

# Sosyal Ağlarda Benlik Sunumuna Dair Bir Distopya: *Black Mirror* Dizisi Örneği

## *Dystopias, Self-Presentation, and Social Networks: An Analysis of the Black Mirror Series*

Fatih BARİTÇİ<sup>1</sup>, Zühal FİDAN<sup>2</sup>



16. International Symposium Communication in the Millennium'da (25-28 Nisan, Eskişehir, Türkiye) sunulan özet bildirinin genişletilmiş halidir.

<sup>1</sup>Res. Asst., Selcuk University, Faculty of Communication, Public Relations and Publicity, Konya, Turkey

<sup>2</sup>PhD Lecturer, Aksaray University, Faculty of Communication, Public Relations and Advertising, Aksaray, Turkey

### Sorumlu yazar/Corresponding author:

Fatih Baritci,  
 Selçuk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, Konya, Türkiye  
**E-posta/E-mail:** fatihbaritci@hotmail.com

**Geliş tarihi/Received:** 08.03.2018

**Kabul tarihi/Accepted:** 07.05.2018

**Atf/Citation:** Baritci, F., & Fidan, Z. (2018).

Sosyal ağlarda benlik sunumuna dair bir distopya: *Black Mirror* dizisi örneği. *Connectist: Istanbul University Journal of Communication Sciences*, 54, 37-63. <https://doi.org/10.26650/CONNECTIST403334>

### ÖZ

Günümüz dünyasında teknolojiye yaşanan gelişmeler ve internet teknolojisinin getirdiği yenilikler, bireylerin benliklerini sosyal ağlarda sunmalarına olanak tanımaktadır. Benlik sunumu, bireylerin kendilerini diğerlerine karşı istediği şekilde gösterme çabası olarak tanımlanabilir. Bu noktada sosyal ağlar aracılığıyla benlik sunumu başka bir boyuta taşınmış, birçok çalışmaya konu olmuş ve önemli bir mesele haline gelmiştir. Benlik sunumu söz konusu olduğunda Amerikan sosyolojisinin önemli isimlerinden Erving Goffman'ın *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu (Presentation of Self in Everyday Life)* adlı eserinde ele aldığı unsurlar, bu konuda yapılan çalışmalar için araştırmacılara rehberlik etmektedir. Sosyal ağlarda özellikle fotoğraf paylaşımında geline nokta, benlik sunumlarında görsel öğelerin artan önemini gözler önüne sermektedir. Bu çalışmada da Goffman'ın benlik sunumunda belirlediği ilkelere göre bireylerin kendilerini ifade edebilme, diğerlerini etkileme ve yönlendirme çabaları değerlendirilmiştir. Bu çalışmaya konu olan *Black Mirror* (Kara Ayna) adlı TV serisi, teknolojinin gelecekte insan hayatında nasıl bir role sahip olacağına yönelik tahminlerde bulunurken; yaratacağı olumsuzlukları da ele alan bir distopyadır. *Black Mirror* dizisinin üçüncü sezon ilk bölümü *Nosedive*'de kurgulanan distopik toplumda, insanların günlük yaşamının her anında sergiledikleri performansı ve toplumsal statüyü belirleyen şey diğerlerinden aldıkları puanlardır. Bireylerin her davranışı diğerleri tarafından puanlanmaktadır. Bu tür bir toplum, benlik sunumunu her şeyin önüne koyan ve her davranışını 'beğenilme' arzusuyla yapan bireyler yaratmaktadır. Bu çalışmada Erving Goffman'ın benlik sunumlarını incelemek amacıyla geliştirdiği dramaturjik yaklaşım, *Black Mirror* dizisinin *Nosedive* bölümünün incelenmesinde yol gösterici olmuştur. *Nosedive*'in ana karakteri olan Lacie'nin bölüm boyunca kendisini 'performansına' nasıl hazırladığı ve 'rolünü' iyi oynamak için neler yaptığı yani benliğini nasıl sunacağı noktasındaki çabaları 'seyircilere' gösteren kısımlar göstergebilimsel analizden yararlanılarak çözümlenmiştir. Dizide anlatılan distopik toplumun aslında bugün içinde yaşadığımız toplum yapısından çok da farklı olmadığı ve giderek daha da yapmacık bir toplum haline dönüştüğü ifade edilebilir.

**Anahtar Kelimeler:** Benlik sunumu, dramaturjik yaklaşım, mahremiyet

## ABSTRACT

Recent technological innovations, especially internet-related innovations, have changed the ways in which people present themselves on social media and social networks. Typically, presenting oneself involves the careful and deliberate display of certain aspects of the self. Given the changes engendered by technological innovations, a number of studies have focused on the ways in which people present themselves through social networks. In this context, Erving Goffman's *Presentation of Self in Everyday Life*, a seminal work in American sociology, remains as salient as ever. People's tendency to share photos on social media and networks points to the growing centrality of visual objects in their attempts to present their selves online. This study aims to examine the ways in which people express themselves online, their motivations to do so, and the influence of their actions. To this end, this study actively draws from Goffman's seminal work. This study also focuses extensively on *Black Mirror*, a television series that predicts the ways in which technology will change human lives in the future. A dystopic series, *Black Mirror* mainly deals with the

negative effects of technology. For instance, the series shows how people accrue or lose points for their actions and the ways in which this points-based system affects their social status. Notably, the system has an all-pervading influence of people's everyday lives: that is, it determines what they can and cannot do. *Nosedive*, the first episode of the show's third season, focuses especially on this aspect of the points-based social system. Self-presentation becomes the norm as people rate each other based on their actions. Moreover, people also tend to be governed by an overwhelming need to be liked. This study uses Goffman's dramaturgical approach to examine the ways in which the people depicted in *Nosedive* present their selves to others. In particular, this study involves a detailed semiotic analysis of the ways in which Lacie—the episode's main character—tailors her public conduct in order to present the best version of herself. In fact, it can be argued that our present lives bear marks of the dystopian society depicted in this series.

**Keywords:** Presentation of self, dramaturgical approach, privacy

## EXTENDED ABSTRACT

The concept of self-presentation subsumes the human desire to be liked; by extension it also pertains to the human tendency to accord importance to first impressions. While self-esteem, self-admiration, and self-righteousness are commonly associated with narcissism, self-presentation mainly refers to our tendency and need to influence others' opinion of ourselves. Kağıtçıbaşı and Cemalcılar (2014, p. 256) argue that the strategies we commonly employ to present ourselves are mainly effective and beneficial. Social media is an appropriate means, which gives individuals changes to express themselves and to shape others' impressions. Self-presentation also involves the masking of negative traits—in fact, humans are also known to ignore their negative traits altogether.

Online communication is not bound by time and place constraints, and social networks also address people's need for entertainment and information. Moreover, people have also learnt how to use social networks in a beneficial manner. That is, users are very adept at sharing positive information about themselves, enhancing their reputation or social standing, winning others' approval, and drawing attention to themselves.

The amount of time people spend accessing social media has increased steadily since the advent of social media applications during the early-2000s. Today, people use these applications not only to access information and stay in touch with others but also for self-presentation. Interestingly, *Nosedive* focuses on technological addiction and the prospects of self-presentation in a dystopic world. The science fiction genre is mainly known, among other things, for its tendency to present a dystopic view of the world, and since the 2000s, the number of dystopian films and television shows has increased (Altinkaya, 2016, p. 96). Dystopian films and shows are typically characterized by their pessimism about the future. They mainly deal with issues such as the interplay between humans and technology and the end of life on Earth, or the demise of the universe. This study aims to identify the similarities between the community depicted in *Nosedive* and contemporary societies, especially in relation to self-presentation in the digital world. The study also focuses on questions such as privacy and peeping culture, which are especially salient given the widespread sharing of photos on social media. To this end, the study presents a detailed semiotic analysis of select scenes from the series. In addition, these scenes are also described and evaluated using Goffman's dramaturgical approach. The following parameters were used to select scenes from the series: dramatic realization, idealization, maintenance of expressive control, misrepresentation, mystification, representation of reality and falsehoods, and teams.

Today, more than ever, people tend to tailor their lives and choices in order to make themselves more presentable on social networks. To this end, people even tend to share photos of their meals on social networks, and these photos are typically shot at certain angles and modified using filters. Arguably, we do so to be liked and approved. Unfortunately, however, these qualities tend to make us especially vulnerable to internet and social media addiction.

In this context, *Nosedive* serves as a timely warning about our overdependence on the digital world. Today's society, which is characterized by decreased face-to-face communication and increased online communication, is not very different from the dystopic society depicted in *Nosedive*.

## GİRİŞ

*“Çağımızın... Tasviri nesneye, kopyayı aslına, temsili gerçekliğe, dış görünüşü öze tercih ettiğinden kuşku yoktur... Çağımız için kutsal olan tek şey yanılısama, kutsal olmayan tek şey ise hakikattir. Dahası, hakikat azaldıkça ve yanılısama çoğaldıkça çağımızın gözünde kutsal olanın değeri artar, öyle ki bu çağ açısından yanılısamanın had safhası, kutsal olanın da had safhası.”*

Feuerbach, (Debord, 2016, p. 33)

İnsanoğlunun beğenilme arzusu, diğerleri üzerinde bırakacağı ilk izlenim ve buna yönelik çabaları benlik sunumu çerçevesinde değerlendirilebilir. Bireyin kendini beğenmesi, hayran olması ve kendini kutsallaştırma arzusu narsizm ile ifade edilebilirken; başkalarının onun hakkındaki fikirlerinin ve düşüncelerinin oluşmasını kontrol edebilmesi benlik sunumu kavramını çağırıştırılmaktadır. Kağıtçıbaşı ve Cemalcılar (2014, p. 256) insanların hakkımızdaki izlenimlerini şekillendirebilmek için benlik sunma stratejilerinden yararlandığımızı belirtmektedirler. Bireyin kendini ifade ediş biçimini ve diğerlerinin izlenimlerini şekillendirebilmesini kolaylaştıran araçların olması bu stratejilerin sıklıkla kullanılmasını gerekli kılmaktadır. Kişilerin kendini önemsemesi ve negatif yanlarını görmezden gelerek üzerini örtmesi benlik sunumlarının aktif halde bulunmasının göstergesidir.

Daha üstün ve daha özel niteliklerin ortaya çıkarılması benlik saygısını pekiştiren bir davranıştır. Ancak yüksek benlik saygısının olması kimi zaman bireyi olumsuz durumlarla karşı karşıya bırakmaktadır. Nitekim birey bu sebepten ötürü hem duygusal hem de sosyal ilişkilerinde olumsuz durumlarla karşılaşabilmektedir. Değişen ve dönüşen iletişim araçları bireyin benlik sunumunu teşvik eder hale gelmiştir. Sosyal ağlar sahip olduğu özellikleri marifetiyle zaman ve mekân sınırlaması getirmeden pek çok imkân sunmaktadır. Eğlenme, bilgilenme ve iletişim kurma gibi pek çok ihtiyaca cevap veren sosyal ağlar, bireyin kendini ifade edebileceği bir araca dönüşmüştür. Bireylerin yaşamlarına dair ipuçları sağlayan ve onun yediği, içtiği, giydiği, gördüğü her şeyin sosyal ağlara taşıyan bu araçlar, bireyin kendini ifade edebilmesine farklı bir boyut kazandırmaktadır. Böylece bireyler diğerlerini varlığından haberdar edebilme, saygı görebilme, onaylanma ve dikkat çekebilme gibi farklı amaçlarla sosyal ağlardan faydalanmaya başlamışlardır.

Benliğin ifadesini sosyal ağlarda tanımlamaya çalışan bireyler, toplumsal ilişkilerinin yönünü de sanal ortamlara kaydirmiştir. Bu çalışmanın konusunu oluşturan *Black Mirror* serisi modern yaşam ile teknolojinin insanı ve insan ilişkilerini nasıl etkilediği üzerine odaklanır. Teknolojinin ve onun ürünlerinin toplum üzerindeki etkisi gözle görülür boyuttur. Özellikle yeni medya teknolojilerinin ve iletişim ağlarının gelişmesi iletişimin gücünü artırmıştır. Sosyal ağlar üzerinden yapılan sohbetler, paylaşılan fotoğraflar, sunulan hayatlar gerçek anlamda iletişimin önüne set çekerek sanal boyutta bireyin oluşturduğu benliğinin ön plana çıkmasını sağlamaktadır. Daha gerçekçi ve daha samimi iletişim sağlayan yüz yüze iletişim boyutunun sanal ortamlara taşınması bireylerin kendilerini ve varlıklarını olduğundan farklı gösterebilecekleri bir zemine olanak tanır. Bireyin kendisini ifade şekli değişmekte ve sanal ortamda kabul gören şekle dönüşmektedir.

Bu çalışmada ele alınan *Black Mirror* dizisi, teknolojide yaşanan gelişmeleri ve bireylerin yaşamlarına yönelik muhtemel etkilerini ele alan bir distopyadır (Göçmen, 2017, p. 153). Her türlü teknolojik gelişmeyi farklı bakış açılarıyla ele alan bu yapıım, hem yaratıcı senaryoları hem de gerçeğe yakın öngörülerıyla geniş izleyici kitlesine sahip sansasyonel bir yapııdır. *Black Mirror* dizisinin özellikle bazı bölümleri sosyal medyanın bireysel ve toplumsal boyuttaki etkilerini ele almaktadır. Bunlar arasında ilk sezonda yayınlanan *The National Anthem* ve *Fifteen Million Merits* bölümleri ile dördüncü sezonda yayınlanan *Hang the DJ* bölümleri dikkat çekmektedir. *The National Anthem*'de tüm toplumu yakından ilgilendiren bir olay neticesinde sosyal medya aracılığıyla kamuoyunun oluşturulması ve devamında ortaya çıkan etkiyle neler yaşanabileceği öngörülmektedir. Bu bölüm sosyal ağlarda oluşturulan gündemin toplum mühendisliğinde nasıl kullanılabileceğini göstermesi bakımından önemli bir içeriğe sahiptir. Bir diğer bölüm olan *Fifteen Million Merits*'de ise dış dünyadan tamamen izole bir yerde sadece pedal çevirerek kazandıkları puanlarla yaşayan bir topluluk söz konusudur. Her şeyin dijital olduğu bu mekânda, insanların sistem içerisinde ayrıcalıklı bir konuma gelmek için 15.000.000 puan toplayarak (pedal çevirme performansına bağlı) bir yetenek yarışmasına katılması ve kazanması gerekmektedir. Burada insanların ihtiyaçları olmayan şeylere sahip olabilmek adına verdikleri mücadeleye ve tüketim toplumu olgusu üzerine bir eleştiri söz konusudur. Yine bir başka *Black Mirror* bölümü olan *Hand the DJ*'de ise telefondaki bir uygulama üzerinden ideal partnerin bulunmasını temel alan bir simülasyon evreni söz konusudur. İnsanların bilgilerini girerek üye oldukları bu

uygulamada, insani bir süreç olan karşı cinsi tanıma evresi tamamen bu uygulamaya bırakılmakta ve uygulamanın muhteşem eşleşmeyi ('perfect match') bulması beklenmektedir.

Yukarıda ele alınan bölümlerden farklı olarak bu çalışmada sosyal ağlarda benlik sunumlarının incelenmesi temel alındığı için *Black Mirror* dizisinin üçüncü sezonunda yayınlanan *Nosedive* bölümü tercih edilmiştir. Çünkü benliğin ifadesinde sosyal ağların geleceğini ele alan *Black Mirror* adlı TV serisinin *Nosedive* bölümünde olduğundan farklı görünmeye çalışma, kendini topluma kabul ettirme ve bu amaçla kendine yer edinme çabasının nasıl aktarıldığı noktasında çalışmaya önemli veriler sağlamaktadır. Bu bölümde gelecekte sosyal ağların bireyler üzerinde daha da fazla tahakküm kuracağını; bireysel ve toplumsal benzerlikleri arttırarak farklılıkları yok edeceğini; sahte ve yapay ilişkilerin toplumu şekillendirme suretiyle değiştireceğini ön gören distopik bir toplum kurgulanmakta ve buna karşı uyarılar yer almaktadır.

### **Benlik Kavramı**

Benlik kavramını açıklayabilmek için birçok tanım yapılmıştır. Benlik, kişinin kendine dair bildikleri, diğerlerinin kişi hakkındaki görüşlerinden kişiye yansıyanlar ve kişinin kendi hakkındaki değerlendirmelerinin toplamından elde edilmektedir. Bu bilgiler ve değerlendirmeler ise genellikle çevreden hazır olarak alınır (Ertürk, 2010, p. 98). Benlik kim olduğumuza dair bildiklerimiz şeklinde ifade edilirken (Aranson, Wilson & Akert, 2012, p. 241), onun en önemli özelliği ise kişiye kendi hakkında bilgiler sunarak diğer insanlarla ilişki kurmasını sağlamasıdır.

Giddens (2014, p. 79) bir bebeğin dünyaya ilişkin ilk keşiflerini kendi bedeninin dış hatlarını ve özelliklerini fark etmesine bağlar. Benlik kavramının gelişimi bireyin çocukluk çağlarından başlayarak devam eden bir süreçtir. Kendini keşfeden birey, benliği ile ilgili gerekli verileri elde edip buna göre hareket etmektedir. Bireyin kendi benliğinin farkına varması için ilgili bilgileri edindiği bireysel ve toplumsal olmak üzere iki kaynak boyutu bulunmaktadır. Benliğin şekillenmesi ve farkındalığın oluşmasında bireyin üstlendiği rol kadar toplumun da rolünün olduğu ifade edilebilir (Kağıtçıbaşı & Cemalcılar, 2014, p. 250).

Bireylere toplum tarafından aktarılan bilgiler onun benliğinin şekillenmesine ve kendini ifade edebilmesinin yollarının çeşitlenmesine sebep olabilmektedir. Bu

süreçte benlik ile ilgili edinilen bilgiler, bireyin kendini tanımasına ve benliğinin denetimi yapmasına fırsat verir. Bu sayede bireyin başkalarına sunacağı benliği için çabalama süreci yer almaktadır. Bireyin benliğini sunma çabası ve sunulan benlik sayesinde diğer insanlarla kurulan ilişkiler onun hayatta kalmasını sağlamaktadır. İçinde yaşadığımız dünyayı, insanları ve kendimizi anlamlandırabilmede benliğimizin üstlendiği rol oldukça önemlidir (Kağıtçıbaşı & Cemalcılar, 2014, p. 248). Aslında benliğimizi anlamlandırma süreci nesne ve kişilerle ilgili duyularımızı anlamlandırma sürecidir (Kaypakoglu, 2008, p. 40). Benliğin tanınmasının ön koşulu bireyin kendi benliğinin farkına varmasıdır. Kendi benliğinin farkına varan birey kendini ifade ederken zorlanmayacaktır. İhtiyaçlarının farkında olarak benliğini yönetmesi daha kolay olacaktır.

Giddens'in (2014, pp. 103-104) ifadesinde yer bulduğu gibi benlik refleksif bir tasarımdır; yani olduğumuz ya da olmadığımız değil bizzat kendi yaptığımız bir şeydir. Bu koşullar altındaki birey, geçmişini bir gelecek beklentisi içinde içselleştirmektedir. Benlik kavramı yapısında dinamikliğe yer verir ve her an değişime açık haldedir. Yaşamı boyunca karşılaştığı tüm durumlara göre yeniden şekillenen ve değişimlerden muazzam bir şekilde etkilenen benlik bu sebeple dinamik yapısını sürdürür. Nitekim son yıllarda internet teknolojilerinin hızla gelişmesi ve bünyesinde bulundurduğu uygulamalar üzerinden bireyin kendine ifade alanı bulması benliğin sunumu ile ilgili onlara yeni bir zemin oluşturmuştur. Sanal ortam üzerinden kendini ifade etmeye çalışan bireyler bunu farklı şekillerde yapabilmektedir. Gezgin (2017, p. 15) özellikle merak duygusu ve narsist duyguların ön plana çıkarıldığı bu dönem içinde var olmanın ön koşulu olarak benliğin -mahremiyet konusuna dikkat edilmeden- kamusal alana açılmasıyla beraber benlik kavramının da önemini yitirmeye başladığını hatırlatır.

Turkle (2005, p. 279), sahip olduğumuz kültürün narsizm kültürü olarak ifade edildiğini; bu ifadenin uygun olmasına rağmen yanıltıcı olabileceğini belirtir. Çünkü bu ifade ya da etiket konuşma diliyle bencillik ya da sadece kendisiyle ilgili olarak okunabilir. Fakat tüm bunlar bireyin ayna arayışının arkasındaki kaygıyı yakalayamaz. Turkle'a göre bizler kendimizi anlama konusunda güvenli değiliz ve bu güvensizlik yeni bir meşgale/kaygı olan biz kimiz sorusundan beslenmektedir. Bizler kendimizi görmek için yeni yollar ararız ve ilk psikolojik makine olan bilgisayarlar yeni bir aynadır. Bu ayna sayesinde benliğimizi şekillendirme fırsatını yakalarız.

## Goffman ve Benlik Sunumu

Amerikan sosyolojisinin önemli isimlerinden Erving Goffman'ın 1959 yılında kaleme aldığı *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu* (*Presentation of Self in Everyday Life*) adlı çalışması, internet teknolojisindeki gelişmelere paralel olarak ortaya çıkan sosyal ağlarda bireylerin benlik sunumuna dair yapılan çalışmalara kuramsal bir dayanak oluşturmaktadır (Soncu, 2016; Kırık & Yazıcı, 2017; Mamo, 2018). Goffman'ın geliştirdiği dramaturjik yaklaşımına göre bireyler aynı tiyatro oyunlarında olduğu gibi günlük hayatlarında da bir performans sergilemektedirler. Bu şekilde diğer insanlar tarafından (seyirciler, gözlemciler) beğenilebilecek ve olumlu bir imaj oluşturabileceklerdir (Goffman, 2016, pp. 15-28). Goffman, bireyin diğerleriyle etkileşim anında kendisini nasıl yeniden ele aldığını, o role uygun bir şekilde nasıl yeniden sunduğunu ve bunu yapabilmek için nasıl yeni stratejiler kullandığını "benlik sunumu" kavramıyla ifade eder (Bayad, 2016, p. 83).

Bugün sosyal ağlar sahip oldukları özellikler aracılığıyla bireylere benlik sunumu noktasında yeni olanaklar sunmaktadır. Böylece bireyler olmak istedikleri şekilde kendi imajlarını yeniden tasarlayabilme fırsatı yakalamaktadırlar. *New Humanist*'den Samira Shackle'in *Filling the Void: Emotion, Capitalism and Social Media* adlı kitabın yazarı Marcus Gilroy-Ware ile yaptığı röportajdan aktardığına göre; sosyal medyanın benlik sunumu konusunda çalışmalar yapan birçok araştırmacıya kaynak olmasının nedeni, bireylere sosyal medya profilinde olduğu gibi benliğini tamamen dijital bir şekilde sunarak benlik performansını süslemesine ve birçok açıdan da bu yönlerini düzeltmesine olanak sağlamasıdır (Shackle, 2017).

Goffman'ın (2016, pp. 28-35) dramaturjik yaklaşımında sıkça başvurduğu kavramları şu şekilde sıralamak mümkündür:

- Etkileşim: Fiziksel olarak bir arada bulunan kişilerin birbirlerinin eylemleri üzerindeki etkisidir.
- Performans: Belirli bir durumda kişinin, diğerlerini etkilemek için yaptığı her şey olarak tanımlanabilir.
- Rol/Rutin: Performans sırasında oyuncunun önceden planladığı ve başka durumlarda da sergileyebileceği eylem kalıbıdır.
- Oyuncu/Aktör: Performansı sergileyen kişidir.
- Seyirci: Performansı sergileyenin etkilemeye çalıştığı kişidir.



- Gözlemci: Performansı seyreden ve böylece izlenim elde eden kişidir.
- Verilen İzlenim: Oyuncunun sözel imgelerle kendini sunmasıdır.
- Yayılan İzlenim: Seyircinin, performans esnasında bulgulara dayanarak elde ettiği izlenimdir. Jest, mimik gibi sözsüz imgelere dayanır.
- Set: Performansın sergilendiği yer olarak ifade edilebilir. Oyuncu performansını sergilemek için uygun sete ulaşmayı bekler. Bu anlamıyla tiyatro sahnesine benzetilebilir.
- Kişisel Vitrin: Oyuncunun sahip olduğu standart donanımlar diyebiliriz. Cinsiyet, ırk, boy, duruş şekli, görünüş, jest ve mimikler gibi.

Ayrıca Goffman tarafından temelleri atılmış bazı unsurlar da günlük yaşamda benlik sunumunun anlaşılması noktasında faydalıdır. Bunlar dramatik canlandırma, idealize etme, ifade denetimi, yanlış sunum, gizemleştirme, gerçeklik-düzmece, takımlar ve sahne arkasıdır.

### **Sosyal Ağlarda Benliğin Sunumu ve Mahremiyetin Evrimi**

Zamanla kullanım amacı daha çok çeşitlenmeye ve farklılaşmaya başlayan internet, alışverişten bankacılığa, eğlenceden eğitime ve iletişim kurmaya kadar pek çok farklı alanda hizmet sunmaktadır. İnternet teknolojisinin kitle iletişim araçlarıyla uyumlu çalışması neticesinde bireysel ve toplu paylaşımlara imkân veren sosyal ağların doğuşu kolaylaşmıştır. Bu sosyal ağlar üzerinden anlık paylaşımlar yaparak hızlı geribildirimler alınabilmektedir (Kırık, 2013, p. 75). Farklı yaşam koşullarına sahip farklı toplumsal kesimler sosyal ağlar üzerinden bir araya gelebilmekte, böylece karşılıklı paylaşımda bulunmaları kolaylaşmaktadır (Kırık & Yazıcı, 2017, p. 84). İnternetin bireylere sunduğu özelliklerden biri de hız ve görselliğe olanak tanınmasıdır. Web 2.0'a geçilmesiyle beraber internet üzerinden görsellik ve bu görsellerin kullanım biçimlerinin değişmesi bireysel benlikleri ön plana çıkarmaktadır. Görsel malzemeler ve enformasyonun paylaşılması amacıyla geliştirilmiş birçok uygulama sayesinde benliklerin görücüye çıktığı ultra demokratik bir zemin oluşmuştur (Nalçaoğlu, 2007, p. 46).

İletişim ve bilgiye ulaşma konusunda internetin sağladığı kolaylıklar sosyal ağlarda gözetlenmek isteyenlere erişimin sınırlarını açarak gözetim kültürünün altın çağını yakalamasına yol açmıştır (Gezgin, 2017, p. 25). Sosyal ağlar temelde iletişim kurabilmek amacıyla kullanılırken; şu anda internette yapılacak birçok faaliyet için

bile bir gereklilik haline gelmiştir. Bu durumda artık sosyal medya uygulamaları sadece bireylerin birbirleriyle iletişim kurdukları ve dünyadan haberdar olmak için kullandıkları bir mecra olmaktan çıkıp, bugün günlük işlerin yürütülmesinde bile kendilerine anlam yüklenen bir hal almışlardır. Tüm bu teknik işlevlerinin yanı sıra bireyler için benlik sunumlarının icra edildiği birer platform haline gelmesi de üzerinde durulması gereken ciddi bir konudur.

Son yıllarda bireylerin internet üzerinden iletişim ihtiyacını gidermesi sosyal ağların daha fazla kullanılabilir hale gelmesini sağlamıştır. İnternet temelli iletişim araçları, özellikle kullanıcılarının stratejik olarak özel profil sayfaları hazırlamalarına olanak tanıyan sosyal ağ siteleri benlik sunumu için yeni fırsatlar sunmaktadır. Kullanıcılar bu ağlarda kişisel bilgilerini anlatmak için düz metinleri kullanmaktan durum güncellemesi yapmaya, arkadaşlarının profil sayfalarına yorum yazmaktan çok miktarda fotoğraf paylaşmaya kadar farklı iletişim türleriyle kendileri hakkında bilgi sağlamaktadırlar (Rui & Stefano, 2013, p. 110). Önceleri daha çok iletişim kurma amacıyla kullanılan bu uygulamalar zamanla bireylerin gözetlemekten çok gözetlenen olma arzusuyla benlik sunumlarına olanak tanıyan bir platform haline dönüşmüştür. Bu özelliği sebebiyle bireylerin birbirleriyle iletişim kurmanın ötesinde birbirlerini gözetlemeyi seçtiği ve buna göre benlik sunumlarını planladıkları bir ortam yaratmıştır. Böylece gündelik yaşama internetin dâhil olmasıyla da beraber toplumsal yaşantılarda meydana gelen değişiklikler, bireyleri edilgen konumdan çıkararak etken konuma getirmiştir. Geleneksel medya üzerinden bireyin varlığını ispatlaması mümkün gözükmezken, kendi ürettiği içeriklerle sosyal ağlarda görünürlük sağlayan bireyler benlik sunumlarını da bu ortam üzerinden şekillendirmektedir. Bireyler, kendilerine ait alanları bilinçli bir şekilde sosyal ağlar üzerinden kamuya açık hale getirerek tüm hayatı ile ilgili ayrıntılara erişimin sağlanmasını kolaylaştırmaktadır. Bireyin gözetlenebilmek adına sosyal ağlarda bıraktığı izler, mahrem alanda kalması gereken kimi bilgilerin paylaşılmasında sakınca görmemesi ile normalleşmeye başlar. Holtzman bu durumu *Mahremiyet Kaybı* (*Privacy Lost*) isimli eserinde şöyle ifade etmektedir (Vincent, 2016, p. 181):

Mahremiyetimiz kutuplardaki yıldızlardan daha hızlı eriyor; teknoloji onu hukuk sisteminin koruyabileceğinden daha hızlı eritiyor. Bu eğilim belirli bir yolla geri çevrilemez. Mahremiyet, bugün bildiğimiz haliyle kayıptır.

Aslında bu kaybın en önemli nedeni bireylerin teknoloji kullanım şekillerinden doğar.

Gerçek yaşamda bireyin özel alanına girmek, onu izlemek rahatsız edici bir eylem olarak tanımlanırken; sosyal ağlarda profilini incelemek, onunla ilgili her türlü özel bilgiye ulaşmak normal bir davranış olarak karşılanmaktadır (Akmeşe & Deniz, 2017, p. 27). Huxley'nin (2016) de *Cesur Yeni Dünya*'sında bahsettiği gibi insanların üzerindeki baskıdan keyif alacağı ancak kendisine baskı aracı olarak kullanılan teknolojinin yine kendisi tarafından yüceltileceği zamanların geldiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Küreselleşme, kapitalizm ve tüketim kültürünün hâkim olduğu yapı bireyleri sosyal ağlar üzerinden ilişkilerini devam ettirmeye yöneltmektedir. Sanal evren üzerinde devam eden iletişim biçimleri yeniden kurgulanarak toplumsal pratiklere yansıtılmakta, bu sembolik aktarım ise sosyal ağların gündelik hayat pratiklerinde egemenlik kurmasına izin vermektedir. Bu sebeple birey yeni davranış kalıpları geliştirerek sosyal ağlarda kendini ifşa etme yolunu tercih ederek benlik sunumu, onaylanma ve biricikliğini kanıtlama peşindedir (Uğurlu, 2015, p. 238). Bu dijital çağda görselliğin yeniden inşa edilmesi sıradan insanların da ünlüler gibi yaşam deneyimlerini kamuya açık hale getirmeleriyle dikkat çeker. Mahremiyetin ortadan kalkmasına fırsat veren uygulamalarla birey, diğerlerini takip etmenin ötesine geçerek gözetlenmenin bir ihtiyaç ve meşruluk kazandığı yeni bir anlayışı benimser olmuştur (Gezgin, 2017, p. 15).

Niedzwiecki (2010, pp. 9-15) *Dikizleme Günlüğü* eserinde gözetim ve dikizleme üzerine kurulan toplumun 2008 yılında "Dikizleme Kültürü Çağı" adı altında yeni bir ifade alanı bulduğunu belirtmektedir. Toplumda anlaşılabilir durumların ortaya çıkışının en temel göstergesinin yeni kelime dağarcığının gelişmesine bağlar. Web 2.0'in bel kemiğini oluşturan dikizleme kavramının ortaya çıkışını da toplumsal alanda karşılaşılan olumsuz durumlara bağlar. Niedzwiecki yeni medyanın abartılı paylaşımlara imkân tanınmasıyla dikizleme kültürünün işlemeye başladığı üzerinde durur. Özellikle yeni medyanın bireylere sunduğu imkânlar ve bunun kullanımından doğan aşırılığın hem dikizleyen hem de dikizlenen olmaya yol açtığı gerçeğinin altını çizmektedir. Tam da bu noktada toplumsal düzende gerçek olanla gerçek olmasına ikna edilmek istenen sahte döngüsel bir sistemden bahsedilebilir. Bu sistemin getirdiği tek gerçekliğin ise gösteri üzerine temellendirilmiş ilgi çekme, beğenilme ve başka hayatların merkezinde bulunarak narsist duygulara yaslanan ve rızalı röntgenciliğin görselliğe dayalı döngüsüdür (Gezgin, 2017, p. 29; Debord, 2016). Aslında dikizlemek herkes hakkında her şeyi bilme ve öğrenme arzusu olarak ifade

edilebilir. Bu arzuyu tatmin edebilmek adına bireyler diğerlerine haklarındaki her şeyi öğrenebilmesine izin vererek, onlara kendilerini dikizleme imkânını sağlamış olurlar. Dikizlemenin kendini teşhir etmeye dayanan narsist bir duygu olduğunun altını çizmektedir. Bu bize tam da sosyal ağlarda arkadaş ve arkadaşlarının profillerinde gezinerek onların yaşamlarına dair verileri inceleyen herkesin yapmış olduğu eylemi hatırlatır. Dikizleme kavramı bu nedenle sosyal ağlarda dolanan birinin yabancı olduğu bir kavram değildir (Niedzviecki, 2010, pp. 9-15). İşte zamanla iletişim teknolojilerinin geldiği noktada sosyal ağ kullanıcılarının istedikleri her an birbirlerini takip edebilmeleri ve bunu sıradanlaşması neticesinde yaşamın doğal parçası haline getirmektedir. Elbette burada asıl dikkat çekilmesi gereken konu ise sessizce uzaktan izlediğimiz ve izlemekten zevk aldığımız hayatlara özenerek bunların bizim hayatımız olmasını arzulamayla başlamamızdır (Gezgin, 2017, p. 25).

## AMAÇ VE YÖNTEM

İletişim faaliyetlerinin dijital ortamlara kayması ile birlikte bireylerin kendilerini en iyi ifade edebildiklerini düşündükleri ortamlar sosyal medya uygulamaları olmuştur. Bu uygulamaların görselliği ön plana çıkaran özellikleri sayesinde benlik sunumlarına daha fazla alan açılmıştır. Benlik sunumlarının son derece önemli olduğu ve bireyin gerçek benliği ile bağıını koparıp kendine yabancılaşması sonucunda başkaları için yaşamasını konu edinen *Black Mirror* dizisinin *Nosedive* bölümü bir dibe vuruş hikâyesidir. Hep daha iyiyi arzulayan ve bunun için her yolu deneyen benliklerin ele alındığı dizide, bireylerin diğerleri tarafından beğenilmediğinde yaşayacağı duygusal travmalar gösterilmektedir.

*Black Mirror* dizisinin *Nosedive* bölümünde distopyalar üzerinden teknolojik bağımlılık ve benlik sunumlarının geleceği kurgulanmaktadır. Distopik filmler çoğunlukla bilimkurgu türü altında üretilmektedir. 2000'li yıllarda distopyalarla 'felaket senaryolarının' üretilmesi dikkatleri çekmektedir (Altınkaya, 2016, p. 96). Karamsar bir gelecek tablosu çizen distopyalar, özellikle bilim kurgu filmlerinde insan ile teknolojinin ilişkisini ve evrenin sonunun gelmesi gibi konuları işlemektedir. Düşüncelerin en iyi ifade şeklinin göstergelerde vücut bulduğu ifade edilebilir. Hem görsel hem işitsel duygulara hitap edebilen kitle iletişim araçları düşüncelerin aktarılmasında daha etkilidir. Görsel öğelere başvurulmak suretiyle oluşturulan etki, izleyicilere istenilen duygu ve hissiyatı daha kolay aktarabilmektedir. Soyut duyguların anlatılması ve anlaşılmasını kolaylaştıran sahneler (Acar Şentürk & Fidan, 2016, p.

327), dizi içindeki karakterlerin duygu, düşünce ve davranışlarındaki farklılıkların gözlemlenebilmesini de sağlamaktadır. Bireyin gerçek yaşamda karşılaştığı durumların sahneler üzerinden sunulması verilmek istenen mesajların etkisini arttıracaktır. Sinema, endüstri, izler kitle ve film metni üçgeninde toplumsal olarak inşa edilen bir süreçtir. Bu üçgen içinde toplumsal varlıklar ve kurumsallaşmış toplumsal pratikleri kapsayan etkileşimler ve pratikler bizi karşılar (İri, 2012, p. 61).

## Amaç

Sosyal medya uygulamaları 2000'li yılların başından beri bireylerin hayatında yer alan ve giderek daha fazla vakit geçirdikleri bir ortamdır. Bu uygulamalar bugün bireyler için sadece bilgilenecek ve diğerleriyle irtibatla kalabilme aracı değildir; aynı zamanda sahip oldukları özelliklerle benlik sunumu için de ideal birer ortamdırlar. Bu çalışmada *Black Mirror* dizisinin *Nosedive* bölümünde tasvir edilen toplumun günümüz toplumlarıyla ne denli ilişkilendirilebileceği ve bireylerin dijital dünyada yaptıkları benlik sunumlarının nereye varabileceğine dair bir çıkarım yapmak amaçlanmaktadır. Ayrıca bireylerin sosyal medya uygulamalarının sunduğu görsel paylaşım gibi imkânları kullanarak hem kendi mahremelerini alenileştirmeleri hem de dikizleme kültürüne dâhil olmaları süreci hakkında diziden seçilen sahneler üzerinde tartışılacaktır.

Bu bağlamda geliştirilen araştırma sorusu şu ifade edilebilir:

*Nosedive*'da kurgulanan distopik toplumun benlik sunumu ve mahremiyet konusundaki davranışları günümüz toplumlarının davranışları ile ilişkilendirilebilir mi ve bu toplum bize geleceğe dair çıkarımlar yapma şansı verir mi?

## Yöntem

Bu çalışmada İngiliz yapımı *Black Mirror* adlı TV serisinin üçüncü sezonunda yayınlanan *Nosedive* adlı bölümden seçilmiş bazı sahneler nitel araştırma yöntemlerinden göstergibilimsel yöntemle çözümlenmiş ve betimsel yöntemden yararlanılarak Goffman'ın dramaturjik yaklaşımı temel alınarak değerlendirilmiştir. Ayrıca Goffman'ın geliştirdiği dramatik canlandırma, idealize etme, ifade denetimi, yanlış sunum, gizemleştirme, gerçeklik-düzmece ve takımlar gibi parametrelerle uyuşan sahneler incelenmek üzere seçilmiştir. Göstergibilim (semiotics), iletişim

kurmak amacıyla kullanılan her şeyin incelenmesidir. Yani sözcüklerden görüntülere, trafik işaretlerinden seslere, çiçeklerden müziğe, tıbbi semptomlara her şeyin incelenmesidir.

Göstergebilim, göstergelerin iletişimde bulunma şekilleri ve onların kullanımlarında egemen olan kurallara eğilmektedir. Göstergebilimde ilk sorgulanan şey anlamın nasıl yaratıldığıdır (Parsa & Parsa, 2012, pp. 1-2). Daha basit bir ifadeyle, göstergebilim göstergeleri (sign) inceleyen bir bilimdir. Gösterge ise kendisinden başka bir şeyin yerini tutan anlamlı birim olarak ifade edilmektedir. Düşünceleri ifade etmeye yarayan her türlü dilsel ya da dilsel olmayan anlamlı bir bütün oluşturan her şey bir göstergedir. Dolayısıyla göstergebilim, beş duyu organıyla algılanabilen her türlü göstergeyi ve bunların nasıl anlam ürettiğini inceleyen bir bilimdir. Göstergeler, iletişim araştırmalarında da anlamın taşıyıcısı ya da aracı olarak kabul edildiklerinden ötürü bütün iletişim araçlarındaki yazılı ve görsel metinlerin çözümlemesinin yapılması mümkündür (Salı, 2012, p. 117).

Gösterge kavramı daha önce birçok kavramla bir tutulmuş ya da karıştırılmış olsa da Saussure'un geliştirdiği gösteren (signifier) ve gösterilen (signified) kavramlarıyla birlikte gösterenin ne olduğu da netleşmiştir. Başka bir ifadeyle, gösterge, bir gösteren ile bir gösterilenden oluşmaktadır. Gösterenler düzlemi anlatım düzlemine işaret ederken, gösterilenler düzlemi ise içerik düzlemini işaret etmektedir (Barthes, 2014, p. 47). Gösteren ve gösterilen kavramlarının daha iyi anlaşılması açısından iki kavramın da tam olarak ne anlama geldiğini belirtmek gerekir. Gösteren, göstergelerin algıladığımız şekildeki imgesidir. Örnek vermek gerekirse bir kâğıdın üzerindeki işaretler ya da havadaki ses gösterendir (Fiske, 1990, p. 44). Gösterilen ise bir nesne değil aksine bir nesnenin zihinsel tasarımını ifade eder. Örneğin öküz sözcüğünün gösterileni, hayvanın kendisi değil, onun insanların zihnindeki imgesidir (Barthes, 2014, p. 50).

Saussure'un takipçisi olan Roland Barthes, göstergelerin anlamlarının analiz edilebileceği sistemli bir modeli oluşturan kişidir. Barthes'in teorisinin merkezinde anlamın iki düzlemi fikri yatmaktadır (Fiske, 1990, p. 85). Buna göre söylem içerisindeki anlam iki düzlem üzerinde gelişmektedir. Birinci anlam düzlemi –tıpkı Saussure'un de belirttiği gibi- anlam düzlemidir. Barthes bunu düzanlam (denotation) olarak ifade etmektedir. Düzanlam, gösterenin sahip olduğu açık ve bilinen anlamıdır. Barthes, ikinci anlam düzlemini ise yananlam (connotation) yani çağrışımsal anlam olarak belirtir. Bu anlam düzleminde ise kültürle olan ilişkiler ve sahip olunan kültürel

değerler devreye girdiği için öznellik ve keyfilik ön plana çıkmaktadır (Parsa & Parsa, 2012, p. 58). Düzanlamın ne olduğunu daha net anlatabilmek için şu örnek verilebilir: Bir sokağın fotoğrafı belirli bir sokağı işaret eder. Sokak kelimesi binalarla kaplı bir yolu belirtir. Fakat o sokağın fotoğrafı farklı şekillerde, fotoğraf makinesinin teknik özelliklerine göre farklı filtrelerle çekilebilir. Ancak ne olursa olsun, sokağın düzanlamı aynı olacaktır. Farklılık ise fotoğrafların yananamlarındadır (Fiske, 1990, p. 86).

Göstergebilim özellikle son yıllarda medya kuramları arasında en önemli yaklaşımlardan biri olmaya başlamış; sinemadan televizyona, iletişim ve enformasyonla alakalı olan birçok alana uygulanmaya başlamıştır (Parsa & Parsa, 2012, p. 6). Göstergebilimciler yazma ve konuşma dilinin konseptini yeniden tanımlayarak, dil olarak film çalışmalarını meşrulaştırırlar. Her iletişim sistemi bir dildir. İngilizce, Fransızca ya da Çince bir dildir. Bu yüzden sinema bir çeşit dil olabilir, fakat açıkça bir dil sistemi değildir (Monaco, 2000, p. 157). Tanınmış film göstergebilimcisi Christian Metz'in belirttiği gibi film sistemlerini bildiğimiz için değil, aksine onun sisteminin anlayışına eriştiğimiz için filmleri anladığımızı ifade eder. Belirli montaj etkilerinin ötesinde sinema bir dildir. Ama bu sadece güzel hikâyeler anlatabildiği için değil, daha ziyade güzel hikâyeler anlatmış olduğu için bir dil olmuştur (Metz, 1991, p. 47). Bu bağlamda teknik olarak sinemanın benzeri bir sisteme sahip olan TV dizilerinin de bir dile sahip olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

## BULGULAR

Bu bölümde *Black Mirror* dizisi hakkında kısa bir bilgi verilerek, *Nosedive* (Dibe Vuruş) bölümünün özeti yapılmıştır. Bu bölüm Goffman'ın parametreleri ve bu parametrelerle uygunluk gösteren sahneler üzerinden göstergebilimsel çözümleme yöntemi ile değerlendirilmiştir.

### ***Black Mirror: Nosedive*'ın (Dibe Vuruş) Göstergebilimsel Çözümlemesi**

2011 yılında yayınlanmaya başlayan *Black Mirror* bir bilimkurgu antolojisi dizisidir. Birbirinden farklı konuları işleyen bölümlerinde hayatımızı kolaylaştıran teknolojinin, insan hayatındaki etkilerini işlemektedir. Teknolojinin insan hayatında sağladığı kolaylık ve rahatlığın yanı sıra bireylere yaşattığı huzursuzluk kurgulanırken insanoğlunun teknolojik aletlerle yaşadığı deneyimleri ve geleceğine dair düşünmeye sevk etmektedir.

2016 yılında yayınlanan üçüncü sezonun birinci bölümü *Nosedive* günümüz sosyal medya bağımlılıklarının gelecekte nasıl bir şekil alacağını distopya ile gözler önüne sermektedir. Bölümün ana karakteri Lacie erkek kardeşi ile aynı evde yaşamaktadır. Ortalama yaşam koşullarına sahip olan Lacie, puanlama sisteminde 4.2'lik bir dilimde bulunmaktadır. 4.5'lük puan dilimine ulaşmış elit insanlar gibi yaşam koşullarına ulaşabilmek ise tek hayalidir. Lacie evinin satılması üzerine yeni bir ev arayışına girer. Daha rahat bir eve taşınabilmesi için yapması gereken tek şey 4.5 ve üstü olmasıdır. Lacie daha hızlı bir şekilde 4.5'lükler arasına girebilmek için puan danışmanına gider. Puan danışmanı çevresindeki insanların daha düşük puanlı bireylerden oluşması sebebiyle hayallerinin 1.5 yıl sonra gerçekleştireceğini söylemektedir. Lacie ise evvel hayallerine kavuşarak daha rahat bir yaşama kavuşmayı arzulamaktadır. Bu sebeple yüksek 4'lülerden yüksek puanlar alması gerekmektedir. Bunun için danışmana gider ve belirli taktikler alır. Lacie'nin çocukluk arkadaşı olan Naomi onu bu yüksek puana en kısa zamanda ulaştırabilecek tek kişidir. Naominin ilgisini çekmek için iki arkadaşın çocukluk yıllarından kalan ve anıları arasında özel bir yeri olan Mr. Rags'ın (Bay Paçavra) yani oyuncaklarının fotoğrafını paylaşır. Fotoğrafı paylaştıktan kısa süre sonra Naomi çocukluk yıllarının en özel hatırasının fotoğrafına en yüksek puanı veren ilk kişi olmuştur. Kendini Naomi'ye hatırlatan Lacie ayrıca arkadaşının düğününde baş nedime olması için davet edilerek bu durumu değerlendirmeye karar vermiştir. Düğünde istediğinden daha fazlasını elde edecektir çünkü düğüne gelen herkes 4.5 üzerindedir ve bu durum onun için mükemmel bir fırsat sunmaktadır. Uçak bileti olarak düğüne gitmek üzere hazırlanır. Ayrıca baş nedime olarak hazırladığı duygusal konuşması ise onu hayallerine daha kolay ulaştırabilecek bir yoldur. Düğüne yetişebilmek için yola çıkmak üzere olan Lacie'nin kardeşi ile yaşadığı tartışma ardından yoldan geçen biri ile çarpışması ve taksiciyi bekletmesi yavaş yavaş puanlarını düşürmeye başlar. Bunları takip eden olaylar arasında uçuşun iptal edilmesi bir dizi aksiliklerin başlangıcı olmuştur. Lacie, havaalanında başka uçak bulamaz ve yaşadığı aksilikler sebebiyle puanlarının düşmeye devam eder. Güvenlik güçlerine edilen şikâyet neticesinde önlem amaçlı olarak puanı düşürülür. 24 saat boyunca devam edecek olan bu durum her yaşanacak puan düşüşünü daha fazla hissedecektir. Başına gelen olaylar neticesinde sürekli puanları düşmeye devam eder. Puanlarının düşmesi sonucu arkadaşı düğün davetini geri çeker. Naomi düğününde yüksek 4'lüler arasında Lacie'yi görmek istemediğini söyler bu duruma üzülen Lacie yine de düğüne katılmayı kafasına koyar ve her yolu dener. Lacie her ne pahasına olursa olsun düğüne ulaşır, ancak her şey tersine dönmüştür. Artık Lacie perişan haldedir ve ağzına gelen her şeyi söylemeye başlamıştır. En sonunda tutuklanarak hapse atılmıştır. *Nosedive* (dibe



vurma, çakılma, ani düşüş) bölümü bir sosyal medya distopyası olarak gelecekte yaşanabilecekleri gözler önüne sermeyi amaçlamaktadır. Medya, teknoloji ve insan ilişkilerinin sorgulandığı bu dizi geleceğin tasviri olarak önemli bir öngörü sunar. Mamó'ya (2018) göre bu bölümle ilgili en önemli şey sosyal meritokrasinin, izleyicinin dijital ve sosyal bağlantıya yönelik mevcut bağlılığını anlatan şovla birlikte görünürde uzak olan geleceği fark ettiren zihinsel yabancılaşmayla çağdaş bir mesele olan sosyal değer/erdem saplantısını taklit etmesidir.

Goffman'ın parametrelerine uygunluk göstermesi sebebiyle seçilen ilk sahnede Lacie bir kafeye gelir ve bir kahve sipariş eder. Kahvenin yanında da kurabiye vardır. Lacie, üzerindeki köpüğü özenle şekillendirilmiş kahveyi yudumlamadan önce kurabiyeden ufak bir ısırık alır ve kahve tabağına geri koyar. Hazırladığı bu görüntüyü de fotoğraflayıp sosyal ağda paylaşır ve gelecek beğenileri bekler (Görsel 1). Aslında Lacie özenle bir ısırık aldığı kurabiyeyi yemez, kahvenin tadına baktığında da hoşuna gitmez. Ancak birbiri ardına gelen beğenilerle yüzü gülmeye başlar. Bu sahnede Lacie'nin sosyal medyada var olabilmek adına Goffman'ın dramaturjik yaklaşımlarında bahsettiği teknikleri uyguladığı görülmektedir. Lacie'nin mükemmel aç ve ışıklandırma ile sunduğu kahve fotoğrafını beğenilere sunması ve ona dayalı olarak aldığı beğenilerle ödüllendirilmesiyle sonuçlanmaktadır. Goffman'ın yaklaşımında ifade ettiği gibi bireyler farklı insanlar için çeşitli zamanlarda sürekli olarak farklı rolleri yerine getirirler (Raynolds, 2017). Gezgin (2017, pp. 26-27) bireylerin ünlülerin yaşamlarını gözetleme isteklerinin çok ileri bir boyuta ulaştığını ve artık bireylerin kendi yaşamlarını aleniye açmalarının gelinen son nokta olduğunu ifade etmektedir. Gelinen son noktada bireyler kendini görünür kılma eğilimi ve kendi rızalarıyla yaşamlarını gözetlenmeye açmaktadır. Bu yeni toplum düzeni bireyleri meşru birer röntgenci haline getirmiştir. Özellikle sosyal ağlarda etkin olan bu bireyler –fotoğrafın gücünden de faydalanarak- benliklerini sunmaktadır. Bu altın çağda sıradan bireyler teknolojinin onlara sunduğu imkânlarla birlikte tıpkı ünlüler gibi yaşamlarının en özel, mahrem ya da sıradan anlarını paylaşarak beğenilmenin hazzına erişmektedirler. İşte dizinin bu bölümündeki ana karakter Lacie'nin “kahve konsepti” Gezgin'in tam da yukarıda üzerinde durduğu beğenilme, haz peşinde olma ve aynı zamanda da kendi yaşamını aleniye açmanın tipik bir örneği olarak değerlendirmek yanlış olmayacaktır.

Nosedive bölümünün Goffman'ın belirlediği parametreler ışığında seçilen bir diğer sahnesinde ise sabah koşusuna çıkan başkarakterimiz Lacie, koşu esnasında diğer insanların ne yaptıklarını telefonuyla kontrol etmeye ve puanlamaya başlar

(Görsel 2). Bunu sosyalleşmek adına yapmaktadır. Diğerlerinin paylaşımlarını beğenirken, karşılığında kendi paylaşımlarının da beğenilmesini bekler. Eve döndüğünde duş alır ve ayna karşısına geçerek dışarıda başkalarının karşısında nasıl geleceğinin provasını yapar (Görsel 3). Aktör için sahne arkası bir performansın asıl geliştirildiği, eksikliklerinin giderildiği yerdir. Yanılsamalar ve izlenimlerin inşa edildiği yer burasıdır (Goffman, 2016, p. 112). Lacie'nin ayrıca ifade denetimini sağlayarak sergileyeceği performanslarda tutarsızlık olmasını engellemeye çalıştığı gözlemlenir. İfade denetimi sağlandığı zaman performans sırasında kişi hiçbir şekilde tutarsızlık göstermez. Çünkü çalınan bir tek yanlış notanın müziğin bütün ahengini bozacağı gerçeği bu duruma örnek olarak gösterilebilir (Goffman, 2016, pp. 59-60). Beğenilme üzerine inşa edilmiş bu distopik toplumda insanlara "sevimli" görünmenin yollarını deneyen Lacie, rolüne en iyi şekilde hazırlanmaya çalışmaktadır.

Dramatik canlandırma parametresi doğrultusunda seçilen bir diğer sahnede ise Lacie, çalıştığı iş yerine gelir ve asansöre biner. Asansörde karşılaştığı kadınlara selamlaştıktan sonra belli etmemeye özen göstererek telefonundan kadın hakkında bilgi toplamaya çalışır (Görsel 4). Bu sayede kadının hayat tarzına, sosyal statüsüne ve ilgi alanlarına dair bilgiler edinerek asansörde sergileyeceği performansın ön hazırlığını yapma imkânı elde eder. Aynı şekilde diğer kadın da Lacie hakkında bilgi edinir. Bu sahnede iki kadının da son derece yapmacık davranışlar sergilediği ve sahte gülüşlerin eksik olmadığı performans sunumları görülür. İki kadının karşılıklı olarak paylaşımında bulunması, konulara iyimser yaklaşımları, anlayışlı görünmeleri ve birbirlerine karşı ilgili davranışları dramatik canlandırma örneği olarak değerlendirilebilir (Görsel 5). Bu durum kişinin, başka insanların karşısında performansını sergilerken sahip olduğunu iddia ettiği özellikleri dramatik bir şekilde canlandırmasıdır. Özetle kişinin sahip olduğu pek çok rutin içinden bir tanesini ön plana çıkarmasıdır (Goffman, 2016, pp. 40-44). Asansörde yaşanan bu sahne üzerinden kişilerin sahip oldukları farklı rutinler içerisinden kendilerine en çok yakıştırdıkları/uygun gördüklerini ön plana çıkardığı görülmektedir. Lacie, herkese karşı son derece ilgili, anlayışlı, sevgi dolu ve iyimser biri olma rutinini ön plana çıkarmaya çalışmaktadır.

Goffman'ın "Takımlar" parametresi dizide yer alan şu sahne ile ilişkilendirilmiştir. Lacie, Ches'in getirdiği içeceği içer ve beğenisini ifade edebilmek adına 5 yıldız verir. Bu durum karşısında diğer iş arkadaşlarının (takım arkadaşları) kötü bakışları karşısında şaşırır. Bir arkadaşı Lacie'ye Ches ile konuşmadıklarını, onun Gordon

(Ches'in kız arkadaşı) ile ayrıldığını ve herkesin (takımın) Gordon'dan yana olduğunu söyler. Lacie'de bunu öğrenince Ches'e karşı tavrını yeniden düzenler (Görsel 6). Goffman (2016, pp. 82-84) bir rutinin sahnelenmesi esnasında iş birliğinde bulunan kişiler takım olarak tanımlar. Takımlar için asıl olan kişilerin özelliklerini değil, sahnelenen görevin özelliklerini ifade edebilmektir. Aslında bu sahnede geçen olay günümüzde insanların neye ve kime nasıl tepki vereceğinin toplumsal yapının belirlediğinin göstergesidir. Lacie ile Ches arasında şahsi hiçbir mesele olmamasına ve hatta Lacie'nin Ches'e karşı kötü davranmak istememesine rağmen takımın kararlarına uyararak davranışlarını düzenlemiştir.

İdealiz etme parametresi ışığında davranışların nasıl olması gerektiğine dair seçilen sahne şöyle başlar. Lacie güler yüzlü bir şekilde herkesi selamlayarak ve 5 yıldızla puanlayarak iş yerine doğru gider. Kapının önünde iş yerine girmesi engellenen (puanı düşürüldüğü için giriş izni iptal edilen) Ches ile karşılaşır (Görsel 7). Ches, Lacie'den içerisi girebilmesi için yardım ister. Ancak Lacie geç kaldığını bahane ederek Ches'i orada bırakır. Çünkü Lacie yardım etmesi halinde rutinin dışına çıkacağını ve bunun idealize edilmiş bir performans olmayacağını bilir. İdealize etme: Kişinin kendisini başkalarına sunduğu anda performansının toplumun değerlerini içermesi ve bu değerleri temsil etmesidir. Oyuncunun aynı performansı aynı seyirci önünde devam ettirmesidir (Goffman, 2016, pp. 44-46). Lacie de bu durumun farkında olarak Ches ile ilgilenmez. Böylece ait olduğu toplumun/topluluğun değerlerinin/ortak kararlarının dışına çıkmamış olur; performansını idealize eder. Bu sahnede Ches ise sadece işini kaybetmekle kalmaz, aynı zamanda puanı düştüğü için sosyal imtiyazlarını da elinden yitirir (Mamo, 2018).

Yanlış sunumu en yansıtan sahne Lacie'nin havalimanındaki sergilediği performansıdır. Lacie, yüksek 4'lerden olan çocukluk arkadaşının düğününe gidebilmek için havalimanına gider. Düğün için haftalar öncesinden bilet almasına rağmen, havalimanında uçağının ertelendiğini öğrenir. Gişedeki görevliden bu duruma bir çözüm bulmasını talep eder. İlk öneri en yakın uçağa bir kişilik yer olduğudur, ancak bu koltuk biletini alabilmek için 4,2 puana sahip olmak gerektiğini öğrenir. Lacie'nin puanı çok kısa bir zaman diliminde 4,2'den 4,1'e düşmüştür. Lacie şansını zorlar, ancak gişedeki görevli elinden bir şey gelmeyeceğini belirtir. Lacie bunun üzerine öfkelenir, kontrolünü kaybeder ve bağırmağa başlar (Görsel 8). Sırada bekleyen diğer bireyler de olaylara şahit olurlar ve Lacie'yi hep birlikte düşük puan vererek cezalandırırlar (Görsel 9). Lacie, havalimanındaki olaya kadar toplumsal

hayatta benliğini pozitif, ilgili, düşünceli, güler yüzlü olarak inşa etmiş; buna göre performanslar sergilemeye dikkat etmiştir. Ancak olayın gerçekleşmesiyle beraber Lacie, oluşturmak istediği benlik ile sahip olduğu benlik arasında bir uyumsuzluk sergilemiştir. Goffman bu gibi durumları “yanlış sunum” olarak ifade etmektedir. Yaratılan görünüşler ile gerçeklik arasında uyumsuzluk yaratan her şey yanlış sunuma neden olmaktadır (Goffman, 2016, p. 66). Bugün sosyal ağlarda bireyin sergilediği benlik önceden tasarlanmıştır. Gerçek olan ile inşa edilmek istenen arasındaki uçurum ya da farklılık bireyin performanslarını negatif etkilemektedir. İnsanların aslında sosyal ağlarda paylaşmaktan çekinmedikleri ve herkese açtıkları mahrem anlarının sahip olunan asıl benliği ne kadar yansıttığı da bir başka tartışma konusudur.

Goffman'ın düzmece olarak nitelendirdiği parametresi dizide şu sahne ile ilişkilendirilmiştir: Lacie havalimanında sergilediği gerçek performansının üzerine -yani sinirlenerek bağırıp çağırması ama- yine de görevliye 5 yıldız verir. Lacie, uçağının ertelenmesinin ve başka bilet bulamaması nedeniyle öfkelenmiş, kendini kaybetmiştir. Hatta gişedeki görevli Lacie'nin havalimanından çıkartılması için güvenliğe haber vermiş, bunu da Lacie'ye söylemiştir. Aslında o an çok sinirli olmasına rağmen, sırf o anlayışlı, sakin, güler yüzlü benlik sunumunu sürdürebilmek için görevliye 5 yıldız verir. Ancak bu düzmece performans karşısında ne görevli (seyirci) ne de diğer insanlar (gözlemciler) bu performansı inandırıcı bulmamışlardır. Bu gibi gerçeklikten uzak performansların inandırıcılığı düşüktür. Goffman bir performansın başarılı olabilmesinin ilk koşulunun, performansa şahit olanların oyuncuların içtenliğine inanması olduğunu ifade eder (Goffman, 2016, p. 76). Lacie'nin performansı oldukça sahte ve yapmacıktır. Dolayısıyla Lacie'nin bu düzmece performansı kimse tarafından inandırıcı bulunmaz ve cezalandırılır (puanının düşmesine neden olan düşük yıldızlar aracılığıyla).

## TARTIŞMA VE SONUÇ

İletişim teknolojilerindeki gelişmeler insan hayatını etkilemekte ve şekillendirmektedir. Günlük yaşamda önemli bir işlevi olan bu araçlar beraberinde birçok sosyal, ekonomik ve hukuki problemleri de getirmektedir. Özellikle toplumsal boyuta taşınan bu değişimler yüz yüze iletişimin yerine geçmek suretiyle sosyal ağların doğmasına sebep olduğunu söylemek mümkündür. Daha önceleri bilgilenecek ve sohbet edebilmek amacıyla kullanılan bu araçlar, yerini zamanla bireyin başkalarına mahremine açmasını, onlar tarafından gözetlenmesini ve onları

gözetlemesini sağlayan bir araç haline getirmiştir. Diğerlerini takip ederek onlar hakkında bilgi sahibi olan birey röntgencilik yapmakta; kendi varlığını da kamuya açık hale getirerek dikizleme kültürüne dâhil olmaktadır. Herkesin daha mutlu, daha hatasız ve daha kusursuz olarak kendini ifade yeteneği bulunduğu sosyal ağlar çekilen kısa videolar, fotoğraflar veya durum güncellemeleri ve hikâyelerle bu durumu yansıtmaktadır.

Günümüzde artık bireyler yaptıkları her türlü eylemi önceden tasarlamakta ve onu sosyal ağlarda sunulabilir hale getirmeye çalışmaktadır. Lokantada yemek yerken yemeğin tadını çıkarmadan önce uygun aç ve filtrelerde yemeğin fotoğrafını çekip sosyal ağlarda paylaşarak kendisini dikizlenme açısından cazip hale getirmektedir. Böylece birey eylemlerini beğenilme ve onaylanma kaygısıyla tasarlamaya çalışmaktadır. Beğenilmenin hazzına erişebilmek amacıyla yapılan paylaşımlar, bir süre sonra gerçek ve yapaylık arasındaki çizginin önemini daha fazla hatırlatmaktadır. Bu durum ise beğenilme arzusuyla sosyal ağlarda sunulan benlik ile bireyin gerçek benliği arasında büyük farklılıklar oluşmasına neden olmaktadır. Zaman içerisinde sosyal ağlar üzerinden bireyin oluşturmaya çalıştığı izlenim, bireyin bu araçlara daha bağımlı hale gelmesini sağlamaktadır. Unutulmamalıdır ki, vizörün arkasından görülen dünya gerçeğin görülmesini engellemektedir.

*Black Mirror* adlı dizinin *Nosedive* bölümündeki distopik toplum, bugün içinde yaşanan dijital dünyanın nereye gidebileceğine dair insanlığa bir uyarı niteliğindedir. Tamamen beğenilme üzerine kurgulanan bu toplumda, bireyler var olabilmek için toplum yapısına uygun olarak kurguladıkları benlik sunumlarına devam etmektedirler. İnsanların konuşmak yerine sosyal ağlarda elde ettikleri bilgilerle diğerlerini tanımaya çalışması, karşısındakine gerçekten iyi davranmak yerine diğerlerinin de görebileceği sosyal ağlarda “iyi davranıyormuş gibi” görünmesi aslında *Nosedive*’de olduğu gibi dibe doğru gidildiğini göstermektedir. Yüz yüze iletişimin öneminin giderek azaldığı ve yapılan eylemlerin beğenilerle ölçüldüğü bugünün toplum düzeni, dizinin konusu olan distopik toplumdan çok da uzak olunmadığını göstermektedir. Goffman’ın 50’li yıllarda geliştirdiği dramaturjik yaklaşımı bugün bu denli geçerli olması, bireylerin benlik sunumuna yani diğerleri üzerinde nasıl bir izlenim oluşturduklarına verdikleri önemin çok üst seviyelere ulaşmasıyla ilgilidir. Nitekim dizide kurgulanan distopya dünyası, günümüzde bilimin ve teknolojinin geldiği nokta açısından (olumsuz tarafları hakkında) uyarı niteliği taşımaktadır. Dizinin sonunda hapse giren Lacie’nin kontrolden geçerken gözlerinden lensi andıran aracın çıkartılmasıyla gerçekleri

görmeye başlaması ile bugün bireylerin teknolojik araçlarla dünyayı anlamlandırma çabaları benzerlik taşımaktadır. Bu durum ise kara ayna üzerinden sunulan benliğin bizi nasıl bir girdabın içine çekeceğinin göstergesidir. Yapaylıktan kurtulan bireyin dünyayı gerçekler üzerinden değerlendirdiği ve benlik kaygısı olmadan kurulan iletişimin de buna göre şekilleneceğini hatırlatmaktadır.

## SON NOTLAR

### ***Black Mirror: Nosedive***

Yönetmen: Joe Wright

Yapımcı: Laurie Borg, Charlie Brooker, Ian Hogan, Annabel Jones, Angela Phillips

Seneryo: Noah Baumbach

Bölümün Yazarları: Rashida Jones, Michael Schur, Charlie Brooker

Oyuncular: Bryce Dallas Howard, Alice Eve, James Norton ve Rashida Jones

Yapım: 2016-UK

Tür: Drama, Bilimkurgu, Gerilim

Süre: 63 Dk.

## KAYNAKLAR

- Acar Şentürk, Z., & Fidan, Z. (2016). *Inside Out (Ters Yüz)* filminin iletişim mesajları açısından değerlendirilmesi. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları*, 10, 326-343.
- Akmeşe, Z., & Deniz, K. (2017). Stalk, benliğin izini sürmek. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*, 8, 23-32.
- Altınkaya, M. T. (2016). Frankfurt Okulu'nun (aydınlanma eleştirisi) penceresinden: "The Road", "Snowpiercer", "Cloud Atlas" filmleri özelinde distopyalar. *SineFilozofi*, 1(1), 85-112.
- Aronson, E., Wilson, T. D., & Akert, R. M., (2012). *Sosyal psikoloji* (O. Gündüz, Trans.). İstanbul, Turkey: Kaknüs Yayınları.
- Barthes, R. (2009). *Göstergebilimsel serüven* (M. Rifat & S. Rifat, Trans.). İstanbul, Turkey: Yapı Kredi Yayınları.
- Binark, M., & Bayraktutan S. G. (2007). Teknogünlüklerdeki çok(lu) sessiz yaşamlar: Yeni medyanın sessiz enstrümanları- yeni orta sınıf gençlik. In İ. M. Binark (Ed.), *Yeni medya çalışmaları* (pp.147-175). Ankara, Turkey: Dipnot Yayınları.
- Debord, G. (2016). *Gösteri toplumu* (A. Ekmekçi & O. Taşkent, Trans.). İstanbul, Turkey: Ayrıntı Yayınları.
- Ertürk, Y. D. (2010). *Davranış bilimleri*. İstanbul, Turkey: Kutup Yıldızı Yayınları.
- Fiske, J. (1990). *Introduction to communication*. London, UK: Routledge.
- Gezgin, S. (2017). Gözetimi ve magazini sıradanlaştıran bir araç olarak sosyal medya. In İ. S. Gezgin & A. E. İralı

- (Eds.), *Yeni medya analizleri* (pp. 11-32). Konya, Turkey: Eğitim Yayınevi.
- Giddens, A. (2014). *Modernite ve bireysel-kimlik: Geç modern çağda benlik ve toplum* (Ü. Tatlıcan, Trans.). İstanbul, Turkey: Say Yayınları.
- Goffman, E. (2016). *Günlük yaşamda benliğin sunumu* (B. Cezar, Trans.). İstanbul, Turkey: Metis Yayınları.
- Göçmen, T. L. (2017). The transformative power of information technology in the surveillance societies. In B. Ayhan (Ed.), *Different aspects of globalization* (pp. 143-156). Frankfurt am Main, Germany: Peter Lang.
- Huxley, A. (2016). *Cesur yeni dünya* (Ü. Tosun, Trans.). İstanbul, Turkey: İthaki Yayınları.
- İri, M. (2012). *Bir film izlemek: Pop kültürü sökmek*. İstanbul, Turkey: Derin Yayınları.
- Kağıtçıbaşı, Ç., & Cemalcılar, Z. (2014). *Dünden bugüne insan ve insanlar: Sosyal psikolojiye giriş*. İstanbul, Turkey: Evrim Yayınevi.
- Kaypakoğlu, S. (2008). *Kişilerarası iletişim: Cinsiyet farklılıkları güç ve çatışma*. İstanbul, Turkey: Derin Yayınları.
- Kırık, A. M. (2013). Sosyal medya: "Sosyalleşen birey". In İ. A. M. Kırık & A. Büyükarlan (Eds.), *Gelişen web teknolojileri ve sosyal medya bağımlılığı* (pp. 69-102). Konya, Turkey: Çizgi Kitapevi.
- Kırık, A. M., & Yazıcı, N. (2017). Instagram örneği üzerinden sosyal medyada hikâye anlatıcılığı. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(2), 82-100.
- Mamo, H. (2018). Taking a social media "nosedive" and underrating common relationships in black mirror. Retrived from <https://medium.com/@hmamo/taking-a-social-media-nosedive-and-underrating-common-relationships-in-black-mirror-9be23b3a5575>.
- Metz, C. (1991). *Film language* (M. Taylor, Trans.). Chicago: University of Chicago Press.
- Monaco, J. (2000). *How to read a movie*. NY: Oxford University Press.
- Nalçaoğlu, H. (2007). İnternet ve görselin imhası: İnternet içeriğini analiz etmek için kuramsal model arayışları, In İ. M. Binark (Ed.), *Yeni medya çalışmaları* (pp. 45-68). Ankara, Turkey: Dipnot Yayınları.
- Niedzwiecki, H (2010). *Dikizleme günlüğü* (G. Gündüç, Trans.). İstanbul, Turkey: Ayrıntı Yayınları.
- Parsa, S., & Parsa, A. F. (2012). *Göstergebilim çözümlenmeleri*. İzmir, Turkey: Ege Üniversitesi Basımevi.
- Raynolds, F (2017). Performativity on social media: Black mirror, Nosedive. Retrived from <https://caleb118ac.wordpress.com/2017/07/18/blog-post-module-10-frances-raynolds-performativity-on-social-media-black-mirror-nosedive/>
- Rui, J., & Stefanone, M. A. (2013). Strategic self-presentation online: A Cross-cultural study. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 110-118.
- Salı, J. B. (2012). İletişim araştırmalarında nitel yöntemler. In İ. N. S. Sever & N. B. İspir (Eds.), *İletişim araştırmaları* (pp. 114-134) Eskişehir, Turkey: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Shackle, S. (2017). Why do we use social media?. Retrived from <https://newhumanist.org.uk/articles/5220/why-do-we-use-social-media>
- Turkle, S. (2005). *The second self: Computers and the human spirit*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Uğurlu, Ö. (2014). Kadının benlik sunumunun güncel bir aracı olarak sosyal ağlar bir tasarım unsuru: "Kusursuzlaştırma". *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(9), 231-248.
- Vincent, D. (2016). *Mahremiyet kısa bir tarih* (D.C. Başaraner, Trans.). Ankara, Turkey: Epos Yayınları.

## TABLolar VE GÖRSELLER

### TABLolar

**Tablo 1: Sosyal Ağlarda Benlik Sunum Örneği**

	GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
<b>Görsel 1</b>	Cep telefonu ekranındaki fotoğraf	Kurabiyenin özenli bir şekilde ısıtarak kahvenin yanına konması ve kahve-kurabiye ikilisinin sunumu	Mola, gösteriş, beğenilme arzusu, takdir edilme isteği, sosyal kabul

**Tablo 2: İfade Denetiminin Göstergibilimsel Analizi**

	GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
<b>Görsel 2</b>	İnsan	Eşofmanlarıyla sabah sporu yapan kadın	Sağlıklı yaşam, zinde olma isteği, modern birey rutinini sürdürme, iletişim halinde olma, sosyal ağlarda aktif olma
<b>Görsel 2</b>	Araç	Spor yapan kadının dünya ile iletişimini devam ettiren telefon	Sosyalleşmenin ve beğenilmenin aracı olarak telefonun kullanımı
<b>Görsel 3</b>	İnsan	Bornozuyla aynaya bakarak gülme denemeleri yapan kadın	Temizlik, tazelik, saflık, rahatlama, mutluluk, performans provası

**Tablo 3: Dramatik Canlandırmasının Göstergibilimsel Analizi**

	GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
<b>Görsel 4</b>	Eylem	Sosyal ağ üzerinden kişi hakkında bilgi edinme	Sosyal statü ve ortak ilgi alanlarının öğrenilmesi, mahremin paylaşımı, mahremin dışa sunumu ve sunulacak performansa hazırlık
<b>Görsel 5</b>	İnsanlar	Asansörde sohbet eden iki kadın	Paylaşım, iyimserlik, anlayış, ilgili olma

**Tablo 4: Takımların Göstergibilimsel Analizi**

	GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
<b>Görsel 6</b>	İnsanlar	Bir ofis içerisinde iş arkadaşları tarafından dışlanan ve puanı düşürülen kişiyi izleyenler	Küçük görme, dışlama, grup dışına itme, aynı ortamda bulunmadan duyulan hoşnutsuzluk ve buna karşı mutabık olunan ortak tepki/reaksiyon



**Tablo 5: İdealize Etmenin Göstergibilimsel Analizi**

	GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
<b>Görsel 7</b>	İnsanlar	İş yerinde arkadaşları tarafından dışlanan ve şirkete girmesi engellenen adam ile iş arkadaşlarının kararlarına uyan kadının iş yerinin önünde karşılaşması	Çaresiz kalma, yardım isteme, beklenti içinde olma. Kayıtsızlık, umursamama, ilgisizlik, baştan savma, takım kararlarına sadık kalma, genelin beklentisinin dışına çıkmama.

**Tablo 6: Yanlış Sunumun Göstergibilimsel Analizi**

	GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
<b>Görsel 8</b>	İnsanlar	Havalimanında yaşadığı olumsuz durum karşısında görevliye bağırarak kadın	Öfkelenme, kendini kaybetme, olay karşısında kontrolü kaybetme
<b>Görsel 9</b>	İnsanlar	Havalimanında sırada beklerken görevliye bağırarak kadına düşük puan veren bireyler	Toplumsal denetim, düzeni bozanın cezalandırılması

**Tablo 7: Düzmececin Göstergibilimsel Analizi**

	GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
<b>Görsel 10</b>	İnsanlar	Havalimanından dışarı çıkartılması için güvenliği çağıran kadına her şeye rağmen 5 yıldız veren kadın	Düzmece, yapmacıklık, sahtelik, samimiyetsizlik, ikiyüzlülük

## GÖRSELLER



**Görsel 1**



**Görsel 2 Görsel 3**



**Görsel 4 Görsel 5**



**Görsel 6**



**Görsel 7**



**Görsel 8 Görsel 9**



**Görsel 10**

