



Siyasal Seçim Süreçlerinde Sanal Karakter Kullanımının Diziler Üzerinden İncelenmesi: “Waldo Zamanı Örneği”

Examining the Use of Virtual Characters in Political Election Processes through Serials: “Example of the Waldo Moment”

Halit GÜLERYÜZ¹

¹Ondokuz Mayıs Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İletişim Bilimleri Yüksek Lisans Öğrencisi, Samsun
• halitguleryuz96@hotmail.com • ORCID > 0000-0003-1022-0675

Makale Bilgisi / Article Information

Makale Türü / Article Types: Araştırma Makalesi / Research Article

Geliş Tarihi / Received: 06 Haziran / June 2022

Kabul Tarihi / Accepted: 01 Kasım / November 2022

Yıl / Year: 2022 | **Cilt – Volume:** 7 | **Sayı – Issue:** 2 | **Sayfa / Pages:** 153-176

Atıf/Cite as: Gülerüz, H. "Siyasal Seçim Süreçlerinde Sanal Karakter Kullanımının Diziler Üzerinden İncelenmesi: “Waldo Zamanı Örneği” Middle Black Sea Journal of Communication Studies 7(2), November 2022: 153-176.

SİYASAL SEÇİM SÜREÇLERİNDE SANAL KARAKTER KULLANIMININ DİZİLER ÜZERİNDEN İNCELENMESİ: “WALDO ZAMANI ÖRNEĞİ”

ÖZ:

Hızlı gelişen teknolojik gelişmelerin toplumların siyaset konusundaki eğilimlerini değiştirdiği görülmektedir. Bununla birlikte populizmin de toplumsal dönüşümde etkili olduğunu söylemek mümkündür. Bu toplumsal dönüşüm sadece siyaset arenasında değil medyada da kaçınılmaz değişimlere yol açmıştır. Popülist uygulamalar vasıtasıyla vatandaşlar seyircilere dönüşerek medyada kendilerine yer bulur hale gelmiştir. Hızlı teknolojik gelişmelerin siyaset arenasına getirdiği yeniliklerden biri kitle iletişim araçları vasıtasıyla sanal teknolojilerin siyaset iletişim süreçlerinde kullanılmasıdır. Bu sanallığın hem avantajları hem de dezavantajları bulunmaktadır. Kitleleri kolay harekete geçirip istediği gibi yönlendirme gücünü elinde tutan bu sanallık aynı zamanda gerçek olmayanı gerçek olarak göstererek bir yanılsamaya da sebep olmaktadır. Bu yönleriyle çalışmada Jean Baudrillard'ın simülakr, simüle etmek ve simülasyon kavramlarından bahsedilerek sanal bir ayıcığın siyaset seçimlerde gösterdiği performansın serüveni de ele alınmıştır. Sanal ortamlarda yeni medya teknolojileri vasıtasıyla gerçekleşen deneyimler ve yaratılan sanal dünyalar, gerçek ile gerçek olmayan arasındaki karşıtlığı gün yüzüne çıkarsa da bu sanallığın siyaset ortamlarında kitleleri harekete geçirmeyi kolaylaştırdığı da görülmektedir. Araştırmanın ana konusu ise siyaset seçimlerde sanal karakter kullanımını örnek televizyon dizisi üzerinden okumaktır. Bu doğrultuda çalışmanın evrenini televizyon dizileri oluştururken evren; nitel araştırma tekniklerinden biri olan amaçlı örneklem aracılığıyla söz konusu dizinin hem televizyonda hem de dijital platformlarda yayınlanan ve sanal karakterlerin siyaset seçim süreçlerinde kullanılmasını işleyen bölümleri ile sınırlandırılmıştır. Araştırmada, *Black Mirror* (2011-2019) dizisinin *The Waldo Moment* (*Waldo Zamani*, Bryn Higgins, 2013) bölümü örneklemeden yola çıkarak sanal karakterlerin diziler aracılığıyla siyaset kampanyalardaki işlevlerini ve önemini açıklamak hedeflenmiştir. Bu hedef doğrultusunda belirlenen örneklem *Black Mirror* dizisinin *The Waldo Moment* bölümü üzerine betimsel analiz yöntemi ile detaylı bilgiler sunulmaktadır. Bununla birlikte siyaset-sanal karakterler-siyaset kampanyalar ilişkisi anlamlandırılmıştır.

Bu çalışmada; sanal karakterler dizi örneği üzerinden incelenmiş ve sanal gerçeklik teknolojisinin sağladığı kolaylıkların gelecekteki siyaset süreçlere etkileri irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Siyasal Seçimler, Popülizm, Siyaset ve Sanallık, Sanal Teknolojiler, Waldo.



EXAMINING THE USE OF VIRTUAL CHARACTERS IN POLITICAL ELECTION PROCESSES THROUGH TV SERIES: “THE WALDO MOMENT”

ABSTRACT

It is seen that rapidly developing technological developments have changed the tendencies of societies on politics. For all that, it is possible to say that populism is also effective in social transformation. This social transformation has led to inevitable changes not only in the political arena but also in the media. Through populist practices, citizens have become spectators and find a place for themselves in the media. One of the innovations brought by rapid technological developments to the political arena is the use of virtual technologies in political communication processes through mass media. This virtuality has both advantages and disadvantages. This virtuality, which has the power to easily mobilize and direct the masses as it wishes, also causes an illusion by showing the unreal as real. With these aspects, Jean Baudrillard's simulacrum, simulating and simulation concepts are mentioned and the adventure of a virtual teddy's performance in political elections is also discussed. Although the experiences and virtual worlds created through new media technologies in virtual environments reveal the contrast between real and unreal, it is also seen that this virtuality makes it easier to mobilize the masses in political environments. The main subject of the research is to read the use of virtual characters in political elections through a sample television series. In this direction, the universe of the study consists of television series; By means of purposive sampling, which is one of the qualitative research techniques, it is limited to the sections of the series that are broadcast both on television and digital platforms and that deal with the use of virtual characters in political election processes. In the research, it is aimed to explain the functions and importance of virtual characters in political campaigns through serials, based on the sample of “*The Waldo Moment*” (Bryn Higgins, 2013) episode of *Black Mirror* (2011-2019). In line with this goal, detailed information is presented on the episode “*The Waldo Moment*” of the *Black Mirror* series, with the descriptive analysis method. In addition, the relationship between politics-virtual characters-political campaigns has been made sense.

In this study; The virtual characters were examined through the example of the TV series and the effects of the conveniences provided by the virtual reality technology on the future political processes were examined.

Keywords: *Political Elections, Populism, Politics and Virtuality, Virtual Technologies, Waldo.*



GİRİŞ

Siyasal iletişim, geleneksel dünyanın aksine modern zamanlarda adını daha çok duyurmaktadır. Bunun başlıca etkeni iletişim çağının hızlı gelişimidir. Ancak yıllar geçtikçe ve yeni bilgi teknolojilerinin gelişimiyle birlikte, çözülmekten uzak bazı sorunların ortaya çıktığı görülmektedir. Tüketim şekillerinin, postmodern kültürde dönüşen görünürlük ile birlikte etkilendiği gözlenmektedir. Göstergele- rin, sadece gösterge olmaktan ziyade postmodernizm ile birlikte yeni görünüm- ler ortaya çıkardığını söylemek mümkündür. Bu yeni görünüm- ler ve pratikler, iletişim medyalarının kullanılmasıyla daha çok yayılmakta ve dağıtılmaktadır. Medya gös- terilerinin ve medya iletilerinin postmodern dönemdeki temsil ve taklit pratikleri, gerçekliği yeniden inşa eden metalara evrilmiştir. Yaşanan toplumsal, ekonomik, kültürel ve siyasal gelişmelerle birlikte siyaset mekanizmasında ortaya çıkan dönü- şüm, politikacıların seçmenlere hitap etme biçimlerinde ve siyasal seçim kampan- yalarında derin değişikliklere sebep olmuştur. Bunun yanı sıra seçmenlerin davra- nışlarında da dönüşüme neden olan birçok etken vardır. İlk anda akla gelen; yaş, çevre, gelir düzeyi, çıkar ilişkileri ve eğitimidir. Bu etmenler, seçmenlerin etkilenme düzeylerini toplumdan topluma hatta kişiden kişiye değiştirmektedir. Teknoloji- nin hızlı gelişimi ve toplumun bu hızlı gelişime çok çabuk ayak uydurması, berabe- rinde seçmenlerin davranışlarını ve seçim süreçlerini de etkilemiştir. Bu kapsamda seçmenlerin davranışlarının ve seçim sürecine katkılarının işlendiği bu çalışmada 2013 yılında yayımlanan bir Netflix dizisi olan *Black Mirror*'un (2011-2019) "*The Waldo Moment*" (*Waldo Zamani*, Bryn Higgins, 2013) adlı bölümü incelenmekte- dir. Birleşik Krallık yapımı olan dizinin Waldo isimli bir sanal karakterin siyasete atılması ile gelişen olayları konu alan bu bölümü; sanal karakter kullanımının si- yasal seçim sürecine etkisini ve işlevselliğini irdelenmektedir. Çalışmada, ilk ola- rak siyasal seçim süreçleri ana hatlarıyla ele alınmakta ve ardından sanal gerçeklik teknolojisine ve sanal karakterlere değinilmektedir. Takip eden bölümde çalışmaya konu olan *Black Mirror* dizisinin *The Waldo Moment* adlı bölümü üzerine betimsel analiz yöntemi ile detaylı bilgiler sunularak sanal gerçeklik teknolojileri aracılığıyla yaratılan sanal karakterlerin seçmenleri nasıl etkisi altına alabileceği, seçmen ter- cihlerini nasıl yönlendirebileceği gibi sorulara yanıt aranmaktadır.

Sanal karakterlerin seçim süreçlerinde oynadığı roller ve sanal teknolojilerin seçimlere etkileri kapsamında literatür tarandığında, konuya ilişkin çok fazla ör- nek teşkil eden çalışma olmamakla birlikte, ilk örneğin yine Waldo karakteri üze- rinden Şeşen'in (2021) yaptığı araştırma olduğu görülmektedir. Araştırmacı bu- rada Waldo karakterini bilgi teknolojileri ve dijital etik açısından ele almaktadır. Yapılan çalışmada, temel olarak, etik dışı bireysel eylemlerin toplumsal sonuçla- rına dikkat çekilmektedir. Ayrıca Şeşen, teknolojinin ancak evrensel etik ilkeleri takip ettiği taktirde demokrasinin yaygınlaştırılması ve derinleştirilmesine katkı sağlayacağını vurgularken teknolojik değişim ve dönüşümün her zaman iyi yönde

olmadığının da altını çizmektedir. Siyasal iletişim ve dijital etik konuları tartışmalarında; siber zorbalıktan sanal miraslara, kişisel verilerin korunmasından yapay zekaya kadar farklı konular üzerinde de çalışmalar yapılmasını önermektedir (Şeşen, 2021: 24-32). Şeşen'in çalışmasında etik dışı bireysel eylemlerin toplumsal sonuçlarına dikkat çekilirken bu çalışmada "sanal karakterin siyasal seçmenleri nasıl etkisi altına aldığı ve bu doğrultuda seçmenlerin tercihlerinde etkili olan faktörler" incelenmiştir.

1. SİYASAL İLETİŞİM VE SEÇİM KAMPANYALARI

Siyasal iletişim, modern toplumların yoğun mesailer harcadığı çalışma konuları içerisinde yer alan ve siyaset ile iletişimi aynı çizgide kesiştiren değerli bir kavramdır (Bekiroğlu ve Bal, 2014: 15). Siyasal iletişim kavramı, siyaset biliminin alt bir disiplini olarak ele alınmıştır. Fakat Türkiye'de ve Batıda aynı bilim dalı çerçevesinde değerlendirilmektedir. Birçok disiplinle yakından ilgili olması ve iletişim bilimlerindeki gelişmeler nedeniyle siyasal iletişim olgusu çoklu disiplinler arasında önemli bir yer kazanmıştır (Breton ve Proulx, 2012: 75). Siyasal iletişim serüveninde rol alan tüm aktörler, doğrudan hizmet etmeyi amaçladıkları toplumun değerleri ile uyumlu olmalıdır. Aktörlerin toplumsal değerlerle çatışan hareketleri, onlara verilen toplumsal desteği zayıflatarak hizmetlerin sekteye uğramasına sebep olabilmektedir. Bu doğrultuda çatışmaların nihai sonuçlarını belirlemede bir araç olması beklenen siyasal iletişim kavramıyla, bu beklentinin aksine, tahakküm stratejisi olarak karşılaştığı görülmektedir (Gestlé, 2008: 8).

Siyasi dönüşümlerin gözlemcisi olan Jay Blumler, 1999'da Dennis Kavanagh ile birlikte "*Siyasal İletişimin Üç Devri*" başlıklı bir makale yayınlamıştır. Bu makale çok hızlı bir şekilde uluslararası çalışmalarda en çok atıf alan makalelerden biri haline gelmiştir. Makalenin en önemli yönü ise "bir yanda medya ve iletişimdeki değişimler, diğer yanda kültür ve toplumdaki değişimler ve bunların arasındaki karşılıklı ilişkileri" anlatan bir çalışma olmasıdır (Couldry ve Hepp, 2013: 197). Bu süreci tanımlamak için, araştırmalarda en çok tartışılan hipotezlerden biri; siyasetin medyalaşması, yani medya mantığının medya ve politikacılar tarafından benimsenmesi ve gerçekliğin toplumsal inşasında baskın bir yöneme dönüşmesidir (Block, 2013: 259). Bu etkiyi; *Communications, Communication Theory, Journalism Practice, Journalism Studies* gibi iletişim bilimleri alanında önde gelen uluslararası dergilerde yayınlanan çalışmalar bağlamında gözlemek mümkündür.

Siyasetin medyalaşmasındaki ve medya profesyonelleri ile politikacıların toplumu inşasındaki ilk adım şüphesiz siyasal seçim süreçleridir. Optimum bir temsilî demokraside vatandaşların (aynı zamanda seçmenlerin) kendilerini yönetecek olanları belirlediği, adayların üzerinde çıkarımlar yaparak oy verdiği, devletin farklı mercilerindeki yönetim için adayların birbirleriyle yarıştığı, siyasal konuların kamusal tartışmalarda daha fazla görülmeye başlandığı, adayların plan, proje ve vaatlerini anlattığı ve bunları diğer adaylardan daha iyi yapabileceğini kanıtla-

maya çalıştığı, bu vesileyle diğer adayların eksikliklerini ortaya çıkarmaya çalıştığı ve bu eksiklikleri seçmenlere anlattığı, adayların seçmenlere ulaşabilmek adına her yolu denediği, seçmenlerin anketlerle nabzının ölçüldüğü ve genel olarak tüm bu evrelere seçmenlerin dâhil olarak siyasal yaşamın bir parçası olduğu bu süreç; siyasal seçim süreçleri adı verilmektedir (Kılıçbay, 1996: 71-130). Bu siyasal seçim süreçlerini idare edebilmek ve daha fazla seçmene ulaşabilmek için kampanyalar gerçekleştirilmektedir.

Seçim kampanyaları; yönetim otoritesini elinde tutmak amacıyla yarışan adaylara yönelik vatandaşların desteğini mobilize etmek için düzenlenmektedir. Seçim kampanyaları, bir grubun ya da bireyin; seçmenlerden ve izleyicilerden oluşan çok sayıda kişinin tutumlarını kendi avantajı doğrultusunda manipüle etmek adına, kampanya düzenleminde gerçekleştirilecek aktiviteleri tasarlaması anlamına gelmektedir (Nimmo, 1970: 7-10).

Politik sistemdeki bireysel arzuların kamu politikalarına iletildiği izlenimi, seçimler aracılığıyla yaratılmaktadır. Bu noktada kampanya iletişimi; bir adayın desteklenmesi ve diğerlerinin desteklenmemesi dolayısıyla hem güvencelerin hem de kuşkuğun üretildiği ve kamuoyunu ilgilendiren meselelerin, partilerin ve kişiliklerin açık bir şekilde tartışılıp bir yanlısamanın yaratıldığı sembolik söylemlerden meydana gelmektedir. Bu doğrultuda siyasal kampanyalar halkın kültürel, sosyal, ekonomik ve siyasal yaşamlarını biçimlendiren ve yansıtan küçük bir evreni temsil etmektedir (Mancini ve Swanson, 1996: 1).

Mancini ve Swanson (1996), modern demokrasilerde gözlemledikleri teknolojik değişimlere dayanarak yürütülen çağdaş seçim kampanyalarının birincil unsurlarını modernleşme kavramından yola çıkarak tanımlamaktadırlar. Buna göre, modern kampanyaların temel unsurları tablo 1'deki gibi tasniflenebilir.

Modern Siyasal Kampanyaların Temel Unsurları
Partilerin sembolik bir toplanma ve örgütlenme yapısı olarak zayıflaması ve kitle iletişim araçları tarafından liderin karizmatik imajının politik partiler yerine daha fazla vurgulanması ve ön plana çıkarılması yoluyla siyasetin kişiselleşmesi.
Habermas'ın (2013) 1960'lardaki gelişmeleri gözlemleyerek saptadığı üzere her zamankinden daha çok uzmanların, teknisyenlerin ve bilim insanlarının politik alanda kullanılması daha önceden parti mekanizması tarafından gerçekleştirilen karar alma ve tedarik etme uzmanlığının bu teknik uzmanlar tarafından gerçekleştirilmesi anlamında siyasetin bilimselleştirilmesi.
Modern uluslardaki işlevsel farklılaşmanın ve toplumsal parçalanmanın artmasıyla politik lider ve partilerin; seçmenlerin ilgilerini, beklentilerini, bakış açılarını ve yaşam koşullarını öğrenmesini zorlaştırması ve hızlı istatistiksel gelişmelerle beraber kanaat toplamanın kişiler arası iletişimin yerine geçmesinin sonucu olarak partilerin yurttaşlardan uzaklaşması.
Politik liderlerin medyaya bağımlı olması, medya yönetimi ya da medyayı manipüle edebilmek için gittikçe artan biçimde uzmanlığa ihtiyaç duyulması anlamında iletişimin otonom/özzerk yapısı.
Politik kampanyaların temel olarak kitle iletişim araçları aracılığıyla gerçekleşmesi nedeniyle yurttaşların seçim kampanyalarına doğrudan katılım yerine medya izleyicisi olarak katılmalarının sonucunda yurttaşlığın izleyiciliğe dönüşmesi.

Kaynakça (Ünlü, 2018: 385)

Siyasetin herhangi bir şekilde medyadan geçen ancak dış görünüşten ibaret olan görsel inşasında ana göstergeler; ideolojik olanlar değil, gösteriyi kurmak ve sürdürmek için yeterince tarafsız olanlardır (Ergur, 2002: 20). Bu bağlamda görünürlük vurgusu, temsili demokrasi içindeki sorunları, aldatıcı temsilin başka bir boyutunu daha ekleyerek çoğaltmıştır. Partilerin, liderlerin ve onları takip eden kitlelerin gücü, imajların belirleyici hâle geldiği bir dünyada aşınmıştır. Görünürlük zemini, güç mücadelesinin zemini hâline gelmiştir (Türk, 2010: 72). Bu nedenle medya merkezli seçim politikasının, siyasal gerçeklikten üretilen “sanal politika” dünyasına yönelme potansiyeli vardır (Swanson ve Mancini, 1996: 270).

2. SANAL GERÇEKLİK, SANAL KARAKTERLER VE SANAL GERÇEKLİK TEKNOLOJİSİ

Göz ve görmenin insan yaşamındaki rolüne koşut olarak alandaki yoğun çaba, “görme ve görüntü aktarımı” çabasını iletişim teknolojisindeki gelişmelerin merkezine yerleştirmiştir. Önce fotoğraf, daha sonra televizyon, sinema ve özellikle bilgisayar animasyonu hayatımızın önemli bir parçası hâline gelmiştir. Son yıllarda bilgisayar grafik tekniklerindeki hızlı gelişmeler, sinemayı önemli ölçüde etkilemeye başlamıştır. Analogdan dijitale geçişteki en mühim değişiklik, bilgisayar teknolojisi vasıtasıyla fotoğraflık görüntülerin elde edilmesidir. Bu değişimin paralelinde; sinemayı ve dizi sektörünü etkileyen dijital teknolojinin bir sonucu olarak daha önce gerçekleştirilmesi imkânsız olan düşünceler, bu teknoloji ile tecessüm etmektedir. Bu sürecin yaratılmasıyla; sanal karakterler sinema ve dizi dünyasına getirilmiştir. Stephen Prince; Alfred Hitchcock’un gerçek aktörlerle seyirciyi büyülediğini, Lucas’ın ise bu işi piksellerle gerçekleştirdiğini söylemektedir. Latin dilinde “virtualis” kelimesinin kökeninden gelen “sanallık” kavramı, var olmayan ancak sanrılarla meydana geldiği düşünülen şeyler için kullanılmaktadır. Sanallık, gerçekte olanı ama soyut olanı tanımlamaktadır. Bu nedenle sanal bir kavram, gerçekte olan veya mevcut olan değildir. Ancak hâlâ gerçekliğin tam tersidir; yani aldatıcı ya da yanlış da değildir (Çalışkan, 2013: 159-170).

Görünüşe göre sanallık, Charles Sanders Peirce tarafından göstergelerle ilgili olarak felsefi düzeyde kullanılması açısından önem kazanmıştır. Peirce, sanallığı; X’in orijinal olmayan, ancak X’in verimliliğini ve yeterliliğini taşıyan bir unsur olarak tanımlar. Sanallık kavramı, Peirce’in gösterge doktrininde önemli bir yere sahiptir (Skageskad, 2005: 16-25). Fransız düşünür Jean Baudrillard, metafizik olgunun ötesinde, sanallığı; matematiksel bir tanımda yaratılan simülasyon ortamı olarak tanımlamaktadır. Günümüzde sanallık, dijital ortamlara özgü bir gerçeklik karşılığı kavram olarak kabul edilmektedir. Sanallık, “bilgisayar tabanının konumunun ve koordinatlarının kesin olmadığı ancak kendi içinde soyutlamanın da olmadığı katılımcılar arasında bir gerçekliktir” (Sofuoğlu 2004: 260). Dijital teknolojinin sinema sanatına girmesiyle bilgisayar ortamında hayali ve benzersiz herhangi

bir nesnenin yaratılması sinema yapımcıları ve yönetmenleri için yeni gelişmelerin kapılarını aralamıştır. Bu şekilde, diziler ve filmler geçmişe ve fiziksel dünyaya bağımlı olmaktan kurtarılmaktadır. Bu değişikliklerle birlikte, dizi ve sinema sektörünün en önemli yapı taşlarından biri olan yıldızlar ve aktörler yerine, dijital sinema teknolojisini kullanarak sanal aktörler oluşturma eğiliminin öne çıkmaya başladığı söylenebilir. Mevcut koşullarda sanal aktörler, rol yapma bakımından canlı aktörlerle rekabet etmeye başlamıştır (Çalışkan, 2013: 159-165).

Bazı uzmanların iddiasına göre, sinemanın ilk sanal karakterleri Disney tarafından vizyona sürülen *Tron* (Steven Lisberger, 1982) filmiyle görülür. Gişe başarısı yakalayamasa da bu film, bilgisayarlı animasyon tarihinin önemli bir adımı olarak kabul görmektedir. Figüratif yapıdaki ilk karakter ise bir Orta Çağ şövalyesinin canlandırıldığı *Young Sherlock Holmes* (Barry Levinson, 1985) filminde kullanılmıştır. Cam görünümünde yarattığı bu karakterle birlikte söz konusu film; sanal karakterlerin daha çok tanınması, kullanılması ve gelişimi bakımından çok önemli bir yapım olarak tarihteki yerini almaktadır (Kerlow 2003: 19). Aynı zaman diliminde televizyon sektörü de sanal karakterlerin kullanımından etkilenmiş ve *Captain Power and the Soldiers of the Future* (1987-1988) gibi seri hâlde üretilen üç boyutlu ilk animasyon dizileri yapılmıştır (Çalışkan, 2013: 159-165). Kullanıcıları ve uygulayıcıları ile yeni gerçeklikler çatısı altında buluşan sanal gerçeklik kavramı; simülasyon ortamlarının insanların kendilerine uygun yeni dünyaları keşfetmesine olanak sağlamanın teknoloji ekseninde gündeme gelmesinde büyük rol oynamıştır.

Batı toplumlarının eleştirisini merkeze aldığı simülasyon kuramında Baudrillard, modernleşen her kültürün özgürlüğünü yitirerek öldüğünü ifade etmektedir. Buna göre Batı'nın başarısı aslında başarısızlık durumudur (Kurttaş, 2018: 2014). Özgünlüğünü kaybederken Batı; sahip olduğu aşırı gelişme düşüncesine ve değerler sistemine bunların eşi sayılabilecek bilgi ve yeniden canlandırma sistemiyle son vermektedir (Baudrillard, 2002: 9-10). Bu düşünceden yola çıkıldığında Baudrillard'ın Batı kültürünün ve toplumlarının sona yaklaştığını ve çeşitli bir üretim gerçekleştiremedikleri için kendi simülasyon evrenlerini yaratarak kendisini yeniden ürettiğini ve bu durumun Batı'nın sonu olduğunu ifade ettiği söylenebilmektedir.

Baudrillard, kuramında; simülakr, simüle etmek ve simülasyon kavramlarından bahsetmektedir. Bu kavramlar çalışmanın anlaşılması açısından elzemdir. Bir gerçeklik olarak kavranması istenen görünümü simülark olarak ifade eden Baudrillard; gerçek olmayan her şeyi gerçekmiş gibi göstermeye çalışmayı ve göstermeyi Simüle etmek olarak kavramsallaştırırken bir sistemin, bir aracın ve bir fenomene özgü işleyiş biçiminin gösterme ya da inceleme amacıyla bilgisayar programları vasıtasıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesine de Simülasyon adını vermektedir (2005: 7). Tarihsel açıdan bakıldığında var olan gerçeklik yok olmak üzere dir ve gerçekliği yok eden şey ise sistemin bizzat kendisidir. Sistemin içerisinde yer alan

aşırı gelişmeler gerçekliği yeniden üretip ona son vermektedir. Sistem, teknolojiler vasıtasıyla hipergerçeklik yaratmaktadır. Gerçeklik bu şekilde sanallaşarak yok olmaya mahkum olmaktadır (Baudrillard, 2002: 9-10). Aşırı gerçeklik durumu; teknik başarılar sayesinde hızlıca sonuçlanmış ve sanal gerçekliğin ötesine gidilerek gerçeğin ötesine geçilmiştir. Dünya, modernleşme ile birlikte özgür bırakılarak, beklentilerin de ötesinde bir gerçekliğe kavuşmuştur. Bu öte gerçeklik ise hipergerçekliktir (Baudrillard, 2006: 84-85). Baudrillard, toplumların artık simülasyon evreninde yaşadığını belirtmektedir. Gerçeklikten yoksun gerçeğin, maskeler ve sanallar aracılığıyla meydana getirilmesine hipergerçeklik yani simülasyon denilmektedir. Baudrillard; gerçek ile simüle edilmiş ve iç içe geçmiş bir gerçek arasında ayrımın kalmadığını ifade etmektedir (2011: 3). Simülasyon; en sade biçimde, olmayanı varmış gibi gösteren ve gerçek olanın tüm göstergelerine sahip olmasına rağmen yalnızca gerçeğin kendisi olmayan, olarak tanımlanabilir.

Sanallık durumu, dünyayı gerçeklikten kesin olarak ayırmaktadır. Sanallık, şeffaf olduğu kadar algılanması olanaksız da bir durumdur. Bu durum, sineğin cama çarptığında kendisini dış dünyadan ayırmanın ne olduğunu anlayamaması kadar karmaşıktır. Günümüzde gerçekliğin sonunu getiren sanallık, imgelenememektedir. Tıpkı sineğin uzamına son verenin imgelenememesi gibi... Bunun sebebi aslında; sanallığın sadece sanallığa son vermesi değil, gerçek olanın, toplumsal olanın ve siyasal olanın imgelenmesine de son vermesidir. Bugün sanal olanın gerçekliğine halen inanılmaktadır ve düşüncenin izlerinin çoktan sanal olarak bulandırıldığı ise göz ardı edilmektedir (Baudrillard, 2004: 93). İktidarlar; tarihten gelen ve gerçeğin ürettiği tehditlere karşı genel olarak, caydırma ve simülasyon süreçlerine başvururlar. Bu süreci de sürekli üretilen gerçeğe eşdeğer göstergeler vasıtasıyla devam ettirirler.

Baudrillard, simülasyonun gerçeğin olgusundan ziyade gerçeğin yokluğunu gizlediğini ve gerçek denilen boşluğun hep bir şeylerle doldurulduğunu söyler. Bu durum ise sürekli yeni simülasyonlar üretmeye neden olur ve böylece giderek yapay hale gelen bir gerçeklik ve teknoloji ürünü olan yapay bir dünya yaratılır (2005: 31-32). Gerçeğin yerine kullanılan modellerin en önemsiz şeyleri bile kapsıyor olması, bu yapay simülasyon evreninin en önemli özelliğidir (Baurillard, 2005: 35). Baudrillard'a göre simülasyonlar gerçeğe göre her zaman daha etkili ve dikkat çekicidir. Bu bağlamda iktidarların simülasyon tarafından tehdit edildiği ve iktidarın gerçeğe ve bunalıma dayalı yapay bir politik, toplumsal ve ekonomik mücadele şekli sunduğu söylenebilir.

Teknoloji ve özellikle kitle iletişim araçları, simülasyonların meydana gelmesindeki en büyük etkenlerdir. Gerçeklik, kitle iletişim araçları vasıtasıyla simülasyon evreninde yok edilmekte ve yerine sanallık üretilip toplumsal da yok edilerek kitleler oluşturulmaktadır. Özünü ve değerlerini kaybeden toplum ise bilmeden,

bir hipergerçeklik içinde yaşamaya başlamaktadır (Kurttaş, 2018: 2017). Medya, imgelerden oluşan yeni bir gerçekliği insanlara sunmaktadır.

Gerçekliğin yok olmasında etkili bir faktör olan kitle iletişim araçları, gerçeği ortadan kaldırmakla yetinmeyip aynı zamanda bu kayboluş durumunu perdenin arkasına da almaktadır (Baudrillard, 2006: 18). Göstergelerin sürekli yinelenmesiyle sistem kendi gerçekliğini kanıtlayabilmektedir. Yani, kendini göstergeler ile yinelenen sistem; gerçek ile sanal arasında belirgin olan ayrımı giderek ortadan kaldırır ve hipergerçeklik evreninde sanal ile gerçek ayırt edilemez hale gelir. Bu noktada; mesafelerin olmadığı yerde kitle iletişim araçlarının sağladığı şeyin gerçeklik değil, gerçekliğin baş döndürücülüğü olduğunun da altı çizilmektedir (Baudrillard, 2005: 118). Bir yerde olmadan oradaymış gibi göstergelere sığınarak gerçeğin yanılsaması içerisinde yaşamak; iletileri, imgeleri ve göstergeleri tüketmektedir (Baudrillard, 2004: 26-27). Görünen o ki, türlü hakikat arayışları ve iletişim tarzları artık tüketilmek için vardır. Açıkça söylemek gerekirse iletişim araçları iletişimsizliğin harika bir örneğini gözler önüne sermektedir.

İnsanoğlu; her dönemde, kendi döneminin imkânlarını kullanarak hayal gücünün çıktılarını somutlaştırma çabası içerisinde olmuştur. Çeşitli dünyalara atılma arzusu, fiziksel dünyadakine en yakın örneklerin nasıl bulunacağını araştırmayı gerektirmektedir. Zihinsel tasarımların nasıl somutlaştırılacağı ve fiziksel dünyadaki algılara nasıl daha çok yaklaştırılabileceği sorusu; sürekli irdelenen bir soru olmuştur. Gelişmiş bilgisayar ve internet teknolojileri özellikle bu noktada büyük bir rol oynamaya başlamıştır. Bu gelişmiş teknolojiler artık sanal dünyayı insan yaşamının bir parçası hâline getirmiş ve dolayısıyla üzerine düşen görevi ifa etmiştir. Fiziksel dünyaya alternatif yaşamlar, sanal dünya aracılığıyla aranmaktadır. Girvan, sanal dünyayı;

“Sanal olanı gerçek, fiziksel, doğal ya da malzeme ile karşılaştırmanın ötesinde, teknoloji; gelişmiş öğrenme alanında, sanal bir simülasyon deneyimini tanımlamak için kullanılır. Bu, neredeyse gerçek olan, var olduğu algılanan, ancak ekranın ötesinde fiziksel özelliklere sahip olmayan bir şey hissi verir. Sanal dünya ise; “avatar olarak temsil edilen sakinlerin yaşadığı ve şekillendirdiği paylaşımlı, simüle edilmiş alanlardır. Bu avatarlar, o zamanlar dünyayı paylaşan bir anlayış geliştirdiğimizde, hareket ettikçe ve nesnelere etkileşime girip başkalarıyla etkileşimde bulunduğumuzda bu alanla ilgili deneyimlerimize aracılık etmektedir.” şeklinde açıklamaktadır (Girvan, 2018: 1090-1100).

Bu tanımlamadan yola çıkıldığında sanal dünyanın ikincil bir dünya yaratarak yeni bir dünyayı ve hayatın simülasyonunu sunduğu görülmektedir. Sanal gerçeklik ise Buzjak ve Scales’in tanımlamalarına göre; kullanıcı etkileşimine sahip bilgisayar tarafından oluşturulmuş başa takılan ekranlar, hareket izleyicileri, sensörler

ve dokunsal eldivenler gibi etkileşimli aygıtlar aracılığıyla gerçeği taklit eden bir arayüzdür. İnsan duyularına gerçekten orada olma deneyimi sunan sanal gerçeklik, genel çerçevede sanal bir ortamın yaratılmasıdır. Sanal gerçeklik ortamları sayesinde, sanal dünyaya dalma deneyimi yaşanmaktadır (Scales, 2018: 69).

Sanal gerçeklik; genel çerçevede, deneyimleyicinin fiziksel ortamlardan istenilen düzeyde soyutlandığı, bilgisayar programları aracılığıyla yine kendisinin isteği doğrultusunda kurgulanan bir ortamdaki başka bir boyuta geçiş yapabildiği modellerdir. Bu doğrultuda kişiler; kurgusal bir dünyada, belirli sürelerde, gerçekliğin diğer bir boyutunu yaşamaktadır. Sanal gerçeklik ortamlarında; fiziksel dünyanın benzetimi yapılabildiği gibi hayal gücüne dayalı başka ortamlar yaratılmak de mümkündür.

3. YÖNTEM

Bu çalışmada; medya iletilerinin sanal bir karakter aracılığıyla temsil pratikleri yaratarak seçim süreçlerini nasıl etkilediği ve yeni bir politik anlayış evrenini nasıl sunduğu *Black Mirror* dizisinin *The Waldo Moment* (Waldo Zamanı) bölümüyle mercek altına alınmaktadır. Medya gösterilerinin ve medya iletilerinin, postmodern dönemde temsil ve taklit süreçlerinden meydana gelen bir dünyada yaşar hâle geldiği görülmektedir. Medya gösterilerinin belirli temsil pratikleri, gerçekliği yeniden inşa eden metalara evrilmiştir. Bu nedenle çalışmada; sanal gerçeklik teknolojisi tarafından yaratılan bir sanal karakterin siyasal seçmenleri nasıl etkisi altına aldığı ve seçmenlerin tercihlerinde hangi faktörlerin etkili olduğu sorgulanmıştır.

Bu doğrultuda çalışmanın evrenini televizyon dizileri oluştururken, evren nitel araştırma tekniklerinden biri olan amaçlı örneklem aracılığıyla seçilmiştir. Hem televizyonda hem de dijital platformlarda yayınlanan *Black Mirror* dizisinin sanal karakterlerin siyasal seçim süreçlerinde kullanılmasını işleyen *The Waldo Moment* bölümü ile sınırlandırılmıştır. Araştırmada *Black Mirror* dizisinin *The Waldo Moment* bölümü örneklemeden yola çıkılarak sanal karakterlerin diziler aracılığıyla siyasal kampanyalardaki işlevlerini ve önemini açıklamak hedeflenmiştir. Bununla birlikte siyaset-sanal karakterler-siyasal kampanyalar ilişkisi anlamlandırılmıştır.

Araştırmanın ana problemi *Black Mirror* dizisinin *The Waldo Moment* bölümü özelinde “siyasal seçim süreçlerinde sanal karakterlerin siyaset-sanallık ve seçim kampanyaları ilişkisi nasıldır ve siyasette sanallığın işlevi, önemi ve yapısal özellikleri nelerdir?” olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın alt problemleri ise şu sorular çerçevesinde belirlenmiştir:

- Siyasal seçmenleri ve seçimleri etkileyen ana etkenler nelerdir?
- Sanal karakterler kitleleri harekete geçirebilir mi?
- Sanal karakterlerin seçim kampanyalarında kullanılması, kutuplaşmış siyaset pratiğini iyileştirme/yumuşatma olanağı yaratır mı?

Araştırma nitel bir desene sahiptir. Ayrıca verilerin toplanması ve analizinde betimsel analiz tekniği kullanılmıştır. Silverman (2018), olguları kendi bağlamları içinde açıklayan, teori temelli kavramları kullanarak süreçleri ve anlamları yorumlayan ve aynı zamanda var olan problemleri derinlemesine anlamak için mücadele eden araştırma yönteminin nitel araştırma yöntemi olduğunu aktarmaktadır (Silverman, 2018: 7-8). Betimsel analiz yönteminin tercih edilmesindeki etken; farklı arama motorları kullanılarak ulaşılan verilerin olabildiğince eksiksiz ve dikkatli bir şekilde tanımlanmasını sağlamaktır. Bu yöntemin, araştırmacıların çalışmak istedikleri çeşitli olaylar ve olgular hakkında özet bilgiler elde edilerek araştırmayı nihai sonuca ulaştırmak amacıyla sıklıkla başvurulan bir yöntem olduğunun da altı çizilmiştir (Büyüköztürk vd., 2008).

Betimsel araştırma yönteminde, toplanan veriler; önceden belirlenen kategoriler altında tasnif edilmekte, özetlenerek neden sonuç silsilesi içinde çalışmaların sonuç bölümlerinde yorumlanmaktadır. Araştırma soruları; sonuç bölümünde analiz ve bulgularla desteklenerek cevaplandırılmaktadır. Ayrıca Altunışık ve diğerlerine göre betimsel analiz yöntemi dört aşamadan oluşmaktadır (2010: 322). Bu çalışmada da elde edilen veriler betimsel analiz tekniğine dayanarak kategorize edilmiş, toplanmış ve analiz edilmiştir. Bu doğrultuda ilk olarak uygulamanın içeriği hakkında bilgi verilerek genel bir perspektif oluşturulmuş ve elde edilen bulgular eleştirel bir bakış açısı ile değerlendirilmiştir.

3.1. Sanal Karakterlerin Siyasal Seçim Süreçlerinde Kullanımı: Waldo Örneği

Black Mirror (Kara Ayna, 2011-2019), 4 Aralık 2011 tarihinde İngiliz “Channel 4” televizyon kanalında yayımlanmaya başlanan macera, drama, hiciv ve bilim kurgu dizisidir. Seyirciler nezdinde kazandığı başarı ve popülerite sayesinde, 2015 yılında dizinin yayın hakları Netflix tarafından satın alınmış ve gösterimi bu platformda devam etmiştir. Dizinin yapımını Barney Reisz, yönetici yapımı görevlerini ise Charlie Brooker ve Annabel Jones üstlenmiştir. Netflix’teki künyesinde *Black Mirror*; “bilim kurgu antolojisi dizisi” ve “insanlığın en görkemli buluşlarının ve en karanlık içgüdülerinin zıtlaştığı karmaşık ve teknolojiyle dolu bir yakın geleceği konu alıyor” ifadeleriyle tanımlanmaktadır. Bu çalışmada ilgili

bölümü incelenen *Black Mirror* dizisi; sürekli yenilenen teknolojileri, teknolojik gelişmeleri ve bunların insanların yaşamlarına yönelik etkilerini öngören bir distopyadır (Göçmen, 2017: 153). Bu noktada John Stuart Mill tarafından 1868 yılında ilk kez kullanılan distopya kavramına değinmek faydalı olacaktır. Stuart Mill, ütopya; yani “gerçekleşmesi için fazla iyi” olanın tam tersi olarak “gerçekleşmesi için fazla kötü” olana distopya adını vermektedir. Kısacası distopya, ütopyanın anti tezi olarak görülmektedir (Çelik, 2015: 60-61). Distopya politiktir. Çünkü, sosyal ve siyasi gelişmeler mevcut kötü koşulları da tetiklemektedir. Distopyaların en belirgin ortak özellikleri ise gelecekte beklenen toplumsal ve siyasi tehditleri ve felaketleri topluma önceden göstermektir (Kurtyılmaz, 2014: 24). Tamda bu noktada çalışmaya konu olan dizi bölümünde, sanal karaktere hayat veren insanın; makineler aracılığıyla¹ ve sanal olanın arkasına sığınarak toplumsal ve siyasi tehdit haline gelmesi, Waldo'nun distopik bir ürün olduğunu göstermektedir. Teknolojik gelişmeleri çeşitli bakış açılarıyla inceleyen bu yapım, yaratıcı senaryoları ve gerçeğe yakın öngörülerıyla dikkat çeken ve aynı zamanda kalabalık izleyici kitlesine sahip olan bir yapımdır.

The Waldo Moment adlı bölümüne bakıldığında yakın gelecekte sanal kahramanların bireyler tarafından nasıl sahiplenildiği ve siyasetin içerisinde nasıl rol aldıkları görülmektedir. Bunun yanı sıra sanal kahramanların insanlar tarafından, karizmatik liderlerden daha başarılı sonuçlar alacak kadar benimsenecekleri de öngörülmektedir. Gelişen teknolojinin sunduğu imkânların ele geçirilmesi vasıtasıyla insanların çok kolay bir şekilde manipüle edildiği örneklem olarak seçilen bu bölümde de görülebilmektedir. *The Waldo Moment*'ta ilk başlarda sadece eğlence için yaratılan sanal mavi bir ayının, insanların dikkatini çok fazla çekmesi üzerine, siyasete atılıp seçime adaylığını koyuşu anlatılır. Bu olay, seçmenler ve seçilecekler tarafından çok garip karşılanır. Fakat zamanla insanlar bu duruma alışır ve Waldo'nun seçim anketlerinde birinci olmasını sağlar. Waldo isimli sanal ayıcık; bel altı şakaları ve argo üslubuyla diğer siyasetçilerle bağlantı kurarak seçmenlerce oldukça rağbet görür ve kısa zamanda halkın büyük çoğunluğunun takdirini kazanır. Waldo'yu yöneten Jamie ise siyasi bilgisi olmamasına ve siyaseti sevmemesine rağmen işini yapmaya çalır. Jamie için, Waldo her zaman ikinci plandadır. Onun tek istediği mutlu bir hayat sürdürmektir. Fakat Jamie hiç istemediği halde siyasetin içine doğru çekilir, olaylar patlak verir. Gelecekte sanal kahramanların bile argo bir üslupla çevresindeki bireylerle iletişim kurabileceği ve siyasette bu üslubu kullanarak seçim kazanabilecek kadar büyük kitleleri arkasına alabileceği bu bölümde öngörülmüştür.

ABD sözlüğü olan Lexico'ya göre de Waldo “kuklalar için olduğu gibi, mekanik veya elektronik cihazlar için çalışan uzaktan bir manipülatör” anlamına gelmekte-

1 İnsan gücünün, yerini makinelere bırakmasında en büyük pay; bilim ve teknolojinin hızlı gelişimine aittir. Bu durum insana olan ihtiyacın azaldığını da apaçık göstermektedir (Müftüoğlu, 2015: 180).

dir (lexico.com, 2020). Bu noktada insan-makine etkileşimini daha iyi anlamlandırmak gerekmektedir. İnsanoğlunun, normal şartlarda yapamayacağı birçok şeyi teknolojinin ileri seviyelere ulaşmasıyla birlikte yapar hale gelmesi; insan bedeni üzerinde farklılıklara gitmekle mümkün kılınmıştır. Geçmişte el emeği ve kas gücü görevi gören makinelerin yerini, günümüz dünyasında; bir zamanlar sadece insanlara özgü olduğu kabul edilmiş zihinsel süreçleri dahi yöneten bilgisayarlar almıştır (Turkle, 1984: 78). Bu durum, bilgisayarların insanlar ve makineler arasındaki sınırlara meydan okur hale geldiğini göstermektedir. Şenyüz'ün (2021: 207) aktardığı gibi insanoğlu; bilgisayarları insan eliyle geliştirilmiş ve programlanmış bir obje, bir araç olarak olarak tanımlar ve insanı da o aracı kullanan olarak ifade eder. Oysa artık; makinelerin rolü sadece araç olmaya indirgenmemeli, insan ve makine arasında bir anlam yaratımına odaklanılmalıdır.

Bizzat iletişim kurmaya başlayan yapıya evrilmesi, teknolojinin; iletişim modellerinde altı çizilesi değişikliklere yol açacağını göstermektedir. İnsan-makine iletişimi, tespit edilen paradigma değişimi ile birlikte alandaki yerini alacak biçimde, iletişime; “insan ve makine arasında anlam yaratma” olarak bakar. Yani aslında insan-makine iletişimi, teknolojiye; insanlar vasıtasıyla etkileşim sağlayan nesnelere gözüyle değil, iletişimin ana karakteri gözüyle yaklaşmaktadır (Guzman, 2018: 2).

Dicionário de Nomes Próprios'a (2020) göre Waldo; “gücü olan”, “güçlü”, “iktidar adamı”, “yöneten kişi”, “hükümdar” anlamlarına gelmektedir. Bu özellikler, Waldo'nun bölüm boyunca hayat verdiği ikonik figürü açıklamaktadır. Çünkü bu figürün güç kazandığı, güçlendiği ve belli bir kesim tarafından yönetilmesinin meşrulaştırdığı görülmektedir. Ancak bu referans aynı zamanda ironiktir; basit bir küçümseme dışında hiçbir taahhüt olmaksızın “öteki” nin alayına dayanan bir güçtür. Waldo, “öteki” ile ilgili popüler alay ve şiddete dayanan bir medya figürüdür, “öteki” yi eğlence olarak görmekle ilgilidir.

Siyasetin eğlence ile aynı mekanizma içinde oluşu, bazı yazarlar için demokrasi açısından sorunludur. Örneğin Postman (1986) eğlencenin, dikkatleri önemli şeylerden uzaklaştırdığını söyler. Putman (1995) ve Martino (2011: 143)' ya göre de siyaset ile eğlence aynı mekanizma içinde oldunda sivil katılım ortadan kalkar ve bu yüzden bu durum demokrasi açısından sorunlar yaratır. Görüldüğü üzere bazı düşünürler siyasette eğlence faktörüne mesafeli yaklaşmaktadır. Fakat bu durum siyasal iletişim süreçlerinde kullanılan yöntemlerden birisinin eğlence olduğu gerçeğini değiştirmemektedir. Günümüz toplumlarında eğlence ve haz arayışının ön plana çıktığı görülmektedir. Bu doğrultuda eğlence yoluyla siyasetin yeniden popülerleşmesi ve siyasetçilerin görünür kılınmaları söz konusudur. Eğlencenin, siyaseti yeniden popüler hale getirmesi ile siyasetten uzaklaşan apolitik bireylerin yeniden siyasete döndürülmelerine imkan sağlandığı görülmektedir. Çalışmada gözlemlendiği üzere politikacılar tarafından eğlencenin bir araç olarak kullanılması, siyasetle uğraşanları medyada popüler hale getirmekte, iletmek istedikleri

mesajlar hakkında farkındalık yaratarak bu mesajları akılda daha kalıcı ve çekici kılabilmektedir.

Siyaset ile eğlencenin kesişmesi geçmişe dayanmaktadır. Yöneticiler, birbirinden farklı eğlence törenleri ile toplumun gönlünü hoş tutmuş ve bu vesileyle uzun yıllar iktidarlarını sağlamlaştırmışlardır. Politika ve eğlence kavramlarının (politics, entertainment) birleşiminden Andreas Dörner'in ortaya koyduğu; siyasal yaşamı ilgilendiren konu ve görüşlerin eğlenceli yollarla topluma sunumu anlamına gelen "politainment" kavramı ortaya çıkmıştır (Göktaş, 2016: 1863). Politainment; "siyaset" ve "siyasal eğlence" şeklinde iki farklı anlamda incelenmektedir. İlk anlamda kavram, siyasetçilerin siyasal iletişim çalışmalarında eğlence materyallerini kullanması şeklinde, ikinci anlamda ise eğlence endüstrisinin siyasal öğeleri aracı olarak kullanılması şeklinde açıklanmaktadır (Algül, 2004: 71-72). Dörner'e göre politainment kavramı, hem siyasetin eğlenceye hem de eğlencenin siyasete iliklendiği bir süreci ifade etmektedir (Acarlı, 2014: 381).

Politainment olgusuna ilişkin eleştirel ve ana akım şeklinde iki yaklaşım söz konusudur. Eleştirel yaklaşım bu olguyu "siyaseti değersizleştiren ve siyasal duyarsızlaşmaya sebebiyet veren" olarak nitelerken ana akım yaklaşım bu olgunun; "siyasal görüşleri eğlenceli ve akılda kalıcı biçimde gündemde tutarak demokratik hayata katkılar suduğu" nu ileri sürmektedir (Acarlı, 2014: 381-383). Bu çalışma perspektifinde değerlendirildiğinde politainmentin siyasiler tarafından kullanılması, tam olarak, siyasal olanı siyasetten uzaklaştırmaya ve dolayısıyla siyaset dışı bırakmaya sebep olmaktadır.

3.2. Sanal Karakterlerin Kitleleri Harekete Geçirmesi

Mudde ve Kaltwasser'e göre "yoz elit" ve "saf halk" olarak toplumu ikiye ayıran ve bunun üzerine ne pahasına olursa olsun ifade sel anlamda toplumun egemenliğini savunan siyaset biçimi, popülizmdir. Mudde ve Kaltwasser popülizmi; siyaset biçiminden ziyade toplumsal gerçekliği kendi yasalarına göre basitçe ifade eden zihinsel bir harita olarak görmektedir. Halkın ortaya çıkması evrensel ve başat bir siyasal özne olarak görünmesi de bu siyasal harita sayesinde (2017: 6-7). Halkın kurulması ve halk-elit antagonizmasının pozitif siyasal oluşuma dönüşmesi ise Žižek'e göre isimlendirme edimiyle olur (2006: 553-560).

Çoğunlukla siyasal ideolojiler ve politika teorisi ile ilintili bir şekilde politika bilimi ekseninde gelişen bir kavram olan popülizm, kullanım yaygınlığından dolayı farklı kişilere aynı anda farklı anlamları çağrıştırır bir niteliktedir. Bir çok kategoriye ayrılan ve kısaca anlamlandırmanın zor olduğu popülizm kavramını, siyasal bir strateji olarak ele almak bu çalışma için faydalı olacaktır.

Siyasal bir strateji olarak popülizm; siyasi liderlerin siyasal iktidarı ele geçirmede ve ele geçirdikleri iktidarı kaybetmemek için fanatiklerinin toplumsal mobilizasyonunu yönlendirmede ve yönetmede kullandıkları bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır (Weyland, 2017: 112). Çalışmanın incelediği dizideki Waldo karakterinin milletvekillerini kızdırma ve daha çok alay konusu bularak kutuplaştırma üzerinden siyaset yapma çabası buna örnek gösterilebilir. Burada öne çıkarılmak istenen öznenin yapı üzerindeki rolüdür. Söylemsel ve düşünsel stratejinin aksine bu noktada popülizmin, siyasi liderlerin ve siyasilerin davranışlarına indirgenliğini söylemek mümkündür (Weyland, 2017: 112).

Bölüm boyunca çeşitli sahnelerde mizahçılar ile insanlar arasındaki tipik çatışmalar gösterilmektedir. Bölümün başında muhafazakâr aday Liam Monroe, televizyon programında Waldo ile yaptıkları tartışmaların alay konusu olmasından kısa bir süre sonra sanal karakter hakkında şikâyetle bulunur. Bu durum, yapımcı ve kanalın sahibi açısından daha fazla izleyici anlamına gelmektedir. Çünkü Waldo'nun amacı da tam olarak milletvekillerini kızdırmak ve daha çok alay konusu bulmaktır. Gösterinin yayımlanmasından kısa bir süre sonra Twitter kullanıcıları arasında kendinden çok bahsedilen bir özne hâline gelen Waldo, kendi programına sahip olmayı dahi düşünür.

Eleştirel gücü elinde tutan mizahın aslında aynı anda eleştirel niteliğin zayıf halkasını oluşturduğu da bilinen bir gerçektir. Turgut, yeni medya kullanımı ile etik yanılsamaların; sorumluluk kazanımının sosyal medyadaki tıklamalar ile yerine getirildiğini ve sorumluluk simülakrları ürettiğini ifade etmektedir (2016: 6). Bu simülasyonlar Baudrillard'ın ifade ettiği gibi ikna makineleri ortaya çıkarmaktadır. Sorumluluk noktasında altı çizilmesi gereken husus, simülakrın gerçek sorumluluğun yerini almasıdır. Etik eylem sosyal paylaşım ağlarındaki kullanıcıların beğeni ve yorumlarıyla gerçekleştirilmektedir ve bu eylemin “gerçek” bir eylem olduğu vurgulanmaktadır. Bu süreçle birlikte kullanıcılar ikna edilmektedir. Bu noktada iknaya maruz kalan kullanıcıların makinesel süreçlere tabii olması mizah sayesinde. Turgut'a göre; “*Mizahi olarak gerçekleştirilen eleştirinin gerçek olduğu yanılması, tıpkı slacktivismde olduğu gibi “gerçek” eleştirelliğin yerine geçen bir simülakrdır. Öyle ki internetin metruk uzamındaki mizah bombardımanı bir aşamadan sonra simülakrın dahi bağlamından koptuğu durumları ortaya çıkarmaktadır*” (Turgut, 2016: 6). Bu nedenle bölüm; bu tarz polemiklerin halkı memnun ettiğini, viral hâle geldiğini ve insanların daha fazla çatışma durumu izlemeye çekildiğini, hatta siyasi çekişme pahasına eğlenme eğiliminde olduklarını göstermektedir. Çatışmanın ardından bu durum; izleyicileri eğlendirmektedir ve bu vesileyle eğlence, gösteriye dönüşmektedir. Bu bağlamda medya ve şiddet ile ilgili çalışmalar yürüten Wainberg şöyle demektedir: “Sallantıda olan, tartışmalı olan ve çatışmayı vaat eden her şey, bu tür sosyal ara bulucular tarafından coşku ve sevinçle karşılanmaktadır. Bilişsel ve duygusal etkiler muhteşemdir: Uyuşukluğu kırar, gözleri fetheder, istenen bir izleyici kitlesi üretirler” (Wainberg, 2010: 142).

Mizahi bir eleştiri aracı olarak yaratılan ve bel altı mizahıyla siyasi adayları sürekli küçük düşüren ve aşağılayan sanal karakter Waldo, zaten bir tüketim ilişkisi üzerine kurgulandığı için iktidar tarafından iç edilmeye mahkûm gözükmektedir. Bir sanal karakterin arkasına sığınarak istenilen her türlü eleştirinin yapıldığı görülmektedir. Fakat bu eleştiri, bir güç oluşturduğunda yapımcının çizgisi dışına çıkar ve kendi ürettiği sanal karakterin kışkırtması sonucu yine kendi yönlendirdiği kitlelerine dövdürülür.

Distopya yazınında, makineleşmenin toplumsal yapıyı değiştirmesinde etkili olan faktörlerinden “üretimi hızlandırıcı ve artırıcı etki” yoğun olarak tartışılmaktadır. İnsan makine teması, toplumun gelecek ile ilgili düşüncelerini ve önsözlerini yansıtırken ütopyacı aydınlığın, distopyacı karanlığına dönüşümünü de anlatarak kendine bilim kurgu türünde yer bulmaktadır (Somay, 2010: 79-80).

Waldo'nun mizahı, iktidarın yarasını komik bir seviyeye indirememiş, yalnızca temsili bir eleştiri olarak kalmıştır. İletişim medyasının bireyler arasındaki kullanımını, toplumsal hayatın zamansal ve mekânsal örgütlenmesini değiştirmekte, ortak alanları paylaşmanın zaruri olmadığı yeni uygulayıcı iktidar biçimlerini, yeni hareket ve etkileşim tarzlarını yaratmaktadır (Thompson, 2019: 21). Waldo'nun yurttaşların ve izleyicilerin dikkatini dağıtan gösterisi, Fernando Gabriel Pagnoni Berns'e göre toplumun harekete geçmesini, ancak gerçek siyasal iyileştirme istemelerini engelleyen bir yaklaşımla gözler önüne sermektedir (2018: 123). İnsanlar Waldo'yu desteklemektedirler fakat statükoyu farklılaştırmak adına hiçbir gayret sarf etmemektedirler.

3.3. Seçmenlerin Sanal Karakterleri Tercih Etmesinde Etkili Olan Faktörler

The Waldo Moment bölümünde bel altı esprilerle hazır cevaplar veren sanal karakterin; katıldığı tüm programlarda özgürce sorduğu sorular ve yaptığı yorumlarla siyasetçileri âdeta köşeye sıkıştırdığı görülmektedir. Bu yönüyle sosyal medyada fenomen olan Waldo, seçimlerin online yapıldığı bir sistemde aday olarak gösterilmektedir. Burada postmodern kültür içerisinde, görünürlüğün dönüşerek tüketim şekillerini etkilediği söylenebilir. Waldo'nun seçimlerde aday olarak gösterilmesinin; öznelerle temsil krizleri üreterek yeni anlam dünyaları oluşturan ve bu durumu popüler kültürün araçları ile beraber yeniden yaratan yanılsama çağı için bir örnek teşkil ettiğini söylemek mümkündür. Ayrıca postmodernizm sayesinde göstergelerin, bir gösterge olmaktan ziyade yeni görünüşleri de bina ettiği ortaya çıkmaktadır. Bu pratiklerin toplum içinde birbirine iletilmesi ve yayılması, iletişim medyalarının daha çok kullanılmasıyla artmaktadır.

Sanders'e göre "Tek söz söylemeden atılan bir kakhaha en büyük zorbanın tehditlerinde gedik açabilir ya da en can sıkıcı kimseleri yola getirebilir" (2001: 9). Basit bir alaycı bakış açısıyla yeniden canlandırılan ve bir gerçeklik şovu olarak dramatik duruma itilen politik süreç; arzu veya memnuniyet derecesine bağlı olarak tüketilebilir veya tüketilemez basit bir meta olarak boşluğa düşer ve yetkisiz hâle getirilir. Tüm sosyal alanlarda eğlencenin egemenliği, yabancılaşma çalışmasına bir yanıtır (Selner ve Morais, 2019: 131).

Kampanya için sokaklarda gezen sanal karakter Waldo, teoride seçmenlere onu tercih etmeleri için ikna edici herhangi bir öneri veya argüman sunmadan sadece Muhafazakâr Parti adayı Monroe ile alay etmekte ve birkaç kez "Waldo'ya oy verin, Waldo'ya oy verin" diye çağrıda bulunmaktadır. Eğlence olarak siyaset; polemik, etkili cümleler, şiddet ve vatandaş tartışmaları talep etmektedir. Waldo'nun stratejisi; polemik oluşturmak, popüler olmak ve basit muhalefet gerçeğine karşı çıkmak gibi seçmenleri eğlendirmeye dayalıdır. Waldo; bu stratejileri kullanarak medyada ve siyasette popülerlik kazanmaktadır. Bölümün bu noktasında, siyasetin eğlence olarak düşünüldüğü fark edilmektedir: "İnsanlar kendileri için bir temsilci seçmeyi düşünmüyorlar, net bir amacı olmayan sanal bir televizyon ürününü kendilerine göre 'eğlenceli' buldukları için seçmeyi düşünmektedirler". Demokraside oyların; çıkarlar, fikirler, parti adayına karşı duyulan sevgi veya karizma nitelikleri bakımından kullanıldığı seçim ve iktidar mücadeleleri vardır (Ezequiel ve Cioccaro, 2017: 32). Dikkate alınan şey; politik projeler ve vaat edilenler değil, insanların aklına gelen her şeyi konuşan, karizmatik ve anti-politik bir figür olan Waldo hakkında hissedilenlerdir.

Gerçekliğin yok oluş estetiğine katkı sağlayan, diğer yandan gerçekliğin üstünün kapatılmasına vesile olan tekno-bilim, aşırılığın bilimi olarak ifade edilmektedir (Virilio, 2003: 9). Kamuoyunu etkileme hususunda rasyonel bilgiye güvenin her geçen gün azalması dolayısıyla duygular ve kişisel kanaatler nesnel bilgiden daha çok etkili duruma gelmiştir. Gerçekliğin kaybedildiği bir dönemin ana özellikleri arasında gösterilen bu durum, post-truth kavramıyla ifade edilmektedir. Gerçek olanın her alanda önemsizleştiği post truth çağında, kanaatlerin meydana gelmesinde nesnel dayanağı olmayan ve kurgulanmış bilgiler, gerçeklerden çok daha etkili ve belirleyici bir hâl almıştır (Oktan, 2021: 30).

Popülizm; değişime ve gelişime uğrayan medya sistemlerinin arasında giderek medyatize olan siyasetin kendine has özelliklerine uyum sağlamaktadır. Popülizm, halk-elit ikiliğini benimsemektedir. Bu doğrultuda uzman bilgisinin inkarı, popülistlerin eyleme geçişi ve medyanın duygusallaştırıcı yönüne kolaylıkla eklenmektedir. Ayrıca uzman bilgisi inkarı yeni medyanın kişiselleşme ve önyargıları olumlaması, politik doğruculuğu reddetmesi, popülistlerin siyaseti araç olarak kullanması gibi özelliklerine de eklenmektedir (Moffitt, 2016: 66).

Sosyal medya fenomeni olan post-truth ile popülizm arasındaki bağlar da bu anlamda netleşmekte ve post-truth popülizmi genel hatları ile belirlenmiş olmaktadır. Bu perspektifte değerlendirildiğinde post truth popülizmi; kitle iletişim araçları ve dijital medyanın sürekli güncel değişimleri ile meydana gelen, temel olarak kriz anlarından ve ontolojik güvensizlik durumlarından beslenen, olgusal hakikat-yalan ve olgu-kanı vb. ayrımların saydamlaştığı konjonktürde çoğulculuk ve elit karşıtlığıyla karakterize olan, duygusal içeriği yoğun ve kimlik kaygısı güden siyaset yapma tarzına verilen isim olarak değerlendirilmektedir (Moffitt, 2016: 66).

Waldo; tüm şehirde kendisini gösterebilme ve duyurabilme imkânı yakalamış ve toplum tarafından ulaşılabilir hâle gelmiştir. Öyle ki, fiziksel anlamda var olamasa bile, kamyonadaki dev ekranla birlikte sokaklarda gezerek düşüncelerini ve anlatmak istediği her şeyi seçmenlere iletilebilir bir duruma gelmiştir. Yine de bölümde, siyasetle ilgilenmeyen fakat siyasetin tam da ortasına düşen Waldo'nun yaratıcısı Jamie; öğrenciler ile birlikte gerçekleştirilecek bir hafta sonu programına katılacağını öğrendiğinde, ciddi soruları cevaplayıp cevaplayamayacağı konusunda kendisini güvensiz hisseder. Ancak ekibindeki hiç kimse Jamie'nin sorulan politik sorulara ciddi cevaplar vereceğini düşünmez. Waldo, onların sözleriyle "komik bir rahatlama" dır. Yani orada Waldo'nun ciddi olması beklenmemektedir. Bu noktada Waldo, tamamen komik bir nesnel figür olmasına rağmen seçmen tarafından daha çok kompakt bulunmaktadır. Ayrıca diğer siyasi adaylar gibi yapmacık durmaz ve olmadığı birisi gibi görünmeye çalışmaz. Bu nedenle, giderek daha fazla seçmen tarafından "oy verilecek potansiyel bir aday olarak" düşünülür. Waldo, ilk olarak komik bir figür olarak dikkat çeker ve tutumları izleyiciler tarafından şakaya alınır. Fakat daha sonra eğlencenin yerini etki, referans ve otorite alır. İnsanlar yani seçmenler; bu popüler kültür ürünü sanal karakterle eğlenirler ve giderek bir simge hâline gelen Waldo'yu ciddiye almaya başlarlar. Burada eğlence mantığının siyasi seçimleri dikte ettiği görülmektedir.

Ezequiel ve Cioccarì' ye göre siyasi söylem; adayların savunduğu vaatleri veya karşıt projeleri reddetmek için fikirleri etkilemeyi amaçlamaktadır. Bununla birlikte simgeler (Waldo) herhangi bir öneriyi savunmazlar; İnsanlar bu simgelerin uyandırdığı duygular tarafından bireysel kimlikler üretilerek taşınırlar (2017: 47). Aynı şekilde Waldo'nun kimseyi ona oy vermesi için zorlamadığı görülmektedir. Ancak saldırgan konuşması ve dürtüsel tutumları, oylarını verirken olduğu gibi insanları mantıksız davranmaya teşvik etmektedir.

3.4. Siyasette Sanallığın İşlevi, Önemi ve Yapısal Özellikleri

Siyasetin, görünen gerçeklerden memnun olmayan seçmenlere gözlükler sunduğu bir gerçektir. Waldoda yani kim ne yaparsa yapsın sadece düşüncelerini söyleyen bir sanal ikonda bile bir tür rahatlama arayan seçmenlerin mutluluk duydu-

ğu görülmektedir. Komik ve eğlenceli olduğu için alkışlanan sanal kişi, zamanla taklit ve takdir edilmeye başlanmıştır. Seçmenlerin görüşleri bölünmeye başlar ve bu mücadelede Waldo ve diğer adaylar birbirlerine taraf olurlar. Fakat Waldo'nun tarafındaki seçmenler ne için mücadele ettiklerini bilmemektedirler. Siyaseti, eğlence mantığına göre düşünmek ve şiddeti, sosyal örgütlenmeyi hesaplayabilen tek dinamik olarak tanımak aynı sorunun farklı yüzleridir: demokratik toplumların krizi.

Waldo çocukları eğlendirmek için kurgulanan bir mizah programının parçası olarak yaratılmıştır fakat daha sonra siyasal bir adaya dönüşmüştür. Bu duruma "kültür endüstrisi" bağlamında baktığımızda Waldo'nun sanal bir karakter olarak sembolleştirildiğine, amacından ve bağlamından koparılarak yeni bir formda kitlere sunulduğuna tanık olunmaktadır. Bu yeni form, kendi içinde birtakım anlamlar içermektedir. Yani bütün kamusal söylemler, eğlenceli bir şekil alarak karşımıza çıkmaktadır (Atay, 2018: 66). Sonuç olarak Waldo, insanları politikacılardan daha çok eğlendirmektedir ve onların vadettiği gerçeklerden daha gerçekçi kabul edildiği için politikacılardan daha çok sevilmektedir. Bir politikacı ne yaparsa yaparsın Waldo kadar eğlendirici olmayacak, onun kadar çok sevilmeyecektir. Waldo toplumun ve dolayısıyla seçmenlerin ezilen olma hislerini, siyasetçilere karşı düzensiz mizahıyla tersine çevirebilmektedir.

Günümüzün ekoloji, sömürgecilik, cinsiyet ve insan makineyi tek çatı altında toplamaya çalışan sibernetik çalışmaları; posthümanizm'in güvencesindedir. Rosi Braidotti'ye göre posthümanizm, yıllar boyunca hiyerarşik yapının en üstünde yer almaya alışık olan insanın alıştığı gibi biricik ve dayanıklı olmadığını gözler önüne seren bir yaklaşımdır (Braidotti, 2014:33). Posthümanizm'in, hümanizmin eksikliklerini irdelediği anlaşılmaktadır. Hümanizm'in iddiası evrendeki bilinen en üstün zekanın insan zihni olduğudur. Fakat posthümanizmde insanın zihni beyin tarafından sınırlandırılmaktadır. İnsanın kendini hükmedici ve ayrıcalıklı olarak tanımladığı bir anlamdan sıyrılarak insandan başka yaşam türlerini de önceleyen (sanal karakterler, insan makineler, yapay zekalar, robotlar vs.) yönünü bu yaşam türlerine çeviren anlayış; posthümanizm anlayışıdır.

Bölümün sonunda, Waldo'nun; siyasal olarak iktidar olamasa da ekonomik anlamda başarılı bir ürüne evrildiği görülmektedir. Sanal karakter olarak yaratıcısının etik yaklaşımlarını hiçe sayarak yapımcısının kontrolüyle bir marka hâline gelen Waldo'nun, marka değerini yükseltince üreticisinin kontrolünden de çıktığı görülmektedir. Yapımcının bu markanın "değerini" iyi pazarlaması ile Waldo, ekonomik alanı domine eden bir ürüne dönüşmüştür. Sosyal ağlar, siyaset alanına eskinden daha çok sivil katılımın olmasını sağlamaktadır. Fakat bu katılımı gerçekleştirirken, tıpkı sanal bir karakter olarak yaratılan Waldo'nun politikacılara yaptığı gibi, siyaset üzerine öfkeli, eğlenceli hatta değersiz argüman ve perspektiflerin de oluşmasına neden olmaktadır. Bu durum kamusal (mantıklı) ve özel (duygusal)

arasındaki engelleri yok ederek siyasetin merkezinde duygusal söylemlerin meydana gelmesine sebep olmaktadır.

Araştırmanın analizi;

- Siyasal karakter ile siyasal aday arasındaki polemiklerin halkı memnun ettiğini, bunların viral hâle geldiğini, insanların daha fazla çatışma durumu izlemeye çekildiğini, hatta siyasi çekişme pahasına eğlenme eğiliminde olduklarını göstermektedir.
- Bir sanal karakterin arkasına sığınarak istenilen her türlü eleştirinin yapıldığı, bel altı esprilerle hazır cevaplar veren sanal karakterin; katıldığı tüm programlarda özgürce sorduğu sorular ve yaptığı yorumlarla siyasetçileri âdeta köşeye sıkıştırdığı görülmektedir.
- Sanal karakterlerin politik alanı boşaltan bir strateji sergilediği, seçmenlerin sadece popüleriteyle ilgilendiği, vaatler ya da karalamalar ile ilgilenmediği görülmektedir.
- İnsanlar kendileri için bir temsilci seçmeyi değil, net bir amacı olmayan sanal bir televizyon ürününü sadece kendilerine göre “eğlenceli” buldukları için seçmeyi düşünmektedirler. Eğlenceli sıfatı Waldo’yu desteklemenin motivasyondur.
- Siyasal karakterlerde dikkate alınan şeyler; politik projeler ve vaat edilenler değil, insanların aklına gelen her şeyi konuşan, karizmatik ve anti-politik bir figür olan Waldo hakkında hissedilenlerdir.
- İnsanlar yani seçmenler; dikkat çeken, popüler kültür ürünü sanal karakterle eğlenirken bir simge hâline gelen Waldo’yu ciddiye almaya başlamaktadır. Bu nedenle eğlence mantığının, siyasi seçimleri dikte ettiği görülmektedir.
- Waldo toplumun ve dolayısıyla seçmenlerin ezilen olma hislerini, siyasetçilere karşı düzeysiz mizahıyla tersine çevirebilmektedir. Waldo’nun siyasal mizahı; bir sanal karakter olarak egemen söylemlere gömülü olan örtük gerçekliği, karnavalesk mizah ve hegemonik olana bir başkaldırıyla sunmaktadır. Bunu alay yoluyla otoriter olan figüre karşı üstünlük kurarak sağlamaktadır.

SONUÇ

Kurgusal bir dizi bölümünün incelendiği bu çalışmada, siyasetçilerin kendi aralarındaki tartışmaların eğlence alanına dönüşmesi ve bunun, seçmenler için oy kullanma eyleminden daha dikkat çekici hale geldiği görülmektedir.

Siyasal tartışmaların fitilini ateşleyen ana karakter Waldo'nun rolü burada önemlidir. Çünkü Waldo'nun amacı alışılmadık sorunları siyasi dilden uzak ve özgür bir biçimde dile getirerek adayları zor durumda bırakmak, seçmenleri eğlendirmektedir. Bu süreçle birlikte adayların vaatlerinin önemini yitirdiği görülmektedir. Toplum, siyasal bir temsilci seçmenin önemini unutup anlık gerçekleşen sanal durumlara odaklanarak dünyayı gerçeklikten kesin olarak ayırmaktadır. Özellikle siyaset arenasındaki çekişmeli ve gergin ortamlar göz önünde bulundurulduğunda çalışmanın analiz kısmında yer alan özellikleri sayesinde sanal gerçeklik ve sanal karakter kullanımı siyasal hayatın içerisinde çok sık karşımıza çıkmaya başlayacaktır. Türkiye'de siyasal bir parti olan Deva Partisi'nin Metaverse Evreni'nden arsa alması ve parti binasını inşa etmesi bu konuya örnek teşkil etmektedir. Ayrıca partinin genel başkanı Ali Babacan'ın sanal karakterinin oluşturulup sanal evrene entegre edilmesi de önemli bu noktada dikkat çekici bir unsur olmaktadır. DEVA Partisi Dijital Dönüşüm ve Teknoloji Politikaları Başkanı Burak Dalgın Twitter'da, bir paylaşımda bulunarak; "*DEVA Partisi Genel Merkezi, Ankara Mustafa Kemal Mahallesi'nden sonra, şimdi de Metaverse Mustafa Kemal Mahallesi'nde. Toplantılar yakında başlıyor...*" ifadelerine yer vermiştir (Türkiye'de İlk Kez Bir Siyasi Parti, 2022). Bu durum siyasal iletişim süreçlerinde artık sanal karakterlerin kullanılmaya başlandığını göstermesi açısından önemlidir. Ayrıca bir partinin bu atılımı, diğer partilerin de bu alanda yer alacağını sinyallerini vermektedir. Altı çizilmesi gereken bir diğer husus ise bir siyasal partinin sanal karakter ve sanal dünyaya bütçe ayırıp yatırım yapmasıdır. Bu durum reklam faaliyetleri açısından düşünüldüğünde siyasal iletişim olgusu noktasında önem arz etmektedir. Bu örnek olay, çalışmanın ana problemine yönelik saptanan bulgular açısından oldukça önemlidir.

Bu çalışma ile birlikte, sanal karakterler dizi örneği üzerinden incelenmiş ve sanal gerçeklik teknolojisinin sağladığı kolaylıkların gelecekteki siyasal süreçlere etkileri irdelenmiştir. Sanal gerçeklik teknolojisi ve karakterleri ile siyasi mitinglerin, siyasal parti konuşmalarının, vaat edilen plan ve proje sunumlarının oturma odalarımızda gerçekleştirilmesi imkansız gibi düşünülse de aslında bunlar yakın gelecekte yaşanabilecek durumlardır. Sanal karakterler ile sezgisel bir dünyadan çok plastik bir dünyanın yaratıldığının da söylenmesi gerekir. Siyasal seçim bakımından anlık dikkat çekici ve eğlenceli gözükken sanal olayların; seçim sonuçlarını doğrudan etkileyecek olması ve seçim sonrası ülkenin yönetimi ve ülkenin işleyişi açısından önemli bir faktör olduğu unutulmamalıdır. Yani kısacası eğlenceye dayalı bir oy kullanma eylemi, kişinin geleceğine doğrudan etki etmesi açısından oldukça önemlidir. Toplumunu yozlaşmış elit ve saf halk diye ikiye ayıran fakat son keredede toplumun egemenliğini savunan popülizm; iletişimin, siyasetin ve toplumsal bir dönüşüme de imza atarak medyanın kaçınılmaz değişimine sebep olmaktadır. Kamusal alanın bölünmesi sebebiyetiyle popülist uygulamalar, sıradan atfedilen insanı seyirciye dönüştürmektedir. Bu dönüşümün neticesinde kamusal alanın ana karakteri olan "sokaktaki adam", medyada kendisine yer bulmuş vaziyete gelmektedir (Yetkin, 2016: 80).

Literatür incelendiğinde siyasal kampanyalarda sanal karakter kullanıma yönelik çalışmaların çok az olduğu gözlenmekte ve gelişen sanal teknolojilerin siyasetin vazgeçilmez birer parçaları olabilecek potansiyelde olduğu tahmin edilmektedir. Bu çerçevede Waldo örneği sanal karakter uygulamaları ve Metaverse gibi evrenler aracılığıyla siyaset kurumunun karşılaacağı fırsatları ve handikapları göstermesi bakımından önem taşımaktadır.

KAYNAKÇA

- Acarlı, Meltem Dilek (2014). *"Politainment (Eğlenceli Siyaset) Kavramı Bağlamında Türkiye'de Siyasal Seçim Kampanyalarının Analizi"*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul: Maltepe Üniversitesi, 2014.
- Algül, Figen (2004). *"Günümüzde Siyasal İletişim ve Medyanın Buluşma Noktası: Politainment (Eğlenceli Siyaset/ Siyasal Eğlence)"*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, 2004
- Atay, Tayfun (2018). *Meşhuriyet Çağı Görünüyorum Öyleyse Varım*. İstanbul: Can Yayınları.
- Banks, Jaime ve De Graaff, Maartje M.A (2020). "Toward an Agent-Agnostic Transmission Model: Synthesizing Anthropocentric and Technocentric Paradigms in Communication". *Hmc Human-Machine Communication*, 1, 19-36.
- Baudrillard, Jean (2012). *İmkânsiz Takas*. Çev., Ayşegül Sönmezay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2002a). *İllüzyon, Yitirilen İllüzyon ve Estetik*. Çev., Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı 6(21).
- Baudrillard, Jean (2002b). *Çaresiz Stratejiler*. Çev., Oğuz Adanır. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, Jean (2004a). *Tüketim Toplumu*. Çev., Hazar Deliceçaylı ve Ferda Keskin. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2004b). *Kötülüğün Şeffaflığı Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme*. Çev., Işık Ergüden. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2004c). *Tam Ekran*. Çev., Bahadır Gülmez. İstanbul: Yky.
- Baudrillard, Jean (2005a). *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*. Çev., Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2005b). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Çev., Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2006a). *Sessiz Yiğirlerin Gölgesinde Toplumsalın Sonu*. Çev., Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2006b). *Kusursuz Cinayet*. Çev., Necmettin Sevil. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2011). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. Çev., Oğuz Adanır. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Bekiroğlu, Onur ve Bal, Enes (2014). *Siyasal Reklamcılık*, İstanbul: Literatürk Acedemia
- Berns, F. G. Pagnoni (2018). "Spectacular Tech-Nightmare: Broadcasting Guy Debord", Angela M. Cirucci And Barry Vacker (Der.) *İçinde, Black Mirror and Critical Media Theory*, London: Lexington, 115-126.
- Block, Elena (2013). "A Culturalist Approach To The Concept Of The Mediatization Of Politics: The Age Of "Media Hegemony", *Communication Theory*, Volume 23, Issue 3, 259-278, <https://doi.org/10.1111/Comt.12016>
- Braidotti, Rosi (2014). *İnsan Sonrası*. Çev., Öznur Karakaş. İstanbul: Kolektif Yayınları.
- Breton, Philippe ve Proulx, Serge (2012). *L'explosion De La Communication*. 4. Edition. Paris: La Decouverte.
- Büyüköztürk, Şener, vd. (2008). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. (2. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Buzjak, Damagoj ve Kunica, Zoran (2018). "Towards Immersive Designing of Production Processes Using Virtual Reality Techniques Interdisciplinary Description of Complex Systems" (16)1, 110-123.
- Çalışkan, Sebahattin. (2013). "Sanal Karakterlerin Sinemadaki Gelişim Süreci". *Selçuk İletişim*, 4(3), 159-165.
- Castells, Manuel (2000). "Globalization and Identity In the Network Society", *Prometheus*, Vol.4, 107-123.
- Çelik, Ejder (2015). "Distopik Romanlarda Toplumsal Kurgu" *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 18(1), 57-79.
- Couldry Nick ve Hepp Andreas (2013). "Conceptualizing Mediatization: Context, Traditions, Arguments, *Communication Theory*" 23 (3).
- Dance, Frank E. X. (1970). The "Concept" Of Communication. *Journal of Communication*, 20(2), 201-210.
- Dörner, Andreas (2001). *Politainment: Politik In Der Medialen Erlebnisgesellschaft*, Berlin: Suhrkamp Verlag.
- Ergun, Ali (2002). "Görsellik Ve Türkiye'de Siyasetin Gösterileşmesi" *Toplum Ve Bilim* 93, 7-28.
- Esser, Frank ve Strömbäck, Jesper (2014). *Mediatization Of Politics. Understanding The Transformation Of Western Democracies*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

- Ezequiel, V. D. Castro ve Deysi, Cioccarì (2017). "Discurso De Ódio Na Política Contemporânea: Trump Venceu". São Bernardo Do Campo – Sp, V. 39, N. 3.
- Gerstlé, Jacques (2008). *La Communication Politique*. Armand Colin: Coursus, Juillet.
- Girvan, Carina (2018). "What Is A Virtual World? Definition and Classification". *Education Tech Research Development*, C.66. 1087-1100.
- Göçmen, L. Tuba (2017). "The Transformative Power Of Information Technology In The Surveillance Societies" *Different Aspects of Globalization* 143-156. Frankfurt Am Main. Germany: Peter Lang.
- Göktaş, Pınar (2016). "Y Kuşağının Bir Siyasal İletişim Aracı: Politainment Önerisi (Eğlenceli Siyaset/Siyasal Eğlence)", *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(43), 1863-1872.
- Gunkel, J. David (2012). "Communication and Artificial Intelligence: Opportunities and Challenges for the 21st Century" *Communication +1*, 1(1): 1-25.
- Guzman, L. Andrea (2018). "What Is Human-Machine Communication, Anyway? Human-Machine Communication: Rethinking Communication, Technology, And Ourselves" New York: Peter Lang.
- Guzman, L. Andrea (2019). "Human-Machine Communication: Bridging Disciplinary, Technological, And Theoretical Divides, Invited Forum: Artificial Intelligence and Journalism" *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 96(3), 681-683.
- Guzman, L. Andrea (2020). "Ontological Boundaries Between Humans and Computers and The Implications for Humanmachine Communication" *Hmc Human-Machine Communication*, 1: 37-54.
- Guzman, L. Andrea ve Lewis, C. Seth (2019). "Artificial Intelligence and Communication: A Human-Machine Communication Research Agenda" *New Media & Society*, 22(1), 1-17.
- Hennessy, Bernard (1972). "Siyasi İknalar: Modern Seçim Kampanyalarının Teknikleri" *Amerikan Siyaset Bilimi Dergisi*, 66 (2), 622-623.
- Hepp, Andreas, Hjarvard, Stig ve Lundby, Knut (2010). "Mediatization Empirical Perspectives: An Introduction To A Special Issue" *Communications*. 35. 10.1515/Comm.2010.012.
- Hjarvard, Stig (2008). "The Mediatization Of Society. A Theory Of The Media as Agents of Social and Cultural Change" *Nordicom Review*, 29(2).
- Jesper Strömbäck ve Frank Esser (2014). Introduction, *Journalism Practice*, 8:3, 245-257.
- Kerlow, V. Isaac (2003). "Virtual Cg Characters in Live-Action Feature Movies" *Vfxworld*, November.
- Kılıçbay, M. Ali (1996). "Uyruktan Vatandaşa Geçimden İktisada" Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Kurtyılmaz, Deniz (2014). *Ütopyalar Ve Karşı-Ütopyalar Bağlamında Modern Felsefi Düşünce ve Eleştirisi*. Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi, 2014.
- Lewis, C. Seth, Guzman, L. Andrea. ve Schmidt, R. Thomas (2019). "Automation, Journalism, And Human-Machine Communication: Rethinking Roles and Relationships of Humans and Machines In News" *Digital Journalism*, 7(4), 1-19.
- Lundby, Knut (2014). "Mediatization Of Communication" *Dir., De Gruyter Mouton, Berlin*.
- Mancini, Paolo ve Swanson, L. David (1996). "Politics, Media, And Modern Democracy: Introduction: Politics, Media, And Modern Democracy. An International Study of Innovations in Electoral Campaigning and Their Consequences" (S. 1-26). Westport, Ct: Praeger.
- Manin, Bernard (2008). *Principes Du Gouvernement Représentatif*, Éditions Champs, © Presses.
- Maria Da Graça Blaya (Org.) (2018). *A Violência Na Sociedade Contemporânea*. Porto Alegre: Edipucrs. Disponível Em: Acesso Em 14 Set. 2018.
- Martino, L. Mauro (2011). "Três Hipóteses Sobre As Relações Entre Mídia, Entretenimento E Política. *Revista Brasileira De Ciência Política*" N.6, Brasília, Julho-Dezembro.
- Mcewen, Rhonda (2014). "Mediating Sociality: The Use Of Ipad Touch™ Devices In The Classrooms of Students with Autism In Canada". *Information, Communication & Society*, 17(10), 1264-1279.
- Mcewen, Rhonda vd. (2020). "Interlocutors and Interactions: Examining the Interactions Between Students with Complex Communication Needs, Teachers, And Eye-Gaze Technology." *Hmc Human Machine Communication*, 1, 113-131.
- Mcnaur, Brian (2017). "An Introduction to Political Communication: Sixth Edition (6th Ed.). Routledge.
- Nimmo, Dan (1970). "The Political Persuaders; The Techniques of Modern Election Campaigns". New Jersey: Prentice Hall.

- Oktan, Kevser (2021). *Teknolojik Distopya Anlatılarında Müphemlik ve Düşünceyi Özgürleştirmenin Olanakları Üzerine: Black Mirror Örneği*. Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi, 2021.
- Sanders, Barry (2001). *Kahkahanin Zaferi*, Çev. Kemal Atakay İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Scales, Tim (2018). "The Reality from Virtual Reality", *International Journal of The Academic Business World*. (12)2. 67-68.
- Schramm, Wilbur (1972). *Nature of Communication Between Humans. The Process and Effects of Mass Communication*. Urbana, IL: University of Illinois Press.
- Selner, Raquel ve Morais, M. Perla (2019). "Waldo E Os Palhaços: Política, Entretenimento E Violência Em Mia Couto E Black Mirror
- Şeşen, Elif (2021). "Waldo Zamanı'na Bilgi Teknolojileri Ve Dijital Etik Açısından Bakmak" *Library Archive and Museum Research Journal*, 2 (2), 24-35.
- Shannon, E. Claude ve Weaver, Warren (1949). *The Mathematical Theory of Communication*. Urbana Ve Chicago: University of Illinois Press.
- Skagestad, Peter (1998). *Peirce, Virtuality And Semiotic, Philosophy and Cognitive Science*, University of Massachusetts – Lowell. <http://www.bu.edu/wcp/papers/cogn/cognskag.htm>, 18.08.2022.
- Sofuoğlu, Hikmet (2004). *Düşüncenin Sinematografik Yapısı*. Eskişehir: Eğitim Sağlık Ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Vakfı, Yayın No:152.
- Somay, Bülent (2010). "The View from The Masthead Journey Through Dystopia Towards an Open-Ended Utopia" *Nordic Conference of Computational Linguistics*, 1. Bşk., İstanbul, İstanbul Bilgi University Press,
- Swanson, L. David ve Mancini, Paolo (1996). "Patterns of Modern Electoral Campaigning and Their Consequences. Politics, Media, And Modern Democracy. An International Study of Innovations in Electoral Campaigning and Their Consequences" (247-276). Westport, Ct: Praeger.
- Thompson, John B. (2019). *Medya ve Modernite*. Çev., Serdar Öztürk., İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Tinni, Siğnem (2019). "Teknolojik Gelişmelerin Siyasal Sürece Ve Seçmen Davranışlarına Etkisi" *Journal of Turkish Studies*. Volume 14 Issue 3. 1791-1804.
- Turgut, Hasan (2016). "Sosyal Gerçekliğin İnşasında Mizah: Simülasyon Kurami Bağlamında Yeni Medya Ve Mizahın Kullanımı Üzerine Kuramsal Bir Tartışma" *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 1 (1), 1-7.
- Türk, H. Bahadır (2010). "Siyasal Kampanyaların Amerikanlaşması": Forza Italia Ve Genç Parti Örneklerinin Karşılaştırılması". *Amme İdaresi Dergisi*, 43 (3), 61-81.
- Turkle, Sherry (1984). *The Second Self. Computers and Human Spirit*. New York: Simon & Schuster.
- Ünlü, Çiğdem (2018). "Seçim Kampanyaları Ve Politik/Kamusal Konuşmaların Gelişimi Üzerine Bir Literatür İncelemesi". *Global Media Journal TR Edition*, 8 (16).
- Wainberg, Jacques (2010). "A. Mídia E Violência: A Luta Contra a Desatenção E A Sonolência Das Massas. In: Almeida".
- Weyland, Kurt (2017). "Populism: A Political-Strategic Approach", In C. R. Kaltwasser Et. Al. (Eds) *The Oxford Handbook of Populism*, Oxford: Oxford University Press.
- Weyland, Kurt (2021). *Populism as a Political Strategy: An Approach's Enduring — and Increasing — Advantages*. *Political Studies*, 69(2), 185-189.
- Yetkin, Barış (2016). "Popülizmin Gölgesinde Siyaset Ve Siyasal İletişimi Anlamak" *Erciyes İletişim Dergisi*, 4 (3).

Gazete Kaynakları

Kalelioğlu, E. (2022). Türkiye'de İlk Kez Bir Siyasi Parti, Metaverse Evreninde Arsa Aldı. Webtekno. Erişim Adresi: <https://www.webtekno.com/turkiye-ilk-kez-siyasi-parti-metaverse-arsa-aldi-h119328.html>.

Sözlük Kaynakları

<https://www.dicionariodennomesproprios.com.br/busca.php?q=waldo+> Görüntüleme Tarihi: 16.05.2020.
<https://www.lexico.com/en/definition/waldo> Görüntüleme Tarihi: 16.05.2020.