

ENFORMASYON TOPLUMU BAĞLAMINDA TEKNOLOJİK DİSTOPYA ÜZERİNE BİR ÇALIŞMA: MR. ROBOT ÖRNEĞİ

Nergiz YALÇIN
İstanbul Aydın Üniversitesi
nrgsylvn@gmail.com

ÖZ

İletişim ve bilgisayar teknolojilerindeki gelişmeler sonrası sanayi toplumun yerini ‘‘Enformasyon Toplumu’’ almıştır. Bu gelişmeler toplum yapısında olumlu ve olumsuz değişimlere yol açmıştır. Bu çalışmanın amacı, Enformasyon toplumunun yaşadığı değişimler ve bu değişimlerin toplumlar üzerindeki distopik izdüşümlerini saptamaktır. Bu bağlamda çalışmada nitel veri toplama yöntemlerinden faydalanarak, Teknoloji, Enformasyon ve Enformasyon toplumu gibi kavramların tanımı yapıp, enformasyon toplumunun özellikleri ve çevresinde oluşan kuramsal çalışmalar ile literatür taraması sonucu genel bir çerçeve çizilmiştir. Daha sonra Enformasyon toplumunda ortaya çıkan Siber uzay, oluşturan ağlar ve bununla birlikte toplumdaki değişimler örneklerle yorumlanmıştır. Enformasyon toplumuna eleştirel açıdan bakan yazarların düşünceleri literatür taraması ile açıklanmış, Enformasyon toplumdaki örnekleri distopik açıdan irdelenmiştir. Son bölümde bulunan örneklemin evreni ise televizyon dizilerinden biri olan Mr. Robot’un yayınlanan ve 2 sezonu oluşturan bölümleridir. Bu bölümler Enformasyon toplumu, teknolojik gelişmeler dikkate alınarak, bunlar arasındaki ilişki distopik bir açıdan bakılıp, çıkarımlar yapılmıştır. Bu çıkarımlar, günümüz ve gelecek toplumları için alternatif bir gerçeklik sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: enformasyon toplumu, siberuzay, teknolojik distopya

A STUDY ON TECHNOLOGICAL DSYTOPIA WITHIN THE CONTEXT OF INFORMATION SOCIETY: AN EXAMPLE OF MR. ROBOT

ABSTRACT

After the development of the communication and the computer technology, Information society takes the place of the industrial society. These developments cause positive and negative changes in the structure of the society. For these reason, this study aims at finding out the changes in the Information society and the dystopic indications on the changes in the society. In this context, with the help of qualitative analysis method, the terms such as Technology, Information and Information Technology is explained and with the result of literature review of the theoretical studies on the characteristics of Information society, general atmosphere is depicted. Moreover, cyberspace which was emerged within the Information society, the Networks which was build and the changes within the society are explained with examples accordingly. The thoughts of the authors holding a suspicious perspective towards the Information society are searched and explained. Also, the examples in the society is depicted in a dystopic perspective. The universe of the sample in the last chapter is Mr. Robot which is the one of the TV series and all the episodes of the two seasons. These episodes are examined with dystopic perspectives with the consideration of information society and the technological development. These deductions present us an alternative reality for the present and the future societies.

Keywords: Information society, cyberspace, technological dystopia

GİRİŞ

Enformasyon çağındaki süreçler ve temel işlevler ağlar etrafında düzenlenmiştir. Ağlar, toplumumuzun sosyal yapısını oluşturmakta ve ağ oluşturma mantığını yayma ise kültür, güç, yaşantı ve üretim sürecinin oluşmasını değiştirmektedir. (Castells, 1996) Birey-makine ilişkisindeki veri ağları

ile oluşturulan siberetik ağlar ile modern mekân duygusunu ileri bir noktaya taşınarak bir iç uzay olarak siber uzayda temsilini bulmaktadır. Böylece teknolojik doğa kendi gerçeklik dünyasına sahip hale gelmiştir. Teknoloji ile iç içe olduğumuz postmodern dönemde bireyin medya ve özellikle de yeni medya araçlarıyla gerçekleştirmiş olduğu etkileşim sonucu almış olduğu yoğun enformasyon karşısında bireyin günümüz dünyasının gerçekliğini sorgulamasına yol açmıştır. Bunun sonucunda birey kendisi ve çevresinde olana yabancılaşması ve gerçeklik algısının bozulması gibi psikolojik sorunlarla karşı karşıya kalmaktadır. Bu sorunlara ‘Şok’ adını veren Alvin Toffler ise; Değişime uyum sağlayamayanların sözü edilen siberetik dalga altında kalacağı ve yarınların hastalığı olarak tasvir ettiği ‘‘gelecek şoku’’ nu yaşayacaklarını söyler. (Toffler, 1996) Gelişen teknolojinin ve oluşan siberetik ağın bireyin kucaklamaktan öte, içine sürükleyen bir özelliği de vardır. Bilgi teknolojilerinin bu sınır tanımaz özelliği, ‘çok-merkezlilik’ ya da ‘merkezsizleşme’ ulus-devleti ve onun tüm sosyal/siyasal bağlarını içeriden ve dışarıdan kuşatmaktadır. (Meder, 2001) Başka bir deyişle modernleşme simgesi artık fabrikalar değil, bilgisayar merkezleridir. Ağ denilen şey ise birbirine bağlı merkez noktalarıdır. Bir merkez noktasından bahsedilmesi için konusu geçen somut ağ çeşidinin türüne göre değişiklik gösterir. Bu ağ, sokak çetelerinde, finansal kuruluşlarda, ekonomilerin içine nüfus eden uyuşturucu kaçakçılığı ağında ve aynı zamanda televizyon sistemlerinde, bilgisayar grafiklerinde, cep telefonları sağlayıcılarında ve Enformasyon Çağında kamuoyunun görüşünü ve kültürel dışavurumun temellerindeki yeni medyanın küresel ağından alınan sinyallerde de vardır. (Castells, 1996) Toplumla verilen hizmetlerde bu siberetik ağın kullanılıyor oluşu da ortaya çıkan yeni medya araçlarının ve bu ağlara olan güvenilirliğin sorgulanmasına yol açmıştır. Enformasyon toplumu artık bu ağın içinde rol alır, içerik üretir ve hatta gizli olan her türlü içeriğe erişebilme gücüne sahip olan insan topluluklarının, ağları tekelinde barındıran ve ağ merkezlerine sahip olan şirketlerin topluma yapabilecekleri de teknolojinin distopik boyunu gözler önüne sermektedir.

TEKNOLOJİ MERKEZLİ YAKLAŞIMLAR

Teknik ve teknoloji kelimelerinin birden çok anlamı bulunmaktadır. Sözlük anlamıyla teknik, bir sanat, bir bilim, bir meslek dalında kullanılan yöntemlerin hepsidir. Akademik anlamıyla ise bir şey elde etmenin, üretmenin bilgisidir. Teknoloji ise daha çok bu bilginin toplumsallaşması yani toplumsal yansımaları olması, toplumsal anlam, toplumsal bağlam kazanması demektir. (Atabek, 2005)

Postman’a göre ise teknoloji, basitçe bir makinedir. Araç ise bir makinenin yarattığı toplumsal ve entelektüel ortamdır. (Postman, 2000) Arthur’a göre ise, insani bir amacı yerine getiren bir araç, uygulamalar ve bileşenler topluluğu ve bir kültürün elinde bulunan aletler ve mühendislik uygulamaları toplamıdır der ve olguların amaçlarımız doğrultusunda programlanması olduğunu da ekler. (Arthur, 2011) Bireyler farkında olmasa da teknoloji artık yaşamların değişmez bir parçası olmaktadır. Teknolojik bir belirleme yaşamımıza girmiş ve kaynak olarak da veri, enformasyon ya da bilgiyi kullanmaktadır. (Sütçü, 2012) Teknolojik yeniliklerin çoğalmasıyla birlikte iletişim ortamları artmakta ve bunları sınırlandırmak bile güçleşmektedir. (Yengin, 2012a) Bununla birlikte de toplumların mevcut durumları durmaksızın değişim içerisindedir.

İletişim alanında geçmişten günümüze yapılan çalışmalarda iki bakış açısı büyük önem kazanmıştır. Bunlar, teknolojik gelişmelerin toplum açısından olumlu olduğunu düşünen ve teknolojik gelişmelerin toplumdaki yansımalarını eleştiren iki ana koldur.

Teknolojik Determinizm

Thorstein Veblen’in deyişiyle ‘Teknolojik Belirleyicilik’ yaklaşımı, toplumsal ve tarihsel olayları bir ilkeye ya da belirleyici bir faktöre göre açıklamaya çalışır. Tarihsel ya da nedensel önceliğe ilişkin bir öğretilerdir. Teknoloji, tarihteki ‘temel hareket ettirici’ olarak görülür. Teknolojik determinizm yaklaşımını benimseyenlere göre belli teknik gelişmeler, iletişim teknolojileri ya da medya veya daha geniş olarak genelde teknoloji toplumlarındaki gelişmelerin tek ya da temel önce gelen nedenidir ve teknoloji toplumsal örgütlenme kalıplarının altında yatan temel koşul olarak görülebilir. (Uzun, 2013) Teknolojinin bağımsız bir hareket tarzı olduğu noktasından yola çıkar ve bu durum ona bütün toplumsal etkinlikleri belirleme gücü verir. Bu belirleme gücü ekonomiden politikaya, devletten gündelik yaşama dek bütün kurum ve ilişkileri kapsayan bir düzeydedir. (Çoban, 2013) İletişim kuramlarında teknolojik determinizmin önde gelen temsilcileri Harold Innis ve Marshall McLuhan’dır.

Harold Innis

Innis, toplumsal örgütlenmenin, değişimin kaynağının teknolojik yenilikler olduğunu savunur. İnsan kendi teknolojisi ile birlikte vardır; toplumsal biçimlerdeki ve kültürdeki değişiklikler iletişim teknolojisindeki değişimlerin bir fonksiyonudur. Teknolojik araçların çoğu insanın fiziksel yeteneklerini geliştirmek çabası içindir; iletişim teknolojisi düşüncenin, bilincin, insanın ender kavramsal yeteneklerinin uzantısıdır. (Alemdar & Erdoğan, 1998) Teknolojik araçların çoğu, insanın kavramsal yeteneklerinin bir uzantısıdır. Aynı zamanda, Innis, teknolojinin imparatorluklar yapıları ve değişimleri üzerinde etkileri olduğunu belirtir. Yeni iletişim araçlarını elde etmek için oluşan rekabet, toplumdaki rekabetçi uğraşın temel eksenidir. Var olan iletişim araçlarının toplumsal örgütlenme biçimini çok güçlü biçimde etkiler. Yeni teknolojik yapılar eski düzenlerin ortadan kalkmasına neden olur. Egemenlik iletişim araçlarının denetimi ile oluşur ve yeni iletişim araçlarının bulunması ve bu araçların yeni örgütlenmelere yol açması ile toplumsal değişim meydana gelir. (Uzun, 2013)

İletişim teknolojisi her ne kadar özgürlükçü bir yapıya sahip olduğu belirtilse de aslında sansürlü bir yapıya sahiptir. İmparatorlukların iletişim teknolojileriyle türediğini ve bu araçları kontrol edenlerin ayrıca dünyaya hükmedebileceğini vurgulayan Innis'e göre iletişim araçları ve teknoloji birbirlerinden kesinlikle ayrılmaz. İletişim teknolojisi geliştikçe ve yenilendikçe bu hükümdarlığın devam edeceğini belirtmektedir. Buradaki tek değişken, imparatorlukların kimlikleridir. (Yengin, Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum, 2012a)

Marshall McLuhan

Özellikle kitle iletişim araçlarına yoğunlaşan McLuhan, medya teknolojilerinin toplumda bireylerin nasıl düşüneceği, hissedeceği ve hareket edeceğini ya da toplumun biçimini ve çalışmasını şekillendireceğini belirtmektedir. (Alemdar & Erdoğan, 2005) Bu bağlamda teknoloji kitleleri belirlemektedir. Teknoloji belirginliktir. Belirginlik ise, bir kerede tek bir şeyi, bir kerede tek bir duyuyu, bir kerede tek bir zihinsel ya da fiziksel işlemi dile getirmek anlamındadır. (McLuhan, 2007) Teknolojik araçların çoğu insanın fiziksel yeteneklerini geliştirme çabası içindir; iletişim teknolojisi düşüncenin, bilincin, insanın ender kavramsal yeteneklerinin uzantısıdır; dolayısıyla, geniş anlamda simgesel temsil biçimlerini içeren iletişim araçlarının uzantısıdır. (Alemdar & Erdoğan, 1998) Bununla birlikte McLuhan, teknolojinin toplumsal sistem için yararlı ve gerekli olduğundan teknolojik belirleyiciliğe dayanan iyimserlik sonucuna varmaktadır. İletinin içeriği değil, aracın önemli olduğunu savunmakla birlikte bu söylemiyle teknolojiyi desteklemektedir. (Yengin, 2012a)

Eleştirel Yaklaşımlar

Eleştirel yaklaşımların ortak düşüncesi, teknolojinin bireyleri yönlendirme görüşüyle, yeni değerlere, yeni inançlara yöneltecek kadar etkileyebilme gücüne sahip olduğudur. Medyanın insana ne yaptığı değil, bireylerin medyayla ne yaptığı araştırılmaktadır. Teknolojinin bireyleri yönlendirme gücü birçok çalışmanın konusu olmaktadır. Teknoloji ve onun aygıtlarının siyasal iktidarlar tarafından yönetildiği ve kitlelere bu şekilde kendi düşüncelerini aktarılması durumunu eleştirmektedir. Kısacası medya totaliter rejim tarafından kontrol altındadır. Medya ile birlikte kültür endüstrisi bağlamında kamusal alanda tek boyutlu bireyler üretmektedir. (Yengin, 2012a)

ENFORMASYON OLGUSU

Enformasyon, verilerin, belli bir amaç doğrultusunda bir araya getirilen veriler olduğu görülmektedir. Veriler anlam kazanarak enformasyona temel oluştururlar. Bu bağlamda kısacası enformasyona anlam kazandırılmış veya yüklenmiş veri de diyebiliriz. (Dervişoğlu, 2004) Enformasyon iletişim olgusuna dayanmakta, iletişim olgusunu da alınan mesajın enformasyon niteliği taşıyıp taşımadığını belirlemektedir. Enformasyon, bir belge veya buna benzer bir araç yardımıyla genellikle bir mesaj olarak anlaşılmaktadır. (Yılmaz, 2009)

“Her mesajda olduğu gibi enformasyonda da bir verici ve bir de alıcı vardır. Enformasyonun amacı, alıcının bir konudaki düşüncelerini değiştirmek, değerlendirmesi ya da davranışı üzerinde bir etki yaratmaktır. Enformasyon alıcısını

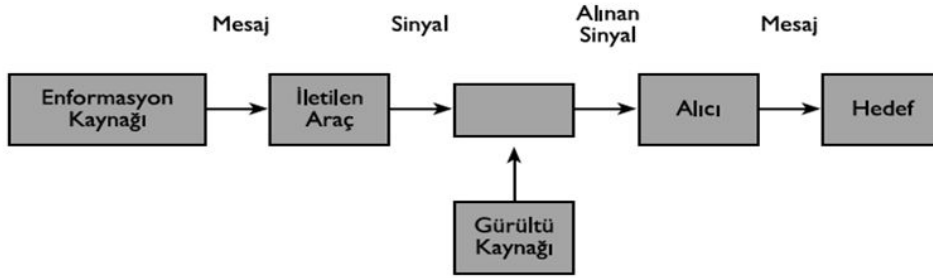
biçimlendirmek zorundadır ve onun bakış açısında ya da anlayışında bir fark yaratmalıdır.” (Gürdal, 2000)

Enformasyon, bilginin iletilebilir ve kaydedilebilir şeklidir. Bu nedenle hem iyi hem de kötü Kullanıma açıktır. Enformasyon eğilebilir, özgürleşebilir, ekonomik gönenç sağlayabilir. Ancak aynı zamanda ağ toplumlarında enformasyon siyasi, ticari ve askeri amaçlar doğrultusunda kötüye kullanılması da mümkündür. (Laughey, 2010)

Claude E. Shannon ve Warren Waver – Matematiksel İletişim Kuramı

Matematiksel iletişim kuramı, iletinin enformasyon kaynağında seçilen iletinin sinyaller aracılığıyla ve gürültü işleviyle alıcıya; alıcının da sinyali açımlayarak hedefe ulaştırma süresini kapsamaktadır. Model, çizgisel yani tek yönlü ve bireysel bir iletişim sürecini oluşturmaktadır. Shannon ve Weaver’ın enformasyon kuramı 1980’lerde başlayan dijital iletişim teknolojilerinin de kaynağını oluşturmaktadır. Matematiksel ifadelerle açıklanan kuram; algılarımıza karşılık gelen iletleri ikili kodlar halinde analiz etme olanağı sağlamıştır. Enformasyon kuramı, Shannon ve Weaver tarafından “faaliyet alanından fazlasıyla genel, çözümlendiği sorunlarda köktenci, klasik anlamda basit ve ulaştığı sonuçlarda güçlü” şeklinde tanımlanmaktadır. (Yengin, 2012b)

Şekil 1: Shannon ve Weaver’ın Matematiksel Modeli



Kaynak : (McQuail & Windahl, 2010)

Modelde görüldüğü üzere, süreç içinde en başta iletilecek gönderleri ve ya gönderiler zinciri üreten enformasyon kaynağı gelir. İkinci olarak gönderi, iletici tarafından sinyallere dönüştürülür. Sinyaller alıcıya yönelik kanala uygun hale getirilmelidir. Alıcının işlevi ileticinin tam tersidir. Alıcı sinyali gönderi olarak tekrardan oluşturur. Alınan gönderi daha sonra hedefe ulaşır. Sinyal gürültüden etkilenebilir, örneğin aynı anda aynı kanala birçok sinyalin olması halinde engelleme meydana gelebilir. Sonuçta, iletilen ile alınan sinyal farkı olabilir. Yani kaynak tarafından üretilip, alıcı tarafından tekrar oluşturulan gönderi, hedefe ulaştığında aynı anlamı taşımayabilir. İleticilerin yollanan ve alınan mesajın her zaman tıpatıp aynı olmayacağını fark edememeleri iletişimin başarıya ulaşmamasında önemli bir etmen olarak görülür. (McQuail & Windahl, 2010) Enformasyon teorisinin temelini alan bu model, mesajın kaynaktan hedefe ulaşması sırasında bir veri kaybının olmaması ve bu yüzden tam bir veri akışının sağlanıp sağlanamayacağı konusunda bu modeli ortaya çıkarmışlardır. Bunu yaparken 3 iletişim sorunundan bahseder. Bunlar teknik, anlamsal ve etkililik sorunlarıdır. Teknik sorunlar iletişim sembollerinin ve ya simgelerin hedefe ne derecede kusursuz gönderildiğiyle ilgilidir. Anlamsal sorunlar ise, bu simgelerin ne derecede başarılı kod açılımı yapılarak anlaşıldığına odaklanır. Etkililik sorunu ise kod açılımı yapıldıktan sonra algılananlar istedik yönde etkileyip etkilemediğidir.

Buradaki enformasyon, göndericisine açık olan seçeneklerin sayısıdır. Enformasyonu ölçmek için ikili sistem (binary digit) kullanılır. Bit, binary digit teriminin kısaltılmışıdır. Karşıtlıkları temsil eden bu ikili anlayış evet/hayır seçeneği anlamına gelmektedir. Ölçülebilir iletinin yanı sıra sıfır ve bir (0,1) mantığı günümüz dijital ortamın da temelini oluşturmaktadır. İkili sistemle birlikte bilgisayarlı sistemlere geçiş hızlanmakta ve günümüz dijital sistemin temellerini atılmaktadır. (Yengin, 2012a)

ENFORMASYON TOPLUMU VE TEKNOLOJİK DİSTOPYA

Teknoloji, toplumdaki ve tarihten, ekonomik, politik ve kültürel olandan bağımsız, yalıtık ve yansız yapıntılar olarak kavranır. Bu eğilimin temelinde de görünenin gerçekliği ta kendisi olduğu kabulü yatar. Toplumsal gerçekliğe dair görünenin ardındaki yapı ve mekanizmalar çözümleme dışı bırakılır. “Gerçeklik” görünenin ötesine geçemediğinden, onun bilgisine ulaşmak da nicel yöntemlerden geçer. Böylelikle teknolojiye yaşanan gelişmelerle açığa çıkan nicel değişimlere bakarak, nitel dönüşümler müjdelendir. Bunun günümüzdeki bilenen örneğini, enformasyon ve iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte artan enformasyon miktarını dikkate alarak sanayi toplumundan, çelişkilerin ve çatışmaların geride kaldığı daha gönençli enformasyon toplumuna geçilmekte olduğunu iddia eden “enformasyon toplumu” üst başlığında toplanabilecek kuramlar oluşturur. (Durdag, 2014)

Bilgi toplumu, enformasyon toplumu, sanayi sonrası toplum gibi tanımlamalar genel anlamda yeni bir toplumsal yapılanma içerisine girdiğimizi betimlemek için kullanılmaktadır. Bu tanımlamalar, iletişim ve bilgisayar teknolojilerindeki gelişmeleri ve yaygınlaşmayı, endüstri toplumunun taşıdığı tüm eksikliklerin giderileceği yeni bir toplumsal yapının kurucu unsurları olarak ele almaktadır. (Çoban, 2013) Enformasyon toplumu; bilginin en değerli kaynak, üretim aracı, aynı zamanda da temel ürün olduğu, öyle ki, iş gücünün çoğunluğunun enformasyon endüstrisinin işçilerinden oluştuğu ve enformasyonun diğer göstergelere göre ekonomik ve toplumsal olarak da baskın olacağı bir toplum olarak tanımlanmaktadır. (Mutlu, 2008) Bu toplum, karmaşık elektronik enformasyona ve iletişim ağlarına bağımlı hale gelen, kaynaklarının önemli bir bölümünü enformasyon ve iletişim faaliyetlerine ayıran bir toplum olarak da açıklanabilir. Enformasyon toplumu kuramları ise aydınlanma ile etkilenme, büyüme ile duraklama, teknolojik ilerleme ile aşırı yükleme kutupları arasında tartışılır. (Laughey, 2010) Bazı yazarlar paylaşılan küresel bir topluluk, diğerleri ise birkaç güçlü merkez ve kültür (veya şirketler) tarafından kontrol edilen daha homojen bir dünya öngörür. Benzer olarak yeni iletişim teknolojisinin eski zaman ve yer engellerinin üstesinden gelebileceği iddiasını ekler. (McQuail & Windahl, 2010) Bu küresel toplum Castells’in de belirttiği gibi, artık birbirlerine siberetik ağlarla bağlıdır. Her ağ, bağlı olduğu merkez kontrolündedir ve bu ağlar dünyamızı sarmaktadır. Bu ağlar ile birlikte ise sanal ortamda yürütülen ilişkilerin mekanı olan siber-uzam (cyberspace) karşımıza çıkmaktadır. Ağlar üzerinde yer alan deneyim, sanal ve gerçek arasındaki kategorik farkı ortadan kaldırmıştır. Mail listelerinden, sosyal medyanın çeşitli uygulamalarına kadar dijital ağ, içinde insan etkileşiminin mümkün olduğu ve bunlar aracılığıyla toplumsalın yeniden düzenlendiği alanlardır. (Timisi, 2016)

“Dijitalleşmenin yayılması, ağların maddi boyutunu da olağanüstü arttırmıştır. Verili bir etkinlik artık daha fazla dijital, daha az sanal ve daha çok materyal hale gelir.”
(Latour, 2011)

Enformasyon toplumu içinde barınan yeni medya ile birlikte dijital teknolojiye dayalı yeni bir dil oluşmakta, her şey görülebilmekte, kontrol ve denetim kolaylaşmakta, bireylerin düşünce biçimleri değişmekte, tek merkezli bir kültür üretilmekte, enformasyon kapitalizmi daha da güçlenmektedir. (Yengin, 2012a) Dijital ortamda bıraktığımız her türlü iz, irademiz dışında çeşitli biçimlerde yayılabilmektedir. Kredi kartıyla yaptığımız bir alışveriş, ticari pazarın aktörlerine kendimizi açık kılmanın en belirgin göstergesidir. İrademiz dışında mal ve hizmet arzına maruz kalmamız, tercihlerimizin yönlendirilmesi ve doğrudan pazarlamanın bir aracı olmamız sıradan hale gelmekte kalmamakta aynı zamanda siyasal, askeri ve polisiye gözetiminin de nesnesi konumuna düşebilmekteyiz. (Timisi, 2016)

Aynı zamanda yeni medya, yayıncılığı ve herkesin sesini duyurmasını kolaylaştırır da, bazı görüşlerin bastırılması teknik bir mesele değildir. Ayrıca bolca bulunan enformasyonun niteliği düşük olduğundan beyinleri çöple dolacak insanların bilinçlenmekten uzak oldukları da iddia edilebilir. (Nalbantoğlu, 2009) Başka bir söylemle, Enformasyon sorununu farklılaştırmıştır. İnsanlar bir zamanlar enformasyona gerçek hayat ortamlarını kendileri yönlendirebilmek amacıyla ihtiyaç duyarlarken, şimdilerde, aslında hiçbir işe yaramayan enformasyonların görünüşte yararlı olabileceği bağlamları yaratmak zorunda kalmaktadırlar. (Postman, 2000) Bu bağlamları yaratırken de en yüksek derecede enformasyona maruz kalmakta olduğumuz kanıksanamaz. Bunun nedeni öncelerde sınırlı

sayıdaki kanallar aracılığıyla aldığımız medya içeriğinin olması ve başını çeken televizyona kara kutu değimiyle açıklanmasının ardından yeni teknolojiler ile birlikte tek bir kara kutunun değil birden çok, değişik ebatlardaki kara kutulardan alınan enformasyondur.

“Kara kutu konseptini bir yanılğı yapan şeyin bir kısmı, medyadaki değışimi teknolojik değışime indirilmesi ve burada düşündüğümüz kültürel seviyeleri bir tarafa bırakmasıdır.” (Jenkins, 2016)

Bu enformasyon, kuşak çatışması olan bireylerde şoka neden olurken, mevcut teknolojinin içinde büyümüş bireyler içinse normal gelerek, verilen enformasyonu ve mesajı doğrudan alıp, uyum sağlarlar. Bunun sonucunda mesajı verenin doğrultusunda şekillenmiş hayatlara sahip olmaktadır. Enformasyon toplumu öncesi yaşamını devam ettiren ve teknolojik değışimlere bire bir tanık olan bireyler için bu teknolojileri kabul etmek ve becerilerini bu yolda geliştirmek, algılarını o yönde açmaktaki zorluklar kaçınılmazdır.

Prensky, Toplumsal kuşakları teknolojiye dayalı olarak karşılaştırdığı, dijital yerliler ve dijital göçmenler kavramsallaştırması, teknoloji içine doğan kuşakların anlama, algılama, uygulama biçimlerinin dijital teknolojilerle sonradan tanışmış olanlardan farklı olduğu, bunun da dijital teknoloji içerisine doğmuş olan kuşakların sosyalizasyon tecrübelerinin, beynin algılama biçimini farklılaştırdığı iddiasını ortaya atmıştır. Prensky ayrıca, yeni kuşakların bilgisayar, video oyunları, cep telefonları vb. gibi bir teknolojik çevrede dijital dilin dünyası içerisinde geliştirdiklerini, teknoloji dilinin ana dilleri olduğunu, daha eski kuşakların ise dijital dilin sonradan öğrenen, aksanları Dijital Göçmen olduklarını söyler. Dijital göçmen eğitmenler ve dijital yerli kuşaklar arasında öğrenme ve öğretme sürecinden kaynaklanan çatışmaların aynı zamanda yaşamlarında belirginleştiğini ifade eder. (Prensky, 2001) Göçebeliğe farklı bir açıdan bakan Toffler ise şöyle der;

“Geçmişte hiçbir zaman uzaklık bu kadar anlamını yitirmemişti. İnsanın mekânla olan ilişkileri hiçbir zaman bu denli çeşitli, geçici ve üstün kötü olmamıştı. İleri teknolojiye dayalı toplumlarda ve özellikle “geleceğin insanları” olarak tanımladığı toplumlarda yolculuk, sürekli olarak taşınma, doğal yapılarının bir parçası haline gelmiştir. Kâğıt mendilleri ya da bir bira tenekelerini nasıl kullanıp atıyorsak, bir bakıma mekânı da kullanıp elden çıkarmaktayız. İnsan yaşamında “yerleşik mekân” önemini yitirmektedir. Yeni bir göçebe ırkı türetmekteyiz ve çok az kimse onların göçlerinin ne denli yaygın olduğunun bilincindedir.” (Toffler, 1996)

Bu anlamda Toffler zaman-mekân ilişkisinin dijitalleşme ve ağ toplumlarındaki yerini yorumlamış, zaman-mekân ilişkisinde geleneksel anlamının kaybolduğu, yeni anlamlar yüklendiğini savunur. Zaman artık daha hızlı akar, dijital çağda doğup, getirilerini yerine getiren gençler için bu hız sorun teşkil etmese de, bir önceki kuşağa mensup olan bireyler için bu pekte kolay geçmemektedir. Toplumdaki değışim hızı arttıkça yaşlı kişiler ayrımı daha keskin bir biçimde algılamaktadırlar. Kendi kişisel çevrelerine sığınmakta, dışardaki hızla devinen dünyayla olan bağlarını ellerinden geldiğince koparmakta, toplum dışı kişisel olmaktadır; sonunda ölüncüye dek bitkisel bir yaşamı sürdürmektedirler. Kitleler kaygılarını ilaçlarla bastırmaktadırlar. Bilse de bilmese de böylesine bir ülke, gelecek şokuna uğramış demektir. (Toffler, 1996)

Uyum sağlayan ve ya şoka giren bir kitleden başka toplumun katmanları elbette vardır ki bunlar da sisteme karşı gelen gruplardır. Dijital aktivizm ortamının temelde iki bağlam üzerinden ele alındığını görüyoruz. Bunlardan ilki teknolojik altyapıdır; aktivist hareket içinde kullanılan teknolojik araçlara karşılık gelir. Diğer ise en az teknik kadar önemli görülen ekonomik, siyasal, toplumsal bağlamlarıdır ki bu bağlamlar hangi aracın nasıl kullanılacağını belirler. Vam Laer ve Van Aelst’e göre “eski ve “yeni” kolektif eylem biçimlerinin arasında, “internet-destekli” ve “internet-tabanlı” olarak işaret ettikleri bir ayrım vardır. İnternet destekli olan eylemler insan odaklıdır, eylemi insan gerçekleştirir ve internet sadece daha kolay organize olunabilmesi için vardır. İnternet tabanlı eylemler ise internet odaklıdır ve eylem internet üzerinden üstün beceriler bilinmesi ile gerçekleştirilir. Teknolojinin distopyası çizilecekse, elbette ki en yeni teknolojiyi kullanma becerilerinin kötüye kullanımından

bahsetmek gerekir. Buna örnek olarak internet tabanlı eylemlerin en üst basamağında yer alan hacktivism gösterilebilir. Hacktivism ile internet yeni bir uzam yarattı; otomatik e-posta istilası yoluyla, iletişim sistemi saldırıları, hedeflenen web sitesi tahrifi, virüsler ve solucanlar vb. zararlı yazılımların kullanılması gibi çatışmacı eylemler ve diğerleri... (Timisi, 2016) Bunların her birinin belirli amacı ve hedef topluluğu vardır. Hack girişimleri siber suç olarak dikkate alınır. Hacktivist, Hacker ile aktivistin birleşiminden oluşur, çoğunlukla ve özellikle son yıllarda küresel ölçekte eylemler gerçekleştiren Anonymous adındaki hacktivism grubuyla popülerleşen politik, siyasi ve toplumsal alanlarda değişimi motivasyon olarak kullanan yazılımsal ve donanımsal özel bilgiye sahip protestoculara verilen isimdir. (Timisi, 2016) Toplumdaki alt grupları temsil ederler ve Enformasyon toplumu öncesi alt gruplardan ayrılırlar. Yeni aktivistler daha bilgili ve teknoloji araçlarını daha üst seviyede kullanabilen, çoğu zaman sistemin içinde olup, sisteme içerden saldıran birey yapıları bulunmaktadır. Böylece politik ve toplumsal değişimi amaçlamaktadırlar.

MR. ROBOT DİZİ İNCELEMESİ

Öyküleme, ana karakter ile içinde yaşadığı dünyanın, sistemin ilişkisi yeniden tanımlanarak yapılmıştır. Yaşanılan dünyadaki düzen E-corp şirketi tarafından kurulmakta ve yönetilmekte, ülkenin her bir yanında 'E' imgesi bulunmaktadır. Bu şirket ülkenin en büyük çokuluslu şirketlerinden biri olma özelliği taşımakla birlikte ekonominin bel kemiği olan çeşitli kuruluşlarında sahibidir. Evren çokulusludur. Amerika merkezli bu teknoloji odaklı şirketin yakından temasta bulunduğu farklı uluslardan şirketler vardır. Aralarındaki haberleşme, anlaşmalar ağlar üzerinden olmaktadır, fiziksel olarak bir araya geldikleri nadir karelere yansır. Aynı şekilde ülke ekonomisi de bu ağlar üzerinden alış-verişi olan enformasyon üzerine kuruludur. Bu nedenle ülkelerin gelecekle dijital dosyalarda saklıdır. Bu yüzden Fociety'den gelebilecek herhangi bir saldırıya karşı korunmasızdır. E-Corp'un uzantısı olan E bankasına gerçekleştirilen 5/9 saldırısı ile banka kayıtları çalınır ve ekonominin neredeyse çökmesine yol açar. Bu örnekte günümüz dünyasına epey tanıdıktr.

Yaşanılan zaman ise teknolojik gelişmelerin üst düzey olduğu, dijital bir dünyadır. Alt-üst sınıf ayrımı dizinin birçok yerinde görülmektedir. Yaşayan halk bu sistem içerisinde yer edinmeye çalışmaktadır. 2 sezonluk bölümlerinde hemen hemen her karesinde mevcut olan insan bedenleri hep bir hareket içerisinde, sürekli yer değiştirmektedirler. Bu karelerde ise renk kullanımı ile distopik, yozlaşmış sokaklarda distopik bir dünya çizilmeye çalışıldığı açıktır. Moderniteyi simgeleyen gökdelenlerde sürekli şirket sahipleri boy gösterir. Halk ise genelde sokaklarda ve ya masa başında sürekli çalışan, maddi durumları için kaygılanan bireyler olarak tasvir edilirler. Enformasyon yoğunluğu içinde geçen karelerde insanların telefonlarından ve ya bilgisayarlarından ayrılmadıkları, sürekli yeni bir enformasyon ile karşı karşıya geldikleri dikkat çeker. Sisteme uyum sağlamaya çalışan bireyler sık sık olan olayları anlamakta zorluk çeker.

Ana karakter, Elliot ise Allsafe adlı Siber güvenlik şirketinde, siber güvenlik teknikeridir. Elliot, çevresi ile ilişkilerinde sınırlı, anti sosyal yapıya sahip bir bireydir. Sisteme ve içinde sisteme uyum sağlayıp sorgulamaktan kaçınan topluma karşı kızgınlığını dışa vurmaktan kaçınır. İnsanlarla birebir temastan kaçınır. Kahraman olması gereken ana karakterimiz aslında anti-kahramandır. Sosyal anksiyete bozukluğu, depresyon gibi sağlık sorunları vardır. Bunun için terapistte görünür fakat pek konuşkan olduğu söylenemez. Fakat Elliot teknolojiyi kullanmakta usta bir hackerdir. Siber uzayda kendini yeniden tanımlanmış, bedenini dışarda bırakarak adeta dalışlar yapabilen bir ağ ortamında kendini ve grubu Fociety'yi yeniden var etmiştir. Terapisti başta olmak üzere, diğer birçok kişileri ve suçluların kişisel bilgilerini hacklemiş, kendince yorumlayarak kapitalist sistemin kölesi olmuş insanları biraz daha yakından tanıma fırsatı bulmuştur. – (kendisini bile) Terapisti, Krista'nın internette bulunan kişisel sayfasını hacklediğinde, sistem içinde sıkışmış insanların ağlar üzerinde oluşturduğu dünyaları ve burada oluşan yapay ilişkileri dahası benliğin yeniden yapılandırılmasını irdeleme fırsatı bulmuştur. Modern dünyada ağlar ile birleşmiş bu yapay küresel toplulukta bireyler yalnızlık çektiği sonucunu göstermiştir.

Bu kadar enformasyon bombardımanı içinde kalan, sürekli ekran karşısında olan karakter, belirli aralıklarla bilinçdışı kalıp, bazı şeyleri hatırlamamaktır. Alt kültürü temsil eden Elliot punk tavrına sahiptir. Uyuşturucu kullanması, çokça küfür etmesi yine bu aykırı tavrı ve sisteme karşılığıyla

paraleldir. Dizi bu tavrını aile üyesinden birisinin ölümünden E-Corp şirketinin sorumlu olması gerekçesine bağlasa da, asıl odak nokta mevcut olan kapitalist sistem eleştirisidir. Sonuç olarak Elliot karakteri, böylesine yüksek teknolojinin olduğu küresel dünyanın aslında nasıl bir anda distopik bir dünya haline gelebileceğini göstermiş, bizlere de alternatif bir dünya sunmuştur.

SONUÇ

Teknolojinin, toplumlar üzerinde olan egemenliği göz önüne alındığında, bireylerin durmaksızın aldığı Enformasyon sonucunda merkez kuvvetinden kaçamaması, bununla birlikte istenilen şekilde bir kültür, toplum yatılıyor olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Bununla birlikte bireyler artık sitemin içinde bir bireyden çok, ürün haline gelmiş, bununla birlikte tüketim, eğlence gibi şeylerle de düşünceleri engellenip, sisteme uyum sağlamaları sağlanmaktadır. İçinde bulunan toplum artık ağ toplumu özelliğini almış ve her yer ağlar ile çevrelenmiştir. Bilgi büyük önem kazanmıştır. Bilgiye sahip olmak, güce sahip olmakla ilişkilendirilmiştir. Bu ağlarda bilgi alınıp-satılan bir meta haline gelmiş, güvenliği sorgulanır hale gelmiştir.

Geleneksel kamusal alan söyleminden dışarı çıkılmak zorunda kalınmış, artık küresel bir kamusal alandan söz edilir olmuştur. Dönem ile birlikte her şey dijitalleşmiş, insan, teknolojiye bağımlı hale gelmiştir. Toplumdaki yaşam tarzlarındaki değişimlerin kaçınılmaz oluşu, bu teknolojik değişikliğe uyum sağlamayan bireyleri var etmiş ve bunun sonucunda çağa ayak uyduramadıkları için çeşitli zorluklar çekmelerine sebep olmuştur. Sisteme uyum sağlayanların ise kendilerine bu ağ toplumunda istedik yönde bir yer edindiklerini görebiliriz. Ancak, bireye kendilerini baştan yaratma ve istenilen şekilde sunma imkânı veren bu ağlarda, gördüğümüz ve ürettiğimiz enformasyonun erişilebilirlik yönünden şeffaf olduğu modern insanın gözünden kaçmaktadır. Ağ merkezlerini elinde bulunduran, sistemi yöneten güçlerin bu enformasyona sonsuz şekilde erişebilme gücü vardır ve bu özellik onlara denetleme, kontrol altına alma ve hatta yönetme gücünü vermektedir.

Sonuç olarak, teknoloji ve bununla birlikte sanal ağlar hayatımızın bir parçası haline gelmesine karşın, çağın getirdiklerini yaparken bireyin sorgulayarak hareket etmesi ve daha bilinçli olması gerekmektedir. Yinelemekte fayda var, dijital ortamda bıraktığımız her türlü iz, irademiz dışında çeşitli biçimlerde yayılabilmektedir.

KAYNAKÇA

- Alemdar, K., & Erdoğan, İ. (1998). *Başlandıktan Günümüze İletişim Kuram ve Araştırmaları*. Ankara: My Yayınları.
- Alemdar, K., & Erdoğan, İ. (2005). *Öteki Kuram*. Ankara: Erk Yayınları.
- Arthur, B. (2011). *Teknolojinin Doğası*. İstanbul: Optimist Yayıncılık.
- Atabek, Ü. (2005). *İletişim Teknolojileri ve Yerel Medya için Olanaklar*. İstanbul: IPS İletişim Vakfı Yayınları.
- Castells, M. (1996). *The Rise Of the Network Society*. Wiley-Blackwell.
- Çoban, S. (2013). Teknolojik Determinizm Bağlamında Bilgi Toplumu Strateji. *Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Basın ve Halkla İlişkiler Birimi, 2*.
- Dervişoğlu, H. (2004). *Stratejik Bilgi Yönetimi*. İstanbul: Dışbank Yayınları.
- Durdag, B. (2014). Teknoloji ve Toplumsal Değişim İlişkisinde Teknolojik Determinist Yaklaşım ve Farklı Lehçeleri. *LaborComm 2013, 5. Uluslararası İşçi ve İletişim Konferansı Bildiriler Kitabı*, (s. 27). Ankara.
- Gürdal, O. (2000). *Tekstil Endüstrisinde Enformasyon Olgusu*. Ankara: Türk Kütüphaneciler Derneği.
- Jenkins, H. (2016). *Cesur Yeni Medya*. İstanbul: İletişim Yayıncılık.
- Latour, B. (2011). *Networks, Societies, Spheres: Reflections of An Actor-Network Theorist*. International Journal of Communication.
- Laughey, D. (2010). Enformasyon ve Gözetim Toplumu. D. Laughey içinde, *Medya Çalışmaları* (s. 105). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- McLuhan, M. (2007). *Gutenberg Galaksisi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- McQuail, D., & Windahl, S. (2010). *İletişim Modelleri*. Ankara: İmge Kitapevi.
- Meder, Y. D. (2001). Bilgi Toplumu ve Toplumsal Değişim. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 72.

- Mutlu, E. (2008). *İletişim Sözlüğü*. İstanbul: Ark Yayınları.
- Nalbantoğlu, H. Ü. (2009). *Arayışlar*. İstanbul: İmge Kitapevi.
- Postman, N. (2000). *Televizyon Öldüren Eğlence: Gösteri Çağında Kamusal Söylem*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. MCB University Press.
- Sütçü, C. (2012). *Sosyal Medyaya Girmeden Önce Bilinmesi Gerekenler*. İstanbul : Anahtar Yayınları.
- Timisi, N. (2016). *Dijital*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Toffler, A. (1996). *Şok*. İstanbul: Altın Kitaplar.
- Uzun, R. (2013). Teknoloji Merkezli Yaklaşımlar. *İletişim Kuramları*, 108.
- Yengin, D. (2012a). *Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum*. İstanbul: Derin Kitapevi.
- Yengin, D. (2012b). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Yılmaz, M. (2009). Enformasyon ve Bilgi Kavramları Bağlamında Enformasyon Yönetimi ve Bilgi Yönetimi. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi* , 95-118 .

EKLER



Resim 1-2-3-4. Mr. Robot Dizisinden Sahneler



Resim 5. Mr. Robot Dizisinden Sahne