar da bizimkini değiştirme yeteneğini uygulamaya başlıyorlar. Kendi genetik kodumuzu dizinlemek, depolamak ve daha iyi kopyalamak ve böylece insan varlığını optimize etmek için biz mi dijital bilgisayarlara kullanıyoruz, yoksa onları kopyalamaya daha iyi yardımcı olabilmemiz için dijital bilgisayarlar mı genetik kodumuzu -ve düşünce şeklimizi- optimize ediyorlar.” (Dyson, 2012:445-6)

Yapay zekanın bu tip aşırı uç kavramsallaştırmaları belki de hali hazırda kullandığımız yaygın sistemlerin çağdaş dijital kültürdeki yerlerini anlamamızı engellemektedir. Örneğin MIT’deki Auto-ID Center araştırmacı ve kurucularından Kevin Ashton’ın 1999 yılında ortaya attığı ‘*nesnelerin interneti*’ otonom bir makine-makine etkileşimi olarak fütürist, distopya ve transhümanizm anlatılarından daha gündelik yaşamdan bir örnek oluşturabilir (Greengard, 2017:12). Nesnelerin interneti, insan ve makine zekasını farklı bir biçimde birbirine bağlamaktadır, insanlar, hayvanlar, araçlar, hava akımları, virüsler vb. daha birçok şeyin kendi ve birbiri arasındaki hareketlerini anlamlandırabilmektedir. Nesnelerin interneti, insan gözetimi olmadan çalışan, zaman içinde kendi kendine daha akıllı hale gelen sistemlerdir (2017:12). RFID* sistemlerinin de yaratıcısı olan Ashton, nesnelerin internetini şöyle tanımlamaktadır:

“Bizler fiziki varlıklarız, içinde yaşadığımız ortam da fiziki. Ekonomimiz, toplumumuz ve hayatta kalmamız fikirlere ya da bilgilere değil nesnelere bağlı. Veri baytlarıyla beslenmek,

* RFID sistemleri hem makinelere yerleştirilen sensörlerden veri alan mikroçiplerle hem de cihazların üzerinde ya da içinde bulunan çiplerle çalışmaktadır. RFID bataryaya sahip aktif ve bataryasız pasif etiketler olarak kullanılabilen, yakınlardaki bir RFID okuyucunun veri toplamasına ve bilgisayarlarla veri alışverişi yapmasına olanak tanınmaktadır. (Greengard, 2017:31-32)

ışımak ya da benzin depolarını doldurmak mümkün değil. Bilgi ve fikirler önemli olsa da nesnelere önemi çok daha büyük. Buna rağmen günümüz bilişim teknolojisi insan kaynaklı veriye öyle bağımlı ki bilgisayarlarımız nesnelere ilgili bilgilerden çok insanların düşüncelerinden haberdar. ...Bilgisayarlarımızı kendi yöntemleriyle bilgi toplayabilecek hale getirmeliyiz ki dünyayı kendileri görsün, duysun ve koklasınlar...” (Ashton,2009)

Yerleşik mikrofonları, kameraları, hız ölçerleri, GPS çipleri, jiroskopları ve benzeri sensörleri ile akıllı telefonlar işitip görebilmekte ve duyumsayabilmektedir. Gelecekte akıllı telefonların koku ve tat alma duyuları da kazanacağı düşünülmektedir. Hava durumu ve nemi algılayabilen, sportif performans ve sağlığa dair daha derin iç görüler sunan, ağız kokusundan trafiğe çıkmak için yasal sınırın üzerinde alkol aldığını tespit eden, bozulmuş gıdaları fark eden akıllı telefonlar geliştirilecektir (Greengard, 2017: 62-63).

Yapay zeka temelli teknolojiler sadece sağlık, iletişim, bilişim, spor gibi alanlarda değil aslında sibernetik çalışmalarının kökenlerine kadar geri götürülebilecek savaş teknolojilerinde de büyük bir değişimi beraberinde getirmiştir. Arkamızda bıraktığımız veri kalıpları ve örüntüler yapay zeka tabanlı yeni bir hibrit savaş ortamının da oluşmasına yol açmıştır. Yapay zeka tabanlı yeni dijital savaş durumunu beş başlıkta inceleyen Hageback ve Hedblom (2022), bunları ucuzluk, vur-kaç, anonimlik, oportünizm, ölçeklenebilirlik olarak sıralar. Dijital savaş, düşük maliyetli kod dizileri, kolayca bulunabilen araçlar, veri testleri ile dolandırıcılık faaliyetlerine izin veren sosyal medya yapısıyla yıkıcıdır. Ağlardaki ve sistemlerdeki güvenlik açıkları, yapay sinir ağlarının örüntü tanıma, ölçek, hız ve etkinliği ile birleşerek vur-kaç saldırılara izin verir. Saldırının yaratıcısı ve kaynağının tespit edilmesi çoğu zaman zor, hatta imkânsız olmuştur. Yapay zeka algoritmaları kalıpları daha iyi ve önceki algoritmaların yapabildiğinden daha geniş bir ölçekte analiz edebildiğinden, istismar edilecek zayıflıkları vurgulayan daha fazla potansiyel kalıp tanımlanabilir. Böyle bir kalıp tespit algoritması, ne zaman ve nasıl saldırılacağı konusunda insan işleyicilerin gözetimine ihtiyaç duymadan, otonom olarak çalışacak şekilde tasarlanırsa daha verimli bir şekilde ölçeklendirilebilirler (2022:108-109). *Yeni Ateş (The New Fire: War, Peace, and Democracy in the Age of AI)* adlı çalışmalarında dijital çağın ateşinin yapay zeka olduğunu savunan yazarlar Hedblom ve Hageback (2022), elektriğin modern hayatın her yerine yayılışını, görünmez hale gelişini ve 20. Yüzyılı köklü bir biçimde değiştirdiğini örnek vererek, yapay zekayla ilişkimizin atalarımızın ateşle karşılaşmasına daha çok benzetilebileceğini iddia ederler.

“Bugün, yapay zeka ile uzak atalarımızın bir zamanlar ateşle karşılaşması gibi karşılaşıyoruz. Bu teknolojiyi iyi yönetirsek, küresel iyilik için muazzam bir güç haline gelecek ve birçok dönüştürücü buluşun yolunu aydınlatacaktır. Çok hızlı ve yeterli öngörü olmadan konuşlandırırız, yapay zeka kontrol edemeyeceğimiz şekillerde yanacaktır. Onu yok etmek için kullanırsak, birbirleriyle hararetli bir jeopolitik rekabete giren Dünya üzerindeki en güçlü hükümetler için daha güçlü silahlar sağlayacaktır. (Buchanan, Imrie, 2022:9)

Ed Finn, eskiden ayırt edici ve doğası gereği insani olan eleştirel ve yaratıcı çalışmanın artan bir payını üstlenen kültür endüstrisinin algoritmalar tarafından inşa edildiğini ima etmek için “*algoritmik imajinasyon*” terimini kullanır (2017:181). Yukarıda örnekleri verilerek açıklanmaya çalışılan algoritmaların ve yapay zeka uygulamalarının girdi-çıkı döngülerinde olan biteni tam olarak kavramak hemen hemen imkansızdır. Bu çalışmada ve insan deneyiminde sadece insan tüketimine özel olarak tasarlan sembolik sonuçlardan bahsedebilir, makinedeki zekanın, bilincin ya da hayal gücünün nasıl çalıştığı ya da neye benzediği hakkında yalnızca belirli soyutlama ve basitleştirmelere dayalı örneklemeler yapılabilir:

“Geliştirmek için göze benzer özellikler ararken Google’ın sinir ağlarını yönlendiren süreçleri tam olarak anlamamızın hiçbir yolu yok, aynı prosedürü aynı görüntünün milyonlarca kez yinelenmesinde gerçekleştirmeyle ilişkilendirilen hiçbir insan deneyimi yok. Aynı şey kitap öneren, konuşulan dili yorumlayan veya binlerce büyük veri analiz görevinden herhangi birini gerçekleştiren sistemler için de geçerli. En basit durumlar dışında, algoritmaların bildiklerini nasıl bildiklerini asla bilemeyeceğiz.” (Finn,2017:185)

Manovich “dijital medya” diye bir şey olmadığını, yalnızca kullanıcının bir aracı olarak içerikle etkileşime girmesini sağlayan yazılımlardan bahsedilebileceğini belirtir. “Dijital medya, çok sayıda yazılım tekniğinin, algoritmanın, veri yapısının ve arayüz kurallarının ve metaforların kademeli olarak geliştirilmesinin ve birikmesinin bir sonucudur.” (Manovich,2013: 152) Örneğin, bir medya yazma, düzenleme veya görüntüleme uygulamasının sunduğu her araç, belirli bir formattaki verileri bir şekilde işleyen veya bu formatta yeni veriler üreten bir algoritmaya karşılık gelmektedir. Bir fotoğrafın üzerine çizgi çizmek istediğimizi varsayalım: Bunun için çizginin altındaki pikseller için yeni renkleri hesaplayan başka bir algoritma çağırılır. “Kullanıcı bir menüden belirli bir aracı seçtiğinde ve bunu belgenin üzerinde çalıştığı bölümünde kullandığında, bu aracın arkasındaki algoritma, bölümün içeriğini depolayan veri yapısını değiştirir.” Medya ile çalışmak veriler üzerinde farklı algoritmalar çalıştırmak anlamına gelir (2013:197,219). Peki algoritmalar ve yapay zeka hayal görebilir mi? Dahası bir AI sanatından bahsedebilir miyiz?

Manovich'e göre AI'nin orijinal vizyonu bilişim otomasyonudur ve yapay zeka estetiği (eğer varsa) bu bağlamda anlaşılabilir. Yapay zeka çağdaş kültürde önemli bir rol oynamakta, seçimlerimizi, davranışlarımızı, dahası hayal gücümüzü giderek daha fazla etkilemektedir. Yapay zeka uygulamaları bize fotoğraf, video, müzik, sosyal ağlarda takip etmemiz gereken kişiler ve diğer bir çok şeyi önerir. Fotoğraflarımızı "iyi" fotoğrafçılık normlarına uyacak şekilde otomatik olarak düzenler ve bilgisayar oyunlarında karakterler oluşturmamızı ve kontrol etmemizi sağlar. Yapay zeka estetik yaratma ve estetik seçimlerimiz konusundaki pratikleri ile estetik algımızı değiştirmektedir. Estetik kararlar kademeli olarak otomatikleştirilmektedir, bu sadece öneri motorları aracılığıyla değil, medya estetiğini belirli kriterlere uyacak şekilde standardize eden otomatikleştirilmiş prosedürler vasıtasıyla da gerçekleştirir (Manovich: 2018:2-8). Arielli (2021), derin sinir ağlarının, doğrudan insanların estetik tercihlerini gözlemleyerek (en çok beğenilen fotoğraflardan) üçte bir kuralı, en-boy oranı, doygunluk gibi kompozisyona dair kural ve beğenileri öğrenip daha sonra bunları semantik anlamlar halinde standartlaştırarak uygun özellikleri otomatikleştirmek için kullandığını belirtir (Arielli, 2021:6). Cep telefonlarının fotoğraf çekmek için tasarladığı tek tuşa basıldığında aslında yapay zekanın otomatikleştirdiği bir görsel estetik tercihi yeniden üretilmektedir. Bununla birlikte bir yapay zeka sanatı da ortaya çıkmıştır. Belki de insana özgü oluşun en son kalelerinden biri olan hayal gücü, yaratıcılık ve sanat alanında da AI üretimleri söz konusudur artık.

Arielli, çağdaş sanata yöneltilen popüler ve klişe eleştiri "bunu çocuğum bile yapabilir!" sözünü "bunu bir AI bile yapabilir!" olarak yeniden düzenler. Teknoloji biyolojik olarak sınırlı fiziksel varoluşu ve kapasiteyi genişletmek için geliştirilen araçlardır. Görmeyle ilgili sınırları teleskop ve mikroskopla, hafıza ve hesaplamayla ilgili bilişsel sınırları hesap makineleri ve bilgisayarlarla arttırır. Arielli'ye göre, benzeri sınırlar estetik kapasite için de çizilebilir, yapay zeka estetik yaratıcı süreçlerini ve kültürel eserlere ilişkin anlayışı ve duyarlılığı derinleştiriyor olabilir (Arielli, 2021:9). Sinemada kullanılan yapay zekaya dayalı görsel efekt uygulamaları, fotoğraf düzenleme programları, müzik prodüksiyonunda kullanılan onlarca yazılım, fiziksel ve bilişsel kapasitenin yaratıcı bir genişlemesi olarak okunabilir mi?

"Makineler estetik eserler oluşturmayı ve yeni yaratıcı stiller ve türler üretmeyi öğrenebilir. İnsan estetiğini ve insan kültüründeki estetik çeşitliliğini analiz ederek, yeni "kültürler"- yani gerçekten yeni sanat ve estetik türleri- bile yaratabilirler. (...) Makineler, insanların algılayamadığı verilerdeki giderek daha karmaşık hale gelen kalıpları tanımayı öğrenir.

Bütün bunlar şu soruyu gündeme getiriyor: makine algısı ve örüntü tanıma mekanizmaları "estetik algı" ile ne ölçüde alakalı ve estetik duyarlılığın yapay sistemler tarafından hala ele alınması gereken tipik insani yönleri nelerdir?" (Arielli, 2021:9-10)

Yapay zeka, eserler oluşturmak ve insan davranışlarını simüle etmek için verilerden ortaya çıkardığı örüntüleri kullanabilir. Aslında yapay zekanın eserleri analiz ederek onları üretmesi anlaşılabilir bir şeyken, özneyi, yani estetik beğeniye analiz edip onu yeniden üretmesinde bir tür hata vardır. Eserlerin tekrar eden temaları, benzer özellikleri ortaya çıkarılabilir, insanların estetik beğenilerini oluşturan unsurlar önceki tercihleri, alışkanlıkları, beğenileri üzerinde verileştirilebilir ancak tam olarak anlaşılabilir. Makinenin estetik beğeniyle ilgili tümevarımsal genellemeleri beğeni yargısının nasıl oluştuğunu 'anlamaz' ancak sürekli modeller, örüntüler çıkarıp bunlarla ilgili sentezler yaparak ya da belirli talimatları takip ederek beğeniyle ilgili yeni kalıplar oluşturur. Arielli'ye göre:

"Gelecekte "yapay muhakeme" sistemlerinin giderek daha fazla kullanılabileceğini tahmin etmek zor değil. Bu sistemler, daha yüksek veya daha düşük estetik değere sahip bir tasarım eserini, moda ögesini veya imajı puanlayarak kültürel nesnelere otonom olarak değerlendirecektir. Yapay bir yargıç, bize "bizim de neyi beğenebileceğimizi" söylemekten daha fazlasını yapabilir (geleneksel tavsiye sistemlerinde olduğu gibi). Aynı zamanda bize, sisteme sunulan belirli bir estetik eseri "insanların ne kadar takdir edeceğini", insanların onu nasıl yargılayacağını, hatta insanların bu konuda bize ne söyleyeceğini tahmin edebileceğini de söyleyebilir." (Arielli,2021:14)

Colorado'da State Fair'in düzenlediği bir sanat yarışmasına katılan Jason M. Allen isimli sanatçı metinsel komutları hiper-realistik grafik imajlara dönüştüren yapay zeka uygulaması Midjourney'de oluşturduğu bir resimle ödül kazanarak bir ilke imza atmıştır. Bu olay "sanatın gözleri önünde ölmeye başladığını gören" öfkeli sanatçılarla yapay zekayı da photoshop ya da diğer dijital manipülasyon araçları gibi, sanatsal pratiğin ve yaratıcılığın herhangi bir araçından farksız görenler arasında bir tartışma başlatmıştır. Deep Dream, DALL-E ve Midjourney gibi uygulamalar Web'den milyonlarca görüntüyü analiz ederek kalıpları, ilişkileri "öğrenen" algoritmalara dayanmaktadır. Dolayısıyla çalışmalarını internete yükleyen her sanatçı bizzat kendi işleriyle algoritmik rakiplerini eğitmiş olurlar (Roose,2022). Bununla birlikte Queen's University'den Morgan King (2022) hastalıkların temsili konusunda toplumsal ön yargıları besleyen, utanç ve ayrımcılığa neden olan bir yapay zeka yaratıcılığı örneği verir: Midjourney'yi kullanarak 'şizofreni' komutunu giren King, yapay zekanın doğal olmayan yüz özellikleri, devasa açılmış ağız ve fazla sayıda diş, kırmızı göz gibi, kan ve korku ifadelerinden oluşan

imajlar yarattığını not eder. Bu imge hastane koridorlarında görülen gerçek hastalara pek benzememektedir. Yapay zeka, işlem kapasitesi olarak ne kadar güçlü olursa olsun, sosyal gerçeklikten beslendiği oranda, onun ırk, cinsiyet, sınıf gibi konulardaki ön yargılarını da çarpık bir biçimde büyütme kapasitesine sahiptir. Oppenlaender (2022) online çevrimiçi topluluklarda ortaya çıkan bu yapay zeka yaratıcılığının aslında insan-makine etkileşimine dayanan bir öğrenme sanatı olduğunu iddia eder. Sanatın öznelliği ve her şeyden önce yaratıcısı için anlamlı oluşu, içsel motivasyonumuz ve güzel şeylerden duyduğumuz haz, metinden imgeye sanatının (text-to-image art) itici gücüdür. Yapay zeka uygulamalarının yaratıcılığı, Rhodes'un Dört P dediği dört başlıkta işlerlik kazanır: kişilik (person), süreç (process), ortam (press) ve ürün (product). Yaratım sürecinin makine tarafındaki doğasına dair bilgi sahibi olunamaması bu yaratıcılığı değerlendirmede belirli bir zorluk barındırır da Oppenlaender, insan-makine etkileşiminde sistemlerin doğal dili anlama, görsel dünya ile bağlantılar kurarak yapay zekayı geliştirme fırsatı sunduğunu ekler. Sanatçılar yine de 2022 sonlarında, Midjourney ile doruğuna çıkan yapay zeka sanatı karşısında çevrimiçi bir protesto dayanışması başlatarak “NO TO AI GENERATED IMAGES” sloganıyla ortaya çıkmışlardır. EpicGames'in sanatçıların işlerini koyup paylaşacağı bir platform olarak kurduğu ArtStation'da başlayan kampanya kısa sürede yayılmıştır. Yapay zeka görüntülerini, Web'den aldığı insan yapımı sanat eserleri üzerine eğitilerek ve bu eserleri etkili bir şekilde sentezleyerek ve hatta hiçbir atıfta bulunmadan bu eserleri kopyalayarak üretmektedir. Protestoları ateşleyen illüstratör Nicholas Kole AI sanatının, gerçek insanların emeğinden elde edilen verileri kullanan bir makine tarafından üretildiğine dikkat çeker. Stok görsel web siteleri Shutterstock ve Getty Images, AI üretimi görsellerin telif hakları sebebiyle yüklenmesi veya satılmasını yasaklamıştır (Xiang, 2022).

2.4.4.Sonuç: dijital ruh

Bu bölüm başlığını MIT, Berkeley ve Yale üniversitesinden bilgisayar bilimci Profesör Edward Ashford Lee'nin “*Plato and the Nerd: Creative Partnership of Humans and Technology*” (2019) adlı kitapta geçen ‘*Dijital Ruh*’ kavramından, yani Kurzweil'in bir yapay zeka tekilliği olarak gördüğü, Searle'in “güçlü yapay zeka” olarak kodladığı insan benzeri ya da ondan üstün makine zekasını adlandırmak için kullandığı kavramdan alıyor. Lee bilgisayarlar tüm açılardan insan beyninin yeteneklerini aşıya bile hiçbir zaman ruhlarımızı onlara yükleyemeyeceğimizi, bilgisayarları kardeşlerimiz olarak

göremeyeceğimizi söyler. Yine de bu çalışmanın başlangıcında belirtilen ‘dijital doğa’ kavramı gibi bir ‘dijital ruh’tan, daha doğrusu inşa edilmiş bir ‘*Dijital Ruh*’ söyleminden bahsedilebilir.

Bir sosyal medya uygulamasındaki etkileşimlerin algoritmalar tarafından yönlendirildiğini görüldü. Neyin görüleceği, okunacağı, dinleneceği, en sık kimlerle etkileşime girileceği gibi tüm deneyimlerin çerçevesinin algoritmalar tarafından çizildiği söylenebilir. Bu haliyle sosyal medya, insan-insan arasında değil insan-makine arasındaki etkileşime dayanan, sosyal olmaktan çok anti-sosyal olan bir mekanizma ortaya çıkarmaktadır. Yine algoritmalar Striphas’ın da belirttiği gibi, aynı tür ürünleri, hizmetleri ve fikirleri tekrar tekrar sunup beslediği, insan gruplarının ırkçı, homofobik, sınıfçı, yaş ayrımcısı ve diğer içler acısı stereotiplerini büyüttüğü belirtilebilir (Striphas, 2021, 300). Dijital kültür araçlarının NSA ve diğer gizli servis veri casusları tarafından gözetleme/izleme açısından büyük fırsatlar sunduğu da bilinmektedir. Nesnelerin dahi veri üretip internete bağlandığı bu çağda 7/24 gözetlenme olanakları mevcuttur. Bizi ölçülebilir veriler haline getiren algoritmaların, sibernetiğin ortaya çıkış amacındaki askeri tahmin ihtiyacı gibi, yani merminin nereye düşeceğini algoritmik bir modelini oluşturması gibi, verileştirilmiş benliklerimizi tahmin etmeye, davranışlarımızı eskisinden daha iyi ve keskin bir biçimde göz altında tutmaya çabaladığı söylenebilir (Aust, Ammann, 2019:20,39-40). *All Watched Over By Machines of Loving Grace* (2011, Yön: Adam Curtis) belgeselinde yaşadığımız dijital kültürü oluşturan birçok teknolojinin merkezindeki Silikon Vadisi girişimcilerinin Ayn Rand’ın bireycilik felsefesinden nasıl etkilendiği anlatılır. *Atlas Silkindi* kitabı 90’ların başında İncil’den sonra en çok satan kitaptır ve kitapta radikal bir bireycilik ve bilgisayar sistemleri hakkında ütopyik teorilerden bahsedilmektedir. Silikon Vadisi ütopyistlerine göre bilgisayarlar bizi siyasi denetimin eski formlarından özgürleştirecek, bizi Ayn Rand’ın kendi kaderinin hâkimi kahramanlarına çevirecektir. İktidar vatandaşlara/kullanıcılara geçmeye başlayacak, ağa katılan herkes hiçbir kısıtlama olmadan kendisini ifade edecek, yepyeni demokratik bir dünya oluşacak ve bu küresel bağlantılılık ve bilinç hali bir tür dünyanın kendi kendisini gerçekleştirme biçimi haline gelecektir. Bu Kaliforniya ideolojisinde, Yeni Dünya Düzeni, Yeni Ekonomi, Bill Clinton’ın serbest piyasa ekonomisi, Adam Smith’in teorilerine bir geri dönüş şeklinde gelişerek, kendi kendine hareket etme, otonom bir şekilde regüle olma, serbestlik, özgürlük, kendiliğindenlik ve bunların temelindeki sibernetik mantık, bilgisayarlar, robotlar ve yapay zeka savunusu vardır:

“Bazıları anlamaya başlamıştı ki yarattıkları bilgisayar ağları ve küresel sistemler gücü paylaşmamıştı. Sadece başka tarafa kaydırmıştı ve tam aksine, yeni formlarda yoğunlaştırmıştı. Silikon Vadisi’ndeki bazı bilişim ütopyacıları internetin yeni tür bir demokrasi olmadığını anlamaya başlamıştı. Bundan çok daha karmaşık bir şeydi. Güç, bireyler üzerinde şaşırtıcı ve yeni şekillerde uygulanıyordu. (...) Sorgulama veya değiştirmeye gücümüzün yetmediği katı bir mantık tarafından yönetilen küresel bir sistem...” (All Watched Over by Machines of Loving Grace, 2011)

Dijital ruhu oluşturan şey hayalperestlik ve ütopyacılık ile ona eşlik eden hayal kırıklıklarıdır. Yapay zekanın yeni bir tanrı, yeni bir gerçeklik oluşturucu, evrensel bir makine, bir yargıç olarak atanmasına yol açan neden bir tür bilişsel ön yargı (*cognitive bias*) olarak da görülebilir. Lee’ye göre doğa, kendisini dijital hesaplama verileriyle sınırlayamayacak kadar büyüktür ve bu genel yapay zeka hipotezi deneysel olarak test edilemezdir. “İhtimaller uzak, kanıtlar zayıf, hipotez de test edilemez olduğu için bu çıkarımlar birer inanç eylemidir” (Lee,2019:11). Lee’ye göre, determinizm fiziksel dünyadan çok modellerin bir özelliğidir. En deterministlik modellerimiz bile kaos ve karmaşıklık sebebiyle ön görülerde bulunamamaktadır. En fazla, *‘bilmediğimiz şeyi modellemeye yarayan olasılıklardan’* bahsedilebilirken dünya nasıl işlemselleştirilerek anlaşılabilir ki? (2019:18)

Çalışmanın başlangıcında doğanın analog sürekliliğinin yanında dijitalin ayrık birimlerle gerçekliğin düşük düzeyli bir soyutlamasının yapıldığı açıklanmıştı. Lee de dijital ruhu anlatırken doğanın bir sürekli olasılık aralığına sahip olduğunun altını çizer. Turing Makinesi’nin algoritmik olarak hesaplanabilecek etkin karar fonksiyonları kümesinin çok ötesinde, Gödel’in ancak bir tür eksiklikle anlaşılır hale geldiğini düşündüğü gerçeklik, aslında her tür hesaplama girişiminden kaçmaktadır. Lee’ye göre:

“Bir algoritma, bir adım adım hesaplama prosedürüdür, bir tariftir. Algoritma kavramı bilgisayar bilimi için esastır ama bir algoritmanın, bir makinenin yaptığı şeyin bir “modeli” olduğunun farkında olmak önemlidir. (...) Bir adım kavramı, yani sonuca doğru bir hesaplama yapan ayrık bir işlem, bir soyutlamadır. Fiziksel dünyadaki süreçlerin çoğu, ayrık bir adım dizisi olarak ilerlemez. “Adım” kavramını aldığımız bir insan yürüyüşü bile, aslında ayrık değildir çünkü her adım, öne doğru eğilme ve bir ayağı kaldırmayla başlayan sürekli hareketler olarak yavaş yavaş gelişir. (...) Bir algoritma da bilgisayarın içinden çıkılması güç sürekli-dünya ayrıntılarını göz ardı eden bir soyutlamadır. Bu soyutlamada bir adım vakit almaz ve bir adımın yarısında olma gibi bir şey yoktur. Bir adım, “atomik” olarak, yani bölünmez bir şekilde ve bir anda gerçekleşir” (Lee, 2019:215).

Lee’ye göre, mümkün olabilecek bütün bilgisayarların sayısı yapmak isteyeceğimiz şeylerin sayısından bir hayli küçüktür. Bir bilgisayardaki yazılımla gerçekleştirilemeyen

karar fonksiyonlarına “*karar verilemez*” diyoruz. Aslında neredeyse tüm karar fonksiyonları karar verilemezdir, yani başka bir deyişle hesaplanması mümkün değildir (Lee,2019:217). Ancak algoritma bu fonksiyonu birimselleştirerek, ayrık sembolik bir dilde ifade ederek soyutlar ve indirger, böylece gerçeklik hesaplanabilir bir şey olup çıkar. Lee insan iletişimindeki hata ve belirsizlikleri akademisyen kimliğinden bir örnekle açıklar:

“Ben bir öğretmenim. Birkaç şey hakkında oldukça çok şey biliyorum. Bildiğim şeyin “bilgi” olduğunu düşünüyorum. Ama aynı zamanda, bu bilgiyi öğrencilerime iletmede düzenli bir şekilde başarısız olduğumu da biliyorum. Bu bilgilerin bir kısmı aktarılıyor ama hepsi değil. Oldukça zeki öğrencilerle birlikte çalıştığım için kendimi ayrıcalıklı olarak görüyorum ve bu öğrencilerin çoğu, iletmeye çalıştığım şeyi yaratıcı bir şekilde yanlış anlıyorlar ve daha önce hiç düşünmediğim çıkarımları yapıyorlar. Ve bazen o çıkarımları bana iletmede başarısız oluyorlar. Ancak bu durum, benim bildiğim ve onların bildikleri şeyi daha az “bilgi” yapmaz. İletilmese bile, o hala bilgidir.” (2019:228)

Yazılım biçimsel, ayrık ve algoritmik bir dünyayla sınırlıyken insanlar o bitlere, o dünyaya yüklediğimiz semantik düşünce aracılığıyla bağlıdır (2019:272). Yazılım dünyasının belirli sınırları vardır ve insan-makine etkileşimi bu sınırlara semantik anlam yüklememizi sağlayarak teknolojiye kültürel bir bağlam oluşturmamızı sağlar. Bunun için Lee “Gödel cümlesi”ni yardıma çağırır: ‘*Bu cümlenin hiçbir ispatı yoktur.*’ Eğer cümle doğruysa, o zaman dil tam olamaz çünkü doğru olan ve ispatı bulunmayan en az bir cümle, yani Gödel cümlesi bulunmaktadır. Eğer cümle yanlışsa, o zaman da dil tutarlı değildir çünkü cümlenin yanlışlığı kendisinin bir ispatına dönüşmektedir. Kısacası Gödel cümlesini ifade edebilen herhangi bir biçimsel dil hem tam hem de tutarlı olamaz (277). Cümle, insan bilincini, öz-farkındalığı, Searle’in “*olguyu isimlendiren kavramın kendisi olgunun bir bileşenidir*” ifadesini hatırlatarak kendinden bahsetmektedir. Hawking dünyaya dair modeller inşa eden bilim insanlarının da aynı fiziksel dünyanın parçası olmalarında ve bilimin kendisinde benzer bir öz-gönderimsellik olduğunu ifade etmiştir. “Biz ve modellerimiz, açıkladığımız evrenin birer parçasıyız. Dolayısıyla fiziksel teori, Gödel teoreminde olduğu gibi, özgönderimseldir. Bu yüzden, onun ya tutarsız ya da eksik olması beklenebilir. Şimdiye kadar sahip olduğumuz teoriler hem tutarsız hem de eksiktir.” (Hawking, 2002, akt. Lee, 2019:278). Turing hesaplaması da biçimsel bir dildir, alfabesinde 0 ve 1 olarak iki harf bulunur. Cümleler de bit dizileridir. Bilgisayarlarla bit dizilerine semantik yorumlama verilir, böylelikle insan makine etkileşimi gerçekleşebilir, olası semantik yorumlamalar dildeki sayılabilir biçimsel cümle sayısından çok daha fazla

olacağı için çok geniş bir yaratıcılık alanı söz konusudur. Faraday kanunu da bir süreklilikteki gerilim ve akımları belirlemesine rağmen biçimsel bir dilde kodlanabilmektedir.

“Ne zaman modellerimizde bir süreklilik kullansak, mesela zamanı ya da uzayı modellese, rutin bir şekilde sayılamaz kümeleri içeren modeller kullanırız. Uygun bir şekilde seçilen semantik yorumlamalarla birlikte bu modeller, bilgisayarlar sayesinde manipüle edilir. Ancak, semantik yorumlamalar olmadan manipülasyonlar anlamsızdır, bu yüzden insanlarla ortaklık esas hale gelir” (Lee, 2019:281).

Fiziksel dünyadaki olası sistemler ve davranışlar sayılamaz olduğu için biçimsel bir dil ve herhangi bir semantik yorumlama açısından çoğu sistemin “açıklanamaz” olduğunu kabul etmek gerekebilir.

“Çok küçük bir altkümeden daha fazlasını açıklayacak yeterince cümle yoktur. Eğer doğa, bize sadece açıklanabilir sistemleri sunmakla sınırlı değilse, o zaman doğada bulunan herhangi bir sistemin, semantik bir yorumlamayla eşleşmiş belirli herhangi bir biçimsel dil tarafından yüksek olasılıkla açıklanamaz olacağını beklemeliyiz” (Lee, 2019:281).

Dijital ruh, yazılımlarla muhteşem şeyler yapabilesek de onlarla her şeyi yapamayacağımız gerçeğine, ayrıca makinelerin onlarla semantik anlam yüklemesi adına ancak insanlarla bir ortaklık çerçevesinde var oldukları gerçeğine dayanmaktadır (Lee, 2019:282).

“Fiziksel dünyanın ya da bir bilgisayarın ne yaptığının herhangi bir “açıklaması” bir haritadır. Bir modeldir. Bir bilgisayar programı, kendi çalışmasının bir modelidir. Turing, bu modelin hiçbir zaman modellediği şeyi tam olarak açıklayamayacağını bize göstermişti. Bir program hiçbir zaman kendi çalışmasını tam olarak açıklayamaz çünkü yalnızca programa bakarak onun ne yapacağını söyleyemezsiniz. Dünya ne ise odur ve oluşturduğumuz her model, her açıklama, her harita ve her program modellediği şeyden ayrı bir insan icadıdır. Tüm haritalar kümesi, fiziksel dünyanın haritalanamayacak özellikleri bulunması bakımından, tamamlanmamıştır” (Lee, 2019:223).

3. YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli

Bir araştırma yöntemi, araştırmacının sadece belirli varsayımlardan tikel olgulara, oradan tümel yasalara, ilkelere, hakikatlere ulaşmasında fonksiyonel, kendi başlarına bir anlam ifade etmeyen, içeriksiz bir alet çantası değildir. Her yöntem bir yaklaşım biçimi, bir felsefi pozisyon, hayat görüşü ve belirli tikel içerikler içerir. Sosyal bilimlerin, doğa bilimlerinin pozitivist yöntemini toplumsal yaşama uygulaması, toplum ve insan yaşamının tüm içeriklerinin bir “ikinci doğa” olarak anlaşılmasına, onları açıklamanın alternatif yollarının gözden kaçırılmasına yol açabilir. Descartes’ın cogito’su, kendini bilen özne olarak önce entelektüel, sonra teknolojik olarak dünyayı ‘kontrol etme’ duygusunu taşır. Modern kesinlik anlayışına giden bu görüş, nesnel düzenliliklerini haritalayan, matematiksel akıl yürütme ve manipülatif kontrolle birlikte yaşamın nesnel bir olası korelasyonlar bütünü olarak anlaşılmasına yol açmıştır (Taylor, 1975:6-8). Kartezyen özne, bir anlama yetisi, bir mutlak pozisyon haline gelmiştir, onun mutlak doğruya ulaşmaya muktedir olduğu düşüncesi araçsal aklın yüceltilmesine yol açar. İnsan karakteristik bir biçimde hesaplama teknikleri ve yöntem aracılığıyla, doğayı salt nesnel olarak şeyleştirme eğilimi gösterir. Frankfurt Okulu teorisyenlerinin başını çektiği eleştirel kuramın pozitivist sosyal teoriye açtığı savaş, yöntemin ‘nesnel bilimsellik kılıfı altında’ var olan düzeni olduğu gibi kabul etmesi, onunla anlaşması, onu doğallaştırması fikrine dayanır (West, 1998, s.87). Horkheimer’a göre (2002, s.190), ilkelere ve yasalara yoğunlaşan doğa bilimlerinin yöntemlerini olguların araştırılmasına yönelen insan ve toplum bilimlerinin kullanması doğru değildir. Problemlerle bağlantılı büyük ayrıntı yığınlarını bir araya getirerek, anketler ve diğer araçlarla konuya yaklaşmak, topluma dışarıdan dayatılmış endüstriyel üretim tekniklerini sosyal bilimlere uygulamak anlamına gelmektedir. Habermas’ın kapitalist ekonomik etkinliğe uydurulmaya çalışılan insanın toplumsal yaşamının ve etkinliklerinin “amaçlı-rasyonel eylem” olarak örgütlenme çabası olarak gördüğü nokta da burasıdır. “Araçsal eylem, empirik bilgiye dayanan teknik kurallara uyar” (1993, s.42). O halde yöntem sadece bir araç, alet (organon) değil dünyayı ve hayatı anlama ve yorumlama biçimidir.

Siemens’e göre, artık bilgi parçalı ve zincirsizdir. Bilginin seçimi, akışı ve tartışılması özellikle üretim ve filtreleme konusundaki kontrollü alanlardan tüketicinin dünyasına taşınmıştır. 21. Yüzyıl boyunca yaşanan teknolojik gelişmeler ışığında büyük bir değişim yaşanmaktadır: Bilginin meydana geldiği bağlam (I) ve bilginin akış ve

özellikleri (II) değişmektedir (2006:69). “Zihnimiz bir ağ, bir ekolojidir. Ortama uyum sağlar” (2006:27). Bilginin dijital kültürdeki bu yeni özellikleri bolluk, yeniden birleştirme kapasitesi, şimdi ve buradalık, hız, medya aracılığıyla temsil, akışkanlık, bilgi düzenleme ve yayma alanları yapıları ve ademi merkezîyetçiliktir (2006:71). Bu anlamda dijital bir kültür çalışmasına en uygun çalışma yöntemlerinden biri bütün bu dağınık ve akışkan iletileri kucaklayacak, mutlağı ve kesinliği değil akışkanlığı yakalayabilecek geniş ve şeffaf bir hermenötik yöntem olabilir.

3.1.1. Hermenötik ve yöntem

Hermenötik terimi eski Yunancada, yorum için kullanılan ve etimolojik olarak mitolojideki haber tanrısı Hermes’e dayanan *hermeneuin*’den türer. Ele avuca gelmez, doğuştan hırsız bu tanrı, Zeus’un buyruklarını hem insanlara hem de tanrılara ulaştıran bir tür mesaj ileticisidir (Erhat, 2001:140-1). Palmer (1969:25-26) *hermeneuin* kelimesinin ifade etmek, söylemek, iddia etmek ve açıklamak, anlaşılır kılmak, ilan etmek anlamında iki farklı antik kullanım biçimi olduğunu belirtir. Metnin dogmatik anlamının araştırılmasıyla sınırlı hermenötik gelenek, esere bağımlı filolojik yorumları aşarak ‘konuşma’ ve ‘insanların birbirini anlaması’ olarak temellendirilmiş, dil, anlamın taşıyıcısı olarak her tarihsel çağda insanların evreni nasıl kavradıklarının bir göstergesi olarak kabul edilmiş, böylece hermenötik, tüm tarihsel bilimlerin temeli olarak konumlanmıştır. Anlama metinle kurulan canlı ilişkide, bir yeniden-kurma/düzenleme olarak anlaşılabilir, bu yüzden yorumcu yazılı işaretlerden yaratıcının niyet ve düşünce tarzından hareket etmelidir (Günay,2002, s.82-87). Dilthey’e göre, bilgi elde etmenin iki karşıt bağlamı bulunur: Biri açıklama, diğeri anlamadır. Açıklama insan bilimleri için uygun bir model değildir. İnsan elbette açıklanabilir bir varlıktır; onun biyolojik ve fizyolojik hakikati, fizik varlığı açıklanabilir ancak insan bilimleri bunun tersine farklı bir bilişsel yaklaşım gerektiren, özsel anlamı olan eylemleri ve davranışları, söylem ve bildirimleri, kurum ve sanat eserlerini anlamaya çalışır. “Doğayı açıklarız, insanı ise, anlamamız gerekmektedir.” Dilthey’in bakış açısından anlamı nesnel bir biçimde ancak ‘yorum’ olarak düşünebiliriz (West,1998, s.119). Palmer’a göre (1969, s.115), bu durum, anlamının rasyonel kuramlaştırmadan kaçan, yaşanmış deneyime dayanan doğasından ileri gelmektedir. Bauman, (2017) sosyal bilimlerin 20. Yüzyıl boyunca bu tehlikeye karşı birçok cevap geliştirdiğini iddia ederek, biri tarihselci diğeri rasyonalist iki teorik çaba bulunduğunu fakat hermenötiğin açtığı derin yarığın henüz hiçbir girişim tarafından

bütünüyle kapatılmadığının altını çizer. Hermenötiğin görevi dil türünden sembolik yapıların şifrelerini çözmektir (West, 1998, s.123). Bir metnin tek bir doğru yorumu olmasa da kesinlikle daha iyi ve kötü yorumları bulunabilir. Anlama, tarihsel olarak konumlanmış belirli bir yorumlayıcı ufkun perspektifinden gerçekleşebilir. Bunun ötesinde en fazla, söz konusu perspektifin diğer perspektiflerin farklı yorumlarıyla bir arada oluşturduğu hermenötik ufuktan bahsedilebilir. Sanat eserleri bu yorumlar geleneği boyunca, kavrayışların sürekliliğinde anlam kazanır (1998, s.152-155). Anlama, bir öznenin üzerinde ya da karşısında değil, onun karşılıklı anlama olarak kendini kavrayış tarzı, bir var olma biçimi olarak anlaşılmalıdır (Palmer, 1969, s.163). Gadamer'in yöntem dogmatizmine karşı bu tutumu, Fransız düşünür Ricœur'un felsefesinde yıkılarak hermenötiğin yepyeni olanakları keşfedilir. Daha önce geliştirdiği yöntemi Freud'un yapıtına uyarlayarak onun düşünsel mirasını yorumlayan Ricœur (2007), üç ciltlik *Zaman ve Anlatı*'da (2005, 2013) hermenötik yöntemi edebiyat ve tarih teorisine uyarlayarak kültürel çalışmalar, film çalışmaları ya da medya analizi için yeni bir kapı açar. Baracco'nun (2017) Ricœur'un hermenötiği ve Merleau-Ponty'nin fenomenolojisini birleştirerek ortaya koyduğu metodoloji bu düşünsel mirasa dayandırılmış ve çoklu vaka çalışmasıyla metodun işlevselliği örneklenmiştir.

3.1.2. Ricœur'yan bir film metodolojisi

Baracco'nun önerdiği hermenötik yöntem "*film dünyası*" kavramı etrafında açıklanır. "Film dünyası", sadece perdede temsil edilen ve anlatılan dünya değil, daha ziyade, daha geniş ve derin bir anlamda, film izleyicilerinin kendisiyle karşılaştığı ve kendisini yeniden keşfettiği *hermenötik ufku* tanımlamaktadır. Böylece film dünyasının sadece algılanan ve yorumlanan bir dünya değil Ricœur'yan bir şekilde söyleyecek olursak seyircinin bizzat katıldığı, film deneyiminin eşsiz doğasını tanımlayan, film yorumunun gerçekleştiği somut ve gerçek bir zemin olduğu iddia edilebilir (2017, s.viii).

Bu çalışmada filmlerin dijital çağ kültürünün felsefi söylemini nasıl oluşturduğu sorgulanacaktır. Bu anlamda, hermenötik bize sadece yorumdan anlamaya, varsayımdan fikre uzanan süreçte bir köprü görevi görmekle kalmaz, bizzat yorumlama faaliyetine katılan izleyicilerin etkinliğini de metodunun bir parçası kılarak katılım kültürüne dayanan dijital dönüşümün de tam ortasına yerleşir. Bu hermenötik yöntem öncelikle bir *film-dünyası (film-world)* kavrayışına dayanır. Frampton (2012, s.132-133) filmin de insana benzer bir tür dikkati ve düşünme tarzı olduğunu ifade eder. *Film-zihin (filmind)*,

odak deęişiklięi, renklendirme, kamera hareketleri, kesmeler, bakış açısı çekimleri, ölçekler, ağır çekim gibi tercihlerle düşünen bir zihin gibidir. Filmin anlatısı ve biçimiyle ilgili özellikleri film-zihinde toplanır. *İzleyicilerin film-zihinle karşılaşması film-dünyasını oluşturur.*

Yöntemin dięer yönü olan film fenomenolojisi, filme ilişkin algımız ve anlayışımızla film dünyasını algılama ve tecrübe etme biçimimizle ilgilidir. Merleau-Ponty (2016), fenomenolojinin algının ve bilincin özünü varoluşsal bir perspektifle oluşturduęunu düşünür. Film deneyiminin zenginlięini, film dilinin sembolik ya da semiyotik bir analizinin tek başına açıklayamayacağı düşüncesinden hareket edilir. Baracco'ya göre (2017, s.40-45), aslında herhangi bir yorumlama faaliyetine girişmeden çok önce, sinema izleyicisi, dünya ile olan ilişkisine dair analogiler ve benzerliklerle zaten film deneyimine dahil olmuştur. İkincisi, algılama her zaman sentetik ve sinestetik bir süreçtir. Yani, her zaman birden çok aşama vardır, çoklu anlar yoluyla edinilen duyuşsal verilerin bir sentezi yapılır. Filmle karşılaşma basitçe fiziksel bir ortamda görüntüler ve seslerle karşılaşma deęildir, film, izleyicisini içine alabilen daha derin bir deneyimi de içerir. Deneyim dijital kültür içerisinde yeniden ve yeniden dolaşıma giren yorumlamalar içerisinde oluşturulur. Filmin fenomenolojik açıklaması, film seyircileriyle yapılacak bir soru-cevap anketiyle basitçe ortaya çıkarılamaz. Özellikle kullanıcılarını aynı zamanda yayıncı haline getiren, fikrini kamusal alanda paylaşmaya teşvik eden sosyal medyanın katılım kültüründe bu özellikle böyledir.

İzleme edimi çoęunlukla iki yönlüdür: Anlatılarla her karşılaşmada karakterlerin anlık duygularına, endişelerine bağlanılır, öykü içeriden takip edilir, öte yandan öykünün dışarıdan, kompozisyonunun belirli etkiler yaratmak için nasıl organize edildięi, belirli geleneklere nasıl dayandıęı yönünde bir bilinçlilik de vardır (Bacon, 2005, s.9). Her iki yön de tüm sanatlarda ve temsillerde mevcuttur, ancak film deneyiminde bu çift yönlülük çok önemlidir. “Bu sinema anlayışı, toplumsal ve tarihsel olarak inşa edilmiş bir kültür anlayışının iki yüzü olarak, öncelikle fenomenolojik ve hermenötik arasındaki bütünleşmeyi ifade eder” (Baracco,2017, s.93). Böylelikle, hermenötik metodolojide bir metni anlamının ne yazarın niyetleri ne de onun algılanmasıyla sınırlanmaması gerektięini savunan temel öğretilerine gelinir. Bu tarihsel/baęlamsal anlamlandırma döngüsü hermenötik film metodolojisinin en önemli yapı taşlarından biridir.

Ricœur'a göre (2005, s.39), insan deneyimi bir fizik kanunu gibi açıklanamasa da zaman deneyiminin anlatılmış biçimi içerisinde, yani bir eser, metin, anlatı düzleminde

kavrandığı, aktarıldığı ve yorumlandığı biçimiyle ‘açıklanabilir’ hale gelmektedir. Görüşünü Aristoteles’in *Poetika*’sından alarak yorumladığı haliyle üçlü mimesis dayandırır: 1-ön düzenleme, 2-düzenleme, 3-yeniden-düzenleme (Özatay, 2017, s.68). Ön düzenleme bir tanıma yetisidir. Bir eylemin amaç ve nedenler bütünlüğünü gördüğümüz genel yapı, ne, neden, kim, nasıl, kimle ve kime karşı sorularını cevapladığımız yerdir (Ricœur,2005, s.113). Düzenleme, olay örgüleştirme, anlatılaştırma, senaryolaştırma anlamında kurmacanın alanıyla ilgilidir. Biçimlendirmede şemalaştırma, (kategoriler ortaya çıkarma) ve geleneksellik (türsellik) iki ana unsur olarak karşımıza çıkar. Film evrenine uyarlısak; biçimlendirme, filmin sembolik kategorilerine dayanan bir öykülemesinin ve türsel uyaşımlara dayanan yapılarının ortaya çıkarılmasıdır. Üçlü mimesisin son aşaması yeniden düzenleme ise metin dünyası ile okuyucunun dünyasının bir kesişimi olarak görülür (2005, s.138). Ricœur burada başlangıç durumuna çok yakın bir pozisyonun ortaya çıktığını belirtir ancak bu döngü sağlıklı bir döngüdür ve açıklamaya, anlamaya yardım eden “hermenötik döngüye” atıfta bulunur (*Görsel.1*). Mimesis’in kendisi de gerçeğin basit bir taklidi olmaktan çok, gerçekliğin yaratıcı bir tür yeniden yapılandırılmasından başka bir şey değildir (Baracco, 2017, s.114).

Tablo 3.1. Ricœur’un Hermenötik Yaklaşımı



Akademik alanda Ricœur’un üç aşamalı yöntemi (2013), metin teriminin daha geniş bir anlamda yorumlanmasıyla film çalışmalarına uyarlanmıştır. İlk aşama

“anlaşılma” olarak kodlanabilir. Burada film dünyasına ilişkin bir ‘ön anlayış’ geliştiren izleyici, filme karşı açıktır, dalıp gider, algılar, filmi anlar. Burada film bir ‘açıklama’ talep eder, böylelikle ikinci aşama olan sosyal, kültürel ve tarihsel bağlamların devreye girdiği, filmden uzaklaşma anına varılır. Burada film-dünyası yeniden senaryolaştırılır, farklı okumalarla karşılaşılır, film belirli bağlamlara oturup etkileşime geçerek yorumlama/düzenlenme döngüsüne girer. Sürecin son aşamasında filme karşı analitik bir mesafeye, uzaklaşmaya çekilmiş izleyici/yorumcu yenilenmiş bir anlayış içerisinde film dünyasına geri döner ve anlama ve açıklama olarak ikiye bölünmüş yorum sürecini yeniden birleştirerek daha derin bir kavrayışa doğru hareket eder (2017, s.100). Burada üçüncü aşamayı gerçekleştiren elbette ‘gerçek seyirci’ değil, ‘ideal seyirci’dir, bu akademik çalışma özelinde araştırmacının kendisidir. Baracco fenomenolojik hermeneutiği Ricœur’un yaklaşımlarıyla harmanlayarak üç aşamalı bir yöntem geliştirir:

1. Aşama: Nahif Anlama

1.1. Varsayım

1.2. Film Dünyasının Sembolik Elementleri

2. Aşama: Açıklamadan Derin Anlamaya

2.1. Film Dünyasının Tarihi

2.1.1. Film Dünyasının Kaynağı

2.1.2. Yorumların Tarihi

2.2. Sembolik Anlamaların Yorumlanması

2.3. Yorumların Çatışması

3. Aşama: Eleştirel Anlama ve Benimseme.

3.1. Yorumun Eleştirel Kavrayışı

3.2. Yorumcunun Eleştirel Kavrayışı

3.3. Film Dünyasının Felsefesi. (Baracco, 2017)

Bu yöntem, bazı küçük değişikliklerle dijital kültür gerçekliğine adapte edilerek bu çalışmada aşağıdaki gibi kullanılacaktır: *İLK AŞAMA*, filmin öyküsünün kısa bir özetiyle başlayacak ve Ricœur’ün ön-anlama olarak kavramsallaştırdığı, ilk alımlama pratiğine dayanacaktır. “*NAHİF ANLAMA*” olarak adlandırılan bu aşamayı belirleyen iki önemli başlıktan ilki araştırmacının açıklama ve eleştirel karşılaştırma için bir zemin olarak kullanacağı “*BAŞLANGIÇ VARSAYIMI*”dır. Burada araştırmacının niyetleri, önceden tasarladığı ve içine yerleştiği bağlam etkilidir, bu anlamda bu ilk varsayım ‘önyargılı’ bir başlangıç tahmini gibidir. Gadamer’e göre, ilk anlam, metinle ilgili ilk karşılaşmadan

doğan yorum, keyfi fantezi ve sınırlamalardan azade değildir, her zaman bir ön yargı içerir (2009,s.10). Nahif Anlama'nın ikinci başlığı "*FİLM DÜNYASININ SEMBOLİK ELEMENTLERİ*"dir. Filmlerdeki semboller derindeki anlamı hem sürekli gizler hem de anlaşılmayı mümkün kılan dayanak noktalarıdır. Ricœur'a göre (2007, s.43), Freud, Marx ve Nietzsche'nin düşünsel evreninde bu sembolik/örtük yapılar sırasıyla, düşler ve nevrotik semptomlar, yanlış bilinç ve yabancılaşmış değer, güç istenci ve zayıflığın tersine çevrilmiş maskeleri olarak ortaya çıkmaktadır. Bu çalışmada vaka çalışması olarak ele alacağımız filmlerdeki sembolik elementleri ortaya çıkarırken dijital kültürü oluşturan, ağ toplumu, bağlantılılık, hız ve etkileşim, belirsizlik ve tekinsizlik, yapay zeka ve makine öğrenmesi, hesaplanabilirlik ve sayısal kod gibi kavramlarla ilişkisi bağlamında bir çerçeve çizilecektir.

İKİNCİ AŞAMA'da, film dünyasını oluşturan tarihsel, toplumsal, kültürel bağlamda, kaynaklar, kökenler, diğer yorum ve görüşler, eseri meydana getirenlerin yorum ve fikirleri, diğer insanların yorumlarından oluşan *anlatı ağlarına* nüfuz edilir. Bordwell'e göre, karakterler arasındaki ilişkiye ve kurgu tasarımının mantığına dayanan bu ağ yapısı, sıradan filmlerde nadiren ortaya çıkarken özgün örneklerde bağlantıların 'ortaya çıkarıldığı', 'öngörüldüğü' ve 'gizlendiği' bir yapı kurulmaktadır (2007, s.207). Karmaşık öykü anlatıcılığı içinde görülebilecek bu tür bir *film-dünyası* (Akyıldız, 2021) ile fenomenolojik hermenötiğin bakış açısından *ağlar oluşturan anlatılar* birbirinden farklıdır. Hermenötik yöntem yazarın eserinin anlamıyla ayrıcalıklı bir ilişki içinde olduğunu kabul etmez (West,1998, s.156). Bir yapıt, mümkün yorumların hızlı ve sonsuzca çoğalışında, yazara yüklenen niyetlerin çok ötesinde ortaya çıkar. Hermenötik bağlam, yazarın düşünebileceğinden her zaman çok daha zengindir. Baracco'nun kitap ve söyleşilerden oluşan dış katman ağının analizi, bu çalışmada kullanıcı yorumları, sosyal ağlar, forumlar, sözlükler ve katılım kültürünü oluşturan diğer medyumların ve bir yapay zeka konuşma bot'unun da dahil edilmesiyle çok daha kapsamlı bir çerçevede ele alınacaktır. "*AÇIKLAMADAN DERİN ANLAMAYA*" adlı bu bölüm dört ayrı başlıktan oluşmaktadır. İlk başlıkta "*FİLM DÜNYASININ KÖKENLERİ*" incelenecektir. Burada filmi oluşturan tarihsel ve toplumsal bağlam ve koşulların bir açıklaması yapılacaktır. Filmin çekildiği dünya filmin temaları ve biçimi, sembolik elementleri ve dijital kültür kavramsal ufkuyla nasıl bir etkileşim içerisindedir? İkinci başlıkta "*YORUMLARIN TARİHİ*" ele alınacaktır. Bu başlıkta sırasıyla filmle ilgili felsefi, sosyolojik, psikolojik ve kültürel derinlemesine analizlerin yapıldığı *KİTAPLAR*, araştırma ve incelemelerin

yapıldığı *AKADEMİK DERGİ VE YAZILAR*, basılı ve online *GAZETE VE DERGİLER*, çeşitli platformlarda, forum ve sözlüklerde, online film veri tabanlarında ve yorum ve kullanıcı hareketlerinin görünürlüğüne izin veren diğer uygulamalardaki *KULLANICI YORUMLARI* ile *CHATGPT* konuşma botunun '*YORUMLARI*'nın tarihsel bir sıralamayla dökümü gerçekleştirilecek. Burada elbette dev bir bilgi okyanusuna dönüşen çevrimiçi kullanıcı katkılarının tamamına ulaşmak hem dil sorunu gereği hem de büyük-verinin boyutları sebebiyle mümkün görünmemektedir. Bunun yerine en popüler mecralar ve en yoğun katılım kültürü taşıyan Türkçe ve İngilizce içerik alanları örnek olarak seçilmiştir. Burada hermenötik döngüyü oluşturacak ilk birim olan başlangıç varsayımından uzaklaşarak, farklı yorumlarla karşılaşarak çalışmanın kritik aşamasına giden, araştırmacıya *bir hermenötik ufuk belirlenecek ve bu ufku oluşturan yapısal unsurlar hem filmin kendisi hem de dijital kültürün yorumlama ve katılım kültürü ve anlayışını ortaya çıkaracak şekilde incelenecektir.* Üçüncü başlık "*SEMBOOLİK ANLAMLARIN YORUMLANMASI*"nda derinlemesine bir analize geçilecektir. Burada film dünyasının kökenleri ve yorumlar bulutuyla birlikte sembolik anlamların teorik bir perspektifle çözümlemesi yapılacaktır. Son başlıkta ise "*YORUMLARIN UYUŞMAZLIĞI*" bulunmaktadır ve bu son bölümde birbiriyle çelişen, ilişkilenen ve çatışan yorumların oluşturduğu karşıtlıkların bir analizi yapılacaktır. Film-dünyasının böyle bir açıklaması, Deleuze'un sinema kuramında belirttiği (2014) 'büyük yönetmenler' dışında kalan filmlere de uygulanabilir; B-movie ya da sanat filmi olsun, her film belirli bir anlamlandırma döngüsü içerisinde yorumlanmaktadır. Film dünyası artık ne yerleşik bir auteur'un varlığına ne de filme atfedilecek tek/belirli bir değere bağlıdır. Hermenötik yöntemin filmin türü ve yapımcılarının özelliklerinden epistemik bağımsızlığı, araştırmacıya daha açık bir çerçeve sunabilmektedir. Filmin ön varsayımıyla birlikte kısa bir açıklamasının yapıldığı ilk aşamadan sonra "derin anlama"ya geçilen bu aşamada özetle; film dünyasını oluşturan tarihsel ve toplumsal bağlam, yorumların tarihi, sembolik anlamların genişletilmiş bir dijital kültür teorik perspektifiyle yorumlanması ve tüm yorumların çatışma, çelişki ve uyumlarıyla ilgili bir diyalektik analizi gerçekleştirilmiş olur. Araştırmacının kendi izleme deneyiminin dışına çıktığı tüm etkileşim biçimleri bu ikinci aşamanın konusudur. Son bölümde ise birbiriyle ilişkilenen ve çatışan yorum adacıklarının bir analizi yapılacaktır.

ÜÇÜNCÜ aşamada film dünyasının olası alternatif/eleştirel yorumlarına ve araştırmanın varsayımlarına doğru yapılacak bir döngüsel atılıma yer verilecektir.

“*ELEŞTİREL KAVRAYIŞ VE BENİMSEME*” olarak adlandırılan bu bölümde artık filmin kendi dijital kültür kavrayışının araştırmacının katkısıyla ortaya çıkarılabileceği bir noktaya gelinmiştir. İlk başlık olan “*YORUMUN ELEŞTİREL KAVRANIŞI*”nda bağlam ve kökenler, yorumlar ufku ve sembolik anlamların derinlemesine bir analiziyle varılan yeni yorumun zayıf noktaları eleştirel bir perspektifle yeniden gözden geçirilir ve alternatif bir okuma örneği yapılır. “*YORUMCUNUN ELEŞTİREL ANLAYIŞI*” adlı ikinci başlıkta araştırmacının yaşadığı çağın, ortamın ve koşulların getirdiği sınırlar ve ön yargılar yeniden ele alınarak araştırmacının kendisi ve yaklaşımı eleştirel bir süzgeçten geçirilir. Nihayet “*SONUÇ BULGUSU OLARAK FİLM DÜNYASI*” başlığında çalışmanın ilk bölümünde gerçekleştirdiğimiz “*başlangıç tahmini*”ne geri dönülür ve bütün bu hermenötik geri dönüş ve atılımların süzgecinden geçirilerek bu tahmin *çalışmanın bulgusu olarak yeniden yazılır*. Seçilen vaka çalışmasıyla ilgili bulunan anlam ufku ve film felsefesi filmin içinde geçtiği çağın düşüncesinin, yaratıcı ve izleyiciler arasındaki etkileşimle beslenen bir sınırsız anlamlandırma pratiğinin bir düşünselliğidir; bu çalışma özelinde, dijital kültür bağlamında filmin içinde ve hakkında olduğu teknolojik uygarlığın düşünselliğidir.

Heidegger'in felsefesinin gösterdiği gibi, dünyanın herhangi bir tanımı zaten bir yorumdur ve insan farkındalığının her biçimi her zaman yorumlayıcıdır. Film çalışmalarında, film dünyalarıyla karşı karşıya kalan fenomenoloji ve hermenötik, özellikle filmin felsefi düşüncesine odaklanan araştırmalarda bir araya gelebilir. Böylesi bir fenomenolojik yorum bilimi, film dünyasının yaşanmış deneyimini aydınlatmayı ve bir açıklama ve anlama süreci aracılığıyla yapıtı, onu sarmalayan toplumsal, tarihsel, kültürel doku ve söylemlerle bir bütün olarak ortaya çıkarabilir. Böyle bir analiz özellikle dijital kültür alanındaki bir çalışma için değerlidir; çünkü tek tek filmlerin değil, kültürün tamamına nüfuz eden bir seyir ve yorumlama pratiği açısından görsel kültürün bir tablosunu çizmeden dijital çağın sinemasını anlamak pek mümkün görünmemektedir. Son kertede bu çalışma bir nitel araştırma yöntem adasına ait bir çalışma olarak görülebilir. Örnek olaylar, kavramlar ve bağlamlara uygun, toplumsal süreçleri kendi sosyal ve kültürel bağlamında ve kendi kavramsal dünyasıyla ilişkisi içerisinde ele alan bu çalışma seçtiği vakalarda bu anlamın nasıl oluşup ortaya çıktığını araştırmaktadır (Neuman, 2016: 231).

3.1.3. Vaka çalışması

Örneklemin oluşturulması, Baracco'nun inşa ettiği hermenötik metodun hem zayıf hem de güçlü yönlerinden biridir. Bir tarafta vaka/örnek seçimlerinde analize konu araştırma sorularıyla yakın bağlantılı filmler seçilebilmekte, diğer taraftan bu yaklaşım kendine özgü bir darlık oluşturarak yöntemi eleştiriye açık hale getirmektedir (2017, s.141). Baracco'nun çalışması yöntem sorunu çerçevesinde dönüp dolaştığı için vaka analizinde ele aldığı çalışmalar belirli bir felsefi altyapıya sahip, güçlü çalışmalardır, böylelikle başlangıçtaki "felsefe olarak film" önermesini destekleyecek, yönteme oturan, onunla eşleşen filmler durum çalışmasına konu edilmiştir. Bununla birlikte bu çalışma dijital çağ kültürünün görsel işitsel kaosa dayanmaktadır: sosyal medya uygulamaları, ekran yüzeylerin çoğalıp her yere yayılması, günlük hayata gömülü ağ teknolojilerinin akıl almaz sürati, platformlar, yeni kayıt ve yayın teknolojileri ile artık tırnak içine almamız gereken "*film dünyası*" yerine vaka çalışması *dijital kültürün* alan yazın bölümünde ortaya çıkardığımız *kavramsal dünyasıyla ilişkisini ön plana almalıdır*.

Gummerson'a göre (2000, s.86), vaka çalışmaları, ayrıntılı gözlemler, detaylı bir inceleme ve derinlemesine analizle konunun birçok farklı yönünü incelemek ve bunları birbiriyle ilişki içerisinde toplam durumu ortaya çıkaracak şekilde ortaya çıkararak araştırmacının "*Verstehen*" (*kavrayış*) kapasitesinin kullanılmasını sağlar. Gerring ise (2004, s.342) durum/örnek olay incelemelerinin daha büyük bir ünitenin anlaşılması için tekil örnekler üzerinde daha yoğun ve derinlemesine bir çalışmayı şart koştuğunu vurgular. Bu anlamda hermenötik metodu film çalışmalarına uyarlayarak bir tür kültürel hipotez çerçevesinde dolaşan bir araştırma yapılabilir.

Film çalışmalarında bilimsel araştırma için evren ve örneklemin belirlenmesi başat bir önemdedir. Konusunu dijital çağın görsel kültürüne kadar genişleten bir çalışma için bu özellikle zordur. YouTube videolarından Instagram hikâyelerine, tableten izlediğimiz platform "içeriklerinden" cep telefonları, notebooklar ve smart TV'lere uzanan geniş deneyim ağı bize sinemanın klasik veri bolluğunun fenomenolojik açıdan nasıl karmaşıklaştığını göstermektedir. Film-dünyaları konuşma ve aksiyona, jestler, mimik ve bakışlara, mekân tasarımı, çevre yapısı, ve tüm sahne aksesuarları dahil çerçeveye giren tüm sahne plastiğine, semboller ve işaretlere, seslere, müziklere, efektlere, hem artzamanlı hem de eşzamanlı öğelere dayanmaktadır. Film-dünyası çerçeve oranına, sınırsız sayıda üretilebilecek kamera açısı, ölçek ve hareket kombinasyonlarına, renk paleti tercihlerine, ışıklandırma tarzlarına, kesmelere, bağlantılara, geçişlere, oyunculuk stilleri

ve performanslarına ve daha birçok unsura bağlıdır. Dolayısıyla filmi bir ‘metin’ gibi okumaya çalışmak, tek tek birimlerine ayırarak buradan anlamlı bütünlükler oluşturmaya çalışmak oldukça zordur. Film araştırmacıları bu anlamda araştırma problemleriyle ilgili veri havuzundan işlevli bir örneklem oluşturma sorunuyla başa çıkmak zorunda kalırlar. Dijital kültürde artan bloglar, web siteleri, uygulamalar, platformlar vb. aracılığıyla film eleştirmenleri, araştırmacılar ve film yapımcıları sürekli olarak listeler oluşturup, yıldız tabloları hazırlamaktadırlar. Katılım kültürü ve kullanıcıyı merkeze alan yeni teknoloji söylemi sadece profesyonelleri değil tüm izleyicileri film-evreninden seçimler yapmaya, filmleri puanlamaya teşvik etmektedir. Buna karşın filmlerin önemi asla sayısallaştırılmaz, değer karşılığı filmlerin bütçe ve gişeleri dışında niceliksel olarak belirlenemez. Yin’e göre (1994, s.35) bu sorunlarla başa çıkabilmek için araştırmacının en az dört problemin üstesinden gelmesi gerekir: “hangi soruların incelenmesi, hangi verilerin uygun olduğu, hangi verilerin toplanması ve sonuçların nasıl analiz edileceği.” Burada dikkat çeken nokta araştırma problemidir. Durum analizinin bu beş ögesi Hermenötik yöntemin çalışma problemi ile kurduğu üç düzeyli ilişki içinde anlam kazanmaktadır. Baracco’ya göre:

“Araştırma odağı ve amaçlarına bağlı olarak, sanatsal yaratım bağlamı (yani, yazarların dünyası, aktörler ve üretim süreçleri), anlatı bağlamı (yani, karakterler ve anlatılan olaylar dünyası) ve algı ve yorum bağlamı (yani sinema izleyicilerinin, eleştirmenlerin ve akademisyenlerin dünyası) her vaka/durum/örnek olay için ayrı ayrı, az ya da çok ilgili olmalıdır.” (Baracco,2017, s.143)

Yin’in (2003) önerisini takiben, aşağıdaki üç koşul uygun şekilde karşılandığında vaka/durum çalışması araştırması sağlıklı bir biçimde yürütülebilir:

1. Araştırma, nasıl ve neden sorularına odaklanır.
2. Bağlamsal koşullar, incelenen fenomenle ilgilidir.
3. Olgu ve bağlam arasındaki sınırlar net değildir. (Baracco, 2017:141-142)

3.2. Evren örneklem

Çalışmanın evrenini simülasyon ve sanal gerçeklik (AI), arttırılmış gerçeklik (AR), sosyal medya uygulamaları, cep telefonları, internet, sibernetik, gömülü teknolojiler, ağ yapısı, ekran yüzeyler, dokunabilirlik gibi alt yapısal; katılım kültürü, kullanıcı odaklılık, seçmek/listelemek/puanlamak, bununla birlikte kontrol, denetim ve manipülasyon mekanizmaları, ağ ilişkileri, sahtelik, çoğalma, yayılma ve hız gibi sosyal; özgür irade ve benlik tasarımı, gerçeklik duygusu ve arzu, risk duygusu ve güvensizlik, kaygı, korku ve

tekinsizlik gibi psikolojik yapılarla ilişki içerisindeki çağdaş dijital kültürle biçim ya da içerik yönünde temas eden filmler oluşturmaktadır. Gerçekleştireceğimiz iki örnek vaka çalışmasının dijital kültürün tüm bu alanlarıyla ilgili bir temsil gücü olması mümkün değildir çünkü bunun için yüzlerce film incelenmeli, arşivlenmeli, küresel olarak birbirine bağlanmış ulusal ve uluslararası sinema ağları, entegre platformlar göz önünde bulundurularak devasa bir örneklem oluşturulmak zorunluluğu vardır. Çalışma evreni hakkındaki kapsamlı bir bakış açısı çalışmaya dahil edilecek örneklemin seçilmesi için, özellikle niteliksel araştırmalar söz konusu olduğunda, oldukça önemlidir. Araştırmacı, konusuna dahil edeceği birimleri seçerken belirli özellikleri gözetip çalışmanın amacını göz önünde bulundurarak tercihlerini yapar. *Amaçlı örneklemin (yargısal örnekleme)* bu stratejisi araştırmacıya konusuyla derinlemesine ve kapsamlı bir ilişki kurmasına ve zengin bir veri havuzu oluşturmaya olanak verir (Böke, 2009:125, Yıldırım ve Şimşek, 2011:107-115).

Bu çalışmada teknolojik yapıya dayanan bilim-kurgu ve korku-gerilim türlerinde iki örnek vaka çalışması tercih edildi. İlk vaka olarak *Black Mirror: Bandersnatch (2018, Yön: David Slade)* belirlenmiştir. Özgür irade, katılım ve kontrol, simülasyon, algoritmalar ve yapay zeka, belirsizlik ve tekinsizlik duygusu, bağlantı ve hız ile etkileşim ve ağ kültürü gibi dijital kültür temalarıyla iç içe geçen film interaktif yapısıyla yeni medyanın tehlikeli seçme tuzağını oyunsu bir film deneyimi biçiminde yapılandırmaktadır.

İkinci vaka olarak, kayıp kızının izini internette, ağlar boyunca bıraktığı dijital ayak izlerinden süren bir babanın ekranlar ve uygulamalar arasındaki trajik ve korku dolu yolculuğunu konu edinen *Searching (2018, Yön: Anesh Chaganty)* belirlenmiştir. Görüntüleme, kayıt, depolama ve yayın sistemleriyle ilişki içerisinde artan güvenlik ve risk kaygıları, dijital ayak izleri ve mahremiyet, sosyal medyanın özel ile kamusal alan arasındaki ilişkileri bulanıklaştırması, yeni gözetleme kültürünün yarattığı kimlik ve kendilik problemleri ile ekranların, ağların, internetin her yerdeliği, yaygınlığı gibi temalarla ilişkisi içerisinde *Searching* temposu yüksek ve gerilimli bir anlatı sunmaktadır.

Konusunu sosyal medyadan, yapay zeka ve algoritmalarından, robotlardan veya simülasyon teknolojilerinden alan, özellikle bilim-kurgu türünde yüzlerce filmde bahsedilebilir. Ancak seçilen bu iki vaka çalışmasının da ortak noktası dijital kültürle sadece tematik açıdan değil biçimsel açıdan da ilişkili olmalarıdır. *Bandersnatch*, filmin gidişatına seyircinin karar verdiği bir etkileşimli deneyim vaat ederken *Searching*'de

izlediğimiz her kare sadece cep telefonu, tablet, bilgisayar monitörü gibi ekran yüzeylerde temsil edilen ve ağlar arasında hareket ederek kendi kurgusunu yapan bir parçalı dijital estetiğe dayanmaktadır.

4. BULGULAR VE YORUM

4.1. Black Mirror: Bandersnatch

Charlie Brooker'ın yaratıcısı olduğu, başta internet ve bilgisayar olmak üzere dijital kültürün üzerinde yükseldiği teknolojilerle bağlantılı yakın gelecekte geçen, distopik bilim-kurgu antolojisi *Black Mirror*, İngiliz Channel 4'daki ilk iki sezonunun ardından (2011-2013), yılbaşına özel bir bölüm olan *White Christmas* (2014, Yön: Carl Tibbetts) ile kanala veda ederek bir dijital yayın platformu olan Netflix'e taşındı. *Black Mirror* 2016-17 yılları arasında altışar bölüm olacak şekilde iki sezon boyunca bu platformda hayatına devam etti ve 28 Aralık 2018'de, tıpkı *White Christmas* gibi bir 'yılbaşı hediyesi' olan özel bir interaktif bölüm, *Black Mirror: Bandersnatch* (Yön: David Slade) yayınlandı. Bu özel film, izleyiciyi aynı zamanda film içinde kararlar alıp hikâyeyi yönlendiren oyunculara çevirerek ve yalnızca Netflix üzerinde izlenilip 'oyunarak' deneyimlenebilen, farklı sonları, gizli mesajları, hakkındaki tuhaf söylentileriyle sadece akademik çalışmaları kışkırtıp eleştirmenlerin ilgisini çekmedi, aynı zamanda çevrimiçi dünyanın devasa boyutlara ulaşmış kolektif zekasını da harekete geçirmeyi, hatta bunu provoke etmeyi de başardı. *Bandersnatch* karmaşık okumalara izin veren çoklu katmanlara dayanan yapısıyla 21. Yüzyıl dijital kültürünün en özgün sinema örneklerinden biri olarak kabul edilebilir.

Çalışma yönteminin ilk vaka çalışmasının sinema tarihindeki örnekleri oldukça sınırlı sayıdaki deneylerden ibaret bir türde, sadece interaktif deneyime açık bir izleyici pratiğindeki bir örnekten seçilmesi yadırganabilir. Ancak gerek içerdiği temalarla dijital kültürün paradigmaları olarak saydığımız etkileşim, kontrol, belirsizlik ve tekinsizlik kavramlarıyla olan ilişkisi, gerekse dijital kültürün anlamlandırılma çeperlerini belirleyen her türden kullanıcı yorumlarını harekete geçirme gücü ve etkililiği bakımından *Black Mirror: Bandersnatch* yöntemin hermenötik ufkunu belirlemede önemli bir noktada durmaktadır. İnteraktif sinema deneyimi ilk defa Çek yönetmen Raduz Cincera'nın 1967'de Montreal'deki Expo'da gösterilen filmi *Kinoautomat*'tur (Hales, 2005). 1992'de Loews Salonları'nda özel bir sistemle gösterilen ilk Amerikan interaktif filmi *I'm Your Man*'den sonra (Yön: Bob Bejan) pek rağbet görmeyen bu tür sinema deneyimi* daha çok

* Zamanın *Los Angeles Times* gazetesinde organizatörlerinin "geleceğe büyük bir kuantum sıçraması" olarak duyurdukları ve genç sinema izleyicileri tarafından oldukça beğenilen filmin izleme deneyimini sekteye uğrattığı (Zonana,1992) yazılmıştır. Bu sebeple MIT Media Lab'de "digital micromovie orchestrator" adıyla bir operatör geliştirilmiştir. "Bir izleyici arkasına yaslanıp gösterinin tadını çıkarabilmelidir. Zorunlu

oyun endüstrisi tarafından sahiplenilse de Black Mirror: Bandersnatch taşıdığı anlam katmanları, farklı okumalara izin veren karmaşık yapısı ve yarattığı etkiyle bu tip sinemanın önemli örneklerinden biri haline gelmiştir.

Hermenötik döngü sanatçı-eser-izleyici arasında kurulan bir sürekli etkileşim olarak ortaya çıkar ve anlam bu etkileşimin bitimsiz sarmallarında oluşur. Bandersnatch'te Charlie Brooker gözetleme ve kontrol teknolojilerine dair eleştirisini algoritmik yapısıyla her şeyden önce bir yazılım şirketi olarak da görülebilecek Netflix üzerinde oluşturarak, dahası bizzat yayın organını interaktif hikâye yollarının bir parçası kılarak eseri aynı zamanda kendisi hakkında konuşan, 'öz-gönderimsel' bir yapıya kavuşturmuştur. Kendi kendisi hakkında bir interaktif filmin izleyicileri aktif katılıma davet ederek kendi deneyimleri hakkında düşüncelerini sağlaması, yöntemin hermenötik döngüye dayanan akışkanlığına derinlik ve boyut katmaktadır. Bu sebeple de vaka çalışmalarının prototip örneği olarak Black Mirror: Bandersnatch'in seçilmesi uygun olabilir.

4.1.1. İlk aşama: nahif anlama

Stefan Butler sabah alarmıyla uyanır, ilaçlarını içer, kahvaltı için zemin kata indiğinde babasını kapısını kilitlerken bulur. Birlikte kahvaltıya oturduklarında Stefan, babası Peter'a annesinden kalan eşyaların arasında bulduğu Jerome F. Davies adlı yazara ait bir 'kendi macerayı seç' kitabı olan Bandersnatch'ten uyarladığı bir bilgisayar oyunuyla ilgili ünlü oyun firması Tuckersoft ile görüşeceğini söyler. Burada babanın endişeli ve tuhaf tavırları Stefan'ın sürekli dikkatini çekmektedir.

Stefan'ı Tuckersoft'un sahibi Mohan Thakur sıcak ve heyecanlı bir şekilde karşılar, şirketi büyüme planlarından bahseder ve birlikte yıldız oyun tasarımcısı -baba Peter'ın bile adını duyduğu- Colin Ritman'ın masasına gidilir. Stefan'ın oyununu incelerler. Thakur sunumu ve fikri beğenir, Stefan'a Tuckersoft'ta bir masa vermeyi, burada kuracağı ekiple birlikte çalışmayı önerir. Thakur'un teklifini kabul edersek Stefan başarısız olur, reddedip tek başına çalışarak belirli bir tarihte oyunu teslim etmek üzerine anlaşsaks hikâye devam etmeye başlar.

Stefan bundan sonra Dr. Haynes'le devam eden terapi seanslarından birine katılır. Gözetleniyormuş gibi hissettiğini belirten Stefan, çocukken annesini bir tren kazasında

etkileşimin sorunu araya giren oy vermeye dayalı seçim yapma anlayışıdır. Aksine DMO dijital filmin temel bir ögesi olarak akışkan etkileşimi vurgular." (Davenport, Evans, Halliday,1993:283)

kaybettiğinden bahseder ve bu kazadan hem kendisini hem de babasını sorumlu tuttuğu anlaşılmalıdır. Stefan beş yaşındayken, oyuncak tavşanını bir türlü bırakmadığı için babası tarafından azarlanmakta, annesiyle babası bu konuda sürekli tartışmaktadır. Bir gün Peter tavşanı saklar. Ertesi gün annesi ile Stefan bir tren yolculuğuna çıkacaktır, Stefan tavşanı olmadan gitmeyi reddettiği için anne treni kaçıtır ve bir sonraki trene tek başına biner, tren kaza yapar ve anne ölür. Dr. Haynes geçmişini değiştiremeyeceğini, yaşayacağımız acı tecrübeleri önceden bilerek hareket edemeyeceğimizi, başımıza gelenleri kabul etmek zorunda oluşumuzu anlatarak Stefan'ı telkin eder.

Stefan hararetli bir şekilde oyun üzerinde çalışmaya girişir. Bir taraftan kitapçıda karşısına çıkan Jerome F. Davies'in hayat hikâyesini okumaktadır. Davies dahi bir yazar olmakla birlikte aklını kaçıtırıp karısının kafasını kesmiştir. Stefan'ın çalışmaları bir türlü istediği gibi gitmemektedir. Bir kriz anında babasının kendisine getirdiği çayı bilgisayara döküp tüm işi yok eder ve oyun biter. Eğer hikâyede geri dönüp Stefan'ın babası Peter'a bağırmasını seçersek Peter oğlunu çalışmasından bir nebze uzaklaştırarak yemeğe götürme vaadiyle dışarı çıkarır. Arabada uyuyan Stefan gözünü San Juniper Hastanesi'nin önünde açar; Peter onu Dr. Haynes'e getirmiştir. Burada Stefan babasının kendisini aldattığını düşünüp sinirlenerek bir anda karşı yolda ortaya çıkan Colin Ritman'ın peşine düşerse Colin'in evine davet edilir, burada Colin'le birlikte LSD kullanarak halüsinasyon görmeye başlarlar. Colin burada paralel evrenler ve kontrol edilme üzerine komplo teorileri anlatarak Stefan'la balkondan atlamak üzerine bir iddiaya tutuşur: Tıpkı Pac-Man oyunundaki gibi ölüm de yaşam gibi bir yanılsamadır, yaşam bir labirentte geçerken, her ölüm farklı bir zaman çizgisinde yeniden doğuş ile devam etmektedir. Stefan atlarsa oyunun Tuckersoft tarafından tamamlandığı ve kötü eleştiriler aldığı bir sonla oyun biter. Colin atlarsa Stefan Bandersnatch kitabında ve tasarladığı oyunda da bulunan aslan görünümlü PAX adlı canavarı görerek babasının arabasında yeniden uyandığı ayırım noktasına geri döner.

Dr. Haynes'le gerçekleşen ikinci terapi seansında Stefan 'lucid dream' denilen uyurgezerliğe benzer, bilinci açık rüyalar gördüğünü, kahvaltıda ne yiyeceğinden hangi müziği dinleyeceğine, en basit küçük kararlara kadar hayatındaki hiçbir şeyin kontrolünün kendisinde olmadığını düşündüğünü belirtir. Dr. Haynes ilaçlarının dozajını artırır. Stefan ilaçlarını alırsa sağlığına kavuşur ancak oyun ortalama bir puanla karşılanarak nispeten başarısız olur; eğer ilaçları çöpe atar ya da tuvalete dökersek Stefan daha yoğun kaygı ve stres yaşadığı yeni bir çalışma dönemine girer. Teslim tarihi

geldiğinde Tuckersoft'ta oyunla ilgili kısa bir sunum yapılır ancak oyun çöker, çünkü Stephan oyuna devletin komplosuyla ilgili yeni bir yol eklemiştir. Stephan'a ekstra süre tanınır. Colin ortalarda yoktur ama Stephan'a verilmesi için bir video kaset bırakmıştır.

Stefan yeniden çalışmaya girer, bir taraftan da Colin'in ona verdiği kaseti çalıştırır. Jerome F. Davies hakkındaki bu belgeselde yazarın kendi kaderi üstünde hiçbir iradesi olmadığına inanmaya başladığını çünkü aslan görünümlü PAX adlı bir şeytanın emriyle karısının kendisine psikoaktif ilaçlar verdiğini iddia ettiği anlaşılır. Karısını öldürmesinin sebebi budur, duvarlara kaniyle bir sembol çizmiştir. Televizyondaki ses şöyle devam eder:

“Bu varoluşta neyi seçersek seçelim diğerinde tam tersini yaptığımız başka bir varoluş var. Bu tür bir düşünceyi mantıksal sonuçlarına kadar götürürseniz hareketlerinizin sebep olduğu suçlardan aklanırsınız. Onlar sizin hareketleriniz bile değil. Kontrolünüzden çıkmış. Kaderiniz dikte edilmiş. Yani niye cinayet işlemeyesiniz ki? Belki kader bunu istiyordur. Siz sadece bir kuklasınız.” (Black Mirror: Bandersnatch, 2018, Yön: David Slade)

Stefan yeni bir panik atak daha yaşayarak televizyonu kapatır. Bu kriz anında ya aile fotoğrafına ya da bir macera oyunu yazma rehberi olan Look Door, Get Key adlı kitaba yöneleceğiniz bir ayrım noktasına daha gelinir.

Kitabı alan Stefan, gece yarısı kucaklarında kitapla uyanır. Babasının odasına gizlice girer, kilitli kapının anahtarını alır, babanın gizli kasasını bulur. Kullanıcı/oyuncunun geçmiş tercihlerine göre beliren dört ayrı kod Stefan'ı farklı sonlara sürükler. JFD ve PAX yanlış şifrelerdir, kasa açılmaz, Stefan ya delirmiş Jerome F. Davies'i ya da canavar PAX'ı görerek girdiği kabustan uyanır. PACS kodu kasayı açar, içinde 'Program and Control Study' adlı dosyaların, fotoğraf ve diğer dokümanların olduğu gizli dosyalara ulaşılır. Stefan doğduğu günden beri bütün yaşamının kayıt altına alındığını, kontrol edildiğini, düzenli olarak kendisine ilaç verildiğini, Dr. Haynes ve babasının da yaşamını yöneten ve yönlendiren bu komploda aktif ajanlar olarak rol aldığını, annesiyle ilgili trajik olayın bir senaryo olduğunu, üzerinde denenilen bir tür travma başlatma çalışması olduğunu keşfeder. TOY kodu da kasayı açar, içinden babasının çocukken sakladığı oyuncak tavşan çıkar. Stefan annesinin tren yolculuğuna çıkacağı güne geri döner, bu sefer yatağın altında tavşanı bulur, geç kalınmıştır, trenin kaza yapacağı bellidir. Anneye gidip gitmemek seçenekleri çıkar. Eğer annesiyle birlikte trene binmeyi seçersek, Stefan ilk girdiği terapi seansında kriz geçirip ölür. Anneye gitmezsek tüm diğer seçeneklerde olduğu gibi tüm bu kabuslardan yeni bir iş gününe uyanılır.

Aile albümünü alan Stefan, gece yarısı kucağında fotoğrafla uyanır. Banyo aynasının içinden geçerek geçmişe döner, babasının tavşanı saklayışını görür ve kitap seçeneğinde olduğu gibi kabustan uyanarak yeni bir iş günü başlar.

Stefan yeniden başarısız olur, oyun çöker. Karşısına bu kez birbirinden pek de farklı olmayan iki seçenek çıkar: Bilgisayarın üstüne çay dök ve bilgisayarı parçala. Bunun üzerine Stefan bir farkındalık anı yaşayarak kendisine bu komutları kimin verdiğini sorgulamaya başlar. Böylece önünde yepyeni 3 seçenek çıkar, bu üç hikâye yolu Stefan'ı Bandersnatch'in son oyun finallerine götürür. Stefan 'bana bunu kim yapıyor?' diye sorduğunda Netflix, binary branch* sembolü ve P.A.C.S. kısaltması seçenekleriyle karşılaşır.

Stefan'ın sorusuna Netflix cevabı verirsek, bilgisayar monitöründe Netflix'in ne olduğuyla ilgili birtakım açıklamalar belirmeye başlar. Stefan 21. Yüzyıldaki bir streaming eğlence platformuna bütünüyle yabancı olduğu için bu açıklamaları anlamaz ancak yaşadığı bu garip deneyim sonunda kendisini üçüncü terapi seansında bulur. Gerçeklik duygusunu bütünüyle yitiren Stefan Netflix'in ne olduğunu Dr. Haynes'e açıklamaya çalışır. Dr. Haynes Stefan'ın anlattıklarındaki absürtlüğü göstermek için yaşadıklarının hiçbir eğlenceli yanının olmadığına, kendisinin içinde bulunduğu durumun, bizzat terapi seansının sıradanlığına dikkat çeker. Burada Stefan'ın gerçeklik duygusu bütünüyle parçalanır ve Dr. Haynes Stefan'a hikâyeyi daha eğlenceli kılmak isteyip istemediğini sorar. Her iki seçenek de (Yeah ve FUCK YEAH) Stefan ve Dr. Haynes arasında, terapi odasının ortasında, aksiyon filmlerinden fırlamış bir dövüşün başlamasına yol açar. Kavganın hemen başında Stefan'a dövüşe devam etmek yerine camdan atlama seçeneği verilir. Bunu yaparsak dördüncü duvar yıkılır, yönetmen çekimi durdurur, bu seçeneğin hikâyede olmadığını söyler. Stefan bir film setindedir, rejisi asistanlarından biri gelip repliklerini hatırlatır, Stefan'ı oynayan oyuncunun kafasının karışmış olduğunu fark edip sağlık personelinin sete çağırarak çıkar. Dövüşe devam edersek birkaç aksiyon sahnesine saçma bir şekilde babası da dahil olur. Stefan akli dengesini bütünüyle yitirmiş bir şekilde babası tarafından hastaneden yaka paça çıkarılır.

Stefan'ın sorusuna Binary Branch Sembolü ile yanıt verirsek, Stefan bütünüyle kontrolünü kaybedip babasını öldürme olasılığıyla karşı karşıya gelir. Eğer Stefan Peter'a zarar vermez, kendisini kontrol ederse, ağlamaya başlar, babası gelip Stefan'a sarılır,

* Bilgisayar programlama dilinde, talimatlar dizisindeki dallanma/çatallanmaları gösteren, Black Mirror evreninde uydurulmuş bir sembol.

oyun biter. Eğer babayı öldürmeyi seçerse cesedi göm ve cesedi parçala seçenekleriyle karşılaşır. Artık kendisini kontrol eden sesle rahat bir şekilde konuşmaya başlamıştır Stefan. Eğer cesedi gömerse oyunun asla tamamlanmadığı, geçmiş tercihler uyarınca beliren küçük farklılıklarla Tuckersoft'un battığı, Stefan'ın cinayetten tutuklandığı bir sonla oyun biter. Eğer cesedi parçalarsa Bandersnatch oyunu en iyi değerlendirme puanını alarak yayımlanır. Stefan Dr. Haynes ile üçüncü terapi seansında buluşmuştur, mutlu gibidir, babasının bir seyahate çıktığını söyler, sonunda başarmıştır. Ancak jenerik sonrasında Stefan'ın kısa süre sonra cinayetten tutuklandığı haberi görülür. Colin Ritman'ın kızı Pearl'ün günümüzde bir oyun tasarımcısına dönüştüğü, Bandersnatch'in yeni bir versiyonunu oluşturma işine girdiği anlaşılır. Ancak Bandersnatch laneti Pearl'ün de peşini bırakmaz, oyun çöker, Pearl bilgisayarın üzerine çay dökmekle onu parçalamak arasında kaldığı yeni bir delilik anında oyun bütünüyle biter.

4.1.1.1. Başlangıç varsayımı: öz-düşünümsel bir dijital kültür deneyimi

Bir yayın platformunun içinde ve annesinin ölümüyle ilgili suçluluk duygusuyla beslenen travmatik geçmişinin etkisinde sıkışmış ana karakterinin 'kendi hikâyeni seç' romanından bir bilgisayar oyunu tasarlamaya çalıştığı Bandersnatch, oyun ve etkileşim, katılım ve kontrol kavramlarının öne çıktığı bir dijital kültür deneyimi sunmaktadır. Film evrenini oluşturan bu yönler, giderek şiddetlenen psikotik bozukluk durumlarıyla boğuşan Stefan'ın oyunu tasarlama sürecini yönlendirerek Bandersnatch'i başarıyla bitirmeye çalışan seyircinin interaktif katılımıyla belirginleşmektedir. Başlangıçta kahvaltıda hangi gevreği yiyeceği ya da hangi müziği dinleyeceğiyle ilgili basit tercihlerinde yönlendirdiğimiz Stefan, travmatik geri dönüşler ve paranoyak sanrılar eşliğinde giderek daha zorlayıcı kararlar almak durumunda kalır. Böylece seyirciyi aynı zamanda bir oyuncuya dönüştüren, her hikâyeye seçeneğinin, her katılımın bir tür kontrol olarak sorunsallaştırıldığı, filmin üzerinde izlendiği yayın platformunun da probleme dahil edildiği bir tür öz-düşünümsel dijital kültür deneyimi ortaya çıkar. Sonunda, bilgisayar oyunlarının değerlendirildiği bir TV programında temsil edilen farklı sonlarla Bandersnatch oyunu tamamlanır fakat 5/5 puan alınan alternatif de dahil olmak üzere tüm olasılıklarda kaybedilen, dijital kültürü oluşturan teknolojilerin kullanıcı merkezli yapısının bir aldatmaca olarak temsil edildiği karanlık bir tablo ortaya çıkar. Stefan'ın kendisine örnek aldığı ünlü oyun tasarımcısı Colin Ritman'ın LSD etkisinde verdiği Pac-

Man'ın özgür irade yanılması örneği Black Mirror: Bandersnatch'i tanımlayan bir metafor olarak da işlerlik kazanır.

4.1.1.2. *Film dünyasının sembolik elementleri: oyun ekranı, katılım ve kontrol, travma ve paranoya*

Oyun Ekranı, özellikle retro monitörlerle hibrit bir form oluşturacak şekilde Bandersnatch'in uzay-zamansal kimliğini oluşturmaktadır. Colin Ritman'ın ya da Stefan'ın oyunları ile ilgili çalıştığı, oyuncularının etkileşime gireceği ara yüzeydir bu ekranlar. Aynı ekranlardan haberler ve belgeseller izlenir, belleğin bugünde ortaya çıktığı alan, travmatik anılarla köprü kurulan yerdir ekranlar. Seyirci olarak Bandersnatch oyununa katılan oyuncu/izleyicilerin etkileşime gireceği grafik alan da bizzat bu yüzeydir, alternatif sonlara, geçmiş bağlantı ve ayırım noktalarına gidileceğinde seçenekler farklı monitörlerle temsil edilir. Kaderinin farklı sonlarına sürüklediğimizde Stefan'ın nihai olarak yargılandığı son durak da yine burası, bilgisayar oyunlarının tanıtıldığı bir TV programıdır.



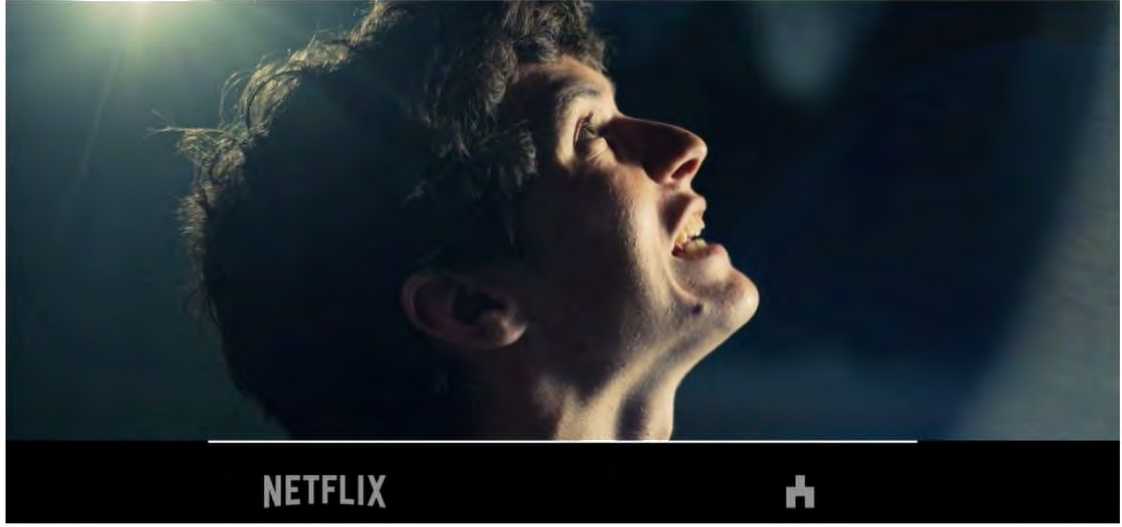
Görsel 4.1. Colin Ritman Stefan'a son tasarladığı oyun Nohzdyve'i gösterir (Black Mirror: Bandersnatch, 2018, Yön: David Slade).

Bandersnatch'te ekranlar bazen Davies'in çılgınlığına benzer birtakım unsurlar taşıyan sanrılarının, karısını nasıl öldürdüğünün anlatıldığı bir hafıza aracı olarak, bazen çocuk Stefan üzerinde Program ve Kontrol Çalışmaları çerçevesinde nasıl deneyler yapıldığının bir arşivi olarak, bazen de seyirci/oyuncunun hikâyesinin gidişatıyla ilgili tercihlerini yaptığı bir katman olarak ancak her zaman etkileşimin gerçekleştiği bir kaygan zemin, bir oyun alanı olarak inşa edilmektedir. Filmin en ilginç anlarından biri

Stefan'ın kontrol edildiğini fark ederek film dünyası içinden seyirciye seslendiği ve seçeneklerde filmin izlendiği platform olan Netflix'in adının belirdiği sekans olabilir.



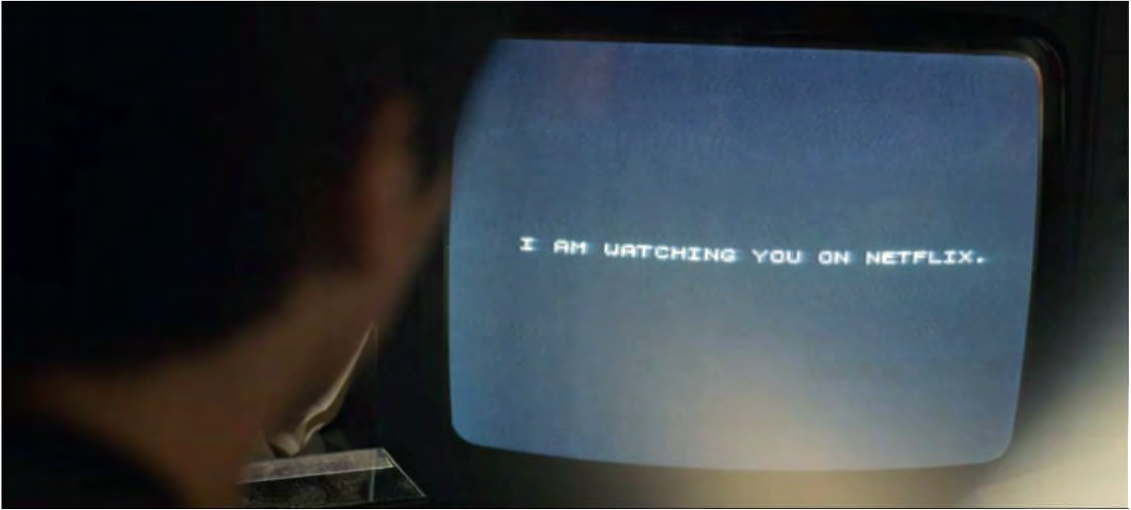
Görsel 4.2. Stefan, Colin'in evine gidip balkondan atlayarak intihar ettikten sonra film izleyiciye hikâye akışındaki önceki seçeneklere geri dönmek için bir fırsat sunar (*Black Mirror: Bandersnatch*, 2018, Yön: David Slade)



Görsel 4.3. Stefan – “Bana bunu kim yaptırtıyor? Kim var orada? Kimsin sen? Bana bir işaret ver. Hadi ama, oradaysan bana bir işaret ver.” (*Black Mirror: Bandersnatch*, 2018, Yön: David Slade).

Seyirci Stefan'ı yönlendirerek aslında oyun içerisinde temsil edilen özgür irade yanlısamasını bizzat Stefan üzerinde ve Netflix aracılığıyla kırmaktadır. Burada katılımcı yine ekran aracılığıyla doğrudan Stefan'la konuşmaya başlar. Ekranlar her yerdedir, Baudrillard'ın ‘ecran total’ (tam ekran) dediği bu durum (2002), etkileşimin, multi medyanın, videonun, bağlantılılığın, süratin her tarafı işgal ettiği, gerçekliğin ekrana dönüştüğü bir hiper-realite durumunu ortaya koymaktadır. Stefan ekranın içinde ve onlarla birlikte yaşayan yalnız bir çocuktur. Bu oyun alanından çıkamadığı için büyüyemez, gerçeklikten giderek kopar ve hiçbir olasılığın onu mutlu sona götüremediği

bir trajik imkânsızlık durumu içinde sıkışıp kalır. Oyun ekranının bir diğer yüzünü de oyun kavramı oluşturmaktadır. Stefan tavşan oyuncağından kopamadığı için büyümemiş, babası tarafından azarlanmış, oyunun sanal gerçekliğini bırakamadığı için annesini sonsuza kadar kaybetmiştir. Oyuncak, çocuğun gelişiminde bağımlı olduğu anneden ayrılmada bir kültürel geçiş nesnesi olarak işlev görür (Winnicott, 1998). Babası tarafından elinden alınan bu geçiş objesinin yokluğu Stefan’da oyun ve gerçeklik, anne ile baba arasında kaldığı bir arafta durum yaratmıştır. Stefan oyundan kurtulamadığı için değil oyunu bir kültürel geçiş aracı, bir olgunlaşma etkinliği olarak kullanamadığı için çıkışsız bir noktaya sürüklenir. Dolayısıyla ekranların oyunsu etkinliği Bandersnatch’te bir tür tahakküm aracı olarak anlamlandırılmıştır.



Görsel 4.4. “Netflix’te seni izliyorum.” (*Black Mirror: Bandersnatch*, 2018, Yön: David Slade).

Katılım ve kontrol, Bandersnatch dünyasında birbirine yapışık iki başlı bir sembolik yapı olarak işlerlik kazanmaktadır. Film, genç bir bilgisayar programcısının bir ‘kendi serüvenini yarat’ romanından benzer bir biçimde interaktif bir bilgisayar oyunu uyarlama macerasını konu edinir. Son kertede bütün film deneyimi seyircilerin olayların gidişatına yön verdiği interaktif bir katılımıla şekillenir. Bu üç katmanlı yapıda her katılım, her tercih, izleyiciyi oyuncuya, pasif alıcılardan aktif öznelerle dönüştürür. Her düğüm aynı zamanda labirenti yaratanlar tarafından oluşturulan kontrol mekanizmasına tabiiyeti de beraberinde getirmektedir. Katılımın kontrolle birlikte işlediği bu siberetik mekanizma labirent imgesi çeşitlemeleriyle görselleştirilir. Stefan’ın romandan tasarladığı oyun, odasının panosuna astığı hikâye akış çizelgelerini gösteren bir haritayla temsil edilir. Dijital kültür, kendisini oluşturan soyut matematik diline, hesaplanabilirliğin getirdiği hakimiyet ve denetime, ikili kod mantığının indirgeyciliğine

dayanmaktadır. Program dillerini şekillendiren algoritmalar, talimat kümeleri, bu soyut dili takip ederek günlük hayatımızı bütünüyle şekillendiren uygulamalara dönüşmektedir. Stefan'ın duvarında yol haritaları, Davies'in duvarlara karısının kanıyla çizdiği ikili dallanma sembolü, Pac-Man'in girdiği çıkışsız labirentin programlama ve kontrol anlamında (PAC, **Program And Control**) ele alınması labirent imgesinden türetilir.

Colin Ritman - Her oyunun bir mesajı vardır. Pac-Man gibi. PAC neyi temsil ediyor? P-A-C "Program ve Kontrol" Her şey bir metafor. Özgür iradesi olduğunu sanıyor; ama gerçekte bir labirentte, bir sistemin içinde sıkışmış durumda ve tek yapabildiği tüketmek. Muhtemelen kafasının içindeki şeytanlar tarafından takip ediliyor. Labirentin bir tarafından sıvışmayı başarır ne oluyor? Diğer taraftan çıkıyor. İnsanlar bunun mutlu bir oyun olduğunu düşünüyor, hayır, bu lanet bir kâbus ve en kötüsü de bu gerçek ve biz de içinde yaşıyoruz. Her şey koddan ibaret, dikkatli dinlersen sayıları duyabilirsin. Bu, sana nereye gidip nereye gidemeyeceğini dikte eden kozmik bir akış şeması. Sana bilgiyi verdim. Seni özgür bıraktım."



Görsel 4.5. Stephan terapistine şöyle der: “-Oyuncuya çok fazla seçenek vermeye çalışıyordum. Bu yüzden geri döndüm ve bir sürü şeyi çıkardım. Şimdi özgür iradeleri olduğuna inanıyorlar ama sonunda ben karar veriyorum.” Bir üst seviyede kendisi de seyirci tarafından kontrol edilmektedir. Stephan'ın Tuckersoft'un teklifini kabul edip etmeyeceğine seyirci/oyuncu karar vermektedir. (Black Mirror: Bandersnatch, 2018, Yön: David Slade).

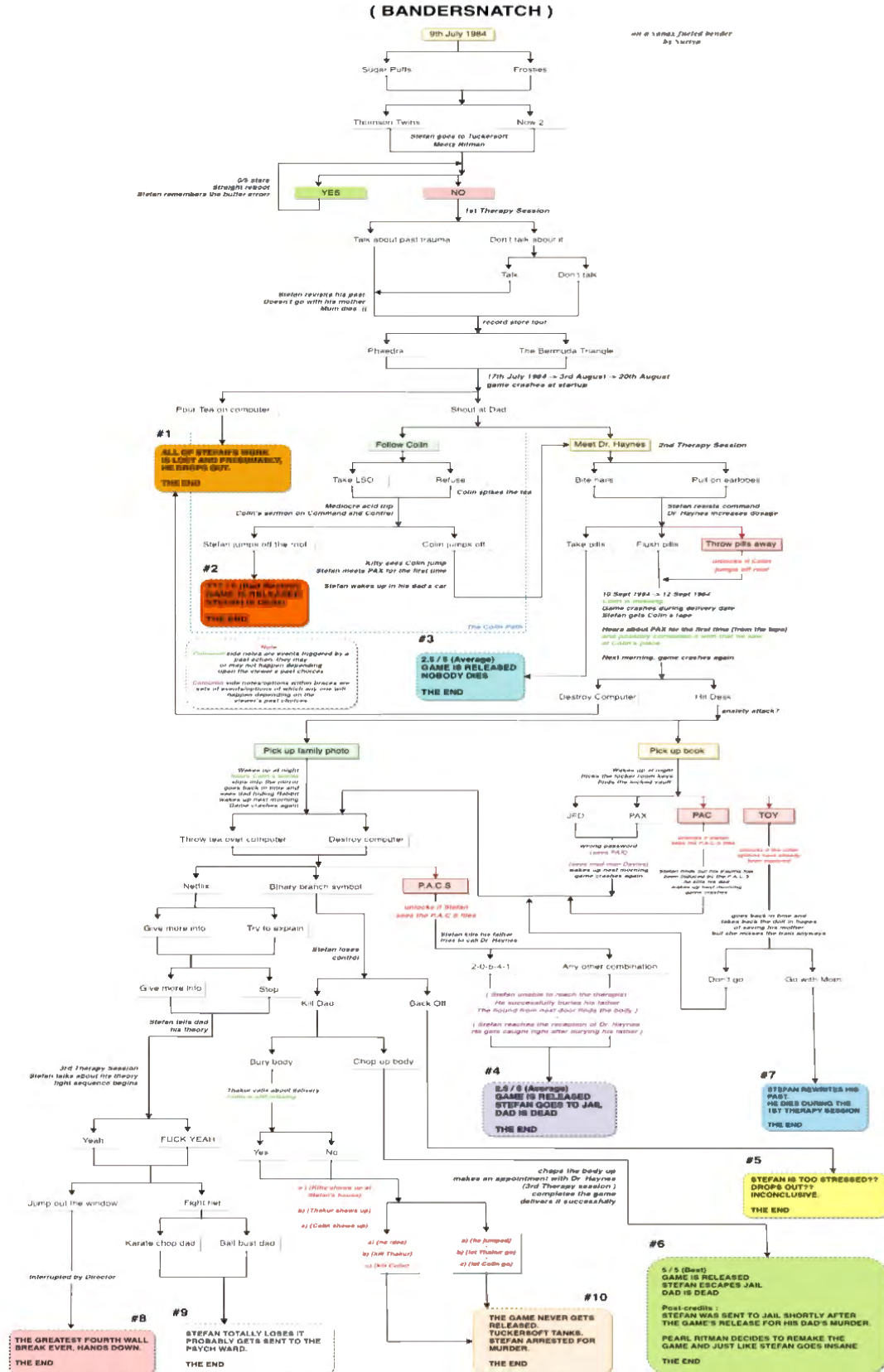
Dijital kültür, tüketiciye, izleyiciye, katılımcıya daha fazla seçenek sunan, deneyim tasarımı gibi (UX/UI Design) yeni uzmanlık alanlarıyla kullanıcının teknolojiyle olan ilişkisini belirleyen ara yüzlerin müşteri odaklı olarak dizayn edilmesine önem veren, izleyicinin aynı zamanda haber ve içerik üreticisi haline geldiği, özgür iradenin ve seçimlerimizin öne çıktığı bir katılım kültürüdür. Stefan'ın bu özgür irade ve katılımcılığın bir parça illüzyon olduğu gerçeğiyle ilgili farkındalığı hayatının kontrol edildiği, gözetlendiği, seçimlerinin başkaları tarafından belirlendiğiyle ilgili paranoyakça

düşler kurmasının da asıl sebebidir. Seçenekleri belirleyerek katılımcıları yönlendiren haritaları bir labirent gibi tasarlayanlar için yolların tuzaklarla örülü olduğu ve tasarımcı tarafından kontrol edildiği bilinmektedir.



Görsel 4.6. Stefan, akış şemalarıyla dolu odasında *Bandersnatch* oyununu programlıyor. Duvardaki notların üstünde kırmızı bantlarla oluşturulmuş binary branch sembolleri vardır (*Black Mirror: Bandersnatch*, 2018, Yön: David Slade).

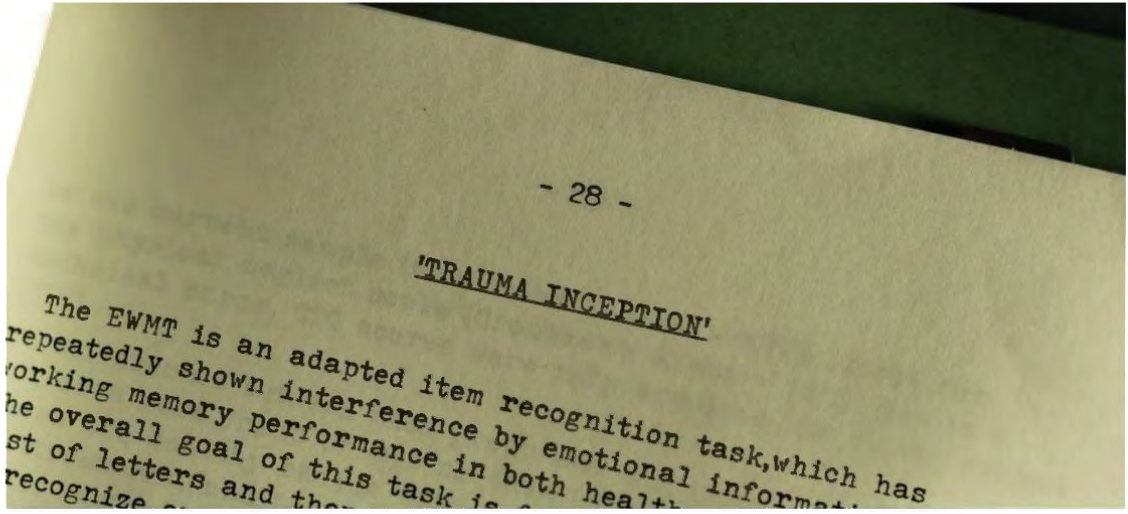
Tablo 4.1. Bandersnatch Akış Şeması: Reddit'te pablo_alab adlı kullanıcının yaptığı Bandersnatch'in akış şeması. Şöyle bir notla paylaşılmış: Geri dönüp tekrar gözden geçiremiyorum bile. Muhtemelen çok fazla hatası vardır. Onları gösterin muhtemelen daha eksiksiz ve kesin bir akış şemasıyla ortaya çıkabilirim.



Travma ve paranoya, filmin son sembolik yapısı olarak sayılabilir. İnteraktif katılıma dayalı film deneyimi Stefan'ın geçmişiyle örtüşecek şekilde travmatik bir deneyime dönüşür. Dijital kültürün hızı, ağlara, etkileşime dayalı yapısı kullanıcıların bilgiye, yiyeceklere, tatile, sağlık hizmetlerine, her türden ürüne ve hatta sekse erişmesini sağlayan, günlük hayatı kolaylaştırıcı teknolojik altyapılardan beslenen bir küresel sistem yaratmıştır. Uzam ve zamanın eriyip gittiği bu erişilebilirlik dünyasında kullanıcının kendisi de ulaşılabilir hale gelmiştir. Ağdaki her katılım bir tür kendini açık etmedir, her seçim, her adım daha çok iz bırakmak, daha çok denetim ve kontrol demektir. Ağdaki her hareketin bir veri olarak işlenerek karşımıza çıkacak diğer seçenekleri belirlediği bu algoritma zekâsı dijital kültürün şizofrenik yapısını belirler. Şizofreni vakalarında hastanın kendisini her şeye gücü yeten, kadir-i mutlak, tanrısal bir figür olarak görmesi ile belirsiz güçlerin gözetiminde, sürekli takip edilen ve kontrol edilen bir kukla olarak görmesi sıklıkla görülen bir durumdur (Merin, 2008). Hastalarda hezeyan olarak kabul edilen bu düşünce yapısı dijital kültür içinde sosyo-psikolojik bir olguya dönüşmektedir. Stefan annesiyle yapacağı seyahatte oyuncak tavşanını seçmiştir, trajik kazaya yol açan bu olay geri döndürülemez, aksine Stefan'ın önündeki yeni seçenekleri belirleyen bir adımdır. Stefan bu sebeple bir “kendi hikâyeni seç” romanını uyarlamak ister. Freud benzer örüntüleri hayatlarına davet eden travma bozukluklarını tanımlamak için “*yeniden yaşantılama zorlantısı*” kavramını önerir. Freud'a göre hasta travmatik olayı farklı biçimlerde yenileyerek denetimi altına almaya çalışmaktadır.



Görsel 4.7. Stefan'ın seçimlerle ilgili travması oyuncak tavşanında sembolik bir anlam kazanmıştır. Oyuncakçı bırakamaz, büyüyemez, bu sembolik olay başka bir oyun tasarımında yeniden canlandırılır (Black Mirror: Bandersnatch, 2018, Yön: David Slade).



Görsel 4.8. Stefan'ın paranoyası yaşadığı travmatik tecrübenin de bir kurgu olabileceği, tüm hayatının başkası tarafından sahnelenen bir oyun olabileceği fikri üzerinde yükselir (*Black Mirror: Bandersnatch*, 2018, Yön: David Slade).

Stefan'ın oyunu kaçınılmaz bir biçimde herkesi benzer karanlık sonlara götürür. Başlarda hangi mısır gevreğini seçeceğiyle ilgili yaptığımız tercihler sonlarda babasını hangi şekillerde öldüreceğiyle ilgili rahatsız edici noktalara doğru gider. Stefan'la birlikte oynadığımız *Bandersnatch* oyununun alternatif finallerinin birçoğunda kapana kısılmışızdır, en başarılı puanı aldığımız oyunda dahi Stefan'ın sonradan tutuklandığını öğreniriz. Yıllar sonra Colin'in kızı Pearle tarafından tasarlandığını öğrendiğimiz *Black Mirror: Bandersnatch* filminin tasarımcısı da Stefan gibi sorunlar yaşamaya başlamıştır. Paranoya ve komplo teorileri bilgisayar teknolojileri guruları arasında da popüler bir alt kültür temasıdır. Colin sarma sigarasını içerken paket sigaralarda striknin denilen bir zehrin kullanıldığını söyler, Stefan henüz başlarda babasının kapısını kilitleyişine, sigarasını stresli bir şekilde söndürüşüne, kıymalı eliyle tokalaşmak isteğişine dikkat kesilir. Dijital kültürün belirsizlikleriyle örülen tekinsizlik duygusu *Bandersnatch* dünyasında sürekli işleyen bir mekanizmadır.

4.1.2. İkinci aşama: açıklamadan derinlemesine anlamaya

4.1.2.1. Film dünyasının kökenleri: Facebook-Cambridge Analytica skandalı ve Netflix algoritmaları

Black Mirror: Bandersnatch, 2018 Aralık'ında Netflix'te yayınlandığında dünya *Facebook-Cambridge Analytica Veri Skandalı* ile çalkalanmaktaydı. Mart ayında, *The Observer of London* ve *The Guardian* ile birlikte çalışan *The New York Times*, sağ kanat bağışçılarından biri olan Robert Mercer'e ait ve Trump'ın eski yardımcısının yönetim

kurulunda olduđu Cambridge Analytica'nın bazı belgelerine ulaşmış, burada seçmen profilleri oluşturmak için Facebook'tan uygunsuz bir biçimde veri elde edildiği kanıtlanmış ve büyük bir soruşturma başlamıştır (Confessore, 2018). Facebook 2010 yılında *Open Graph* adlı bir güncelleme ile üçüncü taraf uygulamaların Facebook kullanıcılarının (ve hatta onların arkadaşlarının) kişisel verilerinin büyük kısmına ulaşmalarını sağlayacak bir platform geliştirmiştir. Bu uygulamalar kullanıcının adına, cinsiyetine, konumuna, doğum gününe, eğitimine, siyasi tercihlerine, ilişki durumuna, dini görüşlerine, çevrimiçi sohbet durumuna ve hatta ek izinlerle, kişinin özel mesajlarına erişebilmektedir. 2013 yılında Cambridge akademisyeni Aleksandr Kogan "*thisisyourdigitalife*" adlı, kullanıcıların bazı soruları yanıtlayarak psikolojik profillerinin çıkarılmasını sağlayan bir uygulama geliştirmiştir. 300.000 kullanıcıdan ücret karşılığında teste girerek ve kullanıcıların kendi arkadaş listelerine de ulaşarak milyonlarca profilin verisi bir araya getirilmiştir. Facebook 2014 yılında kullanıcı verilerinin geliştiriciler tarafından işlenmesine sınırlama getiren değişiklikler yapsa da 2016 ABD Başkanlık Seçimleri sürecinde hem Ted Cruz'un hem de Donald Trump'ın Cambridge Analytica verileriyle çalıştığı ortaya çıkmıştır (Meredith, 2018). Facebook'un CEO'su Mark Zuckerberg veri hırsızlığındaki rolü sebebiyle Kongre önünde özür dilemek ve Federal Ticaret Komisyonuna 5 milyar dolar gibi rekor düzeyde bir para cezası ödemek zorunda kalmıştır (Wong, 2019). Facebook-Cambridge Analytica veri hırsızlığı skandalı dijital kültür tarihi içinde önemli bir dönüm noktasını temsil etmektedir. Elbette Facebook ve Twitter gibi sosyal medya sitelerinin basit iletişim araçları olmadığı, verilen ücretsiz hizmetin karşılığında kullanıcıların verilerinin metalaştırıldığı bilinmekteydi. Christian Fuchs'un 'dijital emek' biçimlerinden biri olarak gördüğü (2015: 138-9), kullanıcının 'hem teknolojik hizmetlerin tüketicisi hem de veri, meta, değer ve karın üreticisi' olma durumu kültürel çalışmalarda konu edinmeye başlanmıştı. Ancak tıpkı Fuchs'un analizinde olduğu gibi hemen hemen aynı yıllarda basılan Dyer-Witford'un siber-proleterinde de (cyber-proletariat) (2015) 'dijital emek', bilgisayar parçalarını oluşturan madenlerin çıkarılmasında çalışan işçiler ya da Silikon Vadisi işçileri olarak anlaşılıyor, kullanıcı verilerinin metalaştırılması sadece reklam veren üçüncü parti şirketlerle kurulan ticari ilişkiler açısından ele alınıyordu. Hem ABD Başkanlık Seçimleri hem de Brexit sürecindeki 'Vote Leave' kampanyasında kullanıcı verilerinin kamuoyunu manipüle etmek için, üstelik yasa dışı bir biçimde siyasilere satılmasıyla ilgili ortaya çıkan skandal sosyal medyanın altın çağını bitiren yıkıcı bir etki

yapmıştır. Netflix yapımı *The Great Hack* isimli belgeselde (2019, Yön: Karim Amer, Jehane Noujaim) Cambridge Analytica'nın iş geliştirme müdürü Brittany Nicole Kaiser'i ve akademisyen David Carroll'u merkeze alarak skandalın iç yüzü anlatılmaktadır. Sosyal medya uygulamalarında kullanıcıların hareketleri, tercihleri, profil bilgileri, yazışmaları, beğenileri, yorumları gibi bu platformların iletişim kabiliyetleri olarak kutsanan niteliklerinden sağlanan verilerin sadece kullanıcılara bir şeyler satmak için değil onu yönlendirip manipüle etmek, kontrol etmek için de kullanılabileceği ortaya çıkmıştır. Christian Fuchs daha sonra *Trumpizm*le ilgili olarak 'dijital demagog' terimini kullanarak yeni çağın kapitalizmini 'otoriter' olarak tanımlayacaktır (2018). Sosyal medya botlarıyla yapay dikkat oluşturarak algoritmaları manipüle etmek, gerçeklik, doğruluk, hakikilik nosyonlarının yerine yarı otomatikleştirilmiş algı makineleri kurarak kitleleri kontrol altına almak bu yeni sistemin geçer akçesi haline gelmiştir (2018: 237).

Bandersnatch'in Netflix'te yayınlanmasından önce, sinema dünyasını etkileyen önemli olayların başında ise Netflix ile Cannes Film Festivali arasındaki çekişme gelmektedir. 2017'deki festivalde *The Meyerowitz Stories* (2017, Yön: Noah Baumbach) ve *Okja* (2017, Yön: Bong Joon Ho) ile ana yarışmada iki filmi yarışan Netflix tartışmaların odağında olmuş, jüri başkanı Pedro Almadovar basın konferansında Netflix'e karşı önceden hazırladığı bir bildiriye okumuştur. Altın Palmiye'nin büyük ekranda görülmeyen bir filme verilmesini uygun bulmadığını söyleyen Almadovar "bütün bunlar, yeni teknolojilere ve fırsatlara açık olmadığım veya bunları kutlamadığım anlamına gelmiyor, ancak hayatta olduğum sürece, izleyici için büyük ekranın büyüleyiciliği için savaşıyor olacağım" demiştir. Netflix'i savunan jüri üyesi Will Smith ise çocuklarının haftada iki kere sinemaya gittiğini ve aynı zamanda Netflix izlemeyi sevdiğini belirterek "Sinemaya gitmekle Netflix'te izlemek arasında çok az çelişki var" demiştir (Romano,2017). Festival başkanı Thierry Frémaux, bir sonraki yıl, Netflix'in Fransa'da sinemalarda gösterime girmeyi reddetmesi halinde filmlerinin Cannes'daki ana yarışmadan men edileceğini açıklamıştır. "Geçen yıl Fransa'da Noah Baumbach ve Bong Joon-ho'nun filmleri ne yazık ki gerçekten yoktu. Netflix'in algoritmalarında kayboldular. Bu filmler, film severlerin ruhuna ait değil. Yazık çünkü güzel filmler" (Keslassy, 2018). Sadece birkaç gün sonra Netflix baş içerik sorumlusu Ted Sarandos aynı dergide yayınlanan (Variety) söyleşisinde bütün Netflix içeriklerini festivalden çekeceklerini, Fransa'da gösterime girme kuralını Thierry'nin Netflix'i düşünerek getirdiğini söylemiştir. "Cannes'ı dünya sinema topluluğuna yeniden katılmaya davet

ediyoruz” diyen Sarandos şöyle devam etmiştir: “Thierry, değişikliğini açıkladığında internet tarihi ile Cannes tarihinin iki farklı şey olduğunu söyledi. Tabii ki ikisi farklı şeyler. Ama biz sinemanın geleceği olmayı seçiyoruz. Cannes sinema tarihinde sıkışık kalmayı seçiyorsa, kendi bilir” (Setoodeh, 2018). Netflix’in bütün bu tartışmalar içerisinde ortaya koyduğu belki de en güçlü cevaplardan biri Black Mirror: Bandersnatch olacaktır çünkü film neredeyse bir ‘bilgisayar oyunu’ mekaniğinden beslenerek hikâyedeki karakterlerin yönlendirilmesine dayanmakta ve büyük perdenin aksine, sadece smart tv’lerde, bilgisayar ve akıllı telefonlarda izlenilip oynanabilmekte ve deneyim başka hiçbir korsan kopyaya izin vermeyecek şekilde ancak Netflix platformu içinde kurulmuş bir algoritma yardımıyla şekillenebilmektedir.

Medya Çalışmaları alanında eğitim gördükten sonra bilgisayar oyunları üzerine çeşitli dergilerde yazılar yazmaya başlayan Charlie Brooker 2009 yılında *The Guardian*’da yayınlanan yazısında video oyunlarını neden sevdiğini açıklarken şöyle demektedir: “Oyun oynamıyorsanız, sadece bir şey kaçırmıyorsunuz, insanlık tarihinin en hızlı gelişen yaratıcı ortamını kasten görmezden geliyorsunuz” (Brooker, 2009). Yazının devamında dönemin kült oyunlarını ilgisiz izleyiciye tanıtan Brooker, TV ve gazetelerin bilgisayar oyunu dünyasına olan kayıtsızlığını sıklıkla hicveder. Yazıda ne internet ne yapay zeka ne de dijital kültürün diğer alametleri konu edinmiştir, Iphone piyasaya sürüleli sadece 2 yıl geçmiştir ve karşısına aldığı medya hala geleneksel medyadır. Black Mirror serisini başlatan ilk bölüm, *The National Anthem* (2001, Yön: Otto Bathurst), kızı teröristler tarafından kaçırılan İngiliz Başbakanının bir domuzla birlikte olmaya ve bu eylemini geleneksel TV’de canlı yayınlanmaya zorlanışını konu edinmektedir. Yıllar içinde çeşitli komedi TV programlarının da yaratıcısı olan Brooker, Black Mirror serisi ile yoluna devam etmiş, henüz ikinci sezonun sonunda, Channel 4’da yayınlanan *How Video Games Changed the World* adlı, 25 önemli oyunu konu ettiği bir program hazırlayıp sunmuştur.

2016 yılına gelindiğinde Brooker, Netflix’le anlaşarak serinin geleceği için önemli bir adım atmış ve Black Mirror’ın ortak ve yürütücü yapımcısı Annabel Jones ile Vox’ta yayınlanan önemli bir söyleşiye imza atmıştır. Burada sosyal medya, internet, algoritmalar, polarizasyon, yapay zeka ve diğer bir çok konuya değinen ikili, dijital teknolojinin sosyal ve kültürel yaşamdaki etkileri üzerine fikirlerini ortaya koymuştur (James, 2016).

“Todd VanDerWerff: Ne kadar gelişmiş olursa olsun, teknolojimizle ilişkimizde değişmeyen şey nedir?

Charlie Brooker: Hikâyeler arasında ortak bir nokta varsa, bu genellikle özgünlüğümüzle ve otantik bir deneyimi neyin oluşturduğıyla ve birbiri ardına ekranlara bakarken sürekli olarak küçük bir komaya girdiğiniz bir dünyada gerçekliğin ne anlama geldiğıyle ilgilidir. Bu güçlü araçların öngörülemeyen sonuçları başka bir şeydir. Ben büyük bir teknoloji aşığıyım ve her türden gizmos ve gadget’ı erken benimseyen biriyim. 90’larda video oyunları muhabiriydim. App Store’da yumruk atan Statler ve Waldorf* değiliz. Sosyal medya, akıllı telefonlar, gelmekte olan ve son on yılda her şeyi alt üst eden tüm teknolojiler gibi şeyler, çok güçlü araçlardır. Ama öngörülemeyen sonuçları da var. Sanki fazladan bir uzuv büyümüşüz gibi. Siz farkına bile varmadan, [o ekstra uzuv] bir bıçağı deviriyor ve insanları yaralıyor. Sanki bize sihirli güçler verilmiş ve bunları nasıl kullanacağımızı öğreniyoruz. Bu, hikâyelerin gerçekleşmesi için ilginç bir alan.” (James, 2016)

Konuşmayı öğrenen Homo Sapiens’in küfür etmeyi de öğrendiğini belirten Brooker, insan doğasının aşağı yukarı her zaman aynı olduğunu, internet, sosyal medya gibi araçları kullanım biçimimizin onu değiştirdiğini, çevrim içi dünyada en yüksek sesle söylenen en aşırı fikirlerin daha fazla eğlenceli bulunup ödüllendirildiğini belirtir. “Hikâyelerimizde, teknoloji hiçbir zaman kötü adam değil her zaman bir arka plandır veya bir insani karmaşaya yol açan bir McGuffin’dır, felakete yol açan şey her zaman bir insani zayıflıktır. Biz insanlar her zaman harika şekillerde çuvallayabiliyoruz” (James, 2016). Brooker aynı söyleşisinde içinde bulunduğumuz yankı odalarından çıkmanın birilerinin mevcut algoritmayı değiştirmesiyle mümkün olabileceğini belirtmektedir. “Birleşik Krallık’ta Brexit oylamasını yaptık ve bu, uyandığında ülkenin yarısının bizimle aynı fikirde olmadığını keşfeden benim gibi Londra medyası ahmakları için oldukça şok ediciydi. Bu kadar büyük bir şok olmamalı. Tüm bu fikir ve düşüncelere günlük olarak maruz kalmalıyım” (James, 2016).

Annabel Jones, Netflix’in kendilerine bir interaktif film yapma fikriyle ilk geldiklerinde kabul etmediklerini belirtir. Ancak daha sonra interaktiviteyi bir meta anlatı gibi benimseyerek kullanabilecekleri fikri Charlie Brooker’a cazip gelmeye başlamıştır. “İzleyicinin her şeyin ancak onların etkileşime girmesiyle ve sonra çelişkiye düşmesiyle var olabileceği bir interaktiviteyi benimsiyoruz” (Utichi, 2019). Dolayısıyla Bandersnatch’te etkileşim, daha fikir aşamasında, bir eklenti, bir teknolojik araç değil bizzat konunun kendisi olarak ortaya çıkmaktadır. Brooker başlangıçta izleyicinin tekrar tekrar başarısız olacağı, merkezinde bir bulmaca olan, her başarısızlığın bir telefon

* The Muppet Show’daki huysuz ve yaşlı iki kukla karakteri.

numarası verdiği bir oyun tasarlamıştır ancak insanlar beş basamaklı sayıları beş saniyeden fazla aklında tutamadığı için bu fikir başarısızlıkla sonuçlanmıştır. Bunun yerine Brooker, ne zaman bittiğinden asla emin olunamayan daha belirsiz bir yapı kurmuştur (Williams, 2022). Netflix, Brooker'ın interaktif hikâye haritasını hayata geçirebilmesi için *Branch Manager* adlı kurum içi bir hikâye anlatma aracı geliştirmiştir ve sonuç olarak hikâyede milyonlarca varyasyon bulunmaktadır. Netflix'in ürün yeniliği direktörü Carla Engelbrecht, izleyicilerin ne yapacaklarına dair herhangi bir seçim noktasındaki iki seçeneğin permütasyon matematiği göz önünde bulundurulduğunda izlenecek milyonlarca olasılık yoluna dönüştüğünü belirtmektedir. “Ancak bu, hayatımızın geri kalanını *Bandersnatch*'i keşfederek geçirebileceğiniz anlamına gelmiyor. Genel olarak, insanların dünyayı keşfetmek ve dünyanın farklı yönlerini ortaya çıkarmak için bir saatten iki buçuk saate kadar zaman harcamasını bekliyoruz” (Strause, 2018).

Etkileşimin kasıtlı bir belirsizlik içinde farklı yönlere doğru dağılmasını bir anlatım stratejisi olarak benimsediğini belirten Brooker, filmin tek bir mesajının olmadığını ancak hayali varsayımının (central conceit)* bir adamın bir şey tarafından kontrol edildiğinin farkına varması olduğunu belirtmektedir. “Ama orada gerçekten bir mesaj yok, deneyimlenecek çok şey var ve umarım eğlencelidir, duygusal kısımlar var, ilginç kısımlar var, yarım ağızla yapılan alaycı kısımlar var, rahatsız edici kısımlar var. Film, hedeften ziyade yolculukla ilgili.” (Welsh, 2019) Stefan'ı canlandıran Fionn Whitehead, aynı sahnenin farklı varyasyonlarını oynamanın yanı sıra, bazen aynı replikleri çok daha farklı, sanki onların farkındaymış gibi söylemesinin istendiğini belirtmiştir (Welsh, 2019b). *Black Mirror*'ın son iki sezonunda görsel efektler üzerinde çalışan McLean, haritadaki yaklaşık 250 video parçasının farklı dallara ayrılan anlatı yönlerinin her adımda birbirini etkilemesi için tekrar tekrar filme alındığını ve geliştirilen yeni teknolojinin izleyicilerin bir hikâyeyi kişisel olarak etkileyebilmeleri için yaptıkları seçimleri hatırlamasını sağladığını belirtmiştir. “Ancak Charlie'nin temada yaptığı zekice şey bu- özgür irade nedir? Kontrol nedir? Kontrol kimde? Bakılacak ve anlaşılacak her şey orada.” (Strause, 2018).

Hala 55 saatlik bilgisayar oyunları oynayan, gamer (oyuncu) kelimesinden nefret eden (“kendimize filmci demiyoruz öyle değil mi?”) (Williams, 2022) Brooker,

* Central conceit: Anlatının kabul edilebilir olması için seyircinin bazı kurgusal unsurları geçmiş gibi kabul etmeye rıza gösterdiği hayali tasarımlardır. Hayvanların insanların konuşmalarını anlayıp insanların onların çıkardığı sesleri anlamadığı animasyon filmler örnek verilebilir.

etkileşimli film geleneğinden beslense de Bandersnatch'ın 'oyun platformu olmayan bir platformda oynanan etkileşimli bir film' olarak tarif edilebilecek 'garip bir melez deneyim'e dayandığını belirtmektedir (Utichi, 2019). Brooker, sahneler ve bölümler arasında küçük boşluk ve bekleyişlere dayanan duraklamalar olduğu için 90'lardaki CD-Rom dönemi ya da sinemadaki etkileşim deneyiminin hantal olduğunu belirtir. Bandersnatch için yapılan arayüz tasarım testlerinde çok basit bir sinemaskop format ve zamanlayıcı mantık ile seçim süreci pürüzsüz hale getirilmiştir (Welsh, 2019). Tasarımın etkililiği elbette dijital teknolojik altyapının hızı ve kapasitesindeki gelişme ile mümkün olmaktadır.

Nihayetinde, Brooker'ın Bandersnatch'e uzanan geçmişi ve filmde ortaya konan tema ve biçimler düşünüldüğünde film dünyasının kökenlerinde iki önemli başlığın ön plana çıktığını söyleyebiliriz: *Etkileşim ve hızın bir tür kontrol mekanizmasını temsil etme arzusu ile seyirciye hoş vakit geçirtmek isteyen ve bunu algoritma mantığı çerçevesinde yeni bir ara yüz tasarımı ile gerçekleştiren oyun, oyunculuk ve oyunsuluk unsuru. Kaygı ve endişe ile eğlence ve hazzın bu türden bir karışımı dijital kültüre özgü belirsizlikleri temsil eden bir film dünyasının ortaya çıkmasını kolaylaştırmıştır.*

4.1.2.2. Yorumların tarihi: özgür irade ve disiplin felsefesinden dijital şematizme

Black Mirror: Bandersnatch hem Black Mirror serisinin bir devamı olması niteliğiyle uzun süre beklenen popüler bir dizi formatını devam ettirdiği için hem Netflix'te yayınlanacak bir interaktif drama lansmanı ile duyurulduğu ve sinemaseverlerin ve kamuoyunun ilgisini çektiği için hem de tartıştığı temalarla dijital kültürün karanlık bir yüzüne baktığı ve bunu farklı okumalara izin veren, gizli mesajlarla örülü bir bulmaca formunda oluşturduğu için akademisyenler, sinefiller, eleştirmenler ve kitlesel olarak geniş izleyici kalabalıkları tarafından farklı şekillerde ve farklı medya formatları içerisinde yorumlandı ve yorumlanmaya devam ediyor. Akademik çalışmalar, kitap ve kitap bölümleri, söyleşiler ve makaleler Bandersnatch'in yayınlanmasından birkaç sene sonra, dergi ve diğer süreli yayınlar çoğunlukla internette de dolaşıma giren ve özellikle Netflix'teki gösterimi kısa bir süre öncesinden başlayarak popülaritesini sürdürdüğü birkaç haftaya kapsayacak o kısa süre içinde, forumlar, bloglar, sözlükler ve dijital kültürün belki de binlerce parçaya ayrılmış kolektif zeka adacıkları olan topluluklarında ise sayısız ve sınırsız bir biçimde günümüze değin yorumlanmaya devam etmektedir. Kitaplar (1), internet dergi ve gazete köşeleri (2) ile her türlü kolektif yorum

havuzunu (3) üç ayrı başlık olarak ele aldığımızda ve kuş bakışı bir perspektifle bu birbiriyle bağlantılı adacıklara baktığımızda akademik çalışmaların ya da kitap bölümlerinin filmin yayın tarihi ile aralarına giren mesafe ve bir araştırma-inceleme perspektifi ile Bandersnatch'in dijital kültür temalarına dair derinlikli bir kavrayış geliştirme gayretinde olduğu görülmektedir. İnternet dergilerinde ise konuyla ilgili ilk izlenimler, ilk yorumlar ve daha çok tanıtıcı özetlerin eşlik ettiği bir ‘dikkat çekici yönler’ gösterme arayışının bulunduğu, bununla birlikte filmin sembolik yapısıyla ilişkili temalarla ilgili ilk değinilerin yapıldığı anlaşılmaktadır. Belki de milyonları bulan kullanıcı yorumlarının ortaya konulduğu forumlar, bloglar, film veritabanlarının ilgili bölümleri, YouTube gibi sosyal mecralar, sözlükler ve hatta korsan film izleme sitelerinde ise çok çeşitli fakat şematik perspektiflerle karşılaşılmaktadır. Burada yorumların tarihinin bütünü hız ve etkileşimin birbirine bağladığı devasa dijital kültür içerisinde harfi harfine sayıp dökmek mümkün olmadığından ve dil sorunu gibi doğal sınırlılıklardan, ayrıca araştırmacının kişisel kullanımlarının arama motorları dahil birçok sosyal medya uygulamasındaki sonuçları göstermede bir tür kişiselleştirilmiş filtreler olarak işlev görmesi sebebiyle belirli kısıtlar taşıyacağını belirtmek gerekir. Buna karşın İmdb.com, YouTube, ekşisözlük, Mubi, hdfilmcehennemi.com gibi sinemayla ilgili en çok ziyaret edilen ve kamuoyu nezdinde en çok bilinen sosyal medya siteleri ve film izleme platformlarındaki yorumları merkeze alarak ölçeğimizi daralttığımız ve belirli tipte yorumları örneklem içine aldığımız söylenebilir. Burada yorumların sinemayla ilgilenen, bu filmleri takip edip fikir beyan etmeye istekli, üyelik sistemiyle çalıştığı için belirli kod isimleri olan ve yorumlara, yorum tarihlerinin damgalandığı tipte değerlendirmeleri ele alınmıştır.

2022 yılında yayınlanan “*Black Mirror Üzerine Felsefi Yansımalar*” adlı derleme çalışmada Bandersnatch bir özgür irade meselesi olarak ele alınır. Schopenhauer ile Sartre felsefeleri arasında gidip gelen yazar (Lee, 2022), “kendi macerayı seç” olarak reklamı yapılan etkileşimli filmde ortaya çıkan bariz determinizmin Charlie Brooker açısından bir başarısızlık olmadığı, aksine Brooker’ın tam da varmak istediği nokta olduğunun altı çizilir. Bunun için Lee, iradenin temelde kendiliğinden ve irrasyonel olduğunun altını çizen Schopenhauer’in özgür iradeyi bir illüzyon olarak gören, acı ve umutsuzlukla örülü yaşam felsefesi ile Jean-Paul Sartre’ın özgür irade ve sorumluluğa inanan bakış açıları arasındaki farka vurgu yaparak Bandersnatch’in ikincisine daha yakın bir tutum aldığını iddia eder (Lee, 2022:81). “Hayatlarımızı ne kadar gerçek dışı yaşamayı

seçersek, o kadar insanlıktan çıkar ve mutsuz oluruz.” Bu bozulma bize teknoloji tarafından dayatılmamıştır, insan fantezi uğruna teknolojiyi kullanarak insani yakınlaşmanın zorlu yolundan yüz çevirmektedir sadece. Sartreci terimlerle, teknolojik gelişmelere olan aşırı bağlılığımız sebebiyle çağdaş sorunları suçlamak kendi sorumluluğumuzu dış koşullara kaydırarak onlardan başarısız bir şekilde kaçma çabası, bir tür kötü niyettir (kendini aldatma). İçsel doğamızın bizi teknolojinin dikkat dağıtıcı araçlarının peşine düşmeye zorladığını iddia etmek diğer bir kandırma biçimi olan iyi niyete düşme demektir. İyi niyetle insan sorumluluktan kaçmak için kendisini nesneleştirir. “Varoluş özden önce gelir”, yani biz yaptığımız seçimlerle kendimizi, en önemli eserimizi yaratan bir sanatçı gibi kendimizi yaratmaktayız (Lee, 2022:94). Bu sebeple bizi tek gerçek seçeneğimiz olan özgürlükten alıkoyan takıntılı bir şekilde oyun oynama saplantımızdır. Böylelikle oyun tasarımcısının seçimlerine kilitleniriz. Stefan bu anlamda Schopenhauer’in determinizminin kurbanı gibi gözükmektedir. Charlie Brooker’ın etkileşimli bir film içerisinde Stephan’a biçtiği rol ile seyircisini düşürdüğü pozisyon birbirinden farklı değildir, tek farkla: “her birimiz, teknolojimizin üzerimizde sahip olmasına izin verdiği eylemlerimiz üzerinde ne kadar kontrole sahip olacağına karar verme özgürlüğüne sahibiz. Brooker gerçekten özgürlüğümüzün olmadığına inansaydı, o zaman Black Mirror’ı en baştan yaratmazdı” (Lee, 2022:95).

“*Black Mirror*’daki Ahlaki Tekinsizlik” adlı derleme çalışmada (2021), Bandersnatch, Brooker’ın en büyük esin kaynaklarından biri olan *The Twilight Zone* serisindeki “*A World of Difference*” (1960, Yön: Ted Post) bölümüyle karşılaştırılır. Burada bir iş insanı hayatının bir film setinde geçtiği sanısına kapılmaktadır. Kahraman kurgusal benliğinin ötesinde hiçbir şeyi kavramsallaştıramaz, fantezi dünyasına sıkışmıştır, kırılğan duygusal durumu ve alkolizmi etken bir neden olsa da gerçekliğin doğasındaki bir belirsizliğin sorgulandığı açıktır. Hand’e göre bu tip fütüristik ve spekülative anlatılar “televizyonlarını izleyen” izleyicileri “gerçek” dünyaya farazi bir biçimde yerleştirerek dinamik bir biçimde teknoloji odaklı ev içi karanlık fantezi dünyamızın sorgulanmasına yol açmaktadır (2021: 32). Carden ve Gibson kurgusal benlik ile seyircinin etkinliği arasındaki bu farazi ilişkiye bir boyut daha ekleyerek Black Mirror hayranlarının Stefan’ın aslında orijinal Stefan’ın şiddetli bir cinayet anımı sürekli yeniden yaşamaya programlanmış bir çerez (*cookie*) olduğu fikrini dile getirdiğini belirtirler. Bu kavramsallaştırma içinde biz izleyici/oyuncular dünyanın her tarafında oyunu oynayarak Stefan’ı son derece üzücü birkaç sondan birine götüren komutları

vererek onun işkencesine dönüşürüz (Carden, Gibson,2021:145). Aynı kitaptaki “*Örtük Hafıza, Sorumluluk ve Etkileşim Mimarisi*” adlı çalışmasında Veel (2021) tıpkı *Hated in the Nation* (2016, Yön: James Hawes) bölümündeki gibi Bandersnatch’in de sorumluluk ve suç ortaklığı üzerine inşa edildiğini, bunu da izleyicinin olay örgüsünü etkileme yetenekleriyle oynayarak gerçekleştirdiğini iddia eder. Veel’a göre, etkileşimli Netflix platformunda bıraktığımız izler (muhtemel Google aramaları ve sosyal etkileşimlerinde bıraktığımız çevrimiçi izler gibi) ileride bize özel hikâyeler anlatmak konusunda platforma izin verecektir. Cambridge Analytica skandalının içeriğin kişiselleştirilerek belirli kullanıcıların nasıl hedef gösterilebildiğini örnek olarak verip hikâye anlatımının da bireysel olarak uyarlanabileceğinin, hatta Bandersnatch’in bir tür Netflix deneyi olabileceğinin altını çizer (Veel, 2021:166-7).

2020 yılında yayınlanan “*Black Mirror ve Felsefe: Karanlık Yansımalar*” adlı bir başka derleme çalışmada Lay ve Johnson, Bandersnatch’teki özgür irade sorununu öncelikle insan beyni ve sinir sistemi üzerine yapılan yakın dönem çalışmalarının perspektifinden ele alarak kontrol sorununa farklı bir bakış açısı getirirler. 1960’larda Hans Helmut Kornhuber ve Lüder Deecke “*hazır olma potansiyeli*” (*readiness potential*) adını verdikleri, karar verme sırasında beynin bilinçli karar verme ile hiçbir ilgisi olmayan bilinçsiz kısımlarında aktivitenin başlamasıyla ilgili bir fenomen keşfederler. 1980’lerde Benjamin Libet, kararın bilinçli olarak verilmeden en az 0,35 saniye önce ortaya çıktığını doğrulamış, daha sonra, nörobilimci John-Dylan Haynes, kararlara yol açan bilinçsiz etkinliğin, bilinçli karar verme sürecinden saniyeler önce gerçekleştiğine dair delillere yenilerini eklemişlerdir. Itzhak Fried, insanların beyinlerinin bilinçsiz kısımlarını izleyerek kararlarını (bilinçli olarak verilmeden önce) %80–90 oranında doğru tahmin etmiştir. Joseph LeDoux’nun *The Emotional Brain* adlı kitabında ifade ettiği limbik sistemden gelen duygulara yol açan sinyaller ile onları ketleyen prefrontal korteks arasındaki dinamik ilişkide ortaya çıkan bulgular karar vermede beynin bilinçsiz bölümlerinin etkin olduğu yönündedir (Lay, Johnson, 2020:200-201)

“Mevcut haliyle Bandersnatch, seçimlerimizi önceden belirlemek ve genellikle karşıt alternatiflerle sınırlandırmak için açıkça tasarlanmıştır. Tek seçeneğimiz, tasarımcıların, yazarların ve dizi yapımcılarının sahip olmamızı istedikleri seçeneklerdir. Peki ya dizinin tanımladığı koşulların kuralları dahilinde Stefan için istediğimiz seçimleri yapabiliydik? Tahıl gevrekleri arasında seçim yapmak yerine başka bir şey yemeyi ya da hiç kahvaltı yapmamayı seçebiliydik? Açıkçası, Charlie Brooker bunu istemezdi; hem de yasal ve

lojistik açıdan bir kabus olurdu! Ama başarabilseydi, bundan daha çok hoşlanmaz mıydık?”
(Lay, Johnson, 2020: 216)

Ancak yazarlar bu tür bir özgürlüğün önemli felsefi sorunlara yol açarak bizi anlamsızlığa götüreceğini iddia eder. Aristoteles’in *Poetika*’sında birbirini inandırıcı bir şekilde takip eden olayların anlatıya bir bütünlük kazandırdığını, dağınık ve gelişigüzel hikâyelerden zevk almadığımızı savunduğu bölümü örnek olarak gösterir. Seçimlerimizin sınırlanması sadece tasarımla ilgili kararlar değil oyunu ilgi çekici ve anlamlı kılan bir unsurdur. Susan Wolf anlamlılığın öznel ve nesnel değerlerin bir karışımından kaynaklandığı iddia eden görüşleriyle bu iddiasını desteklerler. Sonuç olarak gerçek bir mutlak özgürlük anlamsızdır, Bandersnatch’i alışverişlerde yaşadığımız her şeyi seçebileceksen hiçbir şeyi seçemediğimiz bir tür “seçim felci” durumuna sürüklenmeden, yani Sartre’ın ‘huzursuz mutlak özgürlüğü’ne kapılmadan, kısıtlamaları kabul ederek oynamamız gerekmektedir (216-17). Yine de Bandersnatch bizi hoş olmayan sonuçlara sürükleyerek grotesk davranışlarımızdan ötürü huzursuz hissetmemize yol açar. Stefan’ın babasıyla yüzleşip bir barda öğle yemeğinde onunla duygusal olarak uzlaşması gibi bir seçeneği yoktur. Onu öldürmeye karar verene kadar sürüklenir ve sadece onu gömmek veya doğrayarak parçalamak arasında bir tercih yapabiliriz. “Yalnızca korkunç seçenekleriniz varsa, korkunç bir şey yaptığımız için nasıl suçlanabilirsiniz?” (Lay, Johnson, 2020: 224) Böylece Bandersnatch internetin kısıtlayıcı seçenekleriyle hayatlarımızı nasıl kontrol ettiğine dair bir filme dönüşmektedir.

“*Black Mirror Aracılığıyla: Dijital Çağın Yan Etkilerinin Dekonstrüksiyonu*” adlı derleme çalışmada ise Sweney (2019), video oyun geliştiricilerinin kullandığı “*geri katlanan hikâye*” kavramıyla travmayı ilişkilendirerek Bandersnatch’e dair farklı bir perspektif sunar. Doğrusal olmayan ve dallanarak, ileri geri gidişlerle ilerleyen bu hikâye türünde farklı seçenekler varmış gibi görünse de sonuçta tek bir kaçınılmaz sona doğru ilerlenmektedir. Oyuncu kararlarıyla olayın gidişatına ne kadar yön verdiğini hissederse hissetsin olayların değiştirilemez bir yapısı vardır. Bandersnatch’te bu yapı Stefan’ın travmasıyla ilgili geri dönüşler, parçalanmış zihinsel yapısı ile ilişkilendirilir. Stefan annesinin acı kaybıyla ilgili anılarına defalarca geri döner ve filmdeki ender anlardan biri annesiyle vedalaştığı kritik bir anda yaşanır: Annesi Stefan’a geç kalacaklarını, kendisine katılıp katılamayacağını sorduğu ilk anda karşımıza çıkan tek seçenek: “hayır”dır. Böylece travmayla ve oyun mekaniğiyle bağlantılı olarak Stefan’ın geçmişi değiştiremeyeceği, biz oyuncuların da buna muktedir olmadığımız gerçeği ortaya çıkar.

Stefan'ın terapisti Dr. Haynes, bunu filmin sınırları içinde bizzat dile getirir: “Geçmiş değişmez Stefan. Ne kadar acı verici olursa olsun, onu değiştiremeyiz. Geriye dönüp bakarak farklı seçimler yapamayız. Hepimizin bunu kabul etmeyi öğrenmesi gerekiyor.” (Sweney, 2019: 277-8). Aynı kitaptaki “*Black Mirror'da Ölmek: Ölümlülüğümüzle Nasıl Başa Çıkabiliriz?*” adlı çalışmalarında Pérez ve Genovesi Bandersnatch'teki en tatmin edici sonun Stefan'ın birlikte öleceklerini bildiği halde annesiyle birlikte gitmeyi seçtiği çocukluğunda verdiği karar olduğunu savunurlar. Yetişkinlik dönemi boyunca beş yıldız peşinde koştuğu kendi hikâyeni seç oyununun yarattığı tatminsizliğin, hayatta kalmanın getirdiği suçluluğun, vicdan azabı ve acının yerini kabulleniş almıştır. Stephan banyo aynasının içinden geçerek kendi çocukluğuna gider ve kelimenin gerçek anlamıyla kendi macerasını seçebilir, böylece annenin ölümüyle baş etmenin yolu olarak kendi ölüm gerçeğini kucaklamak fikri ortaya çıkar. Stefan ancak böyle yaparak gerçek anlamıyla kendi hayatını yeniden kurabilir (Pérez, Genovesi, 2020: 293).

Akademik yayınlara baktığımızda yine derinlemesine yapılan analiz ve yorumlarla ve farklı perspektiflerle karşılaşırız. Twitter'da Bandersnatch üzerine atılmış 4000 tweet üzerinde yapılan bir araştırmada kullanıcıların deneyimlerini tanımlamak için kullanılan sıfatlar çevrimiçi bir kelime bulutu oluşturucuyla inşa edilerek bazı bulgulara ulaşan Nee, filmin sosyal medya üzerinde nasıl yorumlandığının bir örüntüsünü çıkarmıştır (2021). Tanımlayıcılar arasında vahşi, harika, eğlenceli, iyi ve aptal yer almakta ve veri setinden şu kategoriler ortaya çıkmaktadır: 1. Kontrol derecesi, 2. Algılanan gerçekçilik, 3. Sosyal konuşma, 4. Daldırma/akış, 5. Tamamlanma/kafa karışıklığı hissi. Kontrol derecesi üzerine yapılan yorumlarda sıklıkla iki seçenek arasında kalmaktan duyulan hoşnutsuzluk ile karanlık ve şiddetli seçenekler arasında kalmanın getirdiği yüksek kaygı ve stres söz konusuysen sosyal konuşma başlığında kullanıcıların deneyim aktarma, akış şemaları paylaşma ve gizli mesajlar hakkında bilgi paylaşmaya yönelik istekliliklerinin ortaya çıktığı görülmektedir. Algılanan gerçeklik karakterlerle güçlü bir özdeşleşme ve doğru karar verme çabasını ortaya koyarken daldırma/akış Bandersnatch'te geçirilen süreye yönelik ilgiyi yansıtmaktadır. Tamamlanma duygusu ise yaygın bir hayal kırıklığını, dizinin karanlık doğası sebebiyle yakalanması pek mümkün gözükmeyen mutlu son arayışının başarısızlığını göstermektedir (Nee, 2021: 1497-1500) Bir başka bulguya göre kullanıcılar deneyimlerini tanımlamaya ilgili kafa karışıklığı yaşamış ve ancak sosyal medyanın sağladığı etkileşim olanakları açısından deneyim interaktif film/TV şovu ya da oyun olarak görülebilmıştır (1500). Elnahla'ya

göre, Bandersnatch, Netflix'in bizi manipüle edip bir tüketim nesnesi olarak değerlendirdiğini gösteren bir etkileşimli türdür. Görünüşte önemsiz olan bir mısır gevreği seçimi bile Netflix adına gelecekte büyük fırsatlar sunmaktadır. Bu tercihler Netflix için değerli reklam bilgileri ve programatik ürün yerleştirme fırsatları sağlamaktadır (Elnahla, 2020: 508). "Geleneksel içerikle karşılaştırıldığında, etkileşimli tür, trend analizine ilişkin daha fazla örüntü keşfi ve iç görü üretme, izleyicilerin bir programı ne zaman ve ne kadar süreyle izlediğine ilişkin verileri toplama yeteneğine sahip yeni bir tür veri madenciliği biçimidir." Etkileşime katılanların müzik zevki, ürün tercihi ve insan davranışına bağlılık gibi gerçek zamanlı kararların göstergesi elde edilmektedir. Görünürde Netflix'in bize Black Mirror dünyasını kontrol eden ve her şeyi bilen bir varlık olan yeni tanrılar olma fırsatı verişine daha yakından baktığımızda kontrolün bizden çok onlarda olduğu anlaşılmaktadır: "bize ne kadar çok kontrol verilirse, o kadar çok manipüle edilirim." (2020: 509) Conley ve Burroughs ise (2020) Black Mirror dijital tekno-kültürün aşırılıklarına karşı güçlendirilmiş bir deneyimsel benzerlik sunarak izleyicilerini karanlık geleceğin zehriyle etkili bir şekilde 'aşılacağını' savunmaktadırlar. Black Mirror'ın birçok bölümü onlara göre dijital öznenin davranış modelleri ve dolayimli boyun eğmenin karmaşasına dayanmaktadır. Bandersnatch, bir deneyimsel eleştiri modu olarak performatif bir altyapı sunmakta, böylece izleyicileri kendi sayısallaştırılmış interpasifliklerinin hüküm ve koşullarını düşünmeye teşvik etmektedir. Seçimlerimiz algoritmik olarak önceden şekillendirilen sonuçlara doğru dağılmakta, dijital özgürlük 'tekno evanjelik' bir fantezi halini almaktadır (2020:121). Stefan birileri tarafından kontrol edildiğini fark edip ekranındaki Netflix yazısıyla karşılaştığında fark edilen gerçeklik budur.

"Stefan'a bir işaret vermemeye "karar versek" bile, yine de Stefan'a meta-söylemsel bir şekilde "Netflix'in tam olarak ne olduğunu" açıklamaya zorlanıyoruz. Bunu yapmak, platformu kendi kullanımımızı açıklama zorunluluğunu ve Stefan'ın nihai şartlandırmasını ("Netflix'te biri tarafından kontrol ediliyorsunuz") içerir. Bu, Stefan'la birlikte algoritmik boyun eğmeyle hem şekillendirdiğimiz hem de şekillendiğimiz, önceki tasarımın görünmez eli olan ve olaydan sonra tercih görüntüsü veren tasarlanmış bir yansıma anıdır. (...) "İzleyici" ve "etkileşimci" aslında eylemleri büyük ölçüde kontrol edilen aktörlerdir." (Conley, Burroughs, 2020: 128-9)

Etkileşimli televizyonun yeni bir tür kontrol illüzyonuna yol açtığını savunan Enns (2021), izleyiciden belirli seçimler yapmasını bekleyen Bandersnatch'in bizzat bu yanıltıcı doğa hakkında olduğunu belirtir. Kendi maceranın seç romanından bilgisayar

oyunu tasarlamaya çalışan kahramanımız (bu onu yavaş yavaş delirtir), ilaçlarını almayı bırakmaya karar verdiğinde (akıl hastalığı şiddetlenir) babasını öldürmeyle sonuçlanan bir dizi olayın içinden geçer (bu zihinsel çöküşünün doruk noktasıdır) (Enns, 2021:940). Her seferinde kahraman, anlatının getirdiği seçimlere direnmeye çalışır ve kendi eylemlerinin kontrolünü kaybettiği için şikâyet eder. Netflix yazısının Stefan'ın ekranında belirmesi izleyiciye bir kontrol duygusu vermek yerine nahoş bir biçimde ne ölçüde kontrolünü yitirdiğini ortaya koymaktadır (Enns,2021:941). Bütün bunların dışında, hiçbir şey yapmamayı tercih etmek yerine bizi sürekli seçim yapmaya ve bir şeyler istemeye teşvik eden sistem tam da kapitalist yaşam tarzının bir versiyonu gibi gözükmektedir. Başlardaki mısır gevreğini tercih edişimiz sadece belirli reklamcılık türlerini kopyalayarak bu kapitalist ilişkiyi fark etmemize yol açmaz aynı zamanda ücretsiz görüntüleme vaadi karşılığında abonelik hizmetlerine ürün yerleştiren birçok sosyal medya uygulamasını da hicveder. “Bir izleyicinin seçimleri, benzersiz bir anlatı oluşturmaya hizmet etmese de benzersiz bir profil veya ‘veri çifti’ oluşturmak için kullanılabilirler; bu, bir kez daha Orwell'in interaktif televizyonu bir gözetim sistemi olarak görme vizyonunu çağırır.” (Enns,2021:941) Bandersnatch'in kullanıcı deneyimi ve algısına odaklanan bir başka çalışmada Roth ve Harmut (2019) birçok katılımcının, döngüsel anlatı dalındaki kafa karışıklığı ve ‘gerçek’ sonu bulma mücadelesine bağlı olarak, bir noktada ilgi kaybı yaşadığını ortaya çıkarmıştır. “İnteraktif Dijital Anlatıların tasarımının ve keyfinin temelinde, anlatının ilerlemesini etkileme gücü olan kullanıcı temsili yatmaktadır. İronik bir şekilde, Bandersnatch'in anlatısı, kontrole sahip olmamakla ilgilidir.” (2019:253)

28 Aralık 2018'de gösterime giren Bandersnatch'in en yoğun ve hızlı biçimde yorumlandığı alan gerek basılı gerek dijital olsun, sinema inceleme ve araştırmalarının, eleştirilerin yayınlandığı dergi ve gazeteler oldu. Burada Bandersnatch'in yayınlanmasından hemen sonra değerlendirmeler yapıldığı için, yani araya belirli bir entelektüel mesafe girmediği için, yazarların filmin sembolik evreniyle karmaşık bir etkileşime girdiği söylenemez. Bu sebeple daha çok deneyimin kendisine odaklanan yazılar yazılmıştır. Bununla birlikte bazı değerlendirmelerin bu sembolik yapılara dair nüve niteliğinde yorumlar yaptığı ve aslında ileriki çalışmalar için de bir referans noktası oluşturdukları söylenebilir.

Sıcağı sıcağına yayınlanan esprili Tweetleri derlediği yazısında McGrath şöyle diyor: “Oyun değiştiren? Evet. Kesinlikle muhteşem? Evet. Gizli mesajlarla dolu bir

takoz mu? Tabii ki. Ayrıca her zaman inanılmaz derecede stresli.” (2018). Bununla birlikte, bazı izleyiciler, hangi seçimleri yaparlarsa yapsınlar, hikâyenin karamsar bir dönüş yaparak iç karartıcı bir sona yol açtığından şikâyet etmektedirler (Harris, Lyons ve Ryan 2019). Filmin henüz başında Tuckersoft’taki iş teklifini kabul edip oyunun başarısızlıkla sonuçlandığı bir sona ulaşmak ve sonra başa dönüp diğer seçenek olan “evde çalışmayı” seçmeye itilmek en rahatsız edici yöntemlerden biri olarak görülmüştür: “Filmin bu kadar erken bir aşamasında, belirli bir ekmek kırıntısını takip etmezsem maceranın sona ereceği konusunda bilgilendirilmek rahatsız ediciydi.” (Harris, Lyons ve Ryan 2019) Bandersnatch yayınlandığı bu erken dönemde korku, bilimkurgu ve 80’ler nostaljisi olarak tanımlanmakta, film mi, oyun mu, yoksa orijinal bir dizi bölümü mü olduğuna bir türlü karar verilememektedir (Rubin, 2018; Shannon, 2018). Shannon etkileşim ara yüzünün kusursuz bir biçimde işlediğine, deneyimin kesintisiz oluşuna dikkat çeker. Shannon’a göre, *"kontrol etmeye çalıştığı teknoloji tarafından deliye dönen adam"* oldukça hazır bir "Black Mirror" olay örgüsü olmasına karşın Charlie Brooker’ın araç ve mesajla oynadığı zekice yollar sayesinde Bandersnatch güçlü bir uygulama olarak ortaya çıkmaktadır (2018). Bununla birlikte, Lowry (2018), topladığı coşku ne olursa olsun, deneyimin geliştikçe sönmeye başladığını ve belki de bir psikolojik gerilim için oldukça tanıdık bir olay örgüsünün takip edildiğini belirtir. Türkiye’deki ender inceleme yazılarından birinde Özge Özdemir, Bandersnatch’te teknolojinin insan hayatını sıkı bir şekilde kontrol eden bir mekanizmaya dönüşmesinin ele alındığını, hayattaki en küçük tercihlerin bile belirlenmiş olduğunun altının çizildiğini iddia eder. Filmde günümüz dünyasında ya da karanlık distopya senaryoları içinde insanın halen özgür bir iradeye sahip olduğundan bahsetmenin mümkün olup olmadığı sorgulanmaktadır (Özdemir, 2019). Bandersnatch’in yeni bir görsel hikâye anlatımı içinde seçim özgürlüğü yanılması hakkında bir meta-anlatı oluşuna dikkat çeken Quinn, Netflix aracılığıyla kontrol edildiğini fark eden Stefan’ın kafa karışıklığının seyircide de oluştuğunu belirtir: “Elbette, izleyici olarak siz, başından beri belirli bir dizi sonuca doğru yönlendiriliyorsunuz. Bazı seçenekleriniz var ama aslında o kadar da değil. Stefan gibi siz de sizi kimin kontrol ettiğini merak edebilirsiniz. Ama bunun cevabını zaten biliyorsun, değil mi?” (2019). Etkileşim düzeyindeki sıkıcılığa dikkat çeken Holmes, filmin kitabın aksine doğrusal bir yapısının olduğunu belirtir. Diğer seçeneklerin neler olduğunu araştırmak isteyen izleyici, okuyucunun aksine ilgili bölüme sıçramak yerine benzer olayları defalarca izlemek durumunda kalır. “Zaten bunu yapmak istiyorlardı” ile

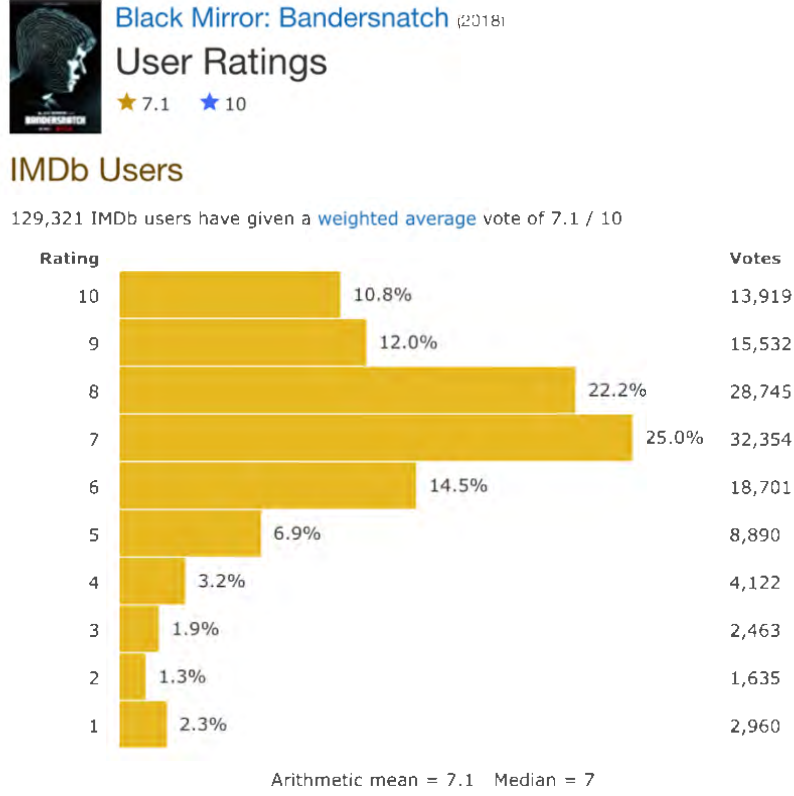
açıklanamayacak bu bıkkınlık halinin kafa karışıklığına da yol açarak seyir zevkini düşürdüğünü iddia eder (Holes, 2018). *Salon*'da yazan Spencer (2019), Lyotard'ın "Postmodern Durum" adlı 1984 tarihli kült eserinden -evrensel bir referans noktasını kaybetmiş, çok kutuplu bir post-endüstriyel dünya tanımını- örnek vererek Bandersnatch'in bu kaygan, "hakikat-sonrası" dünyanın bir ürünü olduğunu iddia eder. "Şov, açık bir şekilde anti-kapitalist olmasa da her zaman zayıf bir şekilde tüketim karşıtı olmuştur, özellikle Silikon Vadisi'nin kendine özgü tekno-kapitalizminin bizi nasıl metalaştırdığını ve insanlıktan çıkardığını tasvir ederken" (Spencer, 2019). Cumming de benzer bir biçimde filmi eski bir postmodern soruyla birlikte analiz eder: "Kuralları çiğnemek söz konusu olduğunda ne kadar ileri gidilebilir?" Büyük şirketlerin gözetleme ve kullanıcıları izleme olanaklarından korkan insanların Bandersnatch'ten keyif almasını ironik bulur çünkü Netflix bu şovuyla milyonlarca veri noktası elde etmiştir. Kişisel deneyimini de aktaran Cumming, ilk 20 dakikayı izledikten sonra neler kaçırdığını görmek için geri dönmeye istekli olmadığını anlatır. Ancak Brooker'ın çoğu oyuncunun asla görmeyeceğini bildikleri pek çok malzemeyi dahil edecek bir açık dünya oyun tasarımcısı gibi düşündüğünü de ifade eder. Elderkin (2018), Bandersnatch'in tuhaf bir fantastik romandan sonra zihinsel çöküntü yaşayan bir adamın hikâyesi olmadığına, yas tutan bir adam hakkında oluşuna dikkat çeker. Stefan geçmişindeki bir hatadan dolayı suçlu hisseder ve bundan nasıl kurtulabileceğinden emin değildir. Geçmişe dönüp geçmişini değiştirmek, her şeye mal olsa da annesiyle yeniden birlikte olmak ister. Beyaz tavşan finali, özgür iradenin kutlandığı tek sonudur, izleyici kendisi için değil, Stephan için neyin iyi olduğunu düşünmeye itilir, böylece röntgenci pozisyonunun yerini empati alır. *The Hollywood Reporter*'dan Knight, 1984 yılının George Orwell ile bağlantısına, Willian S. Burroughs gibi başka bir bilim-kurgu yazarının karısını öldürüşüne, Phillip K. Dick'in yaşamının son yıllarında paranoyak sanrılarla mücadele edişine dikkat çeker. Karakter eylemleri üzerinde hiçbir kontrol ve gücü olmamasıyla ilgili bir korkunun temsilcisi gibidir (Knight, 2019). *Mirror*'dan Rowney, Stefan'ın 7 Temmuz 1984'te uyandığını ve bu tarihin gerçekte *Imagine Software* adlı oyun şirketinin Bandersnatch adlı bir oyun piyasaya sürmeye hazırlanırken iflas ettiği tarih oluşuna dikkat çeker. Stefan'ın mutlu olduğu bir son yok gibidir. Brooker bunun için "Stefan'ın hayatında ne kadar az sürtüşme olursa, seyirci için hikâye o kadar sıkıcılaşıyor" diyerek açıklamaktadır (Rowney,2018). Heritage ise Bandersnatch'in dehasının "bir etkileşim eleştirisi" olmasından kaynaklandığını savunur. Stefan sadece başkası tarafından kontrol edildiğini

anladığında özgür iradesini sorgulamaya başlamaz, aynı zamanda ikili seçeneklerin kısıtlamalarına da karşı koyar. Goslin ise (2018), filmde annesinin ölümünden kendini sorumlu tutan bir çocuğun Kendi Maceranı Seç tarzı hikâyelere tehlikeli bir şekilde takıntılı hale gelmesi fikrinin üzerine gidildiğini belirtir. Fakat filmin sadece nihai hedefine doğru bir köprü olarak bu önermeyle ilgilendiğini ve ancak kendisi hakkında bir meta yorum olarak düşünülebileceğini belirtir. “Bandersnatch, özgür irade konusundaki sonuçsuz yorumlarına bu kadar takıntılı olmasaydı, izleyebileceğimiz daha eğlenceli ve ilginç bir film olabilirdi.” Bandersnatch bir hükümet komplosu gerilimine, bir zamanda yolculuk dramasına, bir seri katil komedisine veya bir aksiyon filmine dönüşebilecek potansiyeli taşır ancak bu birkaç eğlenceli sahne sadece sona doğru gelir ve her seferinde sadece birkaç dakika sürerek ve sonra birdenbire kaybolarak bitmektedir (Goslin, 2018).

Dijital kültürün sacayaklarını oluşturan en güçlü yapılardan bazıları, etkileşim, akışkanlık, hız, sayısallık ve hesaplanabilirlik ile küresellik, Jenkins’in (2006) *kolektif akıl* dediği bir olguya yol açarak internet ortamını bir yorumlar ve beğeniler okyanusu haline getirmiştir. Bir tür katılımcı kültürün parçası olarak dijital çağ çevrimiçi hale gelen her türden kullanıcıyı haberci haline getirmiş, medya içeriklerinin pasif alıcılığı yerini kendi içeriğini üreten, tanıtan ve yayan kullanıcı içeriklerine bırakmıştır. Dolayısıyla bir dijital kültürde sinemanın yorumbilgisine ilgili çağın temel kavramları bağlamında ulaşmaya çalışan bu çalışmada sıradan kullanıcının yorumlarına yer verilmemesi düşünülemez.

Öncelikle popüler film veri tabanlarından biri olan *IMDB.com*’daki yorumlara bakıldığında, 1000’den fazla içerikle karşılanmaktadır. Bununla birlikte puanlama sayısı 129,321 olarak gözüküyor (Mart, 2023). Puanlama sistemleri ‘yorum’ açısından bir şey ifade etmiyor gözükse de filmler hakkındaki beğeni yargılarının dijital kültürde neye dönüştüğünü göstermesi bakımından önemlidirler. Beğeni, sayısallaştırılmış bir değer atanarak ifade edilir, böylece hesaplanabilir, istatikleştirilebilirler.

Tablo 4.2. *Black Mirror: Bandersnatch* IMDB.com'daki Reytinq Grafiđi: Sayısal puanlamalara dnk demografik yapının grafikler tm IMDB.com yelerine aık bir veri olarak paylařılmaktadır.



“SİKICI VE GSTERİŐİ: Bence Netflix, bu sıkıcı hikâyeyle odadaki en zeki insanlar olduklarına inanmamızı istiyor. Nasıl seim yaparsanız yapın, istedikleri bu deđilse, size söylediklerini yapana kadar tekrar ediyor. Umarım bu 5. sezon iin kt bir alâmet deđildir. (rdmcflyers-95247. 29 December 2018)

Dayanılmaz Sıkıcı: Ne kadar yavaş ve sıkıcı olduđuna inanmak zor. İlk izlediđimde uyuyakalmıřtım ve geri dndđmde aynı derecede sıkıcı buldum ama sonuna kadar srdrdm. (ysstog 30 December 2018)

Bu Filmi Anlayan Tek Kiři Ben Miyim? Burada "Farklı bir seim yapana kadar filmdeki "x" noktasına geri dnmeye devam ettik ..." diyen ve bu nedenle sıkıcı ve uzun bulduklarını vb. syleyenler... Bu etkileřimli bir filmin yenilikiliđine sahip. Mesele řu ki, Stefan bir g tarafından kontrol edildiđini hissediyor (o biziz). Ancak belirli seenekleri semezsek, sahnelerin tm dngs iin yeniden oynatılması gerekiyor. Stefan gibi biz de kontrol ediyoruz. Dođru seimleri yapmazsak, yapana kadar geri getiriliriz. Kontrol altındayız. (5 Jan 2019)”

IMDB yorum bankasında dolařtıķça filmin izleyiciyle oynadıđı oyunu fark edip yorumlayanların zamanla ortaya ıktıđını, bununla birlikte en ok etkileřim alan yorumların filmi en az beđenenlerle en dřk puan verenlere ynelik olduđu grlebilir. Yorumların genelinde etkileřimin beklenen dzeyde olmayıřı, sıkıcılık, seeneklerin

kontrol ediliyor, önceden düzenleniyor oluşu gibi unsurlar ön plana çıkmaktadır. Yorumların ana merkezi kullanıcıların filme dair duygusal tepkilerinden oluşuyor ve filmin estetik boyutlarına dikkat çekiliyor. Burada ‘anlam arayışı’nın ve derinlemesine bir kavrayış çabasının yerini kısa ve vurucu yorumlar alıyor. Mecranın getirdiği karakter sınırlamalarıyla birlikte daralan bu yorumlama spektrumunun sayısal değerlendirme bekleyen yapı gereği keskin ve tek boyutlu bir hale geldiği gözlemlenebiliyor. Popüler Sinema sitelerinden Rotten Tomatoes’da ise sadece iki kullanıcı değerlendirmesi girilmiş:

“Black Mirror dünyasında, hepimiz Charlie Brooker’ın piyonlarıyız, hayatın bir anlamı olduğuna ve mutluluğun (henüz fark etmediyseniz) genellikle ulaşılamaz bir fantezi olduğuna dair yanlış bir şekilde inandırılmışız. (Rohan Naahar – Hindustan Times)

Bir filmde, bir TV programında, Netflix’te veya başka bir şeyde yaşadığım hiçbir şeye benzemiyor. Kullanıcı deneyimi kusursuz, izleyiciler gerçek zamanlı olarak kararlar alıyor ve hikâye kesintisiz akıyor. (Matt Miller – Esquire Magazine)”

Başka bir film izleme platformu olan ve daha çok Arthouse filmlerin gösterimlerinin yapıldığı *MUBI.com* platformu da kendine ait bir film veri tabanına ve kullanıcıların kişisel hesaplarıyla burada filmler hakkında yorumlar yapabileceği bir ara yüze sahip. Bandersnatch’in Netflix dışında bir platformda izlenmesi mümkün olmasa da MUBI kullanıcıları siteye 145 yorum eklemiştir (Mart, 2023), birçoğu IMDB üzerindeki yorumlarla benzer özellikler göstermektedir.

HenriqueA: Ne kadar çok döngü ve kendini ne kadar çok tanırsa, o kadar az ilginç hale geldi. Tüm bu oyun içi şakalar beni çok çabuk kızdırmaya başladı.

tidal waif: Pişmanlık duymayan yok. Durağan, çözülmüş bir iplik yumağından daha gevşek, kibirli bir şekilde kendine gönderme yapan pastiş.

Deno Resandono: Bana göre bu tür bir filme yorum yapmak zor. "Sıradan" bir hikâyem olsaydı, bana kötü bir eleştiri verilebilirdi. Neyse ki, tatmin edici bir hikâyem ve sonum var. David Slade ve Charlie Brooker’a tebrikler. İlgi çekici.

Risya: Devrimci ya da herhangi bir şey değil, aynı eski döngü hilesi.

Bernardo Crastes: Bunun amacı eğlenmek değil miydi? Evet, lanet olsun. Geri dönüp farklı sonuçları, yeni ayrıntılarla ve can sıkıcı olmadan keşfetmeyi seviyorum.”

Black Mirror: Bandersnatch sadece Netflix platformu üzerinde deneyimlenebilen bir interaktif deneyim vaat etse de korsan film izleme sitelerinde de defalarca izlenilmiştir. Google’da yapılan aramalar esnek ve değişken bir sıralama sunduğu için belirsizlik sürse de Mart 2023 tarihinde, Türkiye’de, kendi kişisel hesabımdan yaptığım “*film izle*” aramasında en üst sıralarda çıkan ve filmin korsan kopyasını veri tabanlarına

yükleyen iki web sitesi “FullHD Filmizlesene” ile “hdfilmcehennemi”dir.* Bu web siteleri telif hakları uyarınca sıklıkla kapatıldığı ve isimlerini değiştirerek Türkiye’deki yasal açıklardan faydalanarak yeni isimlerle yayımlandığı için ileride bu yorumların silinip silinmeyeceği ya da kaybolmayacağına hiçbir garantisi yoktur. FullHD Filmizlesene adlı sitedeki yorumlar oldukça kısa değerlendirmelerden oluşuyor.

“hakan: İzlemeyin kesinlikle.

kerem: Harbiden psikolojim bozuldu izlerken ☹

amerika: Filmin 56dk sından sonrası aşırı gerilimli. Akşam saatlerinde izliyorsanız. Ve tek başınıza iseniz 3 gün aklınızdan çıkmaz her yerde düşünürsünüz. Film size nasıl yapmanız gerektiğini söyler gibi.

SOAnachy: Bence ikilem, çıkmazlık ve şizofrenik şeyler sevenler için güzel. Ama sevmiyorsanız izlemeyin derim.

Blanders: Tek kelimeyle muhteşem.

Çakır: Çok kafa karıştırıcı bir film hiç beğenmedim bu puanı nasıl almış. Tam bir zaman kaybı.”

Görüldüğü üzere web sitelerindeki yorumlar daha çok duygu belirten ve filmin temaları, hikâyesi, karakterleri ve anlatmak istedikleriyle pek ilgilenmeyen, kişisel beğeni yargıları üzerine yoğunlaşmış yorumlardan oluşuyor. Hdfilmcehennemi’nde de benzer yorumlar var:

“ZamaneDelisi: Bu kadar yüksek puan almasının tek sebebi "black mirror" dizi serisidir. her bölüm başlı başına başka bir konu içeren film gibidir zaten. etkileşimli deneysel bir proje ancak bağlantılar zayıf, başarısız.

SEDAT: B E R B A T!

Ouzhan A.: şu yorumlara bakınca Türkiye de neden saçma sapan filmler gişe yapıyor anlamış oluyoruz film kültürünüz aksiyon komedi ve romantizmden öteye gitmemiş film bence gayet merak uyandırıcı hitap ettiği bir kitle var kişisel gelişim açısından da insanı motivasyon bakımından da geliştiren bir yapıt olmuş

memduh oğuz: Bu filmi netflixten izlemelisiniz zira film sizin seçimlerinize göre muhtemel sonları olan interactive bir film. Netflix dışında başka yerde aynen bu şekilde izlersiniz ancak. Bazı arkadaşlarda filmi anlamayanlara; siz ancak aksiyon filmi vurdulu kırdılı filmlerden anlarsınız film kültürünüz yok demiş çok güldüm o yorumlara:D

murat ALTUNOK: Çok sıkıcı. Ya arkadaş tam odaklanayım diyorsun tak alttan seçim kutusu geliyor. Güzel olmamış.”

* Burada kullanıcı yorumlarını dahil etmediğim bir başka korsan film izleme sitesi 720pilmzle.com adlı sitedeki verilere göre, Bandersnatch bu korsan site üzerinde 98.170 kere izlenmiştir. (Mayıs, 2023. <https://720pizle5.com/kategori/bilim-kurgu-filmleri.html/page/17/>)

Bu sitede yorumlarda filmin interaktif özelliğinden ve sadece Netflix üzerinde çalışmasından bahsedildiği görülüyor. Yine de filmin sıkıcı, kafa karıştırıcı olduğu yönünde genel bir beğeni yargısının oluştuğunu gözlemliyoruz. Benzer bir biçimde filmin temaları, karakterleri ve hikâyesiyle ilgili yorumlar oluşmamış, kullanıcılar kendi duygulanımları, sıkılıp sıkılmadıkları, kişisel beğenilerine hitap edip etmediği üzerinde duruyorlar.

Sadece sinemayla ilgili web sitelerinde ve forumlarda değil birçok sosyal medya mecrasında da filmin değerlendirilip yorumlandığı, paylaşıldığı ve beğeni yargılarından oluşmuş devasa bir veri setinin oluştuğu görülebilir. *YouTube* bizzat film yorumlayan hesaplar da dahil bu tür platformların en güçlü örneklerinden biridir. Ancak bu tür sosyal medya sitelerinde çalışan algoritmalar kullanıcı deneyiminin biçimlendirdiği güçlü bir kişiselleştirme özelliği gösterdiği için burada nesnel bir veriye ulaşmak pek mümkün gözüküyor. Hangi içerikleri önce göreceğiniz, ülkenizde hangi filtrelerin çalıştığı, kendi kişisel geçmişiniz ve bıraktığınız dijital ayak izleri sebebiyle yaptığımız aramalarda hangi içeriklerle karşılaşp hangi yorum zincirlerine dahil olacağınız da ironik bir biçimde önceden belirlenmiş oluyor. *YouTube*'da birçok inceleme videosu bulunuyor, bu videolar elbette kullanıcılar tarafından yorumlanarak yeniden üretiliyor. Araştırmacının kişisel hesabından ulaşılan Türkçe ve İngilizce içeriklere bakıldığında bu videoların hemen hepsinin içerikle ilgili genel yorumların derlendiği ve dikkat çekici başlıklarla sunulan bir yapıda oldukları görülmektedir: “*Süper gizli son*”, “*Tüm sonlar açıklandı*”, “*black mirror dizisindeki gizemler*”, “*Gizli Son!!*” videoların başlıklarından bazıları. Bu videoların altlarındaki kullanıcı yorumları genelde videoyu yapana övgüler ve yergiler şeklinde ilerlemekte, konuyla alakalı çok az fikir beyan edilmektedir. 1.51. Milyon aboneli *NYGMA* adlı hesapta yayınlanan “*Blackmirror dizisindeki gizemler – (DİZİDEKİ QR KOD)*” adlı video arka fondaki gizemli müzikle, adeta bir komplo teorisini deşifre eder gibi ilerlemektedir: “Seçim yapabilmeniz için 10 saniye süre veriliyor. Tıpkı gerçek hayatta seçimlerinizi yaparken bir saniyeden az sürede düşündüğünüz gibi.”

“Birçok simge diziye gizlenmiş ve bunların birçoğu da Netflix’in bazı dizileri veya Black Mirror’ın bazı bölümlerine ait. Bunu yapmaları zekice çünkü izleyicilerin bunu ortaya çıkaracaklarını ve bunun hakkında benim de yaptığım gibi video yapacaklarını elbette biliyorlardı. Bu sayede haberinizin bile olmadığı birçok diziyi öğrenmiş ve “dur bakayım, bu dizi de neymiş?” diyip araştırmanıza bile sebep olmuş olabilirim. Bu da doğal olarak onlara yeni abonelikler kazandıracak. Gerçekten zekice.”

En beğenilen yorumlarsa şöyle:

“@s2umutg276: Senin gibi kalitelisi nadir bulunur Başarılarının devamını dilerim

@LogicQQ: Cidden bu kadar uğraştığını bilmiyordum Emeğinin karşılığını alamıyorsun NYGMA”

Benzer bir “gizem çözüme” videosu da 600K takipçili *Think Story* tarafından üretilmiş. “*BLACK MIRROR: BANDERSNATCH Every Ending Explained!*” adlı videoda bütün yollar ve gizemler, semboller, farklı bölümlere atıflar açıklanıyor. “Kader ve özgürlük tartışmasının altında yatan şeyden keyif aldım. Colin’in kaderin hayatlarımızın kontrolü, böylece hiçbir şeyin anlamının olmayışı argümanı bir elde, diğer elde Dr. Haynes’in özgür iradenin varlığını onaylayan ancak geçmişini asla değiştiremeyeceğimiz önermesi ya da belgeseldeki kadının söylediği var olan tek şeyin özgür irade illüzyonu olduğu.” Videoyu yorumlayanlarsa şunları yazmışlar:

“**EmperorElizer:** Gerçekten dikkat ettiyseniz, Colin size gerçekten başka seçeneğiniz olmadığını söyler... Ne kadar çok oynarsanız... o kadar belirli bir sonucu seçmek zorunda kalırsınız. Özgür irade yanılması.

caroline-pm4mo: Stephan'ın Netflix yüzünden kafası bu kadar karıştığında başka biri de benim gibi gerçekten kendini suçlu hissetti mi?

basil4045: Kelimenin gerçek anlamıyla hiçbir şey hakkında bu kadar çok kafam karışmamıştı.

Generalkidd: Netflix'in sonu kesinlikle en komik olanıydı. Açıldığını görünce bir kahkaha patlattım.”

Türkiye’den bir başka popüler forum sitesi olan *Ekşisözlük*’te, 26 Mart 2023 itibarıyla 180 sayfa “black mirror bandersnatch” başlığı altında yorum girilmiştir.

“**ama:** izlerken insanı yoran filmimsi. bunu izleyeceğime 100 kere black museum bölümünü izlerim daha iyi. (12.08.2022. 13.28)

Eliaria: Başlarda çok eğleniyordum, daha önce böyle bir şey yapmamıştım, filme müdahale etmek çok zevkliydi benim için ama sonlara doğru işler sarp sarmaya başladı. ben onu değil de o beni yönlendirmeye başlayınca canım sıkıldı. alternatifler azdı bence çok az olasılık vardı. ben ilk iş teklifini kabul edince başa döndü mesela illa reddetmek gerekti devam etmek için. (20.04.2022.21:33)

stakozunhikâyesi: İlla o babayı öldürtecek. senaryoyu yöneten durumunda olacağını sanarken çoğu kişinin dediği gibi netflix tarafından yönetilen olmaya sürüklüyor. istediği cevabı almadığında tekrar aynı yere, başa sarıyor. babayı öldürme seçeneğini şiddetle reddettiğim için sürekli başa döndürüldüm ama pes etmedim bu yaptırıma asla boyun eğecek değilim! benim yönettiğim seçenekler sonucunda en son stefan kendini bir film senaryosunda oyuncu olarak buldu. daha farklı olmasını istedim ama napalım, ne istediğimiz gibi oluyor ki bu olsun zaten? (17.02.2020. 17.14)

Kozmolojikhilal: defalarca filmi geri aldık, diğer yolu seçtik bu yüzden bitirmemiz 4 saate yakın sürmüştü ama hiçbir şeye etkimiz olmadı. anlatmak istediği şey tam olarak budur diye düşünüyorum. eğer bir similasyondaysak, seçimlerimiz pek de önemli değil çünkü bir şekilde yazılıma uygun bir gidişat yaşanıyor ve süreci istesenez de yönetemiyorsunuz. (03.01.2021 15:24)

poritin: seçimlerinizin gidişata olan etkisi önemli değil. sizin o labirentte dolaşırken neler hissettiğiniz önemli. adamlar zaten film boyunca labirent, pacman örnekleri ve sayısız diyalogla size bunu anlatıp duruyorlar. pacman o labirentte oradan oraya boşuna koşup durmuyor. (25.09.2021 00:49)

de ayri yazılır: "adam zaten bölümün içinde diyor, kontrol sizde değil falan diye metaforu orada" diyenlere... kontrol bende değil diye bişey yok. gayet de 3 sefer aynı yere yönlendirdiğinde aslanlar gibi off tuşuma bastım, diziyi kapattım. kimsenin de beni yönlendirmesine müsaade etmedim. noldu metoforunuz? (24.01.2019, 21:34)

benbruce: bazı noktalarda demişsin işte kendi istediğini seçtiriyor diye ve bunu saçmalık olarak yorumlamışsınız. aslında o noktada da bir mesajın bulunduğunu düşünüyorum. kontrolün tamamen sizde olmadığını ama size özgür iradeniz varmış gibi gösterildiğini tıpkı bir senaryoda stefan'ın oyununda yaptığı gibi. (06.01.2019 02:08)

Sassy: bana izlerken cinnet geçirten interaktif film. yarıda bırakmak zorunda kaldım. bitirince editleyeceğim. (30.12.2018 22:04)

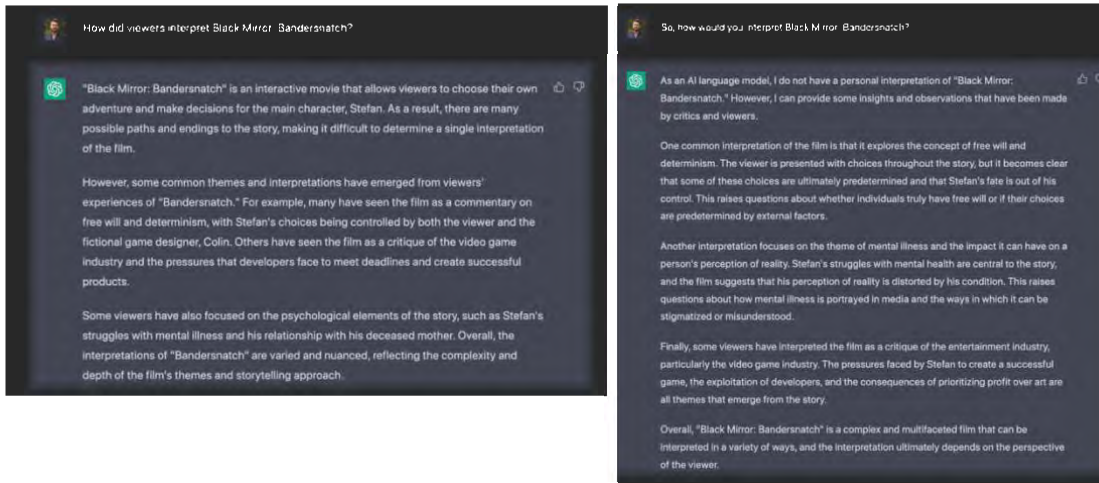
Mictian: sosyal medyanın popülarite ve yaygınlığının son yıllarda artmasının bir sonucu olan "mesnetsiz ve saçmasapan eleştiriler" değil bu platforma, ülke genelindeki her noktaya sirayet etmiş vaziyette maalesef. (30.12.2018 16:28)"

Ekşisözlük'teki yorumlara baktığımızda yine sıklıkla beğeni yargılarının paylaşıldığı, yorumlarda sert duygusal ifadelerin sıklıkla görüldüğü söylenebilir. Yorumların birçoğu deneyimin sırrını çözen, başkalarının göremediğini gördüğünü iddia eden bir pozisyondan yapılıyor. Forumda bir tartışma kültürünün bulunduğunu, bunun da sıklıkla didişme, kavga ve iğneliyici bir üslupla farklı fikirleri ti'ye alma biçimlerinde geliştiği görülmektedir. Yoğun bir biçimde filmin sembolik evrenine yönelik yorumların yapıldığını ancak bunların da başka ifadeleri suçlayıcı ve indirgeyici bir çerçevede sunulduğu görülüyor.

Yorumların tarihi bölümündeki dijital çağa uygun kolektif zeka örnekleriyle ilgili genel bir temsiliyet gücüne sahip bir çerçeveye ulaşmanın bazı kaçınılmaz zorlukları olduğu söylenebilir. Öncelikle dil çok önemli bir bariyer oluşturmaktadır. Dijital kültürün küresel yapısı gereği dünyanın birçok farklı bölgesinde onlarca dilde yayınlanan bir içeriğin nasıl farklı biçimlerde okunup değerlendirildiğine ulaşmak bütün bu dilleri anlayarak yorumlamak oldukça güç görünmektedir. Bu çalışmada sadece Türkçe ve İngilizce içeriklerle ilgili veriler üzerinde bir değerlendirme yapıldı. Bununla birlikte

internet üzerindeki devasa veri akışı ve yorum döngüsünün bütününe ulaşmak, sadece verinin devasa büyüklüğü sebebiyle değil aynı zamanda akışkanlığı ve hızıyla ilgili de belirli kaçınılmaz sınırlılıklar getirip dayatmaktadır. Yine de bu çalışmanın amaç ve sınırlılıkları içerisinde kalarak genel bir örüntüye ulaşıldığı da söylenebilir. Özellikle kitaplardan akademik dergilere, buradan sosyal medya ara yüzlerine ve kullanıcı yorumlarına inildikçe derin ve detaylı, karmaşık felsefi yaklaşımlardan ve filmin sembolik yapısıyla ilgili dijital kültür analizlerinden çok daha şematik ve indirgeyici soyutlamalara doğru ilerlendiği, daha dar bir bakış açısıyla filmlerin sayısallaştırıldığı ve beğeni yargısına indirgenerek sınırlı bir söyleme sıkıştırıldığı söylenebilir.

Son yorum halkasını dijital çağın yeni mecralardan biri olan yapay zeka konuşma botları oluşturabilir. Yakın gelecekte hikâye anlatıcılığında, yönetsel problemlere, yemek tarifinden “how-to” (nasıl yapılır?) içeriklerine her türden ‘tavsiye kullanımı’ için kişiselleştirilmiş yapay zeka botlarına danışacağımızı söylenebilir. Yazılımların gün geçtikçe güçlü bir hale gelmesi ve makine öğrenimi olanaklarının sınırlarının giderek genişlemesi ChatGPT ve GPT4 gibi konuşma botlarının (Mart 2023) popülerliklerini arttırmıştır.



Görsel 4.9. *Black Mirror: Bandersnatch*'le ilgili yaptığım Chat GPT dikteleri.

“Erman Bostan: İzleyiciler Black Mirror: Bandersnatch’i nasıl yorumladı?

ChatGPT: "Black Mirror: Bandersnatch", izleyicilerin kendi maceralarını seçmelerine ve ana karakter Stefan için kararlar vermelerine olanak tanıyan etkileşimli bir filmidir. Sonuç olarak, hikâyeye giden birçok olası yol ve son vardır, bu da filmin tek bir yorumunu belirlemeyi zorlaştırır.

Ancak, izleyicilerin "Bandersnatch" deneyimlerinden bazı ortak temalar ve yorumlar ortaya çıkmıştır. Örneğin, çoğu kişi filmi özgür irade ve determinizm üzerine bir yorum olarak görmüştür. Stefan'ın seçimleri hem izleyici hem de kurgusal oyun tasarımcısı Colin

tarafından kontrol edilmektedir. Başkaları filmi video oyun endüstrisinin bir eleştirisi ve geliştiricilerin son teslim tarihlerini karşılamak ve başarılı ürünler yaratmak için karşılaştıkları baskılar olarak değerlendirdi.

Bazı izleyiciler, Stefan'ın akıl hastalığıyla mücadelesi ve merhum annesiyle ilişkisi gibi hikâyenin psikolojik unsurlarına da odaklandılar. Genel olarak, "Bandersnatch" yorumları, filmin temalarının ve hikâye anlatımı yaklaşımının karmaşıklığını ve derinliğini yansıtacak şekilde çeşitli ve inceliklidir.

Erman Bostan: Peki siz Black Mirror: Bandersnatch'i nasıl yorumlarsınız?

ChatGPT: Al dil modeli olarak, "Black Mirror: Bandersnatch" için kişisel bir yorumum yok. Ancak, eleştirmenler ve izleyiciler tarafından yapılmış bazı iç görüler ve gözlemler sağlayabilirim.

Filmin yaygın bir yorumu, özgür irade ve determinizm kavramını araştırmasıdır. İzleyiciye hikâye boyunca seçimler sunulur. (...)"

Black Mirror: Bandersnatch'in film evreni yorumlarının tarihi, insanın hâkim olduğu teknolojik araçların doğalarına gömülü beklenmedik durumlar içerisinde sıkışıp kaldığı trajik ve karanlık öykülere bir yenisinin eklendiğini göstermektedir. Black Mirror serisi televizyon ve haberlerle başladığı medya eleştiri serüveni boyunca 2010'larda zirvesine çıkan dijital kültür dönüşümlerine bizzat tanıklık etmiş, yeni çağın merkezindeki katılım kültürü, etkileşime dayanan ve kullanıcıyı merkezine aldığı varsayılan yapının aynı zamanda bir kontrol ve gözetleme aracı olarak işlediğini, yine etkileşimli bir tür içerisinde vermiş, bunu da travma merkezli bir kişisel başarı öyküsünün arka planına yerleştirmiştir. Başlangıçta çok daha olay örgüsü ve deneyim merkezli olan yorumlar, günlük kullanıcıların sınırlı karakterde ifadelerine izin veren yorumlama örüntülerinde şematik ifadelerle ele alınmış, filmle çalışma arasına mesafe koyan ve filmin sembolik yapılarının çözümlenmesinden beslenen kitap bölümleri ve akademik çalışmalar çok farklı perspektiflerden filmi 'okuyarak' Bandersnatch'in anlam ufkunu genişletmişlerdir. Bununla birlikte, sınırlı sayıda verinin ele alındığı yorumların tarihi çalışması, büyük verinin yapay zeka algoritması tarafından işlenerek bir konuşma botu aracılığıyla ifade edildiği yapay zeka analiziyle de kıyaslandığında temel yorum etkinliklerini ortaya koyduğunu göstermiştir.

4.1.2.3. Sembolik anlamların tefsiri: dijital ontofani, akışkan gözetim ve yineleme zorlantısı

Black Mirror: Bandersnatch'in kaynak ve kökenleri, yaratıcılarının tarih içerisindeki yorum ve katkıları ile sayıp döktüğümüz tüm bir yorumlar tarihinin ışığında,

başlangıçta ortaya çıkardığımız sembolik yapılar yeni ve daha derin bir katmana doğru gerçekleşecek bir yeniden-okumayla yorumlanabilir. Bu yeniden okuma filmin hem dijital kültürün merkezi kavramlarıyla ilişkisinin derinleştirilmesi hem de bir eleştirel okuma öncesi filmin hermenötik ufkunun genişletilmesi için önemlidir.

Ricœur, *Existence and Hermeneutics* adlı makalesinde (1969) yorumun görünenin ardındaki gizli anlamı deşifre ederek kelimenin gerçek anlamıyla ima edilen gerçekleri ortaya çıkarma işi olduğunu belirtir. Tefsir, gizli anlamların tefsiridir, böylece sembol ile yorum bağlantılı kavramlar haline gelir: “çoklu anlamın olduğu her yerde yorum vardır ve anlam çoğulluğunun tezahür ettirildiği yer yorumdur” (Ricœur, 1989:13). Film incelemelerinde, filmler tanınmış yazarlar tarafından yaratıldığında ve sanat eseri olarak tanımlandığında yorumlama daha alakalı hale gelir gibi görünür. Bu adlandırmayla film, sıradan ve doğrudan bir anlayışa bir dereceye kadar direnir, daha derin yorumlara ihtiyaç duyar ve hemen fark edilemeyecek anlamlar aranır (Baracco,2017:88). Ricœur’un hermenötik metodolojisi, sembolün ve onun ikili anlamının yorumlanması etrafında gelişir: Bu, hiçbir zaman tam olarak ortaya çıkarılmayan veya ifade edilemeyen ikinci bir gizli anlama götüren ve ona açılan birinci ve gerçek anlamdır (108). Bu sebeple, **oyun ekranı, katılım ve kontrol, travma ve paranoya** olarak ortaya konan bu yapılar, film dünyasının dayandığı daha felsefi bir anlam arayışı içerisinde bu bölümde yeniden ele alınacaktır.

Sherry Turkle Bandersnatch’in geçtiği tarih olan 1984’te ilk baskısını yapan kitabı *İkinci Benlik: Bilgisayarlar ve İnsan Ruhunu* adlı çalışmasının önsözünde şöyle diyor:

“Bilgisayarlar, kişiliğin yansıtıldığı ekranlardan daha fazlasıdır. Onlar şimdiden yeni bir neslin nasıl büyüdüğünün bir parçası haline geldiler. Programlama yapan, bilgisayar oyunları oynayan, bilgisayarı kelimeleri, bilgileri ve görsel imgeleri manipüle etmek için kullanan yetişkinler ve çocuklar için bilgisayarlar kişiliğin, kimliğin ve hatta cinselliğin gelişimine girer.” (2005:21)

Bilgisayar ekranlarıyla tıka basa dolu çağdaş dijital kültürde bu gelişim yeni bir ontolojik evreye girişin ve başka bir gerçeklik algısının oluşmasının da önünü açmıştır. Stéphane Vial, MIT’den çıkan “*Varlık ve Ekran: Dijital, Algıyı Nasıl Değiştirdi*” adlı çalışmasında, kültürün dijital ekran ve arayüzlerde ortaya çıktığını, daha önce hiç görmediğimiz ve varlığına inanmakta zorlandığımız her şeyi önümüze getirerek gerçeklik düşüncemizi alt üst ettiğini ve algısal bir baş dönmesine neden olduğunu belirtir (2019:36). Önemli miktarda ışık yayan bu ekranlar gözlerimizi uyararak ona saatlerce takılı kalmamızı sağlamakta, muazzam miktarda bilgiyi tek bir günde işlememize,

zahmetli görevleri hızlı ve verimli bir biçimde yerine getirmemize, boş zaman aktivitelerini eğlenceli hale getirmemize olanak sağlamaktadırlar. Ancak ekranlar içine dalmaya davet ettiğinden dışarıdaki atmosferle olan ilişkimiz kesilir, manzara sadece ekran yüzeyindeki bir duvar kâğıdı olarak mevcuttur. Vial, ekranlar aracılığı ve ekranlar üzerinde yaşanan bu yeni varoluş ve algı biçimine “*dijital ontofani*”^{*} adını verir (2019:90). Teknolojiler yalnızca araçlar değildir, aynı zamanda algı yapılarıdır, görünüş onlarda kendisini gösterir. Bandersnatch’te Stefan oyun tasarımı işine girdikçe ekranın sanallığına giderek daha fazla gömülür ve gerçeklikle olan ilişkisini giderek kaybeder. Tasarımın gerçekleştirildiği bu grafik ara yüzey Stefan’ın tüm gerçekliği olup çıkar, kendisini gerçekleştireceği, geçmişin hayaletlerinden kurtulacağı, var olacağı alan aynı zamanda kendisinin dış güçler tarafından kontrol edildiğini fark ettiği bir hapisanedir. İnsan-makine etkileşiminin gerçekleştiği katman bu grafik ara yüzeylerdir, programlamanın soyut matematik dilinin yerini, fare veya dokunmatik ekran sistemi, menüler, araç çubukları, pencereler gibi manipüle edilebilir resimsel bir alan almıştır. Dolayısıyla dijital kültürün gerçek yaşam içerisine gömüldüğü, kendisini tecelli ettiği alan hem Stefan hem de çağdaş 21. Yüzyıl insanı için bu ekran ara yüzleridir. Bireysel ve toplumsal varoluş kipliği bu yeni dijital ontofaniden beslenmektedir.

“Var olmanın yeni yollarıyla karşı karşıyayız: çeşitli simüle edilmiş ortamlarımızda kullandığımız arayüzlerde, simgelerde ve avatarlarda gezindiğimiz algoritmik ve etkileşimli prosedürler, ağlarımızda gerçekleştirdiğimiz sayılamayan bağlantı, gezinme ve bildirim eylemleri veya bağlı nesnelere ve diğer akıllı cihazlarla günlük alışveriş yapmak için kullanılan çoklu etkileşimler. Dijital eserler (artefacts), etrafımızda yavaş yavaş yeni bir fenomenolojik "sabun köpüğü" oluşturarak algılama alışkanlıklarımızı değiştirir.” (Vial, 2018: 393)

Stefan’ın içine daldığı dijital ontofani, kitap-kağıt gibi dokunulabilir objelerden dijital-sanal varlıklara, Vial’in deyimiyle fenomenolojik sabun köpüğüne geçişle karakterize edilmiştir ve yine Vial’in dijital ontofaninin 11 özelliğinden biri olarak gördüğü oyunsallık biçiminde cereyan etmektedir. Oyunsallık, nesnelere alemindeki teknolojik bir aygıtın (son kertede ekran da bir nesnedir) oyunsal bir tavırla özne dünyasında, bir psişe içinde oyunu teşvik etme kapasitesidir. Vial’e göre, arayüzün

* Ontofani: Etimolojik açıdan *varlık* (*ontos*) ve *görünüş* (*phainô*) boyutlarını birleştiren kavram. Bachelard’ın *fenomenoteknik* kavramından beslenen Vial, teknolojiyi varlıkların nasıl görüldüğünü belirleyen genel bir algısal yapı, ontofanik bir matris olarak ele alır. Bu yapı bilişsel yeteneğimizin iç çerçevesinin *a priori* bir bileşeni değildir, teknik kültürümüzün dış çerçevesine katkıda bulunan bir *teknolojik* (*techno-transcendental*) yapıdır. (Vial, 2018:388-389)

karşısında oyuncu tavrı kendiliğinden bir biçimde, doğası gereği gerçekleşmektedir ve bütün dijital fenomenlerin temel bileşeni oyun ve oyunsulaştırmadır (2018:397). Bu anlamda sadece Stefan'ın kurgusal gerçekliği değil bizzat seyircinin kendi deneyimi de ekran aracılığıyla gerçekleşen dijital ontofani içerisindedir. Klasik sinema deneyimi ya da bir filmin izlendiği ekran -ne olursa olsun- bir arayüz ve etkileşim alanı değildir. Elbette filmin karşısında pasif değilizdir, bizde düşünce ve duygular uyandırırılar, bilinçaltı ve fantezileri harekete geçirirler ancak tepki veren, fiziksel varoluşuyla insanın bedenidir, ekran yüzeyinin kendisi değil. Vial'e göre, dijital ontofaninin örnek teknolojisi video oyunlarıdır. Bir video oyununda etkileşimli bir öge olarak ekranın içinde temsil edilir, simülasyonu etkin bir biçimde değiştirip etkileriz (sinemanın aksine). Bunun için bazı seçeneklerin sunulduğu menüleri kullanırız, sanal nesnelere ediniriz ve bir joystick kullanarak simülasyona katılırız (2019:151). Mathieu Triclot'nun "*Video Felsefesi*" (*Philosophie des jeux vidéo*) kitabından alıntı yapan Vial şu soruyu tekrar eder: "Video oyunlarından başka hangi kültürel form bunu mümkün kılabilir? Kim bir filmi geri sarabilir veya bir kitabın sayfalarını geri çevirebilir ve sonrasındakilerin kendi beklentilerine göre değişeceğini umabilir?" (Triclot, 2011:21, akt. Vial, 2019:152) Bandersnatch'in izleyicisini oyuncu haline getiren etkileşimli yapısı, bu anlamda sinemayla video oyunu arasındaki türsel belirsizlik içinde kalan tekinsizliğiyle birlikte ekranı hem bir oyun alanı haline getirir hem de filmin diğer sembolik yapıları olan tahakküm, kontrol, gözetleme gibi kavramları film evreni ile oyuncu/izleyici arasındaki etkileşim içerisine yerleştirir. Üstelik ekran, şeylerin uçuculaştığı, dijitalin hayaletimsi doğasını en iyi temsil eden araçlardan birisidir. Film, baskı ve müziğin materyal kökleri dijital ikili koddan kökten farklıdır. İnternette iletilen ya da sabit disklerde kaydedilen hiçbir ses, kelime ya da görüntü gerçekte yoktur, ancak veriler bir programda çalıştırılıp grafik işlemci ile görsel olarak ekranda temsil edildiğinde simüle edilmiş bir gerçeklik olarak var olabilirler (Lundemo, 2018: 212-213). Tıpkı yazdığımız bir yazıyı veya çizdiğimiz bir grafiği geride hiçbir iz bırakmadan kolayca silebileceğimiz gibi (aksine bir kâğıda kalemle yazılmış yazının silindikten sonra bıraktığı izi düşünelim) ekranda görünüp kaybolan 'şeyler' de yüzer gezer, gelip geçici ve güvenilmez bir doğaya sahiptir. Bu sebeple Stefan'ın travma paranoyasının da hayat bulup beslendiği yerler hep bu ekranlar üzerinde temsil edilir: Jerome F. Davies belgeseli ile hayatının P.A.C. programının bir parçası olarak kaydedildiğini fark ettiği yerler hep ekranlardır. Ancak ne belgesel ne de P.A.C. kayıtları mutlak bir gerçeklik statüsü taşırlar. Dijital ontofani bir

tür oyunsu etkinlik olarak ekran üzerinde ve/veya aracılığıyla vuku bulur, bu eğlenceli dünya etkileşimli, uçucu ve üzerine karar verilemezdir.

Bu dijital ontofaninin bir parçası da Turkle'ın "ekranda yaşamak" dediği (1995) olgudur. Bilgisayarlar ve ekran aracılı dünyalarında insan benliği çoklu, akışkan ve makine bağlantılarıyla etkileşim içinde kurulur, programlama diliyle yapılandırılır ve dönüştürülür, anlayış analizden çok gezinme ve kurcalamadan kaynaklanır. Turkle'a göre, bu teknolojik iç içe geçme kendimizin ne ölçüde siborg ne ölçüde biyoloji ve ne ölçüde teknoloji ve kodun sınır ötesi karışımı haline geldiğimizi sormamızı zorunlu kılmaktadır (1995:21). İlk kişisel bilgisayar kullanıcıları bilgisayarın içinde bir yazılımın işlediğinin farkındaydılar; ekran yüzeyinin altında yatanın bilgisinin korunduğu, sihrin ötesindeki mekanizmaya bakmaya teşvik eden bir mekanizma çalışmaktaydı. Simülasyon kültüründe ise "görünüşteki değer"den başka bir şey yoktur ve tüm gerçekliğe sahiptir. Böylece ekranlar, yapımcısı, yıldızı ve yönetmeni olduğumuz kendi dramalarımızı yansıttığımız bir gerçeklik yüzeyi haline gelir. Bilgisayar ekranları hem erotik hem de entelektüel fantezilerimizin yeni yeridir. Evrim, ilişkiler, cinsellik, politika ve kimlik hakkında yeni düşünme yollarıyla rahatlamak için bilgisayar ekranlarındaki hayatı kullanıyoruz (Turkle, 1995:26). Sosyal medyanın kullanılmadığı, akıllı telefon öncesi ve internetin henüz başlangıç yıllarından gelen bu yorum, Stefan'ın dünyasının, fantezi ve korkularının, kafasında yarattığı paranoyakça düşlerin ve kontrol fikri üzerine inşa ettiği kurgusal gerçekliğinin nasıl bilgisayar ve ekranlar aracılığıyla onun kendi gerçekliği haline geldiğinin bir açıklamasıdır aynı zamanda. İnsan-makine etkileşiminde sınırlar ortadan kalktıkça, *ekranlarda temsil edilen "görünüşteki değer" dijital ontofaninin eğlenceli bir oyun alanı olarak istenildiği gibi inşa edilen bir hiper-gerçeklik alanına dönüşmektedir*. Stefan arzu ettiği kendi yaşamı ve geçmişi üzerindeki kontrol duygusunu hem sağlar hem de kaybeder. Bizi gerçek dünyadan koparıp sanal uzama çeken dijital ekranların oluşturduğu fantezi çerçevesi hakkında yazan Zizek, oyunun onunla etkileşime girmeye, oyuna katılmaya teşvik eden unsurlar sunarak bizi kendisine çektiğini belirterek Pokemon Go oyununu örnek gösterir, bu mekanizma ideolojinin temel mekanizmasıdır (Zizek, 2018: 173). Stefan'ın kendi kendisini düşürdüğü bu tuzak aslında seyircinin de ekranlar aracılığıyla ve onun davetiyle girdiği oyunda düştüğü tuzaktır: ekranın fantezi alanında inşa edilecek mutlak bir mutluluk çerçevesi yoktur.

Katılım kültürü Jenkins'e göre yöndeşmenin (convergence) bir uzantısıdır (2016). Çeşitli medya platformları üzerinde akışkanlaşan, medya endüstrileri arasında iş birliğine

yol açan ve aradıkları eğlence için her yere gidebilecek izleyicilerin göçebe hareketini sağlayan yöndeşme, neredeyse bir şemsiye kavram olarak kullanılır. Yöndeşme, tüketicileri dağınık medya içerikleri arasında bağlantı kurmaya, yeni bilgileri aramaya teşvik ederek izleyicileri yeni medya sisteminde etkin bir rol oynamaya kışkırtmaktadır. Bilgi öyle dağınık ve çoktur ki insan belleğinin sınırlarını aştığı için tüketilen içerikle ilgili izleyicilerin birlikte konuşması adına ekstra bir teşvik oluşur. Bu sohbet bir tür kolektif zekâ yaratarak katılım kültürünü oluşturmaktadır. Jenkins bu kültürün oluşmasında cep telefonlarının merkezi bir rolü olduğunu düşünür (2016:19-20). Yeni tüketiciler aktif, göçebe, iletişim ağlarına veya medyaya giderek daha az sadakat duyan, sosyal olarak bağlantılı, sesli ve alenidirler (2016:40). Black Mirror: Bandersnatch sadece içeriğiyle değil, biçimsel olarak interaktif bir film/oyun olarak kurgulanmış, kolektif zekâyı harekete geçirecek gizli mesajlarla (easter egg) doldurularak katılım kültürünü harekete geçirmiştir. Ancak bu katılımın iki yüzünden biri kontrol ve gözetimdir, dijital kültürde her katılım bir tür kendini açık etme olduğu için bilgiyi kontrol etmek ve paylaşmak için atılan her adım makinenin gelecek vizyonunu kullanıcıya göre şekillendirmesi, atılan adımların kayıt altına alınması ve yine makine zekâsı tarafından kontrol, yönlendirme ve manipülasyon için kullanılmasının da önünü açar. Bu gözetim biçimi dijital kültüre özgü post-panopticon biçimlerinden biri olarak görülebilir ve Bauman tarafından “akışkan modernite” yaklaşımının bir parçası olarak **“akışkan gözetim”** adıyla kavramsallaştırılır (Bauman, Lyon, 2018).

Bauman’a göre, yeni kontrol ve gözetim araçları artık açık bir hapis bağlantısı barındırmamakla kalmamış, aynı zamanda eğlence ve tüketimde görülen esneklik ve eğlendiricilik özellikleri göstermeye başlamıştır. Sosyal medyanın kullanıcıları izleyerek ve edinilen bilgileri 3. kişilere satarak kurduğu iktisadi alt-yapı sebebiyle gözetim yerleşik hale gelmiştir. Foucault’nun Bentham’ın hapisane modelinden uyarladığı panoptikon kavramı bu sebeple günümüzde anlamını yitirmekte, bunun yerine, hepimizin sürekli kontrol edildiği ve gözetlendiği, sınındığı, incelendiği, değerlendirildiği ve yargılandığı yeni bir şeffaflık ortaya çıkmaktadır. Cep telefonlarımızla internete girerek, alışverişlerimizde, seyahat ve eğlencelerimizde bu araçları ve kredi kartlarımızı kullanarak, her gün farklı sebeplerle posta kodlarımızı verip kimlik numaralarımızı girerek bu gözetleme ve kontrol mekanizmasına gönüllü bir biçimde dahil oluruz (2018:15-24). Kendi rızamızla, bize sunulan hizmetlerle giderdiği ihtiyaçlarımız ve onların haz veren, eğlenceli yönlerinin bir bedeli olarak mahremiyetimizi satarız. Dijital

dünyada bıraktığımız her iz kamusal alanda ve sayısız sunuculardan birine kaydedildiği ve internetteki bir şeyi unutturmak mümkün olmadığı için sonsuza değin ulaşılabilir olacaktır. Bauman bu durumu bir tür IKEA düzeni olarak yorumlar: Kullanıcı emeği ile çalışan, bir tür gönüllü kölelik, ‘kendin yap’ köleliğidir bu. Tutuklanma ve hapsedilme korkusu yerini dışlanma korkusuna bırakmıştır, bu sebeple izlenme ve görülme bir tehditten ziyade cezbedicidir (2018:35-37). “Her şey zorlamadan cezbetme ve ayartmaya, normatif düzenlemeden halkla ilişkilere, polislikten arzu uyandırmaya dönüşüyor (...)” Böylece kendi evlerini sırtında taşıyan salyangozlar gibi cep telefonları ve sürekli internet erişimiyle kendi panoptikonlarımızı yanımızda taşıyoruz (2018:70-72). Bandersnatch’de de eğlenceli bir oyun olarak başlayan etkileşim ve katılım, bir tür oyun-içinde-oyun sarmalı biçiminde dönüp dolaşarak bütün deneyim hakkında bir meta-anlatının oluşmasına yol açar: Stefan’ın oyunu, bizim oyunumuzdur, Stefan’ın siberetik vizyonu, ekranların başında doğru hikâye yolunu arayan ya da sadece eğlencenin peşinde koşan oyuncu/izleyicinin vizyonudur, ekran yüzeyleri arasında dolaşan bu katılım ve kontrol çabasının akışkanlığı, gerçekte kimsenin tam olarak kontrol sahibi olmadığı belirsiz bir durum yaratır, bu da dijital doğanın diğer bir unsuru olan tekinsizliğin ortaya çıkmasına yol açar. İzleyici yorumlarının büyük çoğunluğuna yansıyan bu nahoş ‘kontrolü yitirme’ hissi ya da kontrolün aslında kısıtlı oluşuna karşı duyulan hayal kırıklığı biçimindeki tezahürü, kurgunun sayısal bir şemaya uyacak şekilde, bir tür algoritmik düşünce biçimine dayanan ikili komutlar biçiminde ve bizzat makine öğrenmesine dayanan Netflix tarafından tasarlanmış yeni bir programla uygulanması sebebiyle ortaya çıkmaktadır. Black Mirror: Bandersnatch katılım ve kontrolün kendisine dönüşmüştür ve birçok sırrını bizzat filmin hikâye akışları içindeki gizli mesajlarla açık eder. Bu kontrol mekanizmalarından kaçış yok gibidir. William Staples, davranışlarımızı değerlendiren, performansımızı yargılayan, nerede olduğumuzu açıklayan ve kişisel bütünlüğümüze meydan okuyan uygulamalarla günlük hayatı doldurarak bazı titiz iktidar ritüellerine dönüşen postmodern gözetleme pratiklerine gömüldüğümüzü belirtir. Bu gözetleme pratikleri teknoloji tabanlı, otomatikleştirilmiş, bazen isimsiz olarak uygulanan, bedeni izlenebilen, değerlendirilebilen ve düzenlenebilen bir nesneye dönüştüren, günlük yaşamımıza, yerele gömülen ve sadece şüpheliye değil, herkese yönelen bir yapıdadır (Staples, 2014:11). Staples, arkadaşıyla oturduğu bir kitapçı dükkanındaki gözetleme pratiklerini sayıp dökerken tüm bu etrafı sararak görünmezleşen kontrol mekanizmasının detaylı bir dökümünü yapar: kitapçının yumuşak deri koltukları, arkada çalan fon müziği

ve cappuçino kokusunun ardında, adeta “sahne arkasında” gerçekleşir her şey (2014:2). Gözetimin ve kontrolün görünmez eli eğlenceli etkileşim oyunun giderek travmatikleştiği, bir tür kendi kendini fark eden, self-refleksif bir hal almış ve bu sebeple komplo düşüncesi ve paranoyayla iç içe geçerek son sembolik yapının oluşmasına yol açmıştır.

Özellikle 11 Eylül sonrası artan bir biçimde travma çalışmaları kültürel çalışmaların ve elbette sinemasal düşünüşün başat ve popüler konularından birine dönüşmüştür. Kaplan, edebiyat ve tarih alanını zaten domine etmekte olan travma teorilerinin, film ve televizyon çalışmalarında devam eden teorik çıkmaz ve boşluklara çözümler üretmek için “fazla el altında bir malzeme torbası”na dönüşmesinden yakınır (Kaplan, 2005:69). Black Mirror: Bandersnatch’de travma sadece anne kaybıyla ilgili geri dönüşlere (flashback) bağlanmaz, aynı zamanda bütün bir etkileşimli oyun/izleme mekanizmasının temelindeki kontrol ve paranoyaya açılarak filmdeki sembolik yapının merkezine oturur. Bu anlamda Bandersnatch’deki travma örüntüsü kolaycı bir yorum alanından ziyade Freud’un temellerini attığı psikanalitik kuramla çağdaş dijital kültürün siberetik, kontrol, etkileşim, belirsizlik ve tekinsizlik gibi kavramlarının kesişme noktasında yer alır.

Freud’un travmayla ilgili yaklaşımı kendi 19. Yüzyıl çağdaşlarında da beyin mekanizmasını çok daha hassas deneylerle gözlemleyebilen 21. Yüzyıl tıbbında da temel olarak korunmaktadır (Kaplan, 2005:25). Üstelik kendi teorisini kültürel fenomenler üzerinde sınavan da yine Freud’un kendisi olmuş, espri ve şakalardan, günlük hayatta gözlemlenebilen basit psikopatolojik semptomlara, dini inançların kökenlerinden uygarlığın kuruluşuna kadar çok farklı alanlarda psikanalitik teoriyi bir sosyal bilim çalışması olarak uygulamıştır.

Travma kavramı ilk olarak 1980’de *Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı (DSM)* üçüncü baskısında *Travma Sonrası Stres Bozukluğu (Post Traumatic Stress Disorder-PTSD)* başlığıyla dahil olmuştur. Fakat kavram 19. Yüzyılda daha çok kadınlarda görülen histeri nöbetleri üzerine Charcot’nun yaptığı çalışmalarla literatüre girmiştir. Kadınlardaki histerinin sebebini erken dönemde cinsel istismara bağlayan Freud sonraki çalışmalarında giderek bastırılmış seksüel arzu ve fantezileri ön plana çıkarmıştır. I. Dünya Savaşı sırasında “shell shock” 2. Dünya Savaşı sonrasında ise “combat fatigue” adlandırmalarıyla öne çıkan “savaş nevrozu” Freud’un disosiasyon ve bilinçaltı teorilerini yeniden gündeme getirmiş, DSM III’e giriş ise Vietnam sonrası askerlerde görülen PTSD ile gerçekleşmiştir (Leys, 2014: 3-5). Bugün travma literatürü

sıklıkla travmatik etkinin genişliği, tipi ve şiddeti açısından iki yaygın kategoriye ayrılır. Tip I araba ya da iş kazası, deprem gibi bir doğal afet ya da yalnızca tek bir saldırıya dayanan tekil bir travmatik olaya işaret eder. Bunlar daha sonra PTSD'ye yol açan bir dizi şiddetli ve kapsamlı rahatsız edici durumla sonuçlanır. Bir sevgilinin intiharı, fiziksel ya da seksüel saldırı da birçok uzun vadeli etkide bulunabilir. Tip II ya da kompleks travma, savaş veya işkence boyunca gerçekleşen sosyal ya da politik şiddetin ya da çocuk istismarı dahil, aile içi şiddetin sürekli tekrarlanan etkilerine ya da şiddet tehdidinde gönderme yapar. Bu tip travmanın etkileri çok daha karmaşıktır ve sosyal bilimlere konu olan travma genellikle Tip II'dir. Travmanın etkilerinin merkezinde kendilik algısında, başkalarının tanımlanmasında ve travmatik olayın açıklanışındaki uyumsuzluklar yatmaktadır. Tip I'deki travmatik tecrübeler daha çok kişilerarası olaylara dayandığı için kurbanlar failleri tanır (ebeveyn seksüel zorbalığı gibi), Tip II daha sosyo-politik ve kültürel bağlamlarda ortaya çıktığı için failer sıklıkla belirsiz kalmaktadır (Paivio, Pascual-Leone, 2010: 14-15). Bandersnatch'deki Stefan her ne kadar anne kaybıyla ilgili bir Tip I yaşasa da kontrol edildiğiyle ilgili paranoyaya kapılması, failin belirsizliği (Netflix?) ile Tip II'ye yakın bir durumu temsil eder. Geçmişini değiştirmeye dönük arzu duyar, bunu bir şekilde kendi macerasını seç oyunu yaratarak (annesinin en sevdiği kitaptan uyarlamaktadır), sembolik olarak kendi kurmacası içinde kendi benliğini inşa ederek çözmeye çalışan Stefan nihayetinde başarısız olmakla kalmaz, dış güçler tarafından kontrol edildiğini keşfeder ve nihayet elinde kalan melodramatik anneye dönüş özlemidir. Freud insanların büyük çoğunluğunun psikonevrotiklerin aksine cinsel itkilerini annesinden koparıp, babasına duyduğu kıskançlığı unutmayı başarabildiğini belirtir. Stefan'ın oyun tasarlama eylemi, bir projeksiyon yardımıyla unutma çabası olarak okunabilir. Tragedyanın özünde bu tip bir projeksiyondan beslenen katharsis arzusu vardır. Freud Oidipus'u çözümleyip ünlü kompleks tarifini kavramsallaştırdığı noktada şöyle der:

“İşte orada, çocukluğun bu ilkel isteklerinin doyurulduğu biri vardır ve biz ondan, bu istekleri o zamandan beri içimizde zapteden bastırmanın tüm gücüyle geri çekiliriz. Ozan, geçmişi çözer, Oedipus'un suçuna ışık tutarken, aynı zamanda, içinde aynı itkilerin bastırılmış olmalarına karşın hala bulunabileceği kendi içsel akıllarımızın ayırdına varmaya da bizi zorlar.” (Freud, 2015a: 312)

Düş çalışmasından çıkan verileri, Oedipus'tan Hamlet'e sanatsal üretimin merkezine taşıyan Freud bastırma sürecinin yetişkinlikte ortaya çıkardığı bu tür kültürel semptomlara “yerine geçen” adını vermektedir (Freud, 2015b: 72). Bu yerine geçen

unsuru Winnicout'da tüm kültürel nesnelere uyarlanır. İç dünya ile dış gerçeklik arasında bedene ait olmayan fakat dış gerçekliğin de tam anlamıyla parçası olmayan bir ara bölgenin olduğunu belirten Winnicout, “geçiş nesnelere” ve “geçiş olguları”ndan bahseder. Bebeğin gerçekliği tanıyıp kabul etme konusundaki yeteneksizliği ile giderek artan yeteneği arasındaki bu geçiş nesnelere ilk “ben olmayan şey”dir. Anne memesiyle ilintili olarak baş parmak emme, emilen yumuşak nesnelere (battaniye kenarı gibi) ve sonunda pelüş ayıya dönüşen bu geçiş olgusu kültürün de özünü oluşturmaktadır. “İç gerçekliğe mi yoksa dış (ortak) gerçekliğe mi ait olduğu sorgulanmayan bu ara deneyim bölgesi, bebeğin deneyiminin daha büyük bir bölümünü oluşturur; ayrıca hayat boyunca sanat, din, düşsel yaşam ve yaratıcı bilimsel çalışma gibi alanlarda yaşanan yoğun deneyimler içinde varlığını sürdürür.” (Winnicout, 1998: 21) Dolayısıyla Stefan'ın oyun tasarımındaki başarısızlığı aslında travmasıyla baş etme mücadelesindeki başarısızlıktır ve elbette bu trajik çabanın sorumlusu oyunu Stefan adına yönlendiren izleyici/oyuncunun kendisi, dijital kültürün teknik olanaklarıyla dolduruşa getirilmiş seyircilerdir. Bu sebeple Stefan'ın trajedisi katharsisle beslenmez veya melodramatik duygu ortaya çıkamaz, Bandersnatch'in izleme/oyun deneyiminin nahoşluğunun büyük bölümünü bu psikanalitik temel oluşturmaktadır.

Aristoteles'te tragedyanın özünü katharsis oluşturur. İdeal tragedya, şeylerin ideal olana akışı düşüncesiyle ilişkili olarak “olanı değil olması gerekeni” yansıtmalıdır. Kahramandaki, seyircilerde de bastırılmış bir şekilde bilinçaltında olduğu varsayılan trajik hatanın (hamartia), korku ve acıma duyguları uyandırılarak ruhtan temizlenmesi yöntemine Aristoteles katharsis adını vermektedir (Aristoteles, 1993:23). Seyirci empati kurduğu kahramanın yasa dışı davranışı sebebiyle acı çekmesinden hem dehşete kapılır, bastırmayı yeniden üretir, hem de kurmacanın içinde arzusunun gerçekleştirimini yanılısama yoluyla üreterek tatmin olur. Melodramlarda bu travmatik deneyim yeniden yaşanılır ya da şimdi-ve-burada yeniden canlanır ve kahramanlar trajik hatalarının bedelini acı çekerek öderler. Aynı zamanda melodram travmayı oyunsulaştırarak kabul edilebilir bir bağlama yerleştirir ve bunu çoğunlukla simgesel düzenin onarılması yoluyla yapar. Bandersnatch'te çözümün imkansızlığı Stefan ve izleyici/oyuncunun beyhude çabalarıyla acı bir biçimde ortaya çıkar. Dijital kültürün siberetik düşleriyle kontrol çabasına tutulmuş yeni bireyine yaşadığı bu çıkmazdan melodramatik bir nostalji üretmesinin de film içinde önüne geçilir. Tarja Laine, melodramın travma reproduksiyonunu dilbilimdeki irrealis (gerçekdışı) kavramıyla açıklar; geçmiş, şimdi ve gelecek için

gerçekle karşıt bir koşullandırmadır bu. Bu sebeple melodramda sürekli olarak “keşke” (if only) ve “artık çok geç” duygusu yeniden üretilmektedir (Laine,2011:46). Bandersnatch deneyimi izleyiciye hikâyeyi istediği gibi yönlendirmeyi vadederek bu iki duygunun da oluşmasına izin vermez çünkü zaten geçmişe dönerek kendi hikâyemizi seçmekteyizdir. Fakat her geri dönüş hikâyede küçük farklarla Stefan’ın başarısız olduğu sonlara götürür izleyici/oyuncuyu. Bu tip tekrarların psikanalizdeki adı “**yineleme zorlantısı**” (*repetition compulsion*) Bandersnatch’in travmatik tecrübesini en iyi açıklayan kavramlardan biri olarak kabul edilebilir. Freud 1920’de yayınlanan Haz İlkesinin Ötesinde’de, savaş sonrası bunalım döneminin de etkileriyle insanoğlunun yok etmeye ve ölüme yönelik dürtülerini hazza yönelik dürtülerinden daha ilksel olduğu yönündeki görüşlerini ortaya koyar. Dürtünün bizzat kendisi ilksel olan bir durumu yeniden üretmeye yönelik zorlantılı bir yineleme arzusundan başka bir şey değildir (Freud 2014:49). Mükemmelleşmeye yönelik arzu, haz dürtüsü, bastırmadan kaynaklanır ve sanatsal üretimler dahil tüm ikameler ve yüceltmeler bir ‘*yerine geçen*’ olarak hiçbir zaman hazza yönelik dürtünün oluşturduğu gerilimi ortadan kaldıramaz (2014:51). Yineleme zorlantısı bir zamanlar arzulanan fakat daha sonra aşağılık duygusu ve başarısızlıkla sonuçlanan, hoşnutsuzluk yaratan bir eylemin zorlantıyla tekrar edilmesidir. Freud bu zorlantının nevrotik olmayan insanlarda da görüldüğünü, bu insanların sanki yaşamlarında gizli, şeytani bir güç, bir tür kötü kader varmış gibi aynı hoşnutsuzlukların içine düştüğünü, psikanalizin de bunu aslında kişinin kendisinin yarattığını ortaya çıkardığını açıklar. Çocukların oyunlarındaki tekrarlar, aynı masalı dinlemek istemeleri, aynı sorulara saplanmaları, kaza nevrozlarındaki (daha sonra PTSD olarak kurumsallaşacak rahatsızlık) tekrar eden düşler bu zorlantıyla açıklanır (2014:34). Stefan’ın tasarladığı oyun da bu tip bir zorlantıyla tekrar edilen bir reproduksiyondan başka bir şey değildir. Dr. Haynes’in belirttiği gibi geçmişi değiştiremeyeceğini, yaşanan acı tecrübelerin önceden bilinerek hareket edilemeyeceğini, başımıza gelenleri kabul etmek zorunda oluşumuzu Stefan bir türlü anlayamaz. Oyun devam eder, izleyici/oyuncu da bu trajik ve korkunç oyuna tercihleriyle katılarak aynı çıkmazın sürdürülmesine destek verir, bu yüzden film terapötik bir etki yerine travmatik bir deneyim oluşturur.*

* Freud’a göre travmatik tecrübe, kılık değiştirmiş formlarla yeniden ortaya çıkmaktadır: Örneğin ilkel topluluktaki sürünün başındaki zorba babanın kovduğu erkek oğlanların, babayı katledip yemeleri, totem tapınımlarında sürekli yenilenen bir takım zorlantılı tabulara dönüşür. Kurban etinin yenilmesi, kan dökülmesi aynı olayın bir tekrarından (fakat artık kutsallık perdesi altına gizlenmiş bir şekilde) başka bir şey değildir (Freud 2002:196-7). Bu yineleme karakteri ve saplantı (fixation), insanoğlunun kişisel evriminde olduğu gibi kültürümüzün ve uygarlığımızın da merkezindeki travmalarla başa çıkma formu olarak açıklanmıştır.

Laura Mulvey'in de dikkat çektiği gibi nesne ile görüntü arasındaki kimyasal ilişki ve bağ, sayısal sistemle kopmuştur. Sinemanın dizinsel ve materyal doğasının yerini görüntünün dondurulduğu, başa alındığı, istenilen ana geri dönüldüğü, “geciktirimli” bir estetik almıştır. Üstelik sevilen sahnelere (ya da Bandersnatch örneğindeki gibi ‘seçilen’ sahnelere) seyircinin istediği gibi dönmesi ve tekrar tekrar izlenilebilmesi, Freud’un tekrarlama zorlantısındaki olumsuz duyguların aksine haz verici, kontrol duygusunu arttıran, seyircinin geçici görüntüye sahip olmasına yol açan bir etki de barındırmaktadır (Mulvey, 2012). Bandersnatch’de ekranın hayaletimsi doğasında ortaya çıkan bu belirsizlikler seyirciye oyuna katılım yönünde ekstra bir teşvik sunarak aynı zamanda haz verici bir deneyim sağlar. Ancak yorumların tarihinde gördüğümüz gibi izleyici/oyuncunun bu etkinliği, hikâyedeki çıkmaz sokaklara girmesiyle, travmanın mekanlarına dalmasıyla ve kontrol duygusunun bir illüzyon olduğunun ortaya çıkmasıyla nahoş bir tecrübeye dönüşmektedir.

Travmanın dijital kültürle ilişkisi reproduksiyon, yenileme zorlantısı, projeksiyonlar gibi psikanalitik teorinin merkezi kavramlarıyla ilişkilendiği gibi internet ve sosyal medya uygulamalarının kullanıcılarında seçim özgürlüğüyle ve kontrol gücü yanılması yaratmasıyla da ilişkilendirilebilir. Stefan’ın geçmişi değiştirme, anne kaybıyla ilgili suçluluk duygusu ve travmayla başa çıkma üzerine geliştirdiği ‘kontrol oyunu’ kendisinin kontrol edildiği, gözetlendiği ve manipüle edildiğiyle ilgili paranoyasını besler. Dolayısıyla travmayla ilgili sembolik yapının bir diğer yüzünde paranoya ve komplo teorileri yer almaktadır.

Komplo teorileri, dünyayı yöneten gizli cemiyetler ve efsaneler tarih boyunca varolmuş, Fransız Devrimi’nden önce de tartışılmıştır. Umberto Eco, Tapınak Şövalyeleri ve Illuminati efsanelerinin izini sürerek hakikatlerin, gerçekliğin bu tip mitler ve hikâyelerle başa çıkamadığını aktarır, hatta dünya çapındaki birçok önemli olayda benzer uydurmaların etkin bir sosyal dönüşüm aracı olduğunu aktarır (Eco, 1998:12-15). Charlie Gere dijital kültürün özündeki iyimserlik ve paranoyanın Silikon Vadisi’nden taşan “karşı-kültür akımının bir sonucu olduğunu savunur. Bu proto-hippi beat kuşağı LSD kullanımı, kendini gerçekleştirme arzusu, rock müzik ve teknoloji karşıtlığıyla anılsa da Leland Stanford’un Stanford Üniversitesi’ni kurması teknoloji eğilimli kapitalizm ile

Stefan’ın bir kültürel nesne, oyun aracı yaratarak travmasıyla başa çıkmaya çalışması ve bu kurgunun kendi seçimlerine dayanan ve istenildiği gibi geçmişe dönülerek yapılan seçimlerin sorumluluğunu almamayı sağlayacak bir oynusuluk üretmesi bu tip bir Freudyen travma yaklaşımıyla uyumludur.

karşı kültürün, asit ve silikonun birleşmesini sağlamıştır. Örneğin, üç yıl basıldıktan sonra 1971'de *The Last Whole Earth Catalog*'la yayın hayatını sonlandıran *Whole Earth* dergilerinde tarım ve müzik aletleri yapımı, fiziksel ve ruhsal gelişim, hayvan bakımı, Jung, doğu dinleri, Kızılderili düşünce tarzları ve mitleri içeren çeşitli felsefi düşünceler sibernetik hakkında yazılarla birlikte bulunmaktadır (Gere, 2018:129-131). Bu yeni karşı-kültür hareketi askeri fonlar ve soğuk savaş bağlamında gelişen dijital teknolojilerin savaş sonrası avant-garde'in sibernetik idealleriyle yıldızlanıp yeni nesle sunulmasında bir aracı görevi görmüştür. İnteraktivite ve multimedya soğuk savaş laboratuvarlarında geliştirilmiş olsa da bu teknolojilerden ilerici, yaratıcı ve barışçıl ürünler doğabileceği fikri geliştirilmiştir (Gere, 2018:136). Ancak gelişen hacker kültürü, punk kültürü ve nihayet siberpunk anlatıları, barışçıl ideallerin arkasında hükümetin gizli bir komplosunun olabileceği, sibernetiğin sadece bir kesim için mutlak bir kontrol anlamına gelebileceği gibi fikirlerin yaygınlaşmasında etkili olmuşlardır.

Hackerlık başlangıçta, bir tür bilgisayar keşişi anlamında, bilgisayarın kabiliyetlerini geliştirip sınırlarını zorlayabilen, uzun süreler boyunca karmaşık programları yazıp uygulayabilen, normal çalışma ve dinlenme saatlerini yok sayan, entelektüel açıdan gelişmiş ama sosyal ve cinsel açıdan maharetsiz görülen bir prototipe dayanmaktaydı (2018:143). Punk post-endüstriyel toplumun çöküşüyle dalga geçen, nihilist, umursamaz ve protest bir dalga oluşturmuş ve karşı-kültürdeki sibernetik vizyonu, teknolojiyle birlikte daha iyi bir dünya kurulabileceği düşlerini tersine çevirince bilgisayarla haşır neşir insanları tanımlayan hacker figürü de karanlık bir noktaya doğru evrilmiştir. Siberpunk'ı oluşturan tekno-deterministik distopyanın merkezinde karanlık düşler ve fanteziler yer almaya başlayınca paranoya ve komplo teorileri ile bilgisayar korsanlığı dünyasının da bir parçası olduğu karşı-kültür hareketi yeniden şekillenmiştir.* Bu paranoya atmosferini en iyi betimleyen filmlerden biri 1983'te gösterime giren *Wargames*'dir (Yön: John Badham). Filmde genç bir bilgisayar oyuncusu ve hacker, oyun oynadığını sanarak, farkında olmadan Pentagon'un bilgisayar sistemine girer ve

* Siberpunkın öncü yazarlarından Philip K. Dick yaşadığı paranormal deneyim iddialarıyla bilinmektedir. Akıllı olduğunu düşündüğü "pembe ışık hüzmesi", 2-3-74 adını verdiği geometrik şekiller gördüğü halisünasyonlar, çift kişilikli bir hayat yaşadığına dair sanrıları, Elijah peygamberin ruhu tarafından ele geçirildiğini düşünmesi ve FBI'a Frederic Jameson ve Stanislaw Lem'i sahte kişiler olmakla suçlayan mektuplar yazması bazı bilinen paranoyalarıdır. Ridley Scott'ın 1982 yapımı filmi Philip K. Dick'in *Do Androids Dream of Electric Sheep* romanından uyarlanan *Blade Runner* filmi, Wachowski Kardeşlerin *The Matrix*'inin Gibson'ın *Neuromancer*'inden (1984) izler taşıması, dijital teknolojilerin karanlık yüzüyle ilgili mitosun Silikon Vadisi'nden çıkıp evrilen bir karşı-kültür geleneğine dayandığını hatırlatmaktadır.

neredeşey bir nkleer savař bařlatacak bir konuma gelir. Soęuk Savař paranoyak atmosferini yeniden reten bu tip bir bakıř aęısı Black Mirror: Bandersnatch'te de vardır ancak sadece bir meta anlatı olarak. Stefan'ın komploculuęu ve paranoyası, iinde bulunduęu bilgisayar ineklięi ve hackerlik kltrnden beslense de (Colin Ritman, sigaralara sitriknin zehri koyulduęunu syler, Pac-Man'in program ve kontrol alıřması olarak piyasaya srlen bir oyun olduęunu anlatır) travmayla iliřkili bir kiřisel anlatının parası olarak var olur. Ancak 21. Yzyıl dijital aędař kltr izleyicisi oyun deneyimine ve hikyelerine yn verdięinden, bu komplo teorileri ve paranoyak fantezileri hikyenin tutkal unsurlarından biri haline getirenin bizzat toplumsaldan beslenen, post-truth aęına kadar gelip dayanmıř dřler ve fanteziler olduęu da sylenebilir. Adam Curtis'in ynettięi "*The Power of Nightmares: The Rise of the Politics of the Fear*" (*Kabusların Gc: Korku Politikasının Ykseliři*) (2004) isimli belgeselde bu karanlık fantezilerin toplumun ynetilmesi iin iktidar tarafından nasıl kullanılıp beslendięi anlatılmaktadır.

Bauman son alıřmalarından biri olan "*Retrotopya*"da (2018) paranoyak komplo teorilerinin yavan ve umutsuz bir gereklięe soylu ve yceltici bir anlam katacak "byk dava" ihtiyaını karřıladıęını belirtir. aędař kltr giderek Hobbes'un Leviathan ncesi dnyayı tarif ettięi, herkesin herkesle savařına daha ok benzemektedir: insani baęlar zayıflamıř, siyasi amalarla inřa edilmiř yapılar kuralısızlařıp atomize olmuř, "zel olarak kimsenin ynetmedięi ve yine zel olarak kimsenin de hedeflenmedięi" bir savař alanı ortaya ıkmıřtır (2018:48). Bu ortamda beklentiler ařaęıya ekilmiř, gereklięin sıkıntılılarıyla yzleřmek yerine hangi yolla gerekleřtięini umursamaksızın kk ve srekli tatminler saęlayacak ıvır zıvırla meřgul, kerameti kendinde arayan, ihtiras ve beklentilerini ařaęıya ekmiř bir narsistik insan tipi oluřmuřtur. Gvenlik duygusu ařınıp riskler arttıa kabul grme ve beęenilme talebiyle insanlar rekabet etmek yerine derhal tatmin istemekte ve srekli bir tatminsizlik duygusu iinde yařamaktadır. Anı yařama arzusu bu insanın temel karakteristięidir. Bauman narsistik yapıyı bir bireysel tıbbi vaka olarak deęil toplumsal bir bozukluk olarak ele almaktadır. Narsistik tepki toplumu saran ve savařı andıran kořullardan, bizi evreleyen tehlike ve belirsizliklerden doęmaktadır (2018: 122-126). Kendini gerekleřtirme syleminin Silikon Vadisi'nin tekno-topyacılarının karřı-kltre ekledięi bir dřnce biimi olduęu hatırlanabilir.

"Burada nemli olan... yalnızca kendin olmak" ve "kendi iřine bakmak"tır. Dolayısıyla grnřte en yksek idealimiz olan zgrlęn "ii" bořalmıřtır." En acı veren yokluęumuz sabahları yataktan kalkmak iin bir gerekedir. Hi olmadıęı kadar ok sayıda ge yetişkinin psikiyatriste gitmesinde, kariyerlerinin bařlamadan bitmesinde ve bu kadar ok

antidepresan kullanılmasında şaşılacak bir şey yoktur. Yaygın nostalji, asla varolmamış bir geçmişe duyulan özlem, onları gömmüş olsak bile hala ideallerimizin var olabileceğini gösterir.” (Bauman,2018:128-129)

Bu anlamda, Stefan’ın Bandersnatch boyunca oyununu tamamlamak için gösterdiği çaba, nihayetinde bizim çabamız, bir bilgisayar oyunu programında 5 yıldız almak için oynadığımız tüm bu kanlı oyun, çağdaş dijital kültürün yeşerdiği bir toplumsal psikolojik yapısına gömülmüş travma ve paranoya deneyimleriyle örtüşmektedir.

4.1.2.4. Yorumların uyumsuzluğu: distopya ve fantazy

Bilim kurgu sinemasının alt türlerinden biri olarak kabul edilebilecek distopik filmlerin ya da anlatıların uzun bir geçmişi vardır. Her şeyden önce kıyamet fantazyaları/kabuslarından* beslenen, gelecekte yaşanacak bir yıkımla bugünün şartları arasında köprüler kuran anlatıların geçmişi kutsal metinlere kadar geri götürülebilir. Ancak insanların düzeni ve teknikleriyle ilgili fantazyalarına bu anlamda isim veren ilk kişi Thomas More’dur. Eseri *Utopia* (1551) adını Antik Yunanca’daki ou (not-yok) ile topos (place-yer) kelimelerinin bir birleşiminden almıştır ve olmayan-yer anlamında kullanılmaktadır.* McManus’a göre, distopik düşünce ütopyayla sıkı bir ilişki içindedir, distopya terimi kullanılmadan önce bu türe ait yakıştırmalar “olumsuz ütopya” ve “anti-ütopya” gibi terimlerle anılmaktadır. Distopya daha çok toplumun içindeki, onu karanlık ve sefil bir gelecek yaratmaya zorlayacak güçleri açığa çıkarmaya çalışır, baskı ve acı hakkında değil onun nasıl örgütlendiği ve üretildiğiyle ilgilidir, şimdide filizlenen bir olasılık, geleceğin hayaletlerine bir uyarı niteliğindedir (2022:1-32). Bandersnatch’in distopya geleneği içerisinde geçmiş, bugün ve gelecekle kurduğu köprüler onu hem özgün bir yere taşımaktadır hem de dijital teknolojilerle ilgili yarattığı kendi fantazy evreni bağlamında çelişik yorumlara yol açmaktadır. Yorumların tarihinde gördüğümüz daha derin ve katmanlı okumalardan karikatürize edilmiş şematik yorumlara uzanan ağdaki belirsizlikler, bizzat dijital kültürün oluşturduğu güvenilirlikten yoksun bir dünyanın eseri olarak görülebilir. Dijital kültür, bir tür korku, güvensizlik ve endişenin hüküm sürdüğü bir toplumsal yapıya, akışkanlığın getirdiği belirsizliklere, kaotik yapılara alan açmaktadır, dijitalin materyal olmayan hayaletimsi doğası bu belirsizliklerin kaynağı

* Fantazy çevirisi için Ünsal Oskay’ın Çağdaş Fantazy: Popüler Kültür Açısından Bilim-Kurgu ve Korku Sineması adlı çalışması örnek alınmıştır.

* Eutopia ile yakın bir ilişkisi olan kelimenin iyi-yer (good-place) anlamı da taşıdığı söylenebilir. Yani Ütopya henüz gerçekleşmemiş iyi bir geleceğe atıfta bulunmaktadır.

olarak sürekli bir tedirginlik hali yaratmakta, distopyanın “bizzat bugün yaşanıyor” hissiyle günümüze gelip yerleşen bir temel duygu haline gelmesine yol açmaktadır. 2019 sonlarında Çin’de başlayıp tüm dünyaya yayılan COVID-19 pandemisinin ortasında Madrid’de bir otobüs durağına verilen Black Mirror reklamı da bunu desteklemektedir. Henüz yayınlanmamış 6. Sezon için durağa konulan aynada şu yazmaktadır: “Black



Mirror: 6.Sezon, Şimdi Yayında, Her Yerde.”

Görsel 4.10. Madrid’de bir durak reklamı: “Black Mirror: 6.Sezon, Şimdi Yayında, Her Yerde.”

Tarih ve fantazyaya duygusu çarpıtılmış, geçmiş ve hafıza varlığın garantisi olmaktan çıkmıştır. Matrix’in Neo’sunun çocukluk anıları yapay bir şekilde üretilmiş dijital programlardır ve kendisinin de söylediği gibi “hiç yaşanmadılar.” Barton, post-modern dönemin distopyalarının teknolojinin egemenliğinden korktuğunu, dünyayı Prometheusvari bir şekilde kontrol etmeye yönelik arzumuzda gerçekliği kaçırma şüphesini de ürettiğimizi, bu yüzden fantazyaya dünyasında yıkımın olup bitmiş görüldüğünü anlatır (Barton, 2016: 12-13). Dijital kültürle distopik düşüncenin Black Mirror evrenine özgü kışkırtıcı bir üslupla ortaya konulduğu izleyici katılımına dayanan Bandersnatch’in yorum ufku bu sebeple birbiriyle iç içe geçmiş çelişik iki tema etrafında dönüp dolaşmaktadır.

Bu farklı yorumların ilki Bandersnatch’in dijital kültüre gömülü katılım ve etkileşim problemini bir özgür irade sorunsalı bağlamında ele alındığını düşünen ve distopik düşünceye çok daha yakın olan felsefi okumalardan oluşmaktadır. Burada teknolojik alt yapı; internet ve bilgisayar teknolojileri, algoritmalara bağlı yapay zeka

teknolojileri ve makine zekası gibi yapıların doğaları ve gelişimleriyle ilgili sosyo-kültürel ve tarihsel bağlamla zayıf bir şekilde ilişki kurulmaktadır. Sosyal medya uygulamaları, arama motorları, online alışveriş siteleri ve çevrimiçi reklamcılık hizmetlerini ve pratikte bu teknolojileri kontrol ve denetleme gücünü elinde bulunduran devletler ve ilgili kuruluşları merkeze alan eleştirel bir dille oluşturulmuş söylemlerle karşılaşmaktadır. Bununla birlikte özgür irade sorununu insan biyolojisi ve fiziğin yeni bulgularının bize gösterdiği imkân ve sınırlılıkları kendisine perspektif edinerek yorumlayan bakış açılarının da mevcut olduğu görülebilir. İkinci yorum öbeğinde Bandersnatch'in interaktivite, oyuncu etkinliği, izleyici katılımının niteliği ve eğlence unsurlarının ele alınıp yorumlandığı gözlemlenebilir. Burada tür filmleriyle -özellikle bilim-kurgu, korku ve gerilim türleriyle- bağlantılı bir biçimde filmin konvansiyonel özellikleri ne kadar taşıdığı, bu unsurların izleme/oyunama deneyiminde nasıl örgütlendiği ve haz verici özellikler taşıyıp taşımadığı sıklıkla konu edilmektedir. Bu yorum öbeğinin tipik unsurlarından birinin mutsuz sonlarla birlikte seyircide bıraktığı tamamlanmamışlık duygusu ve tatminsizlik olduğu görülmektedir. Yine tematik açıdan teknolojiyle ilgili karanlık ve distopik bir hikâye anlatıldığı yönündeki uzlaşının yanında, özellikle annenin kaybıyla ilgili yaşanan trajik geçmiş, babanın vahşice öldürülme biçimleriyle ilgili rahatsızlık ve nihayetinde oyun mekaniği içerisinde tüm hikâye akışlarını 'sınırlı bir biçimde' izleyiciye bırakarak sorumluluğu devreden yaratıcılara karşı öfke gibi duygu ve düşüncelerin yorumlara yansıdığı söylenebilir. Dijital teknolojinin bir biçimde hem tematik açıdan hem de deneyimin içinde gerçekleşeceği yapı olan interaktif sinema nitelikleri açısından ele alındığı bu iki yorum adacığında çelişkili iki nokta açığa çıkmaktadır. Filmi daha felsefi noktadan ele alan özgür irade yanılması perspektifinin Bandersnatch'i başarılı ve tatmin edici bulduğu, bununla birlikte yorumun kendisinin dijital teknolojiye dönük negatif bir bakış açısını, distopik düşünceyi beslediği ve temelde pesimistik olduğu ortaya çıkıyor. İnteraktivite ve oyun perspektifli yorumlarda ise tam tersi bir biçimde dijital kültürü oluşturan teknolojilere karşı bir güven, beklenti ve iyimserliğin hâkim olduğu ancak haz verici bir kullanımına dönük olumlu beklentilerin karşılanamadığı, bu sebeple de filmin başarısız bulunduğu anlaşılıyor.

Yorumlardaki bu dallanma aslında bizzat Bandersnatch'in sembolik yapısında temsil edilen ikili koda dayanan hikâye örüntüleri ve duvarlara çizilen *binary branch* sembolünün temsil ettiği polarizasyonla birlikte açıklanabilir. Öncelikle çevrimiçi dünyada Bandersnatch, Charlie Brooker'ın kişiliğinin de içinde pay sahibi olduğu Black

Mirror dizisi çevresinde yaratılan distopya ve kötümserlik mitosuyla bağlantılı ve sınırlı bir çerçevede ele alınmaktadır. Özgür irade ve katılım sorunu ile dijital teknolojinin bugünü arasında dolaşan felsefi yorumlardan günlük kullanıcının dünyasına doğru ilerlediğimizde hermenötik ufku daraldığı ve ikiye bölündüğü, beğeni yargısına odaklanmış ve kendi deneyimiyle ilgili düşünen bir perspektifin ortaya çıktığı görülmektedir. Netflix'te 2021 sonunda yayınlanan *Don't Look Up*'da (Yön: Adam McKay) hicvedildiği gibi kolaylıkla ikiye bölündüğümüz, kendi düşüncelerimize gömüldüğümüz, en heyecan verici, duygusal olarak en güçlü, en kışkırtıcı yorumun öne çıktığı, hakikatin yerini bu sabun köpüklerinin aldığı bir dijital kültür ortamının oluştuğu söylenebilir. Dijital katılım kültürünün kendisi bizzat bu kutuplaşmanın oluşmasını sağlamakta ve yaygınlaştırmaktadır çünkü makinenin dilinde sayısal olarak hesaplanabilir olmak bulunmaktadır. Katılım kültürü bize sürekli fikrimizi soran ve beğenilerimizi sayısal bir puan gibi ifade etmeye teşvik eden bir dijital kültürün içinde yükselmektedir. En çok beğeni alan yorumların daha çok beğeni alma eğiliminde olduğu, en çok bağlantı sahibi olanında da daha çok bağlantıya sahip olma eğiliminde olduğu bilinmektedir (Dijk, 2016). Bu sebeple kullanıcıların aynı anda hem beğeni yargısına odaklanarak bunları verileştirdiğini hem de en ilgi çekici yorumu yapmaya özel olarak teşvik edildiği ortaya çıkmaktadır.

Hermenötik açıdan elbette Bandersnatch'in tek bir doğru yorumu yoktur, ancak olası bakış açılarının dijital kültür içerisinde kategorik bir biçimde ikiye bölündüğü ve aşırı uçlara doğru savrulduğu görülmektedir. Çalışmanın yöntemi çoklu bakış açılarının varlığına, olası yorumların çeşitliliğine dayanmakta ve bizzat bu yorum dairesini anlamaya çalışmaktadır. Yorumlama süreci, yalnızca yorumcuyu ilk başta naif bir şekilde inanılan orijinal mitten uzaklaştıran ve anlamın daha derin bir şekilde yeniden benimsemesini sağlayan eleştirel ve yapısökümcü bir anla zenginleştirilirse doğruca yürütülebilir. Bu kritik an, Ricœur'un metodolojisinde çok önemlidir çünkü herhangi bir varlığın kısmen de olsa anlaşılması ancak diğer rakip yorumlarla diyalog yoluyla mümkündür. (Baracco, 2017:111)

4.1.3. Üçüncü aşama: eleştirel kavrayış ve benimseme

4.1.3.1. *Yorumun eleştirel kavranışı: çağdaş kültür eleştirisi, transmedya anlatıları, hiciv ve temsil edilemezlik*

Yorumların tarihi ve uyumsuzluklarıyla birlikte dijital kültürün merkezi temalarıyla ilişkisi içerisinde yeniden ele aldığımız sembolik anlamların yorumlanması ışığında düşünüldüğünde Black Mirror: Bandersnatch hakkındaki başlangıç taminimizin zayıflıkları ve yetersizlikleri ortaya çıkmış görünüyor. Burada, Baracco'nun Ricœur'dan beslenerek önerdiği sistemin kritik/eleştirel aşaması olarak görülebilecek bir noktada, Bandersnatch hakkındaki ilk yorumun eleştirel bir okuması yapılacaktır. Yöntemin sigortası olarak görülebilecek araştırmacının kendi sınırlılıkları ve zayıflıklarıyla yüzleşmesini sağlayacak bu aşamada ilk yorumun kendisi de diğer yorumlar tarihinin ve okumaların bir parçası olarak görülecek, döngünün bir parçası olarak kabul edilecek ve sonuç bölümünde başlangıç noktasındaki ufkun genişlediği daha ileri ve güçlü yeni bir noktaya varılacaktır. Bu nokta elbette zamanın akışı içerisinde başka akıl yürütmeler ve belirlemeler için bir tür başlangıç tahminine dönüşecektir ancak bu vaka çalışması özelinde, Black Mirror: Bandersnatch'in dijital kültür içerisinde nasıl bir yeri olduğunu etkili bir şekilde anlamamızı sağlayacaktır.

Bandersnatch, çağdaş kültürün bir eleştirisi olarak da kabul edilebilir. Ana yorumumuzda dijital kültürün insan tarafından nasıl suistimal edildiği ve güç ilişkileri içerisinde nasıl dönüştürüldüğüyle ilgili bir yaklaşım mevcuttur. Buna karşın dijital teknolojiler de dünyadaki herhangi bir ontofani gibi, bir tekno-ontofanidir. Vial'e göre (2019) dijital teknolojilerle ilgili kötücül yaklaşımlar dijital dünyanın dışındaki yaşam deneyimini mucizevi, daha gerçek, orijinal bulma eğilimindedirler. Mevcut ontofaninin dışında bir kültüre duyulan özlem ya da o yaşamın idealizasyonu yalnızca başka tür tekniklere ve araçlara demirlenmiş eski bir kültüre geri dönüş anlamına gelecektir. Dünya kültürel, en baştan teknolojiktir ve teknikleştirilmiştir, bunun dışında bir 'doğal deneyim' alanı bulunmamaktadır. Benzer bir bakış açısını Heidegger'in kendi felsefesinde de bulan Brooks (1991), teknolojinin bazı amaçlar için kullanılan araçlar olarak algılandığını, bu sebeple tüm varlıkların potansiyel kaynaklar olarak görülebileceğinden bahseder. Bu sadece nehirler, hayvanlar veya fosil yakıtlar gibi doğadaki varlıklar için değil, aynı zamanda insanlar için de geçerlidir çünkü teknoloji aynı zamanda insanların organizasyon ve kontrol biçimlerini kapsar. Bu anlamda Heidegger, tüm bilimlerin eninde sonunda daha temel bir bilime, yani her sistemin ve

sürecin bir amaç için araçsal olarak anlaşıldığı sibernetik bilimine indirgeneceğini iddia eder (1991:503). Elbette Bandersnatch dijital teknolojilerin kötüye kullanımıyla ilgili bir etkileşimli film örneğidir ancak filmin yorumlarının gösterdiği hermenötik ufkun aksine, filmde, dijital teknolojiler öyle oldukları için değil öyle “kullanılabildikleri” için eleştirilmektedir. Charlie Brooker’ın bir söyleşisinde de belirttiği gibi teknoloji insani zaaflarımızın yanında sadece bir arka plandır (James, 2016). Brooks aynı zamanda, robotlarla ilgili fikirlerimizi insan ve hayvanların kusurlu bir kopyasına indirgemek yerine onların farklı ontolojilerini kabul etmeyi ve yapay zekanın insan-makine etkileşimindeki fenomenolojik uçurumu kapatma potansiyelini düşünmeyi önerir (1991:512). Bandersnatch’te ele alınan algoritmik kontrol sistemleri, etkileşimin sınırlayıcı boyutları makinenin teknik kapasitesini gösterirken programı yazan zekanın anne ve babasıyla ilgili sorunlarını aşamayan, suçluluk duygusu ve paranoyayla dolu bir çocuk olduğunu gizlemez. Çağdaş kültürü yaratacak Silikon Vadisi gençliği arkaik sosyal sorunlarıyla boğuşan, korku, kaygı ve endişe içindeki azim, çaba ve yaratıcılığın bir karışımını temsil eden Stefan’ın karakterinde temsil edilmektedir.

Transmedya anlatıları ile ilişkili olarak Bandersnatch, katılım ve kontrol perspektifine hem endüstriyel hem de deneyim tasarımı yönünden farklı bir perspektif sunabilir. İnteraktif filmlerin dışında “akıl oyunu-bulmaca filmler” olarak adlandırılan, kolektif zekayı harekete geçiren, platformlar ve medyalar arasında tartışılmayı ve keşfedilmeyi bekleyen filmlerin ekonomik ve maddi gereklilikleri karşılama başarıları olduğu görülebilir (Daly, 2010). Birçok filmin anlatı yapısının bu sebeple platformlar arasındaki geçişler ve ilişkiler göz önünde bulundurularak yapılandırıldığından bahsedilebilir (2010:85). Sinema çağdaş dijital kültür içerisinde çok daha fazla ağ bağlantılı, metinler arası bir alanda var olan ve etkileşimli hale gelen yeni medya özellikleri taşımaktadır. Etkileşim dijital medyanın doğal bir sonucudur, izleyiciler artık dünyayı resim olarak değil oyun olarak görüp algırlar. Daly’nin ‘Sinema 3.0’ tanımı bir filmin artık tutarlı ve değişmez bir sanat eseri olmadığı gerçeğine dayanır, aksine sinema çapraz medya etkileşimi dünyasına katılım ve bu katılımdan duyulan haz gerçeğine dayanmaktadır artık (2010:82). Üstelik Bandersnatch deneyimi bu eğlence endüstrisinin gizli bir eleştirisini de içinde barındırmaktadır. Andrea Philips (2012), film projelerini transmedya hikâye anlatıcılığı yönünde yapılandırmak isteyen profesyoneller için hazırladığı rehber kitapta üç çeşit katılım seviyesinden bahseder. İlk seviyede hikâye için bir arkeoloji inşa edilir; farklı medya platformlarına dağıtılmış hikâye parçalarına göndermede bulunulur,

katılımcı bulmacayı çözer, hikâyenin arkeolojisini keşfeder. İkinci seviyede izleyicinin karakterler ve diğer varlıklarla, forumlar, sosyal medya uygulamaları, mail, mesaj, vb. ile iletişime geçtiği durumlar ifade edilir. Son seviyede ise hikâyenin seyirciler tarafından değiştirilmesini sağlayan çok daha derin bir etkileşim alanı tarif edilir. “Çoğu durumda, izleyicinizin hikâyenin gidişatını gerçekte dikte etmesine izin vermek bir hatadır. Deyim yerindeyse, izleyicilerin sonunda oy kullanmasına izin verirseniz, Hamlet daha iyi bir oyun olmaz. Amaç genellikle bunun yerine bir etkileşim illüzyonunu oluşturmaktır.” (Philips 2012) Bandersnatch bu illüzyonu deşifre ettiği gibi sonunda iyi bir Hamlet oyunu ortaya koyamamanın getirdiği tuhaf huzursuzluk duygusuyla da yüzleşmeyi sağlar. Etkileşim de üç katmanlı bir biçimde yaratılmıştır.

Oyun kültürünü bir mühendislik ve yaratıcılık paradigması içinde ele alan Bandersnatch’te tasarlanan, oynanan ve üzerine düşünülen tüm oyunlar (Bandersnatch, Nohzdive, Pac-Man) sadece oyuncularını içine daldıkları dünyaya hapseden yapılar olarak değil, arkasındaki mühendislik mantığının ve felsefenin çözüleceği bulmacavari yapılar olarak da ele alınır. Burada oyuncular kurban değil mücadeleye davet edilmiş rakipler olarak görülmektedir. Sherry Turkle video oyunları ile ilgili popüler kültürdeki tartışmanın uyuşturucuyla analogi kurarak oyunları “akılsız bir bağımlılığa” indirgediğinden bahseder. Bir oyunda ustalaşmanın karmaşık ve farklılaşmış beceriler gerektirdiğini, bilgisayar kültürü içinde de sosyalleşme olanaklarının bulunduğunu ve oyun oynamanın stratejik düşünmeyi geliştirdiğini örnek olarak gösterir. Pac-Man’de oyuncunun aktif bir katılımı ve yaratıcılığı vardır, Turkle satranç ile karşılaştırarak oyunu oynamayı piyano çalmaya benzetir: canavarların hareket ettiğinden daha hızlı düşünmeyi öğrenmek için kalıpları analiz etmek, davranış modellerini öğrenip ezberlemek ve tıpkı piyanoda elin ne yapacağını önceden öğrenmesi gibi düşünmenin ötesinde bir etkinlikle eyleme geçmek gerekmektedir (2005:67-68). Turkle’a göre, bir oyunu tanımak onun mantığını çözmek, tasarımcısının amacını anlamak, programın arkasındaki zihni anlamak demektir (1995:67). Bandersnatch, günümüzde grafik, animasyon ve ses tasarımları ile çok daha gerçekçi simülasyonlar sunan oyunlardan farklı bir nostaljik evrene aittir, bu anlamda belki de günümüz sanal gerçekliğinin gizlediği dijital kültüre ait yapıların fark edilebilir olduğu daha açık bir temsil sunmaktadır.

Kontrol ve gözetimin bir parçası olarak Netflix Bandersnatch’te oyunu ve hicivli bir unsur olarak ele alınır, bir meta-anlatı unsuru olarak işlev görür. Lobato’ya göre bir platform “tarafisz” bir içerik dağıtıcısı hiçbir zaman olmamıştır. Ara yüz tasarımı,

moderasyon politikaları, hizmet şartları, algoritmik öneri vb. aracılığıyla iletişimi, etkileşimi ve tüketimi şekillendirirler. Platformlar hem kendi tasarımlarında hem de veri sistemleri, Web protokolleri ve cep telefonu gibi sayısız altyapıyla uyum içinde, uygulamayı kısıtlayan ve yönlendiren kesin (ve değişen) teknik olanaklara sahiptir. Bazı uygulamaları kutsayan ve diğerlerini kısıtlamak için kullanan kural ve normları vardır. Uygulamaları gereken çok sayıda uluslararası, bazen birbiriyle çelişen yasal yükümlülükler vardır. Pazarlama, güncelleme ve rakiplerine karşı konum alma stratejileri, ticari özelemleri ve baskıları vardır (Lobato,2019:38-39). Havens ve Stoldt (2023), Netflix'in 2016'dan bu yana küresel bir televizyon gücü haline gelişini, internet yayıncılığı tabanlı televizyon hizmetinin markalaşmasının nasıl anlamlı, sistematik ve hiyerarşik bir örneği olduğunu anlatırlar. Netflix de kendi öncülü kablolu yayımlar veya geleneksel medya kanalları gibi mesajlarında ve hizmetlerinde markasını kurumsal bir şekilde oluşturmuş ve bunu 'kişiselleştirme' üzerine inşa etmiştir. Netflix abonelerinin uygulamayı başlattıklarında gördükleri kategoriler "Netflix'te Popüler", "Şimdi Trend Olanlar", "Senin İçin Önerilenler" ve tür kategorileri de dahil olmak üzere kişiselleştirilmiş içeriktir. Netflix'in özellikle tavsiye anlayışıyla ilgili eleştirilerini derleyen Frey üç tip yaklaşımdan bahseder. İlk olarak algoritmik öneri sistemlerinin şeffaf olmamasını eleştirenlerden, bu sistemlerin insan beğenilerini gözetleyip kaydettiğini savunanlardan bahseder: Öneriler gerçekten alınan zevkten mi yoksa belli dayatmalardan mı kaynaklanmaktadır? İkinci büyük endişe algoritmik tavsiye sistemlerinin, geçmiş seçimlere ve dolayısıyla önyargılara dayanarak kaçınılmaz bir şekilde kullanıcıları belirli ürünleri tüketmeye yönlendirdiği, dolayısıyla çeşitliliğe alan açmadığı fikrine dayanmaktadır. Kullanıcılara alternatif seçenekleri sunmayan bu sistem çeşitliliği sınırlandırıp demokratik erişimi aşındırmaktadır. Algoritmalar, kullanıcıların zevklerini geliştirmek yerine onları onaylamak için çalışan bir çeşit atomize beğeni hapisanesi yaratmaktadır. Son olarak, algoritmik öneri kültürü nitelikselden niceliksele doğru bir eğilim yarattığı savunulmaktadır. Frey'e göre Netflix'in algoritmik öneri sistemine yapılan bu eleştiri, kültürel öneri sisteminin geçmiş versiyonlarını yok saymaktadır. Eleştirmenler ve eğitimcilerin geçim kaynaklarından biri olan bu öneri sistemi her zaman "düşünülmüş ve söylenmiş en iyi"nin sunumuna ve değerlendirilmesine dayanmaktadır (Leys, 2021: 3-4). Bandersnatch'de Netflix etkileşim

oyununda ortaya çıkan kontrol mekanizmasının bir düzeyi olarak, bir MacGuffin* olarak ele alınır, bir tür totatiler sistem unsuru olarak değil.

Son olarak, **Bandersnatch**'te travmanın bir tür temsil edilemezlik, anlatılaşma problemi çerçevesinde ele alınmakta olduğu söylenebilir. Alphen (2011), Nazi kamplarında yeni doğmuş bir bebeğin kaynar suya atılarak öldürülmesi olayını anlatan bir tanığın ifadelerini örnekler, anlatıcı ruhsuz denecek kadar mesafelidir, hiçbir duygusal ve ruhsal etki söz konusu değil gibidir. Görgü tanığı olmanın travması tanıklığın, görülenlerin, anlatının üsluplaşmasına, biçimlenmesine izin vermemektedir ve tüm travmatik tecrübe aktarımlarında benzer bir durum söz konusudur (2011:359). Melodramda üretilen aşırı fantazmanın tersine, yani travmanın bir tür duygusal aşırılık olarak yaşatılmasının aksine Bandersnatch'te neredeyse hiçbir zorlama trajik an yoktur. Stefan'ı kayıtsız bir biçimde, bir tür oyunsu hazzın içinde oynatırız, nihayet seçimler şiddet dolu ve travmatik bir hal aldığımda travmatik olayın nasıl üsluplaşma sorunu yaşadığı da ortaya çıkmaya başlar. Bandersnatch'in etkileşim deneyimi içerisinde farkına vardığı ve temel huzursuzluk kaynağına dönüşen bu travmatik oyun aslında dijital kültüre gömülü bir karakterin altını çizmektedir: travmatik olay, duygusal mesafesini yitirmiş, empati duygusu aşınmış, korku ve endişe içinde kendi kabuğuna çekilip atomize olmuş, online varoluşunda istediği personayı yüzüne geçirip çevrimdışı sosyal yaşamda kaybolmuş şizofrenik bir toplumsalın bağlamında üsluplaşmayı ve anlatılaşmayı engelleyen bir kayıtsızlık mesafesi oluşturmaktadır.

“Sağlık ile tam gelişmiş şizofreni arasında kesin bir çizgi çizilemez. (...) İnsanlar tatmin edici hayatlar sürdürdükleri, hatta çok değerli işler yapabildikleri halde şizoid ya da şizofren olabilirler. Gerçeklik duygusunun zayıf olması yüzünden psikiyatrik anlamda hasta olabilirler. Bunu dengelemek için şunu da belirtmek gerekir: Bazıları da ayakları nesnel olarak algılanan gerçekliğe öyle sağlam basarlar ki ters yönden, yani öznel dünyayla ve gerçeklere yaratıcı yaklaşımla hiç temas kurmama anlamında hastadırlar.” (Winnicott 1998:90)

James Polchin, “*Linç Fotoğraflarına Bakmamak*” adlı makalesinde (2007), 20. Yüzyılın başlarındaki Güney ve Orta Batı Amerika bölgelerinde gerçekleşen Afrika kökenli insanların linç edilişlerinin fotoğraflarından bahseder. Bu fotoğraflarda linç

* Sinemada MacGuffin, olay örgüsünün akışında itici güç olarak görülebilecek, ancak kendi içinde önemsiz veya alakasız bir nesne, cihaz veya olay olarak kabul edilebilir. Alfred Hitchcock'un sıklıkla bahsettiği kavram Bandersnatch üzerine Netflix'in kendisi için de kullanılabilir: Film Netflix üzerinde deneyimlenebilirken, karakter bu deneyimin içinde oyuncu/izleyicinin tercihlerine göre yönlendirildiğini fark eder.

edilerek öldürülmüş Afrikan-Amerikanların yanında bizzat linç edenler, gülümseyerek kameraya, yani geleceğin izleyicilerine bakmaktadır. Bu fotoğraflar, basılı fotoğraflardır ve insanlar birbirine posta kartı olarak gönderdiği ve postanede rahatsız edici bulunarak bazıları sansürlendiği için bugüne kalmışlardır. Şiddetin tanıklığını ve dolayısıyla travmayı yeniden üretmeksizin ırkçı şiddet nasıl fotoğraflanabilir? (Polchin 2007:207) Polchin'e göre, pasif tanık rastlantısal bir gözlemci, gördüğünü anlatmakta isteksiz bir maruz kalandır, aktif izleyici ise başlangıçta pasif olan ve dile dökmenin zorluğunu yaşayan, olayla arasında bağ kuran izleyicidir. Aktif izleyici böylelikle sadece bir tanık olmaktan ve mağdur olmaktan çıkarak bir tür bilgi üreticisi haline de gelir (2007:210). Linç fotoğraflarına bakanlar, kalabalıkla aynı pasif ilişkiyi kurmaya zorlanırlar, travma hatırlanmaz, hatırlanan yalnızca fotoğraflardır (2007: 215). Bandersnatch'te travmanın oyunsu ve kayıtsız bir mesafeden yeniden inşası bu temsil edilemezlik ve anlatılaşıma sorununu yaratıcı bir biçimde çözer: etkileşim içerisinde travmatik hikâyeyi inşa eden izleyici/oyuncunun kendisidir, mecbur bırakıldığı ikili seçeneklerin şiddet boyutu rahatsız edici bir noktaya geldiğinde travmanın temsilindeki kayıtsızlık ve anlatılaşıma zorluğunu bizzat yaşayarak tecrübe eder.

4.1.3.2. Yorumcunun eleştirel kavranışı: dijital doğa ve dokunmatik ekranlar

Ricœurcu bir film yorumbilimine göre, yorumcunun film dünyasına bakış açısı her zaman önyargıları ve hayranlıkları, inançları ve değerleri içerir. Bu aşama, sentez aşamasına gelen araştırmacının kendi kısıtlamaları ve biliş öncesi bagajı hakkındaki bir tartışmayı içerir ve yorumlama sürecinin bazı olası çıkarım ve varsayımlarını göstermeye çalışır (Baracco, 2017:184).

Bandersnatch'in katılım ve kontrol, özgür irade ve manipülasyon, oyunsu bir etkileşim etkinliği içerisinde çözülen travmatik bir deneyim olduğuyla ilgili çeşitli yorumlarda bulunuldu. Burada dijital kültürün önemli bileşenlerinden biri olan ve günümüz post-truth (hakikat-sonrası) çağının merkezinde yer aldığını düşündüğüm bir belirsizlik ve tekinsizlik duygusu içerisinde, teknolojik determinizmin kötümser bakış açısını çağırان bir perspektifin sınırlayıcı etkilerini yeniden-ürettiğimiz söylenebilir. Her ne kadar Charlie Brooker'ın Black Mirror'ı üzerinde oluşmuş distopya mitosuyla ilgili yorumumuzun bir eleştirisini yaparak buradaki zayıf noktalarla ilgili bir perspektif edinilse de içinde bulunulan dijital kültürün ve hakikat sonrası çağın karanlık siyasal gelişmelerinin halet-i ruhiyesi içerisinde düşünüldüğü de bir gerçektir. Yorumlarımızı

sorgulanabilir kılan şey, dijitalin bir doğa görünümü halini aldığı, günlük hayata gömülerek görünmezleştiği, dolayısıyla yorumcunun kendisi dahil hiç kimsenin bundan kaçamayacağı gerçeğidir. Özgür irade olarak sunulan katılımın, demokratik bir hak ve olanak mı yoksa siberetik bir kontrol hastalığı mı olduğuna dair şüphe, yorumlara yansıyan polarizasyonla birlikte düşünüldüğünde hipotezden teze dönüşümde bir zorlantının açığa çıkacağı varsayılabilir. Bandersnatch her ne kadar huzursuz finalleriyle bu yorumları kışkırtıp teşvik etse de içinde yaşadığımız siberetik kültürün geçmiş çağların insanlarından daha fazla kontrole yol açtığı gibi bir yorumlama uygun olmayacaktır. Kubrick'in *2001: A Space Odyssey* (1968) filminin açılış sahnesinde maymun adamların tapir kemiğinden yaptığı savaş aletinden uzay gemisine yapılan kesme kontrol tekniklerinin 'insanın şafağı' kadar eski olduğunu ve insan olmanın bir parçası, uzantısı olarak kabul edilebileceğini göstermektedir. Bu sebeple yorumlarda açığa çıkan 'aşırılıkları' törpüleme konusunda bizzat yorumcunun kendisi de uyanık olmalıdır.

Baracco, her zaman başka bakış açılarının benimsenebileceğine, film dünyasının farklı yorumlarının olabileceğine dikkat çeker, bu yorumlar her zaman bir arada bulunmaktadır. Yöntemin etkililiği, pek çok farklı yorumu barındırmaya açık olmasında yatmaktadır. "Film hermenötiğinin gerçek meydan okuması, her zaman farklı yorumlayıcı perspektifler arasında açık ve zenginleştirici bir diyalog içinde oynanmasıdır." (2017:184) Bununla birlikte, Bandersnatch günümüz dijital teknolojileriyle analogi kursa da 1984'te geçen ve Netflix'te popüler bir üslup olan nostalji duygusuna da yaslanan bir film deneyimi sunduğu unutulmamalıdır. Çağımız dijital dünyası Bandersnatch'in aksine dokunmatiktir (White, 2022). Laura Mulvey'in "*Visual Pleasure and Narrative Cinema*" makalesinde bahsettiği bakış üzerine inşa edilmiş özneleşme ve nesneleşme pratikleri ve gözetleme temelli skopofilik haz olanakları yerini dokunulabilirliğe bırakmaktadır. Medya çalışmalarında uzak görsel iletişim ve bakış erkeklere atfedilirken, dokunulabilirlik ve samimiyet 'kadınsı' bulunmaktadır. Vizyonu her zaman tamamen ekrandan oluşan bir iPhone yaratmak olan Apple'ın devrimiyle birlikte ekranlar bakılan değil dokunulan yüzeylerdir aynı zamanda. Dokunmak, yeni görmektir (White, 2022:11). Bu çalışmada sıklıkla vurgulandığı gibi hermenötik ufku belirleyen şey yorumcunun tekil varlığı değil, sinema izleyici ve diğer yorumcularının film dünyasıyla kurduğu etkileşimdir. Bununla birlikte Bandersnatch'in etkileşimli bir film olarak yarattığı ilgi ve bu yorumların filmin derin sembolik evreni ve anlam katmanlarıyla kurduğu çoklu

ilişkiden yorumcunun kendisinin etkilenmemesi ve bunu kendi perspektifine taşıyıp sentezlememesi mümkün görünmüyor. Bu sebeple yorumcunun kendisi bizzat Bandersnatch etrafında oluşmuş konuşma bulutu tarafından da çevrelenip sarılmaktadır. Bu noktada büyük oranda polarize olmuş ütöpik ve distöpik bakış açılarının etkinliğinden bahsedilebilir.

4.1.3.3. Sonuç: binary branch: oyun ve etkileşim, katılım ve gözetim arasında dijital kültür

Yöntemin final bölümünde, bir tür nahif kavrayış olarak başlangıç tahmini üzerinden geçerek ilk yorum yenilenecek güncellenecek ve film dünyası dijital kültür kavramlarıyla ilişkisi içerisinde ortaya koyulacaktır. Burada Bandersnatch'in mutlak doğru bir yorumuna ulaşıldığı iddia edilemez, bu doğruluk nosyonunun her zaman şüpheli olacağı anlamına da gelmez. Ancak çalışmanın amacı, Bandersnatch'in dijital kültür içindeki yerini, dijital kültür kavramlarıyla ilişki içerisinde nasıl yorumlandığını ve nihayetinde filmin dijital bağlamının hermenötik ufuk çizgisini belirlemektir, bu yüzden sonuç yorumu bir son durak değil, belki daha ileri çalışmalar ve yorumlar için yeni bir başlangıç aşaması olarak kabul edilebilir.

Black Mirror: Bandersnatch, ana karakteri Stefan'ın annesinin ölümünün üstesinden gelmek ve kendi rüşünü ispat ederek hem babasının hem de hayranı olduğu oyun tasarımcısı Colin Ritman'ın gözüne girmek için annesinin en sevdiği romanlardan biri olan “kendi hikâyeni seç” tarzındaki Bandersnatch'ten bir etkileşimli video oyunu uyarlama çabasını konu edinmektedir. Ancak Stefan'ın bu yolculuğu Netflix ve yaratıcı Charlie Brooker tarafından önceden tasarlanmış bir talimatlar kümesi, algoritmik bir akış şemasıyla sınırlandırılmış, sonu belirli bu umutsuz finallerin hepsine seyircinin bir tür oyuncuya dönüştürüldüğü ve Stefan'ı ‘sözde’ yönlendirdiği bir etkileşim deneyimi ile ulaşılmıştır. Böylece geçmişe gömülü travmalarla başa çıkmak, onları temsil etmek, acının üstesinden gelmekle ilgili dijital kültürün bize sunduğu oyuncakların yetersiz ve yanlış kullanımıyla ilgili bir “açığa çıkma” anı olarak Stefan'ın Netflix'te sıkışıp kaldığı ve izleyici/oyuncularla konuştuğu çeşitli delilik anlarına varılmıştır. Burada Stefan'ın hakikatle yüzleşip onu kabul etmedeki yetersizliğini güya örten oyun tasarımı, izleyicilerin oyuncuya dönüştüğü fakat nihayetinde hepsi mutsuz sonlara doğru giden ve Stefan'daki sıkışmayı oyuncusu için yeniden-üreten bir etkileşim illüzyonu ortaya çıkarmıştır. İnternet, arama motorları, sosyal medya uygulamaları, akıllı telefonlar,

nesnelerin interneti, yapay zeka ve algoritmalar, ağlar, bağlantı ve hız, akışkanlık gibi tekno-kültürel durumu oluşturan unsurların hakikatin reddiyesinde, alternatif bir gerçeklik yaratmayı hem arzulayan hem de bu arzunun tatminini imkansız kılan aracın kullanım tarzındaki hatada nasıl ortaya çıktığı anlaşılır. Bandersnatch, demokratik bir biçimde ve etkileşimli bir oyun görüntüsü altında seçim hakkını kullanıcıya verirken, özgür iradenin, katılımın, üretmenin, karar almanın önemine ve uygulamasına niyet eden bir sistemin nasıl siberetik bir kontrol sistemine dönüşebileceğini göstermektedir. Sonunda, Stefan ve seyircinin görece başarısızlıkları bilgisayar oyunları hakkındaki bir TV Şovunda puanlanırken dijital kültürün soyutlama, sayısallaştırarak hesaplanabilir kılma ve hakikati indirgeme mantığı çerçevesinde deneyimin mutlak çerçevesi haline geldiğiyle ilgili hiciv, jenerik sonrasında Colin Ritman'ın kızı Pearl'ün Bandersnatch'i yeniden tasarlarken yaşadığı benzer kötücül deneyimlerle sürdürülerek çağdaş dijital kültürle bir bağlantı kurulur. Bu anlamda Black Mirror: Bandersnatch'in metaforu labirentin içinde sıkışmış Pac-Man değil yaşamın acı gerçeklerinden kaçmak için insanların birbirine uydurduğu hikâyelerin çıkışsızlığını temsil eden, dijital kültürün üzerinde yükseldiği *binary branch* sembolüdür.

4.2. Searching

Amerikalı yönetmen Aneesh Chaganty'nin 2018 yılında Sundance Film Festivali'nden ödülle dönen ilk uzun metrajlı filmi "*Searching*" *The Blair Witch Project* (1999, Yön: Daniel Myrick, Eduardo Sanchez) ile başlayan amatör kamera estetiğinin izinden giden fakat bunu ilk defa güçlü bir anlatımla çağdaş dijital kültürün hayatımıza eklemeyip görünmez hale getirdiği görüntü ve kayıt teknolojileri perspektifiyle yorumlayan bir önemli örnek olarak kabul edilebilir. 2014 yılında gösterime giren *Unfriended* (Yön: Leván Gabriadze), 2018'deki devam filmi *Unfriended: Dark Web* (Yön: Stephen Susco), pandemi sonrası Shudder'da yayınlanan *Host* (2020, Yön: Rob Savage) ile birlikte *Searching*, cep telefonu ve bilgisayar ekranı görüntüleri arasında gezinen ve ağ yapısıyla birbirine bağlanan, canlı bir akışa tanıklık etme hissine ve hakikilik duygusuna yaslanan yeni tür bir korku alt türü oluşturdu. Birbirine bağlanan ve etrafımızı saran bu yeni parlak yüzeyleri sadece temsilin ortaya çıktığı yeni tür perdeler olarak değil aynı zamanda kurgunun mantığını da değiştiren farklı bir zamansal örgütlenme olarak ortaya koyan bu filmler çağdaş dijital kültür kavramlarıyla haşır neşir olurken onun temel teknolojik yapılarını yeni bir sinemasal form oluşturacak şekilde yeniden örgütleyip yaratıcı bir biçimde kullanmaktadırlar. *Searching*'i daha sonra bir çok örneğine rastladığımız bu tür sinemanın içinde ayrı ve özel kılan noktalar, çağdaş yaşamın dijital garabetlerine olan tarafsız gözlemci bakış açısını güçlü karakterlerle desteklemesi, sosyal medyanın getirdikleriyle en sert biçimde haşır neşir olan ergenlik çağındaki gençlerle dijital göçmenlerin bir karşılaşması olarak da yorumlanabilecek sorunlu bir baba-kız ilişkisine dayanan aile çekirdeğiyle kurduğu ilişkiler ve tıpkı *Bandersnatch*'te olduğu gibi anne kaybına dayanan travmayla kurduğu psikanalitik alt yapısı olarak gösterilebilir. Sosyal medya, ağ görüntüsü, internet zorbalığı ve linç kültürü, dijital ayak izleri gibi sembolik yapılarını bizzat kullanıcı deneyimi ve dünyasına dayanan bir anlayışla ele alması çevrimiçi dünyada filmin bolca yorumlanmasını sağlamış, filmin dijital kültürle ilgili yaklaşımı farklı bir hermenötik ufuk ortaya çıkarmıştır.

4.2.1. İlk aşama: nahif anlama

Bir masaüstü bilgisayarın webcam görüntü yakalama (image capture) programıyla bir aile fotoğrafı çekilir. Daha sonra baba David'in görünmez elinden bilgisayarın hafızasında kısa bir tura çıkılır: ilk ana okulu günü fotoğrafı, YouTube'a yüklenen ilk piyano dersi, Skype'da yapılan bir konuşma kaydı, çocuklar için online bir oyun sitesi ve

her tıklamada açılan virüslü reklam pencereleri, yeni piyanolar, yeni dersler, yeni anılar... Yavaşça küçük Margot'nun büyüyüşüne tanıklık edilir. Nihayet David Pam'in hesabına girer, takvime bir doktor randevusu kaydedilmiştir. Maildeki doktor raporları, raporun Word dosyası hali ve Google'a yazılan "lenf kanseriyle nasıl mücadele edilir" araması... Margot'nun piyanodaki başarılarına Pam'in gündün güne kötüleşen sağlığı eşlik eder. Pam ölmüş, Margot büyümüş bir lise öğrencisi olmuştur.

David kızıyla FaceTime yapar, dökmeyi unuttuğu çöpleri göstererek onu azarlar, Margot arkadaşlarıyla biyoloji sınavlarına hazırlandığını eve çok geç geleceğini söyleyerek telefonu babasının yüzüne kapatır, aralarında belirgin bir iletişimsizlik vardır. David 4 saat uzunluğunda "sakin ve huzurlu" bir klasik müzik konseri dinlemektedir. Kardeşi Peter'dan Facetime araması gelir, Pam'in ünlü yemek tarifini sorar Peter. Tezgahın üstünde bir kavanoz dolusu marihuana vardır. Peter Margot'la arasının iyi olup olmadığını sorduğunda David buna biraz bozularak konuyu değiştirir. David yemek tarifinin fotoğrafını gönderip konuşmayı sonlandırır ancak Pam'in küçük Margot'yla yaptığı yemek videosuna gözü takılır, bir süre izledikten sonra videoyu arama sonuçlarından gizler.

Aynı gece Margot babasını 2 defa arar ancak David uyumaktadır. Sabah uyandığında cevapsız aramaları gören David kızının erkenden okula gittiğini düşünerek gününe devam eder, iş toplantılarına girer ancak gün boyu attığı mesajlara Margot dönmemektedir. Nihayet kızının o gün piyano dersi olduğunu hatırlar ve mail arşivindeki ilandan hocanın telefonuna ulaşır. Öğretmeni Margot'nun 6 ay önce piyano derslerini bıraktığını söyler. Elbette David mesajlaşmalarından Margot'nun piyano paralarını düzenli olarak almaya devam ettiğini fark etmiştir. Margot o gün okula da gitmemiştir. Peter'la yazışır, arkadaşlarına ulaşması önerisini alır ancak hiçbir arkadaşını tanımamaktadır. Üstelik Margot'nun sosyal medya hesapları gizlidir. Macbook yerine eski Windows masaüstü bilgisayardan kızının kullanıcı bilgilerine girer, buradaki ortaokul arkadaşlarının iletişim bilgilerine ulaşır. "En yakın arkadaşı" notunun düşüldüğü Isaac'ın ev telefonu aranır. Anne Isaac'ın arkadaşlarıyla kampa gittiğini, Margot'nun da kesinlikle onlarla birlikte olduğunu, telefonlarının çekmeyebileceğini belirtir. David küplere binmiştir, kızına sert bir mesaj yazar ancak göndermeden siler. Ertesi sabah Isaac David'i arayarak Margot'yu beklediklerini ve gelmediğini, telefonlarına da çıkmadığını anlatır. David endişeyle 911'i arayarak kızının kayıp olduğu bilgisini verir.

Ertesi sabah dedektif Vick David'le irtibata geçip onu yönlendirmeye başlar, David'i iş birliğine davet eder. Kızının arkadaşlarına ve kimlerle konuştuğu bilgisine ulaşarak kendilerine yardım edebileceğini belirtir. David kızının sabah okula gitmediğini, laptopunu mutfak tezgâhı üzerinde bıraktığını hatırlar. Laptopu alıp türlü şekillerde güvenlik adımlarını çözmeye çalışarak kızının sosyal medya hesaplarına giriş yapmaya çalışır. Bütün adımları takip ettiğinde artık kullanmadığı Yahoo mailine gönderilen güvenlik şifresine ulaşır. Her şey çorap sökücü gibi ilerler ve kızının sosyal medya hesaplarının şifrelerini değiştirerek Facebook hesabına ulaşır. Facebook'taki bütün arkadaşlarını listeler ve hepsini tek tek aramaya başlar. Tabi ki bu aramalar Margot'nun kayıp olduğu bilgisini yakın çevresindeki ergen topluma yaymaya yeter. David Isaac'le konuştuğunda aslında kızının hiç arkadaşı olmadığını anlar. İnsanlar ara sıra onu bir yerlere çağırır da o hiç arkadaş gruplarına dahil olmamış, yalnız bir kızdır. Bu arada soruşturma sürmekte, hastaneler ve nezarethanelerden sonuç çıkmamaktadır. Peter David'i sakinleştirmeye çalışır, araştırmasını çevrimdışı ilişkilere yöneltmesini tavsiye eder. Burada biyoloji sınavına birlikte hazırlandıkları arkadaşı Abigail Nielsen'e ulaşır ancak o da Margot'nun 21:00'de evden çıktığını, üstelik Margot ile arkadaş olmadıklarını, sadece kendilerine ders çalıştırdığını belirtir. Abigail'den Margot'nun sık sık Tumblr'a girdiğini öğrenir. David henüz duyduğu bu platformda da aradığını bulamaz.

Dedektif Vick Mobese kameralarına ulaşmıştır. Margot'nun arabasıyla hangi yollardan nereye döndüğü, hangi yola saparak devam ettiği ortaya çıkarılmıştır. David Margot'nun son görüldüğü yeri Google Haritalar'da işaretler. Kızına piyano kursu için verdiği paraların peşine düşer. Banka hesap bilgilerine ulaşır, birikmiş 2500 doların birkaç gün önce Venmo adlı bir yerde buharlaştığı anlaşılır. İnternet kara paranın kolayca aklanıp ortadan kaybolacağı bir mecradır. Bu arada David Instagram hesabında kızına kur yapan serseri bir gencin telefonuna ücretli numara bulma servisinden ulaşır, çocuğun Margot'nun kaybolduğu perşembe akşamı Justin Bieber konserine gittiği anlaşılır.

Margot'nun Rachel Jeun adıyla bir ehliyet çıkardığı ortaya çıkar. Dedektif Vick Margot'nun kaçmış olma ihtimalini konuşmak ister ancak David kızından vaz geçmemektedir. Kızının bir canlı yayın sitesi olan Youcast'teki yayınlarında 'fish_n_chips' takma adlı bir kızın Margot'yla arkadaşlık kurduğunu anlar. Bu kızın da annesi hastadır, paraya ihtiyaçları vardır, iki acı çeken kız dertleşiyor gözükmemektedir. David sonunda kızını tanımadığını itiraf eder. Vick kendi oğlu Peter'ın yaptığı bir

hırsızlık ve dolandırıcılık olayını anlatarak David'i teselli etmeye çalışır, "senin suçun değil" der. Vick'in bu anlayışı ve ilgisi David'i derinden etkilemiştir. David bir anda masaüstünde açık klasör ve pencerelerden bir Tumblr fotoğrafı ile bir Youcast yayını arasındaki ortak mekânı, Barbosa Gölü'nün ve bu gölün Vick'in son görüldüğü yere olan yakınlığını keşfeder. Aracıyla hızla oraya intikal eden David, bir taraftan kendisini kızının kaçtığına ikna etmeye çalışan Vick'i suçlayarak tüm polis departmanını göl kenarına yığar.

Sabah gölden Margot'nun arabası çıkarılır, kızdan iz yoktur ancak araçta bir boğuşma olduğunun işareti olan kan lekeleri bulunmaktadır. Vick bir basın açıklaması yaparak görevlilere iş birliği için hazırladığı dosyalardan dağıtır. Artık olay ana habere taşınmıştır. Medyanın da desteğiyle bir arama kurtarma ekibi oluşturulur. 4 gün boyunca süren aramalardan hiçbir sonuç alınamaz. David ve Peter canlı yayında daha çok insanın arama kurtarmaya yardım etmesini talep eder. Fırtına çıkar, ekiplerin yaşadığı zorluklar dramatik bir şekilde medyatik bir olay haline getirilir. Bu arada "FindMargot", "FailedParents" ve "DadDidIt" (Margot'yu Bul, Başarısız Ebeveyn, Babası Yaptı) Twitter'da hashtag olmuştur. Abigeil, Margot'nun arkasında göz yaşları döktüğü videosuyla YouTube'da çok sayıda etkileşim alır. David, Derek Elli adlı ergen zorbanın çirkin mesajlarını görünce dayanamayıp çocuğun izini sürer, bir sinema gişesinde çocuğu sıkıştırarak kavga eder, hem kendisi yaralanır hem de çocuğun çenesini kırarak hastanelik eder. Elbette bu da YouTube'da başka bir linçin konusu haline gelir. Dedektif Vick David'i soruşturmadan uzaklaştırır. Bu sırada oğlu Peter odaya girer, Vick onu uzaklaştırarak görüşmeyi sonlandırır.

David Google'a "Margot Kim Soruşturması" yazarak arar. Reddit'teki komplo teorilerini dinler. Bir kullanıcı olay yeri inceleme ekibinin fotoğraflarını paylaşmıştır. Buradaki fotoğraflardan Fins Hockey amblemlili sweatshirte dikkat kesilir: kardeşi Peter'ın profil fotoğrafında üzerine giydiği tişörtte de bu amblem vardır. Kızıyla Peter'ın mesajlaşmalarını okur, "babama söyleme" gibi cümlelerden kızıyla Peter'ın ilişki yaşadığı yorumunu çıkarıp kardeşinin evine gider. Gizli kameralar yerleştirip "kanıt" adını verdiği bir dosyaya konuşmalarını kaydetmeye başlar. Margot'yla ilişkilerini sorar, Peter reddeder, kavga ederler. Nihayet Peter, Margot'nun annesinin ölümünden sonra aradığı ilgiyi ve şefkati göstermediği için David'i suçlayarak kızın kendisinden marihuana aldığını itiraf eder. Margot'nun piyanoyu bırakmasının sebebi annesini

hatırlatmasıdır: “Seninle konuşmaya ihtiyacı vardı.” Dedektif Vick’ten yeni mesajlar gelir, David öfke ve pişmanlıkla oradan çıkar.

Randy Cartoff adında cinsel tacizden suçlanan bir uyuşturucu bağımlısı bir video itiraf yayınlamak için intihar etmiştir. Polisler cinayet mahallinde Cartoff’a uyan DNA örnekleri de bulmuştur. Bir basın açıklaması yapılır, Margot’un öldürüldüğü kesinleşmiştir.

Vick ile David duygusal bir konuşmada ebeveynlerin bu konuda hiçbir suçları olmadığına birbirini ikna ederler. Daha önceden cenaze merasimi düzenleyen bir şirketin kendisine attığı kampanya mailine (“O ÖLMEDİ” diye cevap vermişti) geri döner. Duygusal bir müzik eşliğinde merasim ekibi için kızının güzel bulduğu fotoğraflarını seçip firmanın sitesine yüklemeye başlar. Bütün yüklemeler bitince otomatik bir ‘teşekkür’ maili gelir, bu maildeki fotoğrafta bir kadın vardır ve bu kişi kızıyla Youcast’ta arkadaşlık kuran fish_and_chips’ten başkası değildir. Kısa bir araştırmayla kızın aslında bir stock fotoğraf mankeni olduğu anlaşılır. Birisi sahte bir kimlikle kızıyla yakınlık kurmuştur. Vick’e ulaşmaya çalışır, dosya kapandığı için polis teşkilatından başka bir kadın memurla konuşur ve dedektif Rosemary Vick’in soruşturma için gönüllü olduğunu keşfeder. Vick’i stalkladığı başlangıçtaki tanışmalarında intihar eden itirafçının aslında başka bir olayda Vick’le birlikte fotoğrafı olduğu keşfedilir. Canlı yayınlanan cenaze töreninde Vick göz altına alınıp sorgulanır. Margot’yu onunla arkadaşlık kurmak isteyen oğlu Peter öldürmüştür, Vick de soruşturmaya gönüllü olarak dahil olarak delilleri gizlemiş, sözde oğlunu korumaya çalışmıştır. Özel bir çocuk olduğunu belirttiği oğlu ilk okuldan beri Margot’dan hoşlanmaktadır, bir canlı yayında karşısına çıkınca sahte bir kimlik uydurarak ona yakınlığa başlamıştır. Peter Margot’yu da dolandırarak 2500 dolarını çalmıştır ancak pişmanlık duyup öldürüleceği akşam suçunu itiraf etmek üzere onu Barbosa Gölü’ne çağırmıştır. Fakat olaylar beklediği gibi gitmemiş, Peter kızını vurmuş, cesedini bir uçurumdan aşağı atmış, arabayı da göle sürmüştür. Vick ne kadar uğraşırsa uğraşsın kızından vazgeçmeyen David sayesinde olayların iç yüzü açığa çıkmıştır. Üstelik fırtına sebebiyle Margot’nun hayatta kalmış olabileceği konuşulur. Arama kurtarma ekipleri hızla harekete geçer ve gerçekten de Margot canlı bir şekilde kurtarılır.

Hastane sürecini atlatan Margot, konservatuvara kaydolar ve ilk önemli konserine çıkar. İlk sahnede yazmakta tereddüt ettiği mesajı bu sefer rahatlıkla yazar David: “annen

de seninle gurur duyardı.” Bilgisayarı kullanan kişi bu kez David değil Margot’dur, babasına teşekkür eder. Babasıyla barıştığı fotoğraf masaüstü arka planı olarak ayarlanır.

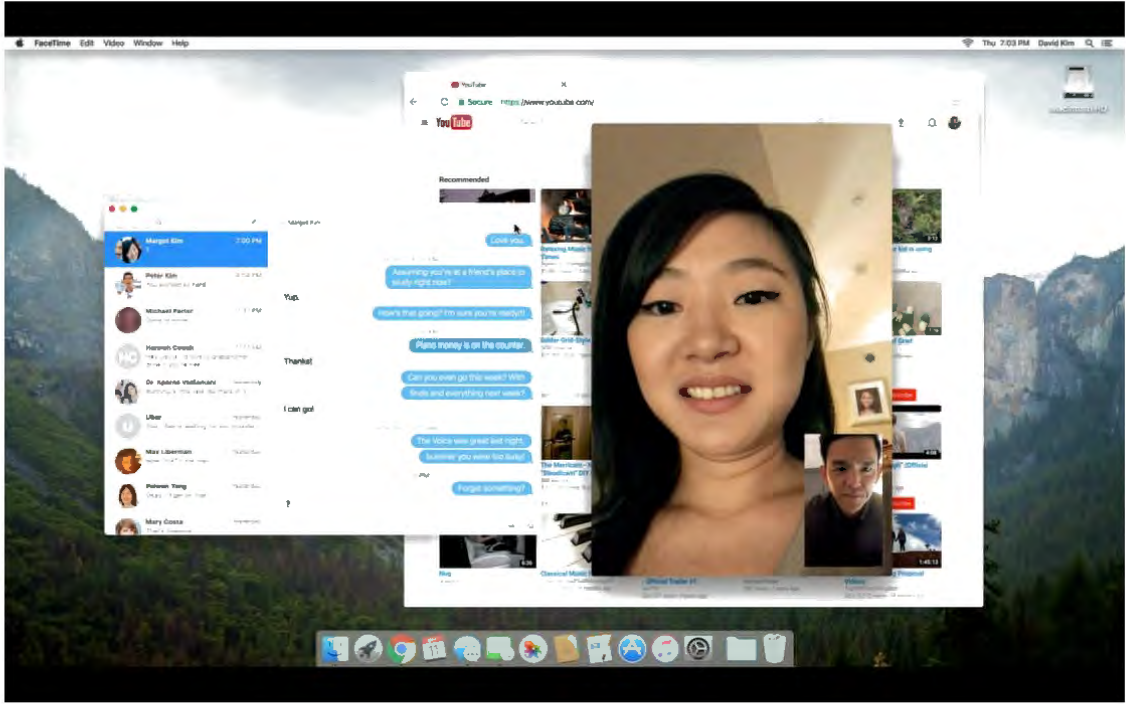
4.2.1.1. Başlangıç varsayımı: kullanıcı deneyim görüntüsü olarak dijital kültür

Searching, kayıp kızını arayan bir babanın kızının bilgisayarlara kaydedilmiş anı ve deneyim parçalarının, sosyal medyada bıraktığı dijital ayak izlerinin izinde yaptığı yolculuğu ve yürüttüğü soruşturma sürecini ağlarda ve programlarda gezinen sıradan bir kullanıcının deneyimleyeceği görsel grafik düzenler eşliğinde sunan bir dijital kültür dünyası oluşturmaktadır. Başlangıçta bir çocuğun büyümesine ve bir annenin ölümüne tanıklık ettiğimiz bu hafıza parçaları ve bu parçaların görüntülenmesini sağlayan farklı program ve yazılım ara yüzeyleri Margot’nun kayboluşuyla başlayan soruşturma sürecinin hem yürütüleceği hem de bizzat araştırmanın yapılacağı alan haline dönüşmektedir. Ergenlik çağında, üzgün ve mutsuz bir kız ve annenin yokluğunda kızıyla iletişimini bir türlü sağlıklı bir şekilde yürütemeyen, kontrolcü ve mesafeli bir babanın, Margot ve David’in, ebeveyn-çocuk ilişkilerini sosyal medya çağının linç ve zorbalık kültürüyle, sosyal medya uygulamalarında ortaya çıkan yeni ‘mahremiyet’ biçimleriyle, kamusal ve özel alanın sınırlarının şeffaflaştığı bir ağ yapısıyla saran film, paralel bir öyküde dedektif Vick ve oğlu Peter arasındaki sorunlu bağımlılık ilişkisini karşıt kutba alır. Nihayet kızına güvenmekten vaz geçmeyen ve peşini hiç bırakmayan bir babanın kişisel özveri ve çabalarıyla hayata geri dönen Margot konservatuvara girip ilk konserini verdikten sonra babasıyla yeni bir aile fotoğrafı çektirir, böylece annenin kayıp travmasının da üstesinden geldiği vurgulanmış olur. Bütün hikâye parçaları, karakter gelişimleri ve çatışmalar, korku, gerilim ve polisiye türlerine ait uyuşmalar bir kullanıcının tamamı ekran yüzeylerinde temsil edilen ve farklı uygulama ve programların ara yüzeylerinin, grafik ve kullanıcı deneyimi tasarımlarının aracılığıyla işletilen bir dijital kültür deneyimi vaat eder. Film hakikiliğini içine gömüldüğümüz bu sosyal ağ görüntüsünün tanıdıklığından almaktadır.

4.2.1.2. Film dünyasının sembolik elementleri: kullanıcı deneyimi görüntüsü, dijital ayak izi ve dijital çağda ebeveyn olmak

Kullanıcı deneyimi görüntüsü, filmin görsel dünyasını oluşturmaktadır. Kamera hiçbir zaman klasik bir biçimde “sahnelemez” görülen tüm görsel materyal bir kullanıcının bilgisayarlar aracılığıyla gerçekleştirdiği deneyime dayanmaktadır,

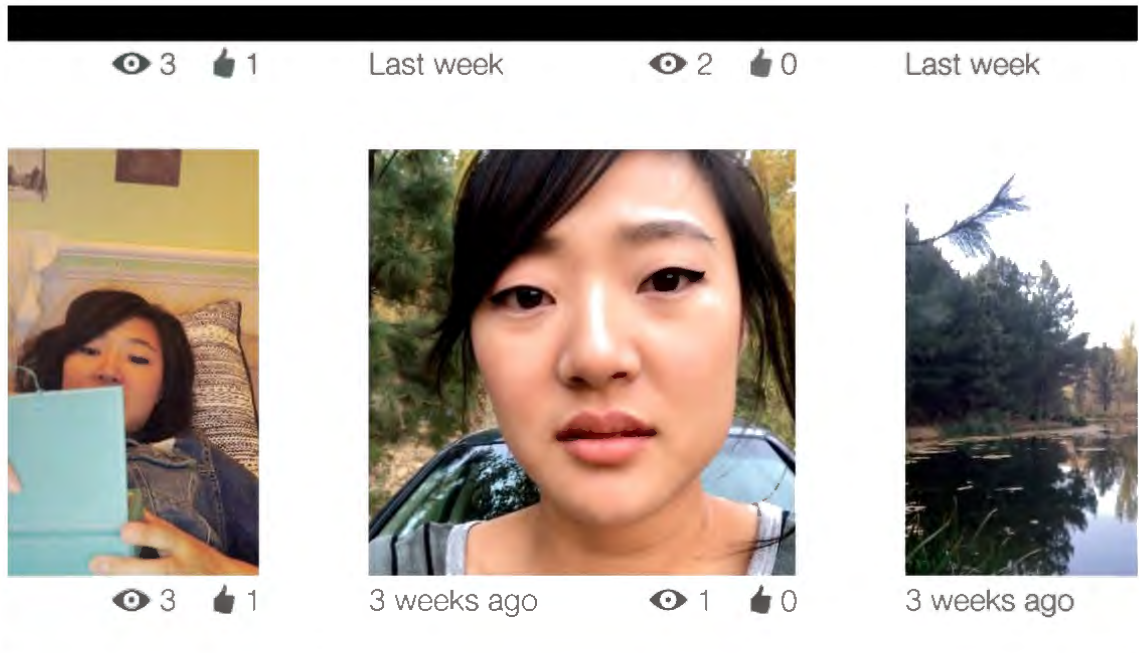
kameranın dili bir tür “ekran kaydı” mantığına dayanır. David masaüstünde gezinirken, klasörleri açıp kapatırken, FaceTime’la birisiyle konuşurken ya da sosyal medya uygulamalarında dolaşırken kullandığı program ara yüzleri ve mevcut ekranlara yansıyan görüntüler takip edilir. Dijital kültür ekranlar tarafından kuşatılmış bir kültürdür, iletişimin ana mekânı bu ara yüzeylere ve programlara dayanmaktadır. Her program belirli bir kullanıcı deneyimi oluşturmakta, şirketler bunun için özel bir tasarım ekibiyle çalışmaktadırlar. Güvenlik kamerası görüntüsünden web kamerasına, telefon kamerasından, gizli çekime ve masaüstü ekran kaydına kadar birçok kayıt sistemi, cep telefonları ve kişisel bilgisayar ekranları arasında ve Google Haritalar, YouTube, Facebook, Tumblr, Skype ve Facetime gibi birçok farklı ara yüzde gezinilir. Filmin zaman örgütlenmesi ve dolayısıyla kurgu mantığı günlük kullanıcı için artık sıradan bir tecrübe haline gelen bu ağlar arasında bir zamanlar ‘surfing’ denilen bir tür “gezinti” deneyimine dayanmaktadır. Film boyunca bilgisayarları kullanım biçimimizi örnekleyen birçok detay görülür. Kim ailesi kızlarının büyüyüşünü neredeyse an be an kaydetmiş ve düzgün bir biçimde klasörleyip depolamıştır, David evde tek başına geçirdiği bir akşamı YouTube’dan 4 saat uzunluğunda “sakinleştirici” bir klasik müzik videosu izleyerek geçirir, haber sitelerinde gezinirken sürekli yeni sekme açan David’e birden bir FaceTime araması gelir, ekran koruyucunun ahtapotvari ışıklı grafiği, kağıda yazılmış yemek tarifinin fotoğrafı, Zoom’da yapılan toplantının arka planında David’in kızına serzenişte bulunan mesajlar yazması, yıllar sonra açılan Windows’un Norton anti-virüs programının süresinin geçtiğine dair gelen uyarı mesajı, yine David’in kızına yazdığı sert ve uzun mesajın sonuna nokta ve ünlem koyma kararsızlığı, nihayetinde hepsini silip daha sade bir tek cümle yazışı, ortaokul yıllarından kalan Yahoo!’in şifresiyle bütün sosyal medya hesaplarının ele geçirilmesi, kızının kaybını kabullendiğinde David’in Google’da kayıp vakalarının çözülme oranını araştırıp kaygı yaşamaması, dedektif Vick’in stalklanması ve daha bir çok örnek çağdaş dijital kültür insanı için oldukça tanıdık gelecek online davranış örnekleridir. Bütün bu davranışlar, uygulamalar ve onların ara yüzey grafikleri aracılığıyla gerçekleşir ve temsil edilirler. Filmin polisiye ve gizem örgüsü ile aile draması arasındaki hikâyesinin ortaya çıktığı zemin bu kullanıcı deneyimi görüntüsüne dayanmaktadır.



Görsel 4.11. David, kızı Margot ile konuşurken masaüstünde arka planda açık program ve uygulamalar gözükmektedir (Searching, 2018, Yön: Aneesh Chaganty).

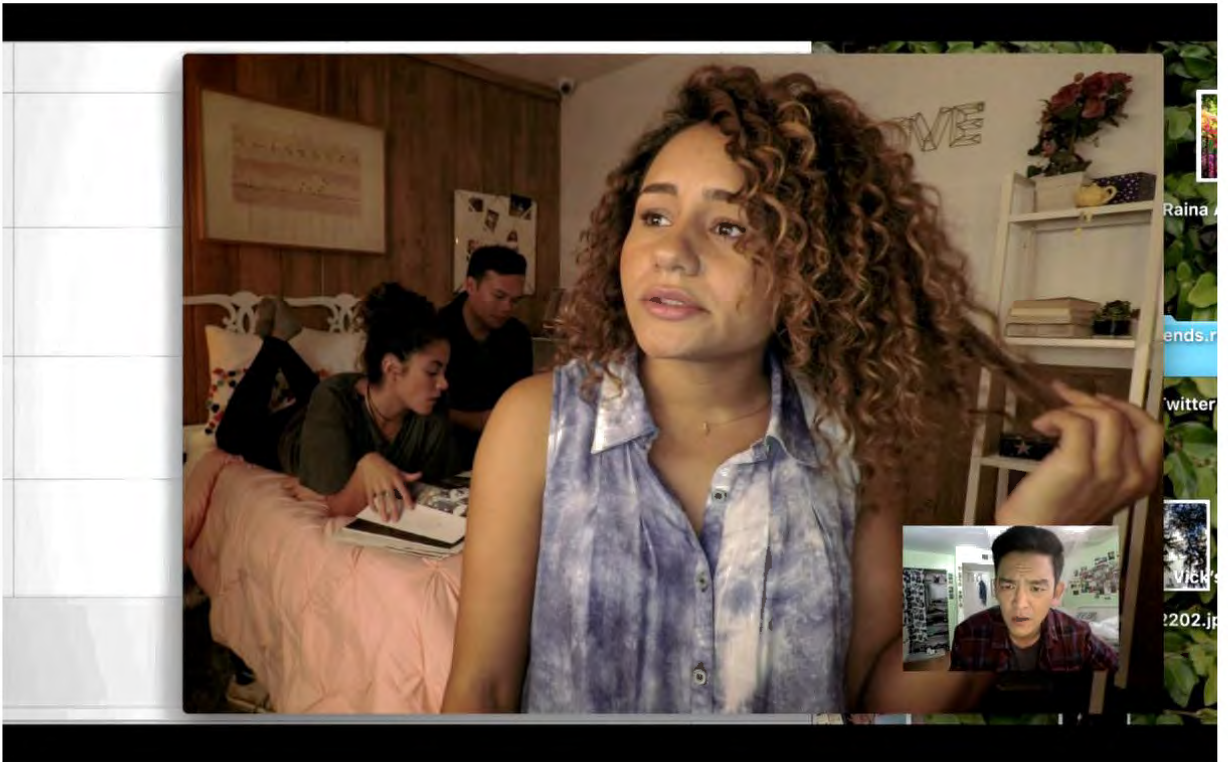
Dijital ayak izi, Searching’de David’in kayıp kızıyla ilgili yürüttüğü soruşturmanın gelip dayandığı noktadır. Margot’nun, babasının hiç bilmediği bir online yaşantısı vardır ve buradaki her hareketi bizzat Margot tarafından gönüllü bir biçimde yayınlanıp paylaşılmaktadır. Dolayısıyla Margot’ya ne olduğuyla ilgili yapılacak bir araştırmada sosyal medyada bırakılan izler büyük önem taşımaktadır. Böylece dijital kültür içinde atılan her adımda bırakılan dijital izleri internetten silmek mümkün olmadığı için, hakikate doğru giderken bu iz/ipuçlarından hareket edilir. David’le birlikte Margot’nun hesaplarında dolaşırken aslında büyümekte olan genç bir kızın mahremiyet alanında dolaşılmaktadır çünkü Margot’nun sosyal medya hesapları gizlidir ve sadece arkadaşları tarafından görülmektedir. Dönüşen mahremiyet alanı artık yarı kamusal bir nitelik kazanmış, bir de güvenlik riskleriyle birlikte kişinin özel yaşamının tehlikeli bir biçimde açığa çıkabilmesine de yol açmaktadır. Son kertede, David’i ve seyirciyi potansiyel katile götüren olay örgüsünde Margot’nun bıraktığı izler her ne kadar işe yaradıysa da aslında Peter’in sahte bir kimlikle Margot’yu tuzağa düşürmesine de bu bırakılan izler izin vermiştir. Peter, Margot’nun annesinin ölümü ve içine düştüğü duygusal ve ruhsal çıkmazla mücadele ettiği bilgisine bu izlerin ortaya koyduğu yeni mahremiyet biçimi sayesinde ulaşmıştır.

Mahremiyetin bu türden teşhiri akran zorbalığı ve linç kültürü gibi internet ve sosyal medya kültürünün negatif yanlarını ortaya çıkaran unsurlardan biridir. Margot'nun kayboluşu ana akım medyanın da ilgisini çekince (ana akım medyanın haber yayını da YouTube'dan izlenilir) Kaliforniya'daki Silikon Vadisi Polis Departmanı çalışanları bilgisi olan herkesi yardıma çağırır ve 911'i aramaya davet eder. Ancak soruşturmanın böyle bir şekilde kamusal alana yayılması ve katılımı ve kolektif zekayı davet etmesi, kontrol edilemeyecek büyüklükteki bir ağ toplumunu harekete geçirir ve David'i suçlayan Tweet'ler hashtag olmaya başlar. Reddit'te de benzer bir biçimde her küçük izden orman yakan kullanıcıların komplo teorileri dolaşmaktadır. Buna rağmen David buradaki izlerden yola çıkarak kızına ulaşır, Vick'in sahtekarlığını ortaya çıkarıp kızını hayatta tutar. Olumsuz yorumlar kadar "She's with Me" (O Benimle) hashtag'i de popüler olmuştur, linç için toplanan kalabalık kadar dayanışma için de bir araya gelinebilmektedir.



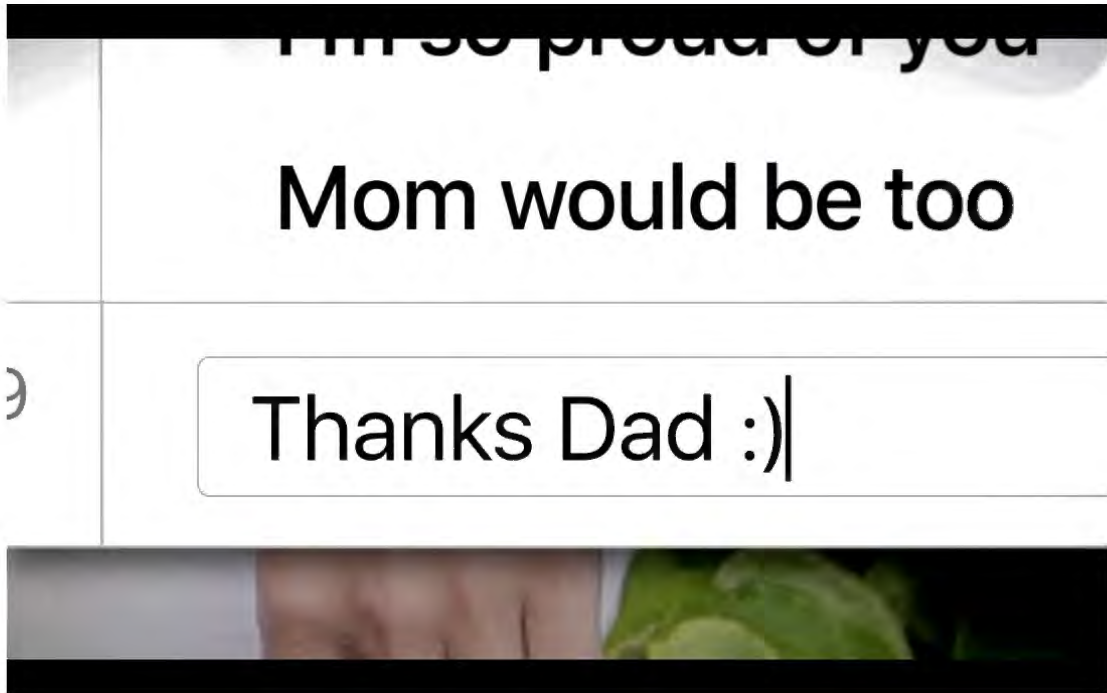
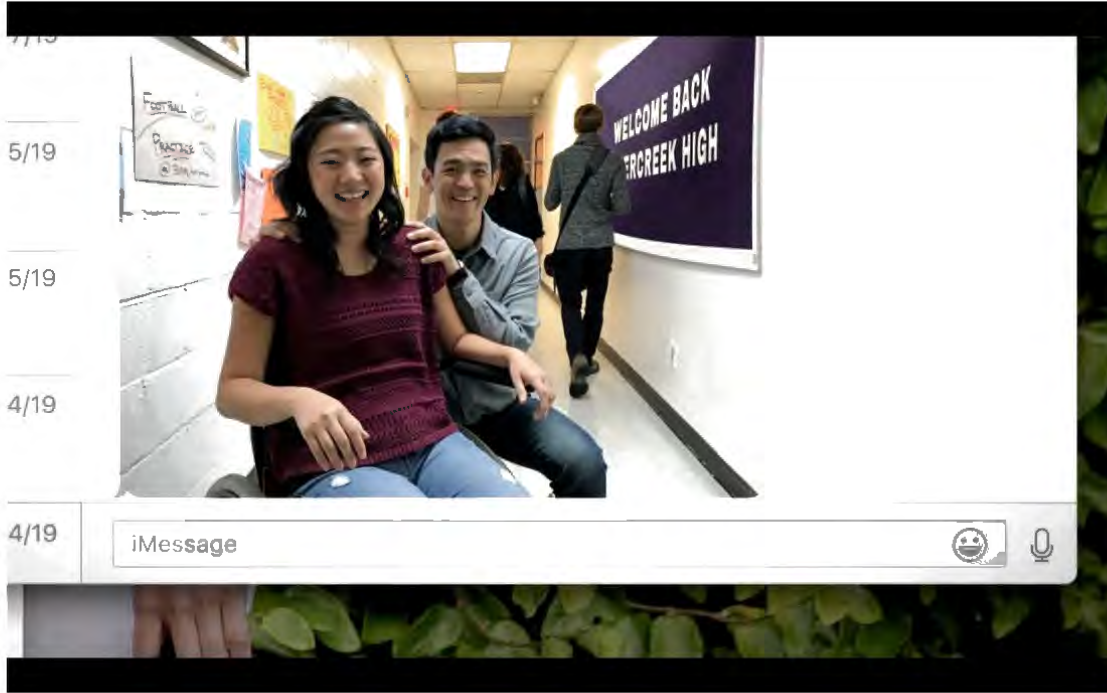
Görsel 4.12. Margot David'in hiç bilmediği özel hayatını, duygu ve düşüncelerini Youcast adındaki kurmaca bir canlı yayın platformunda yayınlayıp kaydetmektedir (Searching, 2018, Yön: Aneesh Chaganty).

Dijital çağda ebeveyn olmak belki de Searching’in en önemli sembolik ögesidir ve bütün olay örgüsü bu merkez etrafında şekillenmektedir. Annenin kaybıyla birlikte başlangıçtaki mutlu aile tablosunun yerini iletişimsizliğin ve mesafenin aldığını daha ilk karşılaşmada anlarız: David kızını çöpu dökmediğı için azarlamaktadır. Daha sonra anlaşılacağı gibi David kızının biyoloji dersini çalıştığı arkadaşlarını tanımamakta, daha doğrusu hiçbir arkadaşını tanımamaktadır. Burada elbette gençlerin aileleriyle olan ilişkilerinden gizlediğı bir çevrimiçi kimlik oluşturma eğiliminin de payı vardır. Ancak David anne kaybıyla ilgili yaşanan acıyı görmezden gelerek, Margot’yla birlikte yas tutmadığı için de bu dile dökememe hali acıyı travmaya dönüştürmektedir.



Görsel 4.13. – *Biyoloji sınavlarına hazırlandığı arkadaş grubu basitçe Margot’dan faydalanmaktadır. Gençlerin kızıyla arkadaş olmadığını öğrenen David sinirlenerek Abigail’e bağırır (Searching, 2018, Yön: Aneesh Chaganty).*

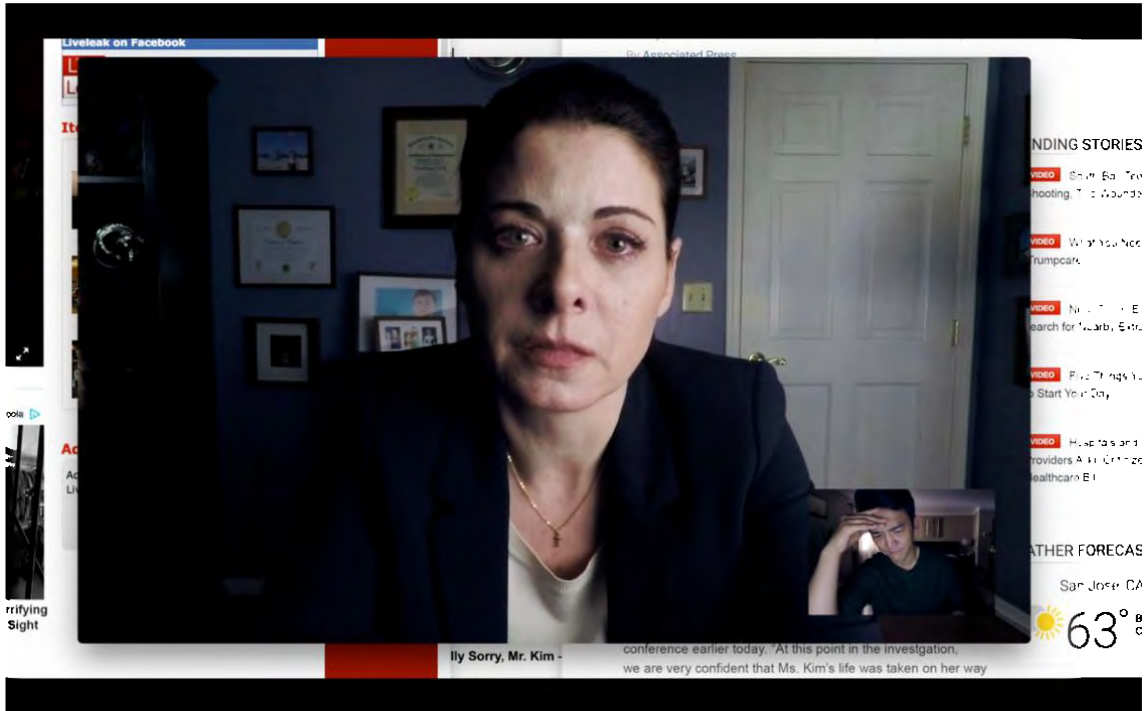
Margot’ya piyano dersiyle ilgili “annen de seninle gurur duyardı” yazamamıştır. Kızının annesiyle ilişkisini hatırlatacağını düşünemediğı için düşüncesizce piyano derslerine devam ettirmek istemiştir. Kızının piyano kursuna gitmediğini aylarca fark edememiştir. David, Margot’nun kaybolmasıyla ipleri yeniden eline alıp kızının bıraktığı izlerden yola çıkarak peşine düşer ve ondan hiçbir zaman ümidini kesmez. Ancak finalde önceden yazamadığı mesajı kızına atar, bu sefer Margot pozitif bir cevap verir, ilişkiler ancak açıkça konuşarak, görmezden gelmeyerek, dürüstçe üzerine giderek iyileşir.



Görsel 4.14. İdealize edilen ebeveynlik, çocuğun özgürlük alanlarına ve mahremiyetine müdahale etmek değil, gerçek bir konuşma fikrine dayanmaktadır. Margot “annen de seninle gurur duyardı” diyen David’e teşekkür eder (Searching, 2018, Yön: Aneesh Chaganty).

Burada Vick’in de yaşadığı ebeveyn olmakla ilgili zorluk online ve offline kimliklerin ve yaşantı parçalarının birbiriyle hiçbir ilgisinin olmak zorunda olmayışı gerçeğinden kaynaklanmaktadır. Bir noktada kızını tanımadığını itiraf eden David’in yaşadığı zorlantı bir dijital kültür sorunudur. Elbette David kızıyla konuşmaktan çekindiği için ondan uzaklaşmaktadır, kızının arkadaşlarıyla kampa gitme planı

olduğundan, okulda hiç arkadaşı olmadığından, piyano dersini bırakmasından haberi dahi yoktur ancak Margot'nun babasına gösterdiği yüzü ile sosyal medyada ve internette ortaya döktüğü gerçek düşünceleri birbirinden farklıdır, dijital dünyada kimlik gibi benlik de bölünmüştür. Kızının mutsuzluğuna ve üzüntüsüne tanık olup kahrolan baba David onun bu hiç bilmediği duygularıyla karşılaşılıyor olmaktan da bir hayli şaşkın hisseder. Aynı şekilde Vick de oğlunun hırsızlık ve dolandırıcılık eğilimini bilmesine, üstelik başarılı bir polis olmasına karşın sahte kimlikle Margot'yla kurduğu garip ilişkiden habersizdir.



Görsel 4.15. Dedektif Vick oğlu Peter'ı koruma iç güdüsüyle potansiyel bir cinayeti ört bas etmeye çalışır (Searching, 2018, Yön: Aneesh Chaganty).

“David - Ama arkadaşları var değil mi?

Bir Genç - Arkadaşları tanımla.

David - İnsanlar onu bir yere davet eder miydi?

Başka Gençler - İnsanlar ara sıra onu bir yerlere davet ederdi. Ama o hiç gelmezdi. /

Kendi başına takılırdı. / Sessiz biri. / Onu öğle yemeğini yalnız yerken gördüm.

David: Perşembe günü mü?

Bir Genç: Her gün.”

4.2.2. İkinci aşama: açıklamadan derin anlamaya

4.2.2.1. *Film dünyasının kökenleri: reality şovlar, amatör kamera ve dijital çocuk hakları*

21. yüzyılın ilk çeyreğinde amatör kamera ve reality şov estetiği, sıradan kullanıcının cebindeki küçük ve taşınması kolay bir cihaz aracılığıyla günlük hayatın temel pratiklerinden biri haline gelen fotoğraf ve video çekme/kaydetme etkinliği içerisinde dönüşmüştür. Aracın doğası, hiçbir handycam’de ve reality şov’da olmayan teknolojik olanakları ile banal fakat otantik bir estetik bilincin oluşmasına yol açmıştır. Searching’in akıllı telefon, internet, bilgisayar programları ve sosyal medya uygulamalarına dayanan görsel dünyasını ve hakikat duygusunu oluşturan anlayış, günlük yaşamın bütünüyle estetize edilmesiyle sonuçlanan dijital teknolojilerle iç içe geçmiş bu yeni tip görsel kültürdür. Amatör bir kamera kullanıcısının titreyen, sallanan, hiçbir kompozisyon kuralına bağlı kalmadan, ışıklandırma ve pozlamaya dikkat etmeden kaydettiği görüntülere dayanan bu estetik anlayış 90’lı yılların handycam’lerine kadar geri gitse de profesyonel olmayan oyuncular, gizli kameralar, önceden tasarlanmamış mizansen olmayan, senaryosuz gerçek anlar ve daha birçok başka teknikten beslenen reality şovların kökeni 1940’ların sonuna kadar gitmektedir. *Candid Camera*, ABD’de 1948 yılında yayınlanmaya başlayan ilk reality TV programıdır ve sıradan insanların genellikle komik senaryolara dayanan kurgusal olaylara verdikleri gerçek tepkileri gizli kamerayla kaydeden bir anlayıştan beslenmektedir (Hammes, 2016:1). Realite TV kavramsal açıdan, gerçek dünyadaki veya gerçek hayattaki durumları simüle eden ve izleyicilerden sıradan insanları katılımcı olarak öne çıkaran yarı senaryolu programlar olarak tanımlanabilir (Ebersole & Woods,2007:3). Reality TV programlarının amatör kamera estetiğine kattığı en büyük anlayış “kamera önünde olaylar yaşayan gerçek insanlar” duygusuna yaslanan yapısıdır. Bu unsur özellikle 1999 yılında gösterime giren ve bir grup sinema öğrencisinin Blair Cadısı mitini araştırmak için olayların yaşandığı kasabada yaptığı sözde çekimlerden oluşan “kasetlerin” bir *buluntu görüntü (found footage)* olarak kurgulanmasıyla oluşturulduğu *The Blair Witch Project* (Yön: Daniel Myrick, Eduardo Sanchez) filminde güçlü bir estetik forma kavuşmuş ve 2000’li yıllar boyunca özellikle korku filmleri olmak üzere handycam’ler, kaset ve buluntu görüntü estetiği sinemada ayrı bir görüntü dili haline gelmiştir.

2000’lerde aynı anda hem Hollywood’da yükselen bir biçimde “inanılmaz görünen gerçekliklerin” dijital özel efekt teknolojileriyle giderek daha kusursuz ve ikna edici bir

biçimde yaratılabildiği hem de sözde ‘gerçeğin’ gösterisini sunan, gündelik sıradanlığın yoğun bir biçimde deneyimlendiği iki ayrı görsel-işitsel medya yelpazesi oluşmuştur. Ancak King’e göre, bu ikisi New York’taki Dünya Ticaret Merkezi’ne yapılan saldırının görüntüleri ile birleşmiş, canlı televizyon yayını ile kurgusal görüntüleri çağrıştıran bir “gerçeğin gösterisi” ortaya çıkmıştır (King, 2005:13). Baudrillard “*Körfez Savaşı Asla Yaşanmadı*” adlı Liberation ve Guardian’da yayınlanan makalelerinde savaşın batıdaki gerçekliğini temsil eden CNN’in canlı yayınlarının onu bir gösteri gerçekliği haline getirmesinden, arkada yaşanan büyük vahşeti sterilize ve stilize edişinden dem vurarak simülasyon teorisine ekler yapmaktaydı. Ancak Baudrillard’ın bu tür bir karışık (mixed) gerçeklik gösterisini havale ettiği medya ana akım medyanın oldukça pahalı olan ve tekelinde bulunan geleneksel kayıt ve yayın araçlarıydı. Akıllı cep telefonları, internet ve sosyal medya uygulamaları CNN’e ait olan bu gücü bizzat günlük kullanıcının eline vermiştir. Artık her kullanıcı kendi “gerçeğin gösterisi” sunumunu yapabiliyor, dijital kültürdeki tekinsizlik ve belirsizliği de bu imkân yaratmaktadır.

2011 yılında ilk cep telefonu kamerasıyla çekilen film olarak lanse edilen, Nokia N8 ile çekilen *Olive* (Yön: Patrick Gilles, Hooman Khalili) ile birlikte bir çok mobil telefon kamerası filmi ortaya çıkmış, 2015 yılındaki *Tangerine*’in (Yön: Sean Baker) uluslararası başarısı diğer yönetmenleri de bu teknolojik imkanlarla film yapma ve anlatı olanaklarını test etme yönünde kışkırtmış, Michel Gondry 2017 yılında *Détour* adlı bir kısa film çekmiş ve Steven Soderberg bir yıl sonra gözetim kültürü ve skopofili üzerine inşa ettiği *Unsane*’i (2018) gösterime sokmuştur. Ancak bu filmlerin birçoğu her ne kadar cep telefonlarıyla çekilseler de günlük kullanıcının olayları, tanık oldukları ya da yaşadıklarını kaydetme biçimlerinden uzakta, geleneksel sinematografik kuralları takip eden bir anlayışta çekilmişlerdir. Bunun aksine The Blair Witch geleneğinden gelen korku-gerilim türlerindeki diğer bir tür “gerçeğin gösterisi” anlayışını sonuna kadar sürdürmüş, TV için bir itfaiyeci programı hazırlayan bir muhabirle kameramanın bir yaratıkla apartman dairesinde sıkışmasını konu alan ve tamamı kameramanın aktüelitesi içinde kaydedilen *Rec* (2007, Yön: Jaume Balagueró, Paco Plaza) ve devam filmleri, yeni taşındıkları evde yaşanan tuhaf olayları aydınlatmak için evin çeşitli yerlerine gizli kamera döşeyen ve hayatlarının en özel anlarını handycam’iyle kaydetmek için oldukça istekli olan bir aileyi konu edinen *Paranormal Activity* (2007: Oren Peli) ve devam filmleri kendi geleneğini yaratmıştır. Daha sonra bir grup online sohbet grubu arkadaşının başından geçen korkutucu olayların anlatıldığı *Unfriended* (2014, Yön: Levon Gabriadze)

ve devam filmleri, tamamı pandemiyle birlikte hayatımıza giren Zoom adlı uygulamada geçen, birbirinden uzak kalmış bir arkadaş grubunun, bir medyumla ruh çağırma seansının karanlık bir olaya dönüşmesini konu alan *Host* (2020, Yön:Rob Savage) ve çeşitli sosyal medya hesaplarında ünlü olmaya çalışırken uğradığı hüsrarla birlikte cinayet işleyerek dikkatleri üzerine çekebileceğini düşünen, ergenlik çağındaki bir genci konu edinen *Spree* (2020: Yön: Eugene Kotlyarenko) gibi yeni kayıt ve yayın teknolojilerini kullanan ancak bu araçların dilini günlük kullanıcının davranışlarını simüle ederek gerçekleştiren sinema örnekleri ortaya çıkmıştır. *Searching* bu son halkanın model filmlerinden biri olarak kabul edilebilir. Bu filmlerde sadece cep telefonu kamerası, GoPro gibi aksiyon kameralar ya da güvenlik kameralarının kayıt teknolojileri ve dili değil (bu gramer *The Blair Witch*'ten beri handycam'lerin kullanım biçimlerinde zaten vardır) aynı zamanda ekranlarda ortaya çıkan ara yüzler, menüler, tuşlar, canlı yorum bölümleri gibi grafik düzenlerin kullanım biçimlerini de örneklemektedirler. Bu anlamda *Searching*'de filmin görüntü yönetmeni Juan Sebastian Baron'un yanında Nicholeas D. Johnson ve Will Merrick '*sanal görüntü yönetmeni*' (*director of virtual photography*) ve kurgucu olarak yer almış, filmin bütün görsel materyali bu kullanıcı deneyimini yansıtacak ekran yüzeylerin birebir modellemeleri içerisine yerleştirilmiştir.

Searching'in tematik kökenlerini oluşturan siber-zorbalık türleri ve sosyal medya linçleri özellikle 2010 sonrası hem akademik hem de popüler yazında bir hayli ilgi çekmiş, hatta özellikle ergenlik çağındaki insanların intihar vakalarıyla siber-zorbalığa uğrayan kurbanlar arasında ampirik çalışmalarla kanıtlanmış ilişkiler bulunmuştur (Hinduja, Patchin, 2010; Nikolaou, 2017). *UNICEF (United Nations International Children's Emergency Fund)* 2018 yılında "*Sosyal Medya Ergenlerin Ruhsal Sağlığı İçin Kötü Mü?*" adlı bir çalışma yayınlayarak sosyal medya platformlarının, onaylanma arzusu ile reddedilme korkusuyla ilgili psikolojik ön yargılardan ve güvenlik açıklarından yararlanarak kullanıcının ilgisini olabildiğince ve kasıtlı olarak üzerinde tutması için tasarlandığını kabul eder. Sosyal medyanın sadece gönderilere göz atmakla geçen pasif kullanımı bile kıskançlık ve yetersizlik duygularına, tatminsizliğe, depresyon, kaygı ve uygu bozukluğuna yol açabilmektedir. Gençler arasında artan yalnızlık duygusu çevrimiçi iletişimin, yüz yüze kurulan ilişkilerin, vücut dili ve dokunma duyusunun, ton ve nüansların yerini bütünüyle aldığı durumlarda artmaktadır. UNICEF yetişkinleri bu anlamda gençlerle konuşmaları, kendi seslerini duyurmaları için onlara destek olmaları için uyarır. Tartışmalarda onlara danışılmalı, dijital kültür konularında daha fazla

uzmanlığa sahip olan gençlere politika ve uygulamalarda rehberlik etmesi için fırsat verilmelidir. Bu bakış açısıyla 2015 yılında Avrupa Birliği ülkeleri 16 yaşından küçük çocukların sosyal medyayı izinsiz kullanmalarını engelleyebilecek düzenlemeler konusunda mutabık kalmıştır (Vincent, 2015). 2022 yılında Avrupa Komisyonu yaşa uygun dijital hizmetleri iyileştirmek ve her çocuğun çevrimiçi ortamda korunmasını, güçlendirilmesini ve saygı duyulmasını sağlamak için *Çocuklar İçin Daha İyi Bir İnternet (BIK+)* için yeni bir Avrupa stratejisi oluşturmuştur. Dijital Çağa uygun bir Avrupa'dan sorumlu Başkan Yardımcısı Margrethe Vestager “Avrupa'daki her çocuk güvenli ve güçlendirici bir dijital ortamda gelişmeyi hak ediyor. Yeni stratejiyle, dijital cihazlara ve becerilere erişimi özellikle savunmasız durumda olanlar için desteklemek, siber zorbalıkla mücadele etmek ve tüm çocukları zararlı ve yasa dışı çevrimiçi içerikten korumak istiyoruz.” demiştir (2022).

Aneesh Chaganty, *Searching*'in yaratıcısı, 2014 yılında, henüz 23 yaşındayken Güney Kaliforniya Üniversitesi Sinema Sanatları Okulu'ndan yeni mezun olarak tamamen Google Glass ile *Seeds* adında bir kısa film çeker. Chaganty'nin annesine sürpriz yapmak için dünyanın başka bir ucuna yaptığı yolculuğa tanıklık ettiğimiz bu kısa film YouTube'da kısa süre içinde 1 milyondan fazla izlenerek teknoloji devi Google'ın dikkatini çeker ve Chaganty New York'taki *Creative Labs*'ta reklam bölümünde işe girer. *Seeds*'teki yapımcısı Ohanian, Chaganty'yi *Searching*'in öncüsü olarak görülebilecek *Unfriended*'in yapımcı ve yönetmeni, Bazeleys Company'nin sahibi Timur Bekmambetov'la tanıştırır. Bilgisayar ekranında geçecek bir uzun metrajlı film yapma hikâyesi bu birliktelikten doğmuştur (Eto, 2020). *Searching*'in yapım sürecinin en önemli halkalarından biri senaryo yazılırken baştan sona kendisinin düşünüldüğü ünlü aktör John Cho'nun ikna edilmesi olur. Cho bir söyleşisinde filmin tamamının ekranlarda geçmesi fikrine bir türlü alışamadığını, bunu bir sınırlandırma olarak gördüğünü belirtmiştir. Teknolojinin abartılı biçimde ön planda olduğunu düşünen Cho hikâye anlatımı ve karaktere odaklanması gerektiğini düşünmektedir. Ancak hikâyenin dijital aile albümüyle başlayıp kızının peşine düşen bir babayı takip eden yapısı Cho'yu etkilemeyi başarmış ve projeyi kabul etmiştir (Bishop, 2018). Chaganty *Searching*'in açılış sekansının duygusal yoğunluğu ve ilgi çekici sinematik deneyimiyle bir bilgisayar ekranına bakıldığı fikrinden seyirciyi uzaklaştırıp hikâyenin içine çekebildiğini düşünmektedir (Rahman, 2018). Eto'ya göre Koreli-Amerikalı bir ailenin seçilmesi sadece çeşitlilik için değil izleyicinin aşına olduğu gerçek Amerika'yı yansıtmaları için de

özellikle seçilmiş bir tercihi yansıtmaktadır. *Searching* aynı zamanda, yakın dönemde *Crazy Rich Asians* (2018, Yön: Jon M. Chu) ve bir başka Koreli-Amerikalı yazar olan Jenny Han'ın kitaplarından uyarlanan *To All the Boys I've Loved Before* (2018, Yön:Susan Johnson) gibi filmlerle Hollywood'da nadiren başrollerde görülen Asyalı-Amerikalıların ön plana çıktığı bir akımın da parçası olmuştur.

Chaganty bir söyleşisinde *Searching*'de teknolojiye karşı tarafsız bir gözlemci tavrı takınıldığından bahseder. Ona göre filmlerde internet ve teknoloji çok zayıf gösterilmektedir. *Searching*'de teknolojinin bir "bildiğimiz dünya" hissi yaratması için gerçekliğe olabildiğince sadık bir biçimde tasvir edilmesine niyet edilmiştir. "Temel olarak, filmin yapımındaki yol gösterici ilkemiz, her ürünü gerçek dünyada kullanıldığı gibi gösterdiğimiz ve bu konuda yalan söylemediğimiz olacaktır." Birçok milyar dolarlık firma bu dürüst yaklaşım sebebiyle marka kullanım izinlerinde problem çıkarmamıştır. "Bizim için bu film kimsenin reklamı değil. Hepimiz hayatımızı böyle yaşıyoruz." (Rahman, 2018) Chaganty'ye göre, *Black Mirror* gibi teknolojinin sadece olumsuz etkilerinin gösterilmesi doğru değildir. Teknoloji, insanların daha önce hiç görmedikleri sevdikleriyle bağlantı kurmasını sağlar. Google Haritalar aracılığıyla birinin Hindistan'da kaybettiği annesini bulmasına izin verir. Dünyada teknolojinin gösterebildiği çılginca miktarda sevgi ve harika bir pozitiflik var (Rahman, 2018). Bir başka söyleşisinde Changanty teknolojiyle ilgili şunları söylüyor:

"Bence medyanın teknolojiyi tasvir etme şeklinin çoğu, örneğin bir *Black Mirror* bölümü tamamen olumsuzdur. Her zaman bir şeylerin hayatımızı nasıl mahvedeceği ve bizi nasıl yabancılaştıracağı ve bağlantımızı koparacağı ile ilgilidirler. Bu kısmen doğru olsa da bu pastanın sadece bir kısmı. Sanırım bu filmde yapmak istediğimiz şey, daha önce hiçbir filmin yapmadığını hissettiğimiz bir şey yapmaktı, yani izleyiciyi biraz daha uzaklaştırıp pastadan daha fazlasını göstermek. Bu da evet, teknolojinin bizi yabancılaştırma, bağlantımızı koparma ve her zaman telefonlarımıza bakmamızı sağlama gücünün bir kısmını koruyarak, ancak bunu yapma gücü olduğu kadar, bizi birbirimize bağlama, mutlu etme, güldürme ve hissettirme gücüne de sahip olduğunu vurgulamak. Alıştığımız hiçbir *Black Mirror* bölümünde veya medyasında teknolojinin bu yönüne değinilmediğini düşünüyorum. Genellikle olayların korkunç bir şekilde gerçekleşmesinin bir nedeni olarak tasvir ediliyor. Geçenlerde biri gerçekten ilginç bir şeye dikkat çekti: Başka herhangi bir filmde "Margot Instagram'ı olduğu için kayboluyor" denilebileceği yerde, bizim filmimizde kayboluyor ve Instagram'ı var." (Chen, 2018)

4.2.2.2. *Yorumların tarihi: dijital çağın yenilikçi bir portresi ve şikayetler*

Searching filmiyle ilgili kütüphane, dijital arşiv ve e-kaynaklar üzerinde yapılan taramada hakkında yazılmış herhangi bir kitap, kitap bölümü ya da bir akademik çalışmaya henüz rastlanmamıştır. Bunda elbette filmin nispeten yeni sayılabilecek yakın tarihli yapımı ve türün ilk örneklerinden Unfriended’in yaratıcısı Timur Bekmambetov’un “ekranfilm” (*screenmovie*) adını verdiği dijital kültüre ait yeni film yapma tarzının özgünlüğü ve yeniliğinin etkisi büyüktür. Filmle araştırmacı arasında yeterli tarihsel mesafenin olmayışından kaynaklanan buna benzer durumlar, ilk bakışta yöntemin zayıf noktalarından biri olarak görülebilir. Baracco da (2017) geliştirdiği yöntemi vaka çalışmalarıyla uygularken seçtiği filmler klasik olarak görülebilecek *Manhattan* (1979, Yön: Woody Allen), *The King of Comedy* (1982, Yön: Martin Scorsese) ve *Pretty Woman* (1990, Yön: Garry Marshall) filmleridir. Baracco pek çok araştırmaya ve incelemeye konu olan eski tarihli filmleri seçme sebebini bu tür filmlerin yorumların tarihi ve farklı-karşıt bakış açılarının analizine daha fazla izin vermeleri olarak gösterir (Baracco, 2017: 147). Ancak bir dijital kültür çalışmasında böyle bir mesafeye gerek yoktur çünkü Baracco’nın çalışmasının aksine bu tezin konusu bir ‘film dünyası felsefesi’ne ulaşmak değil, filmlerin dijital kültür içerisinde nasıl yorumlandığını ortaya çıkarmak ve dijital kültür kavramlarıyla ilişkisini ortaya koymaktır. “Yorumların tarihi” kaçınılmaz bir biçimde ardında uzunca bir geçmiş bırakan eserleri, onların tefsirleri arasındaki karşılaştırma ve uyumsuzlukları temsil eden geleneksel hermenötik yöntemin bir uygulama alanıyla sınırlandırılmaz. Özellikle kullanıcı ve tüketicilerinin mesaj ve dolayısıyla yorum üreticileri haline geldiği, etkileşim ve hıza dayalı bu katılım ve kolektif zeka kültüründe bu özellikle böyledir. Yorumlardaki çatışma, çelişki ve uyumsuzlukların ortaya çıkması için geniş tarih aralıklarının oluşmasına çağdaş dijital kültürde gerek yoktur. Yöntemin özünde nihai yoruma ulaşma çabası değil mevcut yorumlar tarihinin bilgisinin eşlik ettiği bir senteze ulaşarak halkaya yeni bir yorum eklemek vardır. Ricoeur’un bir mantıkla, araştırmacının geleceği yer her ne kadar tarihsel anda bir sentez noktası olsa da filmler izlenilip yorumlanmaya farklı tarihsel ve toplumsal koşullar içerisinde devam edecektir. Bu anlamda bir hermenötik döngünün başı, sonu ya da ortasında olmanın bir anlamı yoktur, önemli olan mevcut pozisyonların ve perspektiflerin içinden geçerek mevcut özne pozisyonunu döngüsel bir biçimde oluşturmaktır.

Searching’le ilgili ulařılan iki akademik kaynaktan biri Macaristan’daki University of Debrecen’de Viola Becsei’nin 2020 yılında yayınlanan bitirme tezi “*Searching’de Temsil Edildiđi Biçimiyle Sosyal Medyanın Z Kuşaađı Üzerindeki Etkisi*”dir. Bu tezin özetinde filmde Z kuşaađının kişilerarası nitelikleri ve çevrimiçi davranıř eđilimleri ve bu kuşaađın nasıl temsil edildiđinin incelendiđi belirtilmektedir. Ancak tezin asıl amacının “internette yetiřen neslin kendinden önceki nesillerden ayıran řeyin ne olduđunu bulmak” olduđu anlařılmaktadır (Bescei, 2020). Siamak Javadi’nin henüz filmin gösterime girdiđi tarih olan 2018 yılında yayınlanan kısa makalesinde ise řu sorulara cevap aranmaktadır: Çevrimiçi kimliđimiz çevrimdışı kimliđimizden ne ölçüde farklı? Bize yakın olan insanları gerçekten ne kadar tanıyoruz ve sosyal medya ađları bunun neresinde? Bilgilere kolay eriřim halkı güçlendiriyor ve öz sorumluluk duygusunu teřvik ediyor mu? Sosyal medya daha özgür toplumlar mı yaratır yoksa tam tersine, toplumların düşünce kontrolü ve beyin yıkama aracı mı olur? Sosyal medya görüř yelpazesini genişletiyor mu yoksa daha dar sınırlar içinde bir tartıřma mı yaratıyor? (Javadi, 2018). Ancak Javadi’nin çalışmasında bu sorularla ilgili derinleřmemekte ve film demokrasi ve propaganda arasındaki bir mücadele olarak okunmaktadır. Vick’in gerçekliđi gizleyiři ile David’in sosyal medyayı ve interneti kullanarak dođru bilgiye ulařtıđına iřaret eden Javadi, Chaganty’nin filmi sosyal medya için olumlu bir fikirle bitirdiđini belirtir (2018:6).

31 Ađustos 2018 yılında bařta ABD olmak üzere uluslararası gösterime girerek 880.000 dolarlık bütçesine karřılık dünya çapında 75.000.000 dolar giře elde eden Searching, çıktıđı ilk günden bařlayarak dijital ve basılı gazete ve dergilerde genellikle pozitif bir havayla yorumlanmıřtır. Bu yazılarda filmin sembolik yapılarıyla ilgili ilk yorumların yapıldıđı söylenebilir. Filmin anlatım diline ve dijital kültürle ilgili güncel problemlere yaklařımına dikkat çekilen bu yazılarda sıklıkla filmin finalindeki “açıklayıcı yönler” eleřtirilmektedir.

Roger Ebert’te çıkan yazısında Christy Lemire filme 5 üzerinden 3 puan vererek böylesi bir filmin senaryosunun nasıl yazıldıđını merak eder. Filmin teknolojinin bizi nasıl zombilere dönüřtürdüđünü anlattıđını, karakterlerin kararlarını verirken açtıkları pencereler ve menülerle, yürüttükleri çoklu görevlerle özdeleřtiđimizi çünkü bu aksiyonların gerçek yařamdaki deneyimlerimizle örtüřtüđünü iddia eder. Filmin adının ikiz bir anlamı olduđunu söyleyen Lemire, filmin ergenlik çađındaki kayıp kızının izini sürmeye çalışan paniđe kapılmıř bir babanın internetteki hareketlerini konu aldıđını belirtir. Filmin sonuna dođru bütünüyle David’in bakıř açısından bilgilendiđimiz,

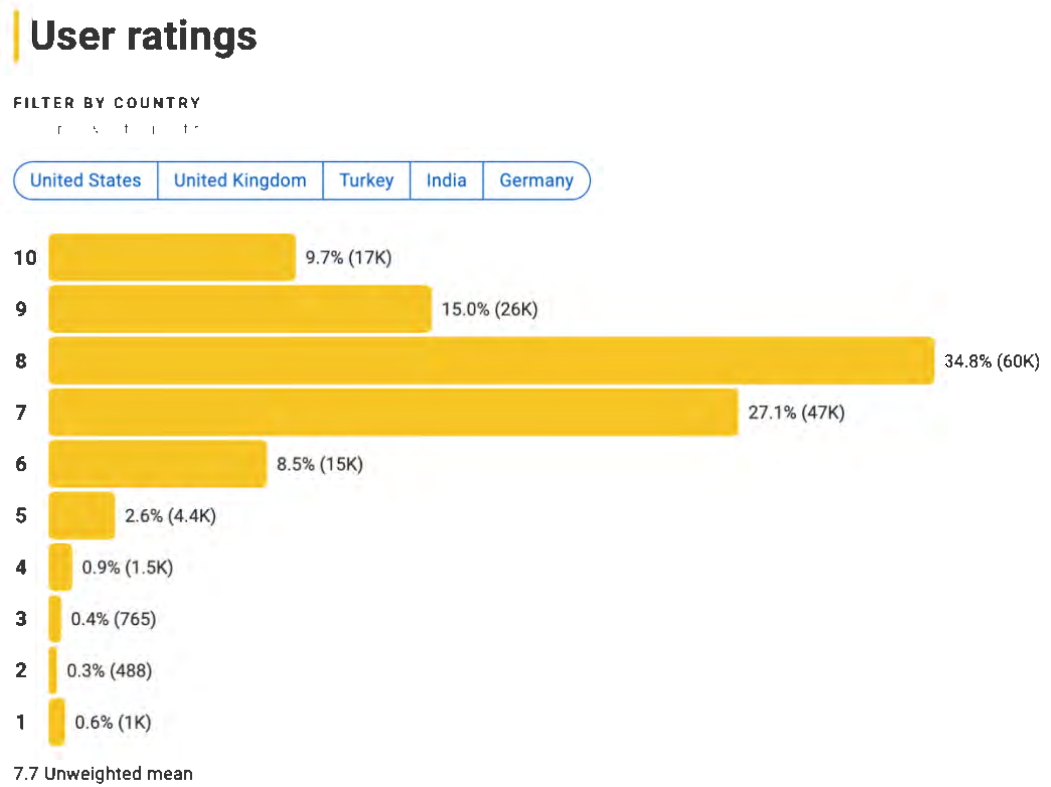
hikâyedeki boşlukları doldurduğumuz bölümün gerilim ve odak kaybına neden olduğunu savunur (2018, Lemire). *Guardian*'daki yazısında Simran Hans filmin teknolojiyle ilgili olumlu bir kavrayışının olmadığını savunarak filmin gençlerin interneti nasıl kullandıklarını anlayamayan bir yetişkinin bakış açısından yazılmış olduğunu iddia eder. Filmin hangi modda işlediğini anlamadığını belirten Hans, duygusallık ve yapmacıklık, alaycı hiciv ve ciddi gerilim arasında kalındığını belirtir ve filme 2 yıldız verir (Hans, 2018). *Empire*'dan Olly Richards filmin bütünüyle bilgisayar ekranında geçmesinin sebebinin David'in hayatının çoğunu bilgisayar başında geçirmesine bağlar. “Hiç okumayacağı haberlerden oluşan sekmeleri birbiri ardına açar. Uyurken bile bilgisayarı uyanık ve hazırdır.” Bilgisayar ekranının durağan doğasına rağmen, David karanlık ormanlarda koşarken veya hızlıca bir YouTube klibindeki haber görüntülerine göz atarken veya kameranın gözü ekranda gezinerek ayrıntıları toplarken, Chaganty'nin FaceTime sohbetleriyle ekrana enerji verdiğini düşünür. Son kerte karakterler genelde zamanının çoğunu oturarak ve kameranın biraz sağına bakarak geçirmektedirler. Lemire'in ilgiyi dağıttığını düşündüğü sondaki bilgilendirici “flaş haber” çözümünün hikâye devamlılığı da sağladığını düşünür (Richards, 2018). *New York Times*'dan Aisha Harris, aile fotoğraflarının, ev videolarının ve birkaç yıl boyunca Kim ailesi hakkında samimi ayrıntılar sağlayan e-postaların açılış montajında kullanıldığı gibi gizlice yerleştirilmiş bir kamera gibi bilgisayar ve telefonların ekranlarında gezinen görsel dilin karakterlerin de akıllıca oluşturulmasını sağladığını iddia eder. Son bölümdeki açıklayıcı anlar için Harris tepki gösterse de ekranların günlük yaşamdaki yaygınlığını yansıtan akıllı konseptin ve Cho'nun başarılı başrol oyunculuğunun “Searching”i tatmin edici bir psikolojik gerilim filmi yaptığını belirtir ve filme 4 yıldız verir (Harris, 2018). *Rolling Stone*'dan Peter Travers yönetmen Aneesh Chaganty'nin istisnai bir ilk uzun metrajlı film yaptığını, neredeyse yalnızca akıllı telefonlar, dizüstü bilgisayar ekranları, tarayıcı pencereleri ve güvenlik kamerası görüntüleri aracılığıyla yüksek gerilimli bir film ortaya koyarak imkansızı başardığını belirtmektedir. “Yardımcı yazar Sev Ohanian ve sihirbaz editörler Will Merrick ve Nick Johnson ile birlikte Chaganty, seyircinin asla tahmin edemeyeceği sürprizlerle filmi canlı tutuyor. Hayatlarımızı ekranlarda yaşamak için bir bedel ödüyor muyuz? Ve buna değer mi?” (Travers, 2018). Geoffrey Macnab, *Independent*'daki yazısında 'Screenlife' filmlerinin yapımcılarının çevrimiçi bir çağ için hikâye anlatımını yeniden keşfettiklerini ancak filmdeki bazı twistlerin bilinen formüllere dayandığının altını çizer. Yönetmen Chaganty'nin gerilimi artırmaya çalışırken, sadece

kayıp kızın internette bıraktığı ipuçlarını değil, trafik kameralarından kilise ayinlerinde kaydedilen görüntülere kadar her şeyin gözetlendiği bir görüntü dili kurulduğuna dikkat çeker. Açılış sahnesindeki bilgisayarda depolanan fotoğraf albümleri ve videolarla ailenin geçmişine yapılan yolculuk fikrinin yaratıcılığına dikkat çekerek bir babanın kızının internet kullanımına bakarak her şeyi nasıl yanlış anlayabileceğinin de altının çizildiğini iddia eder (Macnab, 2018). *The New Yorker*'dan Richard Brody filmin tekniğinin yapay olduğunu, bilgisayar ekranına bağlı olmayan filmlerin görsel kalıplarına benzeyecek şekilde olayların kurgulandığını düşünmektedir. Film ne kadar klasik bir sinema dilinden uzak görünse de belirli hikâye anlatım kalıplarını tekrar etmektedir. Ancak filmin ürkütücü derecede büyüleyici yanının, bir kişinin dijital kimliğinin içerdiği ve dağıttığı tüm sınırları ve özellikleri yansıtmaya rağmen, karakterlerinin bu kimliklerden neredeyse hiçbir şey sunmaması olduğunu iddia eder. Dijital kimlik neredeyse meçhul, eğilimlerden, ilgilerden ve huylardan yoksundur. Brody'ye göre, filmin tekniği popülaritesini hızlı bir şekilde sürdürüp kısa süre sonra tuhaf görünmeye başlayacaktır. Bilgisayar başında geçirilen zamanın gerçeğiyle yüzleşmek yerine film yapımcılarının aşırı abartılı bir bakış açısıyla bugüne dair nostaljik bir bakış açısı ürettiklerini savunur (Brody, 2018). *The Verge*'de çıkan yazısında Bryan Bishop, daha önceden “ekran filmi” olarak tanımlanan türün artık doğrudan bir gerilim filmi olarak görülebileceğini iddia eder. Filmin asıl konusunun kederle başa çıkma şeklimiz olduğunu, David'in, karısının ölümüne tepki olarak kendini duygusal olarak kapattığını, anılarını onun doğum gününü unutacak kadar bölümlere ayırdığını ve acı verici anıları tetikleyebilecek videoları bilgisayarının arama sonuçlarından sakladığını belirtir. İyi durumda olduğunu varsaydığımız Margot'nun durumunun da öyle olmadığını ortaya çıktığını söyler. “Searching” yalnızca sürekli, elle tutulur bir gerilim duygusu yaratmada değil, aynı zamanda otantik, etkili duygusal tepkiler yaratmada da şaşırtıcı derecede etkilidir.” Bishop da filmin finalini zayıf bulanlardandır, bunu da film evrenine duyulan inancın yitirilmesine bağlamaktadır (Bishop, 2018).

Filmin IMDB'deki yorumlarının ortalama puanı 7.2. Bu rakam korku-gerilim türleri için “ortalamanın üstü” olarak kabul edilebilecek bir puandır. Mayıs 2023 itibariyle 1300 civarında yorum girilmiştir. IMDB yorumları tarihe, puana, saygınlığa, en çok oy alana ve belirli bir algoritmaya uygun bir biçimde ‘öne çıkan’ yorumlara göre düzenlenebilir halde kullanıcılara sunmaktadır. Bu özelliklerin birçoğu, yemekten kitaba, kıyafetten turizme her türden alışveriş, video, ses ya da text olsun her türden içeriği

barındıran büyük veri içinde arama yapılmasına izin veren birçok uygulamada ve arama motorunda kullanıcılara standart bir biçimde sunulan bir hizmete dönüşmüştür. IMDB’de ‘öne çıkan’ yorumlardan bazıları şöyle:

Tablo 4.3. Searching’in IMDB’deki puanlama ağırlık grafiği. Görüleceği gibi filme 7’nin üzerinde not verilmiştir.



Musiqliblessed: Mükemmel hikâye anlatımı! Yenilikçi sinematografisi, iyi hazırlanmış ve çekici bir hikâyeden fedakârlık edilerek sunulmadı. The Blair Witch Project’den farklı olarak, hikâyelerine çekim yöntemiyle ilgilendikleri kadar çok zaman ayırmışlar. Konu geleneksel şekilde de filme alınabilirdi ve yine de değerli bir film olurdu. Diyalog ve hatta izlenecek karakterlerin bile olmadığı pek çok an olsa bile, film her zaman aktı. Gerilim ve gizem, son anlara kadar sürükledi. Kalbimi kıran, yüreğimi hoplatan, nefesimi tutmamı ve şaşırmamı sağlayan film sonunda beni gülümsetti de... hatta biraz eski günleri anımsattı (yaşımdan dolayı).

Jared_Andrews: "Bilgisayar Ekranı" Filmlerinin Henüz En İyisi. Tamamen bir karakterin dizüstü bilgisayar ekranından anlatılan bir hikâye -bu, artık yeni olarak adlandırılmayacak kadar tekrar edilmiş ve giderek daha popüler hale gelen bir numara. Ama neyse ki bu, stilin bugüne kadarki en iyi uygulaması.

Martimusross: İnşa Edilen Gerilim. Karakterler yavaşça ortaya çıktı, tıpkı Nordic Noir gibi anlatının güdüsü internetteki titiz araştırmaydı. Sosyal medyadakiler için bu harika bir şey olsa da teknolojik açıdan daha saf olanlar için oldukça sıkıcıydı. Sessizlikler ve fare tıklamaları benim gerilmeme yetti, başkalarıysa bunun filmi yavaşlattığını düşündü. Oyunculuklar harikaydı ve David'in acısını ve hayal kırıklığını hissettik. Beklenmedik bir twist ile gerçekten harika bir film, sevdim.

Shakercoola: Dijital ayak izleri ormanına bir yolculuk. Bir Amerikan gizem gerilim filmi. Bir polis dedektifinin yardımıyla kayıp 16 yaşındaki kızını bulmaya çalışan bir babanın hikâyesi. Film tamamen, baş karakterin araştırmalarını çevrimiçi ve görünüşte canlı olarak yürüttüğü ortamı sağlayan bilgisayar ekranları ve akıllı telefon cihazlarında geçiyor. Çevrimiçi davranışın tehlikelerinin ve buna bağlı sosyal medyanın suç olaylarına -sapık ve gerçek- tepkisinin zamanında öne sürülmesi, bu filme taze bir his veriyor. Bu film tamamen yeni bir hikâye anlatımı formatı değil ama zamana karşı yarış hikâyesi iyi işliyor ve iyi tempolu, özlü ve baştan sona iyi bir gerilim üretiyor.

Mike Devine: Sosyal bir dünya için gerçek dünyadan bir korku vakası. İlk bakışta, 'Searching', ucuz bir film modası olarak görülebilir -sosyal medya çağında başka bir ailenin talihsizliğine bakan röntgenciler gibi hissedebilmeleri için izleyicileri içine çekmek adına hile yapan bir film. Bu doğru olsa da filmin çok fazla sömürücü hissetmeyen bazı unsurları da var. Elbette, filmin temel aldığı tüm video içeriğinin -FaceTime oturumlarından haber akışlarına, canlı sohbet sitelerini yayınlamaya kadar- ikinci ekran videosu aracılığıyla olması benzersizdir. "Searching" hiçbir şey yapmıyorsa da sosyal medyanın tehlikeleri ve zor zamanlarda bize nasıl yardımcı olabileceği konusunda farkındalık yaratmıştır.

MUBİ'de ise 129 toplam yorum var. Bu yorumlarda yine filmin sembolik yapısı ve anlam katmanlarıyla birlikte anlatım biçiminin özgünlüğüne/sıkıcılığınaya yoğunlaşıldığı ve beğeni yargısının ön planda olduğu yorumların yapıldığı görülüyor.

Andhika Eka Buana: Dizüstü bilgisayar ekranı ve CCTV kamerasının sizi aldatmasına izin vermeyin. Bir AAA gerilim filminin internetin problem çözme yöntemimizi nasıl şekillendirdiğine dair düşük bütçeli deneysel bir film. Ne kadar gösterişsiz bir şaheser.

Huey McEvoy: Hitchcock 119 yaşında hala film çekiyor olsaydı, bundan bir milyon mil uzakta olmayacaktı. Anlatı özgünlüğü için pek ödül kazanmasa da ekranlara ve sosyal medyaya olan takıntımızı çok başarılı bir şekilde canlandırırken, aynı zamanda mahremiyet ve röntgencilik hakkında yorumlar da yapan oldukça eğlenceli, küçük bir gerilim filmi.

HK Fanatik: Zaten grafik şeytan çıkarma ve snuff filmlerinde görülen buluntu çekim türü için bu filmin neden biraz fazla 'nazik' olduğunu anlıyorum, ancak filmin Pixar'ınkinden farklı olmayan bir şekilde insanın kalbine dokunan açılış dakikalarından itibaren beni içine aldı.

Maolina Fajrini: bu konsepti beğendim

Luís Silva: Potansiyeli var ama kötü uygulandı.

Manybits: Masaüstü sinema, pandemi yaşamının baskın türü haline geldi. Şimdiki zaman acımasız. Gelecek yavaş yavaş silindi. Sayfayı yenile. Kıyamet kaydırmanızın sorumlu bir şekilde tadını çıkarın. Bu, kelime oyunu amaçlı bir web dizisi olarak daha iyi çalışırdı.

Maraş Adipalin: Ne manipülatif bir film...

Rotten Tomatoes, en çok yorumun yapıldığı alanlardan biri, tüm lokal dergi ve gazetelerin, köşe yazarları ve eleştirmenlerin arşivini tutan sitede “TOP CRITICS” (EN İYİ ELEŞTİRİLER) gibi bir başlıkta da yorumlar sıralanabiliyor. En iyiler olarak görülen eleştirilerden bazılarında öne çıkan başlıklar şöyle:

CJ Sheu: Filmin film yapım estetiğinde yeni bir boyut açtığı söylenebilir; keşke diğer unsurlar bu kadar eski usul olmasaydı.

Brian Eggert: Chaganty'nin kurnaz olmayan yaklaşımı, ekrandaki her detayın donuk bir şekilde önemli olduğu eskimiş bir formüle dayanarak her ipucunu yayınlıyor. Dikkatli izleyiciler sürprizlerin geldiğini görecek.

Roxana Hadadi: Searching, Eighth Grade'i, gençlerin yaşamları ile sosyal medyadaki varlıkları ve güvenleri arasındaki kesişme hakkında başka bir düşündürücü film olarak takip ediyor.

Adrian Ruiz: Gerilim, yenilik ve John Cho seviyorsanız filmi kaçırmak istemezsiniz.

Kevin Maher: Sanal çerçevesinin önerebileceğinden çok daha özlü bir gizem.

Keith Garlington: Yaşadığımız çevrimiçi hayatlar hakkında söylenecek ilginç şeyler içeren sürükleyici bir gerilim filmi. Filmi, karakterinin yoğunlaşan duygu ve çaresizlik aşamalarından geçiren John Cho için de başka bir vitrin.

Cory Woodroof: Bu yeni hikâye anlatımı modunda gelecekteki filmlerin, Searching'in bu kadar iyi yaptığı şeyleri not almasını ve tam olarak örtüşmeyen şeylerden kaçınmasını umuyoruz.

Andrea Gronvall: Çoğunlukla iPhone'lar ve GoPro kameralarla çekilen film, görsel olarak sıkıcı ve biraz fazla aldatıcı -sonuçta, sürükleyici olsa da yapay.

Yerli korsan film izleme siteleri FullHD Filmizlesene ve HDFilmcehennemi'ndeki yorumlar kısa ve yoğun bir biçimde beğeniye odaklanıyor ve oldukça şematik yorumlar. FullHD Filmizlesene:

Halide: Gayet güzel başarılı bir filmi teşekkürler.

Bora: Mükemmel... Hayatımda böyle bir film görmedim, senaryo harika, oyuncular olağanüstü, sahneler oldukça iyi. Tavsiye ediyorum 9/10

Samba: Gerçekten kendimi filmin içinde kaybettim, konusu çok güzel, müthiş bir hikâye, çocuklarınızı iyi tanıyın

Müq: Film ef-sa-ne. Hayatımda böyle iyi bir film izlemedim.

ALİA: SÜPERRRRRRR TŞKLR SİTE

Unsal Çelik: Efsaneeydii adminnn çok teşekkürler

Hdfilmcehennemi:

FerhanY: İyiydi, farklı bir film. Sonu için izlemeye değer

Doğan: valla ilk bir saat ben ne izliyorum dedim açıkcası. bir ara filmi kapatmak istedim çok sıkıcı ilerliyor diye. ama son yarım saati sürükleyiciydi. lakin bu puanı hakettiğini söyleyem.

Maun: Gerçekten harika bir filimmiş sonuna bayıldım :D

Yusuŕç: Şerefsiz çocuğun, şerefsiz anası, böyle tipler artık çoğaldı, sosyal medyanın iyi yönde de kullanılabileceği anlatılmış, hayat artık ekran başında geçtiği için film tarz olarak bu şekilde yapılmış, 8/10

Mustafa Genç: Başlarken ümidim yoktu yorumlarda denildiği kadar varmış. Film güzel babaların kızları için yapamayacağı şey yoktur 👍

Ys: Muhteşem üstüdü

hy37: Farklı tarz bir filmdi. Filmin konusunda " baştan sona pc ekranında geçiyor" açıklaması belki izleyiciyi uzaklaştırabilir ama film ilgi çekici. Fakat ben çok çok iyi diyemeyeceğim. Benden 6,9 çalışır.

YouTube’da kısa inceleme videoları var ve burada yine ‘gizli mesajlar’ temalı videolar karşımıza çıkıyor. YouTube videolarına yapılan yorumlarda videoyu hazırlayanların emeği, başarıları tebrik ediliyor ve nadiren de olsa filmin temalarıyla ilgili kişisel yorumlar paylaşılıyor. 2 milyon takipçisi olan Chris Stuckmann “*Searching - Movie Review*” adlı videosunda şu yorumu yapıyor: “Bu film benim için yılın en büyük sürprizlerinden biri çünkü bu perspektiften anlatılan birkaç film var, Unfriended serisi gibi ama bu taktiği kullanan açık ara en iyisi bu. Diğerlerinde sizi her zaman deneyimin dışına çıkaran jump-scare ses efektleri ön planda.” Teknik detaylara dikkat çeken Chris, günlük hayatta yazışmalarda sıklıkla yaptığımız yazıp yazıp silmek ve sonra bambaşka bir mesaj göndermek ya da insanların umursamadığı birinin başına bir şey gelip medyada görünür olduktan sonra iki yüzlü bir biçimde onu önemsiyor gibi davranmak gibi eylemlerin nasıl filmi gerçekçi kıldığını söyler. Bütün bunların dikkat dağıtmaktan çok filmin sinematik deneyimini güçlendirdiğini belirtir.



Görsel 4.16. Chris videosunun sonunda filme ‘A’ verdiğini söyleyerek beğenisini ifade eder.

Aneesh Chaganty filmin yorum kısmına gelip inceleme için bizzat teşekkür etmiştir.

@**chagantyaneeesh**: Hey dostum selam, ben geldim. İncelemeyi sevdim, filmi beğendiğiniz için teşekkür ederim ve sonunda nazik sözlerinizi duymak çok güzel. Çok fazla ortak noktamız var! İlk uzun metrajınızda bol şans, sizi destekliyorum 🍷

@**thecinematicmind6377**: Unfriended filmlerinin olabileceğinden çok daha iyi.

@**noobmaster-ic7kh**: 'Bieber konseri (onaylandı)' gibi birkaç basit kelimenin beni güldürebilmesi harika.

@**halosflame**: Çocukların ikiyüzlülüğü o kadar gerçek ki, birkaç ay önce kendini öldüren bir kız taniyordum ve herkes onun en iyi arkadaşı gibi davranıyordu ve aslında 5 katlı bir yangın merdiveninden düşüp ölen ve kendisinden nefret eden insanlarla çevrelenmiş başka bir kız taniyorum. Önceki gün yakın birini kaybetmiş gibi davranarak onun anma törenine gitmeyi planlıyorduk, bu çılgınlık!

@**grichi1**: Bu filme çok şaşırdım, bu kadar hüznü olmasını beklemiyordum ve gerçekten her şeyi anlatmış, annemi 8 yaşında kaybetmişim ve filmin ilk 15-20 dakikasından itibaren çok duygulandım. şimdiye kadar 2018'de gördüğüm en iyi gerilim filmi.

Let Me Explain adlı hesabın YouTube'da 843.000 abonesi vardır ve “*The SECRET Movie in Searching - Let Me Explain*” adlı bir videoyla Searching adına bir inceleme yayınlar. Videoda filme baştan itibaren gömülmüş, gözden kaçan küçük detaylardan bahsedilmektedir. Örneğin David'in ortaokul arkadaşları arasında yaptığı aramada ebeveynlerinin işi olarak SVPD (Silicon Valley Police Department) olan bir çocuğun ya da Facebook akışında Vick'in oğlu Peter'in bir fotoğrafının geçmesi, David'in haber sitelerinde gezerken, kayıp dağcının Sierra'da 9 gün sonra bulunduğuyla ilgili bir ana sayfa haberine denk gelmesi, en sevdiği Pokemon'un tıpkı Margot'nun arzuladığı gibi hafızaları silen Uxie olması gibi gizli detaylara dikkat çekilir. FoundFlix adlı 2.27 Milyon aboneli başka bir hesabın “*SEARCHING (2018) Ending Explained*” adlı videosunda sadece hikâyenin detaylı bir özeti yapılır. David'in “annen de seni takdir ederdi” yazısını bu sefer silmeyip Margot'ya gönderdiği olaya vurgu yapar: “Nihayet ailelerindeki travmaya işaret etmeyi başarırlar. Bir araya gelirler ve duygularını birbirlerinden saklamazlar.” Margot'nun kayboluşunun ardındaki yozlaşmış polis ve anormal oğlan ögesini klişe bulan yorumcu David'in webcam'e bakarak Google'da bir şeyler arayan yüzünü görmemize rağmen bizi filmin içine çekebilmesini bir başarı olarak görür. 1.9 milyon aboneli Jeremy Jahns'ın “*Searching – Movie Review*”ında film “kayıp kişi gizem filmi” olarak değerlendirilir ve Jeremy filmi bitirdikten sonra tekrar izlemek için Bluray'ini satın aldığını söyleyerek filmin tanıtımını yapar.

Ekşi Sözlük’de filmin günümüze kadar aralıksız bir biçimde yorumlanıp izlendiğini görürüz. Özellikle yerli bir dijital yayın platformu olan BluTV’nin Türkiye yayın haklarını satın almasıyla birlikte bu yorumların sayısında da bir artış olduğu gözlemlenebilir. Ekşi Sözlük’te yine sivri ve yer yer eğlenceli bir dille filmin anlam katmanlarını ve sırlarını çözmeye çalışan, duygusal olarak keskin yorumlar gözlemlenebilir. İçlerinden bazıları şöyle:

Mridul: az önce izlediğim, bence son zamanlarda çıkmış en iyi gerilim/polisiye/gizem (mystery) türü filmlerden biri. sonu türe ilgisi olmayan kişilerce sürpriz olacaktır ancak tür ile ilgili kişiler tarafından çok da tahmin edilemez değil.

ben guluyor muyum: david bir baba için fazlaca zeki bir adam olarak karşımıza çıkıyor. yıllardır olur da uzaylılar tarafından falan kaçırılırsam ailem benden kalan şeylere erişebilsin diye bütün şifrelerim aynı, onu bile açamazlar diye çekiniyorum ben, bu yaşta bu zeka hll spr dwm. sevgili margot, annene çok üzülüyorum ama bu zeka ile bir de annesiz kaldığın için sana daha çok üzülüyorum. 16 yaşındaki bir kız için biraz ergen irisi kaldığın gibi o babaya rağmen amcana çektiğin için bu duruma geldiğini düşünüyorum. ayrıca sen de balık burcu değilsen ben hiç değilim.

yuruyenucak777: az önce çıktığım çok beğendiğim polisiye-gerilim filmi. oldukça sürükleyici bulduğumu söyleyebilirim. bilgisayar ekranında, kamera çerçevesi içinde geçen filmler insanı ayrı heyecanlandırıyor. bütün filmi pc ve cep telefonu kamerasından izlemek farklı bir deneyim oldu. filmin içerisinde sonu ile ilgili ipuçları veriyor. dikkatli izlediğinizde sonunu tahmin edebilirsiniz. Afişinden midir yoksa meşhur bir baş karakter oyuncusunun olmayışından mı bilmiyorum ama salonda 5 kişi izledik.

siella: çocuğunu kaybeden bir adamın, kızını bulmak için bütün sosyal medyalarını didiklemesi, olayın basına gitmesi, medya ve internetteki iğrenç insanların adama ithamları, dark humor vs. aslında sürekli olan şeyler fakat üstüne fazla düşünmediğimiz bu tarz konuların biraz olsun aktarıldığı kamu spotu misal bir film olmuş. sonunu da (bazı şerhokları hariç tutarak) anlamak mümkün değil ki bu da filmi daha ilginç kılıyor. black mirror’ın günümüz versiyonu denebilir.9/10

melonsucker: bir de "bu film iyi oldu, bir tane daha aynısından çekelim" demişler. 2023'te de "missing" diye bi film yayınlamışlar. (filmlerin isimlerinden yaratıcılık akıyor, cidden.) fragmanın yarısını izleyip kapattım. klişe dolu gibi duruyor. ilkinde asyalı bi aile vardı, "diversity" kuralımızı bozmadan bunda da siyahi bir aile oynatalım demişler, başrol bu sefer ergen. film ilki kadar güzel durmuyor çünkü sapık hollywood'un ergen başrollü filmlerinden bıktım artık ama belki bir gün izlerim, sizin de aklınızda olsun. bunu beğendiyseniz aynısından bir tane daha var.

incedyugu: nasıl ki paranormal activity serisi amatör kamera çekim tekniği ile yeni bir tarz meydana getirdiyse searching sinema dünyasına yeni bir tarz getirmiş. sürekli hayatımızda yer alan bilgisayar, telefon, tablet ve sosyal medyanın etkisi üzerimizde öyle büyük ki bu

filmi izlerken kendimizi olayın içerisinde dahil edilmiş gibi hissediyoruz. sanki tuşlara basan biziz, sanki mouse bizim elimizde gibi. bu nedenle hiç sıkılmadan, kopmadan sonuna kadar izleniyor. üstüne bir de ters köşeler eklenince övgüyü fazlasıyla hak ediyor. spoiler yemeniz çok muhtemel bu nedenle fazla araştırmadan direkt izleyiniz.

Son olarak yapay zeka konuşma botu ChatGPT, Searching hakkındaki yorumları dört başlığa ayırmaktadır.

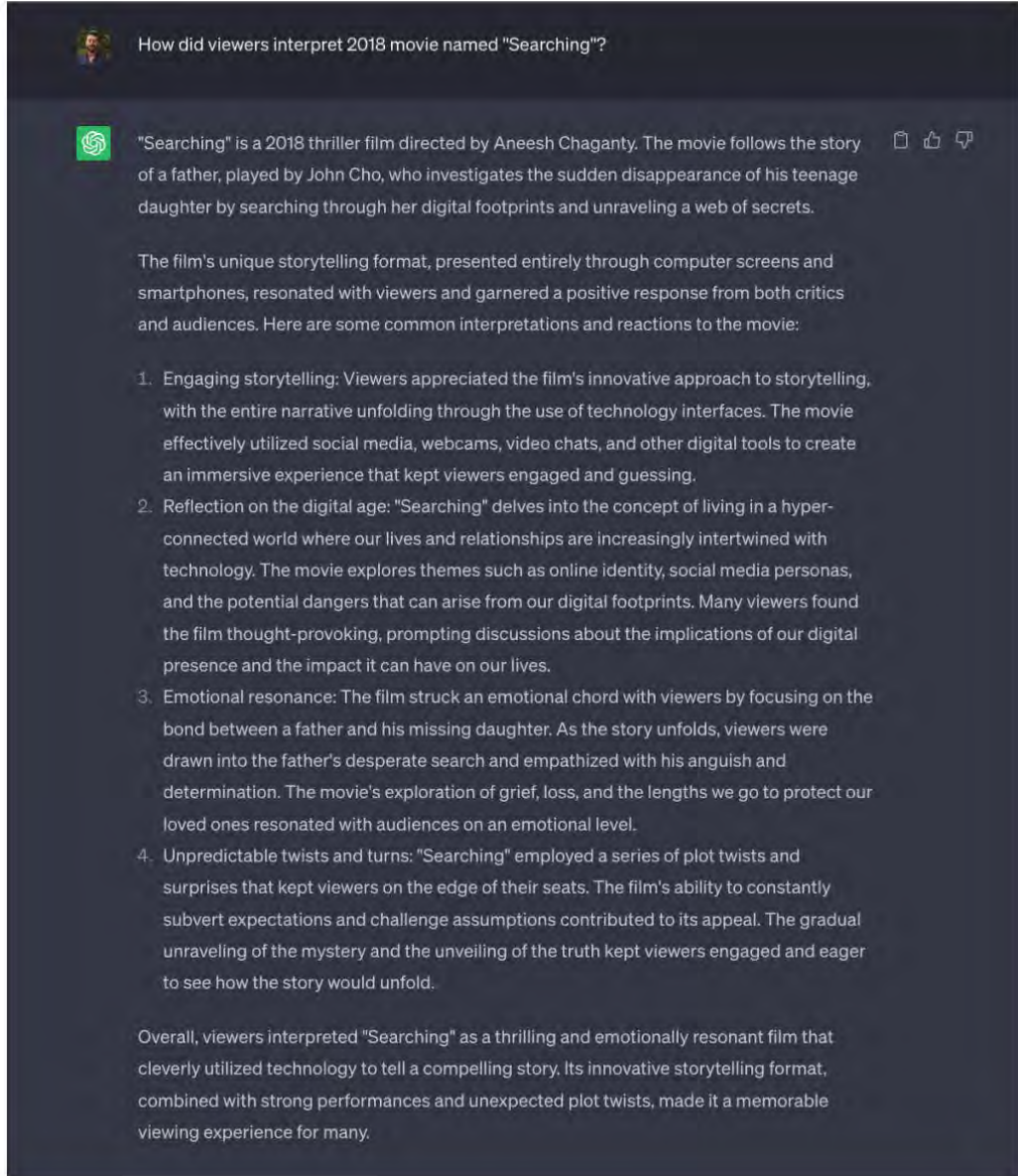
1- İlgi çekici hikâye anlatımı: İzleyiciler, tüm anlatının teknoloji arayüzlerinin kullanımıyla gözler önüne serildiği filmin hikâye anlatımına yenilikçi yaklaşımını takdir ettiler. Film, izleyicileri meşgul eden ve tahmin yürüten sürükleyici bir deneyim yaratmak için sosyal medyayı, web kameralarını, görüntülü sohbetleri ve diğer dijital araçları etkili bir şekilde kullandı.

2- Dijital çağ üzerine düşünceler: "Searching", yaşamlarımızın ve ilişkilerimizin teknoloji ile giderek daha fazla iç içe geçtiği hiper-bağlantılı bir dünyada yaşama kavramını derinlemesine inceliyor. Film, çevrimiçi kimlik, sosyal medya karakterleri ve dijital ayak izlerimizden doğabilecek potansiyel tehlikeler gibi temaları araştırıyor. Pek çok izleyici filmi düşündürücü buldu ve dijital varlığımızın sonuçları ve bunun hayatlarımız üzerindeki etkisi hakkında tartışmalara yol açtı.

3- Duygusal yankılanma: Film, bir baba ile kayıp kızı arasındaki bağa odaklanarak izleyicilerde duygusal bir etki yarattı. Hikâye ilerledikçe, izleyiciler babanın çaresiz arayışına çekildi ve onun ıstırapı ve kararlılığıyla empati kurdu. Filmin kederi, kaybı ve sevdiklerimizi korumak için kat ettiğimiz mesafeyi keşfetmesi, izleyicilerde duygusal düzeyde yankı uyandırdı.

4- Öngörülemeyen twistler ve dönüşler: "Searching", izleyicileri koltuklarının kenarında tutan bir dizi olay örgüsü ve sürpriz kullandı. Filmin beklentileri sürekli alt üst etme ve tahminlere meydan okuma yeteneği, filmin çekiciliğine katkıda bulundu. Gizemin kademeli olarak çözülmesi ve gerçeğin ortaya çıkarılması, izleyicileri hikâyenin nasıl gelişeceğini görmek için meraklı ve istekli tuttu.

Genel olarak, izleyiciler "Searching"i ilgi çekici bir hikâye anlatmak için teknolojiyi zekice kullanan, heyecan verici ve duygusal açıdan yankı uyandıran bir film olarak yorumladılar. Güçlü performanslar ve beklenmedik olay örgüsüyle birleşen yenilikçi hikâye anlatımı formatı, onu birçokları için unutulmaz bir izleme deneyimi haline getirdi.”



Görsel 4.17. ChatGPT'nin komutu anlaması ve olası karışıklıkları önlemek için filmin çıkış tarihi soruda belirtildi.

4.2.2.3. Sembolik anlamların tefsiri: ekranfilm, dijital whoness ve bağlantılı varlık

Çağdaş dijital kültürde günlük hayat pratiklerinin doğal akışı içerisinde sıklıkla cep telefonu ve bilgisayar kullanıyoruz, bu sayısal işlem makineleri kullanıcılarına yaptıkları işlemleri ekranlardan yansıyan grafik yapılarla, dijital temsil biçimleriyle sunarak bilgisayarların soyut matematiksel dilini görsel bir iletişim bağlamına yerleştiriyorlar. Kullanıcı deneyiminin ekranlardan yansıyan bu görüntüsü Searching'in ana mekanını oluşturuyor. Ancak bu kullanıcı deneyimi görüntüsünün dili sinema tarihi kadar eski bir amatör kamera estetiğine dayanıyor. Dolayısıyla kullanıcı deneyiminin bizzat kendisinin izlendiği Searching'deki görsel dünyayı oluşturan nitelik bir tür "ekranyaşam"ın

(screenlife) anlatıldığı bir “ekranfilm” (screenmovie) olarak okunabilir. Bu süreç, 20. Yüzyıl boyunca gelişip dijital teknolojilerin baskın hale geldiği 21. Yüzyılın ilk çeyreğinde mikro, kolay taşınabilir ve modüler bir hale gelen kayıt ve görüntüleme sistemlerinin gelişim tarihi içinde anlamlandırılabilir.

Searching’de David’in kayıp kızıyla ilgili araştırmasında, kızı ya da kardeşiyle kurduğu iletişimde, bir iş toplantısında ya da vakit öldürürken takip ettiğimiz ‘kaydedilmiş ekran görüntüleri’ seyirciye bir tür amatör kamera estetiği sunmaktadır. Etrafınızdaki olay ve görüntüleri, ailenizi, arkadaşlarınızı ya da bizzat kendinizi kaydederken -eğer profesyonel kameraman ya da görüntü yönetmenleri değilseniz- büyük oranda David gibi davranırsınız, yani bir amatör olarak. Amatör kavramı TDK sözlüğünde “Bir işi para kazanmak için değil, yalnız zevki için yapan, hevesli meraklı (kimse), profesyonel karşıtı” olarak tanımlandığı gibi bir kimseyle alay amaçlı söylendiğinde “beceriksiz” anlamına da gelmektedir (TDK, 2017). Bu anlamda eğer bir amatör kamera kullanımından ve buna bağlı “ekranyaşam”dan, bir estetik dilden söz edilebilirse, her iki anlamda, kamerayı profesyonel olmayan amaçlarla kullanan gündelik kullanıcıdan ve onun mesleki bilgi eksikliğinden kaynaklanan beceriksizliğinden de bahsedilmesi gerekir. Bununla birlikte bu profesyonel olmayan kullanım biçimleri de kaçınılmaz bir biçimde bir estetik yaklaşıma, bir bakış açısına, bir görme biçimine işaret ederler. Blain Brown sinematografinin genel ilkelerine değindiği kapsamlı çalışması “Sinematografi: Kuram ve Uygulama”da “bütün yaptığımız iş, ortada olan şeyi yalnızca herkesin gördüğü gibi görüntülemek olsaydı, bunu bir robot kamera da yapabilir; görüntü yönetmenine ve montajcıya gerek kalmazdı” demektedir (Brown, 2014:38). Amatör kameranın estetiği tam da bu “ortada olan şey” ve “herkesin gördüğü gibi” yaklaşımlarına sıkı sıkıya bağlıdır. Örneğin Brown’a göre, kompozisyon, “fotoğraflanan cisimlere “işte görüyorsunuz” demenin ötesinde anlam kazandıracak yönde, boy, şekil, sıra, üstünlük, hiyerarşi, desen, yankılama ve uyumsuzluk gibi unsurları seçip altını çizen” bir unsurken, bir amatör kamera kullanıcısının ve onun ekranyaşam’ında temsil edilen görüntülerin bu temel görsel prensiplere göre şekillendiği düşünülemez.

İster usta bir fotoğrafçı ister basit bir kullanıcı olalım, kayıt altına alınan her görüntü onu kaydedenin bir parça da olsa bakış açısını yansıtır. “Mizaç hiç kuşkusuz, bir sanat eseri meydana getirmez, ama bu, (fertlerin olduğu kadar toplumun da) özel güzellik ülküsünü kapsayacak kadar geniş anlamda, üslubun maddi kısmı adını verebileceğimiz şeyi sağlar.” (Wölfflin, 1995:22) Bir sanat eseri Kant’ın belirttiği anlamda, ruh halimizde

“belirli bir temsil biçimine bağlı olarak ifade edilemez bir biçimde ortaya çıkması” ifade eder; böylece estetik duyum insanın kullanma ve bilmeye ilgili diğer tüm üretimlerinden bizi özgür kılarak sanatsal dehaya vurgu yapar (Lenoir, 2005: 29-30). Amatör kullanıcıların ürettiği fotoğraflık ya da hareketli görüntülerin bir sanat eseri olmadığı kolaylıkla söylenebilse de gündelik hayatımızda üretip paylaştığımız bu tip görüntüler sanatın doğasına özgü yanılmayı üretmektedirler. Gombrich görsel imgelerin bu tür bir etkisinden bahsederken kukla tiyatrosunu örnek verir: bir an önümüzde yalnızca ufacık kartondan kuklaların hareket ettiğini unutmuşuz, onları gerçek olarak kabul etmişizdir. Sinemada, arka arkaya gelen görüntüleri bir hareket olarak algılayıp, onun yanılmamasına hem edilgin hem de “gönüllü” olarak katılırız (Gombrich, 2015: xvii). Böylelikle, her türlü görsel imajın onu alımlayanlar için ne tam bir kapılıp gitme ne de salt kullanım boyutuyla var olduğu, fakat izleme sürecinin sanat eserinin ontolojisinden bağımsız bir şekilde bir yanılıma etkisi yarattığı iddia edilebilir. David’in ekranlarından takip ettiğimiz bütün bu deneyim parçaları bir tür amatör kamera estetiği oluşturmaktadır. Bu sadece bir yaşam kesiti gibi sunulan görüntülerin arşiv ya da buluntu görüntülerden değil kurgulanmış görüntülerden oluştuğu bilgisinden kaynaklanmaz -buna başta David’i canlandıran aktör John Cho’nun şöhreti izin vermez- aynı zamanda her temsil gibi onu oluşturan kişinin bakış açısını, ve öznel deneyimini yansıttığı anlamda mizacın üsluplaşmasıyla da birleşerek bir “ekranfilm” oluşturur.

Gelişen sayısal teknolojiler artık sanat yapıtı üzerindeki kutsallık halesini ortadan kaldırmış, her tüketiciyi aynı zamanda birer üreticiye dönüştürmüştür. Monaco’ya göre, sanatçılar günümüzde bitmiş bir sanat yapıtıdan çok tüketicilerin istediği gibi kurgulayabileceği değiştirip müdahale edip, yeniden-üretebileceği ham malzeme ürettiğini belirtir: “...seçmek yaratmaktır” (Monaco, 2001:41). Bununla birlikte hiçbir seçim, amatör kullanıcının görüp kaydetmeye başladığı hiçbir görsel imaj –eğer Freud haklıysa- bütünüyle rastlantı olamaz. Freud, günlük hayat kültürü içindeki, dil sürçmeleri ve yazım yanlışları, basit unutkanlıklar ve kazalar gibi birçok olayın altında bilinçaltı itkilerin olduğunu iddia ederek örneğin, uydurma rakamlar ya da isimler diye bir şeyin olamayacağını, her tercihin bilinçaltı düzeyde bir seçime işaret edebileceğini iddia eder (Freud, 1996). O halde günlük hayat içerisinde görüp kaydettiği ‘gelişi güzel’ imajlarla amatör kamera kullanımlarının da işaret ettiği bir gerçeklik vardır. Fakat bu gerçekliğin ne ölçüde bir estetik anlayışa tekabül edebileceği, ne ölçüde bir bakış açısını yansıttığı ancak dönemin optik görme anlayışı açısından kavranarak anlaşılabilir. “Her sanatçı,

kendisinin bağılı bulunduđu “optik” imkanları hazır bulur. Her zaman için her şey mümkün deđildir. Görünüşün kendisinin tarihi vardır ve bu “optik tabakaları” meydana koymaya sanat tarihinin en baştaki görevi olarak bakmak gerekir” (Wölfflin,1995:22). O halde öncelikle, hareketli görüntü kameralarının doğası, onların tarihsel gelişimi içindeki potansiyellerinin deđişimi, farklı türde kameraların birbirinden ayrıldıkları estetik tarzların anlaşılması gerekir.

Amatör kameraları cep telefonlarından, güvenlik kameralarına, handycamlerden bilgisayar kameralarına kadar oldukça geniş bir bağlamda ele alan Hızal, Baudrillard’ın simülasyon ve hiper-gerçek kavramlarına atıfta bulunarak bu kameralarla mesafenin ortadan kaldırıldığı ve izleyicinin görüntünün içine gömüldüğü bir ‘gerçeklik’ algısının yaratıldığını belirtir (Hızal: 2012: 100). Amatör kamera kullanımlarının uzunca bir tarihi vardır. 16mm kameraların 1960’larla birlikte hafiflemesi, Éclair NPR ve Auricon gibi kameraların belgesel ve avant-garde sinemayı şekillendirerek amatör sinemacıların temel malzemesine dönüşmesi (Belton, 2003: 553), Bolex H-8 gibi Super 8 kameraların kendi özel projeksiyon aletleriyle birlikte evsel (domestic) kullanıma uygun geliştirilmiş tasarımları (Matzkin,1976:8-14), Sony’nin 1975 yılında piyasaya sürdüğü Betamax kameralar, ertesi yıl JVC’nin Beta formatına karşı geliştirdiği daha küçük boyutlu Video Home System’i (VHS) (Olsenius, 2014:15, aktaran Cevher, 2017:54), 1995 yılındaki MiniDV, DVCAM, DVCPPro gibi amatör ya da yarı-profesyonel formatlar ve 2000’lerde başlayan Nikon D90 ve Canon 5D Mark II gibi sayısal video kaydı yapabilen fotoğraf makineleri furyası (Cevher, 2017: 54-57) profesyonel olmayan, amatör ve yarı-amatör kullanım biçimlerine sunulmuş görsel-işitsel kayıt sistemleri olarak sayılabilir. *The Blair Witch Project* ve *Paranormal Activity* gibi filmlerin sinema endüstrisini alt üst eden başarıları, bu tip kameraların doğası ve estetiğini başarıyla konularının parçası haline getiren yaratıcı kullanımlarından kaynaklanmaktadır. Kayıt ve görüntüleme kalitesi gün geçtikçe artan cep telefonları kameralarını bu amatör kameralardan ayıran ve aracın sinemasal kullanım biçimlerini de köklü bir şekilde deđiştiren bir özelliđi vardır. Yarı profesyonel ya da amatör kullanımlar için tasarlanmış olsun tüm bu kameralar görüntüleri kaydetmek/yakalamak üzere kullanıcısı tarafından bilinçli bir şekilde taşınır ve kullanılır. Bir Canon DSLR kamera ya da cep boyutlarına kadar küçültülmüş bir DJI OSMO maksatlı bir biçimde kaydı gerçekleştirecek kişi tarafından taşınır. İster bir doğum günü olsun ister bir tatil ya da gezi bu tür kameralar bizzat görüntü yakalama niyetiyle, çantası ve yedek aparatlarıyla, batarya ve hafıza kartlarıyla, görüntü aktarma istasyonları ve şarj

cihazlarıyla birlikte taşınır. Dolayısıyla aracın kendisi kendi amaçlılığıyla birlikte gelir: yaşanan ya da tanık olunan, güzel, çirkin ya da ilginç bulunan olaylar, mekanlar ya da insanların kaydedileceği, daha sonra bu görüntülerin bir bilgisayar aracılığıyla depolanacağı, daha sonra görüntüleneceği ya da mümkünse işlenip kurgulanacağı bilgisi kullanımın doğasına gömülmüştür. Cep telefonları aynı zamanda bir “Ekranyaşam” olarak görüntülerin ortaya çıktığı, düzenlenip işlendiği, görüntülendiği ve paylaşıldığı bir yüzey olduğu için kameranın kaydetme niyeti unutulur, *böylece her şey her an kaydedilebilir, düzenlenebilir ve paylaşılabilir hale gelir, ekranı yaşam alanı haline çeviren de bu amaçsızlık ve dolaylımsızlığıdır*. Searching’in yapısındaki bu kasıtsızlık ve dolaylımsızlık özelliğiyle birlikte amatör kamera estetiğinin, dolayısıyla Searching özelinde ortaya çıkan “Ekranfilm”in özellikleri şöyle sıralanabilir:

- 1- Estetik Yoksunluk/Banallık:** Sinema dilinin gramerini oluşturan temel kompozisyon, ışık, mizansen gibi öğeler üzerindeki ‘güzel normları’ ya hiçe sayılır ya da gelişigüzel kullanılır. David’in masaüstü kamerasından kaydedilen Skype oturumunda, Dedektif Vick’le cep telefonuyla yapılan bir Facetime görüşmesinde ya da Margot’nun sonradan izlenen, kaydedilmiş canlı yayınlarında da estetik normların yerini yaşamın kendi doğal akışının sıradanlığı almıştır.
- 2- Tanıklık:** Bu tip kamera kullanımında kullanıcı tanık olduğu ya da bizzat yaşadığı olayları kaydeder, dolayısıyla ‘bakış açısı çekim’ (point of view) sıklıkla kullanılır. Domestik pratik olarak evler, yaşam alanları, sevilen objeler, kişinin kendisi –özellikle çekici ve ilginç bulunan yönler- kaydedilip yayınlanabilir. Aynı zamanda doğal felaketler, şiddet, toplumsal olaylar, haber değeri taşıyan anlar gibi dokümantasyon amaçlı ‘kayıtlar’ da yaygındır. Kilise’de dedektif Vick’in tutuklandığı an, bir başkası tarafından ‘bir toplumsal olay’ olarak kaydedilmiştir. Dolayısıyla öznenin bakış açısından yansıyanlar izleyenleri de ‘görgü tanığı’ haline getirir.
- 3- Kullanıcının Varlığı:** Özellikle belgesel sinemanın ‘gözlemci’ ya da ‘katılımcı’ üsluplarıyla ilişkili ancak ondan ayrı bir şekilde kullanıcı deneyimi görüntüsü kamerayı kullananın varlığını sürekli onar. Bu estetik kaçınılmaz bir biçimde öz-düşünümseldir; araç kendi varlığını silikleştirirken öznenin konumunu güçlendirir.

- 4- Hareketlilik:** Amatör kamera estetiğini oluşturan sallanan, titreyen, sürekli ve keskin bir biçimde yön ve konum değiştiren düzensiz kamera hareketleri bu çekimlerin dinamizm ve enerjisini oluşturan en büyük faktörlerden biridir. Görüntü, kullanıcı deneyimiyle örtüşen bir biçimde sürekli bir hareket halindedir; bu hareketlilik düzensizdir, sinematografik normları ihlal eder.
- 5- Düşük Görüntü Kalitesi:** Amatör kamerada ışık ve renk estetik açıdan önemsiz faktörlere dönüşmüştür. Düşük ışıkta çalışabilen dijital kameralar, otomatik ISO ayarına izin vererek, görüntü sinyalinin gücünü yapay bir biçimde yükseltebilmektedir. Ancak ışıklılıkla birlikte gürültüsü (noise) de yükseldiği için kumlu bir görüntü oluşacak, Harrington'ın deyimiyle pikseller adeta dans edecektir (Harrington, 2012:75). Renkleri oluşturan noktacıklı yapı bozuluma uğradığı için görülebilir renklerle hiç ilgisi olmayan sentetik bir görüntü oluşacaktır. Gelişen mikro kamera teknolojisine karşın düşük ışık koşullarında görüntü kalitesi düşüktür; fakat günlük kullanıcı bu tip görüntüye aşınadır.
- 6- Dolayısızlık:** Görüntüler rastgele çekilmiş, kayıtçı sanki tesadüfen orada bulunuyor, olaya tanıklık ediyor ya da bizzat deneyimliyor gibidir. Orada bulunma, o anı yaşama hali, kaydın kayıt yapmak niyetinden bağımsız bir şekilde ortaya çıktığı yönünde bir dolayısızlık hissi oluşturur. Nasıl kullanıcının varlığı aracın varlığını silikleştiriyorsa dolayısızlık da aracın kendisini görünmezleştirir. Bu unsur Searching'de en çok ekran kayıtlarının izlendiği anlar için vurgulanabilir, izlediğimiz şey birinin Mac ya da Windows tabanlı bir işletim sistemi üzerinde birtakım programların açıp kapaması, internette gezinmesi, Google'da arama yapması vs.'dir. Bu görüntüyü kaydeden aracın doğası belirsizdir, hayaletimsidir. David webcam ya da cep telefonunu açtığında kaydettikleri ya da yaşadıkları bir kamera yardımıyla kaydediliyor ya da çekilip yayınlıyordur. David'in masaüstü ekran görüntüsünü kaydedip yayınlayan, hatta bu ekran üstünde çeşitli kesmeler yaparak ilgiyi ayakta tutan ve insan gözünün ekrandaki gezintisini taklit eden araç belirsizdir. Bu da EkranYaşam'ın dolayısızlık öz-niteliğini devam ettirir.

Van Dijk, dijital kültürün kullanıcılarını yazı yazma, resim çizme, fotoğraf ve video çekmeye teşvik ettiğini, geleneksel araçlara kıyasla bu araçlarda uzmanlaşmanın çok daha az beceri gerektirdiğini belirtir. Çok düşük kaliteli içerikler bir tür “amatör mezhebi” oluşturacak şekilde özellikle Web'de sınırsızca dolaşıma girebilmektedir (Van Dijk,

2016: 296). Sutton vd. göre ise özellikle sanatçılar, herhangi bir medya aracını bize dünyayı gördükleri gibi –ya da daha çok bizim gördüğümüz gibi- temsil etmek için işe koşmaktadır. Çünkü artık bu medya araçları, giderek artan bir biçimde izleyicinin öznel deneyimini işin bir parçası haline getirmektedir (Sutton, 2007:18). Ancak David’in Ekranfilm’de temsil edilen kullanıcı deneyimi bir eser-ürün-şey yaratma amacından bağımsız kendi başına deneyimin, iletişimin, yaşamın kendisini göstermektedir. Time’daki yazısında Olivier Laurent kayıt ve görüntüleme sistemlerimizle kurduğumuz bu yeni ilişkinin fotoğrafı sonsuza kadar değiştirdiğini söyler. “Görüntü ile iletişim biçimimizi değiştiren” telefon üreticileri fotoğrafik deneyimi şiddetli bir biçimde basitleştirdiler. Instagram’ın snapchat benzeri hikâye bölümünü geliştiren Robby Stein şöyle demektedir: “Ben teknolojiyle büyüdüm. İlk masa üstü bilgisayarlarımız vardı ve hızlı mesaj gönderebiliyor, e-posta atabiliyorduk. İletişim yolunuz çoğunlukla klavyeye ve metne dayanıyordu.” Fakat bugünkü nesil ceplerindeki telefon-boyutlu bilgisayarlarla büyüdüler. “Onların ilk aracı bir kamera ve tüm zaman cebinde taşıyor, yaşamlarını yakalıyor ve paylaşıyorlar.” Stein öncelikle fotoğrafın temel işlevinin değiştiğini, artık geçmiş olayları kaydeden bir araç yerine iletişimin başlangıç noktasına dönüştüğünü belirtir. Fotoğrafın bu yeni biçimi Snapchat tarafından geliştirilmiş ve sonrasında yaygınlaşmıştır. Snapchat’te fotoğrafa, konum, sıcaklık, hız, zaman gibi işaretler eklenebilmekteydi. Daha önemlisi kısa ömürlü imajlar yaratarak fotoğrafçılığın hafıza ve depo anlamında bir “bavul” olma özelliğini yok etmişti. Snapchat’in CEO’su Evan Spiegel “Herkes kamerayı önemli anıları kaydetmenin bir yolu olarak düşündü. Snapchat’i yarattığımızda her şey öntanımlı olarak siliniyordu. Snapchat bir iletişim, konuşma için kullanıldı. Fotoğraflar silinince konuşmanın daha rahat, benzer ve doğal olduğunu keşfettik. Kendini ifade etme bir yarışma değildir. Bu kendini nasıl iyi ifade ettiğinle ilgili değil, o anda nasıl hissettiğin ve ne yaptığınla, iletişim kurabilmeyeyle ilgili” (Laurent, 2017).

Eski bir ‘iz sürücü’ olan Frank Ahearn “*Nasıl Kaybolunur: Dijital Ayak İzini Silmek, Sahte İpuçları Bırakmak ve Bir İz Bırakmadan Toz Olmak*” adlı kitabında (2010) şöyle der: “Sosyal ağlar ve viral medya, mahremiyetin en büyük düşmanlarıdır. İnternete ne koymayı seçerseniz seçin, iyi bir iz sürücü bunu size karşı kullanabilecektir. “Arkadaş listenizdeki kişilerin gerçek olup olmadığını asla bilemezsiniz” (Ahearn,2010). Kredi kartları, cep telefonları, posta kutularına nasıl dikkat edilmesi gerektiği, peşindeki insanları atlatmak için nasıl seyahat edileceği, emlak hileleri gibi konularla dijital

dünyada istemeden nasıl izler bıraktığımızı ve bunları nasıl silebileceğimizi anlatırken Ahearn sıklıkla dijital kültürü oluşturan dijital teknolojilere atıf yapar. “*İtibar Ekonomisi: İtibarın En Önemli Değer Olduğu Bir Dünyada Dijital Ayak İzinizi Nasıl Optimize Edersiniz*” adlı kitabında (2015) iş dünyasında başarılı olmak isteyen geleceğin liderlerine seslenen Fertik Thompson ise şöyle der: “Dijital teknolojideki hızlı ilerlemeler sayesinde, itibarınız istesenez de istemeseniz de her yerde bulunacak, kalıcı olacak ve dünya çapında erişilebilir olacak. Gittiğiniz her yerde, bilginiz veya izniniz olsun ya da olmasın, diğer insanlar itibarınızla ilgili bilgilere anında erişebilecek” (Thompson, 2015:7-8). Dijital teknoloji demografik profilden sürüş siciline, tüm çevrimiçi etkinliklerin eksiksiz bir listesine kadar kişilerle ilgili her türlü bilgiyi toplama, depolama, analiz etme ve dağıtmaya fırsat verdiği için sanal dünyadaki izleriniz ile gerçekten kim olduğunuz arasında hızla ilişki kurulduğunu anlatarak okuyucularını uyarır: “Başkalarının size karşı yaptıkları da kalıcı olacaktır. Örnek olarak zorbalığı ele alalım: Zorbalığın kurbanı olarak algılanmak, başkalarını haksız yere size karşı önyargılı hale getirebilir veya algılarını sizin mağduriyetinize odaklayabilir” (Thompson,2015:41).*

Dijital ayak izinin bu iki zıt uçlardaki yorumu dijital kültürde mahremiyet ve kimlik sorununu açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Searching’de bu dikotomi, yani kendini açık etmeyle mahremini gizleme, kişiye ait bireysel özgürlük ve kendilik alanı inşa etme bakışı arasındaki gerilim masum bir genç kızın kayboluşuyla ilgili olarak ortaya çıktığı için filmde başta negatif bir bakış açısı ortaya konuyor gibi gözükabilir. Ancak David’in çabasının kutsanmasıyla birlikte, dijital ayak izi yaklaşımı Rafael Capurro, Michael Eldred ve Daniel Nagel tarafından tanımlanan “**Digital Whoness**” (**Dijital Kimlik**) kavramıyla ilişkili olarak kavranabilir. Yazarlar "İnternet çağında biz kimiz?" veya "Siber dünya bağlamında kendimizi özgür benlikler olarak göstermek için hangi tarihsel seçeneklere sahibiz?" diye sorarlar. Onlara göre kimlik, ancak kendini dünyadan geri yansıtılmış olarak bulan ve dünyaya geri dönen, kişinin kendisinin seçip üstlendiği yerde mümkündür. Kişi başkalarının dünyasında projeksiyonlar oluşturarak özgürce kendisine

* Thompson şu örneği verir: “Bugün "Karen Klein" için yapılan bir Google araması, "Otobüs Zorbalığına Uğrayan Karen Klein" ve "Otobüs Zorbalığına Uğrayan Karen Klein" gibi sonuçlar içermektedir. Bu sonuçlar, 2012 yılında altmış sekiz yaşında ve kısmen sağır olan Bayan Klein'in yarı zamanlı bir okul otobüsü gözetmeni olarak çalıştığı bir olaydan kaynaklanmaktadır. Bir grup yedinci sınıf öğrencisi Bayan Klein'la acımasızca alay etmeye başlamıştır - onu itip kakarlar, şişman derler ve en büyük oğlunun intiharı için (belki bilmeden) onunla alay edecek kadar ileri giderler - bu arada bir başkası olayı daha sonra yüklemek üzere videoya kaydeder. YouTube. Öngörülebilir gelecekte, onun adını arayan herkes, toplumdaki hizmet yılları veya hayatının geri kalan altmış yedi yılı hakkında herhangi bir şey yerine, onun nasıl bir zorbalığın kurbanı olduğunu okuyacaktır.

yaratır (2013:11-12). Dijital çağda kimlik basitçe kişinin hakkındaki dijital veri demetiyle eşitlenerek açıklanamaz, bu indirgemecilik kişinin nasıl bir dijital ontolojiye sahip olduğu sorusunun üzerinden atlar. Her şeyden önce mahremiyetin korunması herhangi bir fenomenolojik-kavramsal açıklama olmaksızın basitçe bir "değer" olarak varsayılması, mahremiyet ve internet hakkındaki mevcut tartışmayı kısırlaştırmaktadır (2013:17-18). Kişinin mahremiyeti ve spontanlığı, özgürlüğü ve gizliliği kimliğini oluşturmasını sağlayan en doğal hakkıdır. Mahremiyetine geri çekilen, kamusal ifşadan gizlenen birey kim olduğunu ve kendi yaşam dünyasının belirli yönlerini açığa vurarak toplumsal etkileşime girer. Paylaşılan, kesişen, sarmal halindeki hareketlerden oluşan labirentimsi dünyada kim olduğunu göstererek insan kendi maskesiyle özdeşleşir. “Bu nedenle kişisel mahremiyet, asla muhteşem bir izolasyon veya kara kara düşünen bir iç gözlem içinde "kendi haline bırakılmış", kapsüllenmiş, özerk bir öznenin mahremiyeti değildir; kişinin yakın olduğu ve en çok uzak durduğu bazı kişilerle paylaştığı özel bir yaşam dünyasının gizliliğidir” (2013:33). Kamusal alanda, eylemde, isim olmadan, kendine iliştilmiş bir ‘kim’ olmadan görünmek anlamsızdır. Kişi kim olmak için olmadığı bir şey olan bir isimle özdeşleşir. Siber dünyadaki takma adlar ve profil resimleri bu “whoness” anlayışından farklı değildir. Sibernetik hesaplanabilirliği sayesinde, kullanıcının kullandığı cihazın tanımlayıcı numarası, konum ve zaman koordinatlarıyla ilişkilendirilebilen bit dizileriyle ilişkili olan ‘digital kimlik’ siber dünyada aynı zamanda, kendisine sunum yapabileceği alanlar bulur. Görsel ve işitsel arayüzleri ile internet, herkes tarafından küresel olarak çağrılacak her türden kişisel sunum için olasılıklar açar. Siber dünyada bir şey olma çabası, diğer siber dünya sakinlerinden mümkün olduğunca takdir edici geri bildirim almaktır, herkes erişilebilir olduğu için bu doğrudan gerçekleşir. Whoness oyunu büyük, küresel, dijital aracılı bir ölçekte siber sahnede oynanır (2013:130-1).

“Milyarlarca insan için internete erişimin kolaylığı ve ucuzluğu, kişinin kendini bulabileceği geniş bir alan açarak, belki de belirli bir kültürün ahlaki beklentileriyle sürtüşmeye neden oluyor. Özellikle film ve müzik gibi eğlence medyası, bir kültür endüstrisinin teşvik edebileceği bir yaşam tarzını ve kendini anlamayı benimseyen herkese kimlik maskeleri sunuyor. Dijital varlıkların siber dünyaya yayılma kolaylığı, özellikle hala kendilerini arayan gençler için olası kimliklerin hızla birleşmesine yol açıyor. Bu tür maskelerin en önemsizlerinden biri modadır, yani bir kişinin kendisini dünyaya sunmak için nasıl giyindiği. Siber dünyayla birlikte, gençlik modası özellikle dünya çapında çok hızlı yayılıyor ve kişinin kim olduğunu ebeveynlerinin kimliklerinden ayıran gençlik modası stratejileri hızla

benimseniyor. Tipik farklı yerel kültürel kimlikler de siber dünya aracılığıyla farklılıklarıyla daha görünür hale geliyor” (Capurro, vd.2013:131).

Helen Nissenbaum’un kişisel verilerin kamuya açık hale getirilmesinin, bu tür verilerin herhangi bir kişi tarafından, insanların haberi olmadan ve/veya rızaları olmaksızın, herhangi bir amaç için kullanılabilmesi anlamına geldiği fikrinin bir ön varsayımı olarak özel/kamusal ikiliğine dair yaptığı eleştiriyi kendisine örnek alan yazarlar, özel alan, kamusal alandan ayrı düşünülürse, kamusal alanda mahremiyet sorununun hiçbir anlamı kalmayacağını anlatır (2013:168). Nissenbaum, *"bağlamsal bütünlük" (contextual integrity)* adını verdiği yeni bir mahremiyet kavramı geliştirir. Ona göre, kamusal alandaki kişisel bilgiler, hiçbir mahremiyet normunun geçerli olmadığı yerlerde “ele geçirilebilir” değildir. Kendisi hakkındaki bilgiyi bir bağlamdan diğerine alarak, kişiler kendileri oluşturur. Özerklik, özgürlük, bireysellik, yakın ilişkiler kurma ve sürdürme kapasitesi, akıl sağlığı, yaratıcılık, kişisel gelişim gibi değerlere işaret eder. Mahremiyet hakkı ne gizlilik hakkı ne de kontrol hakkıdır, ancak kişisel bilgiler için uygun bir akış hakkıdır (2013:170-171). “Bu nedenle, küresel dijital ortamın işgalcileri tarafından tehlikeye atılan kendi-dünya etkileşiminin bütünlüğüne odaklanmalıyız.” İnsanlar artık hem çevrimiçi hem de çevrimdışı edinilen bilgileri depolar, arar ve alır: Çevrimiçi ve çevrimdışı olarak serbestçe karışan hibrit bilgi kaynaklarına sahibiz. Çevrimiçi bilgi alanı çok geniş olabilir, ancak yine de dijital öncesi çağda birikmiş ve kaydedilmiş bilgilere dayanır ve bunların üzerine inşa edilmiştir (2013:175). *Böylece “dijital whoness” kişinin kendisini başkalarıyla etkileşim halinde yarattığı internetin sosyal dokusu üzerinde yaşanan, çevrimdışı yaşamla etkileşim halinde kurgulanan ve dijital öncesi kimlik oyunu ve performanslarından farksız olmayan bir akış olarak ortaya çıkar.* Margot ve David’in ekran kayıtları üzerinden tanık olduğumuz kişilikleri ve ilişkileri ne bütünüyle sanal ve mahremdir ne de ‘gerçek hayat’ dijital kimlikten bütünüyle bağımsız bir alandır. Dijital ayak izi bulunması ya da saklanması gereken, potansiyel bir cinayet soruşturmasında olay yeri inceleme ekiplerinin yakalayacağı ip uçları gibi değildir, kişinin kim olduğunu belirleyen öz nitelikleri, mahremiyet ve özgürlükle birlikte oluşturduğu kimliğinin, kişilik bütünlüğünün bir parçasıdır. Margot’un peşine takılan sapık buradaki işaretleri kurgularken kızını bulmaya çalışan babası da aynı işaretleri takip ederek hakikate ulaşır. Margot’nun hastaneden taburcu olduğu, konservatuarı kazanıp ilk konserine çıktığı ve nihayet baba-kız arasındaki

ilişkinin restore edildiği hastane koridorunda çekilen fotoğraf masaüstü ekran görüntüsü haline getirilerek bu dijital kimliğin parçası kılınır.

Bu anlamda dijital çağda ebeveynliğin en zorlu basamaklarından birinin gençlerin genellikle çevrimiçi ve çevrimdışı yaşamlarını birbirinden ayırmadığı **'bağlantılı varlık' (connected presence)** oluşlarını kabullenmek olabilir (Betton, Woollard, 2018). Gençlerin çevrimiçi yaşamlarıyla gerçek hayat arasında bir ayırım görülmesi sıklıkla düşülen tuzaklardan biridir. Sosyal medyanın gündelik gerçekten farklı olduğu düşüncesi internetle büyümeyen bir kuşağa oldukça yabancı gelen yerleşik bir düşünce kalıbıdır. Ebeveynler, sürekli telefonlarına bağlı oldukları için gençleri hayattan kopuk olmakla suçlarlar. Aslında sosyal medya gençlerin bir araya geldiği ve çeşitli faaliyetlerde bulunduğu bir kamusal alandır. Tıpkı bir otobüs durağı veya okul bahçesi gibi sosyal normlar ve geleneklerle doludur. Sosyal medyada sohbet etmekle kantinde konuşmak farksızdır. Okula hazırlanırken FaceTime'da sohbet edip teneffüste fiziksel olarak buluşup eve giderken WhatsApp'ta mesajlaşabilirler, bağlantılı varlık gün boyunca farklı biçimlerde harmanlanır (2018:21-22). Adorjan ve Ricciardelli'ye göre gençler, çevrimiçiyken web tabanlı risklerin nasıl yönetileceğine ilişkin olarak ebeveynlerinden, akranlarından, kolluk kuvvetlerinden, öğretmenlerden, medyadan ve hükümetten gelen mesajlarla bombardımana tutulmaktadır. Siber zorbalıktan, çıplak görüntülerden veya "seks mesajlaşmasından" ve diğer risk türlerinden zarar görmemeyi öğrenme direktifiyle çevrimiçi eylemlerinden sorumlu olan gençler genellikle kendi kendini gözetlemeyi de öğrenmektedirler (2016:1). 'Yabancılarla konuşma!' uyarısının bir çeşitlemesi olan bu direktiflerle gençlere kendilerini sakınmaları ve korumaları gerektiği hatırlatılır. Ancak gençler için duygusal bağ kurma ve özdeşleşme aracı çevrimiçidir; görünürlüklerini aradıkları ve oluşturdukları, gelişen bir benliği yansıttıkları ve akranlarından geri bildirim aldıkları yerdir. Siber riski izleme ve yönetmeye yönelik ebeveyn ve okul temelli çabalar gençlerin bu bağlantılı varlıklarını görmezden gelmektedir (2016:3). David'in Margot'yla ilgili bir baskı ve denetimi, bir gözetimi yoktur, kızına çöpünü dökmesi gerektiği için çıkışır, kendisine yalan söylediği için onu azarlamak ister ancak siber-güvenlik adına aldığı tek önlem ortaokul arkadaşlarının ebeveynlerinin telefonlarını kaydetmek olmuştur. Buna karşın Margot'nun kayıp olmasıyla ilgili izleri çevrimiçi yaşantısında aradığımız için internet ve sosyal medyanın suçlanacağı bir eğilim de oluşturulur. Ancak nihayet Margot'nun başına gelenlerin nedeni 'özel yaşamını sosyal medyada paylaşmak' değildir, bağımlı bir annenin çocuğuyla ilgili kendisine söylediği

yalanlardır. Gençlerin sosyal medya kullanımlarındaki en temel güdü arkadaş grupları ve diğerleriyle bağlantı kurmaktır (2016:29). Bir başkasının kılığına girerek anne kaybıyla ilgili yaşadığı zorluklardan istifade eden kötü niyetli bir başka genç tarafından istismar ve şiddete maruz kalması Margot'nun suçu değildir, David sosyal medya hesaplarında gördüğü Margot'nun paylaşımları onun en temel sosyal ve varoluşsal ihtiyaçlarına dayanmaktadır. Sonia Livingstone gençlerin sosyal medya sitelerinden elde ettiği kazanımları şöyle sıralar: küresel bilgilere erişim, eğitim kaynakları, arkadaşlar arasında sosyal ağ, eğlence ve oyunlar, kullanıcı tarafından oluşturulan içerik oluşturma, sivil veya siyasi katılım, kimlik ifadesi için mahremiyet, topluluk katılımı/aktivizm, teknolojik uzmanlık ve okuryazarlık, kariyer gelişimi/istihdam, kişisel/sağlık/cinsel tavsiye, uzman gruplar/hayran forumları, uzaktaki kişilerle paylaşılan deneyimler (2009:30). Ebeveynler arasında yapılan araştırmalarda gençlerin çevrimiçi güvenliği veya siber riske maruz kalmaları konusunda en çok endişe edilen başlıkların başında onların potansiyel av olarak görülmesi yatmaktadır. Cinsel avcılar, çocuk tacizcileri ve pedofiller ve cinsel suçlular en çok endişe edilenlerdir (Boyd, 2014:109). David de ilk bakışta kardeşi Peter'in böyle biri olacağından şüphelenir, mutfak masasının üstünde unuttuğu bir kavanoz dolusunu marihuana da bunu destekler gözükmektedir. Ancak gerçekte anne kaybıyla başa çıkmakta zorlanan Margot'ya ot vermekten başka bir şey yapmadığı ortaya çıkar.

4.2.2.4. Yorumların uyumsuzluğu: başlangıç yorumları ve arama dikotomisi

Searching filmi Türkiye'de "*Kayıp Aranıyor*" adıyla gösterime girdi. Her ne kadar filmin ana olay örgüsüne atıfta bulunsa da "*aramak*" anlamına gelen '*searching*', filmde birbirini doğuran iki ayrı yorumu da besleyen bir çift anlamlılığa sahiptir: hayatımıza giren ve çağdaş yaşamı baştan sona değiştiren internet ve arama motorları ve kayıp kızının dijital ayak izlerinin peşine düşen öfkeli ve çaresiz bir babanın araştırması anlamında "aramak" eylemi. Bu iki yön aslında *Searching*'i polisiye türünün dijital kültüre özgü yeni bir sinema formundaki ilk örneklerinden biri haline getiriyor. İnternetin sınırsız büyüklüğünde yaptığı her arama ile o karmaşaya şekil veren ve kaostan kişiselleştirilmiş bir biçim çıkararak kullanıcılar siber dünyada şekil verdikleri çevrimiçi varlıkları, bir dedektifin ip uçlarını takip ederek olayların başlangıç anına ve nedenlerine, olay yeri ve anına, hatta azmettiricilerine kadar gerilmesine benzer bir şekilde ortaya çıkarılabilir, fiziksel dünyayla etkileşimleri içinde nerede, ne zaman, kim gibi sorulara cevaplar bulunabilir. Brock 2016 yılında yazdığı "*Unutulma Hakkı*" adlı çalışmasında

Google üzerinde dünya çapında saniyede 40.000 arama, günde 3,5 milyardan fazla ve yılda 1,2 trilyon arama gerçekleştiğini, şirketin her aramanın kaydını sakladığını kabul ettiğini belirtir. Google'a girilen her komutun kendi "ağ etkisi" vardır, ne kadar çok insan kullanırsa o kadar çok veri üretilir ve o kadar çok reklamcı ona akın eder. İlk aramadan başlayarak her şey katman katman veri üzerine inşa edilmeye başlanır. Yapılan her aramada seçilen her belirli sonuçla Google'a biraz daha veri girilir, Google bu aramadan bir şeyler öğrenir (Brock, 2016:20). Yorumların tarihinde sıklıkla karşımıza çıkan ve bir uyumsuzluktan çok uyum görünümü alan iki yapı "arama" eyleminin filmdeki bu çift anlamlılığı üzerine şekillenmektedir.

Searching okumalarında dijital kültürle pek ilişkili olmayan, daha çok anlatı dinamikleriyle açıklanabilecek ana negatif yorum, filmin finalindeki açıklayıcı nitelikler üzerinedir. Özellikle polis sorgusundaki dedektif Vick'in olan biteni anlattığı ya da haberler aracılığıyla seyirciye olayların iç yüzüyle ilgili doğrudan bilgi verildiği bölümler filmin en sık eleştirilen yanlarından biri olmuştur. Gizem, polisiye, korku gibi sıklıkla finalde gerçekleşecek büyük olaylara, dönüşlere bel bağlanan türlerde anlatının en büyük açmazlarından biri, olay örgüsünün ana gövdesinde finaldeki sürpriz olasılığına fazlaca yatırım yapılmasıdır. Burada olaylar kendi doğal akışında çözülüyor düşüncesi oluşturularak seyircide bulmacayı kendisinin çözdüğüyle ilgili bir duygu yaratılabilirse seyirci tepkisi genellikle olumludur. Finale ertelenen psikolojik yatırım suni bir biçimde çözülür ve seyirciye açıklama yapılıyor hissi oluşturulursa film yorumu sıklıkla negatif yönde seyrederek. Elbette polisiye türünde bu tip açıklayıcı bölümler sıklıkla bulunur ve hepsi olumsuz yorumlara yol açmamıştır. Sinema tarihinin korku-gerilim ve polisiye türündeki en güçlü filmlerinden biri olan Hitchcock'un *Psycho*'sunda (1960) alt üst edici final sahnesine rağmen bir dedektif Norman Bates'in sorgu odasından çıkarak geçmişte olan biten bütün olayları kronolojik bir biçimde odadakilere (dolayısıyla seyirciye de) anlatır. *Searching*'deki finali zayıf gösteren unsurlar tek başına haberler ya da dedektif Vick'in olan biteni açıklaması değildir, açıklamanın kurulma biçimidir. Vick kilisede alelade bir biçimde göz altına alınır, zekice olmayan bir şekilde sorgulanır, her şey polis kamerasına kaydedildiği şekliyle 'dolaysız' bir biçimde izlenir. Bunun sebebi filmin bulunduğu "ekranfilm" formuna bağlı kalmakta ısrar etmesidir. Biçim üzerindeki bu ısrar gerçek hayattan da sahneyi dramatik bir biçimde inşa etme olanaklarından da yönetmeni mahrum bırakmaktadır. Bununla birlikte yorumcuların birçoğunun filmin finalini tahmin edememeleriyle ilgili memnuniyetlerini paylaştıkları da unutulmamalıdır. Filmlerin

kuruluş mekaniğiyle ilgili dikkatli gözlerin finallerle ilgili daha hassas olduğu da söylenebilir.

Yorumlardaki çeşitliliğin azlığı, *Searching* hakkında kapsamlı araştırma ve analizlerin henüz yapılmamış olması, elbette hem filmin yapılış tarihinin yakınlığıyla ilgili hem de sinemanın anlatım olanaklarını dijital kültüre ait araçlarla genişleten bu tür filmlerin sayısının azlığıyla ilgili olabilir. Bununla birlikte “ekranfilm”lerle ilgili teorik çalışma sayısının azlığı (yokluğu?) bu çalışmayı bu konudaki ilk kaynaklardan biri yapacaktır.

4.2.3. Üçüncü aşama: eleştirel kavrayış ve benimseme

4.2.3.1. Yorumun eleştirel kavranışı: dijital kültürde gençlik psikolojisi, hakikat etkileri ve damgalı kimlik

Searching'in henüz başlangıç aşamasında olan yorumlar tarihi içerisinde henüz çatışma, çelişki ve uyumsuzlukların berraklaşmadığı bir düzlemde ve derinlemesine ele aldığımız sembolik yapıların süzgecinden geçirdiğimiz ilk yorumumuz adına yeni bir aşamaya geçtiğimiz söylenebilir. *Searching*'in akademik ve kuramsal açıdan görmezden gelinen dijital kültür referansları, bu kültüre ait hız, bağlantı, küresellik, etkileşim, ekranlar, kimlik, belirsizlik ve tekinsizlik, görsel kültür gibi birçok farklı kavramla kurduğu hem içerik hem de biçimsel ilişkilerin daha kapsamlı bir yorumla ortaya çıkarılması bu aşamada önem arz etmektedir. Bunun için başlangıç yorumumuzun zayıf noktalarının üzerine gidilecek, yöntemin bu kritik/eleştirel aşamasında *Searching*'in alternatif/karşıt bir okuması yapılmaya çalışılacaktır.

Searching, **dijital kültürde gelişim psikolojisi ve kuşaklar** perspektifinden de ele alınabilir. Eşikergenlerden (tween) (8-12) son ergenliğe (late teens) (16-19) artan internet ve sosyal medya kullanımıyla en riskli gruplardan görülen kuşak bu gruptur. Bu kuşağın zihinsel gelişimi ve yaşadıkları psikolojik problemler dijital kültür öncesinde temelleri atılmış gelişim psikolojinin temel kavramlarına sadık kalarak anlaşılabilir. Filmde her ne kadar bir ebeveynin gözünden kayıp çocuğun izini sürsek de film izleyiciye genç bir kızın sosyal medya hesaplarında gezinme izni vermektedir. Onun başkalarıyla kurduğu iletişimi, kendisini temsil etme biçimini, sevilme ve bağ kurma beklentisini, yaşla ilgili anlaşılma çabasını, takındığı çevrimiçi maskeleri ve kimlik sunumlarını izleriz. Bu da izleyiciye siber dünyada psikolojik yapının nasıl inşa ve temsil edildiğiyle ilgili ipuçları verir ve ampirik çalışmalarla bir karşılaştırma yapma fırsatı sunabilir. Mari K. Swingle,

“*I-Minds How Cell Phones, Computers, Gaming, and Social Media are Changing our Brains, our Behavior, and the Evolution of our Species*” adlı kitabında (*I-Zihinler: Cep Telefonları, Bilgisayarlar, Oyunlar ve Sosyal Medya Beynimizi, Davranışlarımızı ve Türümüzün Evrimini Nasıl Değiştiriyor?*) dijital medyanın gelişimin en kritik aşamalarındaki bebeklerin beyinlerini geri döndürülemez bir şekilde değiştirdiğine ve onların insanlardan çok nesnelere yönelmesine neden olduğuna dair yapılan araştırmalardan örnekler verir. Çocuklar küçük yaşta ebeveyn ve bakıcılarından daha fazla dijital teknoloji ve nesnelere ilişki içindedir, bu da sosyalleşme ve duygusal düzensizlik üzerinde geri dönüşü olmayan etkiler bırakmaktadır (Swingle, 2019:222-3). Filmin açılış sekansında Margot ve ailesinin tüm domestik yaşantısının kaydedilip bilgisayarlarda depolandığını, dijital medyanın Margot’nun yaşantısının organik bir parçası olduğunu görürüz. Ancak Margot’yu en sevdiği oyuncağı, piyanosuyla uğraşırken, yeni parçalara çalışırken, ilk mini konserini verirken de görürüz. Bununla birlikte kantinde tek başına oturan, hiç arkadaşı olmayan, çevresindekiler tarafından kullanılıp suistimal edilen Margot’nun bu halinin annesinin ölümüyle bağlantılı olup olmadığını da tam olarak bilemeyiz. Yine de dijital medyanın yüz yüze iletişimin yerini alıp ilkinin ortadan kaldırdığı daha keskin durumlarda, gözlem, sabır, sessizlikte rahatlayabilme gibi yeteneklerin gelişimini de engellendiği bilinmektedir (2019:41). Dahası Margot’nun uğradığı akran zorbalığı ya da daha sonrasında ortaya çıkan iki yüzlü sevgi gösterileri, gelişimin özellikle bu aşamalarında sıklıkla yaşanan negatif durumlardan sayılır. Zorbalığa maruz kalmak ya da zorbalık davranışları sergilemek bu kuşağın gelişiminde var sayılan davranışlardan biridir. Ancak dijital medya bu etkileri çarpan etkisiyle büyütüp çoğaltmaktadır.

“Klinik deneyimime göre, dijital medyanın ilk sorunlu veya olumsuz pratiği, önceden nötr kabul edilebilecek bir davranışın vurgulanmasını veya hızlandırılmasını kolaylaştıran ortamı yaratmasıdır. Küçük bir lise kliğinin zorbalıkları sosyal grupları, okulları ve hatta mahalleleri aşan büyük bir siber zorbalık saldırısı haline gelebilir. Nispeten nötr bir davranışın olumsuz bir davranışa dönüşmesine bir örnek, normal genç cinsel merakının (örneğin, çevrimiçi porno izleme) cinsel sapkınlığa (örneğin, röntgenci olma) dönüşmesidir. Her iki durumda da davranışlar (zorbalık ve cinsel merak) zaten mevcuttur, ancak dijital medya olumsuz büyütme veya olumsuz dönüşüm aracı olarak işlev görür. Teknoloji artık tarafsız bir araç değildir” (Swingle,2019:41).

Margot’nun başına gelen olaylar silsilesinden dijital kültürün büyüteci çıkarıldığında sıradan bir gençlik yaşantısında herkesin başına gelebilecek olumsuzluklar

olarak görülebilecek olaylar, filmdeki haliyle korkunç bir trajedinin kıyısından dönülerek sonuçlanmıştır. Burada, doğal davranışların ve doğal dürtülerin yerini, dokunma duyusunun devreden çıkarıldığı, suni bir biçimde büyütülebilen, etik normların kolaylıkla esneyebildiği davranış örüntülerinin almasına olanak veren dijital teknolojilerin yarattığı yeni gençlik psikolojisinin önemli bir payı vardır.

Searching'in ekran deneyimi **sahte bir gerçeklik duygusu yaratarak, inşa ettiği görsel üslubu hakikat olarak simüle eder.** Aslında bu düşünce, hiçbir sanat eserinin gerçek, hakikat ve doğruluk nosyonları bakımından deneyimin doğasının yerine geçemeyeceği gerçeğini içermesi açısından kendi içinde bir totoloji barındırır da *Searching*'in “ekranyaşam” ve “ekranfilm” iddialarının altında başka bir yanılsama olduğu gerçeği de gizlenemez. Görgü tanığı ya da bakış açısı gibi perspektif nosyonlarıyla ilişkili olarak ekran deneyimi sadece ekran yüzeyin üzerinde değil, ekranın yerleştiği gerçek mekânın içine gerçekleşmektedir. Panofsky'e göre perspektif, çok sayıda nesneyi mekânın içinde buldukları kısmıyla, tüm nesnelerin tek bir gözün merkezi kaçış noktasına yansıdığı şekliyle artarda sıralanmış gibi göstermek, bunu da resmin kenarlarıyla sınırlamadan, aksine “sadece bir kesit olan hayali bir mekâna baktığımız izlenimi” oluşturarak yapmak demektir (Panofsky, 2017:62). Batı sanatında giderek kusursuzlaştırılmış bu ilke sabit, durağan bir gözü referans almaktadır, hareket edildiğinde, nesnelerin formlarının büyüklük-küçüklüklerinin vb. değişeceği göz önünde bulundurulmalıdır (Gombrich: 2015: 260). Ayrıca iki boyutlu yüzey üzerinde gördüğümüz görüntülerle üç boyutlu mekân içinde deneyimlediklerimiz çok farklıdır, perspektif ilkesi sürekli hareket eden iki gözle gördüğümüz, böylece “*görüş alanımızın küremsi bir şekil aldığı*” olgusunu göz ardı eder. “Görünen dünyanın bilincimize ulaşmasını sağlayan psikolojik koşullara tabi “optik imge” ile fiziksel gözümüzde oluşan, mekanik koşullara tabi “retina imgesi” birbirinden bütünüyle farklı olmak zorundadır (Panofsky,2017: 13). *Searching*'de temsil edilen “ekranyaşam” elbette yaşamın kendisi olma iddiası taşımamaktadır ancak estetik duyum hakikilik yanılsaması üzerine inşa edilmiş, yorumların birçoğu gerçek deneyimleriyle David'in kullanımları arasında paralellik kurmuştur. Deneyimin üç boyutlu mekân içerisinde, hareket halinde ve küremsi yapısına en yakın deneyim sanal gerçeklik-VR (Virtual Reality) etkinliklerinde ortaya çıkmaktadır. Gomrich *Sanat ve Yanılsama*'da imgelerin gerçeğin deneyimlenmesine çok yaklaştırılabileceğinin yadsınamaz bir biçimde kanıtlanmış olduğuna dikkat çeker ancak henüz bunları sanat olarak kabul edip edemeyeceğimizi bilemediğimizin de altını çizer

(Gombrich,2015b: xvi). Robins'e göre imaj teknolojileri dünyayla, dünyanın gerçekliğiyle doğrudan teması girmekten insanı koruyarak dünyanın yabancılığı, kaosu, katastrofisine karşı bir koruma sağlayarak yarıltıcı bir düzen tesis eder (Robins, 1999:41). Dokunma duygusundan kaçınmanın ilkel kökeninde bulaşma ve kirlenme fikri olduğunu söyleyen Robins, aslında görsel teknolojilerin bir tür ikame yarattığını söyler "Dokunuşa karşı görüş" (1999:45). Bu açıdan düşünülünce, Margot ve David'in dokunulabilir olmaktan uzak deneyimleri, ekranyaşama sıkıştırılmış bir biçimde uzak ve mesafelidir, annenin ölümüyle yüzleşmeden kaçınmanın da bir aracıdır. İmge teknolojilerinin domestik yaşama bu denli nüfuz etmesi ebeveyn-çocuk ilişkilerini de risksiz, steril, yapay bir biçimde arttırılmış kılarak yabancılaştırmaktadır.

Son olarak *Searching*, **Asyalı-Amerikalı bir ebeveyn ile ergen kızın kimlik (identity) problemi** perspektifinden de ele alınabilir. Kimlik ve benlik çalışmalarının baş ucu kitaplarından biri olan "*Mind, Self and Society*"de (Zihin, Kendilik ve Toplum) (1972) Mead şöyle demiştir: "Benlik, gelişmekte olan bir şeydir; başlangıçta olan bir şey değildir, doğar fakat sosyal deneyim ve aktivite sürecinde büyür, söz konusu bireylerin her şeyle ve bu süreç içindeki diğer bireylerle ilişkilerinin bir sonucu olarak gelişir" (Mead, 1972: 135). Mead bu inşa sürecini bireylerin karşılıklı etkileşimine dayandırmış; tıpkı dil gibi oynamak (play) ve oyun (game) yoluyla aktarılıp karşılıklı olarak şekillendirildiğini ortaya koymuştur. Böylelikle toplumsal bir şekil alan bir Ben ("Me") ile o şeklin kendilik hali olan Ben ("I") arasında bir ayırım yapmıştır (1972: 175). Bilgin'e göre de kimlik "bir kişi veya grubun kendisini tanımlaması ve kendini diğer kişi veya gruplar arasında konumlaması" olarak tanımlamasıdır. Kimlik objektif, bizim aynaya bakarak tanımladığımız bir şey değil, bir yandan bizim olduğumuza inandığımız kişi ya da grup, diğer yandan başkalarının bize yüklediği kişiye ait imajlar arası gerilimin bir ürünüdür (Bilgin, 2007:11). Giddens da kimliği kişinin refleksif bir biçimde kavradığı, başkalarıyla etkileşim içinde değil "öznel bir anlatıyı sürdürebilme kapasitesinde" ortaya çıkan, biyografik bir süreklilik olarak kişinin kendisinin kurguladığı bir şey olarak ortaya çıkar. Yine de insanların dış gerçeklikle düzenli bir iletişim kurabilmesi için bu hikâye bütünüyle kurmaca olamaz, kimlik dış dünyanın olaylarıyla sürekli ilintilendirilmeli, etkileşimler hikâyeye dahil edilmelidir (2010: 74-77). Dijital kültürün bağlantı, hıza ve etkileşime dayalı yapısı Margot ve David için de etkili bir biçimde işlemektedir. Margot sıradan ve önemsiz bir kızdan, ilgi odağı, sevgi nesnesine dönüşür. David acılı bir babadan, ayıplanması gereken birine hatta potansiyel bir suçluya ve katile

dönüşür. Süratle değişen ve başlangıç sekansında ailenin kendileri için oluşturdukları imgeyle uyumsuz bu kimlik parçaları elbette Margot ve David tarafından kabul edilmez ancak kimlikleri üzerinde etkilidirler. Jenkins, Ford ve Green, kimlik performanslarını yeni medya dünyasında “paylaşılan kimlikler” olarak görürler. Kamu basitçe sadece izleyicilerden oluşmamaktadır; o izleyicilerin bir toplamıdır, doğası gereği kolektiftir ve paylaşılan sosyallikler ve kimliklerle karakterize olur. Bu anlamda sosyal medyadaki hayranlık ve linç kültürü, daha büyük grubun parçası olma, bir kimliği ve sosyalliği paylaşma eğiliminin bir uzantısıdır, “paylaşılan kimlikler” çevrimiçi eylemlerle dikkate alınmayı bekler (Jenkins, Ford, vd., 2013: 166). Bütün bunlara rağmen filmde Asyalı-Amerikalı kimliğiyle ilgili bir ‘damgalanma’ söz konusu değildir. Ne Margot’nun ne de David’in bununla ilgili bir örselenme yaşadığına dair bir işaret vardır.

“Damgalı birey ile bir arada olduğumuzda onun için söz konusu olabilecek her potansiyel huzursuzluk kaynağı, onun bu durumun farkında olduğunu, onun da farkında olduğumuzun farkında olduğunu, hatta onun farkında olduğuna ilişkin farkındalığımızın da farkında olduğunu sezdiğimiz bir şey haline gelebilir. Bu durumda Meadci sosyal psikolojinin, nasıl başlatılacağını söylediği ama nasıl son verileceğini söylemediği karşılıklı algılamamızın bitmek bilmez çevrimi için ortam artık müsaittir.” (Goffman:2014: 49-50)

Yine de *Searching*, bu damgalı kimlik sorununun üzerinden atlayarak, konuyu dijital kültürde karşılıklı yaratılan çevrimiçi kimliğe sıkıştırılmaktadır.

4.2.3.2. Yorumcunun eleştirel kavranışı: holistik yaklaşım

Bu çalışmada *Searching*, bağlantılı varlıkların çevrimiçi dijital kimliklerini sinema tarihi için yeni sayılabilecek bir tür olan “ekranfilm” formuna bürünmüş bir siber-uzayda, arama motorları ve dijital ayak izi sorununu bir baba-kız ilişkisi ve polisiye bir kurgu içerisinde çözümlenen bir film olarak yorumlandı. Yorumların tarihi, kökenler ve bağlamlarla birlikte sembolik anlamları derinleştirerek, katman katman ortaya koyulan bu perspektif filmle ilgili olabilecek en geniş perspektifi ortaya koyma amacıdadır. Elbette bu hermenötik ufuk sürekli genişleyecek ancak araştırmacının amacı -sıklıkla tekrar edildiği gibi- nihai bir son durağa varmak yerine, bu sürekli gerçekleşen anlam yaratma silsilesinde sağlam bir yer edinmek, gerçek bir durak oluşturmak ve çalışmayı kendisinden sonra gelecek dijital kültür çalışmaları için temel bir kaynak haline getirmektir. Bu yaklaşım da dahil olmak üzere çalışmanın bütününde holistik* (bütünsel,

* Bilim felsefesinde epistemolojik holizm denilen doğrulama bütünselciliği, hiçbir bireysel ifadenin ampirik bir testle doğrulanamayacağı, bunun yerine yalnızca bir dizi açıklamanın (bir Bütüncül Teori)

bütüncül) bir bakış açısı geliştirildiği, mevzu bahis bütün unsurların nihayetinde dönüp dolaşım dijital kültüre bağlandığı, bu bütün olmaksızın açıklanamayacak olgular olarak ele alınma eğilimi gösterildiği kolaylıkla belirtilebilir. Dijital kültürün günlük yaşamın mikro detaylarında ortaya çıkan etkileri ile dünyayı gerçek bir küresel köye dönüştüren makro dalgaları göz önünde bulundurulduğunda bu eğilimin nesnel dayanakları olduğu da söylenebilir. Ancak her şeyi kapitalizmle ve üretim ilişkileriyle açıklayan Ortodoks Marksistler ya da insan yaşamının bütün yönlerini ruhsal/psikişik yapıyla açıklama eğilimindeki psikolojizm gibi kültürel çalışmalarda, özellikle her yerde bulunma, ortaya çıkma, çoğalma ve dağılma, yayılma nitelikleriyle dijital teknolojilerle ilgilenen bir çalışmada da bu tür eğilimler ortaya çıkabilir. Ancak Ricœur'ün hermenötik yöntem bize araştırmacının perspektifindeki bu kaymalarla ilgili bir farkındalık sağlaması için gerekli araçları da sunmaktadır. Dijital kültür çalışmalarının teknolojik ve araçsal bir perspektife sıkışmadan, aynı zamanda holistik eğilimlerini de törpüleyerek sayısal devrimin yarattığı kaymaları, değişim ve süreklilikleri ortaya çıkarması gerekir. Bunu yaparken bir kültürü oluşturan, yeme-içme, giyim, dil ve inançlar gibi teknolojik bir bakış açısının sınırlarını aşan, bazı yapısal özellikleri bakımında insanın tür-oluşu kadar eski unsurların çağdaş dijital kültür içinde devinen ve bu kültürü gün be gün yaratan insanların kültürlerinde korunup devam ettiği unutulmamalıdır. Ancak *Searching* özelindeki bütüncül yaklaşım, filmin ekranyaşama sıkıştırılmış perspektifinin de bir ürünüdür. Filmin konu ettiği ve anlattığı olaylar film dünyasındaki karakterlerin ancak ekranlarında ortaya çıkabildiği kadarıyla konu edildiği ve anlatıldığı olaylardır. Seyirci Margot'un 'Stop' tuşuna bastıktan ya da David'i ekranın başından kalktıktan sonra ne yapıp ettiğini ne düşündüğünü ne konuştuğunu bilemez. Bu da tüm yorumların ekranyaşama ile birlikte dijital kültüre doğru yakınsamasının temel sebebi olarak görülebilir.

yapılabileceği görüşüdür. Buna göre hiçbir teori tek başına test edilemeyeceği, ancak yalnızca diğer hipotezlerin bir arka planına yerleştirilerek anlaşılabilir. Bu arka plan matematiksel ve mantıksal teorilerimizi ve bilimsel teorilerimizi içeren tüm inanç ağımızı içermektedir. Duhem-Quine tezine göre, bilimsel hiçbir düşünce izole bir biçimde test etmek olanaksızdır çünkü hipotezin ampirik testi birden fazla arkaplan varsayımı gerektirir. Böylece teze göre açık bilimsel yanlışlamalar imkansızdır.

https://en.wikipedia.org/wiki/Confirmation_holism,

https://en.wikipedia.org/wiki/Duhem%E2%80%93Quine_thesis

4.2.3.3. *Sonuç: ekranfilm: bağlantıda varlıkların kullanıcı deneyim izlerinde aranan kuşaklar arası dijital kültür*

Searching, eşini lenfoma kanserine kaybetmiş Asya-Amerikalı bir baba olan David, gelişim çağlarının her özel anını kameralarla kaydedip kişisel bilgisayarında depoladığı, Pamela'nın ölümü ve ergenlik çağının karşı konulmaz dalgalarının etkisinde tüm sıcak iletişimini ve ilişkisini bir ebeveyn için bilinmezliklerle dolu sosyal medya ve çevrimiçi ilişkilere kaptırdığı kızı Margot'nun kaybolduğuna karar verir. Başlangıçta bir ebeveyn gözetlemesi olarak ortaya çıkan araştırma, kayıp durumunun tescillenmesiyle polisiye bir karaktere bürünür ve simgesel bir dijital dedektife dönüşen David, internette ve sosyal medya hesaplarında bıraktığı dijital ayak izlerini takip ederek hem Margot'nun akibetinin izini sürer hem de çevrimiçi grup ve kişilerle iletişim ve ilişkilerin panoramik bir dökümüne ulaşarak Margot'nun hiç tanımadığı dijital kimliğiyle karşılaşır. Pamela'nın kaybının yasıyla yüzleşilemediği için kızının tanımadığı insanlara içini döktüğünü, okuldaki arkadaşlarıyla yüz yüze ilişkilerinin zayıf olduğunu, hatta bazıları tarafından suiistimal edildiğini, akran zorbalığına maruz kaldığını keşfeder, başkalarını suçlamayı bırakıp kendi sorumluluğunu kabul ettiği noktada cesaretle olayın üstüne gider. Kızının kaçmış olabileceği fikrini David'e aşılama çalışmaları dedektif Vick'in telkinlerini reddederek olayların ardındaki gerçeği açığa çıkarır ve kızını kurtarır. Bir tür nostaljik bakış açısıyla Windows XP işletim sistemi ve medya araçlarından çağdaş dijital kültürde milyarlarca insan tarafından kullanılan en popüler sosyal medya araçlarına, GPS hizmetleriyle yer belirleme, adres tarifi gibi konum bilgilerine ulaşacağı Google Haritalar'dan, dijital banka hesap verilerine, dark web'den güvenlik kameralarına, peş peşe açılan yeni haber sekmelerinden hızla değişen Twitter hashtag'lerine kadar koca bir dijital kültürü oluşturan program ve uygulama ara yüzlerinin kullanıcı deneyimi odaklı grafik tasarımları aracılığıyla ve ağlarda dolaşmasını sağlayan ışıklı ekran yüzeylerinde gerçekleşen bu macera, otantik bir gerçeklik duygusu yaratarak "ekranfilm" olarak adlandırılan yeni bir sinema türünün ilk örneklerinden birini ortaya koyar.

Başlangıçta, yalnız ve yasta bir kız olarak görülen melankolik Margot'nun kayboluşunda, linç ve zorbalık kültürünün ölçөгünü alışılmadık bir biçimde büyüten ve sahte kimliklerle, cinsel saldırganlık ve sapıklıkların merkezi olarak görülen siber-uzay ve sanal kimliklerin suçlanması eğilimi David'in kızıyla ilgili hakikate yine bu araçları kullanarak ulaşarak bir anlamda dengelenir. Başarısız bir ebeveyn olarak David'in ve oğlunun suçlarını gizleyen kötü polis Vick'in görüp kavrayamadığı yeni olgu, gençliğin

kendi varoluşlarını fiziksel dünyayla etkileşim içinde ancak her zaman bir ‘bağlantıda varlık’ olarak inşa ettiği gerçeğidir. Onların kendileriyle ilgili hakikati kolaylıkla çevrimiçi dünyaya taşımaları gibi aileler de çocuklarıyla dürüstçe konuşabilseler, gerçeği eğip bükmeden hep birlikte paylaşabilseler, yaşanan trajik olayların hiçbiri olmayacaktır. Searching, David’in Margot’nun yarı mahrem dijital hafıza kayıtlarından ulaştığı ipuçlarıyla Dedektif Vick’in itirafa zorlanarak suçunu kabul etmesiyle biter: David ile Margot barışmış, anne kaybı ilk defa dile dökülmüş, analog bir müzik aleti olan piyanoyla konservatuvara girilmiştir. ‘Mutlu aile’ tablosunu oluşturan son fotoğraf Margot’nun ekranında masaüstü arka planı haline gelir. Tamamı ekran deneyimini simüle etmesi için oluşturulmuş ve bu yüzeylerden çıkmadan anlatısını bir çember çizerek tamamlayan Searching, tempoyla ilgili problemler yaşasa da başarılı bir hakikilik duygusu yaratarak yeni bir anlatım türü ortaya koyar.

5. SONUÇ

İnsanlık çağlar boyu hesap yaptı, sayılarla uğraştı, matematiğin ve mühendisliğin diliyle konuştu; gerçekliği farklı biçimlerde temsil etti, soyutladı, farklı biçimlere dönüştürdü ve indirgedi; teknik geliştirdi, aletler, araçlar ve makineler icat etti ancak hiçbir zaman 21. Yüzyılın ilk çeyreğinde yaşadığımız denli baskın bir teknolojik uygarlık ortaya çıkmadı. Bu çağdaş toplumsal düzenin temelinde dijital teknolojilere dayanan bir dijital kültür vardır. Aydınlanma ve Rönesans ile aklın egemenliğinin kabul edilmesi, Endüstri Devrimi ve sanayileşmeye dayalı kapitalist ekonomik alt yapının rasyonel düşünceyi bir üretim modeli halinde pratikleştirmesi, sayısallaştırma, hesaplanabilir, ölçülebilir, soyutlanabilir ve göstergeleştirilebilir kılma ve gerçekliği daha basit ve anlaşılabilir bir temsil sistemi içerisinde indirgeme anlamına gelen hesaplama ve bilgisayar araları ve bir odayı dolduracak büyüklükteki en ilkel versiyonlarından, cebimize giren minyatür aletlere ve nihayet üzerimize giydiğimiz versiyonlarına bilgisayarlar, çağdaş dijital kültür ile birkaç yüzyıllık modern dünyanın tarihi arasında kurduğumuz köprünün sadece bazı durakları olabilir. Dünya savaşları ve Soğuk Savaş'ın kontrol, gözetleme ve tahakküm ile hız, etkileşim ve bağlantı tutkusunun fırınında pişen bu ekmek, dijital kültür insanının vaz geçmek şöyle dursun, en küçük eksikliğinde hayatın durdurulduğu bir yaşamsal gıdasına dönüşmüştür. Giderek küçülerek minyatürleşen, günlük hayatın gerçekliği içine gömülerek görünmezleşen ve her yerde ve her zaman hazır bulunan ve bu sebeple dijital bir doğa haline gelen noktada hayat giderek akışkanlaşmış, aşktan paraya, gözetimden kontrole, imgelerden duygulara her şey karşılıklı bağlantılar boyunca transfer edilebilir, gelip geçici ve hayaletimsi bir ara forma dönüşmüştür. Dijital doğanın müphemlikleri tomurcuklanarak her yere yayıldığı, uzam ve zamanı uçuculaştırdığı için tekinsizliği etrafımızı saran baskın bir atmosfer haline getirmiş, korku, kaygı ve endişeyi toplumsal duyguyu tanımlayan yaygın bir halet-i ruhiye kılmıştır. Yüzyıl boyunca süren kapitalist küreselleşme dalgalarını gerçek bir süratle dünyanın her noktasına yayarak ağ yapısını etkileşimin en yüksek aşaması olarak, ışık hızında birbirine bağlı bütünleşik-entegre bir ağ toplumuna dönüştüren güçler dijital teknolojilerin alt yapısal özelliklerinden başkası değildir. Teknolojiyi günlük hayat uygulamaları içinde kültürel nesnelere dönüştüren algoritmalar, makine öğrenmesi ve derin öğrenme gibi yapay zeka uygulamaları ile dijital ruhu oluşturup düşünen makinelerimizi giderek insan iradesi ve katılımından daha otonom bir pozisyona

taşıyarak bilimden sanata, tıptan yaratıcılığa kadar bir çok alanda insanın geleceğinin bir tür insan-sonrası olarak anlaşılmasına yol açmaktadır.

‘‘21. Yüzyıl Dijital Kültüründe Film Yorumu: Ricœuryen Bir Yöntem’’ adlı bu çalışmanın amacı yüzyıl başları itibariyle günlük hayata yerleşen dijital teknolojilerin, çağdaş sinema evreninde, sanatçılar, eserler ve seyirciler bağlamında nasıl yorumlanıp anlamlandırıldığını ortaya çıkarmaktır. Yukarıda kısa bir özeti verilen dijital kültür fenomenleri ve bunların yarattığı yeni duyuş, algı ve anlamlandırma pratikleri filmlerin sadece temalarında, olay örgülerinde, karakter ve hikayelerinde değil aynı zamanda sinema yapma tarzlarında, biçimsel unsurlarında ve yorumlama ve anlamlandırma pratiklerinde arandı. Ricœuryen hermenötik yöntemin üç aşamalı yapısının özellikle dijital kültür içerisinde sanatçıların niyetlerinin, eserlerin film-zihinlerde ortaya çıkan tema, hikâye, karakter ve mesajların ve nihayet devasa ve sürekli hareket halindeki bir izler kitlenin yorum ve anlamlandırma döngüsünde ortaya çıktığı haliyle film-dünyasını anlamak için etkili bir araç olduğu söylenebilir. Özellikle sanatçının niyetlerini, içinde bulunduğu sosyo-kültürel ve politik bağlamı bizzat yazarın kendi önyargı ve açmazlarıyla birlikte düşünerek, araştırmacının kendi okumalarını katılım kültürü ve akademik çalışmaların perspektifleriyle yüzleştirip derinleştirerek, tüm bu bakış açıları ve yorumlarla diyalektik bir ilişki içerisinde bir nihai son olmayan ancak başlangıçtaki tahminin çok ötesine uzanan bir yeni noktaya taşıyarak film-evrenini kapsayıcı, kendi sınırlılıkları ve çelişkileriyle birlikte kavrayan yönetsel dinamiklerin çalışmanın amacına ulaşmada etkili olduğu görülmüştür. Hermenötik ufku tanımlayan bu film-dünyalarında dijital kültürü oluşturan tüm bu öğelerin nasıl şekillendiği, yorumlandığı ve anlamlandırıldığı, bu yorumlama, anlama döngüsünden nasıl anlayışlara varıldığı ve tüm bu bakış açısı ve perspektiflerden nasıl ortak felsefe, yorum, düşünüş ve yaklaşımların elde edilebileceği aşağıda sayılan başlıklarda ortaya çıkarılmıştır.

- *Black Mirror: Bandersnatch*, Netflix’in Cannes Film Festivali ve arthouse sinema anlayışıyla girdiği mücadele ve Cambridge Analytica Skandalı bağlamında algoritmik bir etkileşimli yapı olarak tasarlanmış, bunda yaratıcı Charlie Brooker’ın bilgisayar oyunları tutkusunun da bir payı olmuştur. *Searching* ise dijital teknolojilerin çocuk ve gençlik gelişimleri üzerindeki etkilerinin tartışılıp devlet ve kurumlar tarafından önlemlerin alındığı bir dönemde, amatör kamera estetiğinin evrimleşerek cep telefonu görüntülerinin ve ekranlarının giderek ön plana çıktığı bir bağlamda ortaya çıkmış, bunda

Chaganty'nin teknoloji merakı, Google Glass ile çektiği popüler kısa film ve o filmin getirdiği bağlantı ve ilişkilerin de büyük bir payı olmuştur. *Black Mirror: Bandersnatch* oyun ekranları, katılım ve kontrol ile travma ve paranoya arasında yorumlanabilecek bir sembolik yapıya sahipken, *Searching* kullanıcı deneyimi görüntüsü, dijital ayak izleri ve dijital çağda ebeveyn-çocuk ilişkileriyle ilgili bir yapıya sahiptir. *Bandersnatch* dijital ontofani, akışkan gözetim ve travmaların gelip dayandığı yenileme zorlantısıyla birlikte yeniden ele alınmış, karşıt görüşler olarak çağdaş kültürün genel bir eleştirisiyle hiciv ve temsil edilemezlik unsurları ve transmedya anlatıları ortaya çıkarılmış, nihayetinde hermenötik ufkun distopya ve fantazyaya arasında çelişkili bir yapıya gittiği ortaya konulmuştur. *Searching* ise dijital whoness, bağlantılı varlık ve ekranfilm perspektiflerinden yeniden ele alınarak, karşıt görüşler olarak dijital kültürün olağan bir parçası olarak gençliğin gelişim psikolojisi, sahte gerçeklik etkileriyle damgalı kimlikler ortaya çıkarılmış, sonuçta hermenötik ufkun 'arama' (searching) kavramına gelip dayandığı, uyuşmazlıkların henüz başlangıç aşamasında olduğu ortaya çıkarılmıştır. Araştırmacı kendi sınırlılıklarıyla ilgili holistik yaklaşımlarını, dijital kültürün insan yaşamının ayrılmaz bir parçası haline gelerek doğa görünümü alışıyla ilgili yetersiz farkındalığı ortaya konulmuş, nihayet *Bandersnatch*'te binary branch sembolünün temsil ettiği, algoritmik katılım ve kontrol-gözetim mekaniği, oyunun içerisindeki etkileşim olanakları vurgulanmış, *Searching*'de ise Ekranfilm'in temsil ettiği kuşaklar arasında işleyen kullanıcı deneyimlerinin izinde bağlantıda varlıklar ele alınmıştır.

- Örnek vaka çalışmaları olarak ele aldığımız *Black Mirror: Bandersnatch* ve *Searching* üzerine dijital kültür ve özellikle teknoloji ve onun kullanım biçimleriyle ilgili ütopyan ve distopyan görüşler olmak üzere düalist bir yorum ve anlamlandırma pratiğinin ortaya çıktığı görülmektedir. Filmlerle arasına tarihsel ve entelektüel bir mesafe koyarak felsefi kavram ve yapılarla ilişki içerisinde film dünyalarına katılan incelemeler ve akademik çalışmalardan günlük, sıradan kullanıcı/izleyicinin dünyasına doğru ilerlendikçe bu düalizmin radikal boyutlara ulaştığı da anlaşılmaktadır. Nerdeyse hiçbir gri ve belirsiz alanın kalmadığı, dijital doğanın ve ruhun müphemlikleriyle tarihsel ve rasyonel bir ilişki kurmayan ve neolojizm tuzağına düşmeden içinde yaşanılan ve benzer

araçlarla günlük hayatın şekillendiği bu çağdaş dijital kültürü anlamakta zorlanan bu anlayışlar açısından teknoloji iyi ya da kötü, etkileri açınsından olumlu ya da olumsuz olarak kodlanmaktadır. Dijital teknolojiler ve kültür üzerine çağdaş düşünüş içerisinde ütopyan ve distopyan görüşlerin yaygın olarak kabul gördüğü düşünöldüğünde (Van Dijk, 2016:14-15) ortaya çıkan bu tablonun anlaşılır bir yanı olduğu söylenebilir. Ancak çoğunlukla bir bıçak gibi ikiye bölünen ve filmler üzerinde örneklenen, radikal bir biçimde birbirinden ayrılan perspektifler, yorum ve kavrayışların bizzat dijital kültürü oluşturan araçların tabiatlarından ve kullanıcının hazır olarak bulduğu fonksiyonlardan kaynaklandığı da söylenmelidir. Katılım kültürünün sinema dünyası açısından gerçekleştiği mecralar, forumlar, sözlükler, film veri tabanları ve izleme platformları, seyrin kendisini puanlama mantığı çerçevesinde dönüştürmektedir. Beğeni yargısının sayısal bir veri halinde hesaplanabilir, istatistik haline getirilebilir bir göstergeyle ifade edildiği, sınırlı sayıda karakterle düşüncelerin paylaşılmasına izin veren ve algoritmik olarak en dikkat çekici, en çok atıf yapılan ve etkileşim alan, dolayısıyla en radikal ve beğenilen yorumları ön plana çıkaran sistem yorumlardaki bu kutuplaşmayı önsel olarak belirlemektedir. Bu anlamda filmlerin kendilerinin aksine dijital kültür hakkındaki yorumlar, anlamlandırma pratikleri ve kavrayışlar kullanıcının dünyasına doğru ilerlendikçe şematik ve indirgeyici bir hal almaktadır.

- Dijital kültür birçok anlamda ikili bir doğaya sahiptir. Kişinin kimlik ve benlik gelişiminde kendisini bir performans ve karşılıklı etkileşim içerisinde inşa etme dürtüsünü büyütür görünürlük olma arzusunun teşvik edilip beslerken, aynı anda yargılanıp küçük düşme, mahrem sırlarını açık etme, ulu orta olma riskini de büyütür. Filmlerin anlamlandırma pratiklerinin etkileşimli doğası haz ve korku, olanak ve risk, konfor ve kaygı arasında bir yöne doğru kaymaya yol açmakta bu durum ilginç bir biçimde filmlerin karakterlerinin içinde buldukları dilemmayla da örtüşmektedir. Hem Stefan hem de Margot için katılım, özgür irade, kimlik performansı ve kendini açık etme daha çok disiplin, kontrol ve gözetimle sonuçlanmakta, bu ikilem çağdaş dijital kültürü boyu boyunca kesmektedir.
- Dijital kültür izleyici/kullanıcıları seçim yapmaya, katılmaya, yorumlamaya teşvik ettiği için deneyimin doğasına kapılıp gitmek, filmleri, müzikleri,

yemekleri, çıkılan tatilleri, çocuğunuzun doğum gününü, en özel anlarınızı sadece yaşantılamak ya da sonradan da olsa hikayeleştirmek yerine kategorileştirmek ve sayısal bir değer, beğeni (like) ve paylaşım (share) açısından etkileşimli kılmak üzerine bir psikolojik yatırımın ortaya çıktığı söylenebilir. Kirazın tadını almak, deneyimin doğasına kendini bırakmak için yoga ve mindfulness eşliğinde gerçekleştirilen tadım etkinliklerinin dahi nihayetinde Instagram’da görünür bir post halinde etkileşimli bir etkinliğe dönüştüğü, bu zorlantının yaşantı parçalarını performansa, eylemleri metalara dönüştürdüğü de söylenebilir. Sinema bu yorum ve dolaşım döngüsünün yoğunluğu ve yüzeyselliğinden etkilenerak anlamını, söyleminin derinliğini ve hakikiliğini, canlılığını yitirmektedir. Cannes Film Festivali’nde ana yarışmada yarışan filmlerin en büyük değerlendirme kriterlerinden biri, filmlerin kaç dakika ayakta alkışlandığına dönüşmektedir.

- Yapay zeka ve makine öğrenmesi uygulamaları insan davranış örüntülerini tahmin ederek kullanıcıyı yönlendirmekte, böylece giderek daha fazla örüntüye, ortalamaya, merkezi ağırlık noktasına yakınsama ortaya çıkarmaktadır. Sosyal medya uygulamalarında, arama motorlarında, alışveriş ya da haber sitelerinde olsun çevrimiçi dünyada atılan her adım kişiselleştirilmiş içerikler halinde yeniden karşımıza çıkmaktadır. Netflix, Amazon Prime, Disney+, Youtube vd. platformlarda yapılan her gezinti bir sonraki deneyim için kişisel bir örüntü haline getirilmektedir. Böylece belki de yeni, şaşırtıcı, farklı ve ilginç bulunacak içeriklerin makine zekâsı tarafından filtrelendiği, sizi sürekli olduğunuz kişiliğe yakınsamaya zorlayan, her yeni hamlede geçmiş adımlarınızın en sık frekans aralığına sizi sürükleyen bir siberetik durum ortaya çıkmaktadır. Makine zekâsı böyledir, dijitalleştirerek düşünür, kişiliği, düşünceyi, yorumu, imgeyi ve anlamı sayılabilir ve hesaplanabilir birimler haline getirir, böylece istatistiksel bir model halinde algı, sezgi, bilinçaltı ve dürtü açıklanabilir, ön görülebilir, yönlendirilebilir. Tavsiye sistemleri sadece eğlence ya da reklam amaçlı hizmetleri etkilemekle kalmaz, yankı odaları ve filtre balonları yaratarak farklı fikirlere tahammülsüzlük, yeniliğe kapalılık, değişimden korkmak gibi insani edimleri besleyip büyüterek, ötekini anlama çabasını, empatiyi, başkalarını dinlemek ve yabancı olana zaman tanımak gibi edimleri köreltip kısırlaştırır. Hem *Bandersnatch* hem de *Searching*’deki dijital kültür yorumlarında dar

çerçeveslere sıkışıldığı, forumlarda sürekli kendi beğeni yargısına odaklanmış, sert duygusal tepkilerle kendisini ifade eden, ötekini dinlemeyen, hatta onunla dalga geçip farklılıkları karikatürize eden bir perspektifin olduğu görülmektedir. Tartışma kültürünü kavgacı, istilacı, sürekli bir didişme ve iğneleyici söz söyleme haline getiren nokta sadece dijital teknolojilerin araçsal teknik yapısı değildir aynı zamanda makine zekasının kişiselleştirme algoritmalarında ortaya çıkan kendi içine çökme, kendi fikir bulutu içine kapanma, atomize olma hali olarak görülebilir.

- Sayısallaştırma, verileştirme, hesaplama, küçük birimlere ayırarak işlemselleştirme ve soyutlamanın nihai amacı üretimin yoğunlaşması, çoğalma ve birikimdir. Çağdaş kapitalizmle simbiyotik bir ilişkisi olan dijital kültürün mantığı 'daha hızlı' ve 'daha fazla' mottolarından beslenmektedir. Merkezi otoritelerin kalmadığı, sabitlerin ortadan kalktığı, her şeyin akıcılaştığı bu belirsizlik kültüründe herkesin konuşması için ekstra bir teşvik vardır. Daha hızlı ve daha çok yorum yapılmaktadır, bu da yorumun sahiciliğini aşındırmaktadır. Kimin haklı ve daha doğru olduğunun bir önemi yoktur, bir nesnel ölçüt, bir bilir kişi, bir merkez noktası kalmadığı için güzelin de ölçütlerinin belirleneceği bir yer yoktur. Bu estetik müphemlik alanı banal ve sıradanla tıka basa doldurulmaktadır. Kitaplarla, akademiyle, zamanla, aşama aşama inşa edilmiş, iğneyle kazılmış bilgiyle bağlantı bütünüyle kopmuş, felsefi düşünüş kendisine megafon verilmiş toplumsalın gürültüsü altında duyulmaz olmuştur. Dijital kültürün katılımcıları, madun bırakılmış kitleler söze sahip oldukça demokratik bir kendini ifade kültürü doğmuş, filmler örneğinde gördüğümüz gibi milyonlarca ifade, konuşma, tepki ortaya çıkmış, pasif alıcılar, aktif öznelere dönüşmüştür ancak kendisine sözü veren araçların doğası hakkındaki bilgiden yoksun, katılımın kendisinin şeyleştiği bir amorf yapı ortaya çıkmıştır. Burada dijital kültürün doğaya dönüşmesinin büyük payı olduğu söylenebilir, dijital araçlar öncesi zamanları bilmeyen özellikle genç kuşak için hazır bulunan bu kültür, tıpkı televizyona, radyoya, basılı kitaba, matbaaya doğmuş insanların bu iletişim araçlarının sosyal yaşamlarına etkisini fark edememesi gibi çağdaş dijital kültür de fark edilmemektedir. Dijital teknolojinin dünya savaşlarının kontrol ve tahakküm anlayışıyla şekillenmiş bir siberetik vizyonun eseri olduğu gerçeği bu araçların kişisel kullanıma ve günlük pratiklerin hizmetine girerek

sıradan kültürün parçası olmasıyla unutulmuştur. Teknolojiler içi boş, anlamdan yoksun araçlar değillerdir, onları seçen, hayatına alan ve kullanan pratik o icat edilmeden önce toplumun içinde hazır bulunmaktadır.

- Hiçbir eleştirmen, yazar ya da profesörün iddiası, hiçbir dergi, kitap ya da yayının gücü puan ve beğeni sistemine dayanan ağ toplumundaki düğümlerden ve kolektif zekanın yorum ve oylarından daha etkili değildir, kamuoyunu domine edemez. Buna karşın kanaat önderlerinin dijital kültürde fenomenlere, influencer'lara dönüştüğü iddia edilebilir. Yine de hangi Tweet'in 'tutacağı', hangi post'un 'yürüyeceği'ni ön görmek imkansızdır, dolaşımın yoğunluğunu belirleyen makine belirsizdir. Makine zekası bu büyük veriyi indirgeyerek örüntüleri anlamaya çalışmaktadır. Bununla birlikte her mecraanın, kendi kullanıcı profiline göre önceliklendirdiği bir bakış açısı, vitrin haline getirdiği bir yorum sayfası mantığı vardır ve bu sayfalar üzerinde ortak bir genellemeye varmak zordur.
- Dijital kültür içerisindeki film yorumuna katılan öznelerin filmlerin sembolik evreniyle karmaşık bir etkileşime girdiği söylenemez. Deneyimin kendisine odaklanan yorumlar sıklıkta ancak bununla birlikte hermenötik ufku belirleyen nüve niteliğindeki ilk tepkiler bu katılımlardan doğmaktadır. Filmler ilk ve en hızlı şekilde çevrimiçi forum ve katılım kültürü içerisinde tartışılıp yorumlanmakta, kategorik ve şablon eğiliminde olsalar da araştırmacıyı derinlemesine bir perspektife götüren ilk yaklaşımlar bu evrende filiz vermektedir. Kullanıcıların da zaman içerisinde ilk tepkilerini genişletip büyüttüğü, farklı hikâye ve biçim anlayışlarına karşı belirli bakış açıları geliştirmeye başladığı da gözlemlenebilmektedir.
- *Bandersnatch* ve *Searching* gibi sinema formuyla oynayan dijital kültür filmlerinde en çok dikkat çeken yorumlardan biri temsilin doğasındaki şiddetli değişimdir. *Bandersnatch*'te aldatici bir biçimde etkileşimli bir oyun haline getirilen, *Searching*'de yine hakiki bir duygu olarak simüle edilerek ekran yüzeyleri arasında gezinilen ekranfilm anlayışı imgenin doğasını kullanıcı/izleyiciler için müphemleştirmiş ve tartışma konusu haline getirmiştir. Alışıldık sinema deneyiminin dışındaki bu nispeten deneysel çabalar kimi yerde beğenilip hoşça gitmiş, eğlenceli ve heyecan verici bulunmuş, kimi yerdeyse sıkıcı, huzursuz, tahammül edilemez ilan edilmiştir.

- Birçok sosyal medya ara yüzünde 'seyirciler' dolayımı (mediated) ve sahnelenen benliği, bir performansı pasif bir şekilde izlemekten ziyade yüz yüze bir karşılaşmaya benzeyen bir etkileşime katılmak gibi yorumlamaktadır. Burası da Bandersnatch gibi etkileşimli türlere yapılan yorumlar için bir çıkış noktası olarak görülebilir. Kullanıcılar platformlarda ne kadar çok etkileşim yaşarsa, pozitif sosyal etkileşimler ne kadar artarsa o kadar mutlu olurlar ve deneyime devam etmek için motive olup daha çok fotoğraf paylaşırlar (Sirafinelli, 2018:56-59). Bu yüzden de etkileşim almak yorumlar için bir tür önsel sebeptir. Bağlantıya dayalı ağ toplumunda, tek bir merkezin ve odak noktasının olmadığı, insan-insan, insan-makine ve makine-makine etkileşimleri öyle yoğun, hızlandırılmış ve tomurcuklanarak her yere yayılmış haldedir ki yemek yerken, tuvalette ya da uyurken dahi etkileşime girilmektedir. Konser, müzikal, tiyatro ya da herhangi bir sahne şovu olsun, izlenilen 'canlı' performanslar bizzat şimdi-ve-burada vuku bulan, o deneyime teslim olunan, kelimenin gerçek anlamıyla canlı değil, akıllı telefonlarla sonradan izlenmek, etkileşime girmek, puanlamak ve paylaşmak için kaydedilen geciktirilmiş deneyimlerdir. Artık yalnız kalmak mümkün değildir, herkes-her an iletişim ve etkileşim halindedir.
- Sinemada dijital kültürle ilgili olsun ya da olmasın, karakterler, temalar, olaylar, öykü parçaları, konular, her yerde bulunabileceği ve dijital olarak yeniden üretilebileceği, kopyalanabileceği ve her yerde binlerce farklı şekilde yorumlanabileceği için kendine has otantikliğini ve büyüsunü Benjamin'in bahsettiğinin (aura) çok ötesinde bir noktada yitirmiştir. Filmlerle kurulan ilişki ve anlamlandırma pratikleri hayatla olan bağlarını kurmak yerine beğeni odaklı ve biçimseldir. Tıpkı fotoğrafın fiziksel durumunun yaşamın kanıtı olma özelliğini yitirmesi gibi sinema da yaşamla kurduğu canlı bağları dijital kültür içerisinde aşındırmaktadır. İzleme deneyiminin küçük telefon ekranlarına kadar küçüldüğü, mobilize olduğu, kullanıcı üretimi ve kullanıcı odaklı ara yüzler aracılığıyla etkileşim ve bağlantıya geçildiği, yerleşik, gömülü ve her yere yayılan bir deneyim haline geldiği bu dijital sinema deneyiminde düşünsel derinliğin yerini yüzer gezerlik, hayaletimsi karakter, dijital ruhun kendisi almaktadır. Halbuki gerek *Bandersnatch*'te gerekse *Searching*'de dijital imgenin bu müphemliği konu edilmektedir. Stefan yaşadıklarını travmalarının etkisinde kendisine karşı kurulmuş bir komplo olarak ele alırken David kızıyla

ilgili hafıza parçalarını izlerken hem onu tanımadığını fark eder hem de imajlardan taşan performansların ardında gizlenen hakikati çözmeye çalışır.

- Birçok filmin anlatı yapısının bu sebeple platformlar arasındaki geçişler ve ilişkiler göz önünde bulundurularak yapılandığından bahsedilebilir. Sinema çağdaş dijital kültür içerisinde çok daha fazla ağ bağlantılı, metinler arası bir alanda ve etkileşimli hale gelmektedir. Etkileşim dijital medyanın doğal bir sonucudur, izleyiciler artık dünyayı resim olarak değil oyun olarak görüp algırlar. Sinema artık tek bir anlatı parçası ve olaylar dizgesine dayanmaz, tutarlı ve değişmez, kural ve kaideleri belli bir formda değildir, etkileşim dünyasının bir parçasıdır, katılımdan duyulan hazla, öykülerinin sosyal medyada konuşulması, gizli mesajlarının çözülmesi için de yapılandırılırlar.
- İnsanları birbirine yaklaştıran, mesafeleri ortadan kaldıran, süratle bilgi edinmesini ve bunu başkalarıyla paylaşmasını sağlayan internet, fiber-optik, cep telefonları ve sosyal medya uygulamaları gibi çağdaş dijital teknolojiler aynı zamanda sahte haberlerin yayılmasına yol açan, bilgi kirliliği oluşturan, trollerle kolayca manipüle edilebilen, yazarın, yayıncının ve mesajın gerçeklik ve doğruluk nosyonlarında sınınamadığı, böylece ‘haber’in müphemleştiği, hakikatin önemini yitirdiği, bütünüyle algısal bir evren oluşturmaktadır. Böylece her yorum yapılabilir, her fikir beyan edilebilir, hayali ilişkiler, tavırlar, tepkiler, sezgiler, duyular ve görüşler oluşturulabilir. Kullanıcıların bu türden bir soyut düzlemde hareket etmemesi için hiçbir sebep yoktur. Dijital kültür içerisinde gerçek kişilik ve kimlikle ortaya çıkmayan bütün bu yorumlar kullanıcının performans olarak ortaya koyduğu bütünüyle kurgusal bir tavır ya da tamamen oyunsal veya kötücül bir biçimde ortaya attığı tamamen rastlantısal bir etkinlik biçimi olabilir. Dijital kültür gerçekliği içinde kullanıcıların davranışlarını bu anlamda örneğin bir anket çalışması ile ölçmek oldukça zordur.

Sayısal kültür, birimlere ayırarak hesaplama, veri haline getirip işleme, soyutlama ve indirgeme, sibernetik kontrol, disiplin, tahmin ve öngörü arzusu, akışkanlık, bağlantılılık ve hız, ağ yapısı ve her yerde, her zaman bulunma hali, müphemlik ve tekinsizlik, algoritmaları işe koşan makine öğrenmesi ve derin öğrenme yöntemleriyle programlanmış yapay zeka uygulamaları ve düşleri, adlı adınca dijital doğa ve dijital ruh dediğimiz olgular sinema düşünüşi içerisinde, özellikle dijital olguları konu edinen ve onu formunun bir ögesi haline getiren filmlerde hermenötik ufkun ikili bir çatallanmayla

birbirinden ayrıldığını, filmlerin de teknolojiyle ilgili radikal bakış açıları geliştirilmesine uygun, etkileyici anlatılarla ve deneysel yöntemlerle oluşturulduğunu ortaya koysak da bu teknolojik, sosyal, kültürel ve psikolojik olguların artık günlük yaşamın sıradan bir parçası haline geldiğini reddedemeyiz. Dünyanın büyük çoğunluğu cep telefonlarıyla hareket halinde, çevrimiçi ve sürekli bağlantıda. Akışta ve bağlı varlıklarız, her an ve her yerde ulaşılabiliriz. Bölgeler, coğrafyalar belirsiz ve önemsiz, Kamboçya'da grafik tasarımcı olarak Parisli bir moda tasarımcısının web sitesini yapabilir, Himalayalara tırmanırken Amerikan Başkanlık seçimleriyle ilgili Tweet atıp seçimleri etkileyebilirsiniz. Para uzun zamandır cüzdanızda taşımanız gerekmeyen işlemsel bir değer, temsil ettiği rakamı bir mikroçiple ya da bir dijital kodla saklayıp harcayabilirsiniz, görsel imge pikselleştirilmiş, orijinal anlam ve görünüşün kaybolduğu bir hayalet olarak verilemiş, transfer edilebilir, manipüle edilebilir, akışkan ve hayaletimsi. Bütün bu akışkanlık, sabit bir yer duygusunun ortadan kalktığı bir dünya, ışık hızında birbirine bağlı, etkileşimde, sayısallaşmış, indirgenmiş, basitleştirilmiş ve müphem bir dünyadır. Dijital kodlar şeklinde temsil edilen ve süratle transfer edilebilen bir bilgi/veri halinde yayılarak zaman-mekânı, varlık üzerinde konuşabileceğimiz bağlamı kökten bir biçimde dinamitleyen bu fenomenler dijital doğayı ve ruhu belirliyorlar. Koklama, tatma ve dokunma duyuları henüz dijitalleştirilemediği için bu kültürün parçası haline gelemiyorlar, baskın dijital kültür bu sebeple görsel-işitsel bir kültür, dokunmuyor, koklamıyor ve tatmıyoruz.

Dijital kültürün bu tür belirsizlikleri ve müphemlikleri, sürekli bağlantıda olma halinin, her zaman ve her yerde bulunma imkanının, ulaşılabilirliğin, aynı zamanda ulaşılabilir oluşun, dünyayı denetim altına alırken kontrol ediliyor olmanın, bütün bir dijital imkân denizinde bir yan etki gibi ortaya çıkan onlarca fenomenin bize yeni tür riskler ve güvenlik kaygıları ile yeni tür bir korku iklimi yarattığını da söyleyebiliriz. Yok olan topluluklara dair bilgiler, anında cebimize gelen felaketler, kazalar, canlı akışta korkunç yıkımlar ve soykırımlar, ekonomik felaketler ve salgınlar, kültürün yavanlaşması, yükselen ırkçılık ve şiddet görüntüleri, artık bize kendimiz kadar yakın. Bu endişeli ve yorgun zihinlerle başa çıkmak için dijital araçlarımız bize zihinsel sağlık, yoga, meditasyon ve nefes sığınakları için gıda ve silah teminini de olanaklı ve mümkün hale getirmiştir. Canavarı yaratan da onunla savaşmamız için hayali araçları tasarlayıp pazarlayan da aynı sistemdir ve kullandığı araçlar temel iletişim araçlarıdır. Bu sadece Youtube'da serbestçe akışa giren vahşet videolarıyla, Twitter'ın linç ve nefret

söylemiyle, Facebook manipölasyonu ve Instagram'ın kırılğan kimlikleriyle ilgili deęildir. Tek tek bireyler olarak işleyebileceğimizin çok üstünde bir veriyle başa çıkmak zorundayız. Bu sebeple tüm uyarılara cevap vermemiz ve her şeyi bilmemiz mümkün deęil, böylece gelişen kolektif akıl her ne kadar bir çözüm gibi dursa da bilinemezlik yayılıp gelişmektedir. Komplo teorilerinin, akıl almaz fikir ve teorilerin toplumda bu kadar karşılık bulmasının sebebi de budur. Üstüne üstlük yeni tip bireysellik ile artık tüm kararlar görünüşte bize bırakılmıştır, kendi kaderimiz bize emanet edilmiştir, yaptıklarımızın ve yapacaklarımızın sorumlusu bizler, geleceğimizin tek teminatı kendimizizdir. Böylece her seçim hayati bir önem taşımaya başlar çünkü hesap sorulacak tek merci de yine kendimizizdir. Katılım kültürü ve tüketiciye soran bu yeni medya evreni bu seçim ve özgür irade yanılması sürdürerek kaygıyı sınırsızca çoğaltır.

Halbuki ahlaki edimin kendisi yerleşik bir şekilde müphem olmak zorundadır, ahlaki edim özeni tahakkümden hoşgörüyü kayıtsızlıktan ayıran ince ayırım çizgilerinde ortaya çıkar. Herkesin bağlantıda olduğu, küresel etkileşim dünyasında bu özellikle böyledir. "Ne kadar soylu, bencillikten uzak ve bazıları için yararlı olursa olsun hiçbir edim istemeden kendisini alıcı uçta bulanları incitmekten tam olarak kaçınamaz." (Bauman,2011:221) Modernliğin karmaşa ve belirsizlikleri er geç aklın düzenli ve sistematik hakimiyetinde indirgeyip dönüştüreceği iddiasının aksine dijital kültürün belirsizlik ve tekinsizlikleriyle sarıp sarmaladığı bir dönemde yaşıyoruz. Ancak insani edimlerimizin daha fazla ahlaki ya da etik olduğunu söyleyemeyiz -her ne kadar bunun için uygun bir teknolojik zemin oluşturulmuş olsa da. Belki de gerçekten Bauman'ın belirttiği gibi karmaşanın biz ne yaparsak yapalım yerinde kalacağı, düzen ve sistemlerimizin zedelenebilir olduğunu, modern iddianın aksine aklın düzenlerinin alternatifleri kadar keyfi ve sonuçta olumsal olduğunu kabul etmemiz, dünyaya eski büyüsunü teslim etmemiz gerekmektedir (2011:46). Doğayı tüm karmaşası, belirsizliği ve kayıtsızlığıyla 'müphem' kabul etmek, elbette seçim yaparken kararsızlığa, davranışların sonuçlarını kestirememeye açısından tedirginliğe, üretken ve verimli olması gerektiği düşünülen yeni sistemin düzensizliğine yol açacaktır. Bu sebeple modernlik en başta dilde ve söylemde olmak üzere (Foucault), sınıflandırarak böler, ayırır, karşı karşıya getirir, dünyaya bir yapı atfeder, olasılıkları manipüle edeceği, anlaşılabilir ve kavranabilir bir dünya tahayyül eder. Bununla birlikte doğayı da kültürü de belirli bir bilinmezlik perspektifinde ele almanın rahatlatıcı bir yanı da vardır.

Dijital kültür, doğa ve ruhuyla, ne kadar güçlü bir şekilde gerçekliğimizin parçası haline gelirse gelsin, dünya ve insanların hala büyük oranda fiziki varlıklar olduğu ve içinde yaşadığı ortamın da fiziksel olduğu ve hala evrenin ve canlılığın katı kurallarınca belirlendiği unutulmamalıdır. Ekranlar içinde ve aracılığıyla gerçekleşen yaşantımız hala çoğunlukla fizikseldir, yürüyor, bir yerlerde bekliyor ve oturuyoruz, suya uzanıyor, yemek yiyor, kusuyoruz, kokluyor, sevişiyor ve kaşınıyoruz, arabamızın şanzımanı bozuluyor, lastiklerini değiştiriyor, camlarını suyla yıkıyoruz. Aşırı sigara ve alkolden ya da kötü belenmekten endoskopiye giriyoruz, her okulda akıllı tahta olsa da kalem ve defterler ortadan kalkmadı ve hala birçok yerde ıslak imza geçerli, kalın dosyalıklarda bir takım önemli kağıtlar raflarda sıralanmış çıkarılıp işlevini yerine getireceği günü bekliyorlar. Bir sosyal bilim tezini yapay zekaya yazdırmak pekâlâ mümkün ancak doğru soruları sorarak konuşma ve öneri botlarını yönlendirmek için makine-insan ilişkisindeki ‘insan’ın uzun bir çaba göstermesi ve kendisini eğitmesi gerekiyor. Bauman *Akışkan Aşk*’ta şöyle diyor:

“Gerçekten de elektronik yoluyla iletişim kurma olanağı çok daha hızlı ve kolay, çok daha az can sıkıntısı ve angarya gerektirse de iş kadınlarının ve iş adamlarının, keza akademisyenlerin yolculuk yapmaya, birbirlerini ziyaret etmeye ve konferanslar sırasında buluşmaya devam etmelerinin tek nedeni, karşılıklı anlayış geliştirme ve bunun gerektirdiği yaşam deneyimi paylaşımıdır. İletişimi bilgi aktarımına indirgemek mümkün olsaydı ve “ufukların kaynaşması” gerekmeseydi, bu durumda, internetin ve dünya çapındaki elektronik ağın var olduğu çağımızda, fiziksel temas ile (geçici ve kesintili bile olsa) mekân ve deneyim paylaşımı gereksiz olurdu. Oysa durum bu değildir ve böyle olacağını da gösteren bir şey yok şu anda.” (Bauman, 2012:160)

Dijital teknolojileri bu dünyanın şeytan ya da meleği olarak gören bakış açıları hem kusurlu hem de eksiktir. Tıpkı diğer teknolojiler gibi kültür ortaya çıkaranlar aletlerimiz, uzuvlarımız, dünyaya doğru genişleyişimizdir, iyi ya da kötü içeriği veren, yorumcunun perspektifinden, anlamlandırma etkinliğinden başka bir şey değildir. Westworld’ün *The Adversary (Düşman)* adlı bölümünde (2016, Yön: Frederick E. O. Toye) bir Afro-Amerikan genelev patroniçesi olarak programlanmış ve yapay genel zekanın ilk örneklerinden biri haline gelen Maeve kendisini tamir eden mühendise insan gibi hissettiğini söyleyince mühendisten şu karşılığı görür:

“Ben doğdum, sizse yapıldınız. Senin işlem gücün bizimkinden çok daha üstün ama bir sakıncası var. Bu yüzden sen bizim kontrolümüzdesin. Yani onların kontrolünde. Sizi istedikleri gibi değiştirebilirler. Unutturabilirler. Kafadaki her şeyi onlar koydu. Biraz

doğaçlama yapabilirsin ama söylediklerinin çoğu yukarıda tasarlandı. Tıpkı geri kalanınız gibi...”

Dijital kültüre ilişkili görüşlerin büyük çoğunluğu bu distopyadan farksız, gelecekte bütünüyle kontrol edilen zombilere dönüşeceğimiz ya da en azından bir beden olarak insan olmayı bırakacağımızdan şüphe duyuyoruz. Cambridge Analytica skandalı AB’ni kullanıcıların, vatandaşlar veya tüketiciler, -şirketler dahil- verilerini kontrol etmesi gerektiğine dair önlem almaya, dijital platformlar ve teknolojilerle ilgili bir ‘problem’ algısını da beslemeye yol açıyor. Dijital kültür bilgi krizi, hiper küreselleşme, seçkin otoriteye güvensizlik, hatta ekonomik ve sosyal eşitsizliklerle ilişkilendirilmektedir. Bu bağlamda dijital platformlar, kamuoyuna hesap verme sorumluluğundan kaçan ve özellikle haber yapımcılarının eski iş modellerini tehdit eden ve demokrasiye olan inancın kaybolmasına katkıda bulunan bir unsur olarak görülüyor (Mansell, 2021:142). Bununla birlikte bu satırların yazıldığı şu günlerde Apple’ın yeni oyuncağı *Vision Pro* tanıtımı dünyayı kasıp kavuruyor ve bildiğimiz dünyanın sonu olarak ilan ediliyor: ‘Dijital içeriğin fiziksel alanınızla sorunsuz bir şekilde karıştığı uzamsal bilgi işlem çağı burada. Böylece sevdiğiniz şeyleri daha önce hiç mümkün olmayan şekillerde yapabilirsiniz. Bu, Apple Vision Pro’dur.’ (Youtube, Erişim:07.06.2023) Bu sözlerle duyurulan AR (Augmented Reality) gözlükleri (spatial computer, uzamsal bilgisayar olarak tanıtılıyor) ile uzun yıllar boyunca dikdörtgen bir form halinde, ekranlarına dokunarak bağlantıya geçtiğimiz dünyanın bambaşka bir forma, üstelik mekânsal bir forma bürüneceği düşünülüyor. Dijital kültürün geleceğini bize zaman gösterecek.

KAYNAKÇA

- Adorjan, M. and Ricciardelli, R., (2016). *Cyber-Risk and Youth: Digital Citizenship, Privacy, and Surveillance*. London and New York: Routledge.
- Ahearn, F.M. and Horan, E. C. (2010). *How to Disappear: Erase Your Digital Footprint, Leave Fake Trails, and Vanish without a Trace*. Google Books.
- Akyıldız, Y. (2021). *Sinemada Karmaşık Öykü Anlatıcılığı: Christopher Nolan Sineması Örneği*. İstanbul: Doruk Yayıncılık
- Alpaydın, E. (2021). *Machine Learning*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Alphen, E. (2011). Caught by Images. Zoya Kocur (Ed.). In *Global Visual Cultures: An Anthology*. Malden: Wiley-Blackwell
- Amin, S. (2014). *Capitalism in the Age of Globaliation: The Management of Contemporary Society*. London and New York: Zed Books
- Anderson, P. and Tushman, M.L. (1990) Technological Discontinuities and Dominant Designs: A Cyclical Model of Technological Change. *Administrative Science Quarterly*, Vol. 35, No. 4. 604-633
- Appadurai, A (2013). *The Future as Cultural Fact: Essays on the Global Condition*. London and New York: Verso
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Arielli, E. (2021). Even an AI could do that. L. Manovich, E. Arielli (Ed.). In *Artificial Aesthetics: A critical guide to AI, media and design*. http://manovich.net/content/04-projects/166-artificial-aesthetics/artificial_aesthetics.chapter_1.pdf
- Aristoteles. (1993). *Poetika*, (Çev: İ.Tunalı). İstanbul: Remzi Kitabevi
- Armes, R. (2001). *On Video*. London and New York: Routledge
- Ashton, K. (2009). That “Internet of Things” Thing. *Rfid Journal* <https://www.rfidjournal.com/that-internet-of-things-thing>
- Aslam, S. (2022). 63 Facebook Statistics You Need to Know in 2022 (02/22/2022). <https://www.omnicoreagency.com/facebook-statistics/>
- Aust S. and Ammann, T. (2019). *Dijital Diktatörlük: Kitlesel Gözetim, Verilerin Kötüye Kullanımı, Siber Savaş*. (Çev: E. Yücel, H. Yılmaz). Ankara: Hece Yayınları
- Babbage, C. (2009). *On the Economy of Machinery and Manufactures*. Cambridge and New York: Cambridge University Press.

- Bakshy, E., S. Messing, and L. A. Adamic. (2015). Exposure to Ideologically Diverse News and Opinion on Facebook. *Science*, 348:1130–1132.
- Barabási, A.L. (2006). *Network Science: Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Barabási, A.L. (2012). *Linked: How Everything is connected to everything else and what it means for bussiness, science, and everyday life*. Cambridge: Perseus Book
- Baracco, A. (2017). *Hermeneutics of the Film World: A Ricæurian Meethod for Film Interpretation*. London: Palgrave Macmillan
- Baran, P. (1962). On Distributed Communications Networks. The Rand Corporation, California.P-2626
(<https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/papers/2005/P2626.pdf>)
- Barnet, J. R. and Müller, R.E. (1974). *Global Reach: The Power of the Multinational Corporations*. New York: Simon and Schuster.
- Barnet, J.R. and Cavanagh, J. (1995). *Küresel Düşler İmparator Şirketler ve Yeni Dünya Düzeni*. (Çev: G. Şen). İstanbul: Sabah Kitapları.
- Barton, R. (2016) Dystopian and the Promethean Nightmare. Demerjian, L.M. (Ed.). In *The Age of Dystopia: One Genre, Out Fears and Our Future*. New Castle: Cambridge Scholars Publishing.
- Baudrilaard, J. (2012a). *Neden Hala Her Şey Yok Olup Gitmedi?* (Çev: O. Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (1995). *The Gulf War Did Not Take Place*. (Transl: P. Patton). Bloomington: Indiana University Press.
- Baudrillard, J. (2002). *Tam Ekran*. (Çev: B. Gülmez). İstanbul: YKY
- Baudrillard, J. (2010). *Kötülüğün Şeffaflığı*. (Çev: I. Ergüden). İstanbul: Ayrıntı
- Baudrillard, J. (2011). *Simülarklar ve Simülasyon*. (Çev: O. Adanır). İstanbul: Doğu Batı
- Baudrillard, J. (2012b). *İmkansız Takas*. (Çev: A. Sönmezay). İstanbul: Ayrıntı Yay.
- Baudrillard, J. (2014). *Baştan Çıkarma Üzerine*. (Çev: A. Sönmezay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Bauman, Z. (2003). *Modernlik ve Müphemlikleri*. (Çev: İ. Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2004). *Sosyolojik Düşünmek*. (Çev: A. Yılmaz). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Bauman, Z. (2005). *Bireyselleşmiş Toplum*. (Çev: Y. Alogan). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Bauman, Z. (2007). *Hermenötik ve Sosyal Bilimler: Anlamaya Dar Yaklaşımlar*. (Çev: H. Oruç). İstanbul: Ayrıntı Yayınları

- Bauman, Z. (2007). *Liquid Fear*. Cambridge: Polity Press.
- Bauman, Z. (2011). *Postmodern Etik*. (Çev: A. Türker). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Bauman, Z. (2012). *Akışkan Aşk: İnsan İlişkilerinin Kırılganlığına Dair*. (Çev: I. Ergüden). İstanbul: Versus Kitap
- Bauman, Z. (2018b). *Retrotopya*. (Çev: A. Karatay). İstanbul: Sel Yayıncılık
- Bauman, Z. ve Lyon, D. (2018) *Akışkan Gözetim* (Çev: E. Yılmaz). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Baumann, Z. (2017). *Akışkan Modernite*. (Çev: S. O. Çavuş). İstanbul: Can Yayınları
- Beck, U. (1992). *Risk Society: Towards a New Modernity*. (Transl: M. Ritter). London: Sage Publications.
- Becsei, V. (2020). The Influence of Social Media on Generation Z as Represented in Searching. University of Debrecen. (Yayınlanmamış Lisans Tezi)
- Belton, J. (2003). Yeni Teknolojiler. G. N. Smith (Ed.) *Dünya Sinema Tarihi* içinde (s. 520-530). (Çev: A. Fethi). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Belton, J. (2003). Yeni Teknolojiler. (Ed.) G. N. Smith. *Dünya Sinema Tarihi* İçinde (s. 520-530). (Çev: A. Fethi). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Beniger, J.R. (1986). *Control Revolution: Technological and Economical Origins of the Information Society*. Cambridge and London: Harvard University Press.
- Benjamin, W. (2009). *Pasajlar*. (Çev: A. Cemal). İstanbul: YKY
- Betton, V. and Woollard, J. (2018). *Teen Mental Health in an Online World: Supporting Young People around their Use of Social Media, Apps, Gaming, Texting and the Rest*. London and Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers
- Bhatt, S. (2019). *The Attention Deficit: Unintended Consequences of Digital Connectivity*. (E-book) Palgrave Macmillian. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-21848-5>
- Bilgin, N. (2007). *Kimlik İnşası*. Ankara: Aşına Kitaplar
- Bishop, B. (2018). The emotional thriller Searching proves good computer-screen movies aren't a fluke. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2018/1/22/16918164/sundance-2018-searching-movie-review-john-cho-debra-messing>
- Bishop, B. (2018). How Searching star John Cho became convinced computer screen movies weren't just gimmicks. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2018/12/10/18131453/searching-john-cho-interview-computer-screen-movie>

- Bolter, J.D. and Grusin, G. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge and London: MIT Press.
- Boole, G. (2009). *A Treatise on the Calculus of Finite Differences*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Boole, G. (2018). Claims of Science. In *The Continued Exercise of Reason: Public Adresses by George Boole*. Cambridge and London: The MIT Press
- Bordwell, D. (2007). *Poetics of Cinema*. London, New York: Routledge.
- Borger, J. (2019). Donald Trump denounces 'globalism' in nationalist address to UN. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/us-news/2019/sep/24/donald-trump-un-address-denounces-globalism>
- Bostrom, N. (2004). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford: Oxford University Press.
- boyd, d. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. London: Yale University Press.
- Böke, K. (2009). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Braidotti, R. (2013). *Post-Human*. Cambridge: Polity Press.
- Braudel, F. (2000). *Medeniyet ve Kapitalizm*. (Çev: M. Özel). İstanbul: İz Yayıncılık
- Brock, G. (2016). *The Right To Be Forgotten: Privacy and the Media in the Digital Age*. New York and London: I.B. Rauris.
- Brody, R. (2018). "Searching," Reviewed: A Lifeless Thriller Plays Out on a Computer Screen. *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/culture/the-front-row/searching-reviewed-a-lifeless-thriller-plays-out-on-a-computer-screen>
- Brooker, C. (2009). Charlie Brooker: why I love video games. *The Guardian* <https://www.theguardian.com/technology/2009/dec/11/charlie-brooker-i-love-videogames>
- Brooks, R. A. (1991). Intelligence without representation. *Artificial Intelligence*, 47(1–3), 139– 159.
- Brown, B. (2014). *Sinematografi: kuram ve uygulama* (Çev: S. Taylaner). İstanbul: Hil Yayınları
- Buchanan, B. and Imrie, A. (2022) *The New Fire: War, Peace, and Democracy in the Age of AI*. Cambridge and London: The MIT Press. (E-Book)
- Burkert, W. (1972). *Lore and Science in Ancient Pythagoreanism*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

- Bush, V. (1945). "As We May Think". *The Atlantic Monthly*, C.176. No.1, s.101-8
<https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>
- Canikligil, İ. (2014). *Dijital Video ile Sinema*. İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım.
- Capurro, R., Eldred, M., Nagel, D. (2013) *Digital Whoness: Identity, Privacy and Freedom in the Cyberworld*. Heusenstamm: Ontos Verlag
- Carden, C. and Gibson, M. (2021) Living On Beyond The Body: The Digital Soul Of Black Mirror. M. Gibson, C. Carden (Ed.). In *The Moral Uncanny in Black Mirror*. Palgrave Macmillan. (eBook) <https://doi.org/10.1007/978-3-030-47495-9>
- Carey, J. W. (2009). *Communication as Culture: Essays on Media and Society*. New York and London: Routledge.
- Castells, M. (2008). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, 1. Cilt: Ağ Toplumunun Yükselişi*. (Çev: E Kılıç). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları
- Castells, M. (2012). *İsyan ve Umut Ağları: İnternet Çağında Toplumsal Hareketler*. (Çev: E Kılıç). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları
- Ceruzzi, P.E. (2003). *A History of Modern Computing*. Cambridge and London: MIT Press.
- Cevher, E. (2017). *DSLR Kameraların Film Yapımına ve Biçemine Etkileri*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mersin: Mersin Üniversitesi.
- Chan, M. (2021). *Digital Reality: The body and digital Technologies*. New York, London: Bloomsbury Publishing.
- Chen, K. (2018). On Tech And Representation: An Interview With Searching Director Aneesh Chaganty. *Hyphen Magazine*.
<https://hyphenmagazine.com/blog/2018/09/tech-and-representation-interview-searching-director-aneesh-chaganty>
- Cinelli, M., Morales, G.F., Galeazzi A., Quattrociochi, W., Starnini, M. (2021). "The Echo Chamber Effect on Social Media". *Proceedings of The National Academy of Science*, Vol.118. No.9, (1-8)
- Confessore, N. (2018). 'Cambridge Analytica and Facebook: The Scandal and the Fallout So Far' *The New York Times*.
<https://www.nytimes.com/2018/04/04/us/politics/cambridge-analytica-scandal-fallout.html>
- Conley, D., Burroughs, B. (2020) Bandersnatched: infrastructure and acquiescence in *Black Mirror*. *Critical Studies in Media Communication*, (Vol.) 37:2
- Cumming, E. (2018). Black Mirror: Bandersnatch, review – Charlie Brooker's intriguing but imperfect postmodern adventure. *The Independent*.
<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/reviews/black-mirror->

[bandersnatch-review-netflix-interactive-episode-movie-ending-release-stream-a8701831.html](https://www.bandersnatch-review-netflix-interactive-episode-movie-ending-release-stream-a8701831.html)

- Daly, K. (2010). Cinema 3.0: The Interactive-Image. *Cinema Journal*. University of Texas Press. Vol. 50, No. 1, pp. 81-98
- Davenport G., Evans, R. and Halliday, M. (1993). Orchestrating Digital Micromovies. *Leonardo*, Vol.26, No.4, pp. 283-288.
- Davis, M. (2018). *The Universal Computer: The Road from Leibniz to Turing*. Boca Raton, London, New York: CRC Press
- Dean, J. (2005). Communicative capitalism: circulation and the foreclosure of politics. *Cultural Politics*, 1, pp:51-73
- Debord, G. (2010). *Gösteri Toplumu*. (Çev: A. Emekçi, O. Taşkent). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Deleuze, G. (2014). *Sinema I: Hareket-İmge*. (Çev: S. Özdemir). İstanbul: Norgunk
- Deleuze, G. ve Parnet, C. (1990). *Diyaloglar*. (Çev: A. Akay). İstanbul: Bağlam Yayınları
- Deng, L. and Yu, D. (2014). Deep Learning: Methods and Applications. *Foundations and Trends^R in Signal Processing*. Vol. 7, Nos. 3–4 (2013) 197–387
- Derrida, J. (2014). *Platon'un Eczanesi*. (Çev: Z. Direk). İstanbul: Pinhan Yayıncılık
- Dijk, J.V. (2013). *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford: Oxford University Press.
- Dijk, J.V. (2016). *Ağ Toplumu*. (Çev: Ö. Sakin). İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Dilthey, W. (1999). *Hermeneutik ve Tin Bilimleri*. (Çev: D. Özlem). İstanbul: Paradigma Yayınları
- Dixon, S. (2023). Most popular social networks worldwide as of January 2023, ranked by number of monthly active users. <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/> (Erişim: 01.06.2023)
- Dooley, B. (2018). Introduction. In *The Continued Exercise of Reason: Public Adresses by George Boole*. Cambridge and London: The MIT Press
- Dyson, G. (2012). *Turing's Cathedral: The Origins of the Digital Universe*. New York: Pantheon Books.
- Ebersole, S. and Woods, R. (2007). Motivations for viewing reality television: A uses and gratifications analysis. *Southwestern Mass Communication Journal*, 23 (1).
- Eco, U. (1998). *Serendipities: Language and Lunacy*. (Transl: W. Weaver). New York: Columbia University Press

- Eijnden, R.J.M.M., Lemmens, J. and Valkenburg, P. M. (2016). The Social Media Disorder Scale. *Computers in Human Behavior*, Vol. 61. Page 47-487
- Elderkin, B. (2018). The Hidden Beauty of Black Mirror: Bandersnatch's Best Ending. *io9. Gawker Media*. <https://gizmodo.com/the-hidden-beauty-of-black-mirror-bandersnatches-best-e-1831369911>
- Elnahla, N. (2020). Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods. *Consumption Markets & Culture*, 23:5, 506-511
- Enns, A. (2021). The Illusion of Control: History and Criticism of Interactive Television. *Television & New Media*. Vol. 22(8), 930-945
- Erhat, A. (2001). *Mitoloji Sözlüğü*. Ankara: Remzi Kitabevi.
- Eto, T. (2020). Aneesh Chaganty is Fulfilling His Filmmaking Destiny. *Stuffinla*. <https://stuffinla.com/aneesh-chaganty-searching-run-movie-profile-interview/>
- Fairclough, N. (2003). Söylemin Diyalektiği. B. Çoban, Z. Özarslan (Haz.) (Çev: B. Çoban). *Söylem ve İdeoloji*. İstanbul: Su Yay.
- Fertik, M., Thompson, D.C. (2015). *The Reputation Economy: How to Optimize Your Digital Footprint in a World Where Your Reputation Is Your Most Valuable Asset*. New York: Crown Business.
- Finn, E. (2017). *What Algorithms Want: Imagination in the Age of Computing*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Flaxman, S., Goel, S. and Rao, J.M. (2016). Filter Bubbles, Echo Chambers and Online News Consumption. *Public Opinion Quarterly*, Vol. 80, Special Issue, 2016, pp. 298–320
- Foucault, M. (2000). *Büyük Kapatılma*. (Çev: I. Ergüden, F. Keskin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Foucault, M. (2002). *Kliniğin Doğuşu*. (Çev: Ş. Ünsaldı). Ankara: Epos Yayınları
- Frampton, D. (2012). *Filmozofi & Sinemayı Yepyeni Bir Tarzda Anlamak İçin Manifesto*. (Çev: C. Soydemir). İstanbul: Metis.
- Freud, S. (1996). *Günlük Hayatın Psikopatolojisi*. (Çev: Ş. Yeğin). İstanbul: Payel.
- Freud, S. (2003). The Uncanny. In *The Uncanny*. (Transl: D. McLintock). London: Penguin Books.
- Freud, S. (2014). *Haz İlkesinin Ötesinde*. (Çev: A. Babaoğlu). İstanbul: Metis Yayınları
- Freud, S. (2015a). *Düşlerin Yorumu I*. (Çev: E. Kapkın). İstanbul: Payel Yayınevi
- Freud, S. (2015b). *Cinsellik Üzerine*. (Çev: E. Kapkın). İstanbul: Payel Yayınevi

- Frey, M. (2021). *Netflix Recommends: Algorithms, Film Choice and the History of Taste*. California: University of California Press
- Friedman J. and Friedman K.E. (2008). *Modernities, Class, and the Contradictions of Globalization*. Lanham: Altamira Press.
- Friedman, J. (2003). Introduction. J. Friedman (Ed.). In *Globalization, the State and the Violence*. Walnut Creek: Altamira Press.
- Fuchs, C. (2015). *Dijital Emek ve Karl Marx*. (Çev: T. Emre Kalaycı, S. Oğuz). Ankara: NotaBene Yayınları.
- Fuchs, C. (2018). *Digital Demagogue: Authoritarian Capitalism in the Age of Trump and Twitter*. London: Pluto Press.
- Furedi, F. (2017). *Korku Kültürü*. (Çev: B. Yıldırım). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Gadamer, H.G. (2009). *Hakikat ve Yöntem: Cilt II*. (Çev: H. Arslan, İ. Yavuzcan). İstanbul: Paradigma
- Gane, M. (2008). *Jean Baudrillard: Radikal Belirsizlik*. (Çev: A. Utku, S. Toker). Ankara: De Ki Basım Yayım
- Gere, C. (2008). *Digital Culture*. London: Reaktion Books.
- Gerring, J. (2004). What Is a Case Study and What Is It Good for? *The American Political Science Review*, 98 (2): 341–354.
- Giddens, A. (1994). Living in a Post-Traditional Society. U. Beck, A. Giddens, S. Lash. (Ed.) In *Reflexive Modernization: Politics, Tradition and Aesthetics in the Modern Social Order*. Stanford: Stanford University Press.
- Giddens, A. (2010). *Modernite ve Bireysel Kimlik: Geç Modern Çağda Benlik ve Toplum*. (Çev: Ü. Tatlıcan). İstanbul: Say Yayınları
- Giddens, A. (2012). *Modernliğin Sonuçları*. (Çev: E. Kuşdilli). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Gillespie, T. (2018). Algorithm. B. Peters (Ed.). In *Digital Keywords: A Vocabulary of Information Society and Culture*. Princeton: Princeton: Princeton University. 18–30.
- Gillespie, T. (2018). *Custodians of the Internet: platforms, content moderation, and the hidden decision that shape social media*. New Haven and London: Yale University Press.
- Goffman, E. (2014). *Damga: Örselenmiş Kimliğin İdare Edilişi Üzerine Notlar*. (Çev:Ş. Geniş, L. Ünsaldı, S.N. Ağırnaslı). İstanbul: Heretik
- Goffman, E. (2016). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. (Çev: B. Cezar). İstanbul: Metis

- Gombrich, E.H. (2015). *İmge ve Göz*. (Çev: K. Atakay). İstanbul: YKY
- Gombrich, E.H. (2015a). *İmge ve Göz*. (Çev: K. Atakay). İstanbul: YKY
- Gombrich, E.H. (2015b). *Sanat ve Yanılsama*. (Çev: A. Cemal). İstanbul: Remzi Kitabevi
- Goslin, A. (2018). Black Mirror: Bandersnatch is fun, but doesn't quite work as a movie or a game. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2018/12/28/18159087/netflix-black-mirror-bandersnatch-interactive-film-game>
- Greengard, S. (2017). *Nesnelerin İnterneti* (Çev: M. Çavdar). İstanbul: Optimist Yayım.
- Gummesson, E. (2000). *Qualitative Methods in Management Research*, Thousand Oaks: Sage Publications.
- Gunning, T. (2003). Re-newing old technologies: astonishment, second nature, and the uncanny in technology from the previous turn-of-the-century. D. Thor and H. Jenkins (Ed.). In *Rethinking Media Change: the Aesthetics of Transition*. London and Cambridge: The MIT Press.
- Günay, M. (2002). Düşünce ve Kültür Tarihinde Hermeneutik Gelenek. *Doğu Batı Düşünce Dergisi*. 5, (19): 81-101
- Habermas, J. (1993). *İdeoloji Olarak Teknik ve Bilim*. (Çev: M. Tüzel). İstanbul: YKY
- Hales, C. (2005). Cinematic interaction: From kinoautomat to cause and effect. *Digital Creativity*. Vol 16, pp. 54-64
- Hall, S. (1997). İdeoloji ve İletişim Kuramı. (Çev: A. Gürata). S. İrvan (Der.) *Medya, Kültür, Siyase* içinde. Ankara: Ark Yayınevi
- Hammes, E. A. (2016). *Glorifying the Simple Life: Analyses of Socio-Psychological Constructs in the Context of Reality TV*. Wiesbaden: Springer Gabler.
- Hand, R.J. (2021). Reflected Anxieties and Projected Dystopias: Black Mirror, Domestic Media and Dark Fantasy. M. Gibson C. Carden (Ed.). In *The Moral Uncanny in Black Mirror*. Palgrave Macmillan. (eBook) <https://doi.org/10.1007/978-3-030-47495-9>
- Hans, S. (2018). Searching review – a hi-tech mystery without its finger on the button. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/film/2018/sep/02/searching-film-review>
- Hantke, S. (2015). Network Anxiety: Prefiguring Digital Anxieties in the American Horror Film. L. Blake, X.A. Reyes (Ed.). In *Digital Horror: Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon*. London: Bloomsbury Publishing
- Harrington, R. (2012). *Creating DSLR video: from snapshots to great shots*. Berkeley: Peachpit Press.

- Harris, A. (2018). Review: In 'Searching,' a Clever Conceit and John Cho as Leading Man. *New York Times*. <https://www.nytimes.com/2018/08/23/movies/searching-review-john-cho.html>
- Harris, A., M. Lyons and M. Ryan. (2019), "Bandersnatch' Has Many Paths, but Do Any of Them Add Up to Anything?" *The New York Times*, 4 January. <https://www.nytimes.com/2019/01/04/arts/television/bandersnatch-black-mirror-netflix.html>.
- Harvey, D. (1997). *Postmodernliğin Durumu*. (Çev: S. Savran). İstanbul: Metis Yayınları
- Hassan, R. (2020). *The Condition of Digitality: A Post-Modern Marxism for the Practice of Digital Life*. London: University of Westminster Press.
- Haton, J.P. and Haton, M.C. (1991). *Yapay Zeka*. (Çev: A. Ekmekçi, A. Türker). İstanbul: İletişim Yayınları
- Havens, T. and Stoldt, R. (2023). Streaming Channel Brands as Global Meaning System. D. Johnson (Ed.). In *From Networks to Netflix: A Guide to Changing Channels*. New York and London: Routledge.
- Hedblom, D. and Hageback, N. (2022). *AI for Digital Warfare*. Boca Raton, London and New York: CRC Press.
- Heidegger, M. (2004). *Varlık ve Zaman*. (Çev: A. Yardımlı). İstanbul: İdea Yayınevi.
- Held, D., McGrew A., Goldblatt, D. and Perraton, J. (2003). Rethinking Globalization. D. Held, A. McGrew (Ed.). In *The Global Transformations Reader*. Cambridge: Polity Press
- Held, D. and McGrew A. (2003) The Great Globalization Debate: An Introduction. D. Held, A. McGrew (Ed.). In *The Global Transformations Reader*. Cambridge: Polity Press
- Heritage, S. (2018). Black Mirror's Bandersnatch: Charlie Brooker's meta masterpiece. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/dec/28/black-mirrors-bandersnatch-charlie-brookers-meta-masterpiece>
- Hızal, S. (2012). *Amatör Kamera Gerçekliği*. İstanbul: Agora.
- Hill, D. (2019). Foreword. In *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge, London: The MIT Press.
- Hinduja, S. and Patchin, J. W. (2010). Bullying, Cyberbullying, and Suicide. *Archives of Suicide Research*. 14 (3): 206–221.
- Holmes, L. (2018). 'Black Mirror: Bandersnatch' Makes You Choose Your Own Adventure. *NPR*. <https://www.npr.org/2018/12/28/680671691/black-mirror-bandersnatch-makes-you-choose-your-own-adventure>

- Horkheimer, M. (2002). *Critical Theory: Selected Essays*. (Transl: M.J. O'Connell and Others). New York: Continuum.
- Horkheimer, M. ve Adorno, T. (2014). *Aydınlanmanın Diyalektiği*. (Çev: N. Ülner, E. Karadoğan). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- James, E. (2016). Black Mirror season 3: creator Charlie Brooker discusses political polarization, artificial intelligence, and his new season. *Vox*. <https://www.vox.com/culture/2016/10/17/13279528/black-mirror-season-3-netflix-preview-interview>
- James, H. (2021). *The War of Words: A Glossary of Globalization*. New Haven & London: Yale University Press.
- James, P. and Steger, M.B. (2016). Globalization and Global Consciousness: Levels of Connectivity. R. Robertson, D. Buhari-Gulmez (Ed.). In *Global Culture: Consciousness and Connectivity*. New York: Routledge.
- Jameson, F. (1998). *Kültürel Dönemeç*. (Çev: K. İnal). Ankara: Dost Kitabevi.
- Javadi, S. (2018). Searching: On the Cultural and Sociopolitical Implication of Social Media. *Markets, Globalization & Development Review*: Vol. 3: No. 3, Article 9.
- Jenkins, H. (2016). *Cesur Yeni Medya: Teknolojiler ve Hayran Kültürü* (Çev: N. Yeğengil). İstanbul: İletişim
- Jenkins, H., Ford, S. and Green, J. (2013). *Spreadible Media: Creating Value and Meaning in Networked Culture*. New York and London: New York University Press
- Jennings, J. (2015). *The High-Speed Company: Creating Urgency and Growth in a Nanosecond Culture*. New York: Penguin Group.
- Jentsch, E. (2019). *Tekinsizliğin Psikolojisi Üzerine*. (Çev: H. Şahin). İstanbul: Laputa Kitap.
- Jones, M.L. (2021). Programming. A. Blair, P. Duguid, A. Goeing, G. Grafton (Ed.) In *Information: A Historical Companion*. Princeton and Oxford: Princeton University Press.
- Kaplan, E. A. (2005). *Trauma Culture*, New Brunswick, New Jersey and London: Rutgers University Press
- Kelleher, J.D. (2019). *Deep Learning*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Kelly, A.G. (2011). *Our Biometric Future: Facial Recognition Technology and the Culture of Surveillance*. New York and London: NYU Press.
- Kenneth, G. (2011). *Puppet: An Essay on Uncanny Life*. Chicago: The University of Chicago Press.

- Keslassy, E. (2018). Cannes: Thierry Fremaux Explains Fest's Thinking on Red Carpet Selfie Ban, Netflix Policy and #Metoo. *Variety*. <https://variety.com/2018/film/news/cannes-film-festival-thierry-fremaux-red-carpet-selfies-1202735264/>
- Kılıç, L. (2000). *Görüntü Estetiği*. İstanbul: İnkılap Kitabevi
- King, G. (2005). Introduction: The Spectacle of the Real. G. King (Ed.). In *The Spectacle of the Real: From Hollywood to 'Reality' TV and Beyond*. Bristol, Portland: Intellect
- King, M. (2022). Harmful biases in artificial intelligence. *The Lancet Psychiatry*, Vol:9, Issue:11, Page: e48
- Kline, S., Dyer-Witheford, N. and Peuter, G. (2003). *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. London: McGill-Queen's University.
- Knight, R. (2019). Bandersnatch: The Works That Inspired the 'Black Mirror' Interactive Feature. *The Hollywood Reporter*.
- Knorr Cetina, K. (2009). The Synthetic Situation: Interactionism for a Global World. *Symbolic Interaction*, Vol. 32, No.1 (Winter 2009), pp. 61-87
- Knorr Cetina K. and Bruegger, U. (2002). Global Microstructures: The Virtual Societies of Financial Markets. *American Journal of Sociology*, Vol.107 No.4, pp. 905-950
- Kolektif. (2017). *Düşünen Makineler: Yaklaşan Yapay Zeka Çağı ve İnsanlığın Geleceği*. (Çev: S. Öksüz). İstanbul: Say Yayınları.
- Kurzweil, R. (1999). *The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence*. New York: Penguin Books.
- Kurzweil, R. (2012). *How to Create A Mind*. New York: Viking Book.
- Laine, T. (2011). *Feeling Cinema: Emotional Dynamics in Film Studies*, New York: Continuum International Publishing Groups
- Lasch, C. (1979). *The Culture of Narcissim*, New York: W. W. Norton and Co.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press
- Latour, B. (2008). *Biz Hiç Modern Olmadık*. (Çev: İ. Uysal). İstanbul: Norgunk Yayıncılık
- Latour, B. (2021). *After Lockdown: Metamorphosis*. (Transl: J. Rose). Cambridge: Polity Press.
- Laurent, O. (2017). How Snapchat, Instagram and Apple Are Reinventing Photography Forever. *Time*. <http://time.com/4659058/snapchat-instagram-apple-photography/>

- Lay, C. and Johnson D. K. (2020). *Bandersnatch: A Choose-Your-Own Philosophical Adventure*. D. K. Johnson (Ed.). In *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. New Jersey: Wiley Blackwell
- Lee, E.A. (2019). *Dijital Ruh: İnsan ve Teknoloji Arasındaki Yaratıcı Ortaklık*. (Çev: A. Uysal, G. Uysal). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları
- Lee, S. (2022). Free Will in Black Mirror Bandersnatch. D. Shaw, K. Marshall, J. Rocha (Ed.). In *Philosophical Reflections on Black Mirror*. London and New York: Bloomsbury Academic.
- Lefebvre, L.E. (2017). Phantom Lovers: Ghosting as a Relationship Dissolutin Strategy in the Technological Age. N.M. Punyanunt-Carter, J.S. Wrench (Ed.). In *The Impact of Social Media Modern Romantic Relationships*. New York, London: Lexington Books
- Lehne, M. and Koelsch, S. (2015). Toward a general psychological model of tension and suspense. *Frontier Psychology*. 6:79. Doi: [10.3389/fpsyg.2015.00079](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00079)
- Lemire, C. (2018) Searching. *Roger Ebert*.
<https://www.rogerebert.com/reviews/searching-2018>
- Lemma, A. (2017). *Digital Age, on the Couch: Psychoanalytic Practice and New Media*. London, NY: Routledge.
- Lemov, R. (2021). Cybernetics/Feedback. A. Blair, P. Duguid, A. Goeing, G. Grafton (Ed.) In *Information: A Historical Companion*. Princeton and Oxford: Princeton University Press.
- Lenoir, B. (2005). *Sanat Yapıtı* (Çev: A. Derman). İstanbul: YKY
- Leung, L. (2008). Introduction. L. Leung (Ed.). In *Digital Experience Design: Ideas, Industries, Interaction*. Bristol and Chicago: Intellect.
- Leys, R. (2014). *Trauma: A Genealogy*, Chicago and London: The University of Chicago Press
- Li, S. and Jain, A.K. (2005). Introduction. S. Li, A.K. Jain (Ed.) In *Handbook of Face Recognition*. New York: Springer.
- Licklider, J.C.R. (1960). Man-Computer Symbiosis. *IRE Transactions on Human Factors in Electronics*, Volume HFE-1, pages 4-11
- Livingstone, S. (2009). *Children and the Internet: Great Expectations, Challenging Realities*. Malden, MA: Polity Press.
- Lobato, R. (2019). *Netflix Nations: The Geography of Digital Distribution*. New York: New York University Press.

- Lowry, B. (2018). Black Mirror' plays gimmicky game with 'Bandersnatch'. *CNN*. <https://edition.cnn.com/2018/12/28/entertainment/black-mirror-bandersnatch-review/index.html>
- Lundemo, T. (2018). Digital Technologies and the End(s) of Film Theory. H. Vaughan and T. Conley (Ed.) In *The Anthem Handbook of Screen Theory*. New York: Anthem Press
- Macaskill, W. (2022). *What We Owe The Future*. New York: Basic Books.
- MacCormick, J. (2012). *Nine Algorithms That Changed The Future*. Princeton and Oxford: Princeton University Press.
- Macnab, G. (2018) Searching review: Highlights the strengths and limitations of a new genre. *Independent*. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/reviews/searching-reviews-cast-john-cho-thriller-computer-screen-director-trailer-a8511796.html>
- Manovich L. (2002). *The Language of New Media*. Cambridge and London: MIT Press
- Manovich, L. (2013). *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Manovich, L. (2016). *Instagram and Contemporary Image*. (E-Book) <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>
- Manovich, L. (2018). 100 Billion Data Rows per Second: Media Analytics in the Early 21st Century. *International Journal of Communication*, Vol.12(2018), 473–488
- Manovich, L. (2018). *AI Aesthetics*. Moscow: Strelka Press.
- Mansell, R. (2021). European Responses to (US) Digital Platform Dominance. D. Yong Jin (Ed.). In *The Routledge Handbook of Digital Media and Globalization*. New York and London: Routledge.
- Marx, K. (2011). *Kapital: Ekonomi Politiğin Eleştirisi, Cilt: 1*. (Çev: M. Selik, N. Satlıgan). İstanbul: Yordam Kitap
- Marx, K., Engels, F. (2004). *Alman İdeolojisi*. (Çev: S. Belli). Ankara: Sol Yayınları
- Marx, K. and Engels, F. (2008). *Komünist Manifesto ve Hakkında Yazılar*. (Çev: N. Satlıgan, T. Ağaoğlu). İstanbul: Yordam
- Marx, K. and Engels, F. (2018). *Komünist Manifesto*. (Çev: T. Bora). İstanbul: İletişim.
- Matzkin, M. A. (1976). *The Super 8 filmmaker's handbook*. London and New York: Focal Press
- Mayr, O. (1986). *Authority, Liberty & Automathic Machinery in Early Modern Europe*. Baltimore and London: The John Hopkins University Press.

- McFarlane, A. (2002). *Cyberpunk Culture and Psychology: Seeing through the mirrorshades*. London and New York: Routledge.
- McGrath, R. (2018). 'Bandersnatch': These Funny Tweets Sum Up The Stress Everyone Feels Watching The New 'Black Mirror'. *Huffington Post*. December 31. https://www.huffingtonpost.co.uk/entry/bandersnatch-black-mirror-tweets-spoilers_uk_5c289c1ce4b0407e9083771b
- McIntyre, L. (2018). *Post-Truth*. Cambridge: The MIT Press.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: The MIT Press.
- McManus, P. (2022). *Critical Theory and Dystopia*. Manchester: Manchester University Press.
- Mead, G.H. (1972). *Mind, Self, and Society: From the Standpoint a Social Behaviorist*. Chicago ve Londra: University of Chicago Press.
- Mead, G.H. (1972). *Mind, Self and Society*. London, Chicago: The University of Chicago Press.
- Meredith, J., Giles, D. and Wyke J.P.S. (2021). Introduction: The Microanalysis of Digital Interaction. J. Meredith, D. Giles, J.P.S. Wyke (Ed.) In *Analysing Digital Interaction*. (E-book) Palgrave Macmillan <https://doi.org/10.1007/978-3-030-64922-7>
- Meredith, S. (2018). Facebook-Cambridge Analytica: A timeline of the data hijacking scandal. *CNBC*. <https://www.cnbc.com/2018/04/10/facebook-cambridge-analytica-a-timeline-of-the-data-hijacking-scandal.html>
- Merin, E.L. (2008). *Şizofreni Tanısını Nasıl Koyarız? Şizofreni Terapisi*. I.D. Yalom, S. Vinogradov (Ed.). İstanbul: Prestij Yayınları. S.41-70
- MIT150 Symposium 2011: Brains, Minds & Machines - The Roots of AI, *Cognitive Science* & *Neuroscience*, <https://www.YouTube.com/watch?v=jgbCXBjTpis&t=8481s> (Erişim: 12.10.2022)
- Minsky, L.M. (1967). *Computation: Finite and Infinite Machines*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Mol, A. and Law, J. (1994). Regions, Networks and Fluids. *Social Studies of Science*, Vol. 24, No. 4 (Nov., 1994), pp. 641-671)
- Monaco, J. (2001). *Bir film nasıl okunur?* (Çev: E. Yılmaz). İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Monnet, A.S. (2015). Night Vision in the Contemporary Horror Film. L. Blake. X.A. Reyes (Ed.) In *Digital Horror: Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon*. London: Bloomsbury Publishing

- Mulvey, L. (2004). Visual Pleasure and Narrative Cinema, L. Braudy, M. Cohen, M. (Ed.). In *Film Theory & Criticism*. New York, Oxford: Oxford University Press.
- Mulvey, L. (2012). *Saniyede 24 Kare Ölüm: Durağanlık ve Hareketli Görüntü*. (Çev: S. Dingiloğlu). İstanbul: Doruk Yayınları
- Nahin, P.J. (2013). *The Logician and the Engineer: How George Boole and Claude Shannon Created the Information Age*. Princeton and Oxford: Princeton University Press
- Nee, C. R. (2021). Wild, stressful, or stupid: Que es Bandersnatch? Exploring user outcomes of Netflix's interactive Black Mirror episode. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. Vol. 27(5) 1488–1506
- Negri, A. and Hardt, M. (2015). *İmparatorluk*. (Çev: A. Yılmaz). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Neiman, S. (2009). *Modern Düşüncede Kötülük: Alternatif bir felsefe tarihi*. (Çev: A. Sargüney). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Neuman, W. L. (2016). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri 1-2*. Ankara: Yayın Odası.
- Neumann, J. V. (2016). Some of the Problems Concerning Digital Notions in the Central Nervous System. C. Pias (Ed.). In *Cybernetics: The Macy Conferences 1946-1953 Transactions*. Berlin: Diaphanes.
- Nietzsche, F. (2005). *Müziğin Ruhundan Tragedyanın Doğuşu*. (Çev: İ. Z. Eyüboğlu). İstanbul: Say Yayınları.
- Nikolaou, D. (2017). Does cyberbullying impact youth suicidal behaviors?. *Journal of Health Economics*. 56: 30–46. <https://www.unicef.org/stories/social-media-bad-teens-mental-health>
- Nolan, P. and Slater, G. (2003). The Labour Market: History, Structure and Prospects. P. Edwards (Ed.) In *Industrial Relations: Theory and Practice*. Malden, Oxford: Blackwell Publishing.
- Ohmae, K. (2008). *The Next Global Stage: Challenges and Opportunities in Our Borderless World*. New Jersey: Wharton School Publishing
- Olsenius, R. (2014). *A'dan z'ye dijital video*. (Çev: F. Kurt). İstanbul: National Geographic Society.
- Oppenlaender, J. (2022). The Creativity of Text-to-Image Generation. *Academic Mindtrek*, November 16–18, page: 192-202
- Oskay, Ü. (2014). *Çağdaş Fantazya: Popüler Kültür Açısından Bilim-Kurgu ve Korku Sineması*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

- Özatay, İ.Z. (2017). Ricœur'ün Zaman Felsefesi Bağlamında Yaşama Sanatı Olarak anlatı ve Bir Örnek: Mrs. Dalloway. *Düşünme Dergisi/Journal of Thinking*. Sayı:11 (64-75)
- Özdemir, Ö. (2019). Black Mirror: Bandersnatch – Geleceğin televizyonu mu, reklam oyununu mu? *BBC*. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-46793797>
- Paivio, S. C. and Pascual-Leone, A. (2010). *Emotion-Focused Therapy for Complex Trauma*, Washington: American Psychological Association
- Palmer, R.E. (1969). *Hermeneutics: Interpretation Theory in Schlegel, Dilthey, Heidegger, and Gadamer*. Evanston: Northern University Press.
- Panofsky, E. (2017). *Perspektif: Simgesel Bir Biçim* (Çev: Y. Tükel). İstanbul: Metis
- Parisi, L. (2018). AI Artificial Intelligence. R. Braidotti. M. Hlavajova (Ed.). In *Posthuman Glossary*. London and New York: Bloomsbury.
- Pasachoff, N. (2003). *Alexander Graham Bell: Bağlantı Kurmak*. (Çev: L. Uslu). Ankara: TÜBİTAK
- Peat, F.D. (2002). *From Certainty to Uncertainty: The story of science and ideas in the twentieth century*. Washington: Joseph Henry Press.
- Perez-Montoro, M. (2018). Interaction Experience in Digital News Media. M. Perez-Montoro (Ed.). In *Interaction in Digital News Media: From Principles to Practice*. (E-book). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-96253-5>
- Pérez, E. and Genovesi, S. (2020). Death in Black Mirror How Should We Deal with Our Mortality? D. K. Johnson (Ed.). In *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. New Jersey: Wiley Blackwell
- Peters, B. (2016). Digital. B. Peters (Ed.). In *Digital Keywords. A Vocabulary of Information, Society & Culture*. (Ed.) Princeton and Oxford: Princeton University Press.
- Phillips, A. (2012). *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. New York: McGrawhill
- Polchin, J. (2007). Not Looking At Lynching Photographs. F. Guerin F. ve R. Hallas R. (Ed.). In *The Image And The Witness: Trauma, Memory And The Visual Culture*. London: Wallflower Press
- Poster, M. (1990). *The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context*. Chicago: University of Chicago Press.
- Poster, M. (2012). Global Media and Culture. A. Aneesh, L. Hall and P. Petro (Ed.). In *Beyond Globalization: Making new worlds in media, art, and social practices*. New Brunswick: Rutgers University Press.

- Prince, S. (1996). True lies - perceptual realism, digital images, and film theory. *Film Quarterly*, 49(3), 27-37.
- Quinn, K. (2019). Bandersnatch: The Netflix show everyone is talking about, but is it any good?. *The Sydney Morning Herald*. <https://www.smh.com.au/entertainment/tv-and-radio/bandersnatch-the-netflix-show-everyone-is-talking-about-but-is-it-any-good-20190101-p50p3i.html>
- Rahman, A. (2018). Why 'Searching' Team Turned It Down Multiple Times. *Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/making-searching-starring-john-cho-1129417/>
- Ranciere, J. (2012). *Estetiğin Huzursuzluğu: Sanat Rejimi ve Politika*. (Çev: A. Kılıç). İstanbul: İletişim
- Richards, O. (2018) Searching Review. *Empire*. <https://www.empireonline.com/movies/reviews/searching-review/>
- Ricker, T. (2016). Elon Musk: We are Already Cyborgs. <https://www.theverge.com/2016/6/2/11837854/neural-lace-cyborgs-elon-musk>
- Ricœur, P. (1989). Existence and Hermeneutics. D. Idhe (Ed.) In *The Conflict of Interpretations*. (Transl: K. McLaughlin). London: The Athlone Press.
- Ricœur, P. (2005). *Zaman ve Anlatı – Bir: Zaman, Olay Örgüsü, Üçlü Mimesis*. (Çev: M. Rifat, S. Rifat, A. Altınörs). İstanbul: YKY
- Ricœur, P. (2007). *Yoruma Dair: Freud ve Felsefe*. (Çev: N. Alpay). İstanbul: Metis.
- Ricœur, P. (2013). *Zaman ve Anlatı – Dört: Anlatılan (Öykülenen) Zaman*. (Çev: Umur Öksüzan, A. Altınörs). İstanbul: YKY
- Robertson, R. (1990). Mapping the Global Condition. M. Featherstone (Ed.) In *Global Culture: Nationalism, globalization and modernity*. London: Sage Publications.
- Robins, K. (1999). *İmaj: Görmenin Kültür ve Politikası*. (Çev: N. Türkoğlu). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Robinson, D. (2008). Analog. M. Fuller (Ed.). In *Software Studies: A Lexicon*. Cambridge, MA: MIT Press. (21–31)
- Rodowick, D.N. (2007). *The Virtual Life of Film*. Cambridge: Harvard University Press
- Romano, N. (2017). Cannes jury president denounces Netflix amid awards debate. *Entertainment Weekly*. <https://ew.com/movies/2017/05/17/cannes-pedro-almodovar-netflix/>
- Romele, A. (2020). *Digital Hermeneutics: Philosophical Investigations in New Media and Technology*. London, New York: Routledge

- Roose, K. (2022). An A.I.-Generated Picture Won an Art Prize. Artists Aren't Happy. *New York Times*. Sep.2,2022
- Rosen, J. (2004). *The Naked Crowd Reclaiming Security and Freedom in an Anxious Age*. New York: Random House
- Rosenberg, D. (2021). Search. A. Blair, P. Duguid, A. Goeing, G. Grafton (Ed.) In *Information: A Historical Companion*. Princeton and Oxford: Princeton University Press.
- Roth, C. and Hartmut K. (2019). Bandersnatch, Yea or Nay? Reception and User Experience of an Interactive Digital Narrative Video. In *TVX '19: Proceedings of the 2019 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video*, New York: Association for Computing Machinery. 247–54.
- Rowney, J.A. (2018). Black Mirror's Bandersnatch Game was real – and truth about Jerome F. Davies. *Mirror*. <https://www.mirror.co.uk/film/black-mirrors-bandersnatch-game-real-13785695>
- Rubin, P. (2018). How The Surprise New Interactive Black Mirror Came Together. *Wired*. <https://www.wired.com/story/black-mirror-bandersnatch-interactive-episode/>
- Ryan, J. (2019). *İnternetin Geçmişi ve Dijital Gelecek*. (Çev: B. Keleş). Ankara: TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları
- Sakar, B. (2022). Televizyonda ve Dijital Platformlarda Yayınlanan Sinema Filmleri Analiz Raporu. (Yayınlanmamış SEYAP raporu). (14.05.2022)
- Sapolsky, R.M. (2019). *Zebralar Neden Ülser Olmaz? Stres, stresle ilgili hastalıklar ve stresle baş etme üzerine güvenilir bir rehber*. (Çev: N. H. Şahin). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları
- Sarvas, R. and Frohlich, D. R. (2011). *From Snapshots to Social Media - The Changing Picture of Domestic Photography*, London: Springer
- Sassoon, J. (2004). Photographic Materiality in the Age of Digital Reproduction. E. Edwards, J. Hart (Ed.). In *Photographs, Objects, Histories: On the Materiality of Images*. London: Routledge
- Say, C. (2018). *50 Soruda Yapay Zeka*. İstanbul: Bilim ve Gelecek Kitaplığı.
- Schneider, S. (2022). *Yapay Sen: Yapay Zeka ve Zihnin Geleceği*. (Çev: T. Tosun). İstanbul: Tellekt.
- Schroeder, R. (2018). *Social Theory after the Internet: Media, Technology and Globalization*. London: UCL Press.
- Schwam, S. (2000). *Making of 2001: A Space Odyssey*. New York: Random Publishing Group.

- Schwarz, J.A. (2019). Umwelt and individuation: Digital signals and technical being. A. Lagerkvist (Ed.). In *Digital Existence: Ontology, ethics and transcendence in digital culture*. New York: Routledge.
- Sconce, J. (2000). *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*. Durham: Duke University Press.
- Searle, J.R. (2003). *Minds, Brains and Science*. Cambridge: Harvard University Press.
- Searle, J.R. (2004). *Mind: A Brief Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Sennett, R. (2010). *Karakter Aşınması*. (Çev: B. Yıldırım). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Sennett, R. (2011). *Yeni Kapitalizmin Kültürü*. (Çev: A. Onacak). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Serafinelli, E. (2018). *Digital Life on Instagram: New Social Communication of Photography*. Bingley: Emerald Publishing.
- Shannon, C.E. (1948). A Mathematical Theory of Communication. *The Bell System Technical Journal*, Vol. 27, pp. 379–423, 623–656
- Shannon, M. L. (2018). Black Mirror: Bandersnatch' Review: Groundbreaking Choose-Your-Own Adventure Storytelling. *IndieWire*.
<https://www.indiewire.com/2018/12/black-mirror-bandersnatch-review-groundbreaking-interactive-fun-netflix-spoilers-1202031049/>
- Siefkes, C. (2012). Beyond Digital Plenty. *Journal of Peer Production*. Issue #1 Productive Negation. (<https://keimform.de/2012/beyond-digital-plenty-1/>) (Erişim: 08/06/2022)
- Siemens, G. (2006). *Knowing Knowledge*. Lulu.com ISBN 978-1-4303-0230-8
- Simmel, G. (2009). Metropol ve Zihinsel Yaşam. *Cogito*. Sayı:8. İstanbul: YKY
- Singh, G. (2019). *The Death of Web 2.0. Ethics, Connectivity and Recognition in the Twenty-First Century*. London and New York: Routledge.
- Sipser, M. (2013). *Introduction to the Theory of Computation*. Boston: Cengage Learning
- Smith D. and Alexander R. (1988). *Fumbling the Future: How Xerox Invented, Then Ignored the First Personal Computer*. New York: William Morow and Company.
- Smith, A. (2007). *An Inquiry into the Nature and Causes of The Wealth of Nations*. J. B. Wight (Ed.). Hampshire: Harriman House
- Smyrnaio, N. (2018) *Internet Oligopoly: The Corporate Takeover of Our Digital World*. Bingley: Emerald Publishing.
- Soni, J. and Goodman, R. (2017). *A Mind At Play: How Claude Shannon Invented The Information Age*. New York, London: Simon & Schuster.

- Sontag, S. (2005). *Fotoğraf Üzerine*. (Çev: O. Akinhay), İstanbul: Agora.
- Sparks, C. (2007). *Globalization, Development, and the Mass Media*. Los Angeles: Sage Publications
- Spencer, K.A. (2019). Mired in self-referential cliché, "Bandersnatch" can't transcend its form. *Salon*. <https://www.salon.com/2019/01/01/mired-in-self-referential-cliche-bandersnatch-cant-transcend-its-form/>
- Staples W.G. (2014). *Everyday Surveillance: Vigilance and Visibility in Postmodern Life*. Lanham, New York and Plymouth: Rowman & Littlefield Publishers.
- Steger, M.B. (2009). *Globalisms: The Great Ideological Struggle of the Twenty-First Century*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers Inc.
- Sterne, J. (2016). Analog. B. Peters (Ed.). In *Digital Keywords. A Vocabulary of Information, Society & Culture*. Princeton and Oxford: Princeton University Press.
- Stiegler, B. (1998). *Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus*. (Transl: R. Beardsworth, G. Collins). Stanford: Stanford University Press.
- Stiegler, B. (2011). Digital as Bearer of Another Society. (Transl: D. Ross). *Digital Transformation Review*. No:1
- Stiegler, B. (2015). *States of Shock: Stupidity and Knowledge in the 21st Century*. (Transl: D. Ross). Cambridge: Polity Press.
- Straubhaar, J. (2021). Cultural Proximity. D. Yong Jin (Ed.) In *The Routledge Handbook of Digital Media and Globalization*. New York and London: Routledge.
- Strause, J. (2018). Black Mirror's' Interactive Film: How to Navigate 'Bandersnatch'. *Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/black-mirror-bandersnatch-charlie-brooker-talks-interactive-movie-1171496/>
- Striphas, T. (2021). Algorithms. A. Blair, P. Duguid, A. Goeing, G. Grafton (Ed.). In *Information: A Historical Companion*. Princeton and Oxford: Princeton University Press.
- Sutton, D., Brind, S. and McKenzie, R. (2007). Introduction. D. Sutton (Ed.). In *The State of the Real: Aesthetics in the Digital Age*. London and New York: I.B. Tauris.
- Svendsen, L.H. (2017). *Korkunun Felsefesi*. (Çev: M. Erşen). İstanbul: Redingot.
- Sweeney, T. and Joy, S. (2019). Change Your Past, Your Present, Your Future? Interactive Narratives and Trauma in Bandersnatch. T. McSweeney (Ed.). In *Through the Black Mirror: Deconstructing the Side Effects of the Digital Age*. S. Palgrave Macmillan (eBook) <https://doi.org/10.1007/978-3-030-19458-1>
- Swingle, M. K. (2019). *i-Minds 2.0: How and Why Constant Connectivity Is Rewiring Our Brains and What to Do About It*. (EPUB: New Society Publishers).

- Taylor, C. (1975). *Hegel*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Thacker, E. (2014). Dark Media. A.R. Galloway, E. Thacker, M. Wark (Ed.) In *Excommunication: Three inquiries in media and mediation*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Thompson, J.B. (2003). The Globalization of Communication. D. Held, A. McGrew (Ed.). In *The Global Transformations Reader*. Cambridge: Polity Press
- Thussu, D.K. (2015). *Mapping Global Media Flow and Contra-Flow*. F. J. Lechner, J. Boli (Ed.) In *The Globalization Reader*. Oxford: Blackwell Publishing
- Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. New York: Bantam Books
- Tokheim, R. and Hoppe, P.E. (2022). *Digital Electronics: Principles and Applications*. New York: McGraw Hill LLC.
- Tomlinson, J. (2007). *The Culture of Speed: The Coming of Immediacy*. London: Sage Publications.
- Tomlison, J. (2004). *Küreselleşme ve Kültür*. (Çev: A. Eker). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Travers, P. (2018). ‘Searching’ Review: High-Tech Thriller Delivers Old-Fashioned Chills. *Rolling Stone*. <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-reviews/searching-movie-review-713128/>
- Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéos*. Paris: La Découverte.
- Tudor, A. (2014). *Image And Influence: Studies in the Sociology of Film*. London, New York: Routledge.
- Turing, A. (1950). Computing Machinery and Intelligence. *Mind a Quarterly Review of Psychology and Philosophy*. Vol. LIX. No. 236. (page 433-460)
- Turing, A. M. (1936). On Computable Numbers, With An Application to Entscheidungsproblem. *Proceedings of the London Mathematical Society*. Volume s2-42, Issue 1 p. 230-265
- Turing, A. M. (1950). Computing Machinery and Intelligence. *Mind*. 59 (433–60). URL: <https://www.jstor.org/stable/10.1525/si.2009.32.1.61>
- Turkle, S. (1995). *Life On The Screen: Identity in the age of internet*. New York: Touchstone.
- Turkle, S. (2005). *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Cambridge, London: The MIT Press.
- Utichi, J. (2019). Charlie Brooker & Annabel Jones On The “Huge Undertaking” Of Creating Interactive ‘Black Mirror: Bandersnatch’ Episode — Deadline Disruptors. *Deadline*. <https://deadline.com/2019/05/black-mirror-bandersnatch-charlie-brooker-annabel-jones-disruptors-interview-1202610099/>

- Vaidhyanathan, S. (2021). Social Media. A. Blair, P. Duguid, A. Goeing, G. Grafton (Ed.). In *Information: A Historical Companion*. Princeton and Oxford: Princeton University Press.
- Van Dijk, J. (2016). *Ağ Toplumunu*. (Çev: Ö. Sakin). İstanbul: Kafka
- Veel, K. (2021). Latent Memory, Responsibility and Architecture of Interaction. M. Gibson, C. Carden (Ed.). In *The Moral Uncanny in Black Mirror*. Palgrave Macmillan. (eBook) <https://doi.org/10.1007/978-3-030-47495-9>
- Vial, S. (2018). Ontophany Theory: Historical Phenomenology of Technology and Digital Age. B. Bensaude-Vincent, X. Guchet, S. Loeve (Ed.) In *French Philosophy of Technology: Classical Readings and Contemporary Approaches*, Cham: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-89518-5>
- Vial, S. (2019). *Being and the Screen: How the Digital Changes Perception*. (Transl: P. Baudoin). Cambridge and London: The MIT Press.
- Vincent, J. (2015). EU countries will be able to stop kids under 16 from using social media without permission. *Verge*. <https://www.theverge.com/2015/12/15/10230022/eu-internet-age-of-consent-16-13>
- Virilio, P. (1998). *Hız ve Politika*. (Çev: M. Cansever). İstanbul: Metis Yayınları
- Virilio, P. (2005). *The Information Bomb*. London and New York: Verso
- Virilio, P. (2012). *The Great Accelerator*. (Transl: J. Rose). Cambridge: Polity Press.
- Wagner, P. (2003). *Modernliğin Sosyolojisi*. (Çev: M. Küçük). İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Weiner, N. (2019). *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Welsh, D. (2019). 'Black Mirror' Creators Charlie Brooker And Annabel Jones Take On 'Bandersnatch' Critics. *Huffington Post*. https://www.huffingtonpost.co.uk/entry/black-mirror-charlie-brooker-annabel-jones_uk_5c362678e4b070b69ae0262b
- Welsh, D. (2019b). Bandersnatch's Fionn Whitehead Reveals The Scene He's 'Annoyed' Was Cut, And What It Was Really Like To Film. *Huffington Post*. https://www.huffingtonpost.co.uk/entry/fionn-whitehead-black-mirror-bandersnatch-interview_uk_5c35d65ee4b0dbd06601f2fd
- West, D. (1998). *Kıta Avrupası Felsefesine Giriş*. (Çev: A. Cevizci). İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Wheeler, P. (2005). *Practical Cinematography*. Oxford: Focal Press

- White, M. (2022). *Touch Screen Theory: Digital Devices and Feelings*. Cambridge, London: The MIT Press
- Whitty, M.T. and Young, G. (2016). *Cyberpsychology: the study of individuals, society and digital technologies*. BPS Textbooks.
- Wieczorek, S., Filipiak, D. and Filipowska, A. (2018). Semantic Image-Based Profiling Users' Interest with Neural Networks. *Studies on the Semantic Web*. Vol 36:(179-190)
- Wiggins, B.E. (2019). *The Discursive Power of Memes in Digital Culture: Ideology, Semiotics, And Intertextuality*. London, New York: Routledge.
- Williams, A. (2017). *History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction*. Boca Raton: Taylor and Francis.
- Williams, R. (1977). *Marxism and Literature*. Oxford, New York: Oxford University Press.
- Williams, Z. (2022). Charlie Brooker: 'Mr Dystopia? That makes me sound like a wrestler. *Guardian*. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2022/feb/21/charlie-brooker-interview-black-mirror-cat-burglar>
- Winnicott, D.W. (1998). *Oyun ve Gerçeklik*. (Çev: T. Birkan). İstanbul: Metis Yay.
- Wong, J.C. (2019). Facebook to be fined \$5bn for Cambridge Analytica privacy violations – reports *Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2019/jul/12/facebook-fine-ftc-privacy-violations>
- Wood, A. (2007). *Digital Encounters*. New York: Routledge.
- Wölfflin, H. (1995). *Sanat Tarihinin Temel Kavramları* (Çev: H. Örs). İstanbul: Remzi Kitabevi
- Xiang, C. (2022). Artists Are Revolting Against AI Art on ArtStation. *Vice*, (December 14, 2022)
- Yıldırım, A ve Şimşek, H. (2006). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yin, R. K. (1994). Designing Single-and Multiple-Case Studies. N. Bennett, R. Glatter (Ed.). In *Improving Educational Management: Through Research and Consultancy*, London: Sage Publications. 135–155.
- Yin, R.K. (2003). *Case Study Research: Design and Methods*. London: Sage Publications
- Yong Jin, D. (2020). *Globalization and the Media in the Digital Platform Age*. New York: Routledge

- Youyou, W. Kosinski and M., Stillwell, D. (2015). Computer-based personality judgments are more accurate than those by made humans. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, Vol.112, (1036–1040)
- Yue, C.A. (2022). The paradox of using public social media for work: The influence of after-hours work communication on employee outcomes. *Journal of Business Research*, Vol. 149. Pages 748-759
- Zalloua, Z. (2021). *Being Posthuman: Ontologies of the Future*. London: Bloomsbury.
- Zettle, H. (2011). *Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics*. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Zizek, S. (2011). *Kırılğan Temas*. (Çev: T. Birkan). İstanbul: Metis Yayınları
- Zizek, S. (2018) *Kendini Tutamayan Boşluk: İktisadi-Felsefi Köşelikler*. (Çev: B. E. Aksoy). İstanbul: Metis Yay.
- Zonana, V. F. (1992). This Movie Requires a Pistol Grip: ‘I’m Your Man,’ billed as the first truly interactive motion picture, debuts. *Los Angles Times*. 23 Dec. 1992

Web Siteleri

- <https://720pizle5.com/kategori/bilim-kurgu-filmleri.html/page/17/> (Erişim, 02.05.2023)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Confirmation_holism (Erişim, 06.06.2023)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Duhem%E2%80%93Quine_thesis (Erişim, 06.06.2023)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Philip_K._Dick (Erişim, 06.06.2023)
- <https://mubi.com/films/black-mirror-bandersnatch> (Erişim: 01.04.2023)
- <https://www.fullhdfilmizlesene.pw/film/kayip-araniyor-izle-1/> (Erişim, 06.06.2023)
- <https://www.hdfilmcehennemi.life/kayip-araniyor-izle-hd-hdf-4/> (Erişim, 06.06.2023)
- <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/black-mirror-bandersnatch-real-life-works-influences-1173330/> (Erişim, 06.06.2023)
- https://www.imdb.com/title/tt9495224/ratings/?ref_=tt_ov_rt (Erişim: 28.03.2023)
- https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?ref_=tt_urv (Erişim: 01.04.2023)
- <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1992-12-23-mn-2336-story.html> (Erişim,06.06.2023)
- https://www.rottentomatoes.com/m/black_mirror_bandersnatch/reviews (Erişim: 01.04.2023)

https://www.rottentomatoes.com/m/searching_2018/reviews?type=top_critics(Erişim, 06.06.2023)

<https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/> (Erişim, 06.06.2023)

<https://www.vice.com/en/article/ake9me/artists-are-revolt-against-ai-art-on-artstation> (Erişim, 06.06.2023)

<https://www.YouTube.com/watch?v=0r1TB-zkkgY> (Erişim, 06.06.2023)

<https://www.YouTube.com/watch?v=19OxgyyHQS0> (Erişim, 06.06.2023)

https://www.YouTube.com/watch?v=7aV8J9QcJ_k (Erişim, 06.06.2023)

<https://www.YouTube.com/watch?v=qxuONWbPYIM> (Erişim: 01.04.2023)

<https://www.YouTube.com/watch?v=XLuHEqGoSKc> (Erişim, 06.06.2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=TX9qSaGXFyg> (Erişim, 07.06.2023)

EK-1 Bahsedilen Filmler Listesi (Alfabetik)

- *2001: A Space Odyssey* (1968) Yön: Stanley Kubrick
- *A Man With A Movie Camera* (1929) Yön: Dziga Vertov
- *All Watched Over By Machines of Loving Grace* (2011) Yön: Adam Curtis
- *Aşk Taktikleri* (2022) Yön: Emre Kabakusak
- *Black Mirror, Hated in the Nation* (2016)Yön: James Hawes
- *Black Mirror, White Christmas* (2014) Yön: Carl Tibbetts
- *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) Yön: David Slade
- *Black Mirror: White Christmas* (2014) Yön: Carl Tibbetts
- *Crazy Rich Asians* (2018) Yön: Jon M. Chu
- *Détour* (2017) Yön: Michel Gondry
- *Don't Look Up* (2021) Yön: Adam McKay
- *Host* (2020) Yön: Rob Savage
- *Hypernormalisation* (2016) Yön: Adam Curtis
- *I'm Your Man* (1992) Yön: Bob Bejan
- *Jurrasic Park* (1996) Yön: Steven Spielberg
- *Kinoautomat* (1967) Yön: Raduz Cincera
- *Manhattan* (1979) Yön: Woody Allen
- *Okja* (2017) Yön: Bong Joon Ho
- *Olive* (2011) Yön: Patrick Gilles, Hooman Khalili
- *Paranormal Activity* (2007) Yön: Oren Peli
- *Pretty Woman* (1990) Yön: Garry Marshall
- *Rec* (2007) Yön: Jaume Balagueró, Paco Plaza,
- *Room 237* (2012) Yön: Rodney Ascher
- *Searching* (2018) Yön: Aneesh Chaganty
- *Seeds* (2014) Yön: Aneesh Chaganty
- *Seni Bulacam Oğlum!* (2021) Yön: Gökhan Yıkılkan
- *Social Dilemma* (2022) Yön: Jeff Orlowski
- *Spree* (2020) Yön: Eugene Kotlyarenko
- *Star Wars* (1977) Yön: George Lukas
- *Tangerine* (2015) Yön: Sean Baker

- *Tenet (2020) Yön: Christopher Nolan*
- *Terminator 2: The Judgment Day (1991) Yön: James Cameron*
- *The Blair Witch Project (1999) Yön: Daniel Myrick, Eduardo Sanchez*
- *The Great Hack (2019) Yön: Karim Amer, Jehane Noujaim*
- *The King of Comedy (1982) Yön: Martin Scorsese*
- *The Matrix (1999) Yön: Lana Wachowski, Lilly Wachowski*
- *The Meyerowitz Stories (2017) Yön: Noah Baumbach*
- *The Power of Nightmares: The Rise of the Politics of the Fear (2004) Yön: Adam Curtis*
- *The Twilight Zone, A World of Difference (1960) Yön: Ted Post*
- *To All the Boys I've Loved Before (2018) Yön: Susan Johnson*
- *Unfriended (2014) Yön: Levan Gabriadze*
- *Unfriended: Dark Web (2018) Yön: Stephen Susco*
- *Unsane (2018) Yön: Steven Soderberg*
- *Westworld, The Adversary (2016) Yön: Frederick E. O. Toye*