



Kültür ve İletişim

culture&communication

Yıl: 25 Sayı: 49 (Year: 25 Issue: 49)

Mart 2022-Eylül 2022 (March 2022-September 2022)

E-ISSN: 2149-9098



2022, 25(1): 238-265

DOI:10.18691/kulturveiletisim.998967

****Araştırma Makalesi****

Aygıt-İnsan, İnsansız-Yaşam: Teknolojinin Gölgesinde Bedenin, Duyuların ve Hafızanın Yeniden-Tasarımı*

Sertaç Timur Demir **

Öz

Bu çalışma tekno-sosyal çağın ilişkilerine olabildiğince gerçekçi perspektiften baktığı varsayılan bilim kurgu türü üzerinden eleştirel bir tartışma yapmayı hedeflemektedir. Bu tartışmanın odağında bedene, hafızaya ve duyulara iyiden iyiye nüfuz eden teknolojik aygıtlar ve onların insani nitelikler üzerindeki dramatik izdüşümleri vardır. Makalenin argümanına göre ayırt etmek, merhamet göstermek, reddetmek, hata yapmak, dalgın olmak, görmezden gelmek ve unutmak gibi insana özgü vasıfların yerini gündelik yaşamı otomasyon kültüründe işleten, sürekli uyanık ve dinamik tekno-sistemler almaktadır. İnsanı mekanik akışa eklemleyen bu kültürde şiddet de sterilize edilmek suretiyle belirsizleştirilmektedir. Aygıtlar insan bedenini çevreleyen dış dünyaya değil; bizatihi bedene entegre ve bilinç dışına dönük şekilde tasarlanmaktadır. Özgürlük istencini de bulanıklaştıran bu coşkulu ve hızlı eğilim, uyumak dahil neredeyse tüm alışkanlıkları ve ayrıca duyuları —özellikle de gözü— yeniden formüle etmektedir. Bunun sonucunda bir zamanlar tefekkür ve tahayyülün merkezinde olan duyu(ş)lar teknik olarak araçsallaşmakta ve aygıtların hizmetinde pasif eklentiler haline almaktadır. Bu nitel çalışmada söz konusu yaklaşımlar, son yıllarda oldukça popüler olan *Black Mirror* dizisinin *Senin Tüm Geçmişin* ve *Acımadan Öldürmek* bölümleri ışığında sosyolojik film analizi yöntemiyle incelenmektedir. Bu yöntem filmleri sanat alanına temas eden teknik ve estetik unsurlarından ziyade toplumsal yaşamın yansıması, yorumu veya temsili olarak ele almaktadır. Bu makalede odaklanılan iki bölüm de bu açıdan modern kültürün göstergelerinden olan teknolojik inovasyonların özellikle insan bedeni, hafızası ve duyuları üzerindeki belirleyiciliğini tamamlayıcı tavırla izah etmesi bakımından dikkat çekicidir. Çalışmanın teorik çerçevesini ise modern tekno-kültürel değişimi sosyolojik

* Geliş Tarihi: 22/09/2021. 07/01./2022

** Gümüşhane Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü.
Orcid no: 0000-0002-9420-9416 , stdemir@yahoo.com.

yaklařımın eleřtirel penceresinden analiz eden Gnther Anders, Jean Baudrillard, Zygmunt Bauman, Paul Virilio ve Byung-Chul Han gibi dřnrler oluřturmaktadır.

Anahtar Szckler: Teknoloji, otomasyon, beden, hafıza, duyular.

Human as a Device, Life Without Man: Redesign of The Body, The Senses and The Memory in The Shadow of Technology*

Sertaç Timur Demir **

Abstract

This study aims to make a critical debate through the science fiction genre, which is assumed to look at the relations of the techno-social age from a realistic perspective. The focus of this discussion is the technological devices that penetrate the body, memory and senses and their dramatic projections on human traits. According to the argument of this article, human qualities such as distinguishing, showing mercy, rejecting, making mistakes, being absent-minded, ignoring and forgetting are replaced by constantly awake and dynamic techno-systems that operate in the automation culture of daily life. In this culture, which articulates the human being with the mechanical flow, violence is rendered obscure by being sterilised. Devices are not to the outside world surrounding the human body; it is designed in a way that is integrated with the body and oriented towards the unconscious mind. This intoxicated and rapid trend, which also blurs the will to freedom, reformulates almost all attitudes, including sleeping, as well as the senses—especially of sight. As a result of this, the senses, which were once at the centre of contemplation and imagination, are technically instrumentalised and become passive extensions in the service of devices. In this qualitative study, these approaches are analysed through the method of sociological film analysis and in the light of the episodes of the *Black Mirror* series, *The Entire History of You* and *Men against Fire*, which have been very popular in recent years. This method considers films as reflection, interpretation or representation of social life rather than technical and aesthetic elements that touch the field of art. In this respect, the two episodes focused on in this article in a complementary manner are remarkable in that they explain the decisiveness of technological innovations, which are the indicators of modern culture, especially on the human body, memory and senses. The theoretical framework of this paper consists of thinkers such as Günther Anders, Jean Baudrillard, Zygmunt Bauman, Paul Virilio and Byung-Chul Han who analyse the modern techno-cultural change from the critical perspective of sociological approach.

Keywords: Technology, automation, body, memory, senses.

* Geliş Tarihi: 22/09/2021. 07/01./2022

** Gümüşhane University, Faculty of Communication, Department of Radio, Television and Cinema.
Orcid no: 0000-0002-9420-9416 , stdemir@yahoo.com.

Aygıt-İnsan, İnsansız-Yaşam: Teknolojinin Gölgesinde Bedenin, Duyuların ve Hafızanın Yeniden-Tasarımı

Giriş

Yaşamı insan için konforlu ve yönetilebilir kılma vaadiyle üretilen teknolojiler, bugün itibariyle insanın kendisini önce monitorize sonra da kontrol eden bir egemenlik tavrına evrilmektedir. Bu makale de modern insanın aygıtla ilişkisinin fizikselden zihinsel kaydığını iddia etmekte ve bunun sonucunda yalnızca davranışları değil; irade, duyuş ve düşünce formlarını derinden tayin ettiğini savunmaktadır. Bu bağlamda bir zamanlar dışsal olan teknolojilerle bağın her geçen gün yükselen bir ivmeyle bedene ve varlığa içkin bir hal aldığı öne sürülmektedir (Demir, 2016: 516). Geline nokta teknoloji, bakılan ya da dokunulan yerin ucundaki hedef olmaktan çıkarak; bakışın ve dokunmanın yerini almakta ve belki de bizatihi kendisi olmaktadır. Çip ve implant teknolojileri de kullanıcı ile aygıt arasındaki kurucu anlayışı ters yüz edip teknik mesafeyi sınırlamaktadır.

Bu mesafesizleşme eğiliminde sanki her şey insanın hareket etmesine bile gerek bırakmaksızın doğrudan insana doğru gelmekte (Virilio, 2021: 121), —daha açıkçası insanın içinde büyümektedir. Bunun sonucunda Gerd Leonhard'ın sorduğu “biz mi makinenin içinde, makine mi bizim içimizde yaşıyor” sorusu (2018: 129) anlamlı bir yere oturmaktadır. Özne (kullanıcı) ve nesne (kullanılan) ilişkisinde kaygı verici belirsizliğe ve paradoksal yer değişikliğine neden olan bu eğilim sonucunda hiç kimse elindeki bunca aygıtla tam olarak ne yapacağını veya ne yapması gerektiğini bilememektedir. Benzer ekseninde Albert Caraco da ölüm teknolojilerini yorumlarken, her bir insanın kırk kez öldürülmesine yetecek kadar imkânla ne yapacağımızı bilmediğimizden ve bizim ölüme değil; ölümün bize dönük olduğundan bahsetmektedir (2019: 15). Dolayısıyla şiddet bile, bu çalışmada ele alındığı gibi, teknolojinin ellerinde olabildiğince steril ve neredeyse görünmez bir hal almaktadır.

Bu toplumsal körleşme halini kolektif hafızanın yitimi olarak teorize eden Paul Connerton için de (2014: 15) hayatın anlamı üzerinde köklü değişimler yaşanmaktadır, —ki bu “anlam” çoğunlukla ortak hatıralara yaslanmaktadır—. Teknolojik devrimin ileriye dönük attığı her adım, insanlığın mazisiyle, dolayısıyla kolektif bilinciyle bağını yeniden yapılandırmaktadır. Yani çarpık veya eksik bir

yorumlamayla salt bir kolaylık nesnesi olarak görülen otonom teknolojiler esasında kültürel, duyuşsal ve belleksel dönüşüme öncülük etmektedir. Bu dönüşüm restorasyon şeklinde değil, rekonstrüksiyon olarak cereyan etmektedir. Hiç şüphesiz bu düşünce, önemli ölçüde dayanağını sayısız uygulamayı ortak bir ağ içerisinde birbirine ve kullanıcıya bağlayan akıllı teknoloji devriminden almaktadır.

Ann Winblad'ın öngörüsüne göre (2021: 80-81), önümüzdeki birkaç yıl içinde milyarlarca insan binlerce uygulama ve sensörle ağa bağlanarak "her şeyin interneti"nin bir araya getireceği sayısız cihazın istasyonlarından birine dönüşecek ve giyilebilir teknolojiler üzerinden hem veri alan hem de veri aktaran otonom bir yaşama sahip olacaktır. Marc Goodman da (2016: 326) tüm fiziksel objelerin IP adresine sahip olacağını söylediği bu gelecek tasavvurunda, örneğin evdeki kedinin veya saksının bile bilgi teknolojileri ağının bir parçası olacağını, eskiden sesi çıkmayan şeylerin de kendi hikâye ve geçmişini anlatabileceğini ve kullanım süreci içinde neyin yanlış ve gereksiz olduğunu tayin edebileceğini belirtmektedir. Belli bir devamlılıkta ve otomasyon kültürü içinde işleyecek bu sistemin insanın kendisiyle, zamanla, mekânla, emekle, tabiatla ve diğer insanlarla kurageldiği kadim ilişkiyi nereye götüreceği ise hâlâ çetin bir soru işaretidir.

Parmak ucuyla dokunarak ya da dokunmaksızın bakışla yönetilen, bedene temasla aktive edilen ve verileri otomatik işleyen her bilgi iletişim teknolojisi otomasyon kültürünün bir uzantısıdır. Dahası bu uzantılar, içinde yürütülen tüm insani ilişkileri biçimlendirmekte ve geçmiş (anılar) ile gelecek (beklentiler) kurgusunu yeniden içeriklendirmektedir. Yuval Noah Harari (2015: 399) bu belirsiz belirlenimi özellikle beyin-bilgisayar arayüzü tasarlama çalışmaları bağlamında ele alarak "bu tür arayüzler beyni doğrudan internete veya pek çok beyni birbirine bağlayıp bir çeşit beyin interneti kurarsa ne olur", "beynin kolektif bir hafıza bankasına doğrudan erişimi olursa insan hafızasına, bilincine ve kimliğine ne olur" ve "hayal sizin zihninizde değil de kolektif bir hayaller deposundaydı kendinizi nasıl bilebilir veya hayalinizin peşinden nasıl gidebilirsiniz" sorularını yöneltmektedir. Ona göre insanın bu şekilde aygıtlşarak gayri-organikleşme sürecinin toplumsal, felsefi, psikolojik ve siyasi etkilerini anlamak için henüz vakit vardır. Bu tespit, teknoloji ile insan arasındaki mesafenin *henüz* tam olarak kapanmadığını ima etmektedir.

Yöntem, Yaklaşım ve Arka Plan

Bu çalışmada sosyolojik film analizi yöntemi uygulanmaktadır. Son yıllarda sosyolojinin çalışma sahasını genişleten filmler, bir sanat alanı olmasının ötesinde toplumsal projektör işlevi görmektedir (Diken ve Laustsen, 2019). Buna göre başlı başına çözümlene yöntemi olan sinema (Özden, 2004: 257), içinden çıktığı toplumun ve çağın izleriyle doludur. Filmler sınıf, cinsiyet, etnisite, bölge ve ulus gibi kültürel değerleri somutlaştırmaktadır (Bergesen, 2016: 585). İnsanların sosyal, politik, profesyonel, eğitimsel ve sosyal çevrede nasıl hareket ettiklerine dair görüşün görüntülerini ve anlatılarını temin edebilen filmler yalnızca toplum analizini temsil etmekle kalmaz; toplumsal analizin kendisi olurlar (Nascimento, 2019: 19-22). Modern kültürün görsel temelli oluşu, bir görüntü sanatı olarak sinemayı bir analiz aracı kılmaktadır. Toplumda yaşanmakta olan ile yaşanması muhtemel olan gerçekliğin de görüntüleri bazen eleştiri bazen de yeniden üretim işleviyle filmlerde karşılık bulmaktadır (Demir, 2013: 59).

Bununla birlikte sinemanın kendisi, özellikle sosyologların çalışma dünyasında üç temel varsayımla yapılandırılmaktadır: Nicel perspektifli üretim ve tüketim olarak sinema; kitleler üzerinde büyük etkisi olan bir toplumsal kurum olarak sinema; sosyo-kültürel bir dünya olarak sinema (Wejbert-Wąsiewicz, 2020: 94). Bu anlamda Robert J. Brym'ın sınıflandırdığı şekilde (2006), filmlerin toplumla kurduğu ilişkiyi tahlil ederken beş temel soru kriter olarak belirlenmiştir: Analiz edilen film toplumsal bağlamı nasıl yansıtıyor? Toplumsal gerçekliği nasıl çarpıtıyor? Ortak ya da evrensel toplumsal ve insani sorunlara ne ölçüde ışık tutuyor? Sosyolojik teori ve araştırmaların lehine veya aleyhine ne ölçüde kanıt sağlıyor? Biyografi, toplumsal yapı ve tarih arasında ne derece bağlantı kuruyor? Bu sorulara yanıt araması yoluyla bir filmin kültürel olarak varsaydığı şey, sosyolojik analizin sıklıkla gözden kaçan ancak önemli bir unsurudur (Bergesen, 2016: 593).

Elbette film, bir eser olarak kendini var eden bazı teknik parametrelerden oluşmaktadır. Filmin türü, teması, olay örgüsü, mekânları, yapısı, karakter inşası, kamera, imge, ışık ve ses kullanımları bunlardan bazılarıdır. Bu parametrelerin her biri tek tek veya birbirleriyle ilişki içinde analizin yöntemine dâhil edilebilmektedir. Sosyolojik film analizinin metodolojik gerekleri ise bu parametrelere ayrı bir kalemde değinmek yerine, çoğunlukla filmde beliren bütüncül anlatıya yoğunlaşmaktadır. Diğer bir deyişle filmler kendi teknik eksenleriyle veya sanatsal nitelikleriyle değil;

işledikleri güncel gerçekliğin gösterenleri olması itibariyle tercih edilmektedir. Belki de bunun sonucu olarak sosyologlar, analizlerinde toplumsal tasavvuru resmeden senaryoya (filmik hikâyeye) ve bu hikâyeye yön veren karakterizasyona (oyunculara) daha fazla yönelmektedirler. Bu durum genellikle bir filmi analiz ederken geçerli olduğu gibi dizileri analiz ederken de geçerlidir.

Yine de film ve dizilerin analizleri bağlamında belirli birtakım farklılaşmalar söz konusu olabilmektedir. Her şeyden önce diziler –şayet geçmiş bir döneme ait değillerse– devam etmekte olan, yani mesajını nihayetlendirmemiş eserlerdir. Bu sebeple dizilerde teknik bütünlük ve söylem devamlılığı olsa bile düşünsel dönüşümün yaşanması muhtemeldir. Oysa filmler üretim ve dağıtım süreçleri tamamlanıp; izleyiciyle buluştuktan sonra gündeme gelmektedir. Bu makalede incelenen *Black Mirror* dizisi ise beşinci sezonunu 2019 yılında yayınlamış ve o günden bu yana henüz yeni bir bölümle gündeme gelmemiştir. Bu diziyi, anlatı olarak diziden ziyade filme yakın yapan esas unsur ise her bölümün önceki ve sonraki bölümlerinden bağımsız olarak bir sorunsalı müstakil bir senaryo üzerinden işlemesidir.

Filmlerden farklı olarak diziler, ister televizyon isterse dijital platform dizileri olsun, eğlence endüstrisinin büyüyen sektörünü temsil ettikleri için (Colladon ve Naldi, 2019: 1), izleyicinin ilgisini sürekli canlı ve bağlı kılacak sansasyonel bir dil kullanmak ve içerik üretmek zorundadırlar. Filmler için kaçınılmaz tek seçenek olmayan bu durum, dizilerde ise çoğunlukla gerçekliğin abartılmasına veya bağlamından çıkartılmasına neden olabilmektedir. Görüntünün, doğal sesin ve bazen de sessizliğin gücünü kullanabilen filmlerin aksine dizilerin popüler ve tüketilir olma kaygısı, onu tümüyle diyalog odaklı yapmaktadır (Ryan, 2015). Çünkü çok diyalog, hikâyeyi hem kolay anlaşılır hem de takip edilebilir kılmaktadır. Oysa filmlerin dünyasında izleyicinin düşüncesini aktive eden belirsizlikler vardır. Sosyolog için bu belirsizlikler, meselenin çok farklı açılardan çözümlenmesine olanak tanıyan zenginliğin özüdür. Ne var ki film ve dizi arasındaki sınırlar, Maja Stanković'in tespit ettiği gibi (2018), her geçen gün bulanıklaşmaktadır. Zira Netflix başta olmak üzere Amazon, HBO, Apple TV ve Hulu gibi şirketler, faaliyetlerini film ve dizi başta olmak üzere medya içeriği üretimine doğru genişletmektedir. Örneğin 1997 yılında DVD kiralama şirketi olarak kurulan Netflix, bugün Hollywood'un egemen olduğu mevcut düzeni de değiştirmektedir (Stanković, 2018: 4).

Gerçekten de film sanatının tüm özelliklerini ihtiva eden dizileriyle birlikte Netflix, bugün sinema deneyimini hem üretim hem mekân tasarımı hem dağıtım ağı hem de seyir geleneğinin dönüşümü bakımından tersyüz etmektedir. Bunun bir çıktısı olarak Netflix birçok akademik çalışmada ağırlıklı izleme ve eğlence alışkanlıklarını değiştiren (Barker ve Wiatrowski, 2017; McDonald ve Smith-Rowsey, 2018) televizyon kültürünü dönüştüren (Jenner, 2018), içerik üretiminde köklü yeniliklere öncülük eden (Hasting ve Meyer, 2020) ve dijital dağıtım ağları oluşturup (Lobato, 2019); film tercihlerini belirli algoritmalar üzerinden yapılandıran (Frey, 2021) bir kırılma noktası olarak okunmaktadır.

Netflix’le özdeşleşen ve bu platformun popülerlik kazanmasına ön ayak olan *Black Mirror* dizisi tüm bölümlerinde teknolojinin birey ve toplum üzerindeki yıkıcı etkilerine değinmektedir. Bu açıdan özellikle eleştirel medya teorilerinin tartışıldığı *Black Mirror* (Cirucci ve Vacker, 2018) “dijital distopya” evreninin kodaçımını yapmakta (Keslowitz, 2020); kadim ahlak tartışmalarını yeniden gündeme getirmekte (Gibson ve Carden, 2021) ve güncel teknolojilerin yansımalarıyla olası toplumsal değişimlerin izdüşümlerini görünürleştirmektedir (Duarte ve Battin, 2021). Genel anlamda bir tür kültür değişimine öncülük eden teknolojik devrimlerin sınırsızlaşma eğilimi gösterdiğini ve bunun muhtemel sonuçlarını öngören bu çalışmalardan farklı olarak bu makalede sorunsal, “insanın akıbeti” üzerine odaklamakta ve bunu insanın dünyayla ve kendi varlığıyla arasındaki kadim bağ olan bedenin, duyuların ve hafızanın yeniden-formülasyonu bağlamında incelemektedir.

İster film ister dizi formunda olsun, *Black Mirror*’un sıradışı tasvirleri göz alıcı hızlı değişime bağlı olarak körelen insan algısının karşısında karamsar gerçekliği kaydedici ve gösterici bir formla sunabilmektedir. Jean Baudrillard’a göre de sinema, salt bir ekran ya da görsel biçim değil; bir fantazma, ayna ve hayal etkisi taşıyan bir şeydir (2019: 29). Özellikle günümüz sineması imasız, yanılısamaz, boşluksuz ve hiper-görünür bir yapıdadır (Baudrillard, 2010: 29). Bugün bu dokunun belki de en çok bilim kurgu türünde vücut bulduğu iddia edilebilir. Netflix’te çok sayıda bilim kurgu dizisi, gelecek zaman tasarımını sinemasal olarak inşa etmektedir. Bu platformda her türden film ve dizi gösterilmekle beraber, son yıllarda özellikle bilim kurgu türündeki çalışmaların fazlalığı dikkat çekmektedir.

Bilim kurgu, içinde yaşadığımız tekno-kültürün güncel sorunsallarına eğilmektedir. Kullanılmış, kullanılmakta olan ve kullanılması planlanan teknolojik

aygıtların ellerinde şekillenerek hayat bulan bilim kurgu (Braidotti, 2018: 151), tıpkı *Black Mirror* dizisinde olduğu gibi, genellikle distopik bir tutum içinde felaket senaryolarıyla yüklüdür. Ağırlıklıla öngörülebilir yakın-geleceği kapsayan bu karamsar yaklaşım, yaşanmakta olan radikal değişimlerin hâlihazırda neden olduğu sosyo-psikolojik hasarların çağrışımlarından beslenmektedir. Başka bir ifadeyle bilim kurgu filmleri, bir yandan geleceği gösterir gibi yaparken; şimdiki zamanın yaşanmakta olan deneyimlerini belirginleştirmekte ve toplumsal değişimi sinematik gösteri formunda “şimdi”de toplamaktadır. Belki de bu yüzden Leonhard “eskiden bilim kurgu olarak kabul edilen kavramların çoktan kanıtlanmış bilimsel olgulara dönüştüğü bir noktadayız” demektedir (2018: 177). Teknolojinin, dolayısıyla da insanlığın “olası” geleceğini görebilmek adına, Daniel Franklin bizleri üç şeye bakmaya davet etmektedir: geçmiş, bugün ve bilim kurgunun hayal dünyaları (2021: 19).

Bilim kurgunun toplumsal-gerçekçi hayal dünyası, bu çalışmada, *Black Mirror* dizisinin iki bölümünden hareketle teknolojik ilerlemenin yönü ile modern bireyin bedeni, hafızası, duyuları ve dolayısıyla bilinci arasındaki belirleyici yakınlaşmanın izini sürmektedir. Her iki bölüm ortak bir yaklaşımla insan vücuduna takılmış implant ve çip gibi aygıtlar yoluyla hafızanın ve özgür iradenin nasıl askıya alındığını —daha doğrusu yönetilebildiğini ortaya koymaktadır. *Senin Tüm Geçmişin* (2011) bölümünün başkarakterli Liam yaşadığı, gördüğü ve duyduğu her şeyi eşzamanlı kaydedebilen bir çiple yaşamaktadır. Diziye göre hemen herkesin kullandığı bu çip, kulağın hemen arkasına monte edilmektedir. Bu çip, kullanıcısının gözünü hem bir kamera gibi kullanarak gördüğü, duyduğu ve yaşadığı her şeyi dijital bellekte toplamakta hem de bunları yine göze yansıyan bir tür sinema perdesi gibi yansıtılmaktadır. Görüntüler, çipin bir uzantısı olarak verilen dokunmatik aygıt sayesinde istendiği zaman ve istendiği kadar geriye ve ileriye sarılabilmektedir. Dizi, makalenin sonuç bölümünde ortaya konduğu gibi, başta faydadan ibaret olduğu düşünülen kişiselleştirilmiş aygıtların tekinsizliğini resmetmekte ve çözüme giden yolun ipuçlarını vermektedir.

Acımadan Öldürmek (2016) bölümünde de yine beyinlerine yerleştirilmiş implantlar nedeniyle esasında insan olan düşmanları birer yaratık gibi gören askerlerden Stripe’ın hikâyesi anlatılmaktadır. Bu implant gerçeğin görülmesine ve duyulmasına engel olduğu gibi insanların merhamet, insaf, vicdan ve duygulanım vasıflarını etkisiz kılmaktadır. Bu yüzden bu teknolojiye “maske” denmektedir. Stripe iki ayrı ve karşıt dünya arasında gerçeği fark ederek yeni ve görünmez savaş

teknolojilerinin ve yeni şartlandırma tekniklerinin ürettiği topyekûn tehdidi gözler önüne sermektedir. Terörün, savaşın ve öteki'nin tanımlarını tersyüz eden bu bölümde implant teknolojilerinin insanlığı “olmak ya da olmamak” türünden keskin bir yol ayrımına taşıdığı iddia edilmektedir. Bölümde ayrıca düşman olarak tasvir edilen ve yok edilmesi gerektiğine inanılan insanların, kusursuz ari ırkın veya idealize edilen toplum figürünün dışında kalan sorunlu tipler olduğu vurgulanmaktadır. Stripe'ın işin sonunda, yani farkındalığa ulaştıktan sonra, almayı istediği özgürleşme kararının ise ciddi bedelleri vardır —ki bu bedeller günümüzün aygıtlaşan insanı için de geçerlidir.

Bu makalede *Black Mirror* dizisinin bölümlerindeki hikâyeler; bu hikâyeleri somutlaştıran karakterler ve karakterlerin temsil ettiği dönüşümler sosyolojinin eleştirel süzgecinden geçirilmekte ve söz konusu tekno-değişimin özellikle beden, duyular ve hafıza üzerindeki yansımaları ele alınmaktadır. İnsan tabiat ve bilindik alışkanlıklarının yerine teknolojiye daha içkin ve duyusal açıdan mekanik bir form geliştirildiği, dahası bunun gündelik yaşamın olağan işleyişini aşındırdığı öne sürülmektedir. Bu tezin ortaya konması adına makalede şu sorulara yanıt aranmaktadır: Tekno-toplumsal değişimin izlenmesinde film ve dizi gibi görsel ürünlerin, özelde bilim kurgunun rolü nedir? İnsan ile aygıtlar arasındaki yakınsamanın —şiddetten emeğe dek— ürettiği sonuçlar nelerdir? Her geçen gün yaygınlaşan otomasyon teknolojileri insan bedeni ve duyularını nasıl etkilemektedir? Hafıza ve hatıranın imhasında / yeniden inşasında dijital bellek teknolojilerinin payı nedir, bu süreç bilince nasıl yansımaktadır? Modern insanın bu derin girdaptan kaçış güzergâhı kalmış mıdır, örneğin bir insan ihtiyacı ve iradesi olarak uyumak ya da gözleri kapatmak bu anlamda elzemse de aynı zamanda olası mıdır? Son olarak, analiz edilen dizilerin önerdiği çözüm ve çözümler, günümüz insanı için ne ifade etmektedir?

Aygıt-İnsan ve Mekanikleşen Steril Şiddet

İnsan ve aygıt arasındaki “akıllı” (smart) ilişki tüm yaşamı içine almaktadır: akıllı ev, akıllı araba, akıllı telefon, akıllı üniversite, akıllı alışveriş... Kişiyi, kendisinden topladığı verilere göre algoritmik olarak tanı(m)layan bu akıllı sistemler, ona daha konforlu ve pratik yaşamın cazip imkânlarını —üstelik her geçen gün düşen fiyatlarla pazarlamaktadır. Böylece sürekli izleyen, haberdar olan ve beklentilerini gözetken kusursuz bir asistan rolü üstlenmektedir. *Senin Tüm Geçmişin* bölümündeki

karakterlerden Liam'ın beynine ve gözüne bağlı olan çip, ona geçmiş olan şeylerin anlık kaydını yapmakta, hafızanın yerini almakta ve bu arşivi erişilebilir kılmaktadır. Öyle ki bir sahnede Liam, güvenlikten geçerken polisler geçmiş birkaç günün görüntü kaydını paylaşmasını isterler. O da kişisel verilerini bir hamlede güvenlik mekanizmalarına aktarır. Bu durum, ilerlemeci teknolojinin en esaslı sorunsallarından biri olan mahremiyet ve özerklik meselesini yeniden gündeme getirmektedir. Böylesi asistanlar, kullanıcıya satın almayı düşündüğü ürünler, arabasının yaklaşan bakımı, evindeki ocaktan sızan gaz veya nabzında beliren olağandışı düzensizliklere dair şaşmaz hatırlatmalar yapabilmektedir. Harari'ye göre (2017: 410) bu algoritmalar kişiye kiminle evlenmesi veya hangi mesleği seçmesi gerektiğini de söyleyecektir.¹ Bu şekilde “bilgisayarda yaşama” fikri belki de ancak süper güçlere sahip bir robotun deneyimleyebileceği bir duruma denk olduğu için insanla aygıtın arasındaki benzeşme zamanla ayırt edilemez olacaktır (Kaku, 2019: 220-221).

Acımadan Öldürmek bölümünde asker Stripe da beynindeki implant nedeniyle bir insan olarak bu ayırt edilemezliği bizzat duyumsamaktadır. Bu durumda kendisinin yaptığını sandığı eylemler onun iradesiyle gerçekleşmemekte, aksine yalnızca önceden tanımlanan prosedürü takip etmektedir. Bu, askeri teknolojik şartlandırmanın ileri aşamasıdır. Gerçekte insan, dizideki uzmanın da Stripe'a dediği gibi, ne kadar şartlandırılrsa şartlandırılınsın başka bir insanı kolayca ve tereddüt etmeden öldüremeyecektir. Yani onun vicdanı ve merhametli tabiatı, öldürme işini üstlenmiş bir insan-asker için handikap olacaktır. Dizide olduğu gibi, kendilerine gösterilen hedefi vurmada şaşmayacak bir irade ve teslimiyete ulaşmaları için askerlere implant takılması bu nedenledir. Bir tür robot-askerlere dönüşen bu insanların gözlerine yansıyan görüntüde düşmanlar birer canavar gibi gösterilmektedir.² Askerler onları “böcek” olarak tanımlamaktadırlar. Gerçek bir “görme”den bahsedilemeyecek bu flu durumda “teknoloji, kurbanlarını görünmez hale getirmekte” (Hobsbawn, 1996: 67) ve görünür olanı korkunçlaştırmaktadır. Bu sayede kişiler artık “Öteki”yle yüz yüze gelmemekte (Baudrillard, 1995: 116) ama kendisiyle de çatışmamaktadır.

¹ Microsoft'un yapay zekâ tabanlı sohbet (chatbox) uygulamaları Zo, Tay ve Ruuh hali hazırda benzer bir misyona sahiptir. Ayrıca Japonya'da hükümet, düşen doğum oranlarını arttırmak için yapay zekâyı kullanan çöpçatanlık sistemini desteklemektedir (Reuters, 2020).

² The Economist'te “Morals and the Machine” (2012) başlıklı makalede ise robot askerlerin tecavüz etmeyeceğinden, öfkeyle bir köyü yakmayacağından veya savaşın stresi altında kararsız kalmayacağından bahsedilmektedir. Bu yazıya gönderme yaparak karşıt görüş sergileyen Rosi Braidotti ise robotların militer bir tabiata sahip olduğunu savunmaktadır (2018: 60).

Leonhard'a göre (2018: 148) nihilizm bulutunda gezinen teknoloji etik ve inançtan yoksundur. Teknoloji formundaki öldürmenin, öldürmeyi gerçekleştiren mekanizmaları düşününce o kadar da titretici olmaması (Bauman, 2011: 249) bundandır. Tuşlardan, kollardan ya da klavyelerden oluşan bu şiddet tarzına tabi olan öldürme operatörü empati ve hayal gücünden muaftır (Bauman, 2013: 185). Öyle ki teknoloji-temelli kitlesel imhada her girişim bir tür deney formunda gerçekleşmektedir.³ Eduardo Galeano da "silah fabrikaları kendi ihtiyaçları ölçüsünde düşman yaratan fabrikalar gibi çalışıyor" (2017: 121) derken aynı endüstriyel deneyselliğin altını çizmektedir. Benzer şekilde Baudrillard da modernliğin "düşman-Öteki" üretme çağı olduğunu şöyle anlatmaktadır:

Modernlikle birlikte Öteki'ni üretme çağına girilmektedir. Mesele artık onu öldürmek, yiyip bitirmek ya da baştan çıkarmak, ona karşı koymak, onunla yarışmak, onu sevmek ya da ondan nefret etmek değil, mesele önce onu üretmektir. O artık bir tutku nesnesi değil, bir üretim nesnesidir (2001: 45).

Gerçekten de "Öteki"de karşılık bulan bu paradoksal güvenlik girişimi büyük oranda endüstriyeldir (Baudrillard, 2016. 321). Zygmunt Bauman'a göre de (2019: 32) yabancıların ve yabancılığın imhası yaratıcı bir yıkımdır; düzen-inşasının, ulus-inşasının, devlet-inşasının ayrılmaz parçasıdır.

Acımadan Öldürmek bölümünün verdiği önemli mesajlardan bir diğeri de tüm bilimsel faaliyetlerin askeri alanda yoğunlaştığı, —daha da açıkçası bilimin pratik olarak kötülüğün üretiminde kullanıldığıdır. Walter Benjamin'in ileri görüşlü bir tespitle ifade ettiği gibi (2007: 137), savaşlar çarpışmadan ziyade bir tür hesaplama sorununa dönüşmektedir. Programlanmış savaş kültüründe şiddetin üretilmesi için, Hannah Arendt'in tezinin aksine (2012: 75-80), artık şiddeti doğuran olay ve koşulların içerdiği cazibeye ihtiyaç olmadığı gibi, böyle bir "şiddet pratiğinin" sarhoş edici büyüüne de yer yoktur. Şiddet uygulamanın ve öldürme ediminin güç ve iktidar duygusunu arttırdığını iddia eden Byung-Chul Han'ın da (2018: 25-26) aksine denebilir ki, teknolojikleştirilmiş şiddet formunda güç, şiddet eylemini arttırmaktadır —ki artık burada insani bir duygudan bahsedilemez. Nitekim Günther Anders'in incelikle tespit ettiği gibi "aygıtlar dünyası, bizleri, şiddet rejimlerinin ya da diktatörlerin şiddete dayanak oluşturan dünya görüşlerinin herhangi bir zamanda yapabileceğinden de

³Bu minvalde Paul Virilio, yaşlı bir Japon dostunun kendisine dediklerini alıntılanmaktadır (2021: 33): "Amerikalıları başışlayamamamın nedeni Hiroşima'nın yalnızca bir savaş eylemi değil, bir deney olması".

tarihte yapabildiğinden de çok daha despotça, çok daha karşı konulmaz ve çok daha kaçınılmaz biçimde hizaya getirmektedir. Günümüzde Hitlerlere, Stalinlere ihtiyaç yoktur” (2018: 253). Esasında kendisine ihtiyaç kalmayan şey yalnızca şiddet özneleri değil; otonominin güvencesine sığınan modern insanın kendisidir.

İnsansız Yaşam ve Otonom Teknolojiler

Makinelerin herhangi bir insan müdahalesi gerektirmeksizin otomatik olarak işlediği düzeni ifade eden otomasyon, hakkında karşıt görüşlerin belirdiği iki uçlu bir mesele olmayı sürdürmektedir. Otomasyon fikrine iyimser yaklaşanlar onun üretkenliği arttıracığını ve işçileri ağır işlerden kurtaracağını savunurken, birçokları ise üretkenlikle beraber işsizliğin artacağını, emeğin değersizleşeceğini ve işçilerin birer makine parçasına dönüşeceğini öne sürmektedir (Hong, 2016). Otomasyonun yaygınlaşmasını destekleyenlerin düşünsel arka planında makinenin ucuz, hızlı ve etkili; insan gücünün ise pahalı, yavaş ve yetersiz olduğu argümanı yatmaktadır (Leonhard, 2018: 81).

Bu bağlamda özellikle sosyal ve beşerî bilimler, otomasyona insani vasıflar ve değerler üzerinde yıkıcı ve köreltici etkisi olduğu savıyla eleştiri getirmektedir. Örneğin Anders'e göre (2018: 91), bedenin katılımını ve duyuların aktiflik düzeyini etkileyen otomasyon kültüründe fiziksel hareketsizliğe ücretlendirilmiş dikkat eşlik etmektedir. Leonhard'ın yaklaşımında (2018: 72) makine başında duran otomasyon elemanı tümüyle işlevsizleşmekte ve bu nedenle ücretli işçiliğin sonu gelmektedir. Richard Sennett meseleyi daha dramatik bir noktaya taşımakta ve deneyim fikrine kayıtsız olan otomasyon eleştirisi üzerinden her bir teknolojik gelişmenin insan becerilerinin tükenişine yol açtığını ifade etmektedir:

Bilgisayar ve mikroelektronik alanında yaşanan devrim sayesinde büyükbabamın robot kolu artık ekran üzerinde hızlı ve etkili bir şekilde tasarlanabilecek bir alet; büyükbabamın tasarladığı karmaşık, hassas çark ve kolların yerini mikroişlemciler aldı. Hizmet işlerinde otomasyon, eskinin bilim kurgusunu bugün teknolojik gerçekliğe dönüştürdü. Akıllı telesekreterlerden —gelecekte çağrı merkezlerini bekleyen otomasyon tehdidi— ya da arka-büro muhasebesi, stok yönetimi ve tezgâh-önü satışı dönüştürmüş olan barkod okuyuculardan bahsediyorum. Elektronik, ayrıca, kalite kontrolünün otomasyonunu da mümkün hale getirdi; insan gözünün yerini daha hassas olan lazer algılayıcılar aldı (2011: 61).

Anders otomasyon işçiliğinden bahsederken bunun olsa olsa bir tür “obje çobanlığı” olduğunu ve alın terinin bile bu işçilere çok görüldüğünü işaret etmektedir

(2018: 116-117). Ona göre, makinelerin işçilere değil; işçilerin makinelerin emrine tahsis edildiği bu ironik durum (Anders, 2018: 88), çalışmanın değil; çalışmamanın sonuçlarını müphemleştirmekte (2018: 120) ve bugün yaşanmakta olan “uğraş özlemi”nin özünü teşkil etmektedir (2018: 124). Bu özlem Sennett’in analizinde “işe yaramazlık kâbusu”⁴ olarak karşılık bulmaktadır (2011: 58). Bu şekilde bir “fazlalık olma” algısı, Abbe Pierre ve Albert Jacquard’a göre (2015: 29), sefaletlerin en büyüğüdür. Öte yandan emeğe dayalı işlerin azalmasıyla proletarya azınlık haline gelmekte (Toffler ve Toffler, 1994: 56) ya da otomatizme adapte yeni tip robotik proletarya yükselmektedir.

Gerçekte otomasyon, yalnızca iş ve çalışma ekseninden çıkmakta ve modern gündelik yaşamın belirgin bir nosyonu haline gelmektedir. Otomasyon, önceden insanın belirlediği ama zamanla onun iradesini boşa çıkaran her türlü ilişkiyi nitelemektedir. Günümüzde zenginlik üretimi bile büyük oranda insan emeğinden bağımsızlaşmaktadır (Han, 2020: 58). Dahası otomasyonun gerektirdiği ve getirdiği standartlaşma da —zanaatkâr yaratıcılığının aksine— yalnızca ürünlerin değil; üretimin ve tüketimin⁵ tüm dinamiklerinin belli başlı kalıp figürlere indirgenmesine yol açmaktadır. Jacques Ellul bu tür standartlaşmanın, insan kararlarından ziyade talimatlara dayanması bakımından gayri-şahsi olduğunu belirtmektedir (2003: 21). Nitekim otomasyon kültüründeki sayısal kodlamalar dili nasıl işlevsizleştirirsek, bilişim ve makinelerin otomatizmi de bedeni/emeği gereksizleştirir (Baudrillard, 2012: 44). Hatırla(t)ma işleviyle yüklü ve geniş tabanlı boşluğu olan makineler de günümüzde insan hafızasının yerini almaktadır. Dijital bellekler, insan hafızasını desteklemek suretiyle zayıflatmaktadır. *Senin Tüm Geçmişin* bölümünde kurgulandığı-tahayyül edildiği gibi, tekniğin sağladığı imkân sonucu bir parmak hareketiyle görsel olarak geri-ileri sardırılabilen bir mazi, esasında insan hafızasını dışlamaktadır. Fakat bu dışlama, Liam’ın da tecrübe ettiği gibi, yalnızca fırsat ve olanaklar getirmemektedir.

⁴ Sennett, bu kâbusu tehdit olarak şekillendiren üç kuvvetten birinin otomasyon, diğerlerinin küresel emek arzı ve yaşlanma yönetimi olduğunu belirtmektedir (2011: 58).

⁵ Otomasyonun sağladığı sürdürülebilir hız, üretimin temel dinamiği olan tüketicileri de hıza müptela etmektedir. Bugün sabırsızlığın kurumsallaştığından bahsedilebiliyorsa (Sennett, 2011: 82), bir noktaya kadar bu, bir kez kurulduktan sonra meşakkatsiz şekilde sensörlerle takip edilebilen otomasyon sisteminin çıktısıdır. Yine de buradaki hız tasarımının lineer ve yenilikçi bir ilerlemeyi değil; döngüsel devamlılığı çağırıştırdığının altı çizilmelidir. Han’a göre de (2019: 23) yaşadığımız dünya ebedi tekerrür dünyası olduğu için hızlanmanın hiçbir anlamı yoktur ve olmayacaktır.

Hafızanın Sonu ya da Son İnsan Hatıraları

Dijital hafıza aygıtlarına güç katan “Bulut” (cloud) teknolojisinin yaygınlaşmasıyla beraber verilerin kaydedilmesi için büyük fiziksel mekânlara ihtiyaç duyulmamaktadır. Bir zamanlar ruhbilimsel yıkıntılar alanı ve anılar yığınağı olarak tasvir edilen hafıza (Bachelard, 1988: 57), bugün sanal bir boşluk içinde salınmaktadır. Bu yapay bellekler, yerini aldığı insan belleğini işlevsizleştirmek suretiyle derin bir kayba uğratabilmektedir. Nitekim yaşamını taşınabilir veya sabit dijital cihazlarda arşivleyen modern insan için herhangi bir yıkıntı veya yığınaktan bahsetmek mümkün değildir. Öte yandan bu arşiv imgesi oldukça kırılğan ve uçucudur: en ufak teknik hasar ya da hata sonucu tüm kayıtlar yitirebilmektedir. Arşiv o denli müphemdir ki, dijital belleğin içindekiler anıların kişide bıraktığı duygusal veya duyusal izlere göre değil; en fazla birer ekran görüntüsü olarak dosya türüne, yüklenme tarihine, kayıt ismine ve kapladığı “siber” alana göre kategorize edilmektedir. Liam’ın kullandığı çipin üretici şirketi, “anılar yaşamak içindir” şeklinde reklam yapsa da, burada yaşanan değil; yalnızca seyredilen bir geçmiş imgesi vardır.

Bellek aygıtlarının merkeze oturduğu bu tür bir yaşamda, insanı maziye götürecektir hatıralar da sessiz ve görüntüsüzdür. Gerçekte hepsi bir “yer”e yerleşen hatıralar (Bachelard, 2014: 30), dijital düzlemde mekânsız ve zamansızdır. Bunların yalnızca simülasyonları vardır. Böyle olduğu için *Senin Tüm Geçmişin* bölümündeki karakterler, yaşanmış olan ama tam olarak hafızalarında birikmeyen anıları sadece birer film görüntüsü gibi seyretmektedirler. Yine de bu tür bir hatırlama seyri tümüyle unutmazdır da. Nitekim burada tüm “an”lar satın alınan hizmetin dijital bankasında daima gösterime hazırdır. Bu nedenle hafıza artık, Pascal Quignard’ın teorisinin aksine (2005: 50-51), öncelikle unutulacaklar arasında yapılan bir seçim değildir. Çünkü yine bir zamanlar geçmişin tiyatrosu olarak görülen hafıza (Bachelard, 2014: 38-39), günümüzde tümüyle unutmamayı vaat eden teknolojilerin elinde etkisizleştirilmektedir. Böylece anılar, mazinin insan hafızasına izdüşümüyle değil; araçların ürettiği boyutsuz ve duyuşuz temsiller halinde sıralanmakta ve yapılandırılmaktadır.

Teknolojilerin şekillendirdiği eşyaların, binaların veya ilişkilerin “kısa” ömürlü oluşunun verdiği en köklü hasar belki de yine hafıza üzerindedir. Çünkü anılar biraz da nesnelere ve nesnelere etrafında gelişen insani ilişkilere tutunarak canlı

kalmaktadır. Yani insan, anlara kanca atan “hatırlatıcı nesneyi” yitirdiğinde, ona sinen ve ondan neşet edecek maziye de yitirmiş olmaktadır. Bu kaybın baş döndürücü hızı, geçmişin benliğe tutunması bir yana, ona yaklaşmasına dahi izin vermemektedir. Bunun sonucu olarak modern yaşamda zaman muğlâk, olaylar kırılğan ve ilişkiler de sathidir. Dahası hafıza yalnızca unutulan geçmişe ya da hatırlanan “şimdi”ye değil; beklenen geleceğe de gönderme yapmaktadır. Geçmişin korumanın ve geleceği yaratmanın nedeni ölümlülüğün farkında olmak olduğundan (Bauman, 2012: 17), dijital belleğin dünyasında ölüme dair herhangi bir ima ya da mesaj tezahür etmemektedir. Sanki her şey burada ölümün ve ölümlülüğün izlerini silmeye veya hiç değilse bastırmaya çalışır gibidir.

Oysa geçmişin gerçek imgesi ansızın yanıp sönen bir resim olarak yakalanabilmekte ve gücünü de yitirme olasılığından almaktadır (Benjamin, 2018: 41). Dijital hafıza, kullanıcısıyla arasında anlık kesişmenin ya da yitirmenin⁶ olmadığı, ödenen ücrete göre hizmetlendirilen ve gücünü de devamlı erişilebilir olmasından alan gayri-insani bir sisteme denk düşmektedir. “İnsan hafızası zorunlu olarak unutmaya içeren bir anlatı, bir öyküdür. Dijital hafızaysa eksiksiz bir toplama ve ayırma” (Han, 2020: 74). Bunların ilkinde savruk gibi duran ama belli bir anlatı sistematigi içinde sürekli devinen doğal bir akış varken; diğerinde ise klasörlendirilmiş ama anlamsal bağı kayıp ve olaylar arası ilişkisi meçhul bir depolama tavrı hakimdir. Yapay zekânın devreye girdiği sıralama modellerinde bile insan hatıraları kişinin kendi çapraşık deneyim ve duyularına göre değil; teknolojinin onun için düzenlediği ve tüm kusuru aşırı kusursuz olma çabasından⁷ gelen kurguya göre imal edilmektedir. Virilio da internet ağlarının arasında yaşayanları tanımlarken, onların hafızalarının gereksizce ve dikkatsizce bir araya getirilmiş imgelerin çöplüğüne dönüştüğünden bahsetmektedir (2021: 40).

Hafıza eş zamanlı olarak lütuf ve lanettir (Bauman, 2010: 81). Hatırlanması gerekeni unutturmadığı için lütuf, unutulması gerekeni hatırlattığı için lanettir. Fakat bu haliyle bile hafıza saf bir hatırlamanın aracı değildir. O, hatıraları seçerek ve yorumlayarak bilincin önüne taşımaktadır. Öyle ki her hatırlama bir hikâye anlatımı

⁶ Geçmişe dair özlem de yine bu yitirme ve yer değiştirme duygusuna koşuttur (Boym, 2009: 14). Zira her an erişilebilir olan ve unutulamayan bir geçmiş duygusu, nostaljinin ve melankolinin -dolayısıyla sanatsal üretkenliğin de- ölümüdür.

⁷ *Acımadan Öldürmek* bölümünde, Stripe’a maskeleri neden ürettiklerini anlatan uzman da, bu kusursuzluk arayışına işaret eder. Ona göre öldürülmesi istenen bu böceksi insanlar, yapılan tarama sonucu ya gen ya kişilik yapılarının bozuk olduğu tespit edilen, yani kusursuz toplum inşasında tehdit oluşturan kişilerdir.

gibidir (Bauman, 2010: 81). Bu anlatımın içinde genellikle kötü, eksik ve zayıf olana yer verilmemektir. Mazi, hafızanın yorumlayıcı tasarımında pürüzsüzlüğe eş olumlamayla inşa edilmeye daha meyillidir. Oysa sanal bir hafıza, kişiyi böylesi bir kaçıştan da alıkoymakta, sıradan ya da çarpıcı dijital izleri tehditkâr bir olasılık formunda kişinin karşısına getirebilmektedir. Bu çeşit hafızanın anlatısı, doğal olanın aksine, hayal gücüne ne gerek ne de boşluk bırakmaktadır.

Aygıtlaşmanın Seri Göstergeleri: Uykusuz ve Göz Kapaksız

Aygıtlaştırılmış dijital dünya, insan yaşamının hemen tüm köşelerine hücum etmekte, disiplinize edici baskı yerine gönüllü katılımı teşvik ederek hemen tüm karşıtlıkları kendi potasında eritmektedir. Jonathan Crary'nin kapitalizmin saf dışı bırakmadığı tek doğal koşul ve geriye kalan tek bariyer olarak tasvir ettiği uyku (2019: 78) bile esasında bu kuşatmadan payını almaktadır. Özellikle *Acımadan Öldürmek* bölümünde uyku, sistem tarafından bilinçli olarak yönetilen bir alanı işaret etmektedir. Marshall McLuhan da uykuya sembolik bir anlam atfetmekte ve mekanik çağın değerlerini yutan aşırı enformasyon yüklemesinin istendik sonuç vermesi için kullanıcıların derin uykuda olması gerektiğini vurgulamaktadır (2001: 38). Bu Lewis Mumford'un (2017: 38), "her kültür kendi rüyasının içinde yaşar" sözüyle örtüşmektedir. "Bu uygarlık ne çiçekleri uyutuyor ne tavukları ne de insanları. Kış bahçelerindeki çiçekler daha hızlı büyüsünler diye sürekli ışığa maruz bırakılıyor. Yumurta fabrikalarındaki tavuklara da gece yasak. Satın alma hırsı ve ödeme kaygısı yüzünden insanlar da uykusuzluğa mahkûm" (Galeano, 2017: 254).

Oysa bir zamanlar uyku, gerçekten de insanları gündelik yaşamın koşuşturmasından uzak tutabilecek bir tür sığınaktı. Yatak, Quignard'ın tespit ettiği gibi (2001: 85), düşmanlığa konu olmayan sessiz dünyaya ait bir nesneydi. Fakat yaşamın hızlanması ve rüyaları işgal eden görsel uyarıcıların çoğalması, tekno-kapitalist iletilerin uykuya nüfuz etmesine neden olmaktadır. Han'ın dediği gibi (2019: 17) her hızlandırılmış edimin kışkırttığı huzursuzluk hali uykuya da sızmaktadır. Deneyim ve anıların geri plana çekildiğinde —ki uyku tam da böyledir— insan oldukça savunmasız kalmaktadır (Canetti, 2001). Uyku ile uyanıklık arasındaki mesafe bunun sonucu olarak kapanmakta, modern insan aygıtlara entegre edilmiş bedeninde kesintisiz bir teyakkuz halini tecrübe etmektedir. Uyurken ayık, ayıkken uykulu olmaya itilen aygıt-insan, üzerinde üretilen her türlü stratejiye karşı sürekli

hazır ve nazır olmaktadır. Bu insan tipolojisinin devamlı yaşadığı yorgunluk ve bıkkınlık hali de, emek gücünün sarfedilmesinden ziyade tam da bu daimi bağlantıda olmasıyla ilgili olabilir. Lefebvre'ye göre aşırı aktiflik rejimi, duysal olarak kendi yaşam ritmine uyum sağlayamayan gerilimli bireyler türetmektedir (2012: 125).

Sürgit seyirle doldurulmuş bir gündüzün sonunda dinginliği arayıp uykuya sığınan göz de gün boyu yine bu yoğun görsel yığılmanın gölgesinden ayrılamamaktadır. Tam bu noktada aygıtlaşan-insan figürünün en hayati unsurlarından biri olan ve kullanıcıların araçlarla aralarındaki bağın özünü teşkil eden göze değinmek gerekmektedir. Leo Mirani, gözün teknoloji için ayrıcalıklı bir yere sahip olduğunu şu söz ve soruyla açıklamaktadır: “Kontakt lenslerin ardından, göz merceğinin daha gelişmiş teknolojik bir çeşidini, belki de doğumda değiştirebileceğimiz basit bir ameliyatla hayal etmek çok zor olmayacak. Bizler şüpheli yaklaşırken, neden bütün göz küresi, sanal gerçekliği hayata geçirebilecek gerekli bütün aygıtları içeren bir tanesi ile değiştirilmesin?” (2021: 172). Gerçekten de göz, bedende ruh barındıran kısım olsa da (Saramago, 2020: 140), aynı zamanda ayartının deliğidir. Öyle ki içinde yaşadığımız çağda internete yüklenen bir günlük görüntü, bir insan ömrünün tamamında görebileceği görüntülerden uzundur (Pettman, 2017: 42).

Kimilerine göre böylesine teknolojiyle desteklenen bir göz, yeryüzünün karşıt kısımlarına aynı anda bakma olanağı verse de (Pallasmaa, 2016: 26), fazlaca yakınlaştırılmış bu bakma edimi, bakan kişiyi gerçeğin anlamından uzaklaştırmaktadır (Baudrillard, 1991: 58). Claude Levi-Strauss bu ikilemi şu şekilde özetlemektedir: “İkili bir sakatlığın kurbanıyım. Gördüğüm, keşfettiğim her şey beni yaralıyor; ama durmaksızın, yeterince çevreme bakamamaktan ötürü kendimi suçluyorum” (2008: 42). Bu “seyirlik dünya”da (Theatrum mundi) göz, tarihte belki de hiç olmadığı kadar baskınlaşmıştır. Göz, keşfetmenin olduğu kadar bugün kaybolmanın da odağıdır. “Gözün egemenliği ve diğer duyuların bastırılması”, der Juhani Pallasmaa (2016: 24), “bizi kopukluğa yalıtılmışlığa ve dışsallığa itme eğilimindedir”. Jacques Ranciere de benzer görüştedir. Ona göre, gerçek olan görünür olana tümüyle yansıyamayacağı gibi (2010: 83), görünüş ve görüş de kişiyi benliğinden yoksun bırakan bir dışsallıktan başka bir şey değildir (2010: 13). Sentetik görme biçimleriyle mekanikleşen ve kesintisizleşen bakış, yalnızca üzerine ışık tutularak teşhir edilen şeylerin hedefi

olmaktadır (Virilio, 2021: 19). Başka bir ifadeyle, gözün baskınlığı görsellik hegemonyasının yükselişine eşlik ve hizmet etmektedir.

Sonuç

Analiz edilen dizinin bölümleri geleceğin muhtemel teknolojileri hakkında karamsar bir portre çizmekle beraber, potansiyel çıkış yolunu da işaret etmektedir. Dizideki karakterler, gönüllü olarak tükettikleri aygıtların önce memnun müşterisi, sonraysa kaygılı kullanıcıya dönüşmektedir. Bu dönüşüm, belki de tüm teknoloji ve kullanıcıları için geçerli olabilir. Daha açık bir ifadeyle, her teknolojik gelişme önce kendi meşruiyetini sağlayacak “geçerli” bir faydayla öne çıkmakta, fakat zaman içinde üretilme gerekçesinden bir şekilde sapmaktadır. Örneğin bugün yaygın biçimde kullanılan akıllı saat veya telefonlar genişleyen kullanım alanlarına rağmen son kertede birer saat ve telefondurlar. Başat işlevleri ise ekranları vasıtasıyla kullanıcısının önüne kesintisiz bir biçimde yaşamın sanal imgesini taşımak ve bazen bedenini, bazen hafızanın, bazen de ilişkilerin monitorizasyonuna aracılık etmektir. Geldikleri noktada bedene ve benliğe bütünlük, bundan beslenen, devamlı izleyen ve yöneten bir misyonla varlığa hükmetmektedir. Liam ve Stripe esasen bu hükümlüğün yıkıcı tarafını fark edip, bu darboğazdan çıkmaya çalışan iki karakterdir. Onlar teknolojiye eleştirel bakış geliştiren ve ihtiyatla yaklaşan insanların çekincelerine tercüman olmuştur. İkisi de yitik özgür iradelerine yeniden sahip olmak adına çip ve implanttan kurtulmayı istemiş ve denemiştir. Bu tavır, aygıtlaşan modern insanın ve insansızlaşan yaşamın an itibarıyla “ya hep ya hiç” ayrımına dayandığını ima etmektedir.

Bu ima, hiç şüphesiz akıldışı bir tespitten ibaret değildir. Birçok bilim kurgu eserinin mimlediği gerçeklik de budur. Tekno-toplumsal değişimin izlenmesinde bilim kurgu filmlerinin rolü, makalenin ilk bölümlerinde belirtildiği gibi, gerçekliği yalnızca göstermek değil; aynı zamanda ona öncülük etmek şeklindedir. Yani her film veya dizi bir yandan “bu böyledir” derken; diğer yandan da “bu böyle olmalıdır” demektedir. Bilim kurgu gelecek tasarımına ilham vermektedir. *Senin Tüm Geçmişin ve Acımadan Öldürmek* bölümleri, bu anlamda belirginleşen teknolojik ivmenin olumsuz gidişatını okumuş ve istikbalin ayak seslerine dikkat kesilmiştir. Zira her geçen gün belirginleşen bir yakınsamayla gündelik hayatla bilim kurgunun düşsel coğrafyası birbiriyle örtüşmektedir. Bu anlamda toplumsal ve beşerî realiteyi analiz etmeye

yönelecek araştırmacılar için bilim kurgu oldukça cazip ve zengin bir zemin olmayı sürdürecektir. Ayrıca bu çalışmanın bir göndermesi olarak, gelecek araştırmacılara aygıtlar özelinde araştırma yapmaları ve teknolojik etkinin spesifik yansımalarını incelemeleri önerilebilir.

Aygıtlarla insan, otomatizmle yaşamın birbiri içine geçtiği bu çağda —şiddet dahil— tüm marjinal eylemler teknolojik sterilizasyon sürecinden geçirilmektedir. Bu nedenle her gün ve her yerde cereyan eden olaylar ve yaşanan keskin dönüşümler, teknolojinin el çabukluğunda örtbas edilmekte ve sanki değişen yalnızca araçlarmış yansımasıyla seyredilmektedir. Bir zamanlar bedenın “tuş” türevi bir aksama temas etmesiyle harekete geçirilen büyük değişimler, artık kendi iç otomatik mekanizmasında ve baştan yapılan, geri dönüşü de olmayan onayla gerçekleşmektedir. İnsanın kendine ve başkalarına yabancılaşmasının bu uç noktasında, belki de hiç kimse yaşamına mal olduğu “Öteki”ler hakkında empati kuramamaktadır. Çünkü aygıtların kaçınılması güç hegemonyası, özgür iradeyi ve vicdanı devre dışı bırakmaktadır. Aygıtlaşmaya bağlı gayri-insaniliğin benzer uzantıları emek ve zanaat üzerinde de gerçekleşmektedir. Buna göre otomasyon, emeği yalnızca azaltmamakta; değersizleştirmektedir de. Bedenin, aygıtların ellerinde araçsallaştırılması da zanaat türevi kişisel zevkin ve özgün üretimin önünü tıkamaktadır.

Dijitalleşme tüm yaşamı sayılarla ifade edilebilecek şekilde verileştirmekte ve standartlaştırmaktadır. Her şeyin farklılığında tüm deneyimler duyuları köreltmeye koşulluymuş gibi aynılaşmaktadır. İnsanın yaşamla bağlantısını yapılandıran duyular, kendilerine gerek bırakmayacak biçimde aygıtların iradesine terk edilmektedir. Örneğin göz artık aracısız bir bakışın öznesi değildir. O, gündelik yaşamın her an ve alanına dağıtılmış ekranlara bakmakla yükümlüdür. Diğer bir ifadeyle, modern insan geldiği noktada bu izleyici-insan dünyayı yalnızca ürettiği aygıtlar vasıtasıyla görebilmektedir. Bu çalışmada betimlenmeye çalışıldığı gibi göz, ekranın dışındaki hayata —elbette böyle bir yer kaldıysa— artık tümüyle yabancıdır. Gözün gördüğü şey yansıma(lı)dır veya bozulmuş kopyanın manipülatif görüntüsüdür. Bununla birlikte modern kültürde göz, tüm aşkın değerleri dahi yüksek çözünürlüklü görselliğe indirgemeye ve bu suretle sıradanlaştırmaya kastetmektedir.

Bunun dışında dokunma da yeni ve tutkulu bir şeyi aramaktan çok, önceden çizilen güzergahı takip etmekle sınırlandırılmaktadır. Tabiat sesi, bugün bir kulağın

duymasını engelleyen sayısız mekanik gürültü tarafından bastırılmaktadır. Fakat bu ve diğer duyular üzerindeki diğer tüm baskılama, onların yok edilmesiyle değil; yerinin aygıtlar tarafından hiçbir boşluk bırakılmayacak şekilde doldurulmasıyla gerçekleşmektedir. Bu nedenle modern aygıt-insan, alternatifini fark edemediği bir dünyayı arzulayamamaktadır da. Uyku bile, gerçekleşmeyen bu arzunun mahkûm ettiği huzursuzlar topluluğunu teselli etmeye yetmemektedir. Çünkü uyku da tıpkı uyanıklık ritüelleri gibi, aygıtlaşan yaşamın mesajlarınca bölünmekte ve yönetilmektedir.

Tekno-dünya hatırlama değil; unutturmama üzerine kuruludur. Dijital bellek ürünleri için yapılan harcamalar, tüketiciyi esasında kendi hafızasının aleyhine çalışan bir depolamanın içine hapsedmektedir. Bellek teknolojilerinin ellerinde yakın ve uzak hatıralar aynılaştırmakta, geçmiş ise şimdinin ellerinde erimektedir. Hafıza çipiyle yaşayan kişi için artık unutmaya —dolayısıyla hatırlamaya— yer yoktur. İnsana kontrollü ve sürekli hatırlamanın —daha doğrusu unutmamanın imkânı sağlanmaktadır. Yani bellek aygıtları bir yandan sonsuz canlılıkta kayıt ve arşiv altyapısı sağlarken, esasında hayati olan “unutma”nın yollarını tıkamaktadır. Geçmiş yönetmenin endüstrileri, anıları dijital olarak erişilebilir kıldığı oranda mazinin kusursuz(luk) imgesini kirletmekte ve insanın hem kendisiyle hem de çevresiyle ilişkisini kırılğanlaştırmaktadır. Dijital kayıt ve teşhir teknolojileri, varlığın özüne ilişkin utanma ve unutma hakkını elinden almaktadır. Oysa unutmak, makalede tartışıldığı gibi, bir hak ve bir ihtiyaçtır. Her an hatırlamak, hatırlamaya zorlanmak ve hatta kesintisiz hatırlatmak yoluyla zamansal algıyı belirsizleştirip kaçınılmaz bir unutkanlığı kışkırtmaksa bu çağın alametidir.

Sonuç olarak, *Black Mirror*'un “ismiyle müsemma” “karanlık ayna”da gösterdiği gibi aygıt-insanın önünde iki yol belirlemektedir: Ya daha fazla aygıtlaşmak ya da koşulsuzca ve bedellerini göze alarak aygıtları terk etmek. Dizinin önermesine göre özgürlüğün gerçekleşmesi araçların reddine bağlıdır. Bu anlatıda her şeyin kendi doğallığı içinde tecrübe edildiği pastoral özelemler vardır. Bu minvalde modern-insan teknolojik akışa uyum sağlamaya çalıştıkça sendeleyecek, oyunun kurallarını reddettiğinde ise kendini bulacaktır. Duyular, ancak aradan duyuları gereksizleştiren veya baskılayan teknolojilerin fişinin çekilmesiyle kendi kudretine erişebilecektir. Bu, onu sürekli göstermeye itildiği zoraki performanslardan kurtaracak ve belki de tam olarak tanımlanamayan huzursuzluğu giderecektir. Özellikle modern insanın en derin

yarası olan ve devamlı açık kalmaya mecbur edilen göz ancak kapatıldığı takdirde asıl ile gölge olanın ayırdına varacaktır. Gerçekten gözün kapandığında gördükleri daha sahici, daha insani olabilir. Günümüzde duygulanmak için görmemek gerekmektedir. Bu görüntüler çağında özgürlük de görme iradesine değil; görmeme hakkını kullanabilme ayrıcalığına dayanmamaktadır. Görmek yanılmak, yanıltılmak, en iyi ihtimalle de nesneye yabancılaşmaktır. Bu açıdan ahlaki motivasyonla salt bir eylem olarak değil; ayrıca bir oluşa ulaşmak adına kapatılmalıdır göz. Siber-uzama odaklanmış bu bakış, analog zamana ve —kaldığı kadarıyla— tüketilmemiş ilişkilere, henüz yaşanmamış anlara, görüntü arşivi olmayan anılara, bazen de tabiata, yani sahiciliğin son kalıntılarına kaydırılmalıdır. Elbette dizide de ima edildiği gibi böylesi bir yönelişe teşebbüs edeceklerin, tekno-kitleler tarafından “böcek” olarak kodlanma tehdidiyle karşı karşıya kalabilecekleri unutulmamalıdır.

Kaynakça

- Anders, Günther (2018). *İnsanın Eskimişliği: Üçüncü Endüstri Devrimi Çağında Yaşamın Tahribatı Üzerine - 2. cilt.* Çev., Herdem Belen ve Hüseyin Ertürk. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Arendt, Hannah (2012). *Şiddet Üzerine.* Çev., Bülent Peker. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bachelard, Gaston (1988). *Seçmeler.* Çev., Afşar Timuçin. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Bachelard, Gaston (2014). *Mekanın Poetikası.* Çev., Alp Tümertekin. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Barker, Cory ve Myc Wiatrowski (ed.) (2017). *The Age of Netflix: Critical Essays on Streaming Media, Digital Delivery and Instant Access.* Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Baudrillard, Jean (1991). *Sessiz Yiğınların Gölgesinde.* Çev., Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (1995). *Kötülüğün Şeffaflığı: Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme.* Çev., Işık Ergüden. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2001). *Tam Ekran.* Çev., Bahadır Gülmez. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2010). *Sanat Komplosu: Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik.* Çev., Elçin Gen ve Işık Ergüden. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2012). *İmkânsız Takas.* Çev., Ayşegül Sönmezay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2016). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm.* Çev., Oğuz Adanır. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2019). *Baştan Çıkarma Üzerine.* Çev., Ayşegül Sönmezay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Zygmunt (2010). *Etiğın Tüketiciler Dünyasında Bir Şansı Var mı? Çev., Funda Çoban ve İnci Katırcı. Ankara: De Ki Yayınları.*

- Bauman, Zygmunt (2011). *Postmodern Etik*. Çev., Alev Türker. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Zygmunt (2012). *Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Diğer Hayat Stratejileri*. Çev., Nurgül Demirdöven. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Zygmunt (2013). *Modernite, Kapitalizm, Sosyalizm: Küresel Çağda Sosyal Eşitsizlik*. Çev., F. Doruk Ergun. İstanbul: Say Yayınları.
- Bauman, Zygmunt (2019). *Postmodernlik ve Hoşnutsuzlukları*. Çev., İsmail Türkmen. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Benjamin, Walter (2007). *Estetize Edilmiş Yaşam: Sanattan Savaş ve Siyasete Alman Faşizminin Kuramları*. Çev., Ünsal Oskay. İstanbul: Derin Yayınları.
- Benjamin, Walter (2018). *Metis Seçkileri - Son Bakışta Aşk*. Çev., Nurdan Gürbilek. İstanbul: Metis Yayınları.
- Bergesen, Albert (2016) "How to Sociologically Read a Movie". *The Sociological Quarterly*, 57:4, 585-596.
- Boym, Svetlana (2009). *Nostaljinin Geleceği*. Çev., Ferit Burak Aydar. İstanbul: Metis Yayınları.
- Braidotti, Rosi (2018). *İnsan Sonrası*. Çev., Öznur Karakaş. İstanbul: Kolektif Yayıncılık.
- Brym, Robert J. (2006). *Sociology: Your Compass for a New World*. Toronto: Nelson Education Limited.
- Canetti, Elias (2001). *Sözcüklerin Bilinci*. Çev., Ahmet Cemal. İstanbul: Payel Yayınevi.
- Caraco, Albert (2019). *Kaos'un Kutsal Kitabı*. Çev., Işık Ergüden İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Cirucci, Angela M. ve Barry Vacker (2018). *Black Mirror and Critical Media Theory*. Lanham: Lexington Books.
- Colladon Fronzetti A. ve Maurizio Naldi (2019). "Predicting the Performance of TV Series Through Textual and Network Analysis: The Case of Big Bang Theory". *PLoS ONE*, 14(11): 1-20.

- Connerton, Paul (2014). *Modernite Nasıl Unutturur*. Çev., Kübra Kelebekoğlu. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Crary, Jonathan (2019). *7/24: Geç Kapitalizm ve Uykuların Sonu*, Çev., Nedim Çatlı, İstanbul: Metis Yayınları.
- Demir, Sertaç T. (2013). *Projektör olarak Sinemanın Sosyoloji Çalışmalarına Sunduğu Metodolojik İmkânlar*. Muammer Tuna (ed.) içinde. VII. Ulusal Sosyoloji Kongresi Yeni Toplumsal Yapılanmalar: Geçişler, Kesişmeler, Sapmalar Bildiri Kitabı II. 2-5 Ekim 2013. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi: 59-68. http://www.sosyolojikongresi.org/s/2498/i/cilt_2.pdf
- Demir, Sertaç T. (2016). "Dijital Aşklar: Sanallık ve Gerçeklik Arasında Bedenin, Mekânın ve İletişimin Tasarımı.". *TRT Akademi*, 1(2): 508-527.
- Diken, Bülent ve Carsten, B. Laustsen (2019). *Filmlerle Sosyoloji*. Çev., Sona Ertekin. İstanbul: Metis Yayınları.
- Duarte, German A. ve Justin M. Battin (2021). *Reading Black Mirror: Insights into Technology and the Post-Media Condition*. Bielefeld, Verlag.
- Ellul, Jacques (2003). *Teknoloji Toplumu*. Çev., Musa Ceylan. İstanbul: Bakış Yayınları.
- Franklin, Daniel (2021). *Mega-Tech: 2050'de Teknoloji*. Çev., Büşra Şeyrek. İstanbul: Siyah Kitap.
- Frey, Mattias (2021). *Netflix Recommends: Algorithms, Film Choice, and the History of Taste*. Oakland: University of California Press.
- Galeano, Eduardo (2017). *Tepetaklak: Tersine Dünya Okulu*. Çev., Bülent Kale İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Gibson, Margaret. ve Clarissa Carden (2021). *The Moral Uncanny in Black Mirror*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Goodman, Marc (2016). *Geleceğin Suçları: Dijital Dünyanın Karanlık Yüzü*. Çev., Cem Özdemir. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Han, Byung-. Chul. (2018). *Şiddetin Topolojisi*. Çev., Dilek Zaptçioğlu. İstanbul: Metis Yayınları.

- Han, Byung-. Chul. (2019). *Zamanın Kokusu: Bulunma Sanatı Üzerine Felsefi Bir Deneme*. Çev., Şeyda Öztürk. İstanbul: Metis Yayınları.
- Han, Byung-. Chul. (2020). *Psikopolitika: Neoliberalizm ve Yeni İktidar Teknikleri*. Çev., Haluk Barışcan. İstanbul: Metis Yayınları.
- Harari, Yuval Noah (2015). *Hayvanlardan Tanrılara Sapiens: İnsan Türünün Kısa Tarihi*. Çev., Ertuğrul Genç. İstanbul: Kolektif Kitap.
- Harari, Yuval Noah (2017). *Homo Deus: Yarının Kısa Bir Tarihi*. Çev., Poyraz Nur Taneli. İstanbul: Kolektif Kitap.
- Hasting, Reed. ve Erin Meyer (2020). *No Rules Rules: Netflix and the Culture of Reinvention*. New York: Penguin Press.
- Hobsbawn, Eric J. (1996). *Kısa 20. Yüzyıl: 1914-1991 Aşırılikler Çağı*. Çev., Yavuz Alogan. İstanbul: Sarmal Yayınevi.
- Hong, Sungook (2016). *İnsan ve Makine*. Çev., Deniz Kurt. İstanbul: Sub Basın Yayım.
- Jenner, Mareike (2018). *Netflix and the Re-invention of Television*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Kaku, Michio (2019). *İnsanlığın Geleceği*. Ankara: ODTÜ Geliştirme Vakfı Yayıncılık.
- Keslowitz, Steven (2020). *The Digital Dystopias of Black Mirror and Electric Dreams*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Lefebvre, Henri (2012). *Gündelik Hayatın Eleştirisi 1*. Çev., Işık Ergüden. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Leonhard, Gerd (2018). *Teknolojiye Karşı İnsanlık: İnsan ile Makinenin Yaklaşan Çatışması*. Çev., Cihan Akkartal ve İlker Akkartal. İstanbul: Siyah Kitap.
- Levi-Strauss, Claude (2008). *Hüzünlü Dönenceler*. Çev., Ömer Bozkurt. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Lobato, Ramon (2019). *Netflix Nations: The Geography of Digital Distribution*. New York: New York University Press.
- McDonald, Kevin. ve Daniel, Smith-Rowsey (ed.) (2018). *The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century*. New York & London: Bloomsbury Academic.

- McLuhan, Marshall (2001). *Global Köy: 21. Yüzyılda Yeryüzü Yaşamında ve Medyada Meydana Gelecek Dönüşümler Çev.*, Bahar Öcal Düzgören. İstanbul: Scala Yayıncılık.
- Mirani, Leo. (2021). 'Kişisel Teknoloji Gerçekten Kişisel Oluyor'. *Mega-Tech-2050'de Teknoloji*. D. Franklin (der) içinde. İstanbul: Kolektif Kitap. 165-176.
- Mumford, Lewis (2017). *Teknik ve Uygarlık*. Çev., Emre Can Ercan. İstanbul: Açılım Kitap.
- Nascimento, Jonas do (2019). "Art, Cinema and Society: Sociological Perspectives". *Global Journal of Human Social Science*, 19(5): 18-28.
- Özden, Zafer (2004). *Film Eleştirisi: Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*. Ankara ve İstanbul: İmge Kitabevi.
- Pallasmaa, Juhani (2016). *Tenin Gözleri*. Çev., Aziz Ufuk Kılıç. İstanbul: YEM Yayın.
- Pettman, Dominic (2017). *Sonsuz Dikkat Dağınıklığı: Gündelik Yaşamda Sosyal Medyaya Odaklanmak*. Çev., Yunus Çetin. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Pierre, Abbe ve Albert Jacquard (2015). *Mutlak*. Çev., Mukadder Yakupoğlu. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Quignard, Pascal (2001). *Cinsellik ve Korku*. Çev., Aykut Derman. İstanbul: Can Yayınları.
- Quignard, Pascal (2005). *Adı Dilimin Ucunda*. Çev., Esra Erdoğan. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Rancière, Jacques (2010). *Özgürleşen Seyirci*. Çev., E. Burak Şaman. İstanbul: Metis Yayınları.
- Reuters, Staff (2020). "Love match: Tokyo to help fund Japanese AI cupid upgrades-report." *Reuters*, 7 Aralık 2020, Erişim Tarihi: 16 Eylül 2021.
- Ryan, Mike S. (2015). "TV is Not the New Film". *Filmmaker*, 23 Temmuz 2015. <https://filmmakermagazine.com/95009-tv-is-not-the-new-film/#.YgSjDt9ByUm>
- Saramago, José (2020). *Körlük*. Çev., Işık Ergüden. İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi.
- Sennett, Richard (2011). *Yeni Kapitalizmin Kültürü*. Çev., Aylin Onacak. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Stanković, Maja (2018). "TV Series or Not?" *AM Journal of Art and Media Studies*, 17: 1–13.

Toffler, Alvin ve Heidi Toffler (1994). *Yeni Bir Uygarlık Yaratmak - Üçüncü Dalganın Politikası*. Çev., Zülfü Dicleli. İstanbul: İnkılâp Yayınevi.

Virilio, Paul (2021). *Enformasyon Bombası*. Çev., Kaya Şahin. İstanbul: Metis Yayınları.

Wejbert-Wąsiewicz, Ewelina. (2020). "Film and Cinema as a Subject of Sociological Study: Between Tradition and the Present". *Folia Sociologica*, 73: 89-110.

Winblad, Ann (2021). 'Teknoloji Jenerasyonu: Giriş olarak Geçmiş', *Mega-Tech: 2050'de Teknoloji*, D. Franklin (der.) içinde. İstanbul: Siyah Kitap. 75-88.