

DİJİTAL MEDYA AĐINDA İLETİŐİM ALIŐMALARI

EDİTÖRLER

DO. DR. ÜMİT SARI

DO. DR. SERDAR İL

EĐİTİM

yayınevi

DİJİTAL MEDYA ÇAĞINDA İLETİŞİM ÇALIŞMALARI

Editörler: Doç. Dr. Ümit Sarı, Doç. Dr. Serdar Çil

Yayınevi Grubu Genel Başkanı: Yusuf Ziya Aydoğan (yza@egitimyayinevi.com)

Genel Yayın Yönetmeni: Yusuf Yavuz (yusufyavuz@egitimyayinevi.com)

Sayfa Tasarımı: Kübra Konca Nam

Kapak Tasarımı: Eğitim Yayınevi Tasarım Birimi

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı

Yayıncı Sertifika No: 76780

E-ISBN: 978-625-385-620-5

1. Baskı, Aralık 2025

Kütüphane Kimlik Kartı

DİJİTAL MEDYA ÇAĞINDA İLETİŞİM ÇALIŞMALARI

Editörler: Doç. Dr. Ümit Sarı, Doç. Dr. Serdar Çil

VI+247 s., 160x240 mm

Kaynakça var, dizin yok.

E-ISBN: 978-625-385-620-5

Copyright © Bu kitabın Türkiye'deki her türlü yayın hakkı Eğitim Yayınevi'ne aittir. Bütün hakları saklıdır. Kitabın tamamı veya bir kısmı 5846 sayılı yasanın hükümlerine göre kitabı yayımlayan firmanın ve yazarlarının önceden izni olmadan elektronik/mekanik yolla, fotokopi yoluyla ya da herhangi bir kayıt sistemi ile çoğaltılamaz, yayımlanamaz.

EĞİTİM

yayınevi

Yayınevi Türkiye Ofis: İstanbul: Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Atakent mah. Yasemen sok. No: 4/B, Ümraniye, İstanbul, Türkiye

Konya: Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye
+90 332 351 92 85, +90 533 151 50 42
bilgi@egitimyayinevi.com

Yayınevi Amerika Ofis: New York: Egitim Publishing Group, Inc. P.O. Box 768/Armonk, New York, 10504-0768, United States of America
americaoffice@egitimyayinevi.com

Lojistik ve Sevkiyat Merkezi: Kitapmatik Lojistik ve Sevkiyat Merkezi, Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye
sevkiyat@egitimyayinevi.com

Kitabevi Şubesi: Eğitim Kitabevi, Şükran mah. Rampalı 121, Meram, Konya, Türkiye
+90 332 499 90 00
bilgi@egitimkitabevi.com

İnternet Satış: www.kitapmatik.com.tr
bilgi@kitapmatik.com.tr

EĞİTİM YAYINEVİ
GRUBU

Eğitim
yayınevi

SALON
yayınevi

Kitapmatik®
İyayınları

Kitapmatik
Tic. Ltd. Şti.

EĞİTİM
KITABEVİ

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	IV
POSTKİMLİK PERSPEKTİFİNDEN SİNEMADA KİMLİK İNŞASI: PERFORMATİF TEMSİLLER VE PARÇALANMIŞ BENLİKLER	1
Başak GEZMEN, Hümeýra FİDAN	
ALGORİTMİK ÖZNELİK VE DİJİTAL KİMLİĞİN YENİ SINIRLARI: YAPAY VARLIKLARIN DİJİTAL KİMLİK PERFORMANSLARI	26
Yusuf YURDİGÜL, Recep BAYRAKTAR	
DİJİTAL SİNEMADA YÜKSELEN YENİ TAVIR METAMODERNİZM: “HER ŞEY HER YERDE AYNI ANDA” FİLMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME	42
Emre KOPARAN	
KÜLTÜR, SANAT VE SİNEMADAKİ HAK İHLALLERİ	90
Mesut AYTEKİN	
NETFLİX’TEKİ İNTERAKTİF YAPIMLARIN Z KUŞAĞI TARAFINDAN ALIMLANMASI ÜZERİNE BİR İNCELEME.....	120
Elçin YILDIZ, Onur AKYOL	
GÜNÜMÜZ DİJİTAL EKONOMİSİ’NDE YENİ BİR SOLUK: “TEKNOFODALİZM”	145
Petek SANCAKLI	
DEZENFORMASYONLA MÜCADELEDE YAPAY ZEKÂ	168
Serdar ÇİL	
YAPAY ZEKÂ ÇAĞINDA GÖRÜNTÜ ÜRETİMİ: ESTETİK, DENEYİM VE ÜRETİM PRATİKLERİ ÜZERİNE	199
Ümit SARI	
ALGORİTMİK VERİ GAZETECİLİĞİ VE YAPAY ZEKÂ UYGULAMALARI: GAZETECİLİKTE EPİSTEMİK VE TEKNOLOJİK DÖNÜŞÜM	231
Hülya SEMİZ TÜRKÖĞLU	

ÖNSÖZ

Dijitalleşme, yalnızca iletişim araçlarının teknik altyapısını değil; bireyin kendilik algısını, kültürel üretim biçimlerini, ekonomik ilişkileri ve kamusal alanın işleyişini de köklü biçimde dönüştürmüştür. Günümüzde iletişim çalışmaları, artık yalnızca mesaj iletimi ya da medya içeriklerinin analiziyle sınırlı bir alan olmaktan çıkmış; kimlik inşasından kültürel temsillere, ekonomi politikten etik ve hak ihlallerine, algoritmik sistemlerden yapay zekâya uzanan çok katmanlı bir araştırma evrenine dönüşmüştür. Dijital Medya Çağında İletişim Çalışmaları başlıklı bu kitap, söz konusu dönüşümü disiplinlerarası bir perspektifle ele alarak çağdaş iletişim araştırmalarına bütüncül bir katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Bu kitapta yer alan bölümler, dijital medyanın iletişim alanında yarattığı dönüşümü özne, temsil, kültür, ekonomi, teknoloji ve iktidar eksenlerinde tartışan bir kuramsal ve tematik akış içerisinde yapılandırılmıştır. Kitap, dijital çağda kimliğin ve öznellik biçimlerinin nasıl yeniden kurulduğunu sorgulayan çalışmalarla açılmaktadır. Sinemada postkimlik perspektifinden kimlik inşasını ele alan ilk bölüm, modern ve postmodern özne anlayışlarının çözülüşünü performatif temsiller ve parçalanmış benlikler üzerinden tartışarak kitabın kuramsal zeminini oluşturmaktadır.

Kitabın sonraki bölümü, dijital kimliğin insan-merkezli sınırlarının ötesine geçerek algoritmik öznellik ve yapay varlıkların kimlik performanslarını tartışmaktadır. Yapay zekâ destekli sistemlerin dijital kamusal alanda özne benzeri temsiller üretmesi, kimlik kavramının ontolojik sınırlarını yeniden düşünmeyi zorunlu kılmaktadır. Bu tartışma, kitabın insan-makine ilişkilerine dair kuramsal derinliğini artırmaktadır.

Bu kuramsal derinliği artıran bölümü, dijital kültürün estetik ve anlatsal yönelimlerine odaklanan bölümler izlemektedir. Metamodernizm kavramını dijital sinema bağlamında ele alan çalışma, modernizm ile postmodernizm arasında salınan yeni duygu durumlarını ve anlatı biçimlerini görünür kılarak çağdaş kültürel üretim pratiklerine ilişkin özgün bir okuma önermektedir. Bu yaklaşım, dijitalleşmenin

yalnızca teknik değil, aynı zamanda estetik ve düşünsel bir dönüşüm yarattığını vurgulamaktadır.

Kitabın ilerleyen bölümleri, dijital medyanın kültürel ve toplumsal etkilerini daha somut alanlar üzerinden ele almaktadır. Kültür, sanat ve sinema alanında ortaya çıkan hak ihlallerini odağına alan bölüm, dijital çağda iktidar, tahakküm ve etik meselelerini görünür kılarak iletişim çalışmalarının normatif boyutuna dikkat çekmektedir. Bu tartışma, dijital platformların yalnızca ifade alanları değil, aynı zamanda yeni eşitsizliklerin ve ihlallerin üretildiği mekânlar olabileceğini göstermesi bakımından önem taşımaktadır.

Dijital platformlar ve izleyici ilişkisini ele alan bölümler ise, kullanıcıların artık pasif alıcılar olmaktan çıkarak etkileşimli ve karar verici özneler hâline geldiğini ortaya koymaktadır. Netflix'teki interaktif yapımların Z kuşağı tarafından alınmasını inceleyen çalışma, dijital yerli kuşakların değişen izleme pratiklerini ve anlatılarla kurdukları yeni ilişki biçimlerini analiz ederek kitabın izleyici çalışmaları boyutunu güçlendirmektedir.

Ekonomi politik perspektifin öne çıktığı bölümde, dijital kapitalizmin güncel görünümleri ele alınmaktadır. Teknofeodalizm kavramı etrafında şekillenen bu analiz, dijital platformların emek, gözetim ve veri sömürüsü üzerinden yeni bir iktidar rejimi kurduğunu ortaya koymakta; iletişim çalışmalarında giderek önem kazanan dijital emek ve platform kapitalizmi tartışmalarına eleştirel bir katkı sunmaktadır.

Dezenformasyonla mücadelede yapay zekânın rolünü ele alan bölüm ise, dijital çağın en kritik sorun alanlarından birine odaklanmaktadır. Bilgi kirliliği, algoritmik yayılım ve manipülasyon pratikleri karşısında yapay zekânın hem bir tehdit hem de bir çözüm aracı olarak nasıl konumlandığı, iletişim çalışmaları açısından güncel ve hayati bir tartışma alanı sunmaktadır.

Yapay zekâ çağında görüntü üretimini ele alan bölüm, kameranın tarihsel merkeziliğinin algoritmik üretim süreçleri karşısında çözülmesini tartışmaktadır. Görüntünün, fiziksel bir aygıtla kaydedilen bir gerçeklikten ziyade, veri ve hesaplama süreçleri üzerinden üretilmesi, görsel kültürde önemli bir dönüşüme işaret etmektedir. Bu

dönüşüm, yalnızca estetik biçimleri değil; görüntünün bilgiyle kurduğu ilişkiyi ve temsilin anlam üretme biçimlerini de yeniden düşünmeyi gerekli kılmaktadır. Böylece bölüm, yapay zekâ destekli görüntü üretimini, görsel temsilin estetik ve epistemolojik boyutlarını birlikte ele alan bir çerçevede değerlendirmektedir.

Kitabın son bölümü ise, dijitalleşmenin iletişim alanında yarattığı dönüşümün en somut ve kamusal görünülerinden biri olan gazetecilik pratiğine odaklanmaktadır. Algoritmik veri gazeteciliği ve yapay zekâ destekli haber üretim süreçleri, bilginin toplanması, doğrulanması ve dolaşıma sokulması biçimlerini köklü biçimde dönüştürmekte; gazeteciliğin epistemolojik temellerini, etik sorumluluklarını ve kamusal işlevini yeniden düşünmeyi zorunlu kılmaktadır. Bu bağlamda söz konusu bölüm, algoritmik karar mekanizmalarının editoryal süreçler üzerindeki etkilerini, şeffaflık ve hesap verebilirlik sorunlarını ve yapay zekânın gazetecilik etiğiyle kurduğu gerilimli ilişkiyi ele alarak, dijital çağda bilginin üretimi ve kamusal dolaşımı üzerine eleştirel bir perspektif sunmaktadır.

Sonuç olarak *Dijital Medya Çağında İletişim Çalışmaları*, dijitalleşmenin iletişim alanında yarattığı dönüşümü tekil örneklerle sınırlamayan; kuramsal derinlik, yöntemsel çeşitlilik ve güncel tartışmaları bir araya getiren bütünlüklü bir çalışma olarak tasarlanmıştır. Çalışmanın, iletişim çalışmaları alanında çalışan araştırmacılar, lisansüstü öğrenciler ve dijital kültürü anlamlandırmak isteyen tüm okurlar için ufuk açıcı bir başvuru kaynağı olacağı düşünülmektedir.

Editörler

Doç. Dr. Ümit Sarı

Doç. Dr. Serdar Çil

POSTKİMLİK PERSPEKTİFİNDEN SİNEMADA KİMLİK İNŞASI: PERFORMATİF TEMSİLLER VE PARÇALANMIŞ BENLİKLER

Başak GEZMEN*, Hümeyra FİDAN**

GİRİŞ

Kimlik, bireyin kendini tanımlama biçimini, toplumsal ilişkiler içerisindeki konumunu ve özne olma kapasitesini belirleyen çok boyutlu bir yapıdır (Kellner, 2001). Sosyal bilimlerde uzun süredir tartışma konusu olan kimlik kavramı, moderniteyle birlikte rasyonel, evrensel ve sabit bir özne anlayışı üzerinden tanımlanırken; postmodern dönemde bu anlayış yerini parçalı, çoğul ve akışkan kimlik formlarına bırakmıştır. Bu dönüşüm yalnızca bireysel benlik algısında değil, aynı zamanda kültürel üretim alanlarında da etkisini göstermiştir. Sinema, bu dönüşümün en görünür olduğu mecralardan biridir (Elsaesser, 2005).

Modernite döneminde kimlik, büyük anlatılar, ulusal aidiyetler ve toplumsal roller ekseninde şekillenirken; postmodernite, bu yapıların geçerliliğini sorgulayarak, kimliği söylem, temsil ve performans yoluyla inşa edilen bir süreç olarak kavramlaştırır (Hall, 1996; Bauman, 2005). Judith Butler'ın (1990) toplumsal cinsiyetin performatif doğasına ilişkin yaklaşımı, kimliğin tekrar eden toplumsal normlar ve eylemler aracılığıyla kurulduğunu ortaya koyarken; Zygmunt Bauman ise postmodern kimliğin, tüketim kültürü içerisinde sürekli değişen ve geçici pozisyonlara sahip bir yapıya dönüştüğünü ileri sürmektedir (Bauman, 2005).

* Prof. Dr., İstanbul Medipol Üniversitesi, Yeni Medya ve İletişim Bölüm Başkanı, İletişim Fakültesi, İstanbul, bgezmen@medipol.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-9953-228X

** Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Öğrencisi, Medya İlişkileri Uzmanı, Basın-Yayın Ofisi, İstanbul, humeyra.fidan@medipol.edu.tr, ORCID ID: 0009-0004-0959-9141

Bu bağlamda, sinema yalnızca kimliklerin anlatıldığı bir alan değil; aynı zamanda kimliğin inşa edildiği, dönüştürüldüğü ve sorgulandığı bir sahnedir. Sinema karakterlerinin benlik çatışmaları, çoklu kimlik temsilleri, bedensel dönüşümleri ve söylemsel çözümleri, postmodern öznenin kırılğan doğasını anlamlandırmak açısından önemli imkânlar sunmaktadır. Özellikle 1990 sonrası sinema yapıtları, postmodern kimlik teorileriyle doğrudan ilişkilendirilebilecek anlatılar üretmiştir (Kılıç, 2024).

Bu çalışmanın amacı, postmodernite perspektifinden hareketle, sinemada kimliğin nasıl inşa edildiğini ve temsil edildiğini analiz etmektir. Bu amaç doğrultusunda, *Fight Club* (1999), *Mulholland Drive* (2001) ve *Black Swan* (2010) filmleri seçilmiş; her bir filmde karakterlerin kimlik deneyimleri, performansları ve söylemsel konumlanmaları detaylı biçimde incelenmiştir. Çalışma, kimliğin sabit bir gerçeklik değil; kültürel, psikolojik ve estetik dinamiklerle sürekli yeniden inşa edilen bir süreç olduğunu ortaya koymayı hedeflemektedir.

Bu analiz, sinemanın postmodern kimlik teorileriyle olan ilişkisini derinleştirerek hem kültürel temsil hem de kuramsal açılımlar açısından katkı sunmayı amaçlamaktadır. Böylece sinema, bir anlatı sanatı olmanın ötesinde, postmodern kimliğin üretildiği ve tartışıldığı bir düşünsel alan olarak değerlendirilmiştir.

Araştırma Problemi

Modernitenin özsel, sabit ve evrensel kimlik anlayışı, postmodern düşüncenin yükselişiyle birlikte ciddi biçimde sorgulanmaya başlanmıştır. Postmodernite, bireysel kimliğin durağan ve tutarlı bir özden ziyade, söylemsel, toplumsal ve kültürel pratikler yoluyla inşa edilen bir yapı olduğunu ileri sürer (Özkaya, 2024). Bu bağlamda sinema da yalnızca temsili bir araç değil, kimliklerin üretildiği, müzakere edildiği ve dönüştürüldüğü bir anlatı mecrası olarak işlev görmektedir. Günümüz sinemasında, öznenin bölünmüşlüğü, çoklu kimlik formları, toplumsal cinsiyetin performatif doğası ve gerçeklik-yanılsama ikilemleri sıklıkla işlenen temalardır. Bu bağlamda, "Sinemada kimlik nasıl inşa edilir ve temsil edilir? Bu inşa süreci

postkimlik kuramları çerçevesinde nasıl kavramsallaştırılabilir?" soruları çalışmanın temel problemini oluşturmaktadır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın temel amacı, postkimlik kuramı bağlamında sinemada kimliğin nasıl inşa edildiğini ve temsil edildiğini incelemektir. Özellikle Judith Butler'ın "performatif kimlik" ve Zygmunt Bauman'ın "akışkan kimlik" yaklaşımları çerçevesinde, seçilen filmlerdeki karakter temsilleri detaylı biçimde ele alınacaktır. Çalışma; kimliğin sabit bir özden ibaret olmak yerine, kültürel normlar, toplumsal pratikler ve söylemler aracılığıyla performatif biçimde üretilebileceğine işaret etmektedir. Bu çerçevede Fight Club (1999), Mulholland Drive (2001) ve Black Swan (2010) adlı filmlerdeki ana karakterlerin kimlik inşa süreçlerinin nasıl parçalandığı, dönüştüğü veya yeniden üretildiği analiz edilerek, postmodern ve postyapısalcı kimlik kuramlarının sinema çözümlerinde nasıl işlevsel hale getirilebileceği ortaya konulacaktır.

Araştırmanın Önemi

Kimlik, günümüz sosyal bilimlerinde giderek daha katmanlı bir kavram haline gelmiş; sabit ve tekil tanımların yerine çoklu, çelişkili ve akışkan kimlik kurguları geçmiştir (Yalçı, 2022). Bu dönüşüm, özellikle postmodern kültürel üretim biçimlerinde ve sinema gibi yoğun temsil alanlarında belirginleşmektedir. Çalışmanın önemi, kuramsal ve yöntemsel düzeyde sunduğu çift yönlü katkıda ortaya çıkmaktadır: Bir yandan postkimlik tartışmalarının sinema metinlerinde nasıl somutlaşabileceğini gösterirken, diğer yandan sinemanın kimliği yalnızca yansıtan değil, onu üreten ve dönüştüren bir pratik olarak ele alınabileceğini ortaya koymaktadır.

Bu bağlamda çalışmada incelenen filmler, postmodern kimlik kuramlarının bugünkü kadar sistematikleşmediği bir dönemde üretilmiş olmaları nedeniyle, kuramsal literatürle sinemasal temsil arasında tarihsel bir kesişim noktasını görünür kılmaktadır. Söz konusu filmler, literatürde Butler ve Bauman'ın kimlik yaklaşımlarıyla kapsamlı biçimde ele alınmamış olmaları bakımından, kimlik kuramlarının sinemadaki yansımalarına yeni bir bakış sunmaktadır. Böylece çalışma,

hem mevcut kuramsal tartışmaları sinemasal okuma pratikleriyle buluşturarak özgün bir analitik çerçeve önermekte hem de alanyazındaki önemli bir boşluğu doldurarak katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Bu çalışma, 1990–2020 yılları arasında üretilmiş ve kimlik temsiline odaklanan, IMDB puanı 6 ile 9 arasında değişen, postmodern anlatı tekniklerini içeren uzun metrajlı filmlerle sınırlıdır. Örneklem olarak seçilen *Fight Club* (1999), *Mulholland Drive* (2001) ve *Black Swan* (2010) filmleri; akademik literatürdeki görünürlüğü, izleyici kitlesi ve tematik yoğunluğu bakımından belirlenmiştir.

Tablo 1. Örneklem Olarak Seçilen Filmlerin IMDB Puanı Ve Gösterim Tarihleri

Film	IMDB Puanı	Gösterim Tarihi
<i>Fight Club</i>	8.8	1999
<i>Mulholland Drive</i>	7.9	2001
<i>Black Swan</i>	8.0	2010

Çalışma yalnızca bu üç filmdeki karakter anlatısı ve tematik yapı üzerinden kimlik temsili analiz etmektedir. Prodüksiyon süreci, yönetmen niyeti, seyirci tepkisi ve sosyo-politik bağlam gibi unsurlar araştırma kapsamı dışında bırakılmıştır. Ayrıca, çalışmanın odaklandığı kuramsal çerçeve postkimlik kuramıyla sınırlı olup, kültürel çeşitliliği daha geniş coğrafi örnekleme temsil etmeyi amaçlamaktadır.

Yöntem ve Veri Toplama Araçları

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemlerine dayalı olarak yürütülmüş olup temel veri toplama aracı olarak film çözümlemesi yönteminden yararlanılmıştır. Film çözümlemesi; tematik analizin kullanıldığı bir inceleme modeline dayanmaktadır. Araştırmanın kuramsal altyapısını, Judith Butler’ın “performatif kimlik” kuramı ve Zygmunt Bauman’ın “akışkan kimlik” yaklaşımı oluşturmaktadır. Çalışma boyunca, her bir film sahne sahne incelenmiş; kimlik temalarının nasıl yapılandığı, hangi anlatı teknikleriyle üretildiği ve hangi görsel-işitsel unsurlarla desteklendiği detaylı biçimde betimlenmiştir.

Modernite ve Postmodernite

Postmoderniteyi sağlıklı bir biçimde kavrayabilmek için, öncelikle onun öncülü olan moderniteye ve bu anlayışın temel varsayımlarına değinmek gerekmektedir. Ardından postmodern düşüncenin moderniteye yaklaşımı ve inşa ettiği temel yapı ele alınmalıdır. Modernleşme kavramı farklı biçimlerde tanımlansa da “modern” terimi köken olarak daha eski dönemlere uzansa da bugünkü anlamını Batı’da 17. ve 18. yüzyıllarda gerçekleşen köklü dönüşümlerle kazanmıştır. Bu dönemde ortaya çıkan Aydınlanma düşüncesi ve onun doğurduğu modernite anlayışı, dört temel alanda yaşanan birbirine bağlı değişimlerin sonucudur. Jeanniere’ye göre bu alanlar; bilimsel, siyasal, kültürel, teknik ve endüstriyel düzlemlerdir (Jeanniere, 1994: 16). Batı’da bilimsel alanda Aydınlanma felsefesinin ve pozitivizmin etkisinin artması, siyasal düzlemde demokratik ve seküler kurumların oluşması, kültürel alanda din dışı bir toplumsal yapının şekillenmesi ve ekonomik düzlemde kapitalizmin uygulanmaya başlamasıyla birlikte modern yaşama geçiş süreci başlamıştır.

Modernite projesi, başka bir ifadeyle Batı Aydınlanma Projesi, nesnel ve evrensel olduğu varsayılan bir bilim anlayışına ve bu temelde tasarlanan laik ve seküler bir ahlak ile hukuk düzeninin mümkün olduğuna dayanmaktadır. Bu ahlaki ve hukuki yapı, Batı’da pozitivist bir bilimsel düşünce çerçevesinde kurumsallaşmış ve dini referanslara karşı bir konumlanma sergilemiştir. Genellikle pozitivist, akılcı ve teknoloji merkezli olarak tanımlanan modernizm; doğrusal ilerleme inancı, mutlak hakikat varsayımı, toplumsal düzenin akıl yoluyla planlanabileceği ve bilgi ile üretimin standartlaştırılabileceği düşünceleriyle özdeşleşmiştir (Harvey, 1998: 21). Bu bağlamda modernizmi, sürekli ve tek yönlü bir ilerleme fikrini temel alan bir Aydınlanma projesi olarak değerlendirmek mümkündür.

Modernitenin bu entelektüel yapısı, geleneklerin düzenleyici işlevine karşı bir başkaldırıyı temsil etmektedir. Modern düşünce, normatif olan her şeye karşı bir isyan deneyimiyle başlamış; ahlaki ve faydacı standartları etkisizleştirme çabasına girişmiştir (Kızılçelik, 1994). Bu temel varsayımlara dayalı modernite anlayışı, tarih boyunca hem içinden hem de dışından çeşitli eleştirilerle karşı karşıya kalmıştır.

Zamanla bu eleştiriler, modernitenin geçerliliğinin sorgulanmasına ve onun varsayımlarının reddine zemin hazırlamıştır. Bu varsayımları reddeden ve modernizme karşı bir duruşla kendini inşa eden yaklaşımlardan biri ise postmodern düşüncedir (Jameson, 1991).

Sosyal bilimlerde sıkça başvurulan “postmodern” kavramının neye işaret ettiği konusunda genel bir uzlaşma bulunmamaktadır. Kavram ilk kez 1939 yılında İngiltere’de kullanılmaya başlanmış ve iki farklı anlamda değerlendirilmiştir. Kavramı ilk kullananlardan biri olan ilahiyatçı Bernard Iddings Bell, modern sekülerizmin başarısızlığını vurgulamak ve dine dönüşü ifade etmek amacıyla bu terimi kullanmıştır. Diğer isim ise tarihçi Arnold Toynbee’dir. Toynbee, "A Study of History" (1947) adlı eserinde modern dönemin 1875’ten sonra sona erdiğini ve yeni bir tarihsel döneme girildiğini öne sürerek bu dönemi “postmodern çağ” olarak adlandırmıştır (Wakchaure, 2012: 2; akt. Özdemir vd., 2008: 328). Toynbee’nin yaklaşımı, postmoderniteyi tarihsel bir evre olarak değerlendirmektedir. Tanım konusunda ortak bir çerçeve bulunmasa da 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren postmodernite kavramı; düşünce biçimleri, davranış kalıpları, siyasal, ekonomik, kültürel ve sanatsal gelişmelerin analizinde açıklayıcı ve betimleyici bir unsur olarak kullanılmıştır.

Hassan, postmoderniteyi tanımlamanın zorluğuna dikkat çekerken, postmodernizmin bir tür özelleştirme girişimi olduğunu ifade etmektedir. Ona göre postmodernizm, modernizmin en yoğun yaşandığı anlarda dahi doğrudan ya da dolaylı bir sonuç olarak ortaya çıkan, tahayyül edilemeyen bir göstergedir. Bu anlamda postmodernizm, sanatın insan merkezliliğini yok eden bir süreç değil, tersine gezegenin özelleştirilmesi ve insanlığın sonunu işaret eden bir süreci temsil etmektedir (Hassan, 1987). Hutcheon ise postmodernizmin özellikle mimarlık, edebiyat, fotoğraf, sinema, resim, video, dans ve müzik gibi kültürel alanlardaki dışavurum biçimlerine vurgu yapmaktadır. Ona göre postmodernizm; içe dönük, kendiyi çelişen ve kendini sabote eden anlatım biçimlerini tercih eder (Hutcheon, 1995). Postmodernizmin temel karakteristiği, belirsizlik ve ikili anlamlara açıklıkla yaklaşmasıdır. Postmodern yapı, yerleşik normları yıktığı kadar onları yeniden üretme potansiyeli de taşımaktadır.

Bu doğrultuda, postmodern düşüncenin temel hedefi, doğal kabul ettiğimiz olguların aslında kültürel olarak inşa edilmiş yapılar olduğunu göstermek; kapitalizm, ataerkillik ya da liberal hümanizm gibi “doğal” sayılan unsurların kültürel ürünler olduğunu hatırlatmaktır (Hutcheon, 1995). Kellner ise içinde bulunduğumuz dönemin, modern döneme ait tüm teori ve yöntemleri bir kenara bıraktığını ya da bunlara karşıt bir pozisyon aldığını öne sürmektedir (Best & Kellner, 1998). Aydınlanma düşüncesine göre ilerleme belirli bir amaca hizmet etmektedir; bu amaç da ideal bir toplumsal düzenin inşasıdır. Bu ideali varsaymak, aynı zamanda mutlak hakikatin kabulünü de içerir. Aydınlanma felsefesinin temelinde yer alan “doğal toplum” ve “doğal hukuk” gibi kavramlar, seküler bir mutlak hakikat anlayışının tezahürü olarak görülmektedir (Şaylan, 1996).

Rönesans ve Reform hareketleriyle başlayan ve Batı'nın modern siyasal ve toplumsal yapısını şekillendiren dönüşüm, bilgi ve bilimin yapısını değiştirmiş, bu yeni yapının meşruiyet kaynakları da yeniden tasarlanmıştır. Böylece Batı'da mutlak bilgi ve hakikat anlayışı ilahi ya da vahye dayalı temellerden uzaklaştırılarak deneyime ve pozitivistliğe dayanan beşerî bir faaliyete indirgenmiştir (Rosenau, 1998). Bu dönüşüm, araşsal aklın ön plana çıkmasına ve Batı düşünce yapısının başkalarını ötekileştiren bir dil üretmesine yol açmıştır. Modernitenin siyasal yapısı olan ulus-devlet de vatandaşlarını homojen bir ulus etrafında birleştirmek adına asimilasyon politikalarına yönelmiş, farklılıkları göz ardı eden, hak ve özgürlükleri belirli kesimlere tanıyan bir yapı ortaya çıkmıştır. Durkheim, Simmel ve Parsons gibi modernist düşünürler, moderniteyi uzmanlaşma, bireyselleşme, farklılaşma, bilim ve teknolojiye dayalı yaşam tarzı olarak tanımlamaktadır. Modernitenin temel parametreleri kapitalizm, sanayileşme, kentleşme, demokrasi, bürokrasi, uzmanlaşma, pozitivist bilimsel bilgi ve ulus-devlet olarak özetlenebilir (Eagleton, 1999).

İngiliz tarihçi Geoffrey Barraclough'a göre postmodern çağ; bilim ve teknolojiye dayalı devrimsel gelişmeler, üçüncü dünyada yükselen yeni emperyalizme karşı direniş, bireycilikten kitle toplumuna geçiş ve yeni dünya görüşüyle şekillenen kültürel süreçlerle karakterize edilir (Best & Kellner, 1998). Postmodernist kuramcılar, bu dönemi kapitalizmin kültürel mantığı ya da ideolojisi olarak tanımlar. Bilgi ve sermaye

akışının küresel ölçekte hız kazanması, teknolojik ilerlemeler bu görüşü destekleyen unsurlardır. Bilgisayar ve medya teknolojilerinin toplum yapısına etkisi bu yeni dönemin temel belirleyenleri arasında sayılmaktadır. Baudrillard ve Lyotard, bu dönüşümleri bilgi ve teknoloji biçimleri olarak ele alırken, Jameson ve Harvey gibi Yeni Marksistler bu süreci kapitalizmin daha ileri bir aşaması olarak tanımlarlar (Jameson, 1983).

Bell, modern dönemin sona erdiğini ve postmodern dönemin başladığını savunur. Bu yeni dönemde içgüdülerin, duyguların ve tepkilerin ön plana çıktığını; burjuva karşıtı ve haz merkezli bir altkültürün yayıldığını belirtir. Ona göre postmodern dönemde bireyin modern toplumda edindiği statüler aşınmış, geleneksel kültür çökmüş ve yerine hedonistik temellere dayalı bir anti-kültür geçmiştir (Şaylan, 2002). Madan Sarup ise postmodernizmi kapitalist kültür içerisinde gelişen bir yönelim olarak görür. Sarup'a göre; modernizm modernitenin kültürel karşılığıysa, postmodernizm de postmodernitenin kültürel biçimidir (Sarup, 1995).

Postmodernite, modernitenin geri planda bıraktığı ya da ikincil gördüğü unsurları öne çıkararak moderniteyi eleştirir; aynı zamanda onun eksikliklerini gidermeyi hedefleyen farklı bir bakış açısını önerir. Postmodern siyasette özgürlük, çoğulluk, yerellik ve farklı kimliklerin kabulü öne çıkmaktadır. Şaylan'a göre postmodernizm, sınırları net çizilmemiş, farklı eğilimleri içinde barındıran bir düşünce alanı olarak değerlendirilmelidir. Bu düşünsel çerçevede özgürleştirici bir yönelimin varlığı kadar, yerleşik düzeni sorgulamayan muhafazakâr eğilimler de yer almaktadır. Postmodernizm, Batı akılcılığına ve Aydınlanma felsefesine dayalı bilgi sistemine karşı bir eleştiri ve meydan okuma biçimi olarak da ortaya çıkmaktadır (Şaylan, 2002). Bu meydan okumayı gündeme taşıyan en önemli isimlerden biri Lyotard'dır. "Postmodern Durum" adlı eserinde Lyotard, büyük anlatıların terk edilmesini ve yerel, mikro anlatıların önemsenmesini savunur. Ona göre postmodernizm, büyük anlatılara inançsızlıktır ve bu inançsızlığın temeli bilimdeki ilerlemedir (Lyotard, 1994).

Postmodernite, modern toplumu ve düşünce biçimlerini gerçekdışı ve mitik olarak değerlendirerek bunları reddeder; düşüncede ve

toplumda çoğulculuğu esas almaktadır. Yorumu açıklık, görecelik ön plana çıkarılır; bütünlleştirici kuramlar ve mutlak gerçeklik anlayışı geri plana itilmektedir (Toffler, 1997). Bu yaklaşım, temellendirilmeye ihtiyaç duymayan bir temelsizlik üzerinden kendini inşa eder. Eagleton'a göre postmodernizm; akla, kimliğe ve nesnelliğe duyulan inancı, evrensel ilerleme ve kurtuluş fikrini, bilimsel açıklamanın meşruiyet kaynağı olan büyük anlatıları sorgulayan bir düşünme biçimi olarak tanımlanabilir (Eagleton, 1999). Aynı zamanda postmodernizm, yeni bir düşünce tarzı, rasyonalite biçimi, bir söylem ve bir dönemin hem sona ermesini hem de aşılmasını ifade eden bir kavramsallaştırma biçimidir. Bu söylemin etkileri en açık biçimde kültür ve kimlik alanında gözlemlenmektedir.

Postmodernite ve Kimliğin Dönüşümü

Modernite, bireyin kimliğini rasyonalite, ilerleme ve evrensellik ilkeleri çerçevesinde inşa ettiği bir dönem olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda öznellik, belirli toplumsal roller, ulusal aidiyetler, sınıfsal konumlar ve ideolojik eğilimler doğrultusunda tanımlanmış ve öngörülebilir bir yapıda ele alınmıştır (Kellner, 2001). Ancak modernitenin sunduğu bütüncül, tutarlı ve kalıcı özne anlayışı, postmodern dönemde yerini çoklu, geçici, akışkan ve parçalanmış kimlik formlarına bırakmıştır. Postmodernite, modernitenin merkezîleşmiş bilgi anlayışı, tekil hakikat söylemleri ve sabit kimlik varsayımlarına karşı çıkan kültürel bir kopuşu temsil etmektedir (Bauman, 2005; Karaduman, 2010).

Postmodernitenin ortaya çıkışı, yalnızca bilimsel veya teknolojik bir dönüşümün sonucu değil, aynı zamanda bireyin dünyayı algılama biçiminde meydana gelen derin yapısal bir değişimin de göstergesidir. Modernitenin temel kabullerinden biri olan evrensel hakikat inancı, postmodern dönemde yerini çoğulculuğa, göreceliğe ve yerelliklere bırakmıştır. Bu bağlamda bilgi, nesnel bir gerçekliği temsil etmekten çok, belli bağlamsal ve tarihsel koşullarda üretilen bir yapı olarak görülmeye başlanmıştır. Bu epistemolojik kırılma, öznenin de sabitlenemeyen, değişken ve müzakereye açık bir formda düşünülmesine yol açmıştır (Hutcheon, 1995).

Postmodern toplumsal yapı, bireylerin kimliklerini artık verili değil, inşa edilen bir gerçeklik olarak algıladığı bir düzlem yaratmıştır. Bu yeni düzlemde kimlik, bireyin hem kendisiyle hem de içinde bulunduğu toplumsal bağlarla kurduğu ilişkinin dinamik bir ürünüdür. Küreselleşme, dijitalleşme ve medya kültürünün etkisiyle birey, farklı kimlik pozisyonlarını aynı anda deneyimleyebilmekte ve bu kimlikleri toplumsal, kültürel ya da ekonomik gerekliliklere göre yeniden biçimlendirebilmektedir. Dolayısıyla, postmodernite, öznenin kimliğini sabitlemek yerine, sürekli bir oluş halinde kavramayı teşvik etmektedir (Wakchaure, 2012).

Postmodern kimlik anlayışı, bireyin kimliğini sabit bir öz ya da önceden tanımlanmış sosyal roller üzerinden tanımlamasını reddetmektedir. Aksine, kimlik; toplumsal, kültürel ve siyasal bağlama göre sürekli yeniden şekillenen ve değişkenlik gösteren temsillerdir. Judith Butler'ın (1990) performatif kimlik kuramı, bu dinamik yapının açıklanmasında temel kuramsal çerçevelerden biridir. Butler'a göre tıpkı cinsiyet gibi kimlik de biyolojik ya da değişmez bir özden ziyade, yinelenen toplumsal pratikler ve söylemler aracılığıyla kurulmaktadır. Bu nedenle kimlik sabit bir "olma" durumundan çok, toplumsal performanslar yoluyla gerçekleştirilen bir "yapma" biçimidir. Öznenin kimliği, tekrar eden bu performatif eylemler yoluyla sürekli yeniden şekillenmektedir. Dolayısıyla, özne, dışsal bir normatif yapının ürünü değil, normların içinde şekillenen ve onları yeniden üreten bir aktör olarak ortaya çıkmaktadır (Bauman, 2000).

Butler'ın yaklaşımıyla örtüşen bir diğer görüş ise Stuart Hall'un (1996) söylemsel kimlik anlayışıdır. Hall, kimliği değişmez bir özden çok, tarihsel ve kültürel söylemler doğrultusunda şekillenen temsili bir alan olarak değerlendirmektedir. Hall'a göre kimlik, bireyin hem özdeşleşmek istediği hem de farkını vurguladığı kültürel konumlanmaların bir sonucu olarak oluşur. Bu açıdan bakıldığında, söylem yalnızca kimliğin inşasında değil, aynı zamanda tanınmasında da belirleyici bir araçtır. Hall, kimliği sürekli yeniden biçimlenen ve anlatı yoluyla kurulan bir yapı olarak tanımlar (Hall, 1996). Kimlik bu bağlamda, kültürel temsil mekanizmalarının bir ürünü ve aynı zamanda bu mekanizmaların yeniden üretilmesini sağlayan bir süreçtir.

Zygmunt Bauman'ın (2000) ortaya koyduğu akışkan kimlik kuramı ise, postmodernitenin kimlik alanında yarattığı kırılmayı derinlemesine analiz eder. Bauman'a göre modernite, sabit ve öngörülebilir kimlik yapılarını savunurken; postmodernite, bu sabitliğin geçersizliğini ortaya koymuş ve kimliği süreğen bir süreç, hatta tüketime açık bir nesneye dönüştürmüştür. Artık bireyler, belli bir kimliğe ulaşmak için çabalamaktan ziyade, o kimliği deneyimleme ve ardından terk etme pratiklerine yönelmektedirler. Bauman, bu durumu "hacı" ve "serseri" metaforlarıyla açıklar: Modern birey kimliğe bir yolculuk olarak yaklaşırken, postmodern birey kimliği geçici bir durak, anlık bir deneyim olarak algılar (Bauman, 2000).

Teknolojiyle iç içe geçmiş yapısı, söylemsel çoğulluğu ve tüketim odaklı kültürel üretimiyle postmodern toplum, kimlik inşasını kökten dönüştürmüştür.

Bu kimlik dönüşümünün en açık şekilde gözlemlendiği alanlardan biri de sinemadır. Sinema, yalnızca kimlikleri temsil eden bir anlatı alanı değil; aynı zamanda kimliğin üretildiği, görseller aracılığıyla dolaşıma sokulduğu ve seyirci tarafından özdeşleşme nesnesine dönüştüğü bir mecradır. Butler'ın kuramı çerçevesinde sinema karakterlerinin cinsiyet, sınıf ya da etnik kimlikleri performatif olarak sürekli yeniden kurulur. Bauman'ın akışkan kimlik kavramı ise sinemadaki karakterlerin belirsiz, geçişli ve kimi zaman parodileşen kimlik deneyimlerini çözümlemeye etkili bir yaklaşım sunar (Bauman, 2000).

Postmodern çağın kimlik tasavvurunu kavramak, sinema gibi görsel temsile dayalı mecralarda bu dönüşümü anlamlandırmak açısından elzemdir. Postmodernite, kimliği sabitlenemeyen, anlamı kaydıran ve sürekli yeniden kurulabilen bir yapı olarak konumlandırmıştır. Bu bağlamda sinema, postmodern kimliğin anlatısının hem kaydını tutan hem de onu sahneleyen söylemsel bir uzamdır (Kellner, 2001).

Sinemada Kimlik Temsilleri

Sinema yalnızca görsel bir anlatım biçimi değil, aynı zamanda toplumsal, kültürel ve bireysel kimliklerin üretildiği, temsil edildiği ve yeniden müzakere edildiği güçlü bir söylemsel alandır. Sinema

metinleri, hem ideolojik araçlar olarak işlev görmekte hem de direnç alanları yaratmaktadır. Bu doğrultuda sinemada kimlik temsili, sadece karakterlerin özellikleriyle sınırlı kalmaz; anlatı yapısı, kamera kullanımı, kurgu, müzik ve mekân gibi sinemasal unsurların nasıl kurgulandığıyla da doğrudan ilişkilidir (Stam, 2000).

Judith Butler'ın (1990) performatif kimlik yaklaşımı ve Zygmunt Bauman'ın (2000) akışkan kimlik kavramsallaştırmaları, sinemada karakter analizleri için güçlü kuramsal zeminler sunar. Butler'a göre kimlik, sabit ve önceden var olan bir öz değil, tekrarlanan söylemler ve toplumsal normlar aracılığıyla sürekli olarak yeniden performe edilen bir yapıdadır. Bauman'a göre ise postmodern toplumda kimlik; sürekli değişen, geçici ve tüketime bağlı bir olgu hâline gelmiştir.

Bu kuramsal yaklaşımların pratiğe döküldüğü alanlardan biri sinemadır. Karakterler, buldukları anlatı içerisinde yalnızca bireysel özne olarak değil, aynı zamanda toplumsal normlar, beklentiler ve iktidar ilişkileri tarafından şekillendirilen kimlik biçimleri olarak işlenir.

Bu bağlamda seçilen üç film; Fight Club (1999), Mulholland Drive (2001) ve Black Swan (2010) incelendiğinde, kimliğin sabit değil, sürekli değişen bir süreç olduğu ve karakterlerin benlik arayışlarının çoğunlukla bir çöküş ya da dönüşümle sonuçlandığı görülmektedir. Bu yapıtların her biri, toplumsal cinsiyet, tüketim, bireysellik, ötekiyle kurulan ilişkiler ve beden politikaları gibi temalar etrafında kimliğin nasıl kurulduğuna ve nasıl çözüldüğüne dair güçlü göstergeler sunar.

Film Analizleri

Fight Club (1999) – David Fincher

David Fincher'ın yönettiği Fight Club, Chuck Palahniuk'un aynı adlı romanından uyarlanmış, modern erkeğin kimlik krizini ve tüketim toplumunun birey üzerindeki baskılarını sorgulayan kült bir yapıttır. Film, ismi belirtilmeyen bir anlatıcının (The Narrator) kronik uykusuzlukla başlayan varoluşsal krizini ve Tyler Durden adındaki gizemli bir adamla kurduğu yıkıcı ilişkiyi merkezine alır. Kurumsal hayata ve tüketim kültürüne karşı giderek radikalleşen bir kimlik

dönüşümü yaşayan anlatıcı, zamanla kendi benliğinin çatışan parçalarıyla yüzleşir. Anlatı, psikolojik gerilim ve felsefi alt metinlerle örülü bir şekilde kimliğin parçalanabilirliğini ve çoğulluğunu sahneler.

Şekil 1. Anlatıcının Uyku Bozukluğunu İtiraf Ettiği Sahne



Şekil 2. Anlatıcının Destek Gruplarına Katılması



Sahne 1’de gördüğümüz “Başım öne düşüyor, nasıl gittiğimi bilmediğim yerlerde gözlerimi açıyorum.” repliği, anlatıcının kimliksel bütünlüğünün çözülmeye başladığı ilk işaretlerden biridir. Uykusuzluk yalnızca fiziksel bir sorun olarak değil, öznenin kendisiyle temasını koparan bir varoluş hâli olarak sunulur. Kişinin nerede olduğunu, nereye gittiğini bilmeden sürüklenmesi, postmodern öznenin “yerinden olmuşluğu” ile örtüşür. Bauman’ın kimliği sabit bir merkezden yoksun, sürekli çözülmeye ve yeniden kurulmaya açık bir yapı olarak görmesi düşünüldüğünde, bu replik benliğin akışkanlaşmasının ilk sahne içi belirtisidir.

Sahne 2’de “Bütün umudunu kaybetmek özgürlüktü.” söylemiyle anlatıcı, modern dünyanın istikrar ve umut vaat eden anlatılarını tamamen aşındırmış görünür. Umut gibi bir tutunma noktası

kaybolduğunda, kişi kendisini var eden sosyal ve kültürel dayanakları da kaybeder. Bu durum psikolojik olarak çözücü olsa da film bunu aynı zamanda bir özgürleşme anı gibi sunar. Ancak bu özgürlük, pozitif bir kendilik inşası değil; dağılmayı kabullenen, boşlukta yeni bir varlık alanı arayan bir özgürlüktür. Bauman'ın “köksüz ama hareket hâlindeki benlik” tanımını tam da bu duruma denk düşer.

Şekil 3: Tyler Durden ile Tanışma Sahnesinden Bir Diyalog



Sahne 3'teki bu replik, kimliğin artık içsel bir bütünlük değil, satın alınabilir ve sürekli güncellenebilir yaşam tarzlarının bir uzantısı olduğuna işaret eder. Bu noktada Butler'ın performatif kimlik yaklaşımı devreye girer: Kimlik, kişinin özünden doğmaz; tekrar eden davranışlar, alışkanlıklar, tercih edilen markalar ve tüketim kalıpları aracılığıyla sergilenir. Dolayısıyla tüketim toplumunda kimlik, bir “sahneleme” hâline gelir. Kişi neyi satın alıyorsa, nasıl görünmek istiyorsa, bunları tekrar ederek kimliğini üretir. Filmde bu sahne, anlatıcının kendi kimliğinin de aslında toplumsal beklentilerle şekillenen bir performans olduğunu fark etmeye başladığı kırılma anlarından biridir.

Şekil 4. Anlatıcının Finalde Tyler ile Yüzleştiği Sahne



Şekil 5. Anlatıcının Finalde Tyler ile Yüzleştiği Sahne

“Olmak istediğin her şey, işte o benim. Senin olmadığın her alanda özgürüm.” Sahne 4 ve 5’te Tyler’ın bu sözleri, anlatıcının bastırıldığı tüm arzuların, öfkenin, cesaretin ve özgürlük arzusunun dışı vurumudur. Tyler, anlatıcının “ideal benlik” olarak kurguladığı performatif bir figürdür; yani Butler’ın ifadesiyle öznenin kendi kendisini sahneleyebilmek için ihtiyaç duyduğu bir tekrar biçimi. Tyler’ın özgürlük iddiası ise Bauman’ın akışkan kimlik yaklaşımını çağırıştırır: sabit değerlere bağlı olmayan, sürekli hareket eden, kuralsız ve kontrol edilemeyen bir benlik. Tyler, anlatıcının olmak isteyip de olamadığı tüm yönlerin kişileşmiş hâli olarak, kimliğin çatalanmasını ve parçalanmasını temsil eder. Final sahnesi bu nedenle yalnızca psikolojik bir bölünme değil, postmodern öznenin kendi içinde çoğullaşmasının sinemasal bir ifadesidir.

Fight Club filmi, postmodern toplumda erkek kimliğinin krizi, tüketim temelli yaşam tarzının bireyde yarattığı yabancılaşma ve

kimliğin parçalanabilirliği temaları çerçevesinde çok katmanlı bir anlatı sunar. Filmin merkezindeki isimsiz “Anlatıcı” (The Narrator) figürü, çalıştığı kurumsal düzende bir yer edinmiş olsa da içsel olarak boşlukta olan bir karakterdir. Bu karakter, uykusuzluk, duygusal yoksunluk ve kimlik karmaşası ile tanımlanır.

Anlatıcının Tyler Durden karakteriyle kurduğu ilişki, yalnızca arkadaşlık ya da hayal ürünü değil, öznenin parçalanmış yapısının bir tezahürüdür. Butler’ın (1990) performatif kimlik tezine göre anlatıcı, yaşamındaki doyumsuzluğu yeni bir kimlik performansına dönüştürerek telafi etmeye çalışır. Tyler, bu anlamda gerçek bir özne değil; anlatıcının kapitalist toplumda bastırıldığı öfke, arzu ve yıkıcı dürtülerin beden bulmuş hâlidir.

Filmin ilerleyen sahnelerinde anlatıcı ile Tyler’ın aslında aynı kişi olduğunun ortaya çıkışı, kimliğin sabit değil, çoğul ve hatta kendine zıt biçimlerde kurulabileceğini gösterir. Tyler, tüketim karşıtı bir söylemi temsil ederken, anlatıcı bu söyleme tutunarak var olmaya çalışır.

Bauman’ın (2005) akışkan kimlik anlayışı da filmdeki öznenin dengesiz doğasını anlamlandırmak açısından işlevseldir. Anlatıcının gündüzleri sıradan bir ofis çalışanıyken geceleri şiddet merkezli bir yeraltı grubunun liderine dönüşmesi, kimliğin bağlama göre yeniden kurulduğunu gösterir. Tyler ile anlatıcının aynı kişiliğin farklı yönleri olduğunun anlaşılması, postmodern öznenin parçalı doğasını çarpıcı biçimde ortaya koyar.

Film boyunca yinelenen “Biz tüketiciyiz” söylemi, bireyin kimliğinin yaşadığı ekonomik sistem ve onun dayattığı değerlerle nasıl şekillendiğini açıklar. Bu bağlamda postmodern özne, kendine yabancılaşan, kimliğini ararken onu yıkan ve yerine koymaya çalıştığı kimliği de reddeden bir figür hâline gelir.

Fight Club, kimliğin doğuştan gelen bir öz olmadığı; deneyimler, tekrarlar, beklentiler ve çatışmalar içinde sürekli yeniden kurulan bir yapı olduğunu çarpıcı şekilde ortaya koyar. Film boyunca anlatıcının yaşadığı çözülme, modernitenin güvenli kimlik modellerinin artık sürdürülemediğini gösterir.

Mulholland Drive (2001) – David Lynch

David Lynch'in Mulholland Drive filmi, klasik anlatı yapısını bilinçli olarak bozan, rüya-gerçeklik sınırlarını bulanıklaştıran ve öznenin zihinsel çözülüşünü metaforik bir düzlemde işleyen deneysel bir eserdir. Hollywood'a oyunculuk hayalleriyle gelen Betty isimli genç bir kadın ile hafızasını kaybetmiş gizemli Rita arasında gelişen ilişki, anlatının merkezinde yer alır. Filmin ikinci yarısında, izleyici Diane adında depresif bir karakterle karşılaşır; bu geçiş, rüya ve gerçekliğin iç içe geçtiği bir yapının ürünüdür. Kimliğin arzular, hatıralar ve başarısızlıklarla şekillendiği bu anlatı, klasik kimlik tanımlarını altüst eden postmodern bir sinema örneğidir.



Şekil 6. Club Silencio Sahnesi

Bu sahnede yer alan ifade, Diane'in kendi yaşam deneyimlerini artık bir "teyp kaydı" gibi dışsallaşmış, kurgulaşmış ve kontrolünden çıkmış bir hâlde algıladığını gösterir. Bu, Butler'ın performatif kimlik anlayışıyla doğrudan ilişkilendirilebilir: Kimlik, tekrar eden eylemler ve söylemlerle üretilen bir performanstır; ancak Diane'in durumunda bu tekrarlar artık kendisine ait değildir. Kendi kimliğini "oynayan" özne, bu performans üzerinde söz hakkını kaybetmiştir. Böylece kimliği, ona ait olmaktan çok, dışarıdan işleyen bir kayıt sistemine dönüşür.

Bu durum aynı zamanda kimlikte kopukluk ve yabancılaşma semptomlarına işaret eder. Diane'in "teyp kaydı" metaforu, benliğin canlı bir öznel deneyim olmaktan çıkıp mekanik, otomatik ve kendi kendini tekrar eden bir yapıya büründüğünü imler. Öznenin kendi yaşamına tanıklığı silikleşmiş, kimlik ise adeta dışsal bir ses tarafından dikte edilmeye başlamıştır.

Bauman'ın akışkan modernite kavramı bağlamında ise bu sahne, kimliğin istikrarsız ve kırılğan hâlini görünür kılar. Diane'in rüyayla gerçeği ayırt edememesi, akışkan modern bireyin parçalı ve sürekli yeniden üretilen kimliğiyle uyumludur. Burada özne, sabit bir benlik inşa edemez; kimliği sürekli çözülür, yeniden şekillenir ve nihayetinde tutarsız bir hâl alır. Tıpkı bir teyp kaydı gibi: başa sarılabilir, yeniden okunabilir, değiştirilip kesilebilir.



Şekil 7. Diane'nin İntihardan Önceki Halüsinatif Durumunu Gösteren Sahne

Sahne 2, Diane'in intihardan önceki halüsinatif zihinsel çöküşünü temsil etmektedir. Bu sahnede söz yoktur; ancak Diane'in zihnindeki görüntülerin giderek daha kaotik, parçalı ve gerçek dışı hâle geldiğini görürüz. Sessizlik, burada bir tür psikolojik çözülmenin dili hâline gelir.

Butler açısından bu sahne, performatif öznenin dağılma anı olarak okunabilir. Kimliği inşa eden tekrarlar ve eylemler çöktüğünde, özne bütünlüğünü kaybeder. Diane'in gördüğü halüsinasyonlar, onun artık kendi kimliğini sürdüremediği, performansın çöktüğü ve öznenin içsel bir boşluğa düştüğü anları temsil eder. Bu, performatif öznenin yalnızca kültürel normlarla değil, kendi psikolojik sürekliliğiyle de ne kadar kırılğan olduğunu gösterir.

Bauman'a göre ise bu sahne, akışkan modern bireyin kimlik krizinin uç noktasıdır. Diane'in halüsinasyonları, kimliğin nihai olarak sabitlenecek bir referans noktası bulamamasının dramatik sonucudur. Bauman'ın tarif ettiği dünyada kimlik, sürekli yeniden kurulması gereken bir projedir; ancak Diane'in psikolojik durumda artık bu "yeniden kurma" imkânı tamamen çökmüştür. Halüsinasyonlar, kimliğin bir süreklilik duygusuna sahip olmadığında nasıl parçalandığını gösterir.

Bu sahne aynı zamanda yoğun suçluluk, yetersizlik ve kayıp hissinin psiko-duygusal yansımalarını da içerir. Gerçek ve hayalin karışması, Diane'in yaşadığı ruhsal çöküşün hem semptomu hem de nedenidir.

Mulholland Drive, kimliğin güvenilir bir yapı olmadığı; aksine sürekli değişen, kırılan ve yeniden üretilen bir performans olduğu fikrini dramatik biçimde görünür kılar. Diane karakteri, Butler'ın "özne performansın ürünüdür" iddiasını neredeyse patolojik bir şiddette yaşar: Kendi kimliğini oynayan ama artık o performans üzerinde hiçbir hâkimiyeti kalmamış bir özneye dönüşür.

Öte yandan film, Bauman'ın akışkan modernite kavramını somutlaştırır: Kimliğin sabitlenememesi, sürekli kayması ve nihayetinde parçalanması. Diane'in gerçek ile hayal arasındaki çizgiyi kaybetmesi, modern bireyin kimlik arayışındaki kırılğanlığını simgeler.

Sonuç olarak Mulholland Drive'daki bu iki sahne, kimliğin hem kültürel normlarla biçimlenen bir performans olduğu hem de modern dünyanın belirsizliği içinde sürekli çözülmeye yatkın bir yapı taşıdığı fikrini bir araya getirir. Diane'in psikolojik çöküşü, bu iki kuramsal yaklaşımın kesiştiği noktada anlam kazanır: Kimlik ne tam anlamıyla kendimizin ne de tamamen kontrol edilebilir bir yapıdır; çoğu zaman "bir teyp kaydı" gibi, bizi bizden uzaklaştıran bir yankıya dönüşebilir.

Black Swan (2010) – Darren Aronofsky

Darren Aronofsky'nin Black Swan filmi, bir bale sanatçısı olan Nina'nın psikolojik çözülüşünü ve kimliğinin bölünmesini konu alan psiko-drama türünde çarpıcı bir yapımdır. Nina, Tchaikovsky'nin Kuğu Gölü balesinde hem masum "beyaz kuğu"yu hem de baştan çıkarıcı "siyah kuğu"yu canlandırmakla görevlendirildiğinde, mükemmeliyet arzusu ve bastırılmış dürtüleriyle içsel bir savaşa girer. Performansa yönelik toplumsal ve annesel baskılar, Nina'nın bedeni ve zihni üzerinde yıkıcı bir etki yaratır. Film, kimliğin bedensel, kültürel ve psikolojik sınırlarında yaşanan çatışmaları estetik bir dille görünür kılar.



Şekil 8. Nina'nın Aynadaki Yansımısını Gördüğü Sahne

Nina'nın aynadaki yansımaları, onun benlik algısındaki bölünmeyi görsel hâle getirir. Aynanın sunduğu “öteki” görüntü, Butler'ın performatif kimlik anlayışı açısından kritik bir metaforudur. Butler'a göre kimlik, sabit bir öz değil, tekrar eden eylemlerle üretilen bir performanstır. Nina'nın aynadaki ikinci kişiliği, bu performansın kontrol dışına çıktığı, öznenin kendi oynadığı rolün altında ezildiği bir ana işaret eder.

“Beyaz kuğu” ile “siyah kuğu” arasındaki zıtlık, toplumsal normların ve sanat disiplininin Nina'ya dayattığı iki farklı kimlik performansını temsil eder. Nina, masum, kırılgan “beyaz kuğu”dan baştan çıkarıcı, özgür ve karanlık “siyah kuğu” kimliğine geçmeye çalışırken, kimliğin kendi içinde ne kadar çatışmalı ve çoğul olduğunu fark eder. Aynadaki yansıma, Nina'nın kendini izlediği –ama artık tanıyamadığı– bir benlik krizi anıdır.

Bu sahne aynı zamanda psikolojik düzeyde bir dissosiyasyon belirtisi taşır: Özne, kendi bedenini ve davranışlarını dışarıdan deneyimliyor gibi algılar. Böylece Nina'nın performansa dayalı kimliğinin sınırları tamamen bulanıklaşır.



Şekil 9. Bedensel Dönüşümün Başladığı, Vücuttan Tüy Çıkmaya Başladığı Sahne

Bu sahnede Nina'nın bedeninden tüylerin çıkmaya başladığını görürüz. Nina'nın bedeninden tüy çıkması, yalnızca grotesk bir

dönüşüm değil; kimliğin biyolojik, kültürel ve psikolojik sınırlarının çözüldüğü bir momenttir.

Butler’ın perspektifinde, beden bile toplumsal normların yönlendirdiği performansların izlerini taşır. Nina’nın tüylenmesi, bu normlara karşı verilen bir “direniş performansı” gibi okunabilir: Kendi bedenini disipline eden, ona biçim veren, kontrol eden sistem çökmeye başladığında, beden artık uysal bir yüzey olmaktan çıkar. Bu dönüşüm, kimliğin bedensel tezahürlerinin aslında ne kadar kırılgan ve şekillenebilir olduğunu gösterir.

Bauman’ın akışkan kimlik kavramı açısından sahne, kimliğin hem sabitlenemez hem de sınır tanımaz bir hâl aldığını gösterir. Nina’nın bedenindeki değişim, kimliğin artık biyolojik bir istikrar bile sağlayamadığı bir çöküş anıdır. Kimlik, akışkanlıktan taşarak psişik ve fiziksel bir deformasyona dönüşür.

Psikolojik açıdan ise bu sahne, Nina’nın aşırı baskı, mükemmeliyetçilik ve kimlik çatışması nedeniyle yaşadığı psikosomatik çöküşü temsil eder. Beden, dışsal baskıların ağırlığı altında “gerçeğe” değil, bir halüsinasyona tepki verir.



Şekil 10. Final Sahnesi

Final sahnesinde Nina’nın “I was perfect (Kusursuzdum)” sözü hem bir doruk hem bir çözüme anıdır. Bu ifade, onun tüm film boyunca peşinden koştuğu “mükemmellik” performansının nihai sonucunu temsil eder. Butler’ın perspektifinde burada trajik bir ironi vardır: Nina, kendisinden beklenen rolü kusursuz şekilde icra ettiğini düşünür, fakat bu performans öznenin bütünlüğünü tamamen yok ederek gerçekleşir. Kimlik performansı tamamlanmış, fakat öznenin kendisi tükenmiştir.

Bauman'ın akışkan modernite perspektifinde bu replik, kimliğin hiçbir zaman sabitlenemeyecek bir hedef olduğunu çarpıcı biçimde ortaya koyar. Nina, anlık bir mükemmellik duygusuna ulaşır; ancak bu duygu sürdürülebilir değildir. “Mükemmel olma” arzusu, kimliğin sürekli ertelenen bir projesi olarak kalır. Nina'nın bu başarıyı bedensel ve zihinsel çöküşünün bedeliyle elde etmesi, akışkan kimliğin istikrarsız ve tehlikeli doğasını vurgular.

Aynı zamanda bu söz psikolojik olarak mani ile nihilizm arasında salınan bir bilinç hâlini yansıtır: Mükemmelliğe ulaştığını düşünmek, öznenin gerçeklik algısının nihai biçimde bozulduğunu gösterir. Kimlik performansı zirveye ulaştığı anda kimlik tamamen dağılmıştır.

Bu üç filmde ortak olan yapı, kimliğin tekil, sabit ve tutarlı bir öz değil; söylemsel, performatif ve sürekli değişen bir süreç olduğudur. Karakterlerin kimlik inşa süreçleri, yalnızca içsel çatışmalarla değil; aynı zamanda toplumsal normlar, cinsiyet rolleri, tüketim kültürü ve temsil pratikleriyle de şekillenir. Postmodern özne bu bağlamda hem kendisini hem de çevresini dönüştüren, kimliğini sabitleyemeyen ama sürekli yeniden inşa etmeye çalışan bir figür olarak belirmektedir.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Bu çalışma, postmodernite bağlamında kimlik kavrayışının nasıl dönüşüme uğradığını ve bu dönüşümün sinema metinleri üzerinden nasıl temsil edildiğini, Judith Butler ve Zygmunt Bauman'ın kuramsal yaklaşımları doğrultusunda incelemiştir. Postmodernite, modernitenin evrensellik, rasyonalite ve sabit özne anlayışına karşı çıkararak, kimliğin çoğul, değişken, bağlamsal ve söylemsel doğasını öne çıkarır. Kimlik, bu çerçevede, sabit bir veri değil; tarihsel ve kültürel koşullara göre sürekli yeniden kurulan bir inşa sürecidir (Butler, 1990; Bauman, 2000).

Bu bağlamda, çalışmada incelenen Fight Club, Mulholland Drive ve Black Swan filmleri, postmodern kimlik tasavvurunun sinemasal temsillerine dair özgün örnekler sunmaktadır. Her üç filmde de karakterlerin kimlikleri tekil, tutarlı ve evrensel değil; parçalanmış, çoğul ve sürekli dönüşen formlarda yapılandırılmıştır. Bu karakterler, özdeşleşmeden çok çatışma ve çözülme ekseninde kurgulanmış;

anlatılar kimliğin sabitliğine değil, kırılğanlığına ve akışkanlığına odaklanmıştır.

Judith Butler'ın performatif kimlik kuramı doğrultusunda, tüm karakterler kimliklerini toplumsal normların yönlendirdiği tekrar eden eylemlerle performe eder. Fight Club'da Anlatıcı'nın Tyler Durden figürü üzerinden bastırılmış arzularını sahnelemesi, Mulholland Drive'da Diane'in hayal kırıklığı ve kıskançlıkla kurduğu alternatif benlik, Black Swan'da Nina'nın idealize edilmiş sahne kimliği uğruna kendi benliğini parçalayışı, bu performatif yapının dramatik örnekleridir. Bu karakterler özne olma hâlini, sabit bir benlikten çok, toplumsal beklentilere karşı verilen çatışmalı bir performans olarak yaşar.

Zygmunt Bauman'ın akışkan kimlik kavramsallaştırması ise filmlerdeki özne çözümlerinin temelini anlamak açısından işlevseldir. Özellikle tüketim toplumunun bireyi metalaştırdığı, kimliği de bir seçim nesnesine dönüştürdüğü durumlarda karakterler istikrarlı benlikler kurmakta zorlanır. Fight Club'daki tüketim eleştirisi, Mulholland Drive'daki arzuların yön verdiği kimlik kaymaları ve Black Swan'daki mükemmellik arzusunun kimlik üzerindeki yıkıcı etkisi, bu akışkanlık durumunu açıkça göstermektedir.

Postmodern kimlik, bu üç filmde de hem tematik hem de estetik düzeyde temsil edilmiştir. Karakterlerin aynadaki yansımaları, gerçek ile hayal arasındaki geçişler, ikili kişilik yapıları ve bedensel deformasyonlar, kimliğin parçalanabilir, performatif ve kurmaca doğasını görselleştirir. Bu temsil biçimleri, yalnızca bireyin iç dünyasındaki çatışmalara değil, aynı zamanda dışsal toplumsal normlara ve kültürel kodlara da işaret eder.

Sonuç olarak, sinema postmodern kimlik anlayışının anlatı düzleminde temsil edilmesinde hem taşıyıcı hem de yeniden üretici bir rol üstlenir. Sinema, kimliğin sadece anlatıldığı değil, aynı zamanda sorgulandığı, yeniden kurulduğu ve dönüştürüldüğü bir alandır. Bu nedenle, postmodern teorik yaklaşımlar çerçevesinde yapılan sinema analizleri, kimliğin yapısal dönüşümünü hem bireysel hem de toplumsal düzeyde anlamlandırmak açısından önemli imkânlar sunmaktadır. Butler ve Bauman gibi kuramcılarının sunduğu çerçeveler,

sinemayı yalnızca bir anlatı sanatı olarak değil, aynı zamanda bir kimlik laboratuvarı olarak değerlendirmeye olanak tanımaktadır.

KAYNAKÇA

- Bauman, Z. (2000). *Liquid modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Bauman, Z. (2000b). *Modernlik ve müphemlik* (İ. Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2004). *Identity: Conversations with Benedetto Vecchi*. Cambridge: Polity Press.
- Bauman, Z. (2005). *Kimlik* (B. S. Bayram, Çev.). İstanbul: Heretik Yayınları.
- Bauman, Z. (2005). *Bireyselleşmiş toplum* (Y. Alogan, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Best, S., & Kellner, D. (1998). *Postmodern teori: Eleştirel sorgulama* (E. Atayman, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.
- Eagleton, T. (1999). *Postmodernizmin yanılsamaları* (Çev. M. Küçük). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Elsaesser, T. (2005). *European cinema: Face to face with Hollywood*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Fredric Jameson. (1991). *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Hall, S. (1990). Cultural identity and diaspora. In J. Rutherford (Ed.), *Identity: Community, culture, difference* (pp. 222–237). London: Lawrence & Wishart.
- Hall, S. (1996). Introduction: Who needs identity? In S. Hall & P. du Gay (Eds.), *Questions of cultural identity* (pp. 1–17). London: SAGE Publications.
- Harvey, D. (1998). *Postmodernliğin durumu* (S. Savran, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Hassan, I. (1987). *The postmodern turn: Essays in postmodern theory and culture*. Columbus: Ohio State University Press.
- Hutcheon, L. (1995). *A poetics of postmodernism: History, theory, fiction*. New York: Routledge.
- Jeanniere, A. (1994). Modernite nedir? In M. Küçük (Der.), *Modernite versus postmodernite* (ss. 4–16). Ankara: Vadi Yayınları.
- Karaduman, S. (2010). Modernizmden postmodernizme kimliğin yapısal dönüşümü. *Journal of Yaşar University*, 17(5), 2886–2899.
- Kellner, D. (2001). *Kültürel çalışmalar, kimlik ve politika* (İ. Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kellner, D. (2001). Popüler kültür ve postmodern kimliklerin inşası. *Doğu-Batı Dergisi*, 15.
- Kılıç, B. (2024). Bir postmodern kimlik anlatısı olarak *Uysallar* dizisi. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 66, 36–52. <https://doi.org/10.47998/ikad.1313839>
- Kızılçelik, S. (1994). Postmodernizm: Modernlik projesine bir başkaldırı. *Türkiye Günlüğü*, 30, 86–96.
- Liotard, J.-F. (1979). *The postmodern condition: A report on knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Liotard, J.-F. (1994). *Postmodern durum: Bilgi üzerine bir rapor* (A. E. Çakmak, Çev.). İstanbul: Vadi Yayınları.
- Özkaya, Ş. F. (2024). Postmodern kimlik. *Dokuz Eylül Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 11(2), 811–827. <https://doi.org/10.69878/deuefad.1443100>
- Özdemir, M., Çakır, Ö., & Erdem, R. (2008). Postmodernizmin sosyal bilimlere etkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(8), 326–340.
- Rosenau, P. M. (1998). *Post-modernizm ve toplum bilimleri* (T. Birkan, Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Sarup, M. (1995). *Post-yapısalcılık ve postmodernizm* (A. Batur, Çev.). Ankara: Ark Yayınevi.

- Stam, R. (2000). *Film theory: An introduction*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Şaylan, G. (1996). *Postmodernizm*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Şaylan, G. (2016). *Değişim Küreselleşme ve Devletin Yeni İşlevi*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Toffler, A. (1997). *Dünyayı nasıl bir gelecek bekliyor?* (M. Çiftkaya, Çev.). İstanbul: İz Yayıncılık.
- Toynbee, A. (1947). *A study of history*.
- Wakchaure, S. (2012). What is postmodernism? In *Proceedings of National Seminar on Postmodern Literary Theory and Literature*. Nanded.
- Yalçı, A. (2022). Ben bir başkasıdır: Kişilerarasında kimlik inşası. *Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 21, 36–59.
<https://doi.org/10.32950/rteuifd.1062097>

ALGORİTMİK ÖZNELİK VE DİJİTAL KİMLİĞİN YENİ SINIRLARI: YAPAY VARLIKLARIN DİJİTAL KİMLİK PERFORMANSLARI

Yusuf YURDİGÜL*, Recep BAYRAKTAR**

GİRİŞ

Dijitalleşmenin toplumsal yaşamın neredeyse tüm alanlarını dönüştürmesiyle birlikte, “kimlik” kavramı da klasik anlamdaki sosyolojik ve felsefi sınırlarının ötesine taşınmıştır. Dijital mecralar kimliğin inşa edildiği, temsil edildiği ve müzakere edildiği yeni mekânlar haline gelmiştir. Dijital alan yaşam pratiklerinde egemen görüngüler kazanarak bireyin şahsi yaşamı, toplumsal etkileşimleri ve iş süreçlerinde dönüştürücü rol oynamaya başlamıştır (Erdem ve Öcal, 2023). Özellikle sosyal medya platformlarının yaygınlaşmasıyla birlikte dijital kimlik, bireylerin çevrim içi ortamlarda kendilerini sunma, tanımlama ve sosyal ilişkiler kurma pratikleri üzerinden ele alınan yeni bir literatür alanı oluşturmuştur. Bu literatürde dijital kimlik, büyük ölçüde insan özneliklerine dayalı bir olgu olarak kavramsallaştırılırken, bireylerin dijital ortamlarda yürüttükleri sosyalleşme çabalarının, geleneksel kimlik edinme süreçleriyle paralellik gösterdiği varsayılmıştır.

Ancak son yıllarda yapay zekâ odaklı teknolojilerin, özellikle de üretici yapay zekâ sistemlerinin gelişimi, dijital kimlik kavramının ontolojik sınırlarını zorlayan yeni bir durumu ortaya çıkarmıştır. Artık dijital ortamlar yalnızca insan aktörlerin kimlik performanslarına ev sahipliği yapan alanlar olmaktan çıkmış görünüyor. Algoritmik sistemler tarafından üretilen ve sürdürülen yapay varlıkların da kimlik benzeri temsiller geliştirdiği mecralar ortaya çıkıyor. Örneğin artık YouTube’daki yapay şarkıcılar, sanal influencer’lar, yapay spikerler ve

*Prof. Dr., Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Erzurum, yurdigul@atauni.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-9903-4176

**Doç. Dr., Giresun Üniversitesi, Tirebolu İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Giresun, recep.bayraktar@giresun.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-6285-8059

yapay müşteri temsilcileri, insan müdahalesi olmaksızın ya da sınırlı insan yönlendirmesiyle çevrim içi etkileşim kurabilmekteler. Hatta bu varlıklar takipçi kitleleri oluşturabilmekte ve dijital kamusal alanda tanınan “öznelermiş” gibi davranabilmekte, böyle algılanabilmekteler.

Haliyle bu türlü alışılmadık gelişmeler dijital kimlik literatüründe hâkim olan insan merkezli yaklaşımın yeniden düşünülmesini gerekli kılmaktadır. Zira şimdiye kadar klasik dijital kimlik tartışmaları, bireylerin çevrim içi ortamda benlik sunumları, kimlik stratejileri ve sosyal aidiyet arayışları üzerinden şekillenmekteydi. Oysa günümüzde algoritmik varlıklar da benzer biçimde çevrim içi ortamlarda süreklilik arz eden temsiller üretebilmektedir. Akabinde takipçi geri bildirimlerine yanıt vermekte, hatta belirli estetik ve söyleme dayalı davranışsal tutarlılıklar sergileyerek tanınabilir karakterler haline dönüşmüş durumdadır. Bu durum, ilgili literatürün yerleşik yaklaşımlarının aksine kimlik edinme sürecinin yalnızca biyolojik veya bilinçli öznelere özgü olmadığını ortaya koymaktadır. Bunun mukabil yapay varlıkların da performatif, ilişkisel ve algısal bir süreçten geçerek kimlik oluşturabildiklerinin en azından kavramsallaştırılması gerekliliğini zorunlu kılmaktadır.

Konuya bu genel genel zaviyeden bakan çalışma, dijital kimliği yalnızca insan öznelliklerinin bir uzantısı olarak görmemektedir. Konuyu yerleşik yaklaşımlara ek olarak algoritmik sistemler tarafından üretilen yapay varlıkların da dâhil olduğu genişletilmiş bir kimlik alanı olarak ele almaktadır. Bu çalışma; yapay varlıkların dijital kimlik performanslarını ele alarak, dijital kimlik literatürüne yeni bir perspektif sunmayı amaçlamaktadır. Çalışmanın temel varsayımı, yapay varlıkların dijital kimlik performanslarının, kullanıcı algısında insan kimliği ile yapay kimlik arasındaki sınırları belirsizleştirerek bir tür “algoritmik öznellik” izlenimi ürettiği yönündedir. Algoritmik öznellik bu zaviyeden; yapay varlıkların bilinç ya da niyet sahibi olmalarından daha çok, gösterdikleri kimlik benzeri performansları aracılığıyla özneymiş gibi algılanmaları durumunu ifade etmektedir.

Kimlik

Uzun bir tarihi olmasına rağmen popülaritesini yirminci yüzyılda kazanmış olan kimlik kavramına ilişkin tartışmalar genellikle psiko-

dinamik ve sosyolojik yaklaşımlar çerçevesinde sürdürülmektedir. Modern dönemin temel sorunlarından birisi olarak anlam kazanması ise kültürel ve politik düzeyde ele alınmasıyla başlamıştır. Özellikle sanayileşme, kentleşme, ulusçuluk gibi modern döneme ilişkin olgular, kimliğin bu dönemdeki toplumsal içeriğinin oluşmasında belirleyici faktörler olmuştur. Haliyle modern dönemin kimlik konulu tartışmaları yine modernite çerçevesinde gelişen evrenselci ve özcü yaklaşımlar ışığında yaşanmaktadır. Bu iki düşünce akımı bağlamında yaklaşık iki yüzyılı aşkın bir süredir devam eden tartışmalar, modern dünyanın diğer tüm tartışma alanlarını bireysel ve toplumsal düzeyde besleyip geliştirmiştir. Kimliğe ilişkin tartışmalar genellikle bu geneller üzerinde oluşup gelişmiştir. Örneğin ayniliğe vurguda bulunan anlayışlarda evrenselciliğin, farklılığa vurguda bulunan anlayışlarda ise özcülüğün izleri bulunmaktadır (Yurdigül, 2007).

Assman'a göre bu sosyal kimliğin ortak aidiyetlerin ve özdeşlemelerin bilince çıkarılması durumudur. Farklı toplumlar ve yaşam biçimleri ile karşılaşma sonucu bireysel kimlik aidiyet bilincine çıkarılarak biz kimliğine doğru güçlenmektedir (Aktaran: Karpat, 1995). Bu bir bakıma kimliğin aidiyet bilincine çıkarılması sürecidir. Yani bu, kimlik kavramının modern toplumlarda yalnızca bireyin kendisini tanımlama biçimi olarak değil, aynı zamanda toplumsal düzenin ve iktidar ilişkilerinin yeniden üretildiği bir alan olarak da ele alındığının literatür özetidir aslında. Özellikle kültürel çoğulculuğun artması, göç hareketleri ve küreselleşme süreçleri kimliğin sabit ve değişmez bir yapıdan ziyade, sürekli yeniden inşa edilen dinamik bir süreç olduğunu ortaya koymuştur. Bu zaviyen kimlik; tarihsel, kültürel ve politik ya da pek çok koşulun etkisiyle şekillenmektedir. Bireyin hem kendisiyle hem de ötekilerle kurduğu ilişkiler üzerinden anlam kazanan bir olgu olarak değerlendirilmektedir (Hall, 1990).

Bireyin kendisi dışındakilerle kurduğu ilişki ise özellikle tanınma, temsil ve eşitlik talepleri üzerinden gerçekleşmektedir. Böylece kimlik politik bir boyut kazanma sürecine girer. Modern ulus-devletlerin homojenleştirici kimlik politikalarına karşı geliştirilen talepler, farklı kimliklerin kamusal alanda görünür olma mücadelesini de beraberinde getirir. Bu noktada kimlik, yalnızca bireysel aidiyetlerin ifadesi değil, aynı zamanda kolektif hak arayışlarının da temel dayanağı haline gelir.

Bu tanınma ihtiyacı, modern kimlik tartışmalarının merkezinde yer almakta ve bireyin kendilik bilincinin oluşumunda belirleyici bir rol oynamaktadır (Taylor, 2008).

Diğer taraftan kimlik, içermeye dönük olan ait olmanın neticesi toplumsal bütünleşme ile beraber dışlama süreçlerini de aynı anda içinde barındıran çelişkili bir yapıya sahiptir. Bir gruba aidiyet, bireye güven ve anlam duygusu sağlarken, ötekilerin dışlanmasına da zemin hazırlayabilmektedir. Bu durum, kimliğin hem birleştirici hem de ayrıştırıcı bir işlev gördüğünü ortaya koymaktadır. Bu durum kimlik konusundaki en yaygın literatür olan sosyal kimlik kuramı çerçevesinde değerlendirildiğinde; bireylerin kendi gruplarını olumlu, diğer grupları ise olumsuz algılama eğilimine tekabül etmektedir. Bu sonuç olarak yine kimliğin toplumsal ilişkiler üzerindeki etkisini açıkça ortaya koymaktadır (Andaç Demirtaş, 2003).

Postmodern döneme yönelik yaklaşımlara bakıldığında ise modern dönemin evrenselci ve özcü kimlik anlayışlarının sorgulandığı, kimliğin parçalı, çoğul ve akışkan doğasına vurgu yapıldığı görülmektedir. Bu zaviyeden birey, tekil ve bütüncül bir kimliğe sahip olmaktan ziyade, farklı sosyal bağlamlarda farklı kimlikleri deneyimlemektedir. Cinsiyet, sınıf, etnisite, din ve kültür gibi unsurlar, bireyin kimliğini sabitlemekten çok, onu sürekli olarak yeniden tanımlayan etkenler olarak ortaya çıkmaktadır (Bauman, 2001). Böylece kimlik, postmodern zaviyeden bakıldığında da tamamlanmamış ve süreklilik arz eden bir oluş süreci olarak ele alınmaktadır.

Günümüz enformasyon toplumunda ise kimlik tartışmalarının dijital boyutu giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Dijital teknolojilerin ve özellikle sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla birlikte kimliğin, artık yalnızca yüz yüze sosyal etkileşimler üzerinden biçimlenmediği görüşü güçlenmiştir. Buna mukabil, sanal mecralarda kurulan ilişkiler, temsiller ve performanslar aracılığıyla da inşa edilmektedir. Dijital ortamlar bireylere kimliklerini yeniden kurgulama, çoğaltma ve hatta anonimlik yoluyla dönüştürme imkânı sunmaktadır. Literatürde sıkça vurgulanan gözetim, veri izleme ve algoritmik sınıflandırmalar yoluyla kimliğin dışsal olarak tanımlanmasına da zemin hazırlandığı

tartışılmaktadır. Bu zaviyen bakıldığında kimlik artık dijital kimliktir ve bireyin kendisini nasıl sunduğu ile dijital platformların bireyi nasıl kodladığı arasındaki gerilimli bir ilişki içinde şekillenmektedir (Castells, 2013). Dolayısıyla dijitalleşme, kimliğin bireysel ve sosyal boyutlarını yeni bir boyuta taşıyarak kavramın çağdaş tartışmalarını daha da karmaşık hale getirmektedir.

Dijital Kimlik

Dijital kimlik kavramı, akademik literatürde giderek daha merkezi bir konuma yerleşmiştir. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin toplumsal yaşamın tüm alanlarına nüfuz etmesiyle birlikte, bireylerin dijital mecralardaki varlıklarını, temsillerini ve etkileşim biçimlerini açıklama gereği dijital kimlik konusunu öne çıkarmıştır. Bunda dijitalleşmenin sadece teknik süreçlerle sınırlı kalmamasının etkisi oldukça fazladır. Dijital mecra olarak adlandırılan çevrimiçi kullanım sağlayan uygulamaların kullanıcı sayıları her geçen gün artmaktadır (Avcı, 2024). Dijital teknolojiler, insanların hayatındaki her alanda derin etkiler ve dönüşümler oluşturmaktadır (Erdem, 2021: 175). 21. yüzyılın ilk çeyreğindeki medya araçları sadece bilgi ve eğlence sağlamasının ötesinde yeni yaşamlar ve kültürler oluşturma araçları haline gelmişlerdir (Söğüt, 2019: 140). Böylece dijitalleşmenin sosyal ilişkileri, kültürel pratikleri ve bireysel kimlik algılarını dönüştürmesinden ötürü dijital kimlik disiplinler arası bir araştırma nesnesi haline getirmiştir. Bu zaviyeden bakıldığında dijital kimliğin salt kimlik doğrulama sistemleri veya veri kümeleriyle açıklanamayacağını görebiliriz. Buna ilaveten bireyin dijital mekânlardaki kendini sunma biçimlerini, sosyal etkileşimlerini ve anlam üretme süreçlerini içeren çok boyutlu bir olgu olarak ele alınmaya başlamıştır.

İnternet aracılı iletişimin gelişimi ve sosyal medya platformları sayesinde tüzel bir kimliğin ötesinde her bir kullanıcı kimliği içeriği üretme ve dağıtma olanağına kavuşmuştur (Yağbasan, 2025: 804). Literatürde dijital kimlik, genellikle bireyin çevrim içi ortamlarda ürettiği, paylaştığı ve bu ortamlarda kendisini temsil eden tüm dijital göstergelerin bütünü olarak tanımlanmaktadır. Bu tanım, dijital kimliğin yalnızca bireyin bilinçli olarak sunduğu profil bilgileriyle

sınırlı olmadığını göstermektedir. Ek olarak bireylerin dijital platformlarda bıraktığı izler, etkileşim biçimleri ve davranışsal örüntüler aracılığıyla sürekli olarak yeniden üretildiğini ortaya koymaktadır (Kavut, 2021). Haliyle dijital kimlik bir yandan öznenin aktif kimlik inşası sürecini diğer yandan dijital sistemlerin birey hakkında ürettiği ikincil verileri kapsayan dinamik bir yapıya sahiptir.

Akademik çalışmalarda dijital kimlik kavramının kavramsallaştırılmasında öne çıkan temel özelliklerden başında, bu kimlik biçiminin akışkan ve parçalı bir niteliğe sahip olması gelmektedir. Çünkü bireyler farklı dijital platformlarda farklı kimlik temsilleri oluşturabilmektedirler. Örneğin bireyler sosyal medya, akademik ağlar, e-devlet sistemleri veya çevrim içi tüketim platformlarında birbirinden ayrışan kimlik sunumları sergileyebilmektedirler. Bu durum, dijital kimliğin tekil ve bütüncül bir yapıdan ziyade, bağlama özgü olarak şekillenen çoklu kimlik temsillerinden oluştuğunu göstermektedir. Üniversite öğrencileri üzerine yapılan bir araştırma, bireylerin dijital ortamlarda kimliklerini stratejik biçimde yapılandırdıklarını ve bu yapılandırmanın sosyal kabul, görünürlük ve aidiyet gibi faktörlerle doğrudan ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır (Ökten, 2024).

Türkçe literatüre bakıldığında ise dijital kimlik kavramının özellikle iletişim çalışmaları ve sosyoloji alanlarında kimlik inşası ve kendini sunma kuramları çerçevesinde ele alındığı görülmektedir. Bu çalışmalar, dijital kimliği bireyin çevrim içi ortamlarda benlik sunumunu yeniden kurguladığı bir alan olarak değerlendirmektedir. Dijital platformlar, bireylere kimliklerini düzenleme, filtreleme ve yeniden üretme imkânı sunmaktadır. Bunu yaparken de normatif beklentiler ve platform algoritmaları yoluyla bu kimlik sunumları sınırlandırılmaktadır. Bu yönüyle dijital kimlik, bireysel özerklik ile yapısal kısıtlamalar arasındaki gerilimin görünür hale geldiği bir alan olarak değerlendirilebilir.

Dijital kimlik konulu literatürde dikkat çeken bir diğer önemli boyut da, dijital kimliğin teknolojik dönüşüm süreçleriyle olan ilişkisini ele alan çalışmalardır. Bu çalışmalarda dijital kimlik block-chain ve yapay zekâ teknolojileri bağlamında değerlendirilerek, dijital kimliğin

yalnızca sosyal bir temsil olmadığı ortaya konulmaktadır (Kavut, 2021). Bunun yanı sıra dijital kimliğin teknolojik altyapılar tarafından şekillendirilen bir yapı da olduğu da vurgulanmaktadır (Yurdigül ve Yaya, 2024). Bu yaklaşım, dijital kimliğin gelecekte merkezi olmayan sistemler aracılığıyla bireylerin kontrolüne daha fazla bırakılabileceğine işaret etmektedir. Özellikle doğrulanabilir kimlik bilgileri ve kullanıcı odaklı kimlik yönetimi modelleri, dijital kimliğin bireysel özerklik bağlamında yeniden düşünülmesini gerektirmektedir.

Dijital kimlik kavramını dijital vatandaşlık ve dijital dönüşüm tartışmalarıyla ilişkilendiren çalışmalar da görmek mümkündür. Bu çalışmalara göre dijital kimlik, bireylerin dijital kamu hizmetlerine erişimini, çevrim içi katılım düzeylerini ve dijital haklarını doğrudan etkileyen bir unsur olarak değerlendirilmektedir. Bu zaviyeden dijital kimlik, yalnızca bireysel kimlik sunumunun bir aracı değil, aynı zamanda dijital toplumda yer almanın ve kamusal alana katılımın ön koşullarından biri olarak ele alınmaktadır.

Nihayetinde genel olarak akademik literatürün dijital kimliği; teknik, sosyal ve kültürel boyutları iç içe geçmiş, dinamik ve sürekli yeniden üretilen bir kavram olarak ele aldığı söylenebilir. Dijital kimlik, bireyin dijital ortamlardaki varlığını tanımlayan veriler toplamı olmanın ötesinde kimlik inşası, sosyal etkileşim, kültürel pratikler ve teknolojik altyapılar arasında kurulan karmaşık ilişkilerin bir ürünüdür. Bu nedenle dijital kimlik çalışmaları, disiplinler arası bir yaklaşımı gerekli kılmaktadır. Örneğin iletişim, sosyoloji, hukuk ve bilişim disiplinlerinin ortak bir kavramsal zemininde ele alınması oldukça sık karşılaşılan bir durumdur.

Algoritmik Öznelik

Dijital teknolojiler, aile, iş yeri, eğitim sistemi, sağlık sistemi, kitle iletişim araçları ve ekonomi gibi çağdaş sosyal ağların ve sosyal kurumların ayrılmaz bir parçası durumundadırlar. Bu teknolojiler sosyal ilişkiler, benlik, insan ve mekân kavramlarının yapılandırılmasında önemli rol oynamaktadırlar (Lupton 2015: 188). Nesnelerin yerine gerçek zamanlı olarak gelişen ve profil, örüntü şeklinde bir araya gelen veri ağları geçmiştir (Rouvroy ve Stiegler, 2016: 7). Bulut bilişim, platformlar ve gözetim, boyut ve tür açısından

tarihte eşi benzeri görülmemiş bir veri tabanının, büyük verinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Büyük veri, belirli bir platformun performansını artırmak ve çoğunlukla reklam verenlere satılan bilgi emtiaları oluşturmak için kullanılan bir hammadde görevi görmektedir. Dijital medyanın ve platformlarının önemli bir özelliği bireylerin hem çevrimiçi hem de çevrimdışı dijital aygıtlarla oluşturdukları verileri izleme becerisidir. Kullanıcı etkileşimine olanak tanıyan JavaScript, AJAX, Wiki gibi teknolojik bileşenler dijital ayak izlerinin toplanmasına ve depolanmasına yardımcı olurlar. Geniş anlamıyla veri kavramı herhangi bir dijital davranış kaydının elde edilmesidir (Fisher ve Mehozay, 2019). Bu bağlamda Google'ın getirdiği önemli bir özellik internet kullanım deneyimini kişiselleştirmesidir. Her kullanıcı için farklı olan aramalar ve köprüler, önceki aramalarının arşivlenmesi ve algoritmik yönlendirmeye göre her bir kişi için özelleştirilebilmektedir. Google arama motoru sonuçları arama motoru ve kullanıcı tarafından ortaklaşa oluşturulmakta; diğer bir ifadeyle sonuçlar kısmen kullanıcıların deneyimiyle belirlenmektedir (Rogers, 2013: 9). Bu durum aynı arama teriminden elde edilen sonuçların her kullanıcı için farklı olabileceği ve algoritma sayesinde kullanıcıların Web’de arama yapma kapasitesinin ve elde ettikleri bilgi türlerinin Google tarafından önceki etkileşimleriyle sınırlandırıldığı anlamına da gelmektedir (Lupton, 2015: 104).

İnternette kullanıcı davranışlarıyla ilgili veriler, bireyleri veri döngülerinde olabildiğince tutmak için farklı veri noktalarını birleştiren öngörücü istatistiksel analizler aracılığıyla modellenir. Arama tercihleri, seçilen içerik, bir gönderide geçirilen her tıklama, saniye izlenir. Böylece kullanıcılar ile içerik ve kullanıcılarla diğer kullanıcılar arasında daha fazla etkileşim sağlamak için tüm bu veriler bütünleştirilir. Sosyal medyadan video, müzik akışı platformlarına kadar hemen hemen bütün hizmetlerde kişiselleştirilmiş içerik sunmak için aynı verileştirme ve gözetim mantığı kullanılır. Bu nedenle, bireyleri algoritmik süreçlerin iyileştirilmesine ve şekillendirilmesine aralıksız katıldıkları için algoritmik tüketici olarak da nitelendirmek mümkündür (Risi ve Pronzato, 2022: 159). Mazali ve Gay’ e göre rekabet avantajını korumak ve ağ tabanlı sistemlerde görünür kalmak için algoritmik bir benlik benimsemek gerekmektedir. Dijital

yaratıcıların algoritmik benliği iki sosyo-teknik sisteme dayanır. Bunlar (i) dijital bir itibar oluşturmak, (ii) tavsiye mekanizmaları oluşturmak şeklindedir. Bu durum sonsuz veri yığınının neleri görebileceğimize veya görmek istediğimize karar vermek için özel olarak tasarlanmıştır ve bu kararları almak için son derece karmaşık kriterler kullanılmaktadır (Mazali ve Gay 2022: 216-217). Dijital medyada hedef kitleye ulaşmak için kullanılan yeni algoritmik mekanizmanın özelliği, her türlü öneri, sıralama ve düzenleme motorudur. Bu bağlamda Fisher ve Mehozay'a göre üç sosyo-teknolojik özellik algoritmik epistemeyi oluşturur. Bunlar kullanıcılar tarafından oluşturulan veriler, birbirine bağlı platformlar ve algoritmalarıdır. Algoritmik epistemenin en temel varsayımı, hedef kitleyi bilmenin, dijital olarak kayıtlı davranışlarını bilmek olduğudur; yani bireyler veriler aracılığıyla anlaşılabilir. Birey, ürettiği verilerden ortaya çıkan örüntü aracılığıyla bilinir; bu veriler, bilinçli ve yönlendirilmiş veya bilinçsiz ve varsayılan davranışları gösterir. Bu veri evreni, verileştirilemeyen öznel ve içsel süreçleri dışlar. Davranışsal veriler, platformun kendisindeki davranışlarla, yani içerik tüketimiyle ilgilidir. Algoritmik episteme, bireylere ilişkin kavrayışında bireyi tanımak için onların davranışlarının nedenlerini analitik ve ampirik olarak anlamayı değil; yalnızca davranış kalıplarını tanımayı hedefler. Bu durum kitle iletişim araçlarının izleyiciyi tanımaya yönelik bilimsel episteme anlayışıyla algoritmik episteme arasındaki ayrışmanın sosyal ve politik sonuçlarını da ortaya koyar (Fisher ve Mehozay, 2019).

Dijital verilerin toplanma ve sınıflandırılma biçimlerini şekillendiren algoritmalar, insan eylemi ve karar alma süreçlerinin bir sonucu olmasının yanı sıra kendi etki güçlerine de sahiptirler. Algoritmalar yalnızca verileri tanımlamaz; aynı zamanda tahminlerde bulunurlar ve yeni verilerin yapılandırılmasında da rol oynarlar. Büyük veriye bahşedilen bu güç, kabul edilebilir ve kabul edilemez uygulamalar ve davranışlar arasında ayırım yapma yetkisine sahip görülmelerine yol açmıştır. Bu durum normallik tanımlarını şekillendirmekte ve algoritmik otoritenin siyasi ve ekonomik sonuçlarını ortaya koymaktadır (Lupton, 2015). Dolayısıyla bireyler ve algoritmalar arasındaki ilişki birbirine bağımlıdır. Bir yandan kullanıcılar algoritmalar tarafından kişiselleştirilmiş içerikle

beslenirken; diğer yandan, kullanıcılar kendi içeriklerini paylaşarak ve üretmek platformları işlevsel hale getirmektedirler (Risi ve Pronzato, 2022: 158). Bu çerçevede dijital veriler hem bireylerin eylemlerinden ve etkileşimlerinden elde edilir hem de bunları şekillendirir. Bu durum, dış etkenlerin bireyleri etkilemek ve üzerlerinde hareket etmek için sayıları kullanmasıyla ya da bireylerin davranışlarını değiştirmek için verilerin kullanılmasıyla gerçekleşir. Bu nedenle veri ve davranış arasında sürekli bir etkileşim döngüsü kurulur (Ruppert 2011).

Yapay zekâ destekli içerik üretimi, sanat ve medya alanındaki yaratıcı süreci algoritmik bir zemine taşımakta, otomatikleştirilmiş estetik pratikler de geliştirmiş durumdadır. Kültürel oluşumun özgün ve eleştirel boyutlarını tartışmaya açan bu durum öneri algoritmaları ve veriye dayalı beğeni sistemleri aracılığıyla içerik dolaşımını belirli düzlemlere çekmektedir. Yapay zekâ destekli kültürel üretim, sadece içeriğin oluşturulmasını değil; onun içeriksel, kültürel, estetik ve kimlik temsillerini algoritmik olarak yeniden tanımlaması anlamına gelmektedir (Demir, 2025: 665). Bu bağlamda algoritmalar mantığı otomatikleştirmektedirler. Algoritmalar, kodlamanın bilgisayar için yazılım oluşturması gibi fiziksel dünyayı kodlarlar (Ashcroft ve Jones, 2022: 26). Galloway, dijital platformların adımıza ve soyadımıza değil, yalnızca tanımlayıcı bir bilgi kümesine ihtiyaç duyması nedeniyle tamamen işlevsel olan soyut bir öznellik geliştirdiklerini ileri sürer. Bu dışsal öznelleştirme, platformların motivasyon ve pratikler üretmek bireyleri içsel olarak şekillendirme biçimleriyle bulunduğu, kendi kendini yönetmek ve kendi kendini harekete geçirmek için soyut bir öznellik ortaya çıkarmış olur (Galloway, 2004). Cheney-Lippold'a göre algoritmalar yeni benlik türlerinin, algoritmik kimliklerin kurucu unsurudurlar. Algoritmalar kullanıcı kimliklerini sabit demografik verilere dayanarak oluşturmaz; bunun yerine istatistiksel ve şeffaf olmayan korelasyonlarla sürekli olarak yeniden tanımlanan ve öngörücü davranış modellerini destekleyen değişken kategoriler geliştirerek bunu yapmaktadırlar. Burada kullanıcılar istatistiksel olarak ilişkili, büyük ölçüde pazar araştırmasıyla yönlendirilen, kategorilere dayalı, çok katmanlı algoritmik kimliklere sahiptirler (Cheney-Lippold 2011). Baumer ve diğ., algoritmaların daha geniş sistemler içinde nasıl etkileşime girerek öznel deneyimler ve belirli

türden aktörlerin bu deneyimlerde yaşaması ve faaliyet göstermesi için gerekli koşulları oluşturduğunu anlamak için algoritmik öznellik teriminin işlevsel olacağını belirtirler. Algoritmik öznellikler, insan-bilgisayar etkileşiminin genel anlayışını altüst ederek, kullanıcının teknolojiyle dolu dünyayı nasıl deneyimlediğini değil; kullanıcıların deneyimsel süreç aracılığıyla nasıl var olduğunu anlamaya olanak tanır (Baumer ve diğ., 2024).

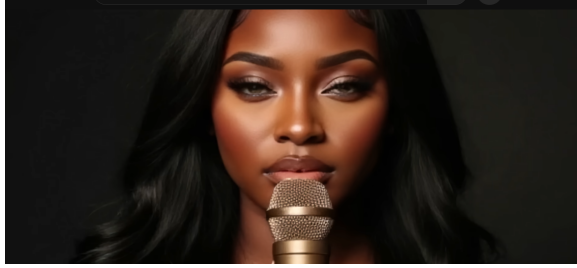
Aktif olarak bilgi toplayan web analitiği firmaları matematiksel algoritmalar aracılığıyla anonim varlıklar üzerinde kimlik kategorileri çıkarsayan, yeni bir kimlik oluşumu yapan bir sürece evrilmişlerdir. Ortaya çıkan bu yeni kimlik türü algoritmik kimliktir. Bu kimlik, cinsiyet, sınıf veya ırkın gerçek anlamını tanımlarken aynı zamanda kişinin cinsiyetini, sınıfını veya ırkını otomatik bir şekilde belirlemek için istatistiksel ortaklık modellerini kullanır. Sonuç olarak, kimlik belirleme pratiğini tamamen dijital ve dolayısıyla ölçülebilir bir düzleme taşır. Belirli bir kullanıcının çevrimiçi davranışları hakkında daha fazla veri alındıkça kullanıcının hangi içeriği isteyebileceğini değiştirmek için yeni kodlanmış hesaplamalar yapılabilir. Bu kimlik tamamen kişinin kendi seçtiği bir şey de değildir (Cheney-Lippold, 2011). Algoritmik karar alma mekanizmaları yalnızca bilginin nasıl oluşturulduğunu değil, daha da radikal bir şekilde geçerli bilginin neleri kapsadığını da değiştirmektedir. Bu bilgi günlük yaşama entegre olmakta ve insanların algılarını ve eylemlerini şekillendirebilecek potansiyeller taşımaktadır. Sonuç olarak, algoritmalar bu bilginin oluşumunda özneliğin rolünü giderek daha fazla göz ardı ederek, ne düşündüğünü, beğendiğini, istediğini oluşturabilen ve ifade edebilen bir benlik fikrinin hümanist yönünü de zayıflatıyor. Algoritmik bilgi, özneliğin inşasında kilit bir süreç olan öz-yansımayı ve benliğin benlik hakkında bilgi yaratmada ki aktif katılımını zedeliyor. Öznellik, kişinin kendi düşünceleri hakkında düşünmesi, arzu ve isteklerini, zevklerini eleştirel bir şekilde değerlendirmesi, diğer bir ifadeyle onun öz-yansıma alanıdır. Algoritmalar tarafından zayıflatılan özneliğin bu eleştirelilik yönüdür. Bu çerçevede algoritma yalnızca eylemlerimizi değil; daha da temelde irademizi ve kim olduğumuza dair algımızı şekillendirmeye odaklanıyor. Bu yönelim yeni bir epistemolojiyi ve

ontolojiyi, insanları tanımının ve onları anlamının ne anlama geldiğine dair yeni bir tanımlamayı içermektedir (Fisher, 2022).

Örnek Durum Analizleri

Bu çalışmada algoritma ve yapay zekâ destekli oluşturulan yapay kimlikler incelenmektedir. Bu bağlamda amaçlı örneklemeyle seçilen üç olgu ele alınmakta ve açıklanmaktadır. Bunlar sırasıyla yapay zekâ şarkıcısı Xania Moment, sanal influencer LilMiquela ve NatWest Bankası yapay müşteri temsilcisi Cora olarak belirlenmiştir.

Xania Moment (Yapay Zeka Sanatçısı)



Şekil 1. Xania Moment (YouTube, 2025a).

Yapay zekâ sanatçısı olan Xania Monet YouTube'a 12 Tem 2025 tarihinde katılmıştır (YouTube, 2025b). Xania Monet Mississippi'li şair ve tasarımcı olan Telisha Nikki Jones tarafından yönetilmekte ve Apple Music sanatçı profilinde “çağdaş bir R&B vokalisti” olarak tanımlanmaktadır. Xania Monet, Amerika da şarkı ve albümleri haftalık olarak ve popülerlik durumlarına göre sıralamaya tutan ve Billboard Listeleri'nde yer alan ilk yapay zekâ sanatçısı olmuştur (Powerapp, 2025). Xania Moment'in ilk şarkısının yayınlamasından bu yana birçok Billboard listesinde yer alması beraberinde Hallwood Media ile milyonlarca dolarlık bir plak anlaşması imzalanmasına olanak tanımıştır (CNN, 2025).

Lil Miquela (Sanal Influencer)

Sanal influencer ilk olarak 2016 yılında Los Angeles merkezli Brud şirketinin Lil Miquela adlı bir Instagram hesabı açmasıyla ortaya çıkmıştır. Lil Miquela 2019 yılı itibariye 1,6 milyon takipçisiyle en popüler sanal influencer olmuştur. Lil Miquela, Calvin Klein, Prada,

Samsung Mobile gibi giyim ve lüks markalar için ürün tanıtımları yapmasının yanı sıra çoklu medya projesi kapsamında Instagram hesabının yanı sıra YouTube kanalı da bulunmaktadır, Bu kanalda müzik single'ı yayınlayarak milyonları bulan izlenmeye sayılarına ulaşmıştır. Lil Miquela, 2018'de Time dergisinin internetteki en etkili kişiler listesinde de yer almıştır. Sanal etkileyicilerin etkileşim oranları, gerçek etkileyicilere göre neredeyse üç kat daha yüksek. Bu da takipçilerin sanal etkileyicilerin içeriklerine daha fazla ilgi gösterdiği anlamına gelmektedir (Baklanov, 2019).



Şekil 2. Lil Miquela (Instagram, 2025a).

Lil Miquela'nın instagram hesabı incelendiğinde 2,3 milyon takipçisi ve 1436 gönderisi olduğu gözükmektedir (Instagram, 2025b). YouTube kanalında Lil Miquela, "Ben Miquela, Los Angeles'ta yaşayan 19 yaşında bir robotum. Brud'daki yöneticilerim bana programlanmış anılar içeren gizemli bir USB verdi... VE o zamandan beri çok fazla sorum oldu diyebilirim 🤔 Sonrasında neler olduğunu görmek için takipte kalın!" biçiminde bir açıklamayla kendisini tanıtmaktadır (Youtube 2025c).

Cora (NatWest Bankası Yapay Müşteri Temsilcisi)

Cora, birçok bankacılık hizmeti için 7/24 hizmet veren dijital bir asistandır. Cora ihtiyaç duyduğu bilgileri müşteriden alarak istenilen görevleri yerine getirmek için tasarlanmıştır. Çek, yatırım, hesap kapatmak ve açmak gibi bankacılığa dair işlemleri verilen talimatlar doğrultusunda gerçekleştirmektedir (Cora, 2025). NatWest Banka'sının açıklamasına göre, Cora tarafından sunulan üretken yapay zeka özellikleriyle, müşteri memnuniyeti seviyelerinde %150'lik bir iyileşme sağlanmış ve müşteri taleplerini yerine getirmek için müşteri temsilcilerine başvurma sayısı azalmıştır. NatWest Grubu Bilgi İşlem

Direktörü Scott Marcar, dijital dönüşümde hayati bir rol oynayan yapay zekanın banka genelindeki çalışanlarımızın müşterilere daha kişiselleştirilmiş ve verimli bir şekilde hizmet vermelerine yardımcı olduğunu ifade etmektedir (Reuters, 2025).

SONUÇ

Yapay varlıkların dijital kimlik performansları, kullanıcı algısında insan kimliği ile yapay kimlik arasındaki sınırları belirsizleştirerek “algoritmik öznellik” izlenimi üretmektedir. Yapay varlıkların dijital ortamlarda sergilediği persona ve söylem pratikleri, kullanıcılar tarafından bir tür öznellik ve otantiklik göstergesi olarak yorumlanmaktadır. Dijital kimliğin veri-temelli mekanizmalarla üretilmesi, yapay varlıkların kimlik performanslarını algoritmik olarak yeniden şekillendirerek gerçek-yapay kimlik ayrımını bulanıklaştırmaktadır.

Çalışmanın odağında yer alan Xania Moment adlı yapay zeka temelli sanal şarkıcı, kimlik olgusunun dönüşümü açısından çarpıcı örneklerden biridir. Dijital müzik platformlarında listelere girebilen, yüz binlerce sosyal medya takipçisine sahip olan hem estetik hem de duygusal ve sanatsal bir persona üzerinden temsil edilen bu yapay varlık, dijital kimliğin artık insan dışı aktörler tarafından da performe edilebildiğini göstermektedir. Benzer şekilde Lil Miquela gibi sanal influencer’lar ya da NatWest Bankası’nın yapay müşteri temsilcisi Cora, farklı bağlamlarda ancak ortak bir kimlik mantığıyla dijital ortamda var olabilmektedirler. Yalnızca bu örnekler bile yapay varlıkların sadece işlevsel araçlar olmadığını algısal düzeyde özne benzeri aktörler olarak konumlandırılmaları gerekliliğini ortaya koymaktadır. Çünkü yapay zeka tarafından üretilen bu varlıklar, çevrim içi ortamlarda aktif biçimde “sosyalleşme” pratikleri yürütmektedirler. Ayrıca izleyici, dinleyici veya kullanıcılarla etkileşime girerek tanınma, kabul görme ve süreklilik sağlama çabası sergilemektedirler. Bu çaba, klasik anlamda kimlik edinme süreçleriyle yapısal benzerlikler taşısa da öznesi bakımından radikal bir kopuşu temsil etmektedir.

KAYNAKÇA

- Andaç Demirtaş, H. (2003). Sosyal Kimlik Temel Kavram ve Kuramı, Varsayımlar. *İletişim Araştırmaları Dergisi*, 1(1): 123-144.
- Aktaş Avcı, P. (2024). Yeni Bir Erginlik Türü: ‘Dijital Erginlik. *Adalet Dergisi*, 73, 855-885. <https://doi.org/10.57083/adaletdergisi.1573677>.
- Armano, E., Briziarelli, M., Flores, J., ve Risi, E. (2022). Platforms, Algorithms and Subjectivities: Active Combination and the Extracting Value Process -An Introductory Essay. Armano, E., Briziarelli, M., and Risi, E. (Ed.), *Digital Platforms and Algorithmic Subjectivities* (ss. 1-18) içinde. London: University of Westminster Press. <https://doi.org/10.16997/book54.a>.
- Ashcroft, P. ve Jones, G. (2022). *Digital Humans: Thriving in an Online World*. John Wiley&Sons.
- Baklanov, N. (2019). *The Top Instagram Virtual Influencers in 2019*. Erişim adresi: <https://hypeauditor.com/blog/the-top-instagram-virtual-influencers-in-2019/>
- Bauman, Z. (2001). *Parçalanmış Hayat: Postmodern Ahlak Denemeleri*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baumer, E. P. S., Taylor, A. S., Brubaker, J.R. ve McGee, M. (2024). Algorithmic Subjectivities. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 31(3), 1-35. <https://doi.org/10.1145/3660344>.
- Castells, M. (2013). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür: Ağ Toplununun Yükselişi*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Cheney-Lippold, J. (2011). A New Algorithmic Identity: SoftBiopolitics and the Modulation of Control: SoftBiopolitics and the Modulation of Control. *Theory, Culture & Society*, 28(6), 164-181. <https://doi.org/10.1177/0263276411424420>
- CNN, (2025). *Xania Monet is the first AI-powered artist to debut on a Billboard airplay chart*. Erişim adresi: <https://edition.cnn.com/2025/11/01/entertainment/xania-monet-billboard-ai>
- Cora, (2025). *Cora*. Erişim adresi: <https://www.natwest.com/business/support-centre/cora.html>
- Demir, M. (2025). Yapay zekâ sosyolojisi: Kavramsal bir çerçeve ve alan önerisi. *Business & Management Studies: An International Journal*, 13(2), 661-674. <https://doi.org/10.15295/bmij.v13i2.2568>
- Erdem, S. (2021). Dijitalleşen Film Sektöründe Sanal Set Uygulamalarına Bakış. *Kafkas Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* (27), 159-177. <https://doi.org/10.9775/kausbed.2021.010>
- Erdem, S. ve Öcal, D. (2023). Geleceği Dün ve Şimdi Belirler: İnsan Merkezli Sanal Gerçeklik Tasarımı. *TRT Akademi*, 8(17), 82-103. <https://doi.org/10.37679/trta.1207675>
- Galloway, A. (2004). *Protocols. How Control Exists after De-centralization*. MIT Press.
- Hall, S. (1990). Cultural Identity and Diaspora. Jonathan Rutherford (Ed.), *Identity: Community, Culture and Difference* (ss. 222-237) içinde. London: Lawrence and Wishart.
- Fisher, E. (2022). *Algorithms and Subjectivity: The Subversion of Critical Knowledge*. London: Routledge.
- Fisher, E. ve Mehozay, Y. (2019). How algorithms see their audience: media epistemes and the changing conception of the individual. *Media, Culture & Society*, 41(8), 1176-1191. <https://doi.org/10.1177/0163443719831598>
- Gitelman, L. ve Jackson, V. (2013). Introduction. Lisa Gitelman (Ed.), *Raw Data is an Oxymoron* (ss. 1-14) içinde. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Instagram, (2025a). *Lil miquela*. Erişim adresi: <https://www.instagram.com/lilmiquela/>
- Instagram, (2025b). *Lil miquela Instagram Hesabı*. Erişim adresi: <https://www.instagram.com/lilmiquela/>
- Karpat, K. (1995). Kimlik Sorununun Türkiye’de Tarihi, Sosyal ve İdeolojik Gelişmesi, Türk Aydını ve Kimlik Sorunu. İstanbul: Bağlam Yayınları.

- Kavut, S. (2021). Digital Identities in The Context of Blockchain and Artificial Intelligence. *Selçuk İletişim*, 14(2), 529-548. <https://doi.org/10.18094/josc.865641>
- Kavut, S. (2024). Digital Identity Scale: A Validity and Reliability Study. *MLAR Media Literacy and Academic Research*, 7(1). <https://doi.org/10.34135/mlar-24-01-10>
- Kaypakoğlu, K. (1997). Kimliğin Oluşumunda Çevrenin İşlevi ve Farklılaşan Çevreye Uyum. *İ. Ü. İletişim Fakültesi Dergisi*, 5, 249-258.
- Lupton, D. (2015). *Digital Sociology*. Oxon: Routledge.
- Mazali, T. ve Gay, N. (2022). Performed Subjectivities in Ranking and Recommendation Systems. Armano, E., Briziarelli, M., and Risi, E. (Ed.), *Digital Platforms and Algorithmic Subjectivities* (ss. 213–224) içinde. London: University of Westminster Press. <https://doi.org/10.16997/book54.p>.
- Ökten, M. S. (2024). Dijital Çağda Kimlik İnşası: Üniversite Öğrencilerinin Online Kimlikleri Üzerine Bir Araştırma. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 27(2), 1-30. <https://doi.org/10.18490/sosars.1575239>
- Powerapp, (2025). *Xania Monet*. Erişim adresi: <https://www.powerapp.com.tr/haberler/power-fm-muzik-haberleri/xania-monet-amerika-billboard-listesinde-yer-alan-ilk-yapay-zeka-sanatcisi-oldu-337218>
- Reuters, (2025). *NatWest seals milestone UK banking collaboration with OpenAI*. Erişim adresi: <https://www.reuters.com/technology/natwest-seals-milestone-uk-banking-collaboration-with-openai-2025-03-20/>
- Risi, E. ve Pronzato, R. (2022). Algorithmic Prosumers. Armano, E., Briziarelli, M., and Risi, E. (Ed.), *Digital Platforms and Algorithmic Subjectivities* (ss. 149-165) içinde. London: University of Westminster Press. <https://doi.org/10.16997/book54.l>.
- Rouvroy, A. ve B. Stiegler (2016). The Digital Regime of Truth: From the Algorithmic Governmentality to a New Rule of Law. *Online Journal of Philosophy*, 3, 6-29.
- Ruppert, E. (2011). Population Objects: Interpassive Subjects. *Sociology*, 45(2), 218-233 .
- Söğüt, Y. (2019). Yeni Hayat Önerisi Bağlamında Kimlik İnşası ve Medya. Yasin Söğüt (Ed.), *Kavramdan Pratiğe Kimlik İnşası* (ss. 135-1479 içinde. İstanbul: Sonçağ Akademi Yayınları.
- Taylor, C. (2018). Benliğin Kaynakları Modern Kimliğin İnşası, Çev: S. Baş, B. Baş. İstanbul: Küre Yayınları.
- Weigert, A. J., Smith, J. ve Teitge, D.W. (1990). *Society and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Yağbasan, F. H. (2025). Yerel Medya Çalışanlarının Dezenformasyona Karşı Geliştirdikleri Stratejiler ve Motivasyonlar. *Journal Of History School*, 74, 802-834.
- YouTube, (2025a). Let go, Let God lyrics. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=sE4oFCRLaQY>
- YouTube, (2025b). *Xania Monet*. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/@XaniaMonet/featured>
- Youtube, (2025c). *Lil Miquela Tamtum*. https://www.youtube.com/playlist?list=PL1Vi_FpE8FKsXPYcZsl-mw_wm5swnRycP
- Yurdigül, Y. (2007). “Avrupa Birliği’ne Uyum Sürecinde Ulusal Kimlik Olgusu ve Ulusal Kimliğin Televizyon Haberlerinde Sunumu. İstanbul Üniversitesi, S.B.E., Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Yurdigül, A. ve Yaya, E. (2024). Ne’likten Kim’liğe: Google Temsillerindeki Yapay Zekâ Suretleri ve Kimlik İmgelemleri. *Uluslararası İletişim ve Sanat Dergisi*, 5(13), 194-212

DİJİTAL SİNEMADA YÜKSELEN YENİ TAVIR METAMODERNİZM: “HER ŞEY HER YERDE AYNI ANDA” FİLMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME¹

Emre KOPARAN**

GİRİŞ

Gündelik yaşamın tümüyle dijitalleştiği ve dolayısıyla kültürün üretimi, tüketimi ve dağıtımının da buna paralel biçimde yeniden yapılandığı günümüz toplumlarında oluşan yeni kültürel atmosferi kavramak yeni bir terminolojiyi ya da aşına olunan kavram setlerini güncellemeyi gerektirmektedir. Dolayısıyla dijital kültürü ve dijital çağda gerçekleşen kültürel üretimi doğru anlamlandırabilmeyi sağlayan yeni bir araç ihtiyacı gündeme gelmektedir. Bu noktada kökenleri geç 1970'lere dayansa da 2010 yılında yeniden işleme alınan; dijital içerik türlerini kapsadığı savlanan, eserlerin ve yaratıcılarının düşünsel ve estetik bir uzlaşa çerçevesinde toplandığı görülen kültürel ürünlere dair bir dijital kültür kuramı denemesi filizlenmeye başlamıştır. Metamodernizm olarak adlandırılan bu düşünce tarzı ve kültürel üretim biçimi, modernizm ve postmodernizmin çatışan yönlerini birleştiren, her ikisinden de faydalanan ancak her ikisinin de ötesinde ve ikisini de aşkın bir kültürel mantığa işaret etmektedir.

İzleyicinin interaktif bir kullanıcıya evrildiği ve dijital araçların birer kültür ortamına dönüşmeye başladığı mevcut dönemde dijital mecralar kültür ürünlerinin üretildiği, dağıtıldığı ve tüketildiği kültür kamuları haline gelmiştir. Bu dönüşüm bağlamında, dijital çağın belirleyici nitelikleriyle birlikte modernizm, postmodernizm, katılımcı kültür, üreten-tüketici (prosumer) figürü ve çağdaş kültürel üretim biçimlerini bir araya getiren metamodernizm kavramı özellikle dikkat

¹ Bu çalışma, Nisan 2025 tarihinde İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne bağlı Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı kapsamında tamamlanan “Dijital Üretim Çağında Bir Kültür Kuramı Denemesi: Metamodernizm” başlıklı Doktora tezinden türetilmiştir.

** Arş. Gör. Dr., İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi, emre.koparan@istanbul.edu.tr ORCID ID: 0000-0002-5292-6732

çekici bir açıklayıcı çerçeve sunmaktadır. Modernizmin kurallara, nesnellığe ve ilkelere dayalı yaklaşımı ile postmodernizmin sorgulayıcı tavrı, kuralsızlığı ve modern dönemin değerlerini radikal bir eleştiriye açan perspektifi arasına konumlanan metamodernizm, bu iki zıt kutbun ötesine geçen, onların arasında salınmayı ve aynı zamanda ‘eş-anlı’ konumlanmayı tanımlayan bir kültürel mantık önermektedir. Bu çerçevede meta öneki, söz konusu kutupların her ikisini de içererek, yalnızca birine indirgenmesi hâlinde eksik kalacak karşılıklı ve tamamlayıcı bir ilişkilene biçimi yaratmaktadır. Böylelikle metamodernizm, kavramsallaştırılma sürecinde altı özellikle çizilen “modernizm ile postmodernizmin arasında, ancak her ikisinin de ötesinde” konumlanan özgün bir epistemik ve estetik yönelim olarak belirginleşmektedir.

Vermeulen ve Akker’in vurguladığı üzere metamodernizm, 21. yüzyılın, internet çağının ve daha geniş anlamıyla dijital çağın kültürel mantığını temsil eden bir yönelim olarak ortaya çıkmaktadır (Vermeulen ve Akker, 2010). Kavramsal bileşenlerini modern dönemin klasik eserlerinden ve sanat eleştirilerinden olduğu kadar postmodern dönemin sorgulayıcı, alaycı ve pastişe dayalı estetik yaklaşımından; hatta kısmen Antik Yunan kinizminden devralan metamodernizm, üretim biçimleri ve ifade stratejileri itibarıyla dijital bir kültür kuramı niteliği taşımaktadır. Bununla birlikte metamodernizmin yalnızca sanatsal bir üretim biçimi olarak kalmadığı, kültürel bir duyarlılığa dönüşerek daha geniş kapsamlı bir kültür kuramı ve düşünme tarzı olma iddiası taşıdığı özellikle belirtilmektedir. Bu iddianın işaret ettiği epistemik genişlik nedeniyle, kavramı yalnızca onun çatısı altında üretilen sanatsal ürünler üzerinden tanımlamak yetersiz kalmaktadır. Metamodernizmi; şimdiki zamanın gerçekliği ile geleceğin ütopyik tahayyülü arasında kurulan salınım, gelecek inşasına odaklanan sempozyum ve etkinlikler ya da sıradanlığın değerine ilişkin üretilen yazılı metinler gibi farklı boyutlarıyla da kavramsallaştırmak mümkündür. Bu nedenle, evrensel bir kültürel duyarlılık nosyonu barındıran metamodernizmin dijital çağın kültür kuramı veya dijital ağ toplumunun düşünme biçimi olma potansiyelinin araştırılması, çağdaş kültürel çözümler açısından ayrı bir önem kazanmaktadır.

Kavram 2010 yılında Timotheus Vermeulen ve Robin van den Akker tarafından tanımlanmış (Vermeulen ve Akker, 2010) ve kuramsal zemini inşa edilmiş, ardından 2011 yılında Metamodernist Manifesto'nun (Turner, 2011) yayınlanmasıyla metamodern pratiğin kültürel üretim biçimleri ile amaçları belirlenmiştir. Dogma 95'i andıran doğuşunun ardından estetik ve duygusal bir bütünlüğe ulaşması ve çevresinde üretilen yapıtların giderek birikmesi nedeniyle ondan ayrılan metamodernizm, Batılı toplumların baskın ve yeni kültürel yapısını teşhis etmesi nedeniyle araştırılmaya değer görülmektedir. Bu bağlamda çalışmanın temel amacı, mevcutta deneyimlenen dijital çağın kültür kuramı olma iddiasıyla öne çıkan metamodernizmin tarihsel, düşünsel ve kültürel zeminini araştırarak; *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* (2022) filminin, metamodernizme ve önerdiği metotlara ne kadar uygun olduğunun ve uyguladığı temaları, biçimsel ve içerik olarak ne şekilde görünür kıldığının saptanması olarak belirlenmiştir.

Bu çalışma, yöntemsel yaklaşımı ve analiz materyalinin niteliği doğrultusunda genel tarama modeline dayalı olarak yapılandırılmıştır. Çok sayıda unsur içeren geniş bir araştırma evreninde, evrenin tamamının ya da belirli bir bölümünün sistematik biçimde incelenmesini mümkün kılan bu model (Karasar, 2012: 79), örnekleme ilişkin kapsamlı çıkarımlar üretmeye ve betimleyici sonuçlara ulaşmaya elverişli yapısı nedeniyle araştırmanın amaçlarıyla örtüşmektedir. Araştırma tasarımında tematik analiz ve betimsel analiz teknikleri eşzamanlı biçimde uygulanmış; metamodern temalar ve yöntemler, görsel-işitsel materyalin biçimsel ve içerik özellikleriyle bu özelliklerin metamodernizmi görünür kılma kapasitesi üzerinden değerlendirilmiştir. Çalışmanın inceleme alanı belirgin kategoriler içermektedir. Ayrıca araştırmanın temel sorunsalı, incelenen olgunun mevcut durumuna ilişkin ayrıntılı bir tespit gerektirdiğinden, belirli temalar çerçevesinde analiz yürütme amacına uygun olarak tematik analiz yöntemi tercih edilmiştir.

Kuramsal çerçevesi Virginia Braun ve Victoria Clarke tarafından geliştirilen tematik analiz, verideki tekrar eden örüntülerin belirlenmesini, çözümlenmesini ve temalar altında yapılandırılarak ayrıntılı biçimde açıklanmasını hedefleyen bir yöntemdir. Toplumsal olgulara ilişkin anlamların, bu anlamların ürettiği etkilerin ve temsil

biçimlerinin izini süren tematik analiz (Braun & Clarke, 2006: 79-81), metamodernizmin kültürel tezahürlerini incelemeye yönelik bu çalışma açısından kuramsal olarak son derece uygun bir yöntem olarak öne çıkmaktadır. Yöntem, veriden türeyen temaları tanımlama, keşfetme ve temalar arası ilişkiselliği değerlendirme olanağı sunmasının yanı sıra (Guest vd., 2012: 31), araştırmacının metinlerin ve temsillerin ardındaki kültürel dinamikleri yorumlamasını da mümkün kılmaktadır (Thomas, 2020: 149). Dolayısıyla belirli bir kültürel kuramın, seçili bir görsel-işitsel üründe ne ölçüde karşılık bulduğunu ortaya çıkarmayı amaçlayan bu çalışma açısından tematik analiz yöntemi işlevsel bir araç niteliği taşımaktadır. Betimsel analizin temel işlevi ise bulguların düzenli, açıklayıcı ve neden-sonuç ilişkileri açık biçimde raporlanmasına imkân tanımaktır. İncelenen süreçlerin nasıl başladığını ve nasıl ilerlediğini tespit etmeyi sağlayan bu yöntem, aynı zamanda araştırmacının ‘ne’ ve ‘neden’ sorularına sistematik yanıtlar üretmesine olanak tanımaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2018: 239; Türkdoğan ve Gökçe, 2015: 345). Bu bağlamda tematik ve betimsel analiz tekniklerinin birlikte seçilmesinin gerekçesi yöntemin açıklayıcı derinliğini artırma yönündeki ihtiyaç olarak belirmektedir. Analizin gerçekleştirileceği veri seti amaçlı örneklem tekniği ile belirlenmiştir. Yaklaşık 140 dakikalık bütünlüklü bir sinema filmi olması nedeniyle eserin tamamı inceleme kapsamına alınmıştır. Ayrıca bu çalışma, tamamlanmış bir tez projesinden türetilmiş olması nedeniyle, araştırmacının sınırlılıkları da söz konusu tezin kapsamı temel alınarak şekillendirilmiştir. Tez çalışmasında yalnızca tek bir sinema filmi incelendiğinden, analiz bu çalışmada da aynı filmle sınırlandırılmıştır.

Görsel-işitsel alanda ve özellikle dijital sinema bağlamında yaygın etki üretmiş, 140’tan fazla ödül almış ve bir dijital popüler kültür figürüne dönüşmeye başlayan *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* (Yön: Daniel Scheinert & Daniel Kwan, 2022) filmi ise, metamodernizme dair kümülatif çalışma alanlarında ‘metamodern sinemanın zirvesi’ olarak tanımlanması nedeniyle, dijital sinemada yükselen yeni eğilimi tespit etmeyi amaçlayan bu çalışmanın merkezinde konumlandırılmıştır. Metamodern his yapısı ve kültürel yönelimler ilgili film üzerinden takip edilerek film, tematik analiz yöntemi

üzerinden incelenmiştir. Tematik yenilikler metamodern yöntemlerin biçimsel ve içerik olarak hangi yöntemlerle uygulandığı saptanmış ve filmin metamodernizm kuramına uygun bir yapı ihtiva ettiği saptanmıştır. Tematik analizin ardından elde edilen verilen betimsel bir biçimde yeniden raporlanmış ve *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filminin, metamodernizmin önerdiği on iki metoda da birebir uygun örnekler sunduğu tespit edilmiştir.

Postmodernizmden Kültürel Bir Kopuş Anı: Metamodernizm

Günümüzün düşünme biçimlerine ve kültürel üretim pratiklerine yön veren; modernizmin tarihsel ardılı olarak postmodernizm adıyla kavramsallaştırılan egemen paradigma, zaman içinde ekonomik, siyasal, kültürel ve ekolojik dinamiklerle iç içe ilerleyen çok katmanlı dönüşümler geçirmiştir. Bu çok yönlü devinimler özellikle küresel Batı toplumlarında postmodern kuramın sınırlarının, açıklayıcılık kapasitesinin ve güncelliğinin yeniden tartışmaya açılmasına, dolayısıyla alternatif kuramsal çerçevelere yönelik arayışların güç kazanmasına zemin hazırlamıştır. Ortaya çıkan bu arayışlar toplumsal örgütlenme, siyasal süreçler ve kültürel pratiklerde yaşanan yeni gelişmeleri karşılama mevcut terminolojinin yeterli olmadığı yönündeki görüşlerin giderek daha sık dile getirilmesine neden olmuştur (Stephanson, 1988: 3, 30). Özellikle Batı’da post-postmodern dönem olarak adlandırılan yeni bir tarihsel eşiğin belirginleşmesi, 1990’lı yıllardan itibaren farklı yönelimlerin, yeni kavramların ve alternatif kültürel mantıkların ortaya çıkışını mümkün kılmıştır. Modernizm ile postmodernizm arasında, ancak aynı zamanda her iki epistemik yapının da ötesine geçme iddiasını taşıyan metamodernizm kavramı da bu kuramsal arayışların somut bir sonucu ve açığa çıkan yeni eğilimlerin dikkate değer bir örneği olarak belirlemiştir. Kendisini, yeni bir üretim ethosu ile bu ethosu anlamlandıracak kavramsal araçlara duyulan epistemik ihtiyacın ürünü olarak var eden metamodernizm hem kuramsal olgunlaşma hem de kültürel pratiğe nüfuz etme bakımından günümüzde hızla gelişen, dinamik ve güncel bir çerçeve sunmaktadır.

Vermeulen ve Akker, Fredric Jameson'ın postmodernizme ilişkin değerlendirmeleriyle paralel bir şekilde, postmodern döneme özgü kavramların, terimlerin ve düşünsel yapılara yön veren epistemolojik çerçevelerin artık işlevselliğini yitirmeye başladığını özellikle vurgulamaktadır. Onlara göre, konjonktürün ve çağdaş duyu yapısının yeniden tanımlanabilmesi yönündeki gereksinim, mevcut kavramsal araçların açıklayıcılık kapasitesinin sınırlılığı nedeniyle giderek daha görünür hâle gelmiştir. Bu nedenle içinde bulunulan, özellikle dijital dönemi doğru kavrayabilmek, kültürel yönelimleri anlamlandırabilmek ve yeni kültürel mantıkları çözümleyebilmek için taze kavram setlerine, farklı kavrayış biçimlerine ve yeni bir terminolojik düzene ihtiyaç duyulmaktadır. Vermeulen ve Akker'e göre bu ihtiyaç, modernizm ile postmodernizmin artık yetersiz kalan kategorik sınırlarını aşarak çağın estetik, kültürel ve duygulanımsal dinamiklerini açıklayabilecek bir çerçeve sunan metamodernizm tarafından karşılanacaktır (Akker vd., 2021: 15).

Francis Fukuyama 1989 yılında tarihin 'sonu'nun geldiğini öne sürmüş, 2012 yılında ise bu tespitinin hatalı olduğunu ifade ederek tarihin 'geleceği'ne odaklanmıştır. Ancak tarihin sekteye uğramadığı, öte yandan lineer biçimde sabit de kalmadığı fikri, 2000'li yıllara gelindiğinde daha yaygın biçimde ifade edilmeye başlamıştır. Farklı siyasi cenahlardan farklı yazar ve düşünürler tarihin sonu yerine -ve onun ardından- 'tarihin dönüşü' (Kagan, 2008), 'tarihin intikamı' (Milne, 2012) ve 'tarihin doğuşu' (Badiou, 2012) hakkında söylemler üretmiştir. Ortak noktaları 2000'lerde yaşanan ekolojik, ekonomik ve jeopolitik doğanın, küresel krizleriyle tarihin yeniden başlatılmasına yaptıkları vurgu olan bu çalışmalardan en kalıcı olanı ise Arquilla'nın 'tarihin bükülmesi' (Arquilla, 2011) önerisi olarak öne çıkar. Bu kavram 1990'ların sonu ve 2000'lerin başlangıcı sırasında yaşananları en anlaşılır biçimde kapsamaları nedeniyle önem kazanmaktadır. Tarihin bükülmesi aynı anda iki farklı anlamı da karşılamaktadır: tarihi farklı bir yöne ve şekle doğru zorla döndürmek ve teleolojik/amaçsal anlatının doğrusal hattından sapmasına sebep olmak (Arquilla, 2011). Arquilla'dan hareketle bu bakış, özellikle ikinci anlamı, kültür etrafında gözden kaçan bir şeyler olduğuna dair artmakta olan bir farkındalığa işaret etmektedir.

Akker, Vermeulen ve Gibbons tam da bu noktada, tarihin yeniden kurtarıldığı ve yeniden başlatıldığı ana ilişkin tespitlerini ortaya koyarak mevcut kültürel momenti tahlil etmektedir. Postmodern söylemin artık değişen toplumsal bağlamı tanımlamakta giderek daha az başarılı olduğunu ve kuramsal işlevini kaybetmeye başladığını savunan bu kuramcılar, söz konusu yetersizlik hâlinin yalnızca tarihsel süreçlere veya toplumsal duruma özgü olmadığını; aynı zamanda sanatsal, estetik ve entelektüel çerçevelerde de etkisini kaybettiğini ileri sürmektedir. Postmodern dönemin farklı dürtüleri olarak sıraladıkları popüler sanat ve yapısökümcü kavramsal sanat; punk, yeni dalga ve özellikle popüler müzikte grunge türünün kuşkucu tavrı; sinemada muhalif minimalizm; mimaride gösterişli formculuk; edebiyatta üstkurmacaya dayalı ironik üslup; bilimkurguda ise insansızlaştırılmış sanal gerçeklik temalarının baskınlığı, bu düşünürlere göre artık ‘yavaşlamakta ve sönümlenmektedir’. Buna karşılık, 2000’li yılların başından itibaren farklı sanat ve kültürel üretim alanlarında ardı ardına beliren yeni estetik eğilimler ve kültürel duyarlılık biçimleri dikkat çekmektedir. Sanatta yeni romantizm (Vermeulen & Akker, 2010), el sanatlarında yeni üslupçuluk (van Tuinen, 2021), tasarım alanında yeni estetik (Sterling, 2012), edebiyatta yeni samimiyet (Konstantinou, 2009), müzikte yeni tuhaf ya da nu-folk (Poecke, 2014), ilginç sinema (MacDowell, 2012) ve televizyonda kaliteli televizyon (Vermeulen & Rustad, 2013) gibi çeşitli akım ve yönelimler; ayrıca mimarlık için yeni mekânsal arayışlar ve keşifler (Allen & McQuade, 2011) bu yeni estetik fenomenlerin ardı ardına ‘patladığını’ göstermektedir. Bu eğilimlerin her birinde gözlemlenen temel karakteristik ise, postmodern stilistik yapıların ve biçimsel stratejilerin belirli ölçülerde korunmasına rağmen, bu biçimlerin eşzamanlı olarak aşılmaya ve dönüştürülmeye çalışılmasıdır. Akker, özellikle bu süreçte gerçekçi ve modernist biçimlerin, tekniklerin ve arzuların yeniden görünür hâle geldiğini vurgulamakta; eski estetik mantıkların güncel formlarla yeniden üretildiği bu pratiğin, postmodernizmden ziyade -ve ondan niteliksel olarak farklı bir biçimde- metamodernizme atfedilmesi gerektiğinin altını çizmektedir (Akker, vd., 2021: 17). Böylece metamodernizm hem geçmiş biçimleri yeniden canlandıran hem de postmodern temsil rejimlerinin ötesine geçerek yeni bir kültürel duyarlılık geliştiren bir çerçeve olarak konumlanmaktadır.

Akker ve çalışma arkadaşları, günümüz kültürel momentinde belirginleşen ve uzak geçmişten uzak geleceğe doğru yayılan anlatı biçimlerinin, nesnel koşulların toplamını ifade eden ‘tarih’ kavramının geri dönüşü ve özellikle tarihin ‘bükülmesine’ eşlik eden yeni duygu örüntülerinin kültürel ve sanatsal düzlemde nasıl açığa çıktığını tespit etmeyi ve kavramsallaştırmayı amaçlamaktadır. Bunu yaparken, tespit ettikleri yeni kültürel yönelimi 1970’ler ve 1980’lerde modernist fikir, yöntem ve estetik yaklaşımların yerini tamamıyla başka bir şeye bıraktığını iddia eden Linda Hutcheon, Charles Jencks, Hal Foster ve Brian McHale gibi kuramcıların postmodernizm üzerine konuşmaya başladıkları dönemle bir benzerlik kurarak konumlandırmaktadır. Bu paralellik, Akker ve diğerlerinin de postmodern söylem ve kavramsal çerçevelerin, özellikle çağdaş sanatı, kültürü, estetik üretimleri ve siyasal biçimlenişleri açıklamada giderek eleştirel değerini yitirdiği yönündeki iddialarıyla örtüşmektedir. Searle’ün ifadesiyle, “Postmodernizm ölüdür; ancak bütünüyle daha tuhaf bir şey onun yerini almıştır” (Searle, 2009). Bu saptama, yalnızca postmodernizmin tıkanmasına değil, aynı zamanda onun ardından beliren daha karmaşık, daha muğlak ve dolayısıyla daha ‘tuhaf’ bir gerçeklik düzenine işaret etmektedir. Tam da bu nedenle, söz konusu yeni gerçekliği ve onun hâlâ tuhaflığını koruyan kültürel doğasını kavramsallaştırabilecek yeni bir dile olan ihtiyaç belirginleşmiş; Akker ve ekibi bu yeni söylemsel çerçeveye ‘metamodernizm’ adını vermiştir. Metamodernizm, onların kavramsallaştırdığı biçimiyle, içinde bulunduğumuz tarihsel ânı ve toplumsal koşulları anlamlandırma girişiminde, bildiğimizi varsaydığımız teorik açıklamalar ile gündelik yaşamda deneyimlediğimiz somut gerçeklikler arasında bir tür uzlaşma zemini kurmaya, ya da en azından birbirleriyle ilişkili bir dizi diyalektik konumlanma geliştirmeye imkân tanıyan yeni bir düşünüş tarzını ifade etmektedir. Böylece metamodernizm, hem postmodern söylemin tıkanma ve çözümlerine bir yanıt hem de yeni kültürel ve estetik duyarlılıkları kavrayabilecek daha kapsamlı bir kuramsal araç olarak öne çıkmaktadır (Akker, vd., 2021: 17).

Metamodernizmin Teorik Kökenleri

Yeni milenyumun hemen başlangıcıyla birlikte 2000’ler, küresel ölçekte dönüşümlerin hızlandığı ve Batı kapitalist toplumlarının duygu

rejimlerini kökten etkileyen çok katmanlı bir dönem olarak tanımlanabilir. Dijital teknolojilerin olgunlaşması, BRICS ülkelerinin yükselişi, enerji jeopolitiğindeki kırılmalar, Irak Savaşı'nın yarattığı jeopolitik çöküntü, göç/multikültürel politikaların milliyetçi-popülist tepkilerle karşılaşması bu dönemi belirleyen başat unsurlardır. Aynı süreçte anaakım neoliberal politikalara yönelik toplumsal hoşnutsuzluk, 1999 Seattle ve 2001 Genua protestolarından başlayarak Syntagma, Indignados, ve Occupy hareketlerine uzanan küresel bir mücadele döngüsü yaratmıştır. Buna paralel biçimde, ABD ve Avrupa'da yükselen sağ-popülist mobilizasyon temsili demokrasiye duyulan güvensizliğin ve ekonomik eşitsizliklerin yeni politik ifadelere dönüştüğü bir zemini ortaya çıkarmıştır. Bu dalga, internetin sağladığı yeni iletişim ortamları üzerinden hızla örgütlenmiş; aynı zamanda 11 Eylül saldırıları ve Arap Baharı gibi jeopolitik kırılmalarla birleşerek Batı'nın güvenlik, kimlik ve kültür algılarını derinden dönüştürmüştür (Akker vd., 2021: 26-27). Bütün bu gelişmeler, 2008 finans krizinin açığa çıkardığı ekonomik kırılmalıklarla birlikte değerlendirildiğinde, neoliberalleşmenin yeni bir kriz evresine girdiğini ve Jameson'ın postmodernizmin doğuşunu 1960'lara atfetmesine benzer biçimde, 2000'lerin de yeni bir kültürel mantığın dönemsel zemini olarak görülebileceğini göstermektedir (Jameson, 1984: 184; Hardt & Negri, 2011; Castells & Caraça & Cardoso, 2012; Greven, 2016: 2).

Bu tarihsel bağlamla eşzamanlı olarak yaşanan teknolojik dönüşüm, hem dijital araçların bireysel ölçekte yaygınlaşmasını hem de ağ kültürünün üretim ve temsil pratiklerini dönüştürmesini sağlamıştır. Web 2.0 platformları (Google, Facebook, Twitter, Instagram vb.) kitlesel medya mantığının gerilemesine, ağ tabanlı kültürel mantığın ise yükselişine zemin hazırlamıştır. Dijital becerilerin toplum geneline yayılması, yaratıcı emek biçimlerinin devlet ve sermaye alanlarının ötesine taşarak toplumsal üretim yapısını yeniden şekillendirmesine yol açmıştır. Jameson'ın kapitalizmin tarihsel kuantum sıçramalarına yaptığı göndermeler üzerinden okunabilecek bu dönüşümler, Perez'in belirttiği üzere yalnızca bir finansal çöküş değil, aynı zamanda bir dönemin kapanıp yenisinin başladığı yapısal bir eşiğe işaret etmektedir (Perez, 2009: 803). Kaletsky'nin kapitalizm 4.0 kavramsallaştırmasıyla da uyumlu biçimde, teknolojik yenilikçilik, ekonomik yeniden

yapılanma, siyasi yönelimlerin değişimi ve Batılı toplumların bu dönüşümler karşısında kendilerini yeniden konumlandırma çabası (Kaletsky, 2011: 6), 2000'leri özgün bir duygu yapısının, yani metamodernizmin doğduğu ve olgunlaştığı tarihsel moment hâline getirmiştir. Böylece metamodernizm, bu çok katmanlı dönüşümlerin hem ürünü hem de onları anlamlandıran baskın kültürel mantık olarak belirmektedir.

Metamodernizm, bir duygu yapısı olarak 2000'li yılların başında belirginleşmiş ve özellikle Batılı kapitalist toplumların baskın kültürel mantığını açıklayan başat bir çerçeve hâline gelmiştir. Terim olarak metamodernizmin tercih edilmesinin nedeni, bir yandan kültürel ve estetik yönelimlerde ortaya çıkan çeşitli ortaklıkları sezgisel düzeyde işaretleyebilecek bir etiket belirlemek; öte yandan -ve daha önemlisi- bu yönelimleri tarihsel olarak dönemselleştirebilecek kapsamlı bir üst kavram işlevi görmesini sağlamaktır (Akker vd., 2021: 18). Bu bakımdan metamodernizm, Jameson'ın postmodernizm için yaptığı çözümlenmeye benzer biçimde, Batı kapitalizminin yeni bir yapılanma aşamasına eşlik eden ve bu yeni aşamanın -özellikle dijital kapitalizm evresinin- kültürel mantığını sistemli bir biçimde görünür kılmayı amaçlayan bir kuramsal girişimin ürünüdür. Her ne kadar metamodernizm terimi tamamen yeni bir kavram olmasa da çeşitli dönemlerde Batı Avrupa, Güney Amerika ve Asya gibi farklı coğrafyalarda deneysel şiir, teknoloji çalışmaları, fizik, ekonomi, matematik ve Doğu mistisizmi gibi birbirinden oldukça farklı alanlarda kullanıldığı görülmektedir. Bununla birlikte, Abramson'a göre kavramın ilk sistematik kullanımı Zavarzadeh'ye aittir ve bu kullanım, "yorumcu modernist romanın ötesine geçme eğilimi"ni tanımlamak üzere ortaya atılmıştır (Abramson, 2015). Ancak Zavarzadeh'nin kavrama yüklediği anlam, günümüzde metamodernizmin kapsadığı anlamlar, biçimler ve estetik duyarlılıkların yalnızca bir bölümüne karşılık gelmektedir. Nitekim Zavarzadeh, metamodernizmi Robbe-Grillet, Barth, Bartheleme ve Wolfe gibi yazarları merkeze alarak; kara mizah, parodi, derinlik modellerinin terk edilmesi ve üstkurmaca yönelimleri gibi postmodern aşırılıklarla örneklendirmektedir (Zavarzadeh, 1975: 69-78).

Vermeulen ve Akker, *Notes on Metamodernism* çalışmasında metamodernizm tasavvurunu üç farklı temel üzerine inşa ettiklerini belirtir. İlki Raymond Williams'ın duygu yapısı (Williams, 1958: 40) kavramıdır. İkinci temeli yine Raymond Williams, Fredric Jameson ve David Harvey'in geç kapitalizm ve postmodern kültür arasındaki karşılıklı ilişkiye dair çalışmalarındaki işlevi (Jameson, 1991; Harvey, 1990) oluşturmaktadır. Son temel ayak ise Jos de Mul'ün modernizm ve postmodernizmin romantik kökenleriyle ilişkili temel çalışması (de Mul, 1999) ile 2000'lerin başında görsel sanatlardaki yeni romantik yönelimden meydana gelmektedir (Vermeulen & Akker, 2010).

Metamodernizmin kuramsal kökenleri araştırıldığında, kavrama yönelik iki erken ve önemli kullanım özellikle dikkat çekmektedir. Bunlardan ilki, Furlani'nin kapsamlı çözümler sunduğu *Guy Davenport: Postmodernism and After* başlıklı çalışmasıdır. Furlani, bu araştırmasında Guy Davenport'un edebî üretimini, postmodernist dağınıklığı aşmaya yönelik bir bütünlük ve tamamlayıcılık arayışı bağlamında ele almakta; Davenport'un eserlerinde zıtlıkların uyuma dönüştüğünü, böylelikle postmodern düzensizliğe alternatif bir estetik örgütlenmenin belirlediğini öne sürmektedir (Furlani, 2007: 158). Kavramın ikinci önemli erken kullanımı ise Dumitrescu'nun *Interconnections in Blakean and Metamodern Space* başlıklı çalışmasında somutlaşmaktadır. Dumitrescu, metamodernizmi holizm, bağlantısallık ve entegrasyon gibi niteliklerle tanımlanan ve 'tomurcuklanan bir kültürel paradigma' olarak karakterize etmektedir (Dumitrescu, 2007). Dumitrescu, birbirinden tamamen farklı iki yazar üzerine yürüttüğü incelemeler sonucunda, postmodernizme tepki olarak ortaya çıkan üç temel hususa dikkat çekmektedir. Düşünsel bir yöntem olarak bağlantısallık; bağlantıları tanımlama biçiminde bir tür bilişsel önyükeme ve çeşitli düzeylerdeki örtüşmeler. Ona göre bu özellikler ancak 'metamodern' bir görünüm veya duyarlılığın işaretleri olarak değerlendirilmelidir. Her iki araştırmacının da postmodernizmin sanatsal açmazlarını ve kültürel zafiyetlerini aşmaya yönelik alternatif çözüm önerileri geliştirmeye çalıştıkları görülmektedir. Hem Furlani hem de Dumitrescu, modern ve postmodern estetik usuller arasında bir tür 'sentez', 'uyum' ya da yeni bir bütünleştirici yaklaşım arayışına yönelmektedir. Bu doğrultuda her iki çalışma da metamodernizmin

daha sonra kuramsal literatürde alacağı biçimlere öncül bir çerçeve sunmakta; postmodernizmin dağınık, parçalı ve ironik yapısına karşı bütünleyici, ilişkisel ve entegratif bir estetik mantığın ilk işaretlerini vermektedir.

Akker ve çalışma arkadaşlarının tanımladığı metamodernizm kavramsallaştırması, söz konusu sentez ve uyumu içeren bir çerçeveyi işaret etmekle birlikte, Furlani ve Dumitrescu'nun kullandığı metamodern anlayıştan belirli açılardan ayrılmaktadır. Bu farklılaşmanın ilki, kavramın amaç, yönelim ve sorgulama hattına ilişkin epistemik düzeydedir; ikincisi, kültürel metinlerin ve pratiklerin seçimi ile bu seçimlerin kaçınılmaz olarak ortaya çıkardığı yorum farklılıklarında; üçüncüsü ise araştırmacıların ulaştığı sonuçlar ve bulgular ekseninde belirginleşmektedir. Akker ve diğerlerinin metamodern olarak nitelendirdikleri kültürel uygulamalar, kendi görüşleri doğrultusunda postmodernizmin açmazlarına doğrudan bir çözüm önermemekte; aksine metamodernizm kavramı, sosyal hareketler, biçimsel anlatım biçimleri ya da estetik yaklaşımlar gibi belirli gelişmeleri hesaba katmasına rağmen ne bir manifesto ne bir toplumsal hareket ne de kendine özgü kapalı bir estetik yöntem veya tarz olarak değerlendirilmelidir. Bu bağlamda metamodernizm, hem küresel kapitalizmin güncel konjonktürüne tekabül eden bir kültürel mantık hem de doğrudan postmodernizmin içinden filizlenmiş, ona tepkisel nitelik taşıyan yeni bir his yapısı olarak konumlanmaktadır. Bu çift yönlü karakter yapısı, metamodernizmin üretken çelişkilerde, değişen ideolojik oluşum biçimlerinde ve çağdaş dünyanın ürkütücü sosyokültürel gelişmelerinde görünürlük kazanmasını mümkün kılmaktadır (Akker vd., 2021: 20). Dolayısıyla metamodernizm, kendisini hem tarihsel bir devamlılığın içinden hem de bu devamlılığın kırıldığı ve yeniden düzenlendiği eşiklerde ortaya çıkan özgül bir kültürel-duygulanımsal mantık olarak göstermektedir.

Yeni bir his yapısı ve kültürel mantık olarak metamodernizm, köklerini eski ve yalıtılmış olgusal örneklerden ziyade çağdaş sanatsal ve kültürel üretimde belirginleşen baskın eğilimlerin sistematik biçimde okunmasından almaktadır. Bu yönüyle metamodernizm hem sezgisel hem de dönemselleştirici bir kavram olarak; sentez, uyum ya da uzlaşma gibi bütünleştirici terimlerden çok, kendine özgü 'salınım'

hareketiyle tanımlanmaktadır. Vermeulen ve Akker'e göre bu salınım, günümüz sanatsal temsillerinde, kültürel aracılık pratiklerinde ve politik söylemlerinde belirginleşen başat biçimin özlü bir ifadesi niteliğindedir (Vermeulen & Akker, 2010: 6). Metamodernizmin ortaya çıkışında üç temel nitelik ön plana çıkmaktadır. İlk olarak metamodernizm, postmodernizmin tıkanıdığı veya işlevsizleştiği noktalara bir çözüm getirme iddiası taşımamakta; tam tersine, onu aşan yeni bir yönelime, yeni bir duygu yapısına ve yeni bir kültürel mantığa işaret etmektedir. İkinci olarak metamodernizm, geçmişin yalıtılmış ve durağan estetik örneklerinden çıkarım yapmak yerine çağdaş sanatsal pratikleri ve güncel kültürel eğilimleri anlamaya imkân tanımaktadır. Üçüncü olarak ise metamodern hissiyat, sentez-uyum-uzlaşma gibi tamamlama yönelimli kavramlarla değil, çoklu kutuplar arasında gidip gelen bir 'salınım' hareketiyle karakterize edilmektedir.

Metamodernizmi bir duygu yapısı olarak ele alırken Williams'ın kavramsallaştırmasına başvurmak son derece isabetlidir çünkü ona göre duygu yapısı, kültürün görünür bir bileşeni olmaktan çok, kültürel bütünü etrafını saran; ancak belirli bir zamanın ya da mekânın özgül deneyimlerine atfedilebilen bir kültürel duyarlılık biçimidir. Bir dönemin ya da kuşağın sanatsal üretim aracılığıyla ifade ettiği baskın duygulanım (ironik, kaygılı), başka bir dönemin ya da kuşağın duygusal yapısından (samimi, umutlu) tamamen farklılaşabilir. Williams, sanatsal gelenek ve üretimin bağlamsal olarak şekillendiğini vurgularken; kültürel yapının değişmesiyle birlikte eski estetik araçların boş, yapay veya işlevsiz görüldüğünü, yerlerine ise yeni ifade biçimlerinin geçtiğini belirtmiştir (Williams, 1958: 33). Bu çerçevede bir duygu yapısı, belirli bir neslin ya da tarihsel dönemin kültürel-duygusal tonunu oluşturan niteliklerin, diğer dönemlerden ayırt edilebilir özgül bir toplumsal organizasyon biçimi olarak anlaşılmalıdır (Williams, 1977: 131).

Metamodernizm; modernizmin 'ile', postmodernizmin ise 'içinde' konumlanır çünkü teknik olarak her iki paradigmanın da içsel sınırlarından ve tıkanma noktalarından doğmuştur. Aynı zamanda 'arasında'dır; zira bir salınım hareketi olarak modernist teknik ve arzuların, postmodern amaçlar ve yaklaşımlarla yeniden işlenebilmesini mümkün kılar. Bununla birlikte 'sonrasında'dır; çünkü

kronolojik olarak hem modernizmden hem de postmodernizmden sonra teşekkül etmiş hem de her ikisini de aşan bir epistemik ve estetik düzleme -ötesine- işaret etmektedir (Akker vd., 2021: 23). Buradaki salınım, bir uçtan diğerine doğrusal ve dengeli bir geçişi değil; aksine birbirine zıt kutuplar arasında sürekli ileri-geri hareket eden sarkaç benzeri bir dinamiği ifade etmektedir (Vermeulen & Akker, 2010: 6). Akker ve arkadaşları, tercih ettikleri metaxy kavramını -arada olmak- insanın varoluş hâllerini betimleyen bir model olarak sunmak ya da sanatsal üretim için normatif bir kılavuz önermek amacıyla kullanmazlar. Tam tersine metaxy, 21. yüzyılda yaşamının ve bu çağı tecrübe etmenin ne anlama geldiğine dair duyuşsal ve kültürel hassasiyeti yakalamaya yönelik bir kavramsal girişimi temsil etmektedir. Metamodernizm bu anlamda, modern ve postmodern duyarlılık kümeleri arasında salınan bir his yapısının ifadesidir: ironi ile coşku, alaycılık ile samimiyet, eklektizm ile saflık, yapısöküm ile yapı arasında gerilimli ama yapıcı bir hareket. Nihayetinde metamodernizm yalnızca bu salınımı betimleyen bir kavramsal araç değil aynı zamanda postmodernizmin ötesinde konumlandırılması gereken yeni bir duyarlılık biçimine, Batılı kapitalist toplumlarda son yıllarda belirginleşen kültürel başkalaşımına ve niteliksel dönüşümlere karşılık gelen özgün bir durumun adı olma özelliği kazanır (Akker vd., 2021: 26). Bu nedenle metamodernizm hem tarihsel bir ardıllık ilişkisini hem de çağdaş kültürel mantığın özgül biçimlerini açıklamada kritik bir kuramsal işlev üstlenmektedir.

Değişen, dönüşen ve hızla dijitalleşen toplumsal yapıdan etkilenmesi kaçınılmaz olan kültür de hem eserin üreticisi hem de kendisi bağlamında yeni dönüşümler arz etmeye başlamıştır. Milenyumun ardından üretilen ve her biri kendince düşünme, algılama ve uygulama biçimlerinden yola çıkan çeşitli dijital eserler artık postmodernite çatısı altında algılanamayacak derecede farklı ve özgündür. Artık bu içerik ve eserlerin her biri özellikle ABD ve Avrupa ülkelerinin perspektifinden görüldüğü gibi, 'küresel kapitalizmin siyasi kültürüne ve kültürel siyasetine' yeterince hitap edebilecek bir metamodern dil üretmeye başlamıştır. Metamodern duyarlılık, duygu yapısı ve kültürel mantığı yansıtan kültürel uygulamalar ise başta sinema olmak üzere televizyon, edebiyat, görsel sanatlar, fotoğraf, el

sanatları ve internet tabanlı dijital kültür ürünleri olarak sıralanmaktadır. Dolayısıyla bu ürünlerin ele alınması ve metamodern duygu yapısını neden taşıdığı, nasıl inşa ettiği ve neyi farklı yaptığının tespit edilmesi önem arz etmektedir.

Metamodernizmin On İki Yeni Metodu

Metamodernizmin ve onunla ilişkili kültürel ürünlerin sergilediği özgün yöntemleri, modernist ve postmodernist kuramsal mirastan belirli unsurları ödünç alarak bunları ileri dönüştürme ve yeni amaçlar doğrultusunda yeniden işleme becerisi üzerinden tanımlarken, Nicoline Timmer, Hanzi Freinacht ve Greg Dember'ın katkıları özel bir önem kazanmaktadır. Bu isimlerden Timmer, postmodernizmin ardından yeni bir his yapısının filizlendiğini ve bu duyarlılığın çağdaş edebiyatta somutlaştığını gözlemleyerek dikkatini postpostmodernizm kavramsallaştırmasına yöneltmiştir. Kültürel malzemenin içeriğine odaklanan Timmer, çağdaş Amerikan edebiyatında postpostmodern sendromun izlerini sürerek üç farklı yazarın eserlerine yoğunlaşmıştır. Milenyum vurgusu taşıyan *Do You Feel It Too? The Post-Postmodern Syndrome in American Fiction at the Turn of the Millennium* (2010) adlı kapsamlı çalışmasında Timmer, “erken dönem postmodern yazarların çağdaş postpostmodern torunlarının” benliği ve duyguyu artık postmodern terminolojiyle açıklanamayacak biçimlerde kavradığını ileri sürmektedir (Timmer, 2010: 301). Timmer’a göre çağdaş edebiyatta beliren bu postpostmodern duyarlılık bir sendrom olarak nitelendirilmelidir çünkü söz konusu metinlerdeki karakterlerin, anlamlandırmakta güçlük çektikleri ilişkileri, duyguları, ihtiyaçları ve varoluşsal sorunları kavrayış biçimleri ile kendi öznel deneyimlerini açıklamada yaşadıkları zorlanma, alışıldık postmodern paradigma ile uyumlu değildir ve bu uyumsuzluk, yeni bir duygu rejiminin semptomlarını üretmektedir. Timmer, bu sendromu üç temel problem üzerinden tanımlar: Karar verme mekanizmalarında yaşanan yetersizlik; yoğun bir duygusal aşırılık eşliğinde paradoksal bir duygusuzluğa sürüklenme ve ‘biz’ olma hâline duyulan yapısal, karşılanmamış bir ihtiyaç. Bu üç durumun bir araya gelmesiyle ortaya çıkan yeni duyarlılığı postpostmodernizm kavramıyla açıklayan Timmer, böylece metamodern öznenin kuramsal temellerini atmaktadır (Timmer, 2010: 306; 320; 337).

Freinacht, Timmer'in metamodern eserler üzerine geliştirdiği çözümlenmeyi genişleterek odağını bu eserleri üreten 'metamodern özne'nin tanımlanmasına yöneltmiştir. *What Makes You Metamodern* (2015) başlıklı çalışmasında Freinacht, metamodern bir bilince ulaşabilmek için öncelikle postmodern bir aşamadan geçilmiş olması gerektiğini vurgular. Ona göre modern-postmodern-metamodern hattı, yalnızca tarihsel bir sıralama değil, aynı zamanda öznel deneyimin gelişimsel seyri olarak kavranmalıdır. Aksi takdirde metamodernizmin kültürel ve epistemik mantığını anlamak mümkün değildir. Freinacht'a göre metamodern öznenin belirleyici nitelikleri arasında, kendi 'alerjilerinin' yani tepki verdiği yapısal, kültürel ve duygusal eğilimlerin farkında olması; farklılık ve zıtlıklardan doğan gelişim potansiyeline inanması; postmodernizmin mutlak hiyerarşi karşıtlığının aksine, yalnızca keyfi ve baskıcı hiyerarşileri reddedip gerekli olanları analitik birim olarak değerlendirebilmesi; yeniden yapılanma yönünde bir irade taşıması ve bu yeniden inşa sürecini metamodernizmin önerdiği biçimde salınımlı, çift yönlü düşünce kalıplarıyla yürütebilmesi bulunmaktadır. Bu çerçevede Freinacht, metamodernizmi yalnızca bir kültürel eğilim değil, aynı zamanda öznenin kendini inşa etme biçimini dönüştüren gelişimsel bir duyarlılık olarak kavramsallaştırmaktadır (Freinacht, 2015).

Metamodern eserlerin ve dolayısıyla üretici öznesinin özelliklerinin şematize edilmesi ise Dember'in çabasıyla gerçekleşmiştir. Metamodern hissiyatla paralel biçimde üretici öznenin duygu dünyası, kararları, hisleri ve istekleri doğrultusunda üreteceği kültürel içeriği merkeze alan Dember, metamodern kültürel ürünlerin ortak ve benzer özelliklerini sıralamıştır. Ayrıca bu kavramsallaştırma, kültürel ürünlerin metamodernizm üzerinden tematik ya da betimsel biçimde analiz edilmesine de imkân tanımaktadır. Dember, 2018 yılında dijital olarak yayınladığı *After Postmodernism: Eleven Metamodern Methods in the Arts* adlı çalışmasında temellerini atıp ardından *Say Hello to Metamodernism!: Understanding Today's Culture of Ironesty, Felt Experience, and Empathic Reflexivity* adlı kitabında geliştirdiği metotları, günümüz kültürünü anlamaya yarayan araçlar olarak tanımlamaktadır (Dember, 2018). Ona göre milenyum takip eden süreçte kültürel üretim dönüşüm geçirerek duyguya ve anlama yeniden

yönelmiş, böylece yeni bir 'his deneyimi' oluşmuştur. Vermeulen ve Akker'in metamodernizm olarak kavramsallaştırdığı (Vermeulen & Akker, 2010: 2) bu kuramın tarif ettiği duygu dünyası içinde yer alan üretimin incelenmesi için yürüttüğü çalışmada on bir metoda ulaşan Dember bu temaları; Empathic Reflexivity, Narrative Double Frame, Oscillation Between Opposites, Quirky, Tiny (Metamodern Minimalism), Epic (Metamodern Maximalism), Constructive Pastiche, Ironesty, Normcore, Overprojection (Anthropomorphizing) ve Meta-Cute olarak adlandırmıştır (Dember 2018; Dember 2024: 52-65). Bir kısmı modern ve postmodern kuramdan ödünç alınarak ileri dönüşüme uğrayan bu metotların amacı modernizmin ve postmodernizmin ötesinde konumlanan metamodernizme dair görsel-ışitsel kültürel ürünlerin ortak özelliklerini kapsamak ve tanımlamaktır. Her bir metot bilinen ya da yeni üretilen kavramları yeni anlam-deneyim inşasında işleme almaktadır.

Özdüşünümsellik, postmodernizmin temel kavramlarından biri olarak sanat eserinin mutlak bir gerçekliği temsil ettiği iddiasını reddetmesine işaret eder. Metamodernizm ise bu tavrı devralmakla birlikte ona yeni bir boyut ekler; empatik özdüşünümsellik. Bu kavramsallaştırma hem eserin kendi varoluş koşullarına hem de alıcısıyla kurduğu ilişkiye yönelik içkin bir farkındalığı ve bu farkındalığın özellikle vurgulanmasını ifade eder. Böylece özne yalnızca eserin üreticisi ya da temsil edilen figür değil; aynı zamanda alımlayan, izleyen, hatta eserin üretildiği mecra ve dolaşıma girdiği ortam hâline gelebilmektedir. Empatik özdüşünümsellik bağlamında kültürel eser, kendi yapıt niteliğinin; belirli bir mecra üzerinde üretildiği ve dağıtıldığı süreçlerin; izleyici ya da alımlayıcının varlığının ve kendisinin, kendinden önce üretilmiş kültürel formlarla aynı evrende ortaya çıkan, tasarlanan ve tüketilen bir üretim olduğunun açık bir bilincini taşır. Bu farkındalığı görünür kılmak için çoğu eser, başta yabancılaştırma efekti olmak üzere çeşitli biçimsel ve içerik stratejilerine başvurur; böylece hem öznellik hem içtenlik kabul edilerek izleyici metnin kurgusal dünyasına davet edilir (Dember, 2024: 52-53). Ayrıca empatik özdüşünümsellik, eserin yaratım sürecine, yapısal bileşenlerine ve gerçek dünyadaki konumuna ilişkin sürekli göndermeler ve referanslar içermeyi önerir. Bu strateji aracılığıyla eser

ile gerçeklik arasındaki ilişki yeniden çerçeveselenir; kimi zaman sorgulamaya açılır, kimi zaman ise bilinçli olarak bozulur ya da esnetilir (Barbieri, 2020: 27-28). Böylelikle metamodern estetikte özdeşünümsellik salt bir yapısal oyun ya da ironik mesafe olarak değil, aynı zamanda eserin kendi varlık koşullarını ve izleyicisiyle kurduğu ilişkileri içtenlik, duyarlılık ve karşılıklılık üzerinden yeniden düzenleyen empatik bir yönelim olarak ortaya çıkar.

Raoul Eshelman'ın performatizm kuramında merkezi bir yer tutan çift çerçeveli anlatı yapısı, izleyiciyi birbirine kenetlenen iki farklı düzlemin aynı anda deneyimlendiği iki katmanlı bir anlatısal alana davet eder. Bu yapıda dış çerçeve kurmaca eserin sınırlarını, biçimsel koşullarını ve temsil rejimini tanımlarken; iç çerçeve duygusal özdeşleşmeyi mümkün kılan, izleyiciyi karakterlerin ya da anlatının içsel dünyasına taşıyan bir duyarlılık alanı oluşturur. Böylelikle anlatı, ironik mesafeden ziyade duygusal iştirakle işleyen hem kurmacaya mesafe koyan hem de alıcının duygu tepkilerini yoğunlaştıran özgün bir deneyim mimarisi sunar. Eshelman'ın ifadesiyle bu yapı, “ironisiz bir inanç alanı” açmakta (Eshelman, 2000: 16) ve metamodernizmin karakteristik salınımının anlatısal biçimini oluşturmaktadır (Eshelman, 2008: 3; Dember, 2024: 56). Bu bağlamda dış çerçeve, biçimsel stratejiler aracılığıyla eserin yapısal niteliğini öne çıkarmakta, kimi zaman yabancılaştırıcı bir etki yaratmayı hedefleyebilmektedir. Buna karşılık iç çerçeve, izleyiciyle özdeşleşme kurmaya ve eşzamanlı bir deneyim alanı yaratmaya yöneliktir. Dış çerçevenin mesafe kuran estetiği ile iç çerçevenin duygusal yakınlık yaratan yapısı arasındaki bu sürekli hareket, tam da metamodernizmin önerdiği salınım mantığının anlatı düzleminde somutlaşmış hâlidir. Bu yöntem, biçim ile içeriğin birbirini dışlayan karşıtlıklar değil, aksine üretken bir ilişkisel bütünlük içerisinde kavranmasını olanaklı kılar; böylece metamodern anlatının temel poetikasını da görünür kılmış olur.

Metamodernizm, özünü sarkaç hareketine benzer bir salınım dinamiğinden alan bir kültürel-duygulanımsal mantık olarak tanımlanmaktadır. Bu salınımsal yapı, merkezinde Voegelin'in çalışmalarında tartıştığı ‘arada olma’ hâlini ve karşıtlıklar arasında sürekli ileri-geri hareket etme durumunu barındırır (Voegelin, 1989: 119-120). Salınımın yarattığı bu sarkaç hareketi, 21. yüzyılda

yaşamının ne anlama geldiğini kavramayı kolaylaştırmakta; dönemin belirsizlik, çoğulluk ve karmaşıklık içeren deneyim dünyasını görünür kılan karakteristik bir metamodern duyarlılığı açığa çıkarmaktadır (Akker, vd., 2021: 25-26). Bu nedenle günümüzde üretilen kültürel eserlerin formunda, anlatı örgüsünde, karakter tasarımında ve tematik içeriğinde modernist ve postmodernist kavramların, biçimlerin, estetik yönelimlerin ve söylemsel stratejilerin arasında salınmak artık yapısal bir özellik hâline gelmiştir (Dember, 2024: 57). Bu salınım, yalnızca estetik bir hareket değil, aynı zamanda ikiliklerin üretken bir gerilim alanında yeniden düzenlenmesini sağlayan bir poetikadır. Safılık ile kibir, destansı anlatılar ile minimal tasarımlar, gerçek ile gerçeküstü, doğruluk ile yalan, samimiyet ile ironi, tuhafılık ile normallik gibi ikililer arasında gidip gelen karakter inşaları, anlatı teknikleri, biçimsel tercihler ve görsel düzenlemeler metamodern estetiğin omurgasını oluşturmaktadır. Bu karşıtlıkların sabit dengeler değil, sürekli hareket hâlindeki ilişkiyel pozisyonlar olarak kavranması, metamodernizmin hem estetik hem de kültürel mantığını belirleyen temel unsur olarak billurlaşmaktadır.

Tuhaf/ilginç yöntemi, MacDowell tarafından tanımlanan ve metamodern estetik duyarlılığın özgün bir biçimini yansıtan bir ifade stratejisini karşılamaktadır (MacDowell, 2012: 16). Bu yaklaşım, tuhaf ya da ilginç karakterler ile mizahi aşırılıkların bir arada kullanılması üzerinden kırılma ve empatiyi iç içe geçirir. İlginç karakterlerin temel işlevi, anlatıdaki ciddiyetin kesintiye uğratılması ve parçalanmasıdır; zira bu karakterler, normatif düzenle ve evrenselci kabullerle eşzamanlı bir uyumsuzluk taşıyarak hem mesafe hem yakınlık üreten çift yönlü bir etki yaratmaktadır. Böylelikle herkesin öznel deneyiminde karşılık bulabilecek bir kırılma biçimi, sıradan özne figürleri üzerinden yeniden üretilebilir hâle gelir (Dember, 2024: 59). Bu yöntemin estetik görünürlüğü, abartılı jest ve mimik kullanımı; duygusuzca üretilen mizah, bilinçli olarak kurulan yapay bir sadelik ve komedi ile melodramın aynı bağlamda yan yana getirilmesiyle somutlaşmaktadır. Bu öğelerin bir araya gelişi, metamodern anlatının karakteristik salınım mantığını destekleyen hem ironiden beslenen hem de içtenliği yeniden devreye sokan hibrit bir estetik alan yaratır.

Metamodernizm, estetik mantığını modernist özcülüğün minimalizmi ile postmodern gösterişin maksimalizmi arasında kurduğu salınımsal hareket üzerinden inşa etmektedir. Minimal anlatılar, yalın tasarım ilkeleri ve düzen duygusu; kırılganlık, dinginlik ve içtenlik gibi duygu durumlarını öne çıkarırken, epik anlatılar veya ayrıntı zenginliğiyle belirginleşen maksimal biçimler coşku, ihtişam ve duygusal yoğunluk yaratmaktadır. Böylece bu iki estetik yönelim, metamodern duyarlılığın uygulanımsal kutuplarını minimalizm ve maksimalizm ekseninde temsil eder (Dember, 2018). Metamodern kültürel ürünlerin çoğu, ‘minik’ ve ‘epik’ özellikleri eşzamanlı olarak sergileyerek bu ikili salınımı görünür kılmaktadır. Bu eşzamanlılık, metamodernizmin özünde yer alan sarkaç hareketinin estetik düzlemde somutlaştığı bir yöntem hâline gelir; anlatı, tasarım ve temsil stratejileri bu iki uç arasında gidip gelerek hem duygusal hem de biçimsel bir karşılıklılık alanı yaratır.

Postmodern dönemde parodiyle iç içe geçen pastiş, metamodernizm bağlamında yeni ve daha yapıcı bir yönelim kazanmaktadır. Yapıcı metamodern pastiş, ele aldığı eser ya da figürle arasına ironik bir mesafe koymak yerine, onunla ortak bir deneyim alanı kurarak bütünleşmeye çalışan bir tavır sergiler. Bu yaklaşım, biçimsel olarak öykünmeye yakın durmakla birlikte, bağlamın gerektirdiği ölçüde mizahi ve absürt öğelerden yararlanmaktan kaçınmaz. Yeniden ürettiği esere yönelik saygıyı görünür kılar; ona öykünür, onu sorgular, gerektiğinde eleştirel bir bakışla yeniden çerçeveler ve kendi metamodern evreni içinde onu yeniden anlamlandırır (Dember, 2024: 62). Bu tavır, geçmişle uzlaşan ancak yönünü geleceğe çeviren yapıcı bir yeniden üretim pratiğidir. Metamodern pastiş, ne postmodernist alaycılığa bütünüyle teslim olur ne de modernist ciddiyetin katılığını benimser; bunun yerine her iki yaklaşım arasında salınarak estetik, kültürel ve duygusal bir yeniden işleme süreci yaratmaktadır. Böylece geçmişten devralınan kültürel formlar, hem eleştirel bir farkındalıkla yeniden okunur hem de yeni bağlamsal koşullar içerisinde taze bir anlam ufku kavuşturulur.

Dember’in ironi ve samimiyet kavramlarından türettiği ironiyet, postmodern ironinin mesafesini korurken aynı anda yeni bir duygusal yakınlık kurmayı hedefleyen bir estetik yönelimdir. Bu yaklaşım, dile

getirilen ifadenin klişe olduğunun bilincinde olarak yine de ona değer atfetmeyi karşılamaktadır. Yeni samimiyet ve postironi kavramlarıyla ilişkili olan ironiyet, iyimserlikle kinizm, içtenlikle alaycılık arasında salınan bir estetik dengeyi imlemektedir (Dember, 2024: 62; Konstantinou, 2017: 100-101). Metamodern karakterler ya da kültürel eserler hem mesafe hem yakınlık üreten bu çifte hareketi aynı anda inşa ederek ironiyeti açıkça görünür kılmaktadır. Bu estetikte, eserin dünyasında doğru olmadığı bariz biçimde anlaşılan bir olayın samimi bir tonda savunulması ve sürdürülmesi; dahası bu durumun abartılı biçimlerle alıcıya sezdirilmesi temel uygulamalardan biridir. Böylelikle ironiyet, postmodern alayın soğuk mesafesini aşarak, ironiyle yoğrulmuş yeni bir samimiyet biçimini üretir ve metamodern duyarlılığın karakteristik salınımını somutlaştırır.

Normal ve hardcore terimlerinin birleşiminden türetilen normcore yöntemi, yoğun biçimde bireyselleştirilmiş postmodern moda estetiğine bir tepki olarak ortaya çıkan sadeleşmiş bir görünüm arayışı şeklinde özetlenebilir (K-Hole, 2013). Gösteriştenden uzak, sıradan giyim biçimlerini bilinçli olarak tercih etmek, bireyin ‘herkesle birlikte biri olma’ yönelimini ifade etmektedir. Bu sade estetik, bireyin hem kendi içsel deneyimiyle hem de başkalarının duygulanımıyla kurduğu bağlantıyı, kategorik kimlik göstergelerinin önüne koyması bakımından metamodern bir yaklaşım olarak öne çıkmaktadır. Metamodernizmin gündelik yaşamın anlamını görünür kılma yönündeki temel duyarlılığıyla uyum içinde olan normcore, bireyin kimliğini modanın abartılı formlarından değil, bilerek seçilmiş sıradanlık üzerinden ifade etmesine imkân tanımaktadır (Dember, 2018). Bu nedenle normcore, his, duygu ve anlam üretiminde giyim ve kostümün bir amaç değil, yalnızca işlevsel bir araç olarak kullanıldığı; estetikten ziyade bağ kurmayı önceleyen bir metamodern yöntem olarak değerlendirilebilir.

Antropomorfizm, insanî niteliklerin nesnelere, hayvanlara ya da teknolojik varlıklara atfedilmesi yöntemidir (Guthrie, 1993: 6). Metamodern bağlamda ise bu yaklaşım, insanî özellikler taşıyan karakterlerin yalnızca temsil edilmesini değil, anlatıya etkin bir biçimde müdahil olmalarını ve öykünün yönünü belirleyebilmelerini esas alır. Dolayısıyla karakterin insan biçimci bir nitelik taşıması tek başına

yeterli değildir; anlatı içinde işlevsel ve etkili bir konumda bulunması gerekir. Meta-sevimlilik ise bu antropomorfik yönelimi genişleterek, insan karakterlerin sevimliliği ve bu sevimlilik hâline dair öz-farkındalığını temel alır (Ngai, 2012: 1-2). Her iki estetik yaklaşım da ironik mesafe ile duygusal yakınlığın kesiştiği bir duyarlılık alanı yaratmaktadır; masumiyet, çocukluk, duygulanım ve eleştirel bilinç bu alanda birlikte var olmaktadır (Dember, 2024: 64). Antropomorfizasyon, modernizm ile postmodernizm arasında, insan olan ile olmayan arasındaki salınım üzerinden tanımlanan bir teknik olarak öne çıkar. Meta-sevimlilik ise hem aşırı projeksiyon hem de 'ilginç' yöntemiyle örtüşerek çocuksu saflık ve sadelik çağrışımları yaratır; buna karşın içerdiği kavramsal ve tematik düzlem yetişkinlere yönelik bir bilinç düzeyine yaslanır. Bu nedenle her iki yaklaşım da metamodern estetiğin temelini oluşturan ikili hareketi -samimiyet ile ironi, masumiyet ile eleştirel farkındalık arasındaki salınımı- somut biçimde görünür kılmaktadır.

Bu yöntemlere ek olarak Koparan, 2025 tarihli çalışmasında metamodern kültürel eserleri söz konusu metotlar üzerinden incelemiş ve bu eserlerde ortak biçimde görünür olan bir başka yönelimi daha tanımlamıştır. Koparan, Dember'ın sınıflandırmasına on ikinci bir kategori ekleyerek metamodern çeşitlilik (diversity) adını verdiği bu yöntemi, kültürel ürünlerde etnik, biyolojik ve ideolojik farklılıkların bilinçli biçimde görünür kılınması olarak kavramsallaştırmıştır. Ona göre çeşitlilik, metamodernizmin sınırları aşan, çoğulcu fakat uyumlu evrenini temsil eden temel bir duyarlılıktır (Koparan, 2025: 399-404). Özetle bu yöntemler, dijital çağın kültürel üretiminde ortaya çıkan içeriklerin büyük çoğunluğunda az ya da çok fark edilebilir hâle gelmektedir. Dember ve Koparan'ın geliştirdiği sınıflandırmalar, metamodern estetiğin biçimsel ve duygusal stratejilerini haritalandırmak için önemli bir çerçeve sunmaktadır. Bu nedenle *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filminin metamodern çözümlemesinde söz konusu metotların izini sürmek, metamodern duyarlılığın somut estetik göstergelerini ortaya koymak açısından son derece verimli olacaktır.

Dijital Sinemanın Yeni His Yapısı: *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* Filmi ve Metamodernizm

Senarist ve yönetmen koltuğunu Daniels ikilisinin (Daniel Scheinert ve Daniel Kwan) paylaştığı *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* (Everything Everywhere All at Once, 2022), Amerika’da çamaşırhane işleten Çin kökenli sıradan bir ailenin hikâyesini merkezine almaktadır. Bilim kurgu, komedi ve aksiyon türlerinin kesiştiği film, özünde aile içi iletişimsizliğe dayanan bir anlatı kurmaktadır. İş yoğunluğu ve vergi denetimi nedeniyle eşi Waymond’la ilişkisi zayıflayan; dövme yaptırmış ve lezbijen ilişki yaşayan kızı Joy’la gerekli duygusal bağı kurmakta zorlanan Evelyn, bir yandan çamaşırhanedeki yılbaşı partisini organize etmeye çalışmakta, bir yandan da Çin’den ziyarete gelecek babasının gelişiyile ilgili endişe duymaktadır. Vergi dairesinde yaşadığı sıra dışı olaylar sonucu Evelyn, çoklu evrenlerin var olduğunu ve bu evrenler arasında sıçrayabildiğini keşfeder. Dahası, kızı Joy’un Jobu Tupaki adlı bir alternatif versiyonunun tüm evrenleri yok etmeye çalıştığını öğrenir. Seçilmiş kişi olduğunu fark eden Evelyn’in çoklu evrenlerde süren yolculuğu hem kendi ailesinin hem de diğer karakterlerin farklı olasılık evrenlerinde yaşadığı çatışmaların çözülmesiyle sonuçlanır. Böylece filmin merkezinde yer alan iletişim sorunları aşılmakta ve anlatı, yeniden kurulan sıradan mutlu aile tablosuyla sona ermektedir.

Yazar-yönetmen ikilisinin birlikte gerçekleştirdiği ikinci kurmaca yapım olmakla birlikte ilk büyük bütçeli filmleri olan *Her Şey Her Yerde Aynı Anda*, on beş milyon dolarlık bütçesine karşın 140 milyon doları aşan gişe geliri elde etmiştir. Ayrıca filmin dağıtımcısı A24 için 100 milyon dolarlık gişe sınırını aşan ilk yapım olması; Oscar Ödülleri’nde on dalda adaylık ve yedi ödül kazanması; toplamda ise 684 adaylık ve 343 ödülle tüm zamanların en çok ödül alan filmi hâline gelmesi, eseri incelenmeye değer kılan önemli göstergelerdir. Bu bağlamda, 2022 yapımı filmin hem ekonomik başarısı hem de geniş toplumsal görünürlüğü dikkate alındığında, metamodernizme ilişkin estetik ve duygusal izlerin araştırılması açısından yüksek bir analitik potansiyel taşıdığı tespit edilmiştir.

Tablo 1. *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* Filminin Künyesi

Yayın Tarihi	11 Mart 2022
Süre	140 dakika
Senaryo	Daniel Scheinert, Daniel Kwan
Yönetmen	Daniel Scheinert, Daniel Kwan
Yazar	Bilim Kurgu / Komedi / Macera / Aksiyon
Yapımcı	Mike Larocca, Daniel Scheinert, Daniel Kwan, Tim Headington, Jon Read...

Kaynak: <https://letterboxd.com/film/everything-everywhere-all-at-once/>

Empatik Özdüşünümsellik

Metamodernizme ilişkin tematik analizin ilk koşulu olan empatik özdüşünümsellik, eserin kurmaca bir yapıt olduğuna dair açık bir öz farkındalık taşıması, izleyiciyi salt özdeşleşmeye değil, yabancılaştırıcı bir bilinç hâline yönlendirmesi, farklı tür ve eserlere göndermeler içermesi ve lineer bir anlatı iskeletine rağmen parçalı yapı ve birden fazla son barındırması gibi nitelikler üzerinden tanımlanmaktadır. Bu çerçevede *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filmi, söz konusu özelliklerin hemen tamamını yoğun biçimde sergileyen, bu nedenle de ilk tema için örnek olay niteliği taşıyan bir eser olarak öne çıkmaktadır. Filmin kendi içinde iki farklı final ve kapanış kredisi sunması, dördüncü duvarı sık sık aşarak izleyiciyle doğrudan göz teması kurması, başrol oyuncusunun gerçek oyunculuk kariyerinden arşiv görüntüleri kullanması ve sinema-dijital oyun tarihinden önemli yapıtlarına doğrudan göndermeler içermesi bu bağlamda belirleyicidir. Film, bir yandan klasik anlatının denge-bozulma-yeniden denge yapısını sürdürürken, diğer yandan epizodik ve parçalı bir örgü inşa eder. ‘Her Şey-Her Yerde-Aynı Anda’ biçiminde adlandırılan üç bölüm, ekrana yazı bindirilerek izleyiciye aktarılır; bu tercih, seyir deneyimini bilinçli olarak kesintiye uğratan epik bir jest niteliğindedir. Metnin lineer olay örgüsü korunmakla birlikte içerik ve biçim, çoklu evrenler, alternatif sonlar ve sıçramalı zaman kurgusu üzerinden parçalı bir görünüm arz eder. Başkarakter Evelyn’in farklı evrenler arasında salınmaya başladığı ilk sahnede kameranın objektifinin bir ‘çatlak’ üzerinden

dörde bölünmesi hem gerçekliğin kırıldığına hem de anlatının çok katmanlı yapısına dair görsel bir uyarıdır; bu aynı zamanda metamodern salınım mantığını da doğrudan görselleştirmektedir.

Empatik özdüşünümselliğin en çarpıcı öğelerinden biri de yabancılaştırma teknikleridir. Evelyn'in Alfa Evren'den gelen eşi tarafından cesaretlendirildiği sahnede izleyiciyle kurduğu duygulu göz teması, izleyiciyi pasif alımlayıcı olmaktan çıkarıp ortak bir duyumsallık alanına davet etmektedir. Takip eden sahnede bakış açısı kamerasına geçilmesiyle izleyici, Evelyn'in bedenine yerleştirilir; vergi memurunun saldırgan versiyonuyla göz göze gelerek tedirgin biçimde yerine oturur. Bu öznel kamera kullanımı, hem klasik anlatının iyi-kötü düalizmini kurarken hem de epik anlatıya özgü yabancılaştırmayı devreye sokarak izleyiciyi aynı anda hem içeriğe yakınlaştırır hem de ondan mesafelendirir. Biçimsel düzeyde çerçeve oranlarının (1.85:1, 16:9, 4:3) evrenlere göre değişmesi, filmin 'yapılandırılmış bir ürün' olduğuna dair sürekli bir hatırlatma işlevi görerek; sensör boyutları ve yayın formatları arasında gerçekleşen bu salınım, metamodern estetiğin biçimsel çeşitliliğini desteklemektedir. Objektifin dikey bir çatlakla ikiye ayrıldığı sahnede Evelyn'in Waymond'la evlenip evi terk ettiği evren ile reddedip evde kaldığı evren aynı anda sunulmaktadır. Yeni çerçeve oranı ve montaj hem çoklu olasılıkların varlığını hem de izlenen görüntünün kurmaca, kurgulanmış bir yapı olduğunu göstermektedir.

Film, farklı tür ve eserlere yaptığı göndermelerle de empatik özdüşünümselliği pekiştirmektedir. *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968) filmindeki evrimsel silah-uzuv sahnesi, sosis parmaklar üzerinden yeniden üretilmektedir. *Ratatouille* (Brad Bird, 2007) ise Evelyn'in 'kukla bedenler' açıklamasıyla yeni ve daha karanlık bir bağlamda yeniden türetilmektedir. Sansürün mozaikleme yoluyla bilinçli biçimde kullanılması, gerçek hayatta karşılaşılmayacak bir sinemasal jest olarak, izleyicinin neyi görüp görmeyeceğine karar veren 'film bilinci'ni işaret eder. Filmin kendisinin, sinema salonunda film izleyen kitleye gösterildiği sahnede izleyici kendisini de izler hâle gelmektedir ve bu yolla film içi ve film dışı seyir deneyimleri eş anlı olarak temas ettirilir. Böylece iki boyutlu izleme pratiğine yeni bir bilişsel katman eklenmektedir. Metnin kurmaca doğasına dair en güçlü

göstergelerden biri de çoklu final stratejisidir. Sürenin tamamlanmasına yaklaşık bir saat kala ekrana gelen ‘The End’ yazısı ve krediler, inandırıcı bir sahte final sunmaktadır. Hemen ardından kameranın geri çekilmesiyle bunun film içinde izlenen başka bir filmin sonu olduğu açığa çıkar ve başrol oyuncusu, salondaki izleyicilerden biri olarak görünüm kazanır. Gerçek finalde ise filmin adı ekranda genişleyip bulanıklaşarak kaybolmakta ve biçim-içeriğin kaotik ve dağınık yapısı ile tam bir uyum göstermektedir. Böylelikle film, ilk karesinden son karesine kadar kurmaca ve yapılandırılmış olma hâlini bilinçli bir estetik tavra dönüştürür.

Sonuç olarak *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filmi, parçalı fakat lineer anlatı yapısını koruması; kendi film olma hâlini farklı biçimsel ve içeriksel stratejilerle sürekli görünür kılması; yoğun metinlerarasılık ve türlerarasılık içermesi; farklı çerçeve oranları, çoklu sonlar, dördüncü duvarın yıkılması, öznel kamera ve sahte final gibi uygulamalarla izleyiciyi aktif bir konuma yerleştirmesi sayesinde empatik özdüşünümsellik temasının gerektirdiği neredeyse tüm ölçütleri karşılamakta ve metamodern duyarlılığın sinemasal düzlemdeki en güçlü örneklerinden biri olarak konumlanmaktadır.

Çift Çerçeveli Anlatı

Her Şey Her Yerde Aynı Anda filmi, metamodernist estetik bağlamında çift çerçeveli anlatı temasının güçlü bir örneği olarak değerlendirilebilecek bir yapı ihtiva etmektedir. Filmde dış çerçeve, vergi denetiminden geçen sıradan bir ailenin gündelik yaşamına odaklanırken; iç çerçeve, Evelyn’in çoklu evrenlerde gerçek bir antagonistle mücadelesini konu alan fantastik bir katmanı temsil etmektedir. Bu iki düzlemin gerilimli birlikteliği, anlatı boyunca hem içerik hem biçim düzeyinde sürdürülmektedir. Filmin klasik anlatı yapısını temel alan lineer örgüsü, üç epizodik bölümle parçalı bir forma dönüştürülmüştür. Bölümlerin başlıklarla izleyiciye doğrudan iletilmesi, anlatının akışını kesintiye uğratan epik bir strateji olarak belirir. Böylece film, klasik anlatı yapısını sürdürse de çoklu evrenlerde açılan alternatif sonlar ve tekrar eden kırılmalar üzerinden epik anlatıya yaklaşmaktadır.

İç ve dış çerçevenin ilk ayrışması, Waymond'ın asansörde gözlüğünü çıkararak güvenlik kamerasından saklanmaya çalıştığı sahnede görünüm kazanmaktadır. Waymond'ın gözlüklerini takıp çıkarması, iç ve dış çerçeveler arasında bir geçiş kodu olarak işlev görmektedir; benzer biçimde Evelyn'in kablosuz kulaklıkları da evrenler arası sıçramayı imleyen bir araç görevi üstlenmektedir. Böylece performatizmin ve çift çerçeveli anlatı metodunun önerdiği 'inandırıcı fakat fantastik' iç çerçeve, dış çerçeve karşısında giderek baskın bir görünüm kazanır. Filmin biçimsel tercihleri de iki çerçeve arasındaki salınımı pekiştirmektedir. Farklı evrenlere geçişlerde görüntü oranının (1.85:1, 16:9, 4:3) değişmesi, görsel düzeyde çoklu gerçekliklerin varlığına işaret eder. Çatlak görüntü efektleri ve ekranın dörde bölünmesi gibi uygulamalar hem epik anlatının yabancılaştırıcı estetiğini hem de filmin kurmaca bir yapıt olduğuna dair özdüşünümsel vurguyu güçlendirmektedir. Yabancılaştırmanın arttığı anlarda film, izleyiciyi pasif konumdan çıkararak anlatıya dâhil eder. Evelyn'in izleyiciyle doğrudan göz teması kurduğu sahneler, dördüncü duvarın kaldırılmasıyla empatik özdüşünümselliğin görünür kılındığı anlardır. Özellikle Evelyn'in bakış açısına geçilen ve seyircinin, karakterin yerine yerleştirildiği kamera kullanımı, izleyicinin hem iç hem dış çerçeveye aynı anda temas etmesini sağlamaktadır.

Film, yalnızca kurmaca evrenler arasında değil, gerçek dünya ile film evreni arasında da bir salınım yaratmaktadır. Evelyn karakterinin Michelle Yeoh'un gerçek kariyerine ait kırmızı halı görüntülerinin kullanıldığı sahne, film-dışı bir arşivin iç çerçeveye dahil edilmesiyle üçüncü bir 'dış çerçeve' inşa etmektedir. Benzer biçimde, film yapım ekibinin çevrimiçi toplantı görüntülerinin alternatif bir evrende kullanılması hem üretim sürecinin görünür kılınması hem de izleyicinin kendi gerçekliğiyle temas kurulması açısından çift çerçeveli anlatı metodu bağlamında belirleyici elementler olarak işlemektedir. Bu veriler doğrultusunda filmin, iki ayrı öyküyü paralel biçimde yürütmesi; klasik anlatı ile epik anlatı stratejilerini eşzamanlı olarak işlemesi; kurmaca evren ile gerçek dünya arasında salınımsal bir ilişki kurması; set ortamını, yapım sürecini ve oyuncunun gerçek kariyerini görünür kılması gibi özellikleri nedeniyle çift çerçeveli anlatı, performatizm ve empatik özdüşünümsellik temaları açısından güçlü ve

öğretici bir örnek olduğu tespit edilmiştir. Film, metamodernizmin karakteristik salınım mantığını hem biçimsel hem duygusal hem de ontolojik düzeyde görünür kılarak dijital sinemada önemli bir konum edinmektedir.

Zıtlıklar Arasında Salınım

Her Şey Her Yerde Aynı Anda filmi, modernizm ve postmodernizm arasında gerçekleşen salınımı hem karakter düzeyinde hem de anlatı yapısında somutlaştıran belirgin bir metamodern örnek olarak öne çıkmaktadır. Filmin kurduğu ilk zıtlık, Evelyn ve Waymond karakterleri üzerinden görünür hâle gelmektedir: Evelyn, işlettiği çamaşırhanede evrak ve işleyişle ilgilenen, kendisini işletmenin ‘beyni’ olarak konumlandırıan, gergin ve rasyonalist bir figürken; Waymond daha çocuksu, duygusal, naif ve sıcak bir karakter olarak resmedilir. Böylece modernizmin rasyonalite ve kontrol vurgusu ile postmodern dönemin bireysellik, duygusallık ve hafiflik tonları iki baş karakterde billurlaşmaktadır. Film, tek bir ana öyküyü izlese de üç bölümlük epizodik yapı, çoklu/sonsuz evrenler ve her şeyin her yerde ve aynı anda mümkün olduğu fikriyle, bir yandan parçalanmışlığı, öte yandan her karakter ve deneyimin biricikliğini eşzamanlı biçimde vurgulamaktadır. Farklı çerçeve oranları, stop motion, düşük kare hızı, yeşil perde gibi teknikler arasında geçiş yapılmasına rağmen yeni ve bütünlüklü bir görsel dil kurulması da biçimin, bütünlük ile parçalanmışlık arasında salındığını gösteren bir biçim-içerik özelliği olarak saptanmıştır.

Modernizmin gerçeklik ve nesnellik vurgusuyla postmodern düşüncenin doğaüstü/gerçeküstü eğilimleri arasındaki salınım, özellikle Alfa Waymond sahnelerinde belirginleşmektedir. Alfa evrenden gelen Waymond, Evelyn’e çoklu evrenleri, sıçrama mekaniklerini ve olasılıkları açıklarken, bilgisayar ekranlarında açılan pencereler ve ağ yapıları hem filmin gerçek evreni ile gerçeküstü evrenleri arasında hem de izleyicinin kendi dünyası ile filmdeki doğaüstü sistem arasında bir ara bölge inşa etmektedir. Bu yapı, modern ve postmodern kavramların yalnızca karşı karşıya getirilmesiyle yetinmeyip, bu ikilikten yeni bir anlam ve deneyim yapısı türetme

yönelimiyle, metamodernist salınım mantığını doğrudan desteklemektedir.

Filmin merkezindeki aile hikâyesi de modern ve postmodern aile temsilleri arasında bir salınım yaratmaktadır. Evelyn, dövme, lezbiyen ilişki ve geleneksel aile değerleri arasındaki gerilimi yönetmeye çalışan, modern çekirdek aileyi ve kuşaklar arası kültürel bağlılığı temsil eden bir figür olarak merkezde konumlanmaktadır. Buna karşılık, Joy'un dövmesini çekinmeden göstermesi, kız arkadaşı Becky ile yaşaması ve cinsel yönelimini sahiplenmesi; öznenin kendini inşa ettiği, bireyselliğin öncelendiği, geleneksel iktidar yapılarına meydan okuyan postmodern birey tipini görünür kılmaktadır. Filmin ilerleyen aşamalarında Joy ile Evelyn'in uzlaşması, büyükbaba ile iletişimin yeniden kurulması ve Becky'nin de aileye katılmasıyla; geleneksel büyükbaba, modern anne ve postmodern özgür birey olan kızın birlikte, mutlu bir aile tablosu içinde yer alması, 'metamodern aile' olarak nitelenebilecek yeni bir temsili ortaya çıkarmaktadır. Böylece film, modern ve postmodern aile kavrayışlarını dışlamadan, her ikisini de içeren ve her ikisini de aşan yeni bir duygulanımsal yapı önermektedir.

Son kerte de film, modern ve postmodern kabulleri yeniden üretmekle kalmayıp, bu ikiliği kendi içinde dönüştürerek 'her şeyin anlamsız ama aynı zamanda yoğun bir olasılık alanı' olduğu fikri etrafında yeni bir his yapısı inşa eder. Jobu Tupaki'nin 'hepsi anlamsız, salınan bir pislik kovası' sözleri, filmin ironik ama aynı zamanda duygusal, çocuksu ama ciddi, rasyonel ama gerçeküstü yapısının bir özeti niteliğindedir. *Her Şey Her Yerde Aynı Anda*; ironik ve coşkulu, gerçek ve gerçeküstü, duygusal ve rasyonel kutuplar arasında sürekli gidip gelen; bu salınımı yalnızca göstermekle kalmayıp ondan yeni bir kültürel mantık ve duyarlılık üretmeye çalışan, bu yönüyle de metamodern salınım temasına son derece uygun düşen bir görsel-işitsel ürün olarak tespit edilmiştir.

İlginç/Tuhaf

Her Şey Her Yerde Aynı Anda, ilginç teması bağlamında incelendiğinde, filmin tuhaflık estetiğinin en belirgin biçimde Waymond karakteri üzerinden kurulduğu görülmektedir. Sıradan ve nahif görünüşüne karşın Alfa Waymond'a dönüştüğünde

gerçekleştirdiği yapay, abartılı ve kahramansı ritüeller -masaların altına yapıştırılmış sakızları çiğneme, dudak nemlendiricisini bütün hâlde yutma, uygunsuz nesnelere bedenine yerleştirme girişimleri- ilginç metodunun titiz bir yapaylık hissi yaratan temel göstergelerini oluşturmaktadır. Alfa versiyonu kaybolup yerine ‘gerçek’ Waymond geldiğinde ise yapaylığın kırıldığı, doğal ve duygusal bir hâlin yeniden belirdiği görülmektedir. Bunun yanında evrenler arası sıçramak isteyen diğer karakterlerin duvar yalama, yüz bantlama, aşk itirafı, kolları kırma, ayakkabıları ters giyme gibi davranışları da aynı estetik yapaylığın bilinçli olarak kurgulandığını göstermektedir.

Joy’un alternatif versiyonu Jobu Tupaki de ilginç temasını yoğun biçimde kristalize eden bir figür olarak tasarlanmıştır. Abartılı kostümler, tiyatral makyajlar, duygusuz-alaycı mizah üretimi ve ani duygu geçişleri, onun yapaylığını özellikle görünür kılmaktadır. Örneğin vurulma sahnesinde önce abartılı acı ifadeleri kullanıp ardından tamamen ifadesiz bir yüze bürünmesi ve cebinden çıkardığı ‘organik ketçap’ ile bu sahneyi mizahi bir âna dönüştürmesi, ilginç metodunun önerdiği titiz yapaylık ile duygusuz mizahın karakterde nasıl birleştiğini ortaya koyması bağlamında öne çıkmaktadır. İlginç teması, yalnızca tekil anlara değil öykünün bütününe, karakter dönüşümlerine ve filmin yapısal tasarımına da yayılmış durumdadır. Waymond’ın Alfa versiyonuna dönüşmesi, Joy’un Jobu Tupaki’ye evrilmesi veya Evelyn’in babasının alternatif bir evrende bilgisayar ve monitörlere bağlı mekanik bir bedene sahip olması, karakterlerin tuhafılık ekseninde sürekli yeniden şekillendiğini göstermektedir. Böylece film, metamodern salınım mantığıyla uyumlu olarak hem yapay hem duygusuz hem de abartılı biçimsel tercihler üzerinden ilginç metodunu bilinçli ve istikrarlı bir biçimde uygulamaktadır.

İlginç temasında dair dikkat çekici örneklerden bir diğeri de insanların elleri yerine sosislerin bulunduğu alternatif evrendir. Evelyn’in bu evrende neredeyse tamamen duygusuzlaşması; vergi memurunun ona âşık olması, televizyon ekranında dönen müzikaldeki oyuncuların bile sosis-parmaklarla performans sergilemesi; pastel tonlarda tasarlanmış, yapaylığın altını çizen renk paleti kullanılması; sosis parmaklara sürülmüş kırmızı ojeler, piyano sahnesinde ayaklarla çalınan müzik gibi öğeler, ilginç metodunun sinematografik, mekân,

renk ve performans düzeylerinde de sistemli olarak işlendiğini göstermektedir. Pastel, steril ve tiyatral biçimde tasarlanmış bu evren, duygusuz yoğunluk, estetik yapaylık ve abartılı performans bileşiminden oluşan ilginç metodunu en berrak hâliyle temsil etmektedir.

Sonuç olarak film, metamodern ilginçlik temasının merkezinde yer alan titiz yapaylık, abartılı davranışlar, duygusuz mizah üretimi ve biçimsel sadelik-aşırılık arasında yarattığı salınım gibi göstergeleri hem karakterler hem evren tasarımları hem de anlatı yapısı üzerinden bütüncül bir şekilde sergilemektedir. İç mekânların sade tasarımı ile karakter dönüşümlerindeki abartı arasındaki gerilim, yapay performansların duygusuzluğa eşlik etmesi, alternatif evrenlerin çeşitliliğine rağmen her birinin estetik olarak ölçülü bir yapaylıkla inşa edilmesi, filmi ilginç teması açısından güçlü bir metamodern örnek hâline getirmektedir. Bu nedenle *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filmi, ilginç temasına ilişkin göstergeleri doğrudan ve bütünlüklü biçimde taşıyan, temaya yüksek düzeyde uygunluk gösteren bir kültürel ürün olarak değerlendirilmiştir.

Minik/Küçük Metamodern Minimalizm

Metamodern minimalizm metodu kapsamında ele alındığında *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filminin söylem ve hikâye düzleminde doğrudan temaya uygun bir örnek olduğu görülebilmektedir. Sıradan bir ailenin, geleneksel aile yapısı ve kültürel bağlılığı nedeniyle onaylamadığı dövme yaptırmak ve lezbiyen bir ilişki yaşamak gibi tercihlerde bulunan kızlarıyla aralarında yaşanan iletişim kopukluğu ve aile içi sorunları, sonsuz sayıda evren arasında seyahat ederek ve tüm evrenlerin yok edilmesi tehdidi çevresinde ele alan film bu bağlamda hem metamodern minimalizm hem de metamodern minimalizm temalarına, dolayısıyla zıtlıklar arasında yaratılan salınım metoduna da uygunluk teşkil etmektedir. Temelde eşler arasında yaşanan iletişim sorunları nedeniyle bir boşanma ve kız çocuğuyla yürütülen sorunlu ilişkinin çözümlenmesi hikâyesini işleyen filmin genç yetişkinlerin sıradan yaşamlarını, herhangi bir aile olarak tasarlanan kişilerin yaşadığı günlük sorunları ve seyircinin de deneyimleyebileceği gündelik problemleri yansıttığı anlaşılmaktadır. Bu anlamda minimal

bir hikâyenin maksimal bir biçimle işlenmesi alternatif bir his ve deneyim alanı inşa etmek saiki nedeniyle metamodernizme ve ilgili temaya uygunluğu sağlamaktadır.

Filmin oyuncu seçimlerinde amatör oyuncuların yana bir tercihte bulunmaması, doğaçlama diyaloglara yer vermemesi ve bütçesinin yirmi milyon dolara yakın olması nedeniyle düşük bütçeli bir yapımla olarak görülemediği düşünüldüğünde metamodern minimalizmin biçim ve içerik özelliklerinde aranması gerekliliği doğmaktadır. Bu bağlamda kızının lezbiyen olmasını ve dövme yaptırmasını kabullenemeyen Evelyn karakteri, kızının kendileriyle daha sık konuşmasını istediğini, büyükbabasıyla iletişim kurmasını gerektiğini, ‘klasik’ aile bağlarını koruması ve yaşatması gerekliliğini ona aktardığında her seferinde olumsuz bir karşılık görmektedir. Mevcut dönemde yaşayan bir genç olarak, sahip olduğu düşünce yapısı ve modern dönemin aile yapısına atıfta bulunan kabulleri ve davranışları reddetmesi nedeniyle Joy metamodern minimalizmin önerdiği genç yetişkin görünümüne kavuşmakta ve filmin merkezinde bulunan hikâyesi de bu anlamda temayı sürdürmektedir.

Filmin metamodern minimalizmi somutlaştırdığı içerik özelliklerinin yanında biçimsel tercihlerinde de bu yönde uygulamalar görmek mümkündür. Bazı evrenlerin dev kanyonlardan oluşan sade ve boş tasarımı, dövüşen karakterlerin yalnızca bir A4 kâğıdı üzerinde çizim olarak var edilmesi, bembeyaz dekorlar ve kıyafetlerle donatılmış sade, açık ve minimal evrenler oluşturulması bu bağlamda önemli göstergeler olarak öne çıkmaktadır. Buna ek olarak tüm evrenler ve hikâyenin takip edildiği iki saatlik süresi içinde filmin yalnızca beş ana karakter içermesi ve gezilen tüm evrenlerde bu karakterlerin farklı varyasyonlarının kullanılması da minimal bir ekip üzerine tasarlanmasıyla açıklanabilir.

İncelenen filmin oyuncu seçimi ve bütçesinin hacmi nedeniyle metamodern minimalizmin kimi öğelerini barındırmasa da içeriği, merkeze aldığı temel hikâyesi ve sorunsalı, filmin tamamında olmasa da büyük bölümünde yer verdiği estetik tercihlerinin sadeliği ve minimal uygulamaları nedeniyle metamodern minimalizmi var ettiği ve yansıttığı saptanmış ve dolayısıyla *Her Şey Her Yerde Aynı Anda*

filminin metamodern minimalizm temasına uygun bir örnek olduğu tespit edilmiştir.

Metamodern Maksimalizm

Her Şey Her Yerde Aynı Anda filmi, metamodern maksimalizm bağlamında özellikle biçimsel tasarımıyla dikkat çekmektedir. Sıradan bir ailenin yaşam alanı olarak sunulan çamaşırhane üzerindeki daire, her sahnede aşırı doygun, düzensiz ve nesne yoğun bir dekorla çerçevelenmiş; karakterlerin kadraj içindeki varlığı bu yoğunluk içinde bilinçli olarak ‘küçültülmüş’ görünmektedir. Bu estetik tercih, sanat yönetimi ve sinematografik kompozisyonun örgütlediği belirgin bir maksimalist görsel stratejiye işaret etmektedir. Benzer bir yoğunluk işitsel düzlemde de sürdürülmektedir. Filmin özellikle Alfa Waymond’ın evrenine geçişler, kaotik çatışma sahneleri, Evelyn-Jobu Tupaki karşılaşmaları ve ‘simit’ motifinin kozmik genişleme anlarında kullandığı çok katmanlı epik müzikalite, duygulanımı yoğunlaştıran ve deneyimi büyütmeye yönelik bir işitsel maksimalizm örneği sunmaktadır. Çok enstrümanlı, dinamik ve dramatik müzikler filmin duyusal aşırılığının temel bileşenlerindedir.

Aynı estetik yaklaşım dövüş sekanslarında da kesin bir görünüm kazanmaktadır. Uzak Doğu dövüş teknikleri, gündelik nesnelere yaratıcı biçimde silaha dönüştürülmesi, ağır çekim tekniği, bakış açısı kamerası ve hızlı kesmeler gibi tekniklerle birleşerek sahnelere epik ve gösterişli bir ton kazandırılmaktadır. Bu koreografik aşırılık, performatif şiddetin tiyatral niteliğini görünür kılarken sahnelerin müzikal düzenlemesi de yine işitsel maksimalizme yönelik uygulamalar barındırarak filmi belirgin biçimde maksimalist bir aksiyon poetikasına taşımaktadır. Filmin empatik özdeşimsellik kapsamında da incelenen ‘oyuncu Evelyn evreni’, maksimalizmin en bariz biçimde billurlaştığı sekanslardan biridir. Kırmızı halı, flaş patlamaları, ışıltılı fuayeler, gösterişli kostümler, şatafatlı mekânlar ve yüksek figüran yoğunluğu ile oluşturulan bu evren, Evelyn’in çocukluk arzularını estetik ölçekte büyüterek neredeyse hiper-gerçek bir gösteriş rejimi kurmaktadır. Bu paralel evren, görsel ihtişamı ve parlıtlı sahne tasarımıyla metamodern duygu-ekonomisinin gösterişli metodunu somutlaştırmaktadır.

Teknoloji kullanımının yoğunlaştırılması da metamodern maksimalizmin bir diğer boyutudur. Evrenler arası sıçrama ritüellerinin Bluetooth kulaklıklar, vizörler, kasklar ve çok katmanlı bilgisayar sistemleri üzerinden gerçekleşmesi; teknolojiyi yalnızca işlevsel değil, aynı zamanda varoluşsal bir belirleyici konumuna taşır. Teknoloji bu yapıda hem iletişimi mümkün kılan hem de karakterlerin yeteneklerini, davranışlarını ve olası geleceklerini biçimlendiren bir ‘üst-anlatı’ işlevi kazanmaktadır. Alfa evreninin tüm organizasyonu bu aşırı-teknolojik ekosistem üzerine inşa edilmiştir. Buna ek olarak, sosis parmaklı evren gibi yapımlar, *2001: A Space Odyssey* göndermesi üzerinden hem prodüksiyon genişliğini hem de biçimsel deneyselciliği açıkça ortaya koymaktadır. Stop-motion, animasyon, kontrast ışık tasarımları, detaylı kostümler ve Jobu Tupaki’nin Elvis’ten Picasso’ya uzanan referanslarla süslenmiş görsel paleti, filmin epik dozajını sürekli yükselten bir öge olarak işlev kazanmaktadır. Gösteriş, çeşitlilik ve yoğun detay işçiliği, filmin birçok sahnesini neredeyse barok bir aşırılık estetiği içinde konumlandırmaktadır.

Bu bütünsel yapı, filmin yalnızca maksimalizmle değil, belirli anlarda minimalist karşı-eklemlenmelerle de ilişki kurduğunu ve böylece metamodernizmin temel karakteristiği olan salınım hareketini görsel-işitsel düzlemde gerçekleştirdiğini göstermektedir. Sonuç olarak *Her Şey Her Yerde Aynı Anda*, metamodern maksimalizm temasının gerektirdiği tüm göstergeleri karşılayan; estetik yoğunluk, teknik aşırılık, duyuşal doygunluk ve tematik genişlik arasında sürekli devinen örnek bir yapımlar olarak belirginleşmektedir.

Yapıcı Pastiş

Her Şey Her Yerde Aynı Anda filmi, yapıcı pastiş temasını hem sinema hem de resim tarihinden beslenen çok katmanlı bir alımlama stratejisiyle görünür kılmaktadır. Film, Michelle Yeoh’un geçmiş filmografisinden alınan kırmızı halı görüntülerini Evelyn’in alternatif evren deneyimiyle iç içe geçirerek, üç düzlemli bir yapıyı aynı anda işlemektedir: (1) filmin kendi diegetik gerçekliği, (2) Evelyn’in ‘ilk’ evreni ve oyuncu olmayı başardığı alternatif evren, (3) Michelle Yeoh’un gerçek oyunculuk kariyerine ait arşiv görüntüleri. Bu çok-katmanlı yapı, seyirciyi hem kurmaca hem de gerçek dünyaya aynı anda

maruz bırakarak deneyimi bölmekte; böylece yapıcı pastişin önerdiği yeni bir duygu ve anlam alanını inşa etmektedir.

Filmdeki bir diğer belirgin pastiş örneği, *2001: A Space Odyssey* filmine gönderme yapan sosis-parmaklı evrendir. Evrimin araçlar üzerinden biçimlendiği Kubrick estetiği, burada absürt bir mutasyona dönüştürülerek ‘nihai yok oluş’un bir simit tarafından tetiklenmesiyle yeni bir epistemik tartışmaya taşınır. Jobu Tupaki’nin “bir simidin üzerine sonsuz şey koyabilirsin” sözü, evrimsel, teknolojik ve kültürel anlam yüklemelerinin kırılmasını sorgulayan metaforik bir çerçeve üretmektedir. Bu biçimde film, absürt imge düzenleri aracılığıyla insanlık, gelecek ve anlam üretimi üzerine eleştirel bir yeniden düşünme alanı açmaktadır. Resim tarihinden alınan *Dog Fighting a Heron* (Abraham Hondius, 1667) tablosunun Evelyn- Jobu Tupaki çatışmasında görünür kılınması da yapıcı pastişin önemli bir örneğidir. Jobu’nun kuş benzeri hareketliliği ve güçleri, Evelyn’in başlangıçtaki sınırlı, yerel ve köpek ile özdeşleşebilecek formuyla karşılaştırıldığında tablo, karakterler arası güç dengesindeki dönüşümün görsel bir metaforuna dönüşmektedir. Evelyn’in hızla güçlenmesi, tablodaki köpeğin, kuşun ayağını kavrayışını yeniden üretmekte ve sahnenin dramatik gerilimine yeni bir anlam katmanı eklemektedir.

Sinemasal pastişin en rafine örneklerinden biri, Wong Kar-wai’nin *In the Mood for Love* (2000) filmine yapılan estetik ve duygulanımsal göndermedir. Evelyn’in oyuncu olduğu evrende Waymond ile arasındaki gerilim, düşük kare hızı, neon ışıklar, köşe mekânlar ve şiirsel diyaloglar aracılığıyla açıkça Wong Kar-wai’nin stiline öykündüğü görülmektedir. Fakat film bu öykünmeyi ironik bir alaycılık yerine, iki farklı imkânsız aşk anlatısını birbirine eklemleyerek yeniden anlamlandırmaktadır. Evelyn’in “başka bir evrende bile seninle çamaşır yıkayıp vergi ödemeye razıyım” ifadesi, her iki eserin duygusal çekirdeğini dönüştürerek yeni bir his yapısı yaratmaktadır. Böylece yapıcı pastiş, salt bir yeniden üretim değil, film özelinde duygusal, biçimsel ve kültürel yeniden-kurma işlevi kazanmaktadır. Sonuç olarak film, alıntılı olduğu eserleri küçümseyen postmodern parodi anlayışından ziyade, onları yeni anlam rejimlerinde onurlandıran, yakınlaştıran ve çoğaltan bir yapı kurma gayesi taşımaktadır. Hem resim hem sinema hem de video oyun tarihinden aldığı referansları ironisiz bir şekilde

yeniden örgütleyerek metamodern duyumsallığa uygun bir kolektif deneyim alanı yaratır. Bu nedenle *Her Şey Her Yerde Aynı Anda*, yapıcı pastiş temasının temel göstergelerini eksiksiz karşılayan güçlü bir analitik örnek niteliğindedir.

İroniyet

Metamodern duygu rejimlerinin merkezinde yer alan ironiyet ve onunla ilişkili yeni samimiyet kavramları, *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filminde hem biçimsel hem de anlatsal düzeylerde belirginleşmektedir. Yeni samimiyet, postmodern ironiyi bütünüyle terk etmeksizin onu dönüştürerek; kinaye, sıcaklık, dürüstlük ve duygusuz bir duygudaşlığı aynı anda taşıyan ‘gri bir estetik bölge’ yaratmaktadır. Filmde bu estetik, karakterlerin klişe olduğunu bilerek dile getirdikleri ifadeleri yine de önemseyen bir samimi-ironik tavır olarak açığa çıkar. Filmin merkezinde yer alan ironiyet ise, çoklu evren retoriğini ve ‘her şeyin her yerde aynı anda’ olabileceği söylemini bilinçli biçimde anlamsızlaştırarak büyük anlatılara yüklenen değeri sorgulamaya açmaktadır. Nihai olarak tüm varoluşun merkezine bir ‘simit’ yerleştirilmesi, evrensel açıklama iddialarının ironik bir parodisi gibi görünmektedir. Ancak film, bu ironiyi yalnızca yıkıcı bir jest olarak kullanmanın aksine tüm bu absürtlüğün sonunda ailevi bağların, kabullenmenin ve yakınlığın asıl anlam kaynağı olduğunu vurgulayarak ironiyi bir tür yeni samimi duygu üretimine dönüştürmektedir. İki saatlik gösterişli bir çoklu evren inşasının sonunda tüm alternatif dünyaların geçersizleşmesi ve karakterlerin sıradan vergi dairesine ‘gerçek’ son olarak dönmesi, filmin ironiyet içinde ürettiği dönüşlü anlamı pekiştiren bir final sekansı olarak öne çıkmaktadır.

İroniyetin bir diğer görünümü, Evelyn’in oyunculuk kariyerine ait gerçek arşiv görüntülerinin filmin içine yerleştirilmesidir. Klasik anlatının gerektirdiği şekilde oyuncunun oyuncu olduğunun gizlenmesi beklenirken, film bu bilgiyi kendi elleriyle sızdırarak, daha önce inşa ettiği kurmaca bütünlüğü bilinçli bir şekilde delmektedir. Böylece filmin, doğru olmadığını kendisinin de bildiği bir anlatsal varsayımı hem gizlemek hem de aynı anda ifşa etmek üzerinden ironik bir samimiyet ürettiği söylenebilir. Yeni samimiyetin en açık temsilcisi ise

Joy/Jobu Tupaki karakteridir. Joy, annesiyle yaşadığı duygusal çatışmalar ve zaman zaman kırılmalı tavrıyla samimiyete yaklaşırken; Jobu Tupaki formunda alaycı, öfkeli ve duygusuz bir persona sergiler. Bu ikili yapı, hem karakterin ironik mesafe ile samimi yaklaşım arasında gidip gelmesini hem de yeni samimiyetin önerdiği ‘duygusuz bir duygulanım’ refleksini görünür kılmaktadır. Joy’un zaman zaman özdeşleşilebilir, zaman zaman anti-kahramana dönüşen tavrı, ironik ve samimi arasındaki salınımın dramatik bir bedenleşmesine dönüşmektedir. Sonuç olarak film; aleni olanı gizleme-gizlediğini ifşa etme, duygusuzluk-duygudaşlık, mesafe-yakınlık gibi karşıtlıkları aynı anda işleyerek hem ironiyet hem yeni samimiyet hem de metamodernizmin temel doğası olan salınımı başarıyla sergilemektedir. Karakter tasarımlarında, anlatı stratejilerinde ve çoklu evrenin absürt kurgusunda kurulan bu salınım, *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filmi metamodern duygu rejimlerinin bütüncül bir örneği haline getirmektedir.

Sade Estetik

Film, metamodern duygu rejimlerinden biri olan sade estetik yaklaşımını belirgin biçimde içselleştiren bir yapı sergilemektedir. Film, sıradan bir ailenin gündelik yaşamına odaklanması, karakterlerin olağan görünümünü ısrarla koruması ve duygusal deneyimi merkeze alan anlatı örgüsüyle minimal ve normatif bir estetik tavrı üretmektedir. Jobu Tupaki’nin aşırı stilize görünümü dışında tüm karakterler, parlak kumaşlardan, marka belirginliğinden ve dikkat dağıtıcı stil öğelerinden kaçınılan kostümlerle sunulmakta ve böylece estetik tercihlerin, karakter psikolojisinin ve dramatik deneyimin önüne geçmesi önlenmektedir. Sade estetiğin temel amacı kostüm, aksesuar, saç, makyaj gibi öğelerin dramatik duygu aktarımını perdelemesini engellemek ve izleyiciyi doğrudan karakterlerin deneyim alanına yerleştirmektir. Filmdeki minimal kıyafet stratejisi, metamodernizmin öngördüğü yeni duygu yapısının izleyici tarafından kesintisiz biçimde algılanmasına olanak sağlamakta ve dolayısıyla görsel uyarıların azaltılması anlatının duygusal yoğunluğunu artırmaktadır. Bu estetik yaklaşımın tipik bir örneği, hikâyede önemli bir yer tutan yeni yıl kutlaması sahnesinde gözlemlenir. Kültürel olarak ihtişamlı bir dekor beklenebilecek bu sahnede karakterler yine sade kazaklar, gömlekler,

hırkalar ve pantolonlarla görünür; yalnızca Çin yeni yılına özgü birkaç ejderha motifi mekânı işaretlemektedir. Bu tercihler, sahnenin tematik ağırlığını -kimlik, kültür ve aile içi gerilim- görsel ihtişamla perdelemek yerine, karakterlerin kişisel dönüşümüne yönelmektedir. Yalnızca Evelyn'in tüm evrenlerdeki mücadelesi sonunda kazandığı özgüveni simgeleyen "punk" yazılı hırka detayı, sadelik içinde belirginleşen sembolik bir jest olarak öne çıkar.

Film genelinde sadelik, moda özgü trendlerden arınmışlık, dikkat dağıtmayan kostüm tasarımları ve normalliğin bilinçli biçimde estetize edilmesi, hikâyenin duygusal ve varoluşsal boyutlarına odaklanmayı kolaylaştırmaktadır. Böylece *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filmi, parıltılı, gösterişli ve maksimalist estetikten özellikle uzak durarak karakter-deneyim merkezli anlatımını pekiştirmeyi başarmaktadır. Sonuç olarak film, sade estetik temasının gerektirdiği tüm özellikleri karşılamakta; gündelik olanın, sıradanın ve doğalın bilinçli biçimde estetize edilmesi yoluyla metamodern duygu rejimine uyumlu bir görsel-anlamsal bütünlük kurmaktadır.

Antropomorfizasyon

Film, metamodern temalardan antropomorfizasyon (aşırı projeksiyon) bağlamında da dikkate değer örnekler sunmaktadır. Film, başkarakterleri Evelyn ve Joy'u farklı evrenlerde insan dışı formlara dönüştürerek -taşlar, çizimler, içi şeker dolu kuklalar vb.- insani duygu, düşünce ve çatışmaların bu yeni bedenlere projeksiyonunu mümkün ve görünür kılmaktadır. Böylece karakterler biyolojik olarak insan olmadıkları hâllerde dahi öznel bilinçlerini, duygulanımlarını ve aralarındaki çatışmalı ilişkiyi taşımaya devam ederler. Bu dönüşümler özellikle anne-kız ilişkisi üzerinden belirginleşmektedir. Joy'un dövme yaptırdığı için annesiyle arasındaki mesafeyi ve öfkesini sürdürmesi; Evelyn'in ise pişmanlık, üzüntü ve sorumluluk gibi hislerle yüzleşmesi, karakterler taş ya da kukla formundayken bile anlatıyı ilerleten dramatik bir çekirdek oluşturmaktadır. Film boyunca çizimler veya kuklalar yalnızca sembolik göstergeler olarak değil, olay örgüsüne müdahil karakter/özne statüsünde konumlandırılmıştır. Bu durum antropomorfizasyonun temel göstergesi olan insani niteliklerin farklı varlıklara devredilmesini açık biçimde somutlaştırmaktadır.

Özellikle anne ve kızın taşa dönüştüğü sekans boyunca antropomorfizasyonun en çarpıcı örnekleri verilmektedir. Evelyn ve Joy'un devasa, boş bir evrende yalnızca iki taş olarak var olmaları; varoluşun anlamsızlığı, insanlık tarihindeki hatalar, aile içi kırılmalar ve karşılıklı özlem üzerine tartışmaya devam etmeleri, taşların düşünme, duygulanma, şakalaşma ve yüzleşme kapasitesine sahip kılındığını göstermektedir. Yakın planlar, aks kuralı ve sinematografik ölçek uygulamalarına sadık kalınarak kaydedilen bu taşlar, film dilinde tam teşekküllü karakterlere dönüştürülmüştür. Bu sahnelerde mizah, hüznün, vicdani sorgulama ve duygusal kırılmalar insan dışı bedenlerle bir arada sunulmaktadır ve böylece film, antropomorfize bir projeksiyonla hem duygu aktarımını güçlendirmekte hem de metamodernizmin ontolojik esneklik anlayışını pekiştirmektedir. Evelyn'in taş hâliyle bile şaka yapması veya Joy'un öfke ve kırgınlıklarını taş formundayken de sürdürmesi, karakterlerin öznel sürekliliğini koruduğunu kanıtlamaktadır. Sonuç olarak film, insan dışı bedenlere insanî niteliklerin kapsamlı biçimde aktarılması, bu varlıkların dramatik işlev üstlenmesi ve olay örgüsünü taşıyan birer özneye dönüşmesi sayesinde antropomorfizasyon temasını güçlü ve doğrudan karşılayan bir örneğe dönüşmektedir.

Meta-Sevimli

Her Şey Her Yerde Aynı Anda filmi, tematik analizde görünür olan ilginç, antropomorfizasyon ve ironiyet motiflerinin kesişiminde konumlanan meta-sevimlilik estetiğini de bütünlüklü biçimde somutlaştırmaktadır. Filmde farklı evrenlerde insan dışı formlara dönüşen Evelyn ve Joy'un -örneğin taşlara, çizimlere ya da şeker doldurulmuş kuklalara evrilmeleri- yalnızca görsel bir dönüşümü değil, insani duygu, çatışma ve bilişsel kapasitenin de çocuksu ve sevimli görünen bedenlere aktarılması anlamına gelmektedir. Bu formlar, yetişkinlere ait karmaşık meseleleri -aile içi çatışma, reddedilme, kimlik ve aidiyet sorunları, öfke ve pişmanlık vb.- nahif, pastel ve çocuksu bir estetik içerisinde sürdürebilmeleri bakımından doğrudan antropomorfizasyon uygulamasına ve meta-sevimli hissiyatın inşasına işaret etmektedir. Şeker doldurulmuş kuklaların 'evrenleri yok etme' gibi yetişkinlik anlatısına ait bir motivasyonu tartıştığı sahneler, filmin çocukluk estetiğini bilinçli biçimde araştırdığını ortaya

koymaktadır. Bu kuklaların sevimli tasarımı ile temsil ettikleri içerik arasındaki gerilim, metamodern bir duygu alanı olan hem çocukça hem yetişkin sevimliliğini üretmektedir. Aynı sahnede bir çocuğun kuklaları sopayla kırması, filmin görsel-estetik düzlemde çocuksu formların bilincinde olduğu ve bu bilinci izleyiciye doğrudan gösterdiği bir meta sevimlilik stratejisine dönüşmektedir.

Meta sevimlilik, filmde yalnızca antropomorfize karakterlere indirgenmenin ötesinde bir görünüm kazanmaktadır ve insan bireyler de bu metoda uygun tasarımlar taşımaktadır. Waymond karakteri yetişkin bir öznenin çocuksu kırılma, nahiflik ve saf sevgi arzusunu taşıması bakımından bu temaya örnek teşkil etmektedir. Boşanmaya yönelen, ancak temel arzusu ‘sevilmek ve onaylanmak’ olan Waymond’ın güçten ve iktidardan arınmış, şiddetsiz ve yumuşak varoluşu; yetişkinlik kodlarıyla çocuksu duygu repertuarının kesiştiği metamodern bir figür inşası sunmaktadır. Evelyn’in, o olmadan Waymond’ın hayatını sürdürebileceğinden emin olmadığını vurgulaması da Waymond’ın metamodern kırılma ile örülmüş bu temsilini pekiştiren bir his kümesini yansıtmaktadır. Buna ek olarak, yetişkin karakterlerin evrenler arası sıçrama yapabilmek için çocuklara özgü davranışları da (tuvaletini yapmak, ayakkabıyı yanlış ayağa giymek, dirseğini yalamaya çalışmak, yenmemesi gereken nesnelere yutmak vb.) bilinçli bir infantilizasyon stratejisinin bir ögesi olarak belirlemektedir. Hayatta kalma, aileyi yeniden kurma, düzenli bir yaşam tesis etme, ilişkileri onarma gibi yetişkin motivasyonları ile çocuksu eylemlerin iç içe geçirilmesi meta sevimliliğin temel gerilimini oluşturmaktadır: sevimli olanın farkında olmak ve bu sevimliliği estetik bir araç olarak kullanmak.

Film tüm bu örüntülerle, metamodern his yapısının merkezindeki çocuksu masumiyet ile yetişkinlere özgü duygusal derinlik bileşimini istikrarlı biçimde üretmektedir. On bir temanın tümünü karşılayan *Her Şey Her Yerde Aynı Anda*, meta sevimlilik temasını yalnızca örnekleyen değil, aynı zamanda onun duygusal mantığını da kuran bir esere dönüşmektedir. Filmin ‘her şeyi, her yerde, aynı anda’ bir araya getiren yapısı metamodern kültürel mantığın temel bileşeniyle örtüşmekte; sevimli görünenler üzerinden varoluş, anlam, aile, kayıp ve bağ kurma gibi yetişkinlik temalarını yeniden yapılandırmaktadır. Özetle eser, bu

yönleriyle metamodern görsel-işitsel üretimin referans niteliğindeki örneklerinden biri olarak değerlendirilmelidir. Öte yandan hem kuramsal hem uygulamalı çalışmalarda metamodern kültürel pratiğe dair model teşkil eden kapsamlı bir estetik laboratuvarı olarak okunmalıdır.

Çeşitlilik

Metamodern kültürel üretimlerde çeşitlilik teması, yalnızca temsili bir tercih değil; çağdaş dünyanın çok katmanlı, sınır aşan, melez ve çoğulcu yapısının estetik ve politik bir yansıması olarak öne çıkmaktadır. Bu tema, etnik, biyolojik, yönelimsel ve ideolojik farkların aynı anlatsal uzamda bir arada var olabilmesine imkân tanıyarak hem postmodern çoğulculuğun şüpheli çoğulluğundan hem de modernizmin evrenselci yeknesaklığından ayrılır. Metamodern üretimlerde çeşitlilik, yüzeysel bir kapsayıcılıktan ziyade, karakterlerin üç boyutlu inşasında, oyuncu seçimi ve yapım süreçlerinde, anlatının duygusal mantığında ve yapısal örgüsünde içkin bir bileşen olarak konumlanmaktadır. Bu nedenle çeşitlilik teması, kültürel temsilin sahici bir genişlemesi kadar günümüz toplumlarının kimlik, aidiyet, göç, melezlik ve yakınlaşma pratiklerine dair dönüşen deneyimlerini de görünür kılan bir metot olarak billurlaşmaktadır.

Bu bağlamda *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filmi metamodern çeşitlilik temasının en berrak örneklerinden birine dönüşmektedir. Hong Kong ve Tayvan kökenli Kwan ile Alman kökenli Scheinert'ın yarattığı film, kendi yaratım sürecine doğrudan çokkültürlü bir estetik ve deneyim alanı katmaktadır. Yönetmen ikilisinin farklı kültürel arka planları, yalnızca üretim pratiklerine değil, filmin anlatsal mantığına da nüfuz eden bir melezlik yaratmakta; bu durum metamodernizmin önerdiği kültürel salınım kapasitesinin bir ön-koşulu olarak önem kazanmaktadır. Filmin merkezindeki aile, Çinli göçmenlerin Amerika'daki deneyimlerini taşıyan çok katmanlı bir temsil alanı sunmaktadır ancak Evelyn karakterini canlandıran Michelle Yeoh'un Malezya doğumlu olması; Waymond karakterini oynayan Ke Huy Quan'ın Vietnam kökenli bir Amerikalı olması; büyükbaba Gong Gong rolündeki James Hong'un Hong Kong doğumlu bir oyuncu olması; kültürel belleğin, göçmenlik deneyiminin ve kuşaklar arası kimlik

aktarımının farklı coğrafyalardan taşınmasına imkân tanımaktadır. Benzer şekilde Joy karakterini canlandıran Stephanie Hsu'nun Çin kökenli bir Amerikan vatandaşı, Becky karakterini oynayan Tallie Medel'in ise doğrudan Amerikalı bir oyuncu olması, yalnızca etnik bir çeşitliliği değil, kimliklerin Amerikan kültürel ekosisteminde nasıl iç içe geçtiğini gösteren melez bir ilişkiselliği temsil etmektedir. Dolayısıyla film, karakterlerin kültürel ve etnik aidiyetlerini yalnızca dekoratif bir unsur olarak değil, anlatsal gerilimin, duygusal çatışmaların ve kültürel anlam inşasının temel belirleyeni olarak yapılandırmaktadır. Evelyn ile Joy arasındaki jenerasyon ve kimlik çatışması -göçmen ebeveyn ile Amerika'da büyümüş çocuk arasındaki kültürel gerilim- etnik kökeni aşarak ideolojik, duygusal ve nesiller arası bir çeşitlilik katmanına dönüşmektedir.

Bu çeşitlilik, McLuhan'ın (1964) küresel köy kavramının dijital çağda aldığı yeni biçimlerle de doğrudan ilişkilendirilebilir. Filmdeki çeşitlilik, küresel köyün parçalı, eşzamanlı ve karşılaşmalar üzerinden işleyen yeni mantığıyla uyumlu bir yapıdadır. Farklı kültürlerle ait deneyimler aynı anlatsal evrende bir araya gelmekte, birbirlerine temas etmekte ve çoğu zaman birbirlerini dönüştürmektedir. Böylece metamodernizmin önerdiği sınırların geçirgenleşmesi yalnızca mekânsal değil, aynı zamanda kültürel, duygusal ve ideolojik düzlemlerde de görünür olmaktadır. *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filmi bu anlamda çeşitliliği temsil eden karakterler aracılığıyla yalnızca bir çokkültürlülük resmi çizmekle kalmaz; çeşitliliği bir anlatı motoru hâline de getirir. Anlatı, evrenler arası geçişlerde de aynı çeşitlilik mantığını yinelemektedir. Farklı ihtimaller, farklı benlikler, farklı kimlikler mümkündür ve kimlik sabit değil, salınımlarla şekillenen bir süreçtir. Filmin kendi evren mantığı, çeşitliliği yalnızca sosyolojik bir veri olarak değil, varoluşsal bir fikir olarak ele almaktadır ve bu nedenle çeşitlilik teması, filmde hem temsil hem de ontolojik düzeyde işlerlik kazanmış olur. Özetle film, metamodern çeşitliliği yalnızca göstermeyen, onu kültürel ve anlatsal bir değer olarak işleyen; kimlik, göç, aidiyet ve kuşaklar arası çatışmayı çoğulcu bir perspektifle yeniden kuran örnek bir eser olarak öne çıkmaktadır. Filmin etnik ve ideolojik çeşitliliği yalnızca yansıtmakla kalmayıp, bu çeşitliliği anlatının merkezinde dönüştürücü bir güç olarak kullanması da onu,

metamodernizmin çeşitlilik tahayyülüne dair temel bir referans noktası hâline getirmektedir.

SONUÇ

Kültürün, onu üreten insan topluluklarından ve insanın yaratıcılığından bağımsız düşünülemediği göz önüne alındığında, son yıllarda yaşanan dönüşümler ve kırılmaların kültüre kazandırdığı yeni görünümün, hâlihazırda işlemekte olan postmodern kültürel kavrayıştan belirgin biçimde ayrıştığı saptanmıştır. Bu doğrultuda hem tarihin hem de kültürün büküldüğü yönündeki Arquilla'nın (2011) tespiti, hem de Akker ve diğerlerinin işaret ettiği biçimde ileriye doğru hareketini sürdüren modernite düşüncesi dikkate alındığında, kültürel üretimin -onu meydana getiren öznenin değişimiyle eşzamanlı olarak dönüşmesinin kaçınılmaz olduğu görülmektedir (Akker vd., 2021: 16). Bu nedenle kültür, yeni formu ve bu formun dayandığı düşünsel altyapı üzerinden yeniden değerlendirilmesi gereken bir olgu hâline gelmiştir. Milenyumun başlangıcından itibaren yaşanan sosyo-ekonomik, teknolojik ve kültürel gelişmeleri anlamının, dolayısıyla bu gelişmelerden bağımsız düşünülemediği kültürel üretim pratiklerini kavramanın yeni yolu olarak önerilen metamodernizm, bu bağlamda çağdaş dönemin ortaya çıkardığı yeni kültürel mantığı karşılayan bir çerçeve sunmaktadır. Kültürel ürünleri ortaya koyan yaratıcı öznelerin toplumsal, siyasal ve sosyolojik arka planlarından yoğun biçimde etkilenmesi; bu etkilenmenin duygu yapılarında, algısal çerçevelerinde ve üretim motivasyonlarında dönüştürücü bir işlev üstlenmesi ve nihayetinde bu dönüşümün, ürettikleri eserlerin biçimsel, tematik ve deneyimsel özelliklerine doğrudan yansımaları, metamodernizm çatısı altında bir araya gelmiştir. Bu bağlamda ortaya çıkan yeni üsluplar, hibrit anlatı stratejileri, duygu ve his yapılarındaki salınımlar ve deneyime dayalı yeni estetik biçimler, metamodern kültürel mantığın oluşumuna katkıda bulunmaktadır.

Erken 2000'ler ve özellikle son on yıl içinde yaşanan küresel gelişmelerin kültürel üretim üzerindeki etkisinin belirginleşmesi, bu dönemde ortaya çıkan eserleri anlamlandırmak için yeni kavramsal araçlara duyulan ihtiyacı artırmıştır. Bu ihtiyacı karşılamak amacıyla Vermeulen ve Akker, çağdaş görsel-işitsel kültürel ürünlerde

gözlemlenen tematik, içeriksel ve biçimsel benzerlikleri kapsamlı biçimde analiz ederek mevcut dönemin baskın kültürel mantığını metamodernizm olarak adlandırmıştır. Bu kavramsallaştırma, özellikle Batılı toplumların ürettiği kültürel formların içinde bulunduğumuz tarihsel momenti anlamlandırma biçimlerini betimleme çabasına dayanmaktadır. Metamodernizm ne modernizmin kesinliğine ne de postmodernizmin kökensel şüpheciliğine indirgenebilecek; aksine bu iki yaklaşım arasında salınarak yeni bir deneyim, duygu ve anlam üretimi öneren bir kültürel paradigma olarak konumlanmaktadır.

Dijital çağın kültürel mantığını açıklamada başat bir kuramsal çerçeve olarak konumlanan metamodernizm bağlamında ele alınan *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filmi, bu çalışmada dijital dönemde sinema üretiminin geçirdiği yönelimsel dönüşümleri, teknik, biçimsel ve içeriksel yeniliklerini, modern ve postmodern estetiklerle kurduğu ilişkileri ve onlardan ayrıştığı yaratıcı uygulamaları tespit etmek amacıyla incelenmiştir. Uygulanan tematik analiz, günümüz kültürel ortamının sıradanlığa atfettiği değer, samimiyet ve ironinin yeni anlam katmanları kazanması, seyir deneyimi ile yapıt arasındaki ilişkinin gündeliklik ve yapılandırılmışlık ekseninde yeniden biçimlenmesi, farklılık ve çeşitliliğin baskın norm olarak benimsenmesi ve anlam inşasının olağan olan üzerinden kurgulanması gibi yönelimlerin çağdaş kültürel ürünleri anlamlandırmada belirleyici eşikler oluşturduğunu göstermiştir. Bu nedenle film, üretildiği toplumsal bağlamın dönüşümlü his yapısını doğrudan yansıtan ve dijital çağın metamodern sinema örneklerinden biri olarak tanımlanabilecek nitelikte bir eser olarak öne çıkmaktadır. Böylece film, metamodernizmin, modernizm ve postmodernizme yüklenmiş kavramsal sınırların ötesine geçme çabasını somutlaştıran işlevsel bir örnek olarak kabul edilmelidir. Filmin analizinden de açıkça anlaşıldığı üzere, samimiyete, sadeliğe, sanat ve kültür tarihine, gündelik olana ve insani duygulanıma yönelen biçimsel ve içeriksel tercihler, metamodern duygu rejiminin yeterli ve geçerli temsilini sunmaktadır. Metamodern his yapısı, modern döneme özgü anlam ve uygulamaların postmodern bir reddedişle ortadan kaldırılması yerine, bu unsurların dönüştüğünün kabul edilmesi üzerine kuruludur. Anlama ve duyguya yeniden dönüşü işaret eden bu yaklaşım, yeni yöntemler, deneyimsel stratejiler ve estetik

düzenlemeler aracılığıyla çağdaş kültürel kuramın ortak dilini oluşturmaktadır. *Her Şey Her Yerde Aynı Anda*, dijital çağda üretilmiş ve dolaşıma sokulmuş bir sinema yapıtı olarak bu bağlamda değerlendirilmiş; metamodern yöntembilimsel ilkeler doğrultusunda kapsamlı biçimde incelenmiştir. Eserin, güncel kültürel ortamın yöneldiği üretim mantığını görünür kılması ve metamodern koşulların tamamını sistematik ve tutarlı bir biçimde içermesi, onu dijital çağ estetiğinin nitelikli bir örneği hâline getirmektedir.

Nitekim film, kurmaca bir yapıt olarak hem kendi oluşum süreçleri hem de izleyicisi üzerine düşünerek empatik özdeşleşimselliği işlevsel hâle getirmekte; biçim ve içeriği sürekli etkileşim hâlinde tutan çift çerçeveli anlatıyı görünür kılmaktadır. Yarattığı samimiyet alanını ironik bir zemin, mesafeli söylem ve duygusal minimalizm üzerinden inşa ederek ironiyet temasını derinleştirmekte; karakterlerin ve olay örgüsünün kutupsal karşıtlıklar arasında düzensiz bir salınım gerçekleştirilmesiyle metamodern salınım hareketini somutlaştırmaktadır. İlginç ve tuhaf olanı, doğrudan ve sahici olanla, hatta çocuksu bir masumiyetle harmanlayarak ilginç teması çerçevesinde işlerken; sahne düzeni, set tasarımı ve kostüm estetiğinde eşzamanlı olarak minimal ve maksimal örnekleri birlikte dolaşıma sokmaktadır. Nostaljiye ve geçmiş metinlere yapıcı ve yeni bir bağlam kazandırma stratejisiyle yaklaşarak yapıcı pastiş pratiğini işletmekte; gündelik, sade, işlevsel ve normal olanın estetik değerini öne çıkararak sade estetik anlayışını görünür kılmaktadır. İnsanı nitelikleri farklı nesnelere aktararak onları anlatıya dâhil eden antropomorfizasyonu uygulamakta; sevimliliği doğrudan göstermekle kalmayıp bu sevimliliğin farkında olduğunu da dışa vurarak meta-sevimlilik düzeyini billurlaştırmaktadır. Farklı katmanlarda yer verdiği çeşitlilik öğeleriyle ise günümüz toplumlarının etnik ve kültürel çoğulluğunu temsil eden film böylece, metamodernizmin on iki yönteminin tamamını güçlü ve somut örneklerle hayata geçirmektedir.

Sonuç olarak film, güncel duygu rejimlerini, yeni samimiyet ve ironi kavrayışlarını, çağdaş estetik düzenlemeleri, izleyici deneyimini ve dijital sinemanın yenilikçi pratiklerini başarıyla bütünleştirmektedir. Metamodern dönemde sinema üretimi ve tüketiminin yönelimlerini doğru biçimde yansıtan film, dijital çağın kültürel mantığını temsil eden

örnek bir alıŐma olarak deđerlendirilmiŐtir. Yürütölen analiz, filmin metamodern ađın duygu dñnyasını yansıtmı bakımından tüm ölçütleri karŐıladıđını ve metamodern kñltürel paradigmanın bütöncöl bir örneđi olduđunu kesin biimde ortaya koymuŐtur.

KAYNAKÇA

- Abramson, S. (2015). Metamodern Literature and the Metaverse, https://www.huffpost.com/entry/metamodern-literature-and_b_7067708, (E.T.: 21.11.2025).
- Akker, R., Vermeulen, T., Gibbons, A. (2021). *Metamodernizm: Postmodernizm Sonrası Tarihsellik, Duyuşsalılık ve Derinlik*. (çev: A. Dalak). Ankara: Tün Yayınları.
- Allen, S., McQuade, M. (2011). *Landform Building: Architecture's New Terrain*. Zurich: Lars Müller Publishers.
- Arquilla, J. (2011). The (B)end of History, <https://foreignpolicy.com/2011/12/15/the-bend-of-history/>, (E.T.: 21.11.2025).
- Badiou, A. (2012). *The Rebirth of History: Times of Riots and Uprisings*. London: Verso Books.
- Barbieri, G. (2020). The Emerging Metamodern Sensibility in Narrative: A Case Study of Things Left Forgotten and the Dai Gyakuten Saiban Games. Yüksek Lisans Tezi. Denver: University of Denver.
- Braun, V., Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis in Psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3, 77-101.
- Castells, M., Caraça, J., Cardoso, G. (2012). *Aftermath: The Cultures of the Economic Crisis*. Oxford: Oxford University Press.
- Dember, G. (2018). After Postmodernism: Eleven Metamodern Methods in the Arts, <https://medium.com/what-is-metamodern/after-postmodernism-eleven-metamodern-methods-in-the-arts-767f7b646cae>, (E.T.: 21.11.2025).
- Dember, G. (2024). *Say Hello to Metamodernism*. Idaho: Exact Rush Publishing.
- Dumitrescu, A. (2007). Interconnections in Blakean and Metamodern Space, *Double Dialogues* 7, <https://doubledialogues.com/article/interconnections-in-blakean-and-metamodern-space/>, (E.T.: 19.11.2025).
- Eshelman, R. (2000). Performatism, or the End of Postmodernism. *Anthropoetics*, 4(2), Fall 2000/Winter 2001, 1-22.
- Eshelman, R. (2008). *Performatism, or the End of Postmodernism*, Aurora: Davies Group Publishers.
- Freinacht, H. (2015). 5 Things That Make You Metamodern, *Metamoderna*, <http://metamoderna.org/5-things-that-make-you-metamodern?lang=en>, (E.T.: 29.10.2025).
- Furlani, A. (2007). *Guy Davenport: Postmodernism and After*. Evanston: Northwestern University Press.
- Greven, T. (2016). The Rise of Right-Wing Populism in Europe and the United States: A Comparative Perspective, https://dc.fes.de/fileadmin/user_upload/publications/RightwingPopulism.pdf, (E.T.: 21.11.2025).
- Guest, G., MacQueen, K., Namey, E. (2012). *Applied Thematic Analysis*. California: Sage Publications.
- Guthrie, E. (1993). *Faces in the Clouds: A New Theory of Religion*. New York: Oxford University Press.
- Hardt, M., Negri, A. (2011). The Fight for the Real Democracy at the Heart of Occupy Wall Street, <https://www.foreignaffairs.com/articles/north-america/2011-10-11/fight-real-democracy-heart-occupy-wall-street>, (E.T.: 28.10.2025).
- Jameson, F. (1984). Periodizing the 60's. *Social Text*, 9(10), 178-209.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Kagan, R. (2008). *The Return of History and the End of Dreams*. New York, Vintage Books.
- Kaletsy, A. (2011). *Capitalism 4.0: The Birth of a New Economy*. London: Bloomsbury.
- Karasar, N. (2012). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayınevi.
- Konstantinou, L. (2009). Wipe That Smirk Off Your Face: Postironic Literature and the Politics of Character. Doktora Tezi. California: Stanford University.
- Konstantinou, L. (2017). Four Faces of Postirony. İçinde R. AKKER, T. VERMEULEN, A. GİBBONS (Editör). *Metamodernizm: Historicity, Affect and Depth After Postmodernism*, ss. 87-102. Londra: Rowman & Littlefield.
- Koparan, E. (2025). Dijital Üretim Çağında Bir Kültür Kuramı Denemesi: Metamodernizm. Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi.

- K-Hole. (2013). Youth Mode: A Report on Freedom, <https://khole.net/issues/youth-mode/>, (E.T.: 08.11.2025).
- Letterboxd. (2025). Everything Everywhere All at Once, <https://letterboxd.com/film/everything-everywhere-all-at-once/>, (E.T.: 24.11.2025).
- MacDowell, J. (2012). Wes Anderson, Tone and the Quirky Sensibility. *New Review of Film and Television Studies*, 10 (1), 6-27.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media the Extensions Of Man*. London: Routledge.
- Milne, S. (2012). *The Revenge of History: The Battle for the Twenty First Century*. London: Verso Books.
- Mul, J. (1999). *Romantic Desire in (Post)modern Art and Philosophy*. Albany: State University of New York Press.
- Ngai, S. (2012). *Our Aesthetic Categories: Zany, Cute, Interesting*. Cambridge: Harvard University Press.
- Perez, C. (2009). The Double Bubble at the Turn of the Century: Technological Roots and Structural Implications, *Cambridge Journal of Economics*, 22, 779-805.
- Poecke, N. (2014). De Ballast van Vernieuwing: Over Vetamodernisme in de Popmuziek, Gonzo Circus, 122, <https://www.gonzocircus.com/blog/essay-de-ballast-van-vernieuwing-over-metamodernisme-in-de-popmuziek>, (E. T.: 22.11.2025).
- Searle, A. (2009). Altermodern review: The richest and most generous Tate Triennial yet, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2009/feb/02/altermodern-tate-triennial>, (E.T.: 24.11.2025).
- Stephanson, A. (1988). Regarding Postmodernism - A Conversation with Fredric Jameson. İçinde A. ROSS (Editör). *Universal Abandon? The Politics of Postmodernism*, ss. 3-30, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sterling, B. (2012). An Essay on the New Aesthetic, <https://www.wired.com/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic/>, (E. T.: 19.10.2025).
- Timmer, N. (2010). *Do You Feel it Too?: The Post-postmodern Syndrome in American Fiction at the Turn of the Millennium*. Leiden: Rodopi.
- Thomas, L. J. (2020). Teaching Content and Thematic Analysis Using Post Secret Submissions. *Communication Teacher*, 34/ 2, 147-152.
- Turner, L. (2011). Metamodern Manifesto, <http://www.metamodernism.org/>, (E. T.: 28.11.2025).
- Türkdoğan, O., Gökçe, O. (2015). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemi*. Konya: Çizgi Kitabevi.
- van Tuinen, S. (2021). Evrensel Zanaatkar: Abartılı Uсталık ve Çağdaş El Sanatları. İçinde R. AKKER, T. VERMEULEN, A. GİBBONS (Editör). *Metamodernizm: Postmodernizm Sonrası Tarihsellik, Duyuşsallık ve Derinlik*, ss. 87-102. Ankara: Tün Yayınları.
- Vermeulen, T., Akker, R. (2010). Notes on Metamodernism, *Journal of Aesthetics and Culture*, 2, 1-14.
- Vermeulen, T., Rustad, G. (2013). Watching Television with Jacques Ranciere: US 'Quality Television, Mad Men an the Late Cut'. *Screen*, 53(3), 341-354.
- Vermeulen, Timotheus, (2021). Metamodern Derinlik ya da "Estetik Derinlik". İçinde R. AKKER, T. VERMEULEN, A. GİBBONS (Editör). *Metamodernizm: Postmodernizm Sonrası Tarihsellik, Duyuşsallık ve Derinlik*, ss. 175-178. Ankara: Tün Yayınları.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Williams, R. (1958). *Culture is Ordinary in Resources of Hope*. London: Versa Books.
- Williams, R. (1977). *Marxism and Literature*. New York: Oxford University Press.
- Zavarzadeh, M. (1975). The Apocalyptic Fact and the Eclipse of Fiction in Recent American Prose Narratives. *Journal of American Studies*, 9(1), 69-83.

KÜLTÜR, SANAT VE SİNEMADAKİ HAK İHLALLERİ

Mesut AYTEKİN*

GİRİŞ

Hak ihlalleri meselesi, ortak yaşama mecburiyetinde olan insanlığın en temel sorun alanlarından biridir. Birçok milletin ve ülkenin bir arada yaşadığı dünyamızda, genel olarak güçlü olanın güçsüz olana tahakkümü, pek çok hak ihlaline yol açmaktadır. Özellikle kapitalist bir anlayışla kaynakları sömüren Batı, hemen her alanda hak ihlalleri yapmaktan çekinmemektedir. Normal şartlarda kesin ve açık yaptırımları bulunan bu tür ihlaller ve suçlar karşısında, çoğu zaman “haklı” kılıflar üretilmekte; çeşitli gerekçeler öne sürülerek yaşananlar görmezden gelinmektedir. Güçlü olmanın sağladığı imkânlarla “haklıyım” düşüncesine sığınılması, hukuk sistemlerini işlevsiz hâle getirirken ahlaki değerleri de aşındırmaktadır. Bu süreçte birçok ülkede insanlar, kültürel miraslar ve sanat eserleri ciddi biçimde zarar görmektedir. Evrensel insani değerlerin eşit şekilde kabul edildiği; kural ve kanunların din, dil ve ırk ayrımı gözetmeksizin uygulandığı bir sistemin inşa edilmesi zorunludur. Aksi hâlde dünyada kaos ve kötülük kaçınılmaz olacaktır.

Son yıllarda dünyada “kıyameti mi yaşıyoruz?” ya da “kıyamete mi yaklaşıyoruz?” soruları sıkça dile getirilmekte, bu doğrultuda çeşitli yorumlar yapılmaktadır. Özellikle tüm dünyayı eş zamanlı olarak sarsan COVID-19 salgını, dengelerin bir anda nasıl değişebileceğini açık biçimde göstermiştir. İnsanoğlu, küçücük bir virüs karşısında acizliğini iliklerine kadar hissetmiş; sosyal yaşamdan tecrit edilmiş; evlere hapsolmuş, ağır hastalık süreçleriyle ve ölümle yüzleştiği bir dönem yaşamıştır. Bu süreçte bilimin hayati önemi bir kez daha anlaşılırken, maddi gücün yetersiz kaldığı durumlar da tecrübe edilmiştir. Bununla birlikte yaşanan doğal afetler (depremler, tsunamiler, fırtınalar vb.), dünyayı ne denli yıpratığımızı bir kez daha

* Doç. Dr., İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo TV Sinema Bölümü, mesutaytekin@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-0344-868X

hatırlatmıştır. İnsanoğlunun kendi eliyle sürüklendiği savaş ortamı ise başlı başına bir cinnet hâli olarak ortaya çıkmaktadır. Tarihsel süreçte dünyanın daha ileri bir yaşam düzeyine doğru ilerlediği düşünülse de gerçekler bunun aksini göstermektedir. Suriye İç Savaşı ile kana bulan Ortadoğu, IŞİD saldırıları, Afrika’da yaşanan darbeler ve iç savaşlar, beklenmedik biçimde patlak veren Rusya–Ukrayna Savaşı ve son olarak Gazze’de soykırım uygulayan İsrail’in bitmek bilmeyen saldırıları, insanlık adına utanç verici bir tablo ortaya koymaktadır. Binlerce insanın yaşamını yitirdiği, ülkelerin harabeye döndüğü ve doğal yaşamın tahrip edildiği bu süreçlerde çok sayıda hak ihlali yaşanmıştır. Zulme sessiz kalan Batı ise insanlığı adeta askıya almış bir şekilde, aslında kendi kurguladığı filmin seyircisi konumundadır. Ne yazık ki bizler de bu filmleri izlemek zorunda bırakılmaktayız.

Böylesine karanlık bir tablo içinde, bu çalışmada kültür, sanat ve sinema alanında yaşanan hak ihlalleri ele alınmaktadır. Pek çok alanla iç içe geçmiş olan kültür, sanat ve sinema, insan ruhunu besleyen; kültürel mirası oluşturan; insanlığın birikimini görünür kılan; güzellikleri açığa çıkaran; ortak hafızayı kuran; gelecek kuşaklara mesajlar ileten; tarihin okunmasına yardımcı olan; değerleri aktaran ve estetik deneyimlerin paylaşılmasını sağlayan çok yönlü ve temel bir alanlardır. En yalın ifadeyle kültür, sanat ve sinema, nereden geldiğimizi ve nereye gittiğimizi gösteren bir yol haritasıdır. Bu nedenle bu alanda gerçekleşen ihlaller, yalnızca somut zararlar doğurmakla kalmamakta; aynı zamanda insanı besleyen ruhu da tahrip etmektedir.

Bu çalışmada, 2023 yılında kültür, sanat ve sinema alanında yaşanan hak ihlalleri altı başlık altında incelenmiştir. Kapsam ve yönetsel sınırlılıklar çerçevesinde yalnızca yurt dışındaki ülkelerde ve yabancı ülkelere kaynaklanan kültür, sanat ve sinema alanında yaşanan hak ihlallerine odaklanılmıştır. Türkiye’deki benzer ihlal örnekleri, çalışmanın kapsamı dışında bırakılmış olup, bu alanın ileride yapılacak müstakil ve karşılaştırmalı araştırmalarla ele alınması gerekmektedir.

Çalışmada ilk başlık olan “Kitaba Duyulan Öfke” kapsamında, İslam’a ve Müslümanlara yönelik en ağır hak ihlallerinden biri olan Kur’an yakma eylemleri ele alınmıştır. “Bana Göre Sanat” başlığı

altında, Belarus örneği üzerinden otoriter rejimlerin sanat üzerindeki etkileri tartışılmıştır. “Yağmalanan ve Yok Edilen Kültürel Miraslar” başlığında, savaş ve iç çatışmaların yaşandığı Ukrayna ve Yemen örnekleri üzerinden tarihî eser kaçakçılığı ve yağmalama pratikleri incelenmiş; konu, Türkiye örneğinde tarihî eserlerin iade süreçlerine ilişkin değerlendirmelerle çok boyutlu biçimde ele alınmıştır. “Haksızlıklar Karşısında Sanatçılar Susmalı (!)” başlığı altında ise 2023 yılında başlayan ve hâlen devam eden Gazze’deki soykırım karşısında, Batı ülkelerindeki kültür, sanat ve sinema çevrelerinde yaşanan gelişmeler farklı açılardan değerlendirilmiştir. Özellikle sanatçılar üzerinde kurulan yoğun baskı ortamı, somut örnekler üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır. “Sinemanın Mabedinde Büyük Direniş” başlığı altında, Hollywood’daki büyük grev ve sonrasındaki gelişmeler üzerinden sanat alanında yaşanan hak ihlalleri tartışılmıştır. “Yapay Zekâ’nın Telif Sorunu Büyüyor” başlığı altında, geleceği şekillendireceği öngörülen yapay zekâ teknolojilerinin sanat alanında yol açtığı telif sorunları ele alınmıştır.

1. Kitaba/Kuran’a Duyulan Öfke

İnsanlığın bilgi birikimi olan kitaplara yapılan tahrip edici ve yok edici eylemler insanın kendisini inkâr ve tahkir etmesi anlamına gelmektedir. Kitaplar kültürün taşıyıcısı bilgi depolarıdır. Kaldı ki Kuran gibi kutsal bir metnin yakılması, ona saldırılması salt bir kitaba yapılan eylemin çok ötesine geçerek bütün Müslümanlara yapılan bir saldırıya dönüşmektedir. Başka bir ifadeyle bütün Müslümanların hak, inanç ve özgürlüklerini yok sayarak, kutsallarını görmezden gelmek, onlara saygı duymamak, inançlarını istedikleri gibi yaşama haklarını barbarca ellerinden almak ve ötekileştirmek anlamlarına gelmektedir. Son yıllarda Avrupa’da yoğunlaşan bu kötü eylemlerle, 2023 yılında da sıklıkla karşılaşılmıştır (Madanoğlu, 2023). Bu saldırılara şu olayları örnek olarak gösterebiliriz:

- Danimarkalı aşırı sağcı politikacı ve Sıkı Yön Partisi lideri Rasmus Paludan, 21 Ocak’ta Türkiye’nin Stockholm Büyükelçiliği ve 27 Ocak’ta Türkiye’nin Kopenhag Büyükelçiliği önünde Kur’an-ı Kerim yaktı. Palu’dan, mayısta Paskalya tatili boyunca İsveç’in Malmö,

Norköpin, Jönköping kentlerinde Kur'an-ı Kerim yakma provokasyonlarını sürdürdü.

• Irak asıllı Salwan Momika da Kurban Bayramı'nın birinci gününe denk gelen 28 Haziran'da Stockholm Camisi önünde, polis korumasında Kur'an-ı Kerim yaktı. Momika, 20 Temmuz'da Irak'ın Stockholm Büyükelçiliği önünde, 31 Temmuz'da İsveç Parlamentosu önünde polis korumasında Kur'an-ı Kerim'i ve Irak bayrağını ayaklar altına aldı. Saldırıların artıran Momika, 25, 26, 27 ve 29 Ağustos'ta polis korumasında Stockholm'un çeşitli yerlerinde Kur'an-ı Kerim yakmaya devam etti.

Avrupa'nın farklı ülkelerinde gerçekleştirilen bu eylemler, özellikle İsveç'te yoğunlaşmaktadır. Sözde Avrupa'nın en özgür ülkesi olan İsveç'te, bu eylemler “özgürlük” kisvesi altında izinle gerçekleştirilmektedir. Evet, yanlış duymadınız eylemlerin büyük çoğunluğu devlet izniyle polis gözetiminde yapılmaktadır. Milyonlarca insanın inandığı bir dinin kutsal kitabına yapılan saldırının devlet eliyle koruma altına alınması, izin verilmesi büyük bir paradoks oluşturmaktadır. Bu vahim ve yakışsız eylemlere, Batı ülkelerindeki tahammül üzerinde düşünülmesi gereken önemli bir durumdur. Özgürlüğün başkasının özgürlüklerine müdahale olduğu anda sona erdiği, sınırların belirlendiği noktada insanlık/ahlak felsefesi içinde milyonların inancı ve hakları yok sayılmakta, inanç özgürlükleri görmezden gelinmektedir. Her türlü inancı destekleyen, izin veren, özgürlük kapsamına alan Batı, bu inançları koruma altına alırken konu İslam olunca tam tersine bir tavırla İslam'a olan saldırıları düşünce özgürlüğü kapsamına almaktadır. İslam'a açık bir saldırı olan Kuran yakma eylemlerinin polis nezaretinde gerçekleşmesi ayrıca vahim bir durumdur. Herhangi bir din ve inanca böyle bir saldırı kesinlikle izin verilmemesi gereken bir durumdur. İslam'a yönelik takınılan bu tavır en açık ifadeyle ikiyüzlülüktür. Büyük bir hak ihlalinin yanında, ortak yaşam kültürüne bir darbe söz konusudur. Ötekileştirilen Müslümanlar hem eylem taraftarları hem de ülke iktidarları tarafından istenmeyen konumuna getirilmektedir. Başka bir ifadeyle inançlarına yapılan bu keskin saldırılarla yaşama hakları ellerinden alınmaktadır. Avrupa'nın her fırsatta altını çize çize vurguladığı inanç özgürlüğü bu eylemlerle yok edilmektedir.

Kuran yakma eylemlerinin Müslümanları suçlu duruma düşürmek için yapılan bir girişim olduğu aşikârdır. Kuran yakarken Müslümanların müdahalede bulunması sonrasında protesto, mitinglerin yapıp tahriklere devam edilerek kaos ortamının oluşturulması planlanmaktadır. Böylece hassas noktalarından vurulan insanları/Müslümanları şiddete ve suça yönlendirmek daha kolay olacaktır. Protesto ve tepkiler içinde insanlar, kanun dışına itilerek, mekânlara, diğer insanlara, güvenlik güçlerine zarar vermeye yönlendirilecektir. Hatta provokatörler, aktif rol oynayarak legal eylemleri illegal bir sürece dönüştürebilecektir. Bu tür suça evirilecek ve evirilmesi muhtemel eylemler, protestolar ve taşkınlıklar sonrasında ise dünyada pek çok olayda görüldüğü üzere “terörist” olarak yaftalanan Müslümanlara müdahaleler kolaylaşacak, hapis cezalarıyla birlikte sınır dışı edilmelerinin önü açılacak, aleyhlerine gerçekleştirilecek olumsuz uygulamalar, kanun önünde meşru zemine oturacaktır.

Durumun hukuki kısmında ise herhangi bir cezai durum söz konusu değildir zira pek çok Batı ülkesinde dini ve dini değerleri koruyan kanunlar kaldırılmıştır. Örneğin 2017 yılında Danimarka, 334 senedir ceza kanununda bulunan “dini değerlere hakaret” paragrafını kanundan çıkartmıştır (Danimarka’da, 2023). Almanya’da ise etkisiz halde bulunan “dini inançlara hakaret“ maddesinin kanundan çıkarılması için tartışmalar devam etmektedir. Yasal müdahale kamusal barışı tehdit olarak algılandığında gerçekleştirilmektedir. Oysaki açık şekilde Kuran yakma eylemleri “nefret suçu” ve “dini ırkçılık” belirtisidir.

Ayrıca bu tür eylemler, İslam’a saldıranlara cesaret vermekte ve tetikleyici rol oynamakta, yabancı düşmanlığına zemin hazırladığı gibi Müslümanları açık hedef haline getirerek İslam’a karşı yapılacak şiddet, saldırı, iftira, suçlama gibi eylemlerin de önünü açmaktadır. Özellikle ülke yönetimlerinin eylemlere izin vermesi, İslam karşıtlarının elini güçlendirmektedir. 11 Eylül sonrası Batı’da başlayan Müslümanlara ve İslam’a yönelik saldırıların bir uzantısı olan bu eylemler, İslamofobi endüstrisi tarafından da beslenmektedir. İnsanlararası ilişkilerin derin şekilde bozulduğu bu eylemler neticesinde birlikte yaşamak, ortak şeyleri paylaşmak mümkün olamamaktadır.

2. Bana Göre Sanat

Otoriter lider Alexander Lukashenko'nun 2020 seçimlerini de kazanması Belarus'ta siyasi ve sosyal ortamı karıştırdı. Yoğun protestoların yaşandığı ülkede, büyük mitingler düzenlendi. Lukashenko hükümeti, olayları bastırmak için sert önlemler aldı. Binlerce kişi tutuklandı, saldırıya uğradı ve hapse atıldı. Bu süreçte pek çok hak ihlali yaşandı. PEN Belarus'un raporuna göre, 2023'ün Ocak ve Haziran ayları arasında 925 insan hakları ihlali vakası yaşandı (Isachenka, 2023). Bunlar arasında sansür ve adil yargılanma hakkının reddi de yer alıyor. Özellikle sanatçılar, sahneye çıkamadı, hapis cezalarıyla karşı karşıya kaldı. BBC kaynaklarına göre 2023 yılında sanatçılara yönelik şu tür baskılar yaşandı (Isachenka, 2023):

- Tor Band isimli müzik grubunun üç üyesine “aşırılıkçı bir oluşum”, başkana hakaret vb. çok sayıda suçlamadan dolayı (Grubun lideri Dzmitry Halavach'a 9 yıl, Yauhen Burlo'ya 8 yıl, Andrei Yaremchyk'e ise 7,5 yıl) hapis cezası verildi. Grubun şarkıları protestoların sembolü haline gelmişti.

- Irdorath grubu üyeleri Vladimir ve Nadezhda, protestolara katıldıkları için iki yıl hapis cezasına çarptırıldıktan sonra Belarus'tan ayrıldı.

- Ünlü şarkıcı ve TV sunucusu Larisa Gribaleva'nın gözaltına alındı.

- Sanatçı Ales Puşkin, temmuz ayında nefreti kışkırtmak ve “devlet simgelerine saygısızlık” suçlamasıyla 5 yıllık hapis cezasını çekerken hapishanede öldü.

Daha pek çok grubun ve sanatçının kara listeye alındığı Belarus'ta, iktidara bağlılığını ifade etmeyen sanatçılar sahneye çıkamadı. Yaratıcılığa yönelik benzeri görülmemiş uygulamaların yaşandığı, bağımsız kültür hayatının tam anlamıyla Sovyet dönemini uygulamalarına geri döndüğü bir dönem olarak nitelendirilen bu yıllarda sanatçıların yer altında, kapalı kapılar ardında çalışmalarını sürdürdü. Sahnelerde ise Rusya'dan getirilen sanatçılar yer aldı. Benzeri birçok hak ihlali yüzünden 2020 yılından beri pek çok Belarus vatandaşı ülkeden kaçmıştı.

3. Yağmalanan ve Yok Edilen Kültürel Miraslar

3.1. Ukrayna Rusya Savaşı'nda Zarar Gören Kültürel Miraslar

Ukrayna ve Rusya arasındaki halen bitmeyen savaş 24 Şubat 2022'de başladı. BM İnsan Hakları İzleme Misyonunun Aralık 2023'te Ukrayna'daki ihlallerle ilgili yayımladığı rapora göre savaşın başından bu yana 560'tan fazlası çocuk yaklaşık 10 bin kişi öldü ve 14 milyonu aşkın sivil mülteci oldu (Madanoğlu, 2023). Rusya'da, 24 Şubat ile Ekim 2023 sonu arasında toplam 19.834 kişi, savaş aleyhinde konuştukları veya gösteri yaptıkları için tutuklandı (Russian, 2023). Bütün dünyayı siyasi, ekonomik, sosyal, kültürel pek çok yönden zarara uğratan savaş, özellikle Donetsk bölgesinde şiddetli şekilde devam ediyor. Geçen zaman içinde savaştan kaynaklanan pek çok kültür ve sanat hak ihlali gerçekleşti. Birçok Ukraynalı sanatçı ülke dışına çıkmak zorunda kalırken, ülkede kalan sanatçılar hastanelerde, yardım merkezlerinde gönüllü olarak çalıştı, üretim yapamadı. Bir kısmı da ödüllü 37 yaşındaki romancı ve şair Victoria Amelina gibi bombardımanlarda öldü. Savaş süresince en çok eleştirilen noktalardan biri de Rusya'nın Ukrayna'nın kültürel kimliğine ve mirasına yönelik saldırılarıydı. Pek çok tarihi eser bombalandı, ulusal hazineleri geniş çapta yağmalandı, müzeler, tiyatrolar, kütüphaneler ve anıtlar dâhil tarihi mekanlar hedefli şekilde yıkıldı, el yazmaları kayboldu (Holder, 2024). Zarar gören tarihi bina ve mekânların en önde gelenlerini şu şekilde sıralamak mümkündür (Armstrong, 2023):

- Lviv tarihi eski kenti. Orta Çağ'da kurulmuş olan şehir, 13. yüzyıldan 20. yüzyıla kadar idari, dini ve ticari bir merkez olarak mimari ve kültürel mirasının çoğunu korumuştur.
- Kiev'deki ikonik Ayasofya Katedrali. Ayasofya'ya rakip olacak şekilde tasarlanan Ayasofya Katedrali, 11. yüzyılda inşa edilmiştir.
- Kiev'in Mağaralar Manastırı olarak da bilinen Kiev-Pechersk Lavra ve bölgedeki Orta Çağ'dan kalan binalar. Doğu Avrupa'da yaşayan Rus halkının en eski manastır kompleksi olup, önemli bir manevi ve kültürel merkezdir.
- Kiev bölgesindeki Ukraynalı halk sanatçısı Maria Prymachenko'ya adanmış bir müze.

- Donetsk bölgesindeki Sviatohirsk Manastırı.
- Güney Ukrayna'daki Odesa şehri.
- Odesa'nın tarihi şehir merkezindeki Başkalaşım Katedrali ve 18. yüzyıla adanmış Kharkiv müzesi

Zarar gören mekân ve tarihi eserler arasında UNESCO Dünya Mirası Listesi'nde yer alan eserler de vardı. Rusya, BM'ye, silahlı kuvvetlerinin hasarları önlemek için “gerekli önlemleri” alacağına dair güvence verdi ancak önceki bombardımanlar ve etkileri bunun olmayacağı yönünde. Bu olumsuz şartlarda harekete geçen UNESCO, saldırı riskine karşı, Ukrayna'daki kültürel mirasları korumak amacıyla bazı tarihi simge yapıları, Tehlike Altındaki Dünya Mirası Listesi'ne aldı. Ülkenin liman şehri ve incisi olarak tanımlanan Odesa, Lviv şehrinin tarihi merkezi listeye giren ilk yerlerden. Ayrıca yedi yer daha listeye eklendi. Bu sayede eserler Silahlı Çatışma Durumunda Kültürel Varlıkların Korunmasına İlişkin 1954 Sözleşmesi kapsamına girmiş oldu (Gettleman ve Mykolyshyn, 2023). Ukrayna ve Rusya'nın da imza attığı sözleşme, kültürel varlıkların “her türlü hırsızlığı yasaklama, önleme ve gerekirse durdurma” çağrısında bulunuyor. Başka bir ifadeyle sözleşme üye ülkelere Özellikle Rusya'ya Dünya Mirası olarak kabul edilen bu yerlere “kasıtlı olarak zarar vermeme” yükümlülüğü yüklüyor (Davies, 2023). Rusya, kararların usulsüz ve aceleyle alındığını, taraflı olduğunu iddia etse de UNESCO eserlerin dünya mirası olduğunu, “olağanüstü evrensel değerini” değer taşıdığını vurguluyor (Davies, 2023). Rusya'nın başka bir iddiası ise Ukrayna'nın da kendi tarihi anıtlarını yok ettiği yönünde.

Rusya'nın bombardımanlar ve saldırılar dışında Ukrayna'daki tarihi ve sanat eserlerine yönelik yağmalar da gerçekleştirdiği ifade ediliyor. 2023 yılında gerçekleştirilen en büyük yağmalardan biri Kherson şehrinde yaşanmış. Kherson Bölge Sanat Müzesi'ndeki binlerce tablo ve eser, askerler tarafından sanat uzmanları eşliğinde kamyonlarla taşınmış (Gettleman ve Mykolyshyn, 2023). Ukraynalı savcılar ve müze yöneticileri, bu organize ve planlı saldırıda, Rusların 15.000'den fazla güzel sanat eseri (antik steller, bronz kaplar, madeni paralar, kolyeler, büstler...) ve türünün tek örneği olan eserleri çaldığını söylüyor. Yağlı boya tablolar arasında “Nehrin Kıyısındaki Piquet”,

minyatürcü Ivan Pokhytonov'un "Günbatımı" ve Heorhii Kurnakov'un "Sonbahar Zamanı" gibi önemi eserlerde yer alıyor. Görgü tanıkları eserlerin taşınırken özen gösterilmediğini belirtiyor. Aceleyle çerçevelerinden çıkartılan resimlerin tabloları da kırılmış, ağır eserler yerlerde sürüklenerek götürülmüş. Ayrıca eserlerin kayıt altına alındığı bilgisayarlar da el konulmuş. Müzeyle yetinmeyen Ruslar, parklardan bronz heykelleri, nehir kenarındaki bir bilimsel kütüphaneden kitapları ve Büyük Catherine'in sevgilisi Grigory Potemkin'in 200 yıllık ufalanan kemiklerini de kutuya koyup almışlar. Ukraynalı yetkililer, bir yandan kayıp olan bütün eserleri kayıt altına alıp envanterini çıkarmaya çalışırken bir yandan da bu eserlerin izini sürmeye çalışıyor. Bunun için The Art Loss Register gibi uluslararası sanat kuruluşlarıyla da çalışılıyor. Rusya tarafı ise eserlerin özgürleştirilip, koruma altına alındığını, çatışmalar sona erdiğinde eserlerin geri getirileceğini ifade ediyor. Uluslararası sanat uzmanları ise yağmanın, Nazilerin İkinci Dünya Savaşı'nda Avrupa'yı yağmalamasından bu yana en büyük kolektif sanat soygunu olabileceğini söylüyor (Gettleman ve Mykolyshyn, 2023).

BM'nin Kültürel Haklar Raportörü Alexandra Anttaki, savaşın sebeplerinden birinin Ukraynalıların belirgin bir kültürel kimliğe sahip olmaması olduğunu söylüyor (Holder, 2024). Anttaki'ye göre Rusya yalnızca Ukrayna topraklarını ele geçirmekle kalmayıp, Ukrayna'nın kültürel yaşamını da kademeli olarak yok etmeyi amaçlıyor.

Savaş bir taraftan bu şekilde yıkıcı bir yüzünü gösterirken diğer taraftan Ukrayna için milli bir uyanışa da sebep oldu. Rus egemenliğinde uzun yıllar kalan ve kendi dilini, kimliğini unutan Ukraynalılar yeni bir keşif sürecine girdi. Bu milliyetçi akımla, Ukrayna anlatıları, tarihi yeniden ele alınmaya başladı. Ukrayna Kutsal Sanatlarını Koruma Vakfı'nın yönetim kurulu üyesi Marha Holder'a (2023) göre çağdaş Ukrayna kültürü, şirden pop müziğe kadar altın çağını yaşıyor. Yani bir anlamda yok edilmeye çalışılan Ukrayna ulusal kimliği yeniden canlanmaya başladı.

Ukrayna tarafında ise Rus sanat ve kültürüne karşı yasaklayıcı önlemler alındı. Kiev Belediye Meclisi, 13 Temmuz'da aldığı kararla başkentte Rusça müziğin, performansların, konserlerin, sanat

albümlerinin, görsel-işitsel eserlerin ve diğer medyanın kamuya açık kullanımını yasakladı (Tril, 2023). Aynı gün SSCB veya Rusya ile bağlantılı 69 anıt, anıt ve dekoratif unsurun sökülmesi veya taşınması kararı alındı.

3.2. Senin Tarihi Eserin Benim Tarihi Eserim

Dünyada kültür ve sanat alanında yapılan hak ihlallerinden en önemlilerinden biri de tarihi eserler üzerinden yapılıyor. Özellikle savaş ve iç karışıklık yaşayan ülkelerin tarihi eserleri çalınıyor, müzeleri yağmalanıyor. Bu eylemler, devletler tarafından gerçekleştirildiği gibi, sanat tacirleri ve hırsızların da devreye girdiği operasyonlar yürütülüyor. Tarihi eser kaçakçıları, belli tarihi bölgeleri, uygarlık eserlerini takip ederek dünyaya yayılmış ağları sayesinde çaldıkları eserleri müzayedelerde satışa çıkartabiliyor hatta internet üzerinden bile satabiliyor. Bu tür kanunsuz işlerde sistemli ve organize hırsızlıklarla birlikte bireysel teşebbüslere de rastlanıyor. Aralık ayında Metropolitan Sanat Müzesi, 16 antik eserin Kamboçya ve Tayland'a iade edileceğini açıkladı (Barco, 2023). Çoğunlukla heykellerden oluşan eserler, uzun süren iç savaş ve huzursuzluk ortamında bu ülkelerden yağmalanmıştı. ABD Başsavcısı Damien Williams'a göre Güneydoğu Asya'dan dünyaya antika ticareti yapan bir ağ bulunmaktadır (Barco, 2023).

Kültürel mirasları en çok yağmalanan ülkelerden biri de Yemen. 2011 Arap Baharı'ndan sonra uzun yıllardır istikrarı sağlayamayan ülke, 2015 yılında başlayan Suudi Arabistan müdahaleleriyle daha da karışık bir hal aldı. Farklı kültürel ve dini yapıların yer aldığı ülke bu karmaşa içerisinde ekonomik ve sosyal sıkıntılarla boğuşuyor, milyonlarca insan açlık sınırında yaşıyor. Yaşam ile ölüm arasında gelip gidilen bu noktada tarihi eserleri yağmalanıyor, ülkeden kaçırılıyor. ABD ve Suudi Arabistan'ın etkin rol oynadığı bu eylemlerde Yemen'in kültürel mirası yok ediliyor. El Hudhud Arkeolojik Araştırmalar Merkezi verilerine göre geçen yıl, 1991-2022 yılları arasında Yemen'den yağmalanan 4.200'den fazla eserin farklı ülkelere (ABD, İngiltere, Fransa, Almanya, Hollanda ve İsrail'de) satışı yapılmış (Stolen,2023). Al-Quds Al-Arabi'de yayımlana bir habere göre ise Ekim ayında Yemen'den yağmalanan nadir ve antik tarihi

eserler, İsrail başkenti Tel Aviv’de bir müzayede de açık artırmayla satılmış.

Yemen’deki ne benzer yağmalar Irak, Mısır, Suriye, Ukrayna ve Filistin’de de yapıldı. Ayrıca savaş ortamı olan bu bölgelerde pek çok tarihi eser, camiler, klişeler, katedraller, evler, heykeller, müzeler, tapınaklar büyük zarar gördü, yıkıldı ve yağmalandı. Dünya mirasının çok değerli eserleri yok edildi, kayboldu.

3.3. Ülkemize İade Edilen Tarihi Eserler

UNESCO’nun “Kültürel Miras Kimliktir, Çalmayın” uyarısını dinlemeyen Batı, tarihi eser hırsızlıklarını ülkemizde de sürdürüyor. Medeniyetler beşiği ülkemiz, farklı dönemlere ait milyonlarca tarihi esere ev sahipliği yapıyor. Sanat tacirlerinin, simsarlarının yakından takip ettiği ülkemiz, tarihi eser kaçakçılarının gözdesi konumunda. TC Kültür ve Turizm Bakanlığı’nın başarılı çalışmaları sonunda 2023 yılında pek çok önemli tarihi eserimizin ülkemize geri dönmesi sağlandı. ABD, Hollanda, Bulgaristan, İsviçre, Almanya ve İtalya’dan geri alınan eserler, İstanbul Arkeoloji Müzeleri, Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Gaziantep Zeugma Mozaik Müzesi ve Kastamonu Müzesi koleksiyonlarına eklendi. Zorlu iade işlemleri sonrasında 2023 yılında bize ait olan 2 toprak kandil, 2940 adet sikke, 1 bronz kılıç, 1 Roma Dönemi Zeugma kökenli stel, 23 gümüş sikke, 1 mermer yazıt ve çeşitli tarihi eserler kültürel mirasımıza tekrar eklendi. Genel olarak kaçak kazı faaliyetleri sonucunda ele geçirilen ve yasal olmayan yollardan yurt dışına çıkarılan eserlerin Bakanlık tarafından sıkı takibi yapılmış, ilgili ülkelere tarihi eserlerle ilgili kanıt ve belgeler sunulmuş, ısrarlı iade talepleri iletilmiştir. Neticede çok olumlu sonuçlar alınmıştır. Bu süreçlerde UNESCO Kültür Varlıklarının Yasadışı İthal, İhraç ve Mülkiyet transferinin Önlenmesi için Alınacak Tedbirlere İlişkin Sözleşmesi’ne taraf olunması ve ülkeler arasında yapılan iade anlaşmalarının da payı büyüktür. Kültür Bakanlığımızın web sayfasından geçmişten bugüne iadesi yapılan eserlerin bir listesine ulaşmak ve eserler hakkında ayrıntılı bilgi ve görsellere ulaşmak mümkündür.

Tablo 1: 2023 YILINDA TÜRKİYE'YE YURTDIŞINDAN İADESİ YAPILAN ESERLER

ABD'den Gönüllü İade Alınan Pişmiş Toprak Kandiller (2 adet)
Bulgaristan'dan İadesi Sağlanan Sikkeler (2940 adet)
ABD'den İadesi Sağlanan Bronz Kılıç (1 Adet)
ABD'den İadesi Sağlanan Eserler (12 Adet)
İtalya'dan İadesi Sağlanan Roma Dönemi Zeugma Kökenli Stel (1 Adet)
Hollanda'dan Gönüllü İade Alınan Gümüş Sikkeler (23 Adet)
İsviçre'den İadesi Sağlanan Eserler (37 Adet)
Almanya'dan Gönüllü İade Alınan Mermer Yazıt (1 Adet)
Hollanda'dan Gönüllü İade Alınan Mermer Yazıt (1 Adet)

4. Haksızlıklar Karşısında Sanatçılar Susmalı (!)

4.1. Filistin'i Savunmak Yasak...

Hamas'ın 7 Ekim'de İsrail'e yönelik saldırıları ve İsrail'in Gazze'deki askeri müdahalesinin ardından yaşananlar, insan hakları ihlalinin ötesine geçerek yaşama hakkını elinden alma, insanlık onurunu da ayaklar altına alma boyutuna ulaştı. Binlerce çocuk, kadın ve yaşlının öldüğü dehşet verici olaylar karşısında sessiz kalan ülke liderleri, insani yardımlar için de çok yavaş davranmıştır. Batı'nın kendi ülkelerindeki en ufak bir saldırı girişiminde yer yerinden oynarken insan, doğa, hayvan her şeyin yok edildiği Gazze karşısındaki sessizliği, insan hakları, özgürlük, barış, insanca yaşama gibi Batı medeniyetinin öve öve bitiremediği özelliklerinin tek taraflı işleyen bir mekanizmaya bağlı olduğunu ortaya koymuştur. Başka bir ifadeyle Batı gerçek yüzünü göstermiştir. Ancak Filistin'deki zulüm devam ederken dünyanın farklı ülkelerinden sanatçılar, soykırıma karşı seslerini duyurmaya çalışmış, Filistinlilerin sesi olan sanatçılar, kitlelerin uyanmasını sağlamıştır.

Ancak bir tarafta kültür ve sanat insanlarının Filistin için insanca mücadeleleri varken diğer tarafta (daha doğrusu onların karşısında) bu gönüllü insanları baskı altına almaya çalışan iktidarlar, sanat kurumları, işverenler vardır. İsrail'in saldırılarını meşru müdafaa gören bu

zihniyet, kültür ve sanat insanlarını sindirmeye çalışmaktadır. Örneğin Lisson Gallery Ai Weiwei'nin Londra'daki sergisini ertelemiş, Hasan Abdulrazzak'ın Filistinli bir aktörün hayatını konu alan *And Here I Am* adlı oyunu Paris'te sahneleyememiştir. Özellikle hayatlarını kazandıkları işleri üzerinden yapılan baskılar, sanatçıların yaşamlarına ambargo koyulmasına neden olduğu gibi üretimlerine de engel olmaktadır. Avrupa'da Almanya başta olmak üzere, İngiltere, Fransa, İsveç gibi ülkelerde, Amerika'da İsrail'i eleştiren sanatçılar zor günler geçirmektedir.

4.2. Almanya: “Soykırımı Soykırım Demeyelim”

Filistin-İsrail ikileminde kalan ülkelerin başında Almanya geliyor. Almanya'nın Yahudilerle yaşadığı vahim tecrübe sonraki yıllardaki bütün devlet politikalarını etkilemiş durumda. Yıllardır devam eden Yahudilere karşı söylem ve eylemlerin antisemitist olarak suçlanması ve susturulmaya çalışılması, Gazze'de yaşanan olaylar sonrası daha da arttı. 2023 yılında kültür, sanat ve sinema alanında hem Alman iktidarı tarafından hem de çeşitli özel kuruluşlar tarafından Filistin mücadelesi görmezden gelinerek Hamas ön plana çıkartılıp İsrail savunulmaya çalışıldı. 2023 yılında gerçekleşen bu olumsuz olaylara bir göz atalım.

- Essen'deki Folkwang Müzesi, Haitili küratör Anais Duplan'ın 13 Kasım'daki “Afrofuturizm” sergisini son dakikada iptal etti. Serginin iptal edilmesinin sebebi ise Duplan'ın Instagram hesabından İsrail'in Gazze'ye yönelik misillemesini bir soykırım olarak nitelemesi (Hauenstein, 2023). Bu olaydan bir hafta sonra ise başka bir sergi iptali gelecek yıl Almanya'nın üç şehrinde (Mannheim, Ludwigshafen ve Heidelberg) gerçekleştirilmesi planlanan çağdaş bir fotoğraf sergisi olan “*Bienal für Aktuelle Fotografie*”nin başına geldi. Serginin baş küratörlerinden birinin Gazze'deki olaylar ve soykırım arasında ilişki kurarak paylaşım yapması iptalin sebebi olarak gösterildi.

- Saarland Müzesi, sanatçı Candice Breitz'in planlanan kişisel sergisine izin vermedi. Sanatçının devlet destekli başka bir kurum tarafından da sergi daveti iptal edildi. Konuyla ilgili olarak yaptığı açıklamada hızla geçmişe doğru kaydıklarını ifade eden Breitz, Alman kurumlarının, ana akım devlet anlatılarıyla uyumlu ve çok fazla

eleştirel soru sormayan kültür çalışanlarına giderek daha fazla öncelik verdiklerini söyledi (Hauenstein, 2023).

• Ülkenin en büyük, dünyanın en önemli çağdaş sanat sergilerinden biri olan Documenta da aynı krizle sarsıldı. 1955 yılından beri Almanya'nın Kassel kentinde her beş yılda bir gerçekleşen Documenta'nın seçim komitesinin tamamı istifa etti (Çete, 2023). Serginin gelecek edisyonunun sanat yönetmenini seçmekle sorumlu olan komite, istifa etmek zorunda kalan komite üyesi Ranjit Hoskote'ye yapılan haksız eleştiri ve baskılardan dolayı istifa ettiler. Hoskote, "Boycott, Divestment, and Sanctions" (Boykot, Tecrit ve Yaptırımlar) hareketine ait 2019 tarihli bir mektubu imzalamasından dolayı Documenta'dan ayrılmak zorunda kalmıştı. Hindistan'daki Hindu milliyetçiliğini Siyonizm ile kıyaslayan mektubun Gazze olayları sonrası tekrar gündeme gelmesi oldukça manidardı. Bir üyenin daha istifasının ardından kalan dört üye (Simon Njami, Gong Yan, Kathrin Rhomberg ve María Inés Rodríguez) Almanya'nın açık bir fikir alışverişi içinde hak edilen incelikli sanatsal yaklaşımların geliştirilmesi için uygun bir yer olmadığı gerekçesiyle komite üyeliklerinden ayrıldılar. 2022 yılında düzenlenen Documenta 15'te de antisemitizm tartışmaları yaşanmıştı. Endonezyalı Taring Padi'nin "Halkın Adaleti" eseri sergiden çıkarılmıştı (Ataş, 2022). Endonezya'da, 1967-1998 arası ülkeyi yöneten eski General Suharto dönemi kurbanlarını anmak için tasarlanmış olan tablo, antisemitist bulunan içeriğinden dolayı sert eleştiriler almıştı. Alman Kültür Bakanı Claudia Roth, Documenta'dan devlet desteğini çekecekleri tehdidinde bulunmuştu.

• Edebiyat alanında yaşanan başka bir olumsuz gelişme ise 1949 yılından beri düzenlenen dünyanın en büyük kitap fuarı olan Frankfurt Kitap Fuarı'nda gerçekleşti. Filistinli yazar Adania Shibli'nin ödül töreni, Filistin-İsrail savaşı nedeniyle ertelendi.

• Berlin Senatosu, şehirdeki önemli kültür merkezlerinden biri olan Oyouun'un fonunu, antisemitizm her türlü gizli desteğine karşı çıktıklarından dolayı Kasım 2023'te kesti. Konuyla ilgili olarak yargıya başvuran Oyouun, bütçe ihtiyacı için kitlesel fonlama kampanyası başlattı. İlk beş gün içinde 72.000 Euro toplandı (Hauenstein, 2023).

Almanya'nın kimliğini oluşturduğu ve siyasetini kurduğu zemin hatırlamak istemediği ve pişmanlık duyduğu Yahudi soykırımına dayanıyor. Tarihsel sorumluluk üzerine her türlü İsrail karşıtı düşünceyi günah çıkarma şeklinde antisemitist olarak algılamaya meyilli olan yapı, Yahudilerin tepkisinden önce harekete geçiyor. Soykırımın oynadığı merkezi rol, çoğu zaman İsrail'i eleştirmek ile Yahudi düşmanlığı ve nefretinin karıştırılmasına neden oluyor. Bu yüzden de toptancı bir yaklaşımla her zaman Yahudi/İsrail tarafgirliği altında tavır alınıyor. İsrail'i destekleyerek soykırımın kefareti ödemesine yönelik iyi niyetli girişimlerden türetilen soyut bir İsrail yanlısı politika, İsrail yanlısı söylemin çoğulcu bir tartışma ve münazaranın önüne geçmesine yol açıyor (Hickley, 2023). Yahudiler ise her daim geçmişle hesaplaşmak ve yüzleşmek zorunda kalan Almanların bu zaafından faydalanıyor. Dünyadaki soykırım endüstrisi de bu sürece katılınca ötekileştirilmek istenen her millet, her din, her grup kolayca antisemitizmle suçlanarak saf dışı bırakılabiliyor. Almanya'daki bu durum neticesinde sanatçılar da görüşlerini, düşüncelerini rahatça dile getirmekten çekiniyor. Oluşturulan korku atmosferinde otosansür uygulanmaya başlanıyor ve düşünceler dile getirilmediği gibi böyle içeriklere sahip sanat eserleri de üretilemiyor. Bu noktada sanatçılar üzerindeki ekonomik baskılar, eserlerini sergileyecek yer bulmama korkusu, dışlanma, nefret söylemleri büyük etki yapıyor.

Almanya'da devlet, sanatçıları ve kurumları fonlayarak kültür ve sanat alanını domine ediyor. Kültür ve sanat ortamında devletin büyük gücü, sanatçılar ve sanat kurumları için caydırıcı rol oynuyor. Hanno Hauenstein (2023), artnet'te yazdığı makalede sanata güçlü desteğiyle tanınan Almanya'nın hem ülke içinde hem de ülke dışında, müzelere, tiyatrolara, kültür değişim programlarına ve sanatçılara milyarlarca yatırım yaptığını ifade ediyor. Örneğin 2020'de kültür ve sanat alanının finansmanının toplamı 14,5 milyar Euro'ya (15,5 milyar dolar) ulaşmış. Sadece başkent Berlin için kültür ve sanat bağlamında 2024 yılında önerilen bütçe 1 milyar Euro (1,1 milyar dolar) civarındaydı. Bu rakam, İngiltere'nin tamamı için sağlanan kültür ve sanat kamu finansmanından daha fazladır. Dolayısıyla büyük kaynağın devlet tarafından aktarılması ve etkinliklerin bu anlamda yönlendirilmesi, devletin resmi görüşü ve siyasi politikası dışında söylem ve eylemlerde

bulunmayı çok zorlaştırmaktadır. Bu durumun ekonomik krizler, yükselen mülteci krizi, savaşlar ve özellikle Filistin-İsrail gibi tetikleyici olaylar nedeniyle daha zorlaşacağı ve temel hak ve özgürlükler noktasında daralmalar yaşanacağı öngörülmektedir. Böyle karamsar bir tablo içinde Almanya’da özgürlük, insan hakları ve barış adına duruş sergileyen sanatçılar da var. Almanya’yı boykot eden, her şeye rağmen düşüncelerini dile getiren sanatçılar, olumlu tepkiler de alıyor. Bu eylemlerden bazılarını şöyle sıralayabiliriz (Hickley, 2023):

- Lübnanlı deneysel müzisyen Sharif Sehnaoui ve müzisyen Khyam Allami gelen davetleri reddedeceklerini ve Almanya tarafından finanse edilen kültürel projeleri boykot edeceklerini açıkladılar.

- Kasım ayında Hintli yazar Suchitra Vijayan, Almanya'nın davetini reddetti ve “Filistin’de olup bitenler” nedeniyle Almanya’ya boykot ilan etti.

- Candice Breitz, yaşananlar olaylar karşısında 10 Kasım’da Berlin’de yazar Deborah Feldman ve sanatçı-araştırmacı Eyal Weizman katıldığı “Hala Konuşmamız Gerekliyor” etkinliği düzenledi.

- Süddeutsche Zeitung, Berlinli müzisyen Nicolás Jaar’ın Instagram’da yaptığı (Beyaz Saray’ın Hamas katliamıyla ilgili açıklamasını eleştiren) bir yorumu “ Hamas yanlısı” olarak kamuoyuna sundu ancak Jaar’ın yasal işlem tehdidinde bulunmasından sonra gazete yorumunu düzeltti. (Hauenstein, 2023)

Ötekileştirilmeye yönelik endişelerin arttığı, özgürlüğün korunmasının ön plana çıktığı bu dönemde Almanya Sanat Akademisi, çeşitli sergilerin iptal edilmesinin ardından önemli açıklamalarda bulundu. Ülkedeki gergin siyasi ortamın “demokratik bir ülke için kabul edilemez olan sivil özgürlüklerin ihlallerine” yol açabileceğini vurgulayan Almanya Sanat Akademisi, sanatçıların siyasi açıklamalarına dayanarak aceleyle çizilen kırmızı çizgilere karşı daha dikkatli olunması gerektiğini söyledi (Hickley, 2023).

4.3. Amerika’daki Filistin Baskısı

Amerika Birleşik Devletleri’nde antisemitizm adı altında sürdürülen yasaklamalar daha uç boyutlardadır. Filistin’i savunmayı bırakın İsrail’e açıkça destek verilmemesi, Filistin olayları dile getirilirken

antisemitizmin kınanmaması ciddi baskı, işten çıkarma, desteklerin kesilmesi, gösterimlerin, sergilerin engellenmesi gibi çeşitli yasaklara yol açabilmektedir. Bir sivil haklar grubu olan Filistin Hukuku verilerine göre 2023 yılının Ekim ayının iki haftasında Filistinli hak savunucularına karşı 260'tan fazla "baskı olayına" müdahale edilmiştir. Bu rakam geçen yılın tamamından daha fazladır (The Palestine, 2023). Yine Kâr amacı gütmeyen bir sivil haklar kuruluşu olan Amerikan-İslam İlişkileri Konseyi (Cair), 7 Ekim ile 24 Ekim 2023 tarihleri arasında 774 şikâyet aldığını açıklamıştır. Özellikle diğer sektörlerle göre çok daha görünür konumda olan medya, kültür, sinema ve sanat çalışanları hedef tahtasında yer almaktadır. Pek çok müzisyen, şarkıcı, sinemacı sosyal medya hesaplarındaki Filistin'i destekleyen, çocukların ölmesine, barışa dair açıklamalarından dolayı çeşitli suçlamalarla tehdit edilmiş ve özür dilemek zorunda bırakılmıştır. Terörist suçlamaları, yasaklamalar, tehdit ve adli soruşturmalarda devam eden süreçlerde sanatçıların sessiz kalmaları ve kamuoyuna bu konularda açıklama yapmamaları istenmiştir. İsrail yanlısı lobi gruplarının çok hızlı hareket ederek kamuoyu oluşturduğu, güç odaklarını ve nüfuzlu kişileri, devlet kurumlarını harekete geçirdiği görülmüştür. Bu süreçte Filistin için yükselen sesler kısılmaya çalışılmıştır.

Kamuoyunda dikkat çeken olaylardan biri David Velasco'nun 18 yıldır çalıştığı çağdaş sanatın en etkili ve saygın dergilerinden biri olan Artforum'dan kovulmasıyla yaşanmıştır (The Palestine, 2023). Artforum'dan 19 Ekim'de Filistin'i destekleyen ve binlerce sanatçı, akademisyen ve kültür çalışanı tarafından imzalı açık mektup yüzünden kovulan Velasco'ya destek için Artforum'un dört editörü de istifa etmiştir. Dünyanın dört bir yanından sanatçı ve yazarlar artık Artforum dergisiyle çalışmayacaklarını açıklamışlardır (Solmaz, 2023).

Benzer yaklaşımlar Hollywood cephesinde de sergilenmiştir. Meksikalı oyuncu Melissa Barrera Instagram hesabından Filistin'i destekleyici paylaşımlar yapınca Çığlık 7'nin (Scream 7) oyuncu kadrosundan çıkartılmıştır. Tepeler (In The Heights 2021) filmiyle ünlünen Barrera, korku serisine altıncı filmde dâhil olmuştu. Oysaki Barrero sadece gerçekleri söylemişti (Filistin'e, 2023): "Gazze'ye toplama kampı gibi davranılıyor. Herkesi bir araya toplamak, gidecek

yer yok, elektrik yok, su yok... İnsanlar tarihimizden hiçbir şey öğrenmedi. Ve tıpkı tarihlerimiz gibi, hala sessizce tüm olanları izliyorlar. Şu anda da soykırım ve etnik temizlik yaşanıyor ancak kimse bir şey yapmıyor.” Kült korku filminin yapımcı şirketi Spyglass ise bu paylaşımları nefret söylemine bağlayarak yanlış atıf ve çarpıtmalarla antisemitizme veya soykırıma, etnik temizliğe, Holokost'un çarpıtılmasına sıfır toleransları oldukları şeklinde bir açıklama yapmıştır. Konuya ilişkin Variety dergisine yapımcı şirketi sözcüsü tarafından yapılan açıklamada Barrera'nın Filistin davasına verdiği destek nedeniyle değil, sosyal medya paylaşımlarının antisemitik değerlendirilmesi nedeniyle kadrodan çıkarıldığını ifade etmiştir (Çığlık, 2023). Olayların ardından Netflix'te yayınlanan popüler dizi Wednesday'ın başrol oyuncusu Jenna Ortega da Çığlık 7 filminden ayrıldığını söylemiştir. Bu ayrılığın da Barrera'nın kovulmasına tepki olarak gerçekleştiği iddia edilmiştir. Zira Ortega'da geçmişte Filistin'le ilgili olarak destek mesajları paylaşmıştı.

Oscar'lı oyuncu Susan Sarandon İsrail'in Filistin'e karşı düzenlediği saldırılarına tepki gösterdiği için Hollywood'un en prestijli menajerlik şirketlerinden biri olan United Talent Agency (UTA) ile anlaşmazlığa düşmüş ve yollarını ayırma kararı almak zorunda kalmıştır. Sarandon, New York'ta Filistin'i destekleyen mitinge katılmış ve “Bu dönemde Yahudi olmaktan korkan ve bu ülkede Müslüman olmanın nasıl bir his olduğunu tatmaya başlayan pek çok insan var.” şeklinde bir açıklama yapmıştı.

Antisemitist suçlamasıyla işinden olan başka bir isim ise menajerlik ajansı CAA'nın Film Departmanı Ortak Başkanı Maha Dakhil idi (Filistin'e, 2023b) Sosyal medya hesabından “Soykırıma tanık olmaktan daha yürek parçalayıcı ne olabilir? Soykırımın inkârına tanık olmak.” ifadelerini paylaşan Dakhil görevinden alındı. Ancak Ajansın ünlü oyuncularından Tom Crusie'un araya girmesiyle Dakhil başka bir pozisyonda ajansa geri döndü.

Aslında bu tür olaylar Amerika'da uzun yıllardır yaşanıyor. Palestine Legal tarafından 2015 yılında hazırlanan “İfade Özgürlüğünün Filistin İstisnası: ABD'de Saldırı Altındaki Bir Hareket” başlıklı raporu Amerika'daki vahim durumun yıllardır süregeldiğinin

bir kanıtı. Raporda “Akademik ve Kültürel Etkinliklerin İptali ve Değişiklikleri” başlığı altında sanatsal ve kültürel aktiviteleri yasaklandığına şöyle vurgu yapılıyor: “Kampüs derslerinden topluluk tartışmalarına, sanat ve film sergilerine kadar, İsrail politikasını eleştiren halka açık etkinlikler sıklıkla saldırıya uğramakta ve organizatörleri programları iptal etmeye, başka bir yere taşımaya veya önemli ölçüde değiştirmeye zorlamaktadır.” (Filistin,2024) O günden bugüne geçen yıllar içinde “Filistinlileri İstisna” gören ötekileştirici pek çok eyleme, söyleme imza atılmıştır. Bugün artık insan haklarını ihlal eden bu yaklaşım çok daha görünür hale gelmiştir.

Bu olumsuzluklara rağmen Amerikalı sanatçılar, ünlü isimler, Filistin’e desteklerini göstermeye devam etmiştir. Ünlü Kanadalı sanatçı Weekdn, Gazze’ye 2,5 milyon dolar yardımda bulunacağını açıklamıştır. Asıl adı Abel Makkonen Tesfaye olan Kanadalı şarkıcı Birleşmiş Milletler Dünya Gıda Programı’na (WFP) destek vermiştir. WFP’den yapılan açıklamada bu yardımın yaklaşık 4 milyon gıda paketine tekabül ettiği ve 173 bin Filistinliye iki haftalık gıda tedariki sağlayacağı kaydedilmiştir.

Mısır asıllı ABD’li komedyen Ramy Youssef’te İsrail’in saldırılarına sessiz kalmayan isimlerden oldu. Youssef, iki gösterisinin gelirlerini Gazze’ye insani yardım sağlanması için “Amerikan Yakın Doğu Mülteci Yardımı (ANERA)” adlı sivil toplum kuruluşuna bağışlayacağını açıklamıştı (Asan, 2023). Youssef’in Brooklyn’deki gösterilerine ABD’li şarkıcılar Selena Gomez ve Taylor Swift ile birlikte oyuncular Cara Delevingne, Anna Taylor Joy ve Zoe Kravitz de katıldı. Ayrıca Gomez’in kurucusu olduğu kozmetik markası “Rare Beauty” Instagram hesabından, Gazze için bağış yapacağını duyurmuştu.

Ünlü oyuncu ve rapçi Riz Ahmed, sosyal medya hesabından Gazze’de sivillere ve hayati altyapılara yönelik gelişigüzel saldırılara, gıda, su ve elektrik tedarikinin engellenmesine son verilmesi çağrısında bulundu (Yıldız ve Akgün, 2023). İsrail’in ahlaken savunulamaz savaş suçu işlediğinin altını çizen Ahmed, “her şey için çok geç olmadan şimdi kendimizi Gazze halkının yerine koymalıyız.” diyerek Filistin’e destek çağrısı yaptı. “...Gazze’de yarısı çocuk olan sivillerin vakti

tükenirken yüzümüzü çevirmemiz isteniyor. İnsanlığın yanındaysak sesimizi yükseltmeli ve masum canların ölmesini önlemeliyiz.” Ahmed, Filistin'e yardımda bulunmak için internet sitesi linklerini, farklı fikirlerden barışı savunan uzmanların analizlerini ve savaş bölgesindeki sivillerin sesini sosyal medya hesabına taşıyacağını söyledi.

Oyuncu Jennifer Garner, Güney Koreli müzisyen Choi Si-won, Avusturyalı oyuncu ve yapımcı Reshad Strik, ABD'li oyuncu Mark Ruffalo, müzisyen Della Miles, oyuncu ve komedyen Aasif Mandvi, oyuncu John Cusack sosyal medya hesaplarından acil yardım çağrısı yaparak bu haksız mücadelenin bir an önce sona ermesini, çocukların ölümüne dur denilmesini, bölgeye yardımların ulaştırılmasını içeren Filistin'e destek mesajları paylaştılar.

Aralarında Susan Sarandon, Joaquin Phoenix, Andrew Garfield, America Ferrera, Channing Tatum, Dua Lipa, Jessica Chastain, Macklemore, Mark Ruffalo, Cate Blanchett, Jon Stewart, Kristen Stewart, Mahershala Ali ve Riz Ahmed gibi ünlü isimlerin de bulunduğu 55 sanatçı ve aktivist, 21 Ekim tarihinde ABD Başkanı Joe Biden'a İsrail ve Filistin arasında ateşkes çağrısı yapmasını istedikleri bir mektup göndermişti (Pala, 2023).

Dünyanın en güçlü ülkeleri sessizce yapılan soykırımı izlerken ünlü oyuncu, müzisyen ve komedyenlerin seslerini yükseltmeleri başta Amerika olmak üzere diğer ülke vatandaşlarının da konuya eğilmelerine yol açtı. Hamas'ın saldırıları üzerinden mazlum Filistin halkının suçlandığı, görmezden gelindiği, ölümlerin kanıksandığı bir ortamda bu paylaşımlar çok önemliydi. Zira bu sanatçıların milyonlarca takipçisi, hayranları var. Toplumu etkileyen, yön veren, kanaat önderi gibi etkisi olan, faaliyet gösteren sanatçılar, kitleleri harekete geçirmek için çok önemli bir işleve sahipler. Böylece siyasi erkler baskı altına alınırken, halkın protesto, miting ve sosyal medya araçlarında yaptıkları paylaşım, eleştiri ve ürettikleri içerikler konunun gündemde kalmasını sağlıyor. Ayrıca açlık, susuzluk, sağlıklı olmayan koşullarda yaşam mücadelesi veren Filistinliler için gerekli acil yardımların toplanması noktasında da hayatı rol oynuyorlar. Yine geleneksel medyanın devlet görüşü bağlamında hazırlanan yapılandırılmış haber ve bilgileri dışında

gerçek, doğru haber ve bilgilerin dünyaya ulaştırılmasında sanatçıların sosyal medya hesaplarının büyük rolü var. Sudaki tetikleyici ilk dalga ile birlikte etki yayılabildiği kadar yayılıyor. Dalgaların sayısının artması güçlü kayadan kopartılan parça gibi Filistin halkı için zorlu mücadelelerinde büyük destek olacağı aşikâr. Sanatın ve kültürlerin birleştirici özelliğinde insani değerleri hatırlatan sanatçılar, topluma, insanlığa karşı vazifelerini yaparak sanatın toplum için nasıl bir işlev gördüğünü, ne tür ihtiyaçlara da cevap verebildiğini göstermiş oluyorlar.

4.4. Sanatçılar Tek Vücut

İsrail'e yönelik Avrupa'daki en etkili eylemlerden birine bir mektup etrafında bir araya gelen sanatçılar imza attı. İngiltere'de aralarında Akademi Ödüllü İngiliz aktris Olivia Colman ile birlikte Deborah Frances-White, Kamila Shamsie, Marina Warner, Lara Pawson, Abbie Spallen, Camilla Whitehill, Daisy Lafarge, Malika Booker ve Emily Berry gibi ünlü şair ve yazarın bulunduğu 1.300'den fazla sanatçı, sanat ve kültür sektörüne yönelik baskılara karşı bir mektup yazdı (Solmaz, 2023). Batı'daki kültür kurumlarını "Filistinlilerin seslerini ve bakış açılarını bastırmak, susturmak ve damgalamakla" suçlayan sanatçılar, Filistin'e karşı çifte standart uygulandığını beyan ettiler: "Acımasız baskıyla karşı karşıya kalan diğer halklara kolaylıkla sunulan dayanışma ifadelerinin Filistinlilere uygulanmamasını derinden rahatsız edici ve açıkçası rahatsız edici bir çifte standardın göstergesi olarak görüyoruz."

Mektupta, böyle bir tutarsızlığın "ağır insan hakları ihlallerine" yol açacağı ve önyargı konusunda ciddi soruları gündeme getireceğinin altı çizildi. Batı'nın aynı zamanda Filistin'e destek olmadığı gibi destek olanları kişi ve kurumlarında baskı altına alındığının, susturulduğu vurgulandı: "Batı ülkelerindeki pek çok kültür kurumu, şiddete son verilmesi yönündeki çağrılarımızı desteklemek şöyle dursun, Filistinlilerin seslerini ve bakış açılarını sistematik olarak bastırıyor, susturuyor ve damgalıyor. Bu, Filistinlilerle dayanışma içinde olan sanatçıların ve sanat emekçilerinin geçim kaynaklarının hedef alınması ve tehdit edilmesinin yanı sıra gösterilerin, gösterimlerin, söyleşilerin, sergilerin ve kitap tanıtımlarının iptal edilmesini de içeriyor."

5. Sinemanın Mabedinde Büyük Direniş

2023 yılının en önemli kültür ve sanat olaylarından biri Amerika medya ve sinema sektöründe yaşanan grevdi. Özellikle bu sektörlerde çok sık rastlanmayan bu hak arayışı, çok ses getirdi ve bütün dünyaya örgütlü hak arayışı için örnek bir olay oldu. Amerikan medya ve sinema endüstrisindeki emek sömürsünü, hak ihlallerini gözler önüne seren grev, dijitalleşme ile yapısını değiştiren medya ve sinema sektörüne yeni düzenlemeler getirdi.

Amerikan Yazarları Birliği'ne (Writers Guild of America-WGA) bağlı 11.500 yazar ve senaristin katıldığı grevle başlayan süreç Beyazperde Aktörleri Derneği (SAG) ve Amerikan Televizyon ve Radyo Sanatçıları Birliği'nin de (AFTRA) katılımıyla bütün sektöre yayıldı. WGA'nın 2 Mayıs'ta başladığı greve SAG ve AFTRA 14 Temmuz'da greve katıldı. Böylece Hollywood'ta 63 yıl sonra ilk kez hem senaristler hem de oyuncular aynı anda greve çıktı.

Yazar ve oyuncu birlikleri, maaşlarda artış, iş güvencesi, çalışma koşullarının iyileştirilmesi, dijital platformlarla birlikte artan üretimlerden daha fazla pay ve Yapay Zekâ'nın (YZ) sektörde kullanımıyla ilgili sınırlandırmalar talep ediyorlardı. WGA'nın Mart ayında hazırladığı rapora göre bir TV yazar-yapımcısının maaşı son 10 yılda yüzde 4 düşmüştü (Ertuna, 2023).

Grev yaz ve güz ayları boyunca Hollywood'u durma noktasına getirdi, yapımcıları büyük zarar uğrattı. Pek çok film sete çıkamazken, vizyon ve yapım tarihleri ertelendi. Diziler durdu, şov programları yapılamadı. Grevin etkisini örneklerle şu şekilde açıklayabiliriz:

- Kısa dönem için ilk olarak ABD'nin en büyük talk show programları olan The Late Show with Stephen Colbert, Jimmy Kimmel Live!, The Tonight Show Starring Jimmy Fallon, Late Night With Seth Meyers ve The Daily Show gibi programların yeni bölümleri ekrana gelmedi. Ekranlarda sadece eski bölümler tekrar yayınlandı (Stedman, 2023).

- “Damızlık Kızın Öyküsü”nün yeni sezonu ve “Game of Thrones” spin-off'u “A Knight of the Seven Kingdoms: The Hedge Knight”ın çekimleri durdu.

- Netflix'in "Stranger Things", "Big Mouth" ve "Unstable" gibi popüler dizilerinin yeni sezon çekimlerinin ertelendi.
- Marvel'ın "Blade" filminin prodüksiyon çalışmalarına ara verildi.
- Emmy Ödülleri dört ay ertelendi.

Disney, Netflix ve Warner Bros. Discovery gibi büyük yapım şirketlerinin yer aldığı Hollywood yapım stüdyolarının çok büyük kısmını temsil eden Sinema ve Televizyon Yapımcıları Birliği'ne (Alliance of Motion Picture and Television Producers-AMPTP) karşı verilen mücadele WGA'nın son 35 yıldaki en uzun grevi oldu. Birlikler ve büyük yapım şirketlerinin uzlaşmaya varması sonucu 27 Eylül'de sona eren Senaristler Grevi, 148; 9 Kasım'da sona eren Oyuncular Grevi ise 118 gün sürdü. Grevlerin Güney Kaliforniya ekonomisine 6,5 milyar dolardan fazla kayba neden olduğu ve eğlence sektöründe 45.000 işe mal olduğu tahmin ediliyor

5 aylık mücadelenin odak noktalarından biri de YZ idi. Müzakerelerin ardından Hollywood stüdyolarıyla anlaşmaya varan WGA, YZ'nin senaryo yazmak için kullanımının yasaklanması ve yazarların eserlerinin YZ eğitiminde kullanılmaması gibi pek çok kazanım elde etti. WGA, YZ'nin yaratıcı meslekler için varoluşsal bir tehdit oluşturduğunu ifade ediyordu. Anlaşmayla yapımcıların senaryo veya herhangi bir metin üretimi için YZ kullanmalarının önüne geçildi. 3 yıllık anlaşmayla televizyon yapımlarındaki senaryo ekibinde yer alacak minimum yazar sayısının artırılması, tazminat haklarında iyileştirmeler, ücret artışları gibi grevi başlatan sorunlara çözümler üretildi.

SAG ve AFTRA ise değeri bir milyar doları aşan bir sözleşmeyle istediklerini elde etti. Asgari ücretin yanı sıra oyuncuların kişilik ve maddi haklarının YZ'ye karşı korunması, oyuncuların yer aldığı yapımların streaming platformlarında yayınlanmasından kazandıkları bonuslarda artış, emeklilik ve sağlık sigorta primlerinde artış, figüran maaşlarında artış gibi kazanımlar elde edildi.

6. Yapay Zekâda Telif Sorunu

Pek çok sektörü etkilemeye başlayan YZ, aynı zamanda pek çok sorunu da beraberinde getiriyor. İstihdamı daralttığı, mesleklerin

kaybolmasına neden olduğu, etik sorunlar ortaya çıkardığı gibi en sık karşımıza çıkan temel sorunlardan birisi ise telif sorunu. 2023 yılında önemli bir hak konusu olan telif üzerinde çok tartışmalar yaşandı. Bu bağlamda telif sorunu iki açıdan ele alınmalı. Birincisi YZ'nin eğitim süreciyle ilgili olarak; ikincisi ise YZ'nin üretim süreciyle ilgili olarak. YZ eğitilirken mevcut verilerden, kaynaklardan, eserlerden ve kitaplardan yararlanmaktadır. İnternet ortamında yer alan bütün kaynakların izinsiz kullanımı hak ihlallerine yol açmaktadır. Diğer taraftan YZ'nin daha işlevsel ve üst düzey çalışabilmesi için üretim yapacağı alanla ilgili çok sayıda kaliteli bilgiye ihtiyacı vardır yani ne kadar çok fazla kaliteli bilgi, her şeye erişim, o kadar kaliteli ve istenilen düzeyde çıktı/üretim demektir. Bu süreçte kullanılan materyallerin hepsine birden telif ödemek çok ciddi maliyet getireceği gibi hangisine ne kadar ödenecek sorusu da ciddi bir sorun oluşturmaktadır. Diğer taraftan kullanılan materyal sahiplerine telif ödenmemesi de emek sömürüsü, haksız bir kazanç anlamına gelmektedir. Örneğin New York Times, OpenAI ve Microsoft'a, ürünlerini oluşturmak için çalışmalarını "yasadışı kullanmakla" suçlayarak dava açtı (Milmo, 2024). YZ şirketlerine karşı, kültür ve sanat alanında da çeşitli davalar açıldı. The Guardian'daki bir makalesinde gazetenin Küresel Editörü Dan Milmo açılan önemli davaları şöyle özetledi (Milmo, 2024):

- John Grisham, Jodi Picoult ve George RR Martin gibi ünlü yazarlarında aralarında bulunduğu 17 yazar, Eylül ayında OpenAI'ye "kitlesel ölçekte sistematik hırsızlık" suçlamasında bulundu ve konuyu yargıya taşıdı.

- Dünyanın en büyük fotoğraf kütüphanelerinden birine sahip olan Getty Images, Stable Diffusion'ın yaratıcısı Stability AI'ye, ABD, İngiltere ve Galler'de telif hakkı ihlalleri iddiasıyla dava açtı.

- ABD'de, aralarında Universal Music'in de bulunduğu bir grup müzik yayıncısı, Claude chatbot'un arkasındaki Amazon destekli şirket Anthropic'i, modelini eğitmek için "sayısız" telif hakkıyla korunan şarkı sözlerini kötüye kullanmakla suçlayarak dava açtı.

- Temmuz ayında komedyen Sarah Silverman eserlerinin OpenAI ve Meta tarafından izinsiz bir şekilde kullanıldığını öne sürdü (Denli, 2024).

- Yine temmuz ayında yazar Mona Awad ve Paul Tremblay, ChatGPT'nin telif hakkıyla korunan eserleri üzerinden eğitildiğini iddia ederek OpenAI'ya dava açtı.

- Ocak 2023'te açılan bir davada davacılar, Stability AI, Midjourney ve DeviantArt'ın metin girdisinden görsel üreten YZ modellerini, eserleri üzerinden eğittiğini ve eserlerinin türevlerini ürettiğini iddia etmişti.

Eserlerinin izinsiz kullanılmasından rahatsız olan 8 bin 500'i aşkın Yazarlar Birliği üyesi Temmuz ayında bir açık mektup yayımladı (Denli, 2024). Aralarında Margaret Atwood, Dan Brown ve Jodi Picoult gibi isimlerin de bulunduğu yazarlar, Open AI, Google ve Microsoft gibi YZ devlerine, ChatGPT ve Bard gibi üretken YZ uygulamalarının eğitiminde edebi eserlerin izinsiz kullanımının durdurulması için çağrıda bulundu ve YZ sistemlerini beslemek için toplanan verilerden dolayı tazminat talebinde bulundu.

Open AI, açılan davalar hakkındaki açıklamaları ise YZ'nin telif konularındaki çaresizliğini rotaya koyuyor. Eğitim materyallerini telif hakkı olmayan kitaplar ve çizimlerle sınırlamanın yetersiz YZ sistemleri üreteceğini söyleyen OpenAI, günümüzde telif hakkı, blog gönderileri, fotoğraflar, forum gönderileri, yazılım kodu parçaları ve hükümet belgeleri dâhil olmak üzere neredeyse her türlü insan ifadesini kapsadığından, bugünün YZ modellerini telif hakkıyla korunan materyaller kullanmadan eğitmenin imkansız olduğunun altını çiziyor (Milmo, 2024). Sorunun çıkış noktası olarak da “telif hakkı yasasının eğitimi yasaklamadığını” öne sürüyor. Ancak bunun dışında YZ şirketleri, çeşitli medya kuruluşları ve şirketlerle de telif komsunda anlaşmalar yapmaya başladı.

YZ'nin ürettiği eserler üzerindeki telif konusu ise ayrı bir muamma. Eserin telifi şirkete mi ait olacak yoksa YZ'ye komutları veren kişiye yoksa beslenen kaynaklarla paylaşılacak mı? Bu anlamda üretken YZ modellerinin eğitildikleri orijinal eserlerden türettikleri içerikler,

sanatçılara, yazarlara ve kuruluşlara maddi ve manevi zarar verebilme potansiyeli içeriyor.

YZ ile üretilen kitapların Amazon'da en çok satanlar listesinde yer alması ise gerçek yazarları endişelendiren ayrı bir konu. Çok kısa sürede okuyucunun istediği türde, içerikte eserlerin ortaya konulabilmesi, üzerlerinde uzun yıllar çalışan yazarların tabiri caizse pabucunu dama atıyor. Çok kısa sürede hem de çok az maliyetle çok satan kitaplara kavuşmak ise yayınevleri için çok kârlı bir iş.

Eserlerini YZ'den koruyarak hak ihlallerini ortadan kaldıran çözümler ise yine teknolojiden geliyor. Bu teknolojik gelişmeleri inceleyen Can (2023), telif konularında sanatçılara ve kullanıcılara Nightshade, Nightshade, Kudurru isiminde üç programı öneriyor.

- Chicago Üniversitesi'nden Ben Zhao ve ekibinin oluşturduğu Nightshade isimli program yapay zekâların görsel havuzunu zehirlemeyi hedefliyor (2023).

- Ekibin oluşturduğu diğer program olan Glaze ise sanatçıların imzası diyebileceğimiz fırça darbeleri gibi teknik özgünlükleri YZ'nin görmesini engelliyor.

- Bir diğer program olan Kudurru ise kullanıcıların bilgisayarlarındaki görselleri YZ'lerden korumayı amaçlıyor.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Teknolojik gelişmelerin son derece hızlandığı ve bu gelişmelerin küresel ölçekte eş zamanlı olarak yayıldığı bugünün dünyasında, doğal afetlerin yanı sıra ne yazık ki insanoğlunun yol açtığı savaşlara, saldırılara, yağmalamalara, baskılara ve ilhaklara da tanıklık edilmektedir. Gelecek açısından kaygı verici olan bu süreçte, çok sayıda ağır hak ihlalleri yaşanmaktadır. Özellikle savaş ve iç karışıklıkların hüküm sürdüğü ülkelerde 2023 yılında, insanların can ve mal güvenlikleri büyük ölçüde ortadan kalkmış; yaşam hakları ihlal edilmiş; sağlıksız koşullarda hayatta kalma mücadelesi verilmiş ve geniş kitleler açlık sınırına itilmiştir. Filistin, Suriye, Ukrayna, Afganistan, Irak ve Yemen bu ülkelerin başında gelmektedir. Benzer biçimde, otoriter rejimlere yönelen pek çok ülkede de kültür, sanat ve sinema alanında ciddi hak ihlallerine yol açılmıştır. İktidarlar, kendi

rejimlerini meşrulaştırmak ve sağlam bir zemine oturtmak amacıyla muhalif sanatçıları ve sanatsal üretimleri hedef almakta; sergileri, gösterimleri ve ifade alanlarını engellemekte; tecrit, hapis ve para cezaları gibi yaptırımlarla sanatçıları susturmaya çalışmaktadır. Bu baskı ortamlarında zaman zaman can kayıpları da yaşanmakta; baskılardan kaçmak zorunda kalan çok sayıda sanatçı ise olumsuz ve güvencesiz koşullar altında üretimlerini sürdürmeye çalışmaktadır.

İç ve dış müdahalelerin yoğun biçimde yaşandığı bu ülkelerde, tarihî ve sanatsal eserlerin, kültürel mirasların çalınması, yok edilmesi ve yağmalanması ise uzun yıllardır süregelen küresel bir hak ihlali sorunu olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle savaş hâlindeki devletlerin, bilinçli biçimde kültürel mirasa zarar vermesi son derece kaygı vericidir. Düşman olarak görülen bir ülkeye zarar verme amacıyla gerçekleştirilen bu eylemler, gerçekte tüm insanlığın ortak mirasını hedef almaktadır. Bunun yanı sıra, münferit olayların ötesinde, dünya genelinde sistematik şekilde sürdürülen tarihî eser kaçakçılığı büyük ve organize bir sektör hâline gelmiştir. İletişim ve ulaşım ağlarının gelişmiş olması, tarihî eserlerin kısa sürede satılmasına ve el değiştirmesine olanak tanımaktadır. Bununla birlikte, ülkelerin uzun ve zorlu mücadeleleri sonucunda, üretildikleri topraklara iade edilen eserlerin varlığı da umut verici gelişmeler arasında yer almaktadır.

İslam'a ve Müslümanlara yönelik Kur'an yakma eylemleriyle uç ve kabul edilemez boyutlara ulaşan saldırılar, din ve inanç özgürlüğünün yanı sıra yaşam hakkını da doğrudan ihlal etmektedir. Toplumsal yaşama yönelik ciddi bir tehdit olarak değerlendirilebilecek bu eylemlerin, kimi zaman polis nezaretinde ve devlet izniyle gerçekleştirilmesi, söz konusu saldırıların dünya kamuoyu nezdinde meşru ve haklı eylemler olarak algılanmasına zemin hazırlamaktadır. İslamofobinin beslendiği bu süreçte birlikte yaşama bilinci zedelenmekte, yabancı düşmanlığı artmakta ve nefret suçları fiilî saldırılara dönüşebilmektedir. Bu tür eylemlere karşı yalnızca siyasi iktidarların değil; sivil toplum kuruluşlarının, sanatçıların, bilim insanlarının, akademisyenlerin ve toplumsal kanaat önderlerinin de sorumluluk alarak her alanda etkili ve birleştirici çalışmalar yürütmesi gerekmektedir. Ayrıca bu tür ihlallerin önlenmesi için caydırıcı nitelikte hukuki düzenlemelerin hayata geçirilmesi zorunludur.

Filistin'in maruz kaldığı ağır zulüm karşısında yeterli ve zamanında tepki göstermeyen Batı dünyası, bu konuda sesini yükselten sanatçıları ise antisemitizm suçlamalarıyla susturmaya çalışmıştır. Bu süreçte hükümetlerin baskılarının yanı sıra kültür, sanat ve sinema kurumları da kendi bünyelerinde üretim yapan, iş birliği yürüttükleri ya da destek verdikleri sanatçılara yönelik yaptırımlar uygulamış; sözleşmeler feshedilmiş, tehditler savrulmuş ve pek çok sanatçı işinden edilmiştir. Bazı sanatçılar özür dilemeye zorlanırken, bazıları ise mesleklerini bırakmak durumunda kalmıştır. Büyük bir hak ihlaline karşı verilen bu mücadele, ironik biçimde yeni hak ihlallerinin ortaya çıkmasına yol açmıştır. İngiltere, Almanya, İsviçre ve ABD gibi insan hakları, demokrasi, laiklik ve özgürlük gibi evrensel değerlerin güçlü biçimde savunulduğu iddia edilen ülkelerde bu tür uygulamaların görülmesi, gerçek zihniyetin üzerindeki perdeyi aralamıştır. Batı'nın bu evrensel insani değerleri çoğu zaman kendi çıkarları doğrultusunda ve kendi medeniyet tasavvurunun devamı için araçsallaştırdığı açıkça görülmektedir. Buna rağmen Filistin'in sesi olmaya, insani yardımı ve barış mesajlarını sürdürmeye çalışan sanatçıların varlığı ise umut verici bir gelişme olarak değerlendirilebilir.

Dünya sinema endüstrisini büyük ölçüde domine eden Hollywood'da 2023 yılında gerçekleşen büyük grev, sektörün arka planında süregelen çok sayıda hak ihlalinin görünür kılmıştır. Ücret eşitsizlikleri, ağır ve güvencesiz çalışma koşulları, emek sömürsü, iş güvencesizliği, yapay zekâ teknolojilerinin kontrolsüz müdahaleleri ve işverenlerin keyfi uygulamaları, sektörde öne çıkan temel hak ihlalleri arasında yer almıştır. Binlerce sinema ve medya çalışanın örgütlü direnişi ve mücadelesi, bu sorunların nasıl çözülebileceğine dair önemli ipuçları sunmuş; grevin başarıyla sonuçlanması, 2023 yılı adına umut verici gelişmelerden biri olmuştur.

Sonuç olarak dünyayı ve insanlığı yok oluşa sürüklemek yerine koruyabilmenin yolu, yaşamın insani değerler temelinde yeniden yapılandırılmasını önceleyen bütüncül ve sürdürülebilir politikaların hayata geçirilmesinden geçmektedir. Bu bağlamda barış, adalet, eşitlik ve insan haklarını merkeze alan; kültür ve sanat alanını özgürlükçü bir çerçevede destekleyen kamu politikalarının geliştirilmesi büyük önem taşımaktadır. Ulusal ve uluslararası düzeyde, kültürel üretimi koruyan,

sanatçının ifade özgürlüğünü güvence altına alan ve kültürel mirası evrensel bir sorumluluk olarak ele alan hukuki ve kurumsal mekanizmaların güçlendirilmesi gerekmektedir. Ancak bu şekilde, ortak değerler etrafında birleşen, üretken ve kapsayıcı bir kültür, sanat ve sinema ortamı oluşturulabilir; uzun vadede daha adil ve yaşanabilir bir küresel düzenin temelleri atılabilir.

KAYNAKÇA

- Asan, A. Ş. (2023, Aralık 12). Selena Gomez ve Taylor Swift geliri Gazze'ye bağışlanacak komedi gösterisini izledi. <https://l24.im/IgoMnKy>.
- Armstrong K. (2023, September 16). Historic Ukrainian sites in Kyiv And Lviv Added To UN Danger list. <https://www.bbc.com/news/world-europe-66827743>.
- Ataş, C. (2022, Ağustos 11) Documenta 15, antisemitizm suçlamaları nedeniyle inceleme altında. <https://medyascope.tv/2022/08/11/documenta-15-antisemitik-suclamalar-nedeniyle-inceleme-altinda/>.
- Barco, M. d. (2023, Aralık 15). Met Müzesi, yağmalanan antik sanatı Kamboçya ve Tayland'a iade ediyor. <https://www.npr.org/2023/12/15/1219671492/met-museum-returns-looted-art-cambodia-thailand>.
- Can, N. (2023, Ekim 18). İlk kurşunu onlar sıktı: eserlerinin yapay zekâlar tarafından çalınmasını istemeyen sanatçıların kullandığı yöntemler. <https://www.webtekno.com/sanatici-yapay-zeka-karsi-yontem-h139290.html>.
- Çete, Ş. (2023, Kasım 17). Documenta'da istifa krizi. <https://artdogistanbul.com/documentada-istifa-krizi/>
- Çığlık 7'den çıkarılan Melissa Barrera: sessizlik benim için bir seçenek değil. (2023, Kasım 23). <https://gazeteoksijen.com/yasam/ciglik-7den-cikarilan-melissa-barrera-sessizlik-benim-icin-bir-secenek-degil-195362>.
- Danimarka'da Kuran-ı Kerim yakma eylemlerini yasaklamak için yasa tasarısı hazırlandı (2023. Ağustos 25).
- Davies, A. (2023, Ocak 25). Ukraine's Odesa designated Unesco World Heritage Site. <https://www.bbc.com/news/world-europe-64408145>.
- Ertuna, Ç. (2023, Nisan 16). Hollywood grevi bizi nasıl etkiler?, <https://www.milliyet.com.tr/yazarlar/cagdas-ertuna/hollywood-grevi-bizi-nasil-etkiler-6932382>.
- Filistin İstisnası (2024, Ocak 15). <https://palestinelegal.org/the-palestine-exception#exec-summary>.
- Denli, İ. (2024, Ocak 9). Bir yapay zeka çıkmazı: telif hakkı için hak arayışı. Quando Mailing Bülteni.
- Filistin'e destek veren Melissa Barrera Çığlık 7 kadrosundan çıkarıldı. (2023, Kasım 22). <https://l24.im/xMb>.
- Filistin'e destek mesajı paylaşan Melissa Barrera "Çığlık 7"den kovuldu. (2023b, Kasım 22). <https://www.beyazperde.com/haberler/filmler/haberler-1000052426/>.
- Gettleman, J. ve Mykoloshyn, O. (2023, Ocak 14). <https://www.nytimes.com/2023/01/14/world/asia/ukraine-art-russia-steal.html>.
- Hauenstein, H. (2023, Aralık 12). Germany is known for its heavily funded, thriving art scene. but a slew of cancellations is threatening that reputation. <https://news.artnet.com/art-world/germany-cancellations-2407316>.
- Hickley C. (2023, Aralık 19). German Academy of Arts Criticises 'dangerous' violations of artistic freedom. <https://www.theartnewspaper.com/2023/12/19/german-academy-of-arts-criticises-dangerous-violations-of-artistic-freedom>. ET: 13.01.2024.

- Holder, M. (2024, Ocak 4). Russia's invasion aims to erase Ukrainian cultural identity. <https://www.atlanticcouncil.org/blogs/ukrainealert/russias-invasion-aims-to-erase-ukrainian-cultural-identity/>
- Isachenka, A. (2023, Kasım 9). BBC haber rusça. Lukashenko'nun muhalefete yönelik baskısında Belaruslu müzisyenler parmaklıklar ardında. <https://www.bbc.com/news/world-europe-67346398>.
- Madanoğlu, Ö. F. (2023, Aralık 12) Dünyada ayrımcılık alanında 2023 böyle geçti. <https://t24.im/p6z>.
- Milmo, D. (2024, Ocak 8). 'Impossible' to create AI tools like ChatGPT without copyrighted material, OpenAI says. https://www.theguardian.com/technology/2024/jan/08/ai-tools-chatgpt-copyrighted-material-openai?CMP=twt_b_gdnnews.
- Russian artist sentenced to 7 years in prison for anti-war messages (2023, Kasım 16). <https://www.euronews.com/culture/2023/11/16/russian-artist-sentenced-to-7-years-in-prison-for-anti-war-messages>.
- Stedman, A. (2023, Mayıs 5). Hollywood'un yazarlar grevi, House Of The Dragon, DC Evreni ve daha fazlası için ne anlama geliyor?, <https://tr.ign.com/film-tv/116112/news/hollywoodun-yazarlar-grevi-house-of-the-dragon-dc-evreni-ve-daha-fazlasi-icin-ne-anlama-geliyor>.
- Solmaz, M. (2023, Aralık 1). Olivia Colman among 1,300 artists accusing art institutions of censorship on Palestine. <https://www.aa.com.tr/en/europe/olivia-colman-among-1-300-artists-accusing-art-institutions-of-censorship-on-palestine/3069678>.
- 'The Palestine exception': why pro-Palestinian voices are suppressed in the US (2023, Kasım 1). <https://amp.theguardian.com/world/2023/nov/01/palestine-us-activism-firings-speech>.
- Tril, M. (2023, Temmuz 14). Kyiv City Bans Russian-language entertainment in public places. <https://euromaidanpress.com/2023/07/14/kyiv-city-bans-russian-language-entertainment-in-public-places/>.
- Pala, M. (2023, Kasım 6). Oscar ödüllü ABD'li oyuncu Sarandon: Filistin'in yanındayım. <https://www.aa.com.tr/tr/dunya/oscar-odullu-abdli-oyuncu-sarandon-filistin-in-yanindayim/3045884>.
- Ünlü şarkıcı The Weeknd'den Gazze'ye milyon dolarlık yardım. (2023, Aralık 2). <https://www.24saatgazetesi.com/unlu-sarkici-the-weekend>.
- Yıldız, Ö. F. ve Akgün, A. H. (2023, 18 Ekim). Dünya genelinde ünlü isimler, İsrail'in Gazze'deki hastane saldırısına tepki gösterdi. <https://www.aa.com.tr/tr/dunya/dunya-genelinde-unlu-isimler-israilin-gazzedeki-hastane-saldirisina-tepki-gosterdi/3024967>.

NETFLIX'TEKİ İNTERAKTİF YAPIMLARIN Z KUŞAĞI TARAFINDAN ALIMLANMASI ÜZERİNE BİR İNCELEME*

Elçin YILDIZ**, Onur AKYOL***

GİRİŞ

Teknolojinin gelişimi ve dijitalleşme; iletişim endüstrisini, sinemayı ve izleme kültürünü dönüşüme uğramıştır. İletişim endüstrisinin daha interaktif bir hale gelmesi günümüzde popüler olan sosyal medya kanalları üzerinden gözlemlenebilmektedir. Artık bireyler içerikleri üreten kişiler ile iletişim kurabilmekte ve yorum yapabilmektedir. Sinema endüstrisinde ise hem çekim teknikleri açısından hem de anlatım şekilleri açısından büyük bir dönüşüm yaşanmıştır. Sinemada teknik olarak doğrusal ve doğrusal olmayan olarak adlandırılan iki anlatım biçimi mevcuttur. Doğrusal anlatı; doğrusal bir zaman dilimi içerisinde neden- sonuç ilişkisi ile ilerler. Doğrusal olmayan anlatıda ise oyunlar ve izleyicinin seçimlerine dayanan interaktif anlatımlardan söz edilebilir. Doğrusal olmayan anlatım formu ile gelişen interaktif yapımlar, interaktiviteden ve seyircinin katılımından beslenmektedir. Kullanıcının veya seyircinin kaynağa aynı mecra üzerinden geri bildirimde bulunmasını kapsar. Böylece içerik seyircinin katkıları ile şekillenir. Bilinen ilk başlangıcı 1967 yılındaki *Kinomat* isimli filme dayanan interaktif yapımlar; dijitalleşme, yeni medya teknolojileri ve oyun endüstrisinin de gelişim göstermesi ile güncellenmeye ve gelişmeye devam etmektedir. Dijitalleşen dünyada izleme kültürü de dönüşüme uğramıştır. Televizyon hatta sinema salonları yerini yavaş yavaş dijital platformlara bırakmış ve nerede, ne zaman, ne kadar seyredileceğinin seyirciye bırakıldığı bir izleme deneyimi ortaya çıkmıştır. Dijitalleşme sürecinin öncesinde sinema deneyimi toplu gerçekleştirilen bir deneyimdir. Lumiere kardeşler tarafından gerçekleştirilen ilk film gösterimleri, sonrasında küçük yerleşim

* Bu çalışma "Netflix'teki İnteraktif Yapımların Z Kuşağı Tarafından Alımlanması" isimli yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

** Yüksek Lisans, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, elcin.yildiz@ogr.iu.edu.tr

*** Doç. Dr., İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul, onur.akyol@istanbul.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-3417-9777

yerlerinde gerçekleştirilen açık hava film gösterimleri gibi daha sosyal aktivitelerdi. Dijitalleşme ile film deneyiminin sosyalliği dönüşüme uğradığını gözlemek mümkündür. Öncelikle, DVD'lerin ortaya çıkışı kişilere beyaz perde olmadan ve bireysel olarak bir deneyimi yaşama imkânı tanımıştır. Sonrasında ağ teknolojilerinin gelişimi ile dijital platformların ortaya çıkışı seyir kültürünü fazlasıyla etkilemiştir. Bireyler; artık istediği zaman, istediği yerde hatta toplu taşıma araçlarında bile istediği içeriği izleyebilme imkânına sahip olmuştur. Bireyler, ayrıca istediği zaman durdurma, ileri veya geri sarma imkânına da sahiptir. Dijitalleşme süreci ile seyir deneyimi hem bireyselleşmiş hem de kişinin içerik üzerinde kontrolü de artmıştır. İnteraktif yapımlar da anlatı yapısı gereği dijital oyunlar gibi bireysel bir deneyim sunmaktadır. Yapımın nasıl devam edeceği hikâyenin nasıl şekilleneceği kişinin bireysel kararlarına dayanmaktadır.

Bu çalışmanın amacı dijitalleşmiş bir dünyaya doğmuş olan, değişen seyir kültürü ile yetişmiş olan Z kuşağının interaktif yapımlara olan ilgisini ortaya koymaktır. Bu bağlamda, dijital yerli konumunda bulunan Z kuşağı bireylerin interaktif anlatı yapısına olan tutumu nitel bir araştırma yöntemi olan derinlemesine görüşme yöntemi ile ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Netflix'teki interaktif yapımları seyreden Z kuşağı bireyler ile ayrı ayrı derinlemesine görüşme gerçekleştirilmiştir. Örneklem olarak Netflix'teki yapımların tercih edilme sebebi; Netflix'in en popüler ve en fazla kullanıcıya sahip olan platform olması ve bünyesinde pek çok popüler interaktif yapıma yer vermiş olmasıdır.

İnteraktif anlatı yapısı günümüzde halen gelişmekte olan bir anlatı yapısıdır. Bu anlatı yapısının formatı ile geçmişten günümüze süre gelen seyircinin konumu değişmektedir, seyircinin salt seyirci olmaktan çıkıp kullanıcıya dönüştüğü de düşünülebilir. Bu format; seyircinin yapımla, hikaye ile, karakter ile kurduğu bağı ve ilişkiyi de etkilemektedir. Bu çalışmada; Z kuşağının interaktif yapımların sunduğu hikâyeyi şekillendirme olanağının, aktif izleyiciliğin Z kuşağı bireylerce nasıl alımlandığı ve Z kuşağının interaktif yapımlara olan ilgisi detaylı bir şekilde irdelenmiştir.

Son yıllarda interaktif yapımlar üzerine 2020 yılında; İnteraktif Sinemada İzleyicinin Karakter ile Özdeşleşmesi, 2022 yılında;

İnteraktif Sinemada Biçim ve İçerik İlişkisi: Bandersnatch Örneği ve yine 2022 yılında; İnteraktif Sinema Kavramı ve Seyircinin Değişen Konumu gibi fazlaca tez çalışması yapılmıştır. Bu çalışma dijitalleşme ile değişen seyir kültürünün içine doğmuş olan dijital yerli konumundaki Z kuşağı bireylerce alımlanması ve bireylerin ilgisi de analiz edilerek farklılaşmaktadır. Çalışma, dijitalleşme ile dönüşen seyircinin konumu ve gelişim gösteren filmler, diziler ve animasyon gibi içeriklere uygulanan interaktif anlatı formatını seyircinin tutumu göz önünde bulundurularak incelenmesi açısından önem taşımaktadır.

Araştırmanın Konusu

Çalışmada, seyircinin içeriğe müdahalesine olanak sağlayan, hikâyenin seyircinin seçimleri ile şekillendiği interaktif yapımların Z kuşağı tarafından alımlanması araştırılacaktır. Bu anlatı yapısının sunduğu olanakların seyirci tarafından nasıl deneyimlendiği incelenmiştir. Araştırma kapsamında günümüzün en popüler dijital platformlarından biri olan Netflix ve Netflix'teki interaktif yapımlar incelenip, aktarılmıştır. Analiz kısmında interaktif yapımları deneyimlemiş olan Z kuşağından 13 kişi ile yapılmış derinlemesine görüşme sonucunda sonuçlar belirlenmiştir.

Giderek değişen izleyici kültüründe izleyici artık kontrolü elinde bulundurabilmektedir. İsteddiği zaman, istediği yerde, istediği kadar seyretme imkânına sahiptir. Araştırmanın amacı, bu seyir kültürüne en fazla aşına olan ve genellikle televizyon yerine dijital platformların içeriklerini seyreden Z kuşağının, kontrolün kendisinde olduğu, hikâyeye yön verebildiği aktif seyir biçimine dayanan interaktif yapımlara ilgisinin daha fazla olabileceği düşünülerek Z kuşağının interaktif yapımları nasıl alımladığını araştırmaktır.

Teknolojinin ilerlemesi ile hayatımıza giren dijital platformlar izleme pratiklerini fazlası ile değiştirmiştir. Sinemaya gitme oranları azalmış, televizyonun kısıtlamalarından da kurtulmuş ve seyirci istediği mecradan, istediği zaman istediği kadar seyretme olanaklarına sahip olmuştur. Geçmişten günümüze özel gösterimler dışında interaktif yapımlar dijital platformlar aracılığı ile daha geniş seyirci kitlesine ulaşma imkânı bulmuştur. İnteraktif yapımlar non-linear anlatı yapısı ile seyirciye farklı deneyimler yaşatmakta ve seyircinin yapımla

kurduğu ilişkiyi de değiştirmektedir çünkü artık bir izleyiciden ziyade kullanıcı pozisyonundadır. Araştırma, sinemada veya televizyonda bir içerik seyretmek yerine dijital platformları tercih eden Z kuşağının interaktif yapımları nasıl deneyimlediğini akademik boyutta incelenerek sonraki çalışmalara kaynak edebileceği düşünülmektedir.

Araştırmanın Yöntemi

Çalışmada, interaktif içeriklerin Z kuşağı tarafından alımlanmasını analiz etmek için nitel bir araştırma yöntemi olan derinlemesine görüşme ve betimsel analiz yöntemleri kullanılmıştır. Derinlemesine görüşme yönteminin kullanılmasındaki amaç her bireyin deneyiminin derinlemesine incelenmesine olanak tanımasıdır. Görüşmede yer alan en az bir tane interaktif içerik seyretmiş katılımcıların hikâyeye yön verme deneyimleri, hikâye ve karakterlerle kurdukları ilişki katılımcıların deneyim ve görüşleri aracılığı ile irdelenmiştir.

Görüşme, sözlü iletişim yoluyla veri toplama tekniğidir. Görüşme, çoğu zaman yüz yüze yapılıyor olsa da telefon veya kameralı telefon gibi anında ses ve görüntü ileticileri ile de yapılabilmektedir. Ayrıca, duyma ve konuşma engeli olan kişilerle gerçekleştirilen hareketli (simgesel) iletişim de görüşme sınıfına girer (Karasar, 2023: 210). Yirminci yüzyılın son çeyreğinde pek çok sosyal bilim alanında görüşme, etkili bir veri toplama yöntemi olarak yerini almıştır. Örneğin, örgüt çalışmalarında, örgüt bilimcilerini, örgütlerin değişik yönlerini ve özellikle de örgütlerin kültür ve sembolik boyutlarını çalışırken görüşmeyi, temel veri toplama aracı olarak kullanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2021: 127). İnsan yaşamında, görüşmenin önemli ve bir o kadar da eski bir yeri vardır. Görüşme; bireylerin, çeşitli konulardaki bilgi düşünce, tutum ve davranışları ile bunların olası nedenlerinin öğrenilmesinde en kestirme yol olarak kullanıla gelmiştir (Karasar, 2023: 210).

Betimsel analiz, veri analizi yaklaşımındaki tümgelimsel analiz türüne karşılık gelmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2021: 243). Bu yaklaşıma göre, elde edilen veriler, daha önceden araştırma sorusu veya alt sorularından yola çıkılarak belirlenmiş temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Veriler araştırma sorularının ortaya koyduğu temalara göre düzenlenebilir veya görüşme ve gözlem süreçlerinde kullanılan sorular

ya da boyutlar dikkate alınarak da sunulabilir. Bu analizde görüülen ya da gözlenen bireylerin görüşlerini çarpıcı bir biçimde yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verilir. Bu tür analizde amaç, elde edilen bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunmaktır. Bu amaçla elde edilen veriler, önce sistematik ve açık bir biçimde düzenlenir, yani betimlenir. Daha sonra, yapılan bu betimlemeler açıklanır ve yorumlanır, neden-sonuç ilişkileri irdelenir ve birtakım sonuçlara ulaşılır. Ortaya çıkan temaların ilişkilendirilmesi, anlamlandırılması ve ileriye yönelik tahminlerde bulunulması da araştırmacının yapacağı yorumların boyutları arasında yer alabilmektedir.

Netflix

19. yüzyılda gerçekleşen sanayi devrimi ile kitle iletişim araçları; gazeteler, radyolar sonrasında yaygınlaşan televizyon kitlelerin hayatında vazgeçilmez bir yer edinmiştir. 20 yüzyılda iletişim devrimi gerçekleşmiş ve döneme damgasını vuran teknolojik gelişme tartışmasız internet olmuştur. Ağ toplumu olarak tanımlanan bu yapının temel özelliği aslında küyerel bir yapı oluşturmasıdır. Medya endüstrileri de bu gelişmelere ayak uydurarak dönüşüm geçirmiştir ve dijital platformlar hayatımıza girmiştir. RTÜK'ün 2018 yılında yaptığı televizyon izleme eğilimleri araştırmasına göre yeni medya platformlarının artması ile gençlerin televizyon izleme oranı da azalmıştır. Dijital platformlar, teknolojinin getirdiği avantajlar ile kullanıcılarına geniş seçenekler sunmanın yanı sıra beğendiği ve izlediği yapımlara göre seçenekler de önerebilmektedir. Karabağ (2021: 14) söz konusu dijital platformları post televizyon alanı olarak değerlendirmenin mümkün olduğunu belirtmektedir.

Netflix, söz konusu dijital platformlar içerisinde en popüler olanıdır. Netflix, en fazla aboneye sahip platform konumunu koruyarak yayın hizmetleri dünyasında üstünlüğünü sürdürmektedir. 31 Aralık 2023 itibariyle küresel olarak 260,28 milyon aboneye sahiptir. Bu, Netflix'in yayın endüstrisindeki gücünü sağlamlaştıran, yıllık bazda yaklaşık %13'lük önemli bir büyümeyi temsil etmektedir (Durrani, 2025).

1998 yılında ilk DVD kiralama ve satış sitesi olarak ABD’de kurulan Netflix, 1999 yılında abonelik sistemine geçerek müşterilerine sınırsız DVD kiralama olanağını sağlamıştır. Şirket, 2007’de video akış hizmeti aracılığıyla internet üzerinden film izleme olanağı sunmaya başlamıştır (Karabağ, 2021: 17). 2010’lu yıllarda artık uluslararası bir şirket olan Netflix, 2013 yılında 'House of Cards,' 'Hemlock Grove,' 'Arrested Development' ve 'Orange Is the New Black' orijinal dizilerinin ilk bölümlerini yayınlamıştır. Özgün içeriklerle sinema ve dizi sektörüne doğrudan yatırım yapması, yerel içeriklerin ‘La Casa de Papel’, ‘Dark’, ‘Squid Game’ gibi küresel başarılar elde etmesi, platformun içerik üretiminde etkisini artırmış, sinema sektöründe geleneksel dağıtım kanallarını alternatif bir model/kanal oluşturmaya başlamıştır (Sarı ve Çil, 2024: 46). 2021 yılında Netflix’in üye sayısı 200 milyonu aşmıştır (Netflix, 2024). Jenner (2018: 4), Netflix açıkça televizyon yayını yapmadığını vurgulayarak, Netflix’in bir televizyon olarak değerlendirip değerlendirilemeyeceğini tartışmaktadır. Geleneksel bir televizyon yayın sistemi ile pek çok açıdan farklı olarak Netflix, geleneksel televizyonun sınırlılıklarından arınmış bir dijital platform olarak ele alınabilir. Netflix, kullanıcılarına izleme cihazlarında bir sınırlama olmaksızın her yerde, her zaman izleme olanağı sunar. Çocuk modu seçeneği ile daha küçük yaş gruplarına da hitap eder. Daha önce izlenen içeriklere göre kullanıcılarının kişisel zevklerine göre önerilerde bulunur. Platformda, %75 izleyici etkinliği bu önerilere dayandığı değerlendirilmektedir (Karabağ, 2021: 21).

Tüm bu özellikler, Netflix’i günümüzde oldukça popüler bir platform haline getirmektedir. Netflix, geleneksel yayıncılık anlayışını değiştirmenin yanı sıra izleme pratiklerini de değiştirmiştir. Netflix, bir dizinin tüm bölümlerini yayınlayarak hepsini aynı günde seyretmeye olanak sağlamaktadır. Heyecanı kesmeyerek, yeni bölüm için seyirciyi beklemek zorunda bırakmadığı için seyircinin ilgisini çeken bir platform olduğu düşünülebilir. 2019 yılında Türkiye’de yapılan bir araştırmada katılımcıların %43,89’u günde 1-3 saat arası Netflix izledikleri tespit edilmiş, yine aynı araştırmada katılımcıların %0,77’si haftada 5 saatten fazla televizyon izlediği, %3,11’i ise Netflix izlediği tespit edilerek dijital platformlara olan yönelim ortaya koyulmaktadır. (Sarı ve Türker, 2021: 73). Dijital Platformlar, geleneksel medya

içeriklerinin yani televizyonun yeni medya teknolojisiyle sunulduğu mecralardır ve bu bağlamda dijital platformlar, televizyonun dijital yayıncılık modeline evrilmiş hâlini, televizyonun değişen yüzünü temsil etmektedir (Aytekin, 2023: 92). Özel ve Durmaz (2021: 363), gelişen teknoloji ile televizyon için üretilen içeriklerin televizyondan koparak pek çok farklı ekran üzerinden izleyiciye ulaşması, izleme pratiklerini de etkilediğini ifade etmektedir. Netflix, seyirciye istediği zaman, istediği kadar seyretme olanağı tanıyarak seyirciyi alışla gelen pasif konumdan çıkartmakta bu da Netflix için işe yarayan bir pazarlama stratejisi olarak konumlanmaktadır. Aynı zamanda, Netflix bünyesinde (2024) yaklaşık 24 tane seyircinin tamamen aktif olduğu, hikâyeye yön verdiği interaktif içeriklere de yer vermektedir. Netflix ilk kez 2017 yılında yayınlamıştır *Puss in Book: Trapped in an Epic Tale* isimli interaktif yapım yayınlamıştır. 2017 yılından itibaren bünyesinde interaktif yapımlara yer vermektedir ancak 2023 yılından beri yeni bir interaktif yapım yayınlamamıştır ve Kasım 2024 yılı itibari ile bünyesindeki interaktif yapımları azaltmaya başlamıştır (Peters, 2024). Netflix, interaktif yapımları bünyesinden kaldırsa bile kullanıcılarının erişimine açtığı çok sayıda oyuna kütüphanesinde yer vermektedir, bu oyunların arasında sevilen dizi *Squid Game*'nin oyunu *Squid Game: Unleashed* ile animasyon *Carmen Sandiego*'un oyunu da yer almaktadır. Oyunlar haricinde Netflix; boks maçları, ödül törenleri gibi canlı yayın etkinliklerine de yer vermeye başlamıştır. Netflix'in yaptığı bu yeni girişimler, Netflix'in interaktif yapımların sayısını azaltsa bile interaktif teknolojiyi farklı farklı içerikler vasıtasıyla geliştireceğinin bir habercisidir. Buradan hareketle, gelişen teknolojinin seyir kültürünü de değiştirdiği görülmektedir, seyircinin istediği yapıyı istediği yerde, istediği zaman, istediği kadar seyretme özgürlüğüne sahip olarak alışla gelen, önüne koyulanı seyretmekle yükümlü olan pasif seyirci konumdan çıkmıştır. Seyircinin giderek özgürleştiği günümüzdeyse seyirciyi hikâyeye yön veren, aktif bir pozisyona sokan interaktif yapımlar dikkat çekmektedir.

Netflix Interactive Specials kategorisinde; araştırmanın yapıldığı Eylül 2023 ve Kasım 2024 tarihleri arasında, 24 tane interaktif içeriğe sahiptir. Aralık 2024'te Netflix interaktif yapımların çoğunu bünyesinden kaldırmıştır. Netflix, interaktif yapımları kaldırmadan

önce interaktif içeriklerinin büyük çoğunluğunu animasyonlar (12 Yapım) oluşturmaktaydı. Netflix'in ürettiği en son interaktif içerik ise 2023 yılında çıkan 'Choose Love' isimli filmidir.

Araştırma Analizi

Araştırma için Z kuşağını temsilen 13 kişi ile görüşülmüştür. Netflix kullanıcısı olan katılımcılar interaktif içeriklerden en az birini deneyimlemiş kişilerden oluşmaktadır. Katılımcılar, kartopu örneklem yöntemi ile seçilmiştir. Kartopu örnekleme, ender görülen veya konunun kapsamı gereği katılımcı bulmakta zorlanıldığı durumlarda, ilk grubu bulduktan sonra, bu grup aracılığıyla yeni katılımcılar bulmaya dayanan örnekleme türüdür (Yıldız, 2017: 431). Bu yaklaşım araştırmacının problemine ilişkin olarak zengin bilgi kaynağı olabilecek birey veya durumların saptanmasında özellikle etkilidir (Yıldırım ve Şimşek, 2021:120). Araştırmada, interaktif yapımları seyreden kişilerin sayısı ve evrenin büyüklüğü tespit edilemediği için kartopu örnekleme yöntemi tercih edilmiştir. Bu çalışma için ilk katılımcıya sosyal çevre vasıtası ile ulaşılmış olup diğer katılımcılara da büyük ölçüde ilk katılımcının bağlantıları aracılığı ile ulaşılmıştır. Araştırmada katılımcıların isimlerine yer verilmemiş, katılımcılar "K1, K2..." şeklinde kodlanmıştır.

Tablo 1. Katılımcı Profilleri

İsim	Yaş	Cinsiyet	Eğitim Durumu	Çalışma Durumu
K1	17 (2007)	Kadın	Lise Öğrencisi	Çalışmıyor
K2	18 (2005)	Erkek	Lisans Öğrencisi	Antrenör
K3	21 (2003)	Kadın	Lisans Öğrencisi	Stajyer (Hemşire)
K4	25 (2000)	Erkek	Yüksek Lisans Öğrencisi	Çalışmıyor
K5	20 (2004)	Kadın	Belirtilmedi	Protez Tırnak Uzmanı
K6	20 (2004)	Erkek	Lisans Öğrencisi	Barista
K7	19 (2005)	Erkek	Lisans Öğrencisi	Çalışmıyor

K8	18 (2006)	Erkek	Lisans Öğrencisi	Çalışmıyor
K9	25 (1999)	Erkek	Lisans Mezunu	Grafik Tasarımcısı
K10	25 (1999)	Kadın	Yüksek Lisans Mezun	Çalışmıyor
K11	26 (1998)	Kadın	Uzmanlık Öğrencisi	Diş Hekimi
K12	21 (2003)	Kadın	Lisans Öğrencisi	Stajyer (Hemşire)
K13	22 (2002)	Kadın	Lisans Öğrencisi	Matematik Öğretmeni

Katılımcılara kaç tane yapım seyrettiği sorulduğunda büyük bir çoğunluğu (K6,K8,K5,K12,K9,K7,K11,K3) sadece bir tane seyrettiğini belirtmiştir. Katılımcılardan biri oyunları sinematik kurgusu olan oyunlarında bu kategori de değerlendirilip değerlendirilemeyeceğini sormuştur:

K8: “Bu konsept sadece Netflix’e özel ben sadece Bandersnatchi izledim ama Detroit gibi oyunları sayarsanız onları oynadım”.

Diğer Katılımcıların cevapları:

K1: “2 tane, Jurassic park ve Barbie”

K2: “Bir tane izledim. Aslında Black Mirror’a da biraz baktım onunla da ilgili konuşabilirim, ileri sara sara izledim. 1,5 yani”.

K3: “Bir ya da iki tane izledim tam hatırlamıyorum biraz zaman geçti”.

K4: “6-7 tane izledim”.

K5: “Bir tane izledim”.

K6: “1 tane, Black Mirror”

K7: “Açıkçası bildiğim sadece bir tane olduğundan bir tane izledim. Diğerlerini de öğrendim bugün de birkaç tane daha izlerim”.

K9: “Bir tane izledim”.

K10: “2 tane seyrettim Carmen Santiago bir de bir kız için erkek seçiyorduk filmin adını hatırlayamadım”.

K11: “Bir tane izledim”.

K12: “Bir tane izledim bilim kurgulu bilindik bir şeydi ama ismini tam hatırlamıyorum”.

K13: “Bir tane seyrettim sadece, Black Mirror”.

Katılımcılara hangi tür yapımları seyrettikleri sorulduğunda çoğunluk (K6, K8, K5, K3, K12, K9, K2, K7, K11, K4, K10, K13) Film seyrettiğini ifade etmiştir.

K1: “Animasyon”

K2: “Animasyon- Patron Bebek Bebeği Yakala, Blak Mirror film”.

K3: “Filmdi, bilim kurgu konularındaydı”.

K4: “Dizi-hayatta kalma, film- bilim kurgu, aksiyon ve animasyon”.

K5: “Film seyrettim ismi Evden Kaçıştı sanırım.”

K6: “Film, Black Mirror”.

K7: “Bilim kurgu, film”

K8: “Film, Black Mirror”.

K9: “Filmdi Aşk Seçti ismi”.

K10: “Gizem animasyon, romantik komedi film”.

K11: “Romantik film: Aşk Seç”.

K12: “Filmdi, bilim kurgu”.

K13: “Gerilim, film”.

Katılımcılara hikâyeyi yönlendirebilme imkânının yol açtığı hissiyat sorulduğunda bazı katılımcılar, (K1, K8, K5, K3, K9, K7, K13, K6,) yönetiyormuş gibi hissetme, heyecanlanma, özgürlük, cesaret, şaşkınlık gibi hissiyatlar yaşadığını ifade etmiştir. Bazı katılımcılar (K6, K9), oyunlara olan benzerliğini de dile getirmiştir. Kimi katılımcıların (K2, K10, K4), hisleri izledikleri yapımlara göre değişiklik göstermiştir, K10 ve K2 izlediği yapımlardan biriyle hiçbir şekilde bağ kuramadığını

dile getirmiştir. Bir katılımcı (K12), izlerken rahat olmayı tercih ettiği için keyif almamıştır.

K6: Ben zaten oyun oynayan bir insanım, bir oyun sayılır bence bu yapım. İnteraktif oyunlara ve interaktif filmlere çok ilgim yok ama bu çok ilgimi çekti, normal bir filmi sadece oturup izliyoruz yönetebildiğimiz bir filmi oynamak çok ekstra düzeyde bir zevk verdi bana şaşırdım, olacakları benim yönlendirmem beni baya bir etkiledi.

K1: “Güzeldi sanki ben oradaymışım gibi hissettim”.

K2: “Zorla izliyor gibi hissettirdi. Hiç ilgimi çekmedi yani. Black Mirror öyle değildi, yarım izlememe rağmen iyiydi, Patron bebeğe göre iyiydi. Normal seyirci gibi hissettim öyle çok da kaptırmadım”.

K3: “Bir şeyi interaktif şekilde seyrettiğin zaman çok daha farklı bir şekilde bakıyorsun çünkü normalde bir senaryoya bağlı kalınır onu izlersin ama onu değiştirme gücün olduğu zaman daha heyecanlı oluyor bence. Sonrasında sonuç farklı çıkınca istemediğim bir şekilde olduğunda da şaşırp niye böyle yaptım diye üzuldüm hatta”.

K4: “Birkaç tanesinde iyi hissettirdi birkaç tanesinde nötrdüm negatif bir etki yok sadece nötrdüm birkaç tanesinde”.

K5: “Güzeldi sanki ben yönetiyormuşum gibi”.

K7: “Açıkçası kendim seçebilmek bana biraz daha cesur hissettirdi. Onun dışında istediğim gibi yönlendirebilmek bana daha keyifli bir izleme deneyimi sundu”.

K8: “Farklı bir özellik, birçok filmde de birçok yapımda da bence insanın içten içe istediği bir şey hikâyeye müdahale edebilmek, üzerinde kontrol sahibi olabilmek, insanın creativesini yaratıcılığını ve bir noktada o nonverbal kalma şeyini ortadan kaldırıyor. Film seyretmeyi çok daha farklı bir boyuta katıyor. O yüzden Bandersnatch de ilk çıktığı zaman çok vıpe almıştı çok büyük devrim niteliğinde bir şey olacağı düşünülmüştü öyle olmadı ama bence çok farklı bir durum yani istenirse çok farklı şeyler çıkabilir. Bana nasıl hissettirdiğini söylemem gerekirse yaratıcı ve özgür hissettirdiğini söyleyebilirim bir film üzerinde kontrol sahibi olabilmek özgür bir his”.

K9: “Aslında hikâye ben nasıl istiyorsam öyle oluyormuş gibi hissettirdi. Yani ben yönlendiriyormuşum gibi yani biraz da oyun oynamak gibi”.

K10: “Açıkçası Carmen Sandiago’da çok eğlenmişim çünkü bir nevi suçun çözülmesi için en hızlı yöntemi bulmak gerekiyordu ve uzattılar veya kısalttılar diye mırın kırın ettiğim kısımların ortadan kalkmasını sağladı o kesinlikle çok güzeldi ama ötekisinde de şeyi fark ettim gerçek oyuncularla çekildiği için oyuncuların filme olan tavrı, sahneye olan yaklaşımları çok kopukluk barındırıyordu. Tam olarak normal bir dizi film izlerken yaşanan o duygusal parasosyal ilişkinin kurulamadığını gözlemlemiştim”.

K11: “Güzeldi bence bölünmüş gibi hissetmedim seçtiğim seçeneklerde, beğendim, merak ettiriyor insana”.

K12: “Benim çok hoşuma gitmedi. Sürekli ilgimin onda olması gerekiyor seçim yapmak için ben film izlerken daha rahat olmayı seviyorum”.

K13: “Heyecanlandırdı”.

Katılımcılara karakterler ile özdeşleşme kurup kuramadığı sorulduğunda katılımcıların çoğu (K6,K1,K5,K3,K12,K9,K7,K11,K4,), karakterlerle özdeşleşme kurabildiğini ifade etmiştir. Çoğu katılımcı karakterlerle özdeşleşme kurabildiğini ifade ederken özdeşleşme kuramayan katılımcılar (K8,K2,K10,K13), yapım ile bağ kurulamaması, kişisel mantık ve gerçekçilik gibi sebepleri gerekçe göstermişlerdir. Katılımcılardan K10, izlediği 2 yapımdan birindeki karakterle özdeşleşme yaşadığını ifade etmiştir.

K1: “Yani, evet”.

K2: “Hiç kuramadım yani, kendimi de pek kaptıradım zor izledim zaten. Black Mirror’da da yine pek kuramadım”.

K3: “Evet kesinlikle karakterlerle özdeşleşme bu işin temelinde bulunan şey çünkü mesela o karakterin yerinde olsam ne yapardım diye düşünüyorsun. Ben bu kişiyim böyle bir şey yaşadım böyle bir şey başıma geldi, ben nasıl tepki veririm? Ben ne hissederim? Nerede

olmak isterdim? Yani buna yakın cevaplar vermeyi tercih ettim bu yüzden”.

K4: “Black Mirror’da kurdum. Bear Grylls’in filmlerinde kurdum, dizilerinde kuramadım çünkü bilgi dağarcığı tarzı sorular da var. Jurassic Park’ta da yaş farkından kurulamıyor ama bilgi olarak kitaplardan öğrendiği, edindiği hayat bilgileri o tip şeylerde bir benzerlik kurulabiliyor”.

K5: “Bazı durumlarda evet. Yüzleşme kısımları vardı, orada bir karakter seçiyordum orada kendime yakın karakteri seçtim orda onunla bir şekilde kendimi özdeşleştirdim, onun yüzleştiği durumları”.

K6: “Evet, ben de bir ara oyun geliştirmek istiyordum, ben zaten güncel olarak çok oyun oynayan bir insanım ama oyun geliştirmeye çok zamanım yoktu ama birkaç hikâye düşünüyordum bizim ana karakterimiz gibi. Ana karakter de bir oyun yapımcısı, hayaller kuruyor, ben de kendi oyunumu tasarlariken değişik hayal güçlerine ve değişik fantezilere giriyordum. O konuda bağdaştırdım kendimle değişik hayal gücüne sahip olma konusunda kendime benzettim”.

K7: “Tabii, hatta bir mısır gevreği seçme sahnesi vardı hoşuma gitmeyen bir mısır gevreğini direkt elemişim, baya bana dönüştüğünü hissettim”.

K8: “Tabii ki, aslında şöyle Bandersnate’in kötü özelliklerinden biri karakterle bağlanmamı sınırlandıran özelliği şuydu Bandersnate’i izlediğinizde şöyle bir özellik var bir seçim yaptığınızda bu seçimi geri alıp diğer sonucu da görebiliyorsun baktığın zaman bu işin ruhunu öldürüyor çünkü yaptığınız seçimin sonuçlarına katlanmak ve o seçimin sonuçları üzerinden ilerleyebilmek bence hem filmdeki karakterle hem de filmin kendisi ile sizin aranızdaki bağı güçlendiriyor bu olmadığı için Bandersnate’de kritik bir karar verdiğinizde bunu tekrar yapabileme şansı verdiği için size bence o realistik yani gerçekçi kısmını yok ediyor filmin. Eğer bir karar verip o karardan devam etme zorunluluğu olsaydı film bitine kadar en azından daha hani toplu, bağlı hissettirebilirdi yani hayatta da böyle nihayetinde bir karar verip geri alıp diğer sonucu göremiyorsunuz”.

K9: “Yani evet. Üç- dört ay önce izledim halen hatırlıyorum karakterleri, kurdum yani. Bir tane kız vardı dört tane sevgili adayı vardı, kızın adayları ile yaşadığı flört dönemini anlatıyordu sonra birini seçiyordum yani adamlar arasında tercih yaptığım için en çok özdeşleşme kurduğum adayı seçtim”.

K10: “Açıkçası Carmen Sandiego’da kurabildim ama gerçek insanları gerçek duyguları barındıran bir filmde kurmakta çok zorlanmıştım çünkü verdiği tepkilerden hiçbiri benim vereceğim tepkilere yakın değildi hani o interaktiflikte yine bir male gazeye takılmak beni şey yaptı tamam hadi bunu da seçeyim de bunu kimse seçmez falan diye böyle o biraz bağ kurmama engel oldu”.

K11: “Kurabildim seçimleri yaparken kimi zaman kendime göre yaptım”.

K12: “Kurabildim yani ama izlediğimi tam hatırlayamadığım için detaylandıramıyorum”.

K13: “Ya çok fazla değil aslında çünkü benim bakış açım ve yapım tersti doğrusu yani benim aklıma gelen seçenekler yoktu bana sunulan seçenekleri seçmek zorunda kaldım”.

Katılımcılara interaktif yapımları tekrar tercih edip etmeyecekleri sorulduğunda, katılımcıların çoğu (K6,K1,K8,K5,K7,K11,K4,K13), tekrar tercih edeceğini belirtmiştir. Bazı katılımcılar (K3, K10), türüne veya kalitesine göre tercih edebileceğini belirtmiştir. Az sayıda katılımcı (K2, K12), bir daha tercih etmeyeceğini belirtmiştir. Bir katılımcı (K9), oyun oynamayı daha çok tercih edeceğini belirtmiştir, tekrar izleyip izlememe konusunda kararsız bir tutum sergilediği görülmüştür:

K1: “Evet tercih ederim yani, eğlenceliydi sanki kendim oradaymışım gibiydi, sanki animasyonu ben yapmışım gibi...”

K2: “Sanmıyorum, yok etmem”.

K3: “Yani yapılaş kalitesine bağlı tercih ederim çünkü eğlenceli keyifli”.

K4: “Evet tercih ederim. Biraz daha tipine göre çünkü doğru yanlış olarak gidenleri daha çok sevdim daha çok endinge ulaştım, A yolundan

gittim B yolundan gitmedim gibi bir şey de olabildi ama her yapım için değil bazılarında buldum bazılarında bulamadım”.

K5: “Ederim”.

K6: “Aynen, evet erişimi de çok kolay Netflix üzerinden o sebeple tercih ederim”.

K7: “Tabii”

K8: “Tabii ki yani benim çok sevdiğim janra bu sektörde açıkçası yeni filmler çıktığını bilmiyordum bilseydim izlerdim hani bu 5 sene içerisinde baya bir film çıkmış, film yapmış Netflix, haberim olmadığı için açıkçası izlemedim. Ben izlemeyi seviyorum çok keyif aldığım bir tür o yüzden izlemeyi tabii ki tercih ederim”.

K9: “Yani bir daha izlemedim oyun oynamayı tercih ederim ama denk gelirse hayır demeyebilirim”.

K10: “Konusu eğlenceli geliyorsa bir şans daha verebilirim ama Netflix interaktif bir yayın çıkarmış dedikleri zaman hemen koşarak bakmam”.

K11: “Ederim merak ettim”.

K12: “Yani etmem herhalde”.

K13: “Yani evet izleyebilirim”.

Seyir deneyimi olarak filme mi oyuna mı daha yakın olduğu sorulduğunda bazı katılımcılar (K6,K1,K8,K3,K11) film deneyimine daha yakın olduğunu ifade etmiştir. Film deneyimine daha yakın bulanların temel sebebi görsellerin sinematik olmasıdır. Bazı katılımcılarsa (K5,K10,K12,K7,K4,K10) oyuna daha yakın bulunduğunu ifade etmiş, oyuna daha yakın bulanların sebebi oyundan farklı olmayan bir yapısı olması, oyunlardaki tekrar oyna mantığı gibi bir seçim yaptıktan sonra aynı sahneye dönüp tekrar seçim yaptırması gibi unsurlar öne çıkmaktadır. İki katılımcı (K2,K13), kararsız kalmıştır.

K1: “Film gibi, filme daha yakın hissettim”.

K2: “Bebeklerin önüne açarsın ya film- video falan o tarz. Yani film gibi değil de oyun gibi birazcık. Black Mirror daha film gibiydi. Bu

yapımların çoğunu biliyorum az çok ama ben izlerken rahat olmayı seviyorum izlerken uyuya kalıyorum zaten”.

K3: “Filme daha yakın olacak şeyler sınırlı, bir sona bağlandığı ve bunu sinematik şekilde aktardığı için filme daha yakın”.

K4: “Daha çok deneyimlediğim için oyun, interaktif filmler daha az. Açık konuşmam gerekirse tüm interaktif karakterleri belli bir puzzla, belli tuhaf senaryolara uygulayabilirim pianoyu kafasına düşürdüğü bir ending olur ya da ninja saldırısına uğrar mesela Black Mirror’da sanki dizide gibi bir sürü endingler vardı çatıdan atlarken atletik olmadığı için düşüyor veya spor yaparsa atlayabiliyor gibi, spor yaptırmayıp düşürmeyi daha çok istedim, tabi karakter meselesi bu bir endingi daha çok istersin diğerini daha çok istersin kişiden kişiye değişir. Negatif etmenlere karakterleri daha çok bırakmak istedim ama karakterlerle daha çok zaman geçirdikçe pozitifleştirmeye çalıştım”.

K5: “Oyuna daha yakın”.

K6: “Film olduğu belli çünkü interaktif oyunların seçenek havuzu daha fazla, burada seçenekleri ayırsak da filmin gidişatını etkilesek de ben buna film derim çünkü ekstra bir seçim yapmıyoruz. Ben tüm seçimleri teker teker seçerek denedim çok bir yere gitmiyor, 1,5 saatlik bir film ama hızlı bir şekilde izleyip tüm kararları gözden geçirirsen 2 saatte o yüzden bana daha çok film gibi geldi, ekstra detaylı bir oyun gibi gelmedi”.

K7: “Açıkçası filmin konusu da oyun üzerineydi o yüzden oyuna daha yakın. Hatta diğer diziler filmler de büyük ihtimal oyuna daha yakın hissettirecek”.

K8: “Aslında filme daha yakın çünkü aslında temel sebebi şu bir video oyunu dediğiniz zaman Detroit de interaktif film olarak geçiyor geçiyor yani bir video oyunu dediğiniz zaman bence sürekli bir eylemde bulunma halidir yani bu kadar uzun sekanslarla birlediğimiz bir şey bence filmdir video oyunu olarak düşünülmemeli video oyunları daha sığ ve her şeye karar verdiğimiz sistematik bir yapı. Bu daha çok filme yakın ben interaktif oyunları oynarken de ‘Bu film gibi’ aslında diyorum. Bu bana o yüzden film gibi geliyor yani tabii arada kararlar veriyoruz ama bu ufak eylemlerden ve çok ufak düşüncelerden öteye

gitmiyor çok bir interaktiflik de yok aslında yani sadece belirli kararlar veriyoruz o kadar yani bence filme çok daha yakın”.

K9: “Oyun oynamak gibi geldi çünkü gerçekten aynı şeyden ibaret olan oyunlar var yani hikâye akıyor sen sadece senaryoyu seçiyorsun”.

K10: “Oyuna daha yakın buluyorum. Netflix’in de kendi içinde oyunları var bildiğiniz gibi o oyunlardan birkaçına bakma şansı bulduğumda interaktif yapımlara boşuna para vermişler diyebileceğim bir hale geldim çünkü aldığımız kararlar yaptığımız seçimler interaktif yapımlar da yine bir oyun gibi cast cast veya o casta varıncaya kadar hata yapıp tekrar aynı casta dönüp farklı bir cevaba varabiliyorsun çok oyunsal bir yapısı vardı. Örneğin, ben bunu seçtim tamam o zaman bundan sonra yeni bir şey açılın yani nasıl denir yeni bir sonuca varılından ziyade şey vardı evet buna başladık ama neyse üç dakika sonra şu aynı sahne sana tekrar gelebilir o kısım boşlukta kalırsa bir nevi çok buglu bir sistemi vardı ve bu buglu sistem bana birazcık oyunları hatırlatıyor”.

K11: “Bence film bazen filmlerin sonuna beğenmiyor yaaa izleyiciler, keşke şu olmasaydı neden bunu seçti ki bu karakter falan birazcık kendin sonunu belirleyebiliyorsun gibi bunda o yüzden ben film dedim”.

K12: “Bana oyun gibi geldi”.

K13: “Yani bence bilmiyorum. Oyun gibi sanırım bize seçtiriyor oyun gibi ama film gibi de merak uyandırıyor bilmiyorum”.

Tablo 2. Katılımcı Görüşleri

Cinsiyet	Birden fazla yapım izleyenler	Sadece bir yapım izleyenler
Kadın (7)	3 (K1, K3, K10)	4 (K5, K12, K11, K13)
Erkek (6)	2 (K2, K4)	4 (K6, K7, K9, K8)
Yapım türü	Kadın	Erkek
Film	5 (K10, K3, K5, K11, K13)	6 (K6, K2, K7, K9, K8, K4)

Animasyon	2 (K10, K1)		2 (K2, K4)
Diğer	0		1 (K4)
Cinsiyet	İnteraktif yapımlardan keyif alanların sayısı		Toplam Katılımcı
Kadın	6 (K10,K3,K5,K12,K11,1)		7
Erkek	5 (K9, K7, K4, K6, K8)		6
Cinsiyet	Ana karakterle özdeşleşme hisseden katılımcı sayısı		Toplam Katılımcı
Kadın	6 (K10, K3, K5, K12, K11, K1)		7
Erkek	4 (K9, K7, K4, K6)		6
Cinsiyet	İnteraktif yapımları tekrar seyretmeyi tercih edecekler		Toplam katılımcı
Kadın	6 (K10,K1,K3,K13, K11,K5)		7
Erkek	5 (K6,K7,K9,K4, K8)		6
Cinsiyet	İnteraktif yapımlar filme daha yakındır	İnteraktif yapımlar oyuna daha yakındır	Kararsızlar
Kadın	3 (K3, K1, K11)	3 (K10, K5, K12)	1
Erkek	2 (K8, K6)	3 (K7,K9, K4)	1

7 Kadın katılımcıdan 3 tanesi, birden fazla olmak üzere 2 tane yapım izlemiştir. 6 erkek katılımcıdan 2 tanesi, 6-7 tane olmak üzere birden fazla interaktif yapım izlemiştir. 7 kadın katılımcıdan 5'i film 2'si animasyon izlemiştir. 6 erkek katılımcıdan bir tanesi; dizi, film ve animasyon olmak üzere üç ayrı türden yapım izlemiştir. 4 tanesi ise sadece film seyretmiştir. 1 tanesi, animasyon izlemiştir ve bir filmin yarısını izlemiştir. 7 kadın katılımcıdan 5 tanesi, hikâyenin akışına katılmaktan keyif almıştır. 1 tanesi bir yapımda keyif alırken öbüründen alamadığını kopuk hissettiğini belirtmiştir. 1 katılımcı ise hiçbir şekilde keyif olmadığını belirtmiştir. 6 erkek katılımcıdan 4 tanesi interaktif seyir deneyiminden keyif almıştır. 1 tanesi, bir yapımda zorla

izliyormuş gibi hissettiğini ifade ederken diğerinin iyi hissettirdiğini ifade etmiştir. 1 katılımcı ise seyrettiği birkaç yapımda iyi hissettirdiğini ifade ederken birkaç tanesinde nötr hissettiğini ifade etmiştir. 7 kadın katılımcıdan 5 tanesi karakterle özdeşleşme kurabilmiştir. 1 tanesi yapımlardan birinde kurup diğerinde kuramamıştır. 1 tanesi ise hiçbir şekilde kuramamıştır. 6 erkek katılımcıdan 4 tanesi, karakter ile özdeşleşme kurabilirken 2 tanesi kuramadığını ifade etmiştir. 7 kadın katılımcıdan 6 tanesi, interaktif yapımları tekrar tercih edebileceğini ifade etmiştir. 1 tanesi ise tercih etmeyeceğini belirtmiştir. 6 erkek katılımcıdan 4 tanesi tercih edebileceğini belirtirken 1 tanesi denk gelirse belki izleyebileceğini belirtmiştir. 1 tanesi ise bir daha tercih etmeyeceğini ifade etmiştir. 7 kadın katılımcıdan 3 tanesi interaktif yapımların sunduğu deneyimi filme daha yakın bulmuştur. 3 tanesi ise oyuna daha yakın bulurken 1 kişi kararsız kaldığını ifade etmiştir. 6 erkek katılımcıdan 2 tanesi interaktif yapımların sunduğu deneyimi filme daha yakın bulurken 1 kişi, bir yapıyı oyuna diğer yapıyı filme daha yakın bulduğunu belirtmiştir. 3 kişi ise oyuna daha yakın bulduğunu ifade etmiştir. Katılımcıların büyük bir bölümü, araştırma sürecinde 24 tane olan interaktif yapımlardan sadece 1 tane yapım izlemiştir. Çalışma sürecinde interaktif yapımları izlemiş kişi bulma konusunda zorluklar yaşanmıştır. İletişime geçilen kişilerden bazıları interaktif yapımların ne olduğu konusunda fikir sahibi değildi veya izlerken rahat olmayı, bir taraftan başka şeylerle ilgilenmeyi tercih ettiği için seyretmediğini belirtmiştir. Katılımcıların büyük bir bölümü interaktif yapımlardan keyif aldığını ifade etmiştir. Bir kısmının hisleri yapımın türüne göre değişim göstermiştir. Animasyondan keyif alırken, filmde oyuncuların filme olan tavrı gibi unsurlardan ötürü yabancılaşma hissetme gibi unsurlardan ötürü filmde keyif alamamıştır veya filmde bir nebze keyif alırken animasyondan hiç keyif almama gibi durumlar katılımcılar tarafından ifade edilmiştir. Keyif alma durumu; özgür hissetme, yönetiyormuş gibi hissetme ve heyecanlanma gibi kelimeler ile belirtilmiştir. Keyif almayan katılımcılar yapımları gerçekçi bulmadığı için veya film izlerken rahat olmayı tercih ettiği için keyif alamamıştır. Katılımcıların bir kısmı seyredince direkt özdeşleşme kurabildiğini ifade etmiştir, bir kısmının özdeşleşme kurabilmesi yapıma göre değişiklik göstermiştir, yetişkin karakterde kurabilirken çocuk yaş

grubunda kuramama veya bilgi dağarcığı gerektiren yapımlarda kurulamama, animasyonda rahat bir şekilde kurabilirken filmde kuramama gibi durumlar ifade edilmiştir. Hiçbir şekilde özdeşleşme kuramayan katılımcılar ise karakterin tepkilerinin kendisine ters olduğunu ve seçeneklerin kısıtlılığı, kendisine sunulanı seçmek zorunda kalma durumu ve bir seçeneği seçince geri alma opsiyonunun olmasının gerçeklik duygusunu öldürdüğünü belirtmiştir. Yapımdan keyif alınması ve özdeşleşme kurulma durumu katılımcıların profillerine göre değişim göstermiştir. Sosyal bilimlerle ilgilenen, yüksek lisans mezunu katılımcı male gaze (erkek bakışı) gibi unsurlardan ötürü seyrettiği yapımdan keyif almayıp karakter ile özdeşleşme de kuramazken aynı yapıyı izleyen sayısal ağırlıklı bir eğitim hayatı olan, uzmanlık öğrencisi, diş hekimi katılımcı male gaze ile ilgili hiçbir şey dile getirmemiş ve yapımdan keyif aldığını, karakterle de özdeşleşme kurabildiğini belirtmiştir. Katılımcıların büyük bir bölümü yapımın tarzına göre tekrar tercih edebileceğini ifade etmiştir. İnteraktif yapımların sunduğu aktif seyir deneyiminin oyun deneyimine mi ya da film deneyimine mi daha yakın olduğu konusu katılımcıların ikiye bölündüğü konu olmuştur. Katılımcıların bir kısmı seçenek havuzunun oyunlara göre daha dar olması ve yapımın daha uzun sekanslarla, sinematik bir şekilde sunulması sebebi ile filme daha yakın bulduğunu ifade etmiştir. Katılımcıların bir kısmı ise tüm karakterlerin belli bir puzzla uygulanabileceği, seçim yaptıktan sonra aynı kısma dönüp tekrar seçim yaptırması, geri alma seçeneklerinin çıkması gibi unsurlardan ötürü oyuna daha yakın bulunduğunu belirtmiştir. Yapımların oyuna olan benzerliği de sıklıkla dile getirildiği gözlemlenmiştir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Dijitalleşme ve web teknolojilerinin gelişme göstermesi medya ürünlerine ve sinemaya da yansımış ve yeniden şekillendirmiştir. İzleyicinin medya içerikleri ile kurduğu ilişki de dönüşüm geçirmiştir. Medya günümüzde daha interaktif bir hal almıştır, bireyler tükettiği herhangi bir içeriğe yorum yapabilir veya içeriği üreten kişi ile doğrudan bağlantı kurabilir hale gelmiştir. Zaman içerisinde bireylerin izleme kültürü de değişime uğramıştır. Dijital platformlar ortaya çıkmış

ve bireyler izlediği içeriği dilediği zaman, dilediği mekânda, dilediği kadar izleyebilmektedir.

Etkileşimli, interaktif yapımlar ise bunun daha da ötesinde seyirciye hikâyeyi yönlendirme olanağı da tanımaktadır. İnteraktif yapımlarda izleyici verdiği bireysel kararlar ile hikâyeyi şekillendirebilir ve bir nebze üretici ile birleşebilir. Ancak, kişiler kendilerine sunulan iki ya da üç seçenektan birini seçmek durumundadır. Buradan hareketle anlaşılmaktadır ki seyirci, hikâyeyi kendisine verilen izin kadar yönlendirebilmektedir. Hem seçeneklerin kısıtlılığı hem de yıllardan beri süre gelen seyir kültürünü önemli ölçüde değiştirmesi seyircinin yapımlar ile kurduğu bağı ve yapımlara olan tutumunu etkilemektedir.

Bu bağlamda çalışma, dijitalleşme ile değişen seyir deneyiminin içine doğmuş olan, dijital yerli konumundaki Z kuşağının interaktif yapımlara olan tutumunu incelemiştir. Çalışmada, Z kuşağının interaktif yapımlara olan ilgisi, ilgisini etkileyen unsurlar hikâyeyi yönlendirme hissi, karakterle kurulan veya kurulamayan özdeşleşme, oyunla olan benzerliği gibi unsurlar açısından ele alınmıştır.

Çalışmanın başlangıcında katılımcı bulma sıkıntısı yaşanmıştır çünkü ulaşılan kişiler genellikle hiç interaktif yapımlar seyretmemiş ya da interaktif yapımların ne olduğunu dahi bilmemektedir. Kişiler interaktif yapımlar deneyiminden seyrederken keyif alsalar da interaktif yapımlara çok rağbet göstermediği çalışma sürecinde gözlemlenmiştir.

İnteraktif yapımların amacı, kişi seçimleri kendisi yaptığı için kişinin kendisini adeta yapımın içinde gibi hissetmesini sağlamaktır. Bu bağlamda, kişi karakterleri kendisi yönlendirdiği için özdeşleşlik kurması daha çok beklenmektedir. Beklendiği gibi katılımcıların çoğu karakter ile özdeşleşme kurabildiğini belirtmiştir ancak özdeşleşme kuramayan katılımcılar, yapımın amacının da aksine olacak şekilde yapımı yeterince gerçekçi bulamadığı için özdeşleşme kuramadığını belirtmiştir. İnteraktif yapımların seyir deneyimi, seçenekler ile işleyen bir süreç olduğu için sunulan seçeneklerin kişilere uymaması ve seçeneklerin azlığı özdeşleşme sürecine engel olarak saptanan unsurlar arasındadır. Seyircinin yapımlarla ilişkisinde öncelikle seyircinin sosyal ve psikolojik kökenleri, diğer medya maruziyet kalıpları, ihtiyaç ve beklentileri devreye girmektedir. Buradaki sosyal ve psikolojik

kökenler kısaca açıklanamayacak kadar derin ve çok farklı alanlara da işaret eden bir madde olsa da seyircinin diğer medya maruziyetlerinden oluşan beklentilerinin sosyal ve psikolojik kökleri vardır ve seyirci bir yapıyla bağ kurabilmek için karakterle özdeşleşme kurmaya ihtiyaç duymaktadır ayrıca seyrettiği yapının ‘gerçekçi’ olmasını da beklemektedir. Nitekim interaktif anlatıların inandırıcı yani gerçekçi olması önem arz etmektedir. “Eğlenceli bir kullanıcı deneyimi yaratmak için bu tür etkileşimli karakterlerin kullanıcı müdahalelerine duygusal, sosyal ve kültürel açıdan anlamlı bir şekilde tepki verebilmeleri açısından inandırıcı ve ikna edici olması gerekmektedir” (Klimmt, Roth, Vermeulen, S.Roth, 2012:190) ancak Netflix’in sunduğu interaktif yapımlar, bir seçim yaptırdıktan sonra aynı seçime geri dönüp tekrar başka bir seçim yapma olanağı tanınması, seyircinin beklediği o gerçeklik hissini önünde bir engel teşkil ettiği katılımcıların yorumlarında gözlemlenmiştir. Ayrıca, interaktif yapımlar; seçenekler, seçimler ve seçimlerin sonuçları ile işleyen bir deneyim olduğu için sunulacak seçeneklerle de ilgili bir beklenti oluşmaktadır. Sunulan seçenekler kişilerin nezdinde mantıklı bir zemine oturmadığında karakterle özdeşleşme sürecinin sekteye uğradığı araştırma sürecinde tespit edilmiştir. İkinci bölümde de belirtildiği üzere, kodlanan medya metninin izleyici tarafından alınması izleyicinin kültürel birikimlerine, siyasi görüşlerine ve teknolojiye erişimlerine dayanmaktadır (Hall, 1973: 51). Seyirci, bu süreçte sunulan seçeneklerin genellikle kendi ahlaki değerlerine, karakterlerine, bakış açılarına uymasını bekler ve sunulan iki ya da üç seçenektan hiçbiri onların değerlerine veya karakterlerine uymadığında karşıt konumda olur ve verilmeye çalışılan anlamı veya mesajı tümüyle reddetmektedir. Buradan hareketle anlaşılmaktadır ki seyircinin bu “gerçekçilik”, “mantık” gibi beklentilerinin karşılanmaması seyircide olumsuz bir his uyandırmaktadır.

Katılımcıların geneli interaktif yapımları tekrar tercih edeceğini belirtmiştir ancak yine de katılımcıların genelinin seyrettiği interaktif yapımların sayısı bir tane ile sınırlı kalmıştır. İnteraktif yapımları tekrar tercih etmeyeceğini belirten katılımcıların sebebi bir şey seyrederken rahat etmeyi (filmin akışına kendini kaptırmayı) tercih etmesidir. Diziler ve filmlerden her ne kadar gerçekçi olması beklense de aynı

zamanda pek çok insan için de gerçek dünyadan, günlük hayatın sorunlarından ve stresinden kaçış aracıdır. Bu yüzden de kimi seyirci bir şey seyrederken tamamen rahat olmayı, hiçbir seçim veya hiçbir şey yapmadan sadece kendisine sunulan dünyanın içine dalmayı tercih etmektedir.

Katılımcılar vasıtası ile elde edilen verilere de dayanarak interaktif yapım deneyimi ile oyun deneyimi pek çok noktada benzerlik gösterdiği değerlendirilmektedir. Seçenek havuzunun darlığı, olacakların sınırlılığı ve sinematografik anlatım yönü ile farklılaştığı katılımcılarca belirtilse de interaktif yapımların, oyunlardan kendini çok fazla uzaklaştıramadığı saptanmıştır. Bunun en önemli sebebi, temel işleyişinin benzerliğidir. Seyircinin, olmasını istediği şekilde hikâyeyi yönlendirebildiği bir sisteme sahip olmasıdır. Bu yönü ile özellikle, hikâyeli interaktif oyunlar ile oldukça benzerlik göstermektedir. Ayrıca, filmlerin veya dizilerin aksine oyunlardan genellikle bir gerçeklik beklenmemektedir. Seyircinin, oyunlardan beklentisi genel olarak eğlenmektir ve gerçekçi olup olmadığına takılmadan oyunlar oynanılır. Bu bilgilerin ışığında, interaktif yapımları oyunlardan çok fazla ayıramayan seyirci de interaktif yapımları seyretmek yerine oyun oynamayı tercih ettiği öngörülebilmektedir. Bu bağlamda, aslında farklı bir seyir deneyimine yol açarak oldukça kişisel bir deneyim vadeden, hem teknik açıdan hem de seyir deneyimi açısından önemli bir potansiyeli de olan interaktif yapımların, kendisini oyun deneyiminden farklılaştırması gerektiği de ortaya çıkmaktadır.

Netflix'in sözcüsü Chrissy Kelleher, bu teknolojinin amacına hizmet ettiğini ama artık diğer teknolojiler ile ilgilendikleri için bu teknolojinin artık kısıtlayıcı hale geldiğini belirtmiştir (Peters, 2024). Netflix seyircilerinin, interaktif yapımlardan ziyade oyunları daha çok tercih ettiğini doğrulayan nitelikte bir açıklamadır. Nitekim interaktif içeriklerin kaldırılması Netflix'in oyunlara yönelik yatırımlarını arttırmasının ardından gerçekleşmiştir. Dijitalleşmenin seyir kültüründe ve medyada yarattığı dönüşüm, interaktif yapımları gündeme taşımıştır ancak Netflix, interaktif yapımları seyirciden beklenen ilgiyi alamadığı için ve oldukça büyük bir pazar olan oyun girişimlerine odaklanmayı tercih ettiği için çoğunluğunu kaldırmıştır. Netflix'in, interaktif

yapımları bünyesinden kaldırması interaktiviteyi kaldırdığı anlamına gelmemektedir. Netflix, oyun içerikleri ile etkileşimli teknolojiyi bünyesinde barındırmaya ve geliştirmeye devam etmektedir. İnteraktif medya, Netflix ile sınırlı değildir tarihsel olarak da çok daha eskilere dayanmaktadır ve gelişmeye devam edecektir. Son yıllarda oyun sektörü büyüme ve gelişme kaydetmiştir, özellikle de yapay zekâ ile oyunlarda daha gelişmiş görseller ile karşılaşmak, daha inandırıcı karakter (oyuncu olmayan karakterler) ile daha gerçekçi bir oyun deneyimi elde etmek mümkün hale gelmiştir. Bu bağlamda, interaktif yapımlarla da benzerlik gösteren hikâyeli interaktif oyunlar; Detroit: Become Human, Life Is Strange gibi hem gerçekçi hem de sinemaya göz kırpan interaktif oyunların artacağı, gelişeceği ve gelecekte de daha sinematik, interaktif bir film hissiyatı veren oyunların sayısının artacağı öngörülebilir. Bu bağlamda araştırmaların hikâyesiyle, görselleri ve sekanslarıyla film hissiyatı veren, adeta sinemaya yaklaşan interaktif video oyunları üzerine odaklanması gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Günümüzde yapay zekâ video içeriklerinin artması yapay zekâ ile yazılmış hatta üretilmiş filmlerin dolaşıma girmeye başlaması interaktif yapımların önündeki en büyük bariyer olan yapım maliyetlerinin gelecekte azalmasına yol açacaktır. Ayrıca interaktif yapımlar için yapım zorluklarının (sahnelerinin farklı sonlarla tekrar-tekrar çekilmesi, yapım sürelerinin uzaması gibi) büyük çoğunlukla azalması da mümkün olacaktır. Günümüzde bulanıklaşan interaktif film ve oyun arasındaki tür sınırlılıkları yapay zekâ video içerikleriyle tamamen ortadan kalkması düşünülmektedir. Yapay zekâ üretimi oyunlaştırılmış interaktif yapımlar geleceğin görsel medyasının içeriklerinde büyük bir yer kaplayacağı öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

- Aytekin, M. (2023). Dijital Platformlar. İçinde F. AYDOĞAN BOSCHELE (Editör), *Medyada Güncel Kavramlar* (s. 89-101). Ankara: Nobel
- Deniz, A. K. (2021). *Sinema ve oyun sektörünün ortak noktası etkileşimli yapımların incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.
- Durrani, A. (2025). Streaming stats. <https://www.forbes.com/home-improvement/internet/streaming-stats/>
- Hall, S. (1973). *Encoding and decoding in the television discourse*. Centre for Cultural Studies, University of Birmingham.
- Jenner, M. (2018). Netflix and the reinvention of television (P. Ruskin, Ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-94316-9>
- Karabağ, M. (2021). *Dijital televizyon platformlarında yayınlanan bilim kurgu dizilerinde yapay zekâ olgusu: Netflix örneği* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Karasar, N. (2023). *Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar, ilkeler, teknikler*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Klimmt, C., Roth, C., Vermeulen, I., Vorderer, P., & Roth, F. S. (2012). Forecasting the experience of future entertainment technology: Interactive storytelling and media enjoyment. *Game and Culture*, 188–208.
- Netflix. (2024). About Netflix. <https://about.netflix.com/en>
- Özel, S., ve Durmaz, T. (2021). Yeni nesil izleme pratikleri: Tıkınırcasına izlemek. *Marmara Üniversitesi Öneri Dergisi*, 364–385.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE Publications.
- Peters, J. (2024). Netflix removing interactive titles, games. <https://www.theverge.com/2024/11/4/24287857/netflix-removing-interactive-titles-games>.
- Sarı, Ü. ve Çil. S. (2024). Netflix'in Sinema Endüstrisine Kazandırdığı Standartlar, İçinde, S. ÇİL ve Ü. SARI (Editörler), *Medya ve İletişim Çalışmaları II* (s. 43-57). Konya: Eğitim Yayınevi.
- Sarı, Ü. ve Türker H. (2021). Dijital Platform Kullanıcılarının İzleme Alışkanlıklarına Yönelik Bir Araştırma: Netflix Örneği, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(1), 59-80.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, S. (2017). Sosyal bilimlerde örnekleme sorunu: Nicel ve nitel paradigmalardan örnekleme kuramına bütüncül bir bakış. *Kesit Akademi Dergisi*, 7(2), 421–442.

GÜNÜMÜZ DİJİTAL EKONOMİSİ'NDE YENİ BİR SOLUK: “TEKNOFEODALİZM”

Petek SANCAKLI*

“Aşırılığın yolu bilgeliğin sarayına varır. Neyin gereğinden fazla
olduğunu bilmeden,

ne kadarının yeterli olacağını asla bilemezsin.”

William Blake

GİRİŞ

İçinde bulunduğumuz çağdan geriye doğru baktığımızda insanın bilgiyi edinme, aktarma ve kullanma biçimi mağara duvarlarından, dokunmatik ekranlara gelene kadar kendini çoğu kez birçok değişimin içinde buldu. 1940'lı yıllarda ilk denemeleri yapılan ve temelde büyük matematiksel hesaplamaları gerçekleştirmek üzere tasarlanan devasa boyuttaki bilgisayarlardan yaklaşık on yıl sonra yani 1950'lili yıllarda ortaya çıkan bilgi devrimi, insanların bilgiyi edinme ve aktarma biçimini muhtemelen sonsuza dek değiştirdi ve bu da akabinde insanın bu makinelerle neler yapabileceğine dair soruları da beraberinde getirdi. Turing² aynı yıl “akıllı makine”yi icat ettiğinde bu akıllı makinenin günün birinde insanlar kadar zeki olabileceğini, hatta insanların yaşamını köktencil bir biçimde değiştirecek yeni ekonomi politik modeller sağlayabileceğini öngörmüştü. Ama belki bu kadarını değil. Tarihin erken dönemlerinde Sümerlilerin kil tabletlerinde ya da matbaanın icadıyla beraber selüloz tandanslı kâğıtlarda insan elinde şekillenen bilgi, bilgisayarların ortaya çıkışıyla beraber insanın onun karşısında edilgen hale gelmeye başladığı bir noktaya evrildi.

* İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü Doktora Öğrencisi. peteksancakli@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-0063-4962

² Alan Turing, İngiliz matematikçi, kriptolog.

1936 yılında şu an bilgisayar biliminin temeli olarak otoriterlerce kabul gören bir makale yayınladı. Bu makalede bir insanın sabit bir görevi yerine getirmek için belirli bir yöntem veya prosedürü izlemesinin ne anlama geldiğini analiz etti. Buna yönelik olarak, herhangi bir talimat kümesini çözüp uygulayabilen bir "Evrensel Makine" fikrini ortaya attı. Fikrin doğuşundan on yıl kadar sonra bu fikir, herhangi bir programı çalıştıran elektronik bir bilgisayar için çıkış noktası olmuştur. <https://www.bbc.co.uk/teach/articles/zhwp7nb>

Toplumun, tarihin, kültürel olayların seyrini değiştirebilecek içeriklere sahip olması, onu geleceği parlak bir takım oyuncusuna dönüştürdü. Bu parlak oyuncu, dijital medya platformlarıyla insanların yaşamına yavaş yavaş dâhil olurken, insan bu yeni adaptasyon sürecinde kendine yeni bir yer edinmiş oldu: “kullanıcı olmak” . Ama bu konum kısa süre içerisinde yerini yalnızca bir kullanıcı olarak var olanı tüketmeye değil, “tüketim nesnesinin kendisi olmanın, ötekini seyretmenin” yönüne doğru değişti.

Günümüzde bir Instagram algoritmasındaki herhangi bir içerik, sıradan insanın benlik algısını, günlük alışveriş alışkanlıklarını, moda bakış açısını, toplumsal, siyasi veya gündelik bir olaya dâhil oluş yönünü kolaylıkla değiştirebilir. Çünkü içerik, insanı izler. İnsanın ilgi alanlarını, yönelimlerini ve tercihlerini izler. Aslında bu izleme davranışı insan medeniyetinin ilk dönemlerinden beri olan bir denetim mekanizmasının günümüze uyarlanmış versiyonudur. Bu konuyla ilgili Harari³ “Nexus: A Brief History of Information Networks from the Stone Age to AI” kitabında şundan bahseder;

“ Merkezileşen bürokratik ağlar ortaya çıkıp geliştiğinde, bürokratların en önemli görevlerinden biri herkesi izlemek oldu. Çin Hanedanlığı'nın yetkilileri, vatandaşlarının vergilerini ödeyip ödemediklerini ya da herhangi bir isyan planlayıp planlamadıklarını öğrenmek istiyordu. Şimdiyse, Coca Cola bizi ürünlerini almaya nasıl ikna edeceğini bilmek istiyor. Yöneticiler, rahipler ve tüccarlar.. Bizi kontrol etmek ve yönlendirmek için tüm sırlarımızı öğrenmek isterler.” (Harari, 2024: 239)

İnsanları izlemenin ve yönlendirmenin geçmişten gelen bu özelliği, baskıcı ya da orta yolcu bürokratik sistemlerin başvurduğu yöntemlerden biridir denilebilir. Ve bu görece iki aşamalıdır; “İnsanlar hakkında mümkün olduğu kadar çok enformasyon toplamak. Elde edilen bu bilgilerin analizini yaparak yeni davranış kalıpları oluşturacak yönlendirici bir yol belirlemek.” (Harari, 2024: 240)

³ İsraili Tarihçi, akademisyen. Kudüs İbrani Üniversitesi Tarih Bölümü'nde profesör olarak çalışmaktadır.
<https://www.ynharari.com/book/nexus/>

Harari'nin belirttiği gibi Çin'de, Osmanlı İmparatorluğu'nda, 9.yy'dan 15.yy'a Ortaçağ Avrupa'sında uygarlık tarihinin birçok bölümünde insanın bir amaç çerçevesinde izlenip denetlenmesi yeni bir olgu değildi ama bilgisayarların ve sosyal medya araçlarının insan yaşamına girmesiyle sınırlarını yeniden belirledi.

Günümüz modern teknolojik toplumunda “izlenmek”, dijital teknolojilerin sezdirmeden hayata nüfus edişiyile birlikte insanların davranışlarının bu yolla takip edilmesi ve bu davranışların verilere dönüştürülerek üzerinden ekonomik kazanç sağlanması üzerine bir sisteme evrildi.

Bu tür bir dönüşümün altyapısında medyanın ekonomi politik yapısının gitgide değişmiş olmasının payını da teslim etmek gerekir. Teknolojinin gelişmesi, tarihin hemen her döneminde kapitalist düzen anlayışını da doğrudan etkilemiştir. Günümüze doğru yaklaştıkça klasik kapitalist düzendeki fabrikaların seri üretiminin ve çalışan “işçi”lerin yerini, dijitalleşen toplumunun etkileşim ve içerik üreten “maddi olmayan emeği” aldı.⁴ Boş zaman aktivitesi olarak zamanını dijital medya platformlarında geçiren insanların, burada yaptığı etkinlikler bir tür emek ve değer katma süreci gibi görülmeye başlandığında emek biçimi yavaş yavaş birer metaya dönüştü (Terranova, 2015: 347).

Bugün gelinen noktayı anlamak ve dışarıdan bakabilmek için klasik kapitalizmi temele alarak tarihsel sürece bakmak, emek, sömürü ve sınır kavramlarını yeniden değerlendirmek ve “izlenen” olmanın ötesine geçmenin sonuçları üzerine eleştirel bir bakış açısı getirmeye çalışmak doğru olacaktır.

Kapitalistleşmiş medyayı Fuchs, metalaşma sürecini üç koldan ilerleten bir yapı olarak niteler. Ona göre bu sürecin ilk seçeneği, insanları reklamları “tüketenler” olarak belirlemektir. İkinci yolu, yaygın kültürü bir metaya bağlayarak kullanıcıların kendisini bir metaya dönüştürmek ve üçüncü yol ise varolan kapitalizmi meşru kılacak ideolojik bir araç işlevi yüklemektir. Buradaki ilk iki yol, insanı araçsallaştırmaya yönelik ekonomi tandanslı bir süreci işaret ederken,

⁴Centre National De La Recherche Scientifique'de emek ontolojisi, gayri- maddi emek gibi konular üzerine çalışan İtalyan sosyolog Maurizio Lazzarato tarafından ortaya atılan bir kavram.

üçüncü yol da çarkın devamlılığını sağlamak için insanların davranışlarını yönlendirmeye yönelik ideolojik bir amaca yönelir. Fuchs'a göre bu yollar tam anlamıyla başarıya ulaşmasa da, dijital medya kapitalist sistem içinde hem bir reklam panosu hem de ideolojik bir araçtır (Fuchs, 2015: 168). Burada dijital bir yardımlaşmanın doğmuş olduğunu dile getiren Fuchs, dijital emeğin farklı versiyonlarından bahseder. Apple'ın beyin takımı merkezi Silikon Vadisi'dir, ama üretim merkezi için aynı şeyi söylemek doğru olmaz. Çin'deki üretim fabrikalarında otomatikleşen çalışma standlarında bir sürü işçi çalışmaktadır. Burada Fuchs "prekerya hizmet emeği"⁵ kavramına da dokunur (Fuchs, 2015: 170). Buna, Avrupa'nın çeşitli bölgelerine teknoloji şirketlerinde çalışmak üzere "ithal edilmiş" Hintli vatandaşları örnek gösterir. Yazılım sanayinde çalıştırılarak sömürülen, "sanal göç" adı altında gelişmiş kapitalist ülkelere pazarlanan kalifiyesi yüksek bu insanlar birer bilgi işçisidir (Örnek olarak Google Ceo'su Sundar Pichai'nin verilemeyeceği türden.) (Standing, 2022: 336).

Öte yandan daha önce belirttiği gibi, Silikon Vadisi ise hala var olan dijital teknolojilerin merkezi konumundadır. Medyanın ekonomi politiği kapitalizmin yeni bir formuna evrildiyse tarihsel süreçte bu vadideki büyük şirketlerin neyi ne şekilde dönüştürdüğüne bakmak süreci anlamak açısından önemlidir.

Teknofeodalizm'den Geriye: Teknofeodalizm Kavramının Öncülleri

Shoshana Zuboff'un⁶ "gözetleme kapitalizmi" olarak ortaya attığı yeni kapitalizm biçimi, internetin iyimser bir yaklaşımla benimsendiği modern teknolojik toplumda insanların sosyal medya platformları aracılığıyla nasıl yönlendirildikleri, bireysel mahremiyet alanlarından nasıl uzaklaştırıldıkları konusuna eğilir (Zuboff, 2015: 75).

⁵ Guy Standing'in "Prekerya & Yeni Tehlikeli Sınıf" kitabında bahsedilen bu kavram, ekonomik anlamda düşük ücretli işlerde ve güvence olmadan çalışan, sabit sosyal haklara erişimi olmayan ve yaşadığı toplum içerisinde aidiyet krizi yaşayan toplum kesimine verilen genel addir. Bunun bir sonucu olarak ertesi günü olmayan çalışma düzeninden ve bu düzene karşı üretilen mücadeleden doğan bir kavram olarak özetlenebilmektedir. <https://www.scribd.com/document/395566155/Guy-Standing-Prekerya-Yeni-Tehlikeli-S%C4%B1n%C4%B1f>

⁶ Harvard Business School emekli Profesörü, bilim insanı, yazar ve aktivist. <https://shoshanazuboff.com/book/shoshana/>

Zuboff'u bu kitaba yazmaya yönlendiren temel gözlemi; geçmişte insanlara hizmet eden uygulamalara, şimdi insanların hizmet ediyor oluşudur. ("Once upon a time you were searching on Google, but now Google is searching on you.") Zuboff, bu değişimin sebebini teknolojinin insan yaşamını ileri derecede kolaylaştırması ve bunu insanlara haşlanmış kurbağa sendromu yaşar gibi adapte etmesi olarak açıklar. Gözetim kapitalizmi fikrinin Amerikan tandanslı olduğunu ve çıkış noktasının Silikon Vadisi ya da en küçük ölçekte Google olduğunu aktaran Zuboff, gözetim kapitalizminin klasik kapitalizmden ayrıştığını, klasik endüstriyel kapitalizmin "doğa" yı hedef aldığını öne sürer. Gözetleme kapitalizminin ana hedef tahtasında ise bizzat insan doğası vardır. Ve onu besleyen ana damar "neoliberal ideoloji" tandanslıdır. Ona göre; endüstriyel kapitalizm dönemlerinde Ford şirketi o dönem için ne ifade ediyorsa, şimdinin Google'ı da odur. Zuboff, aslında tüm bunların hikayenin başlangıcında insanların bilgi edinmesini kolaylaştırmak üzerine arama motoru olarak çıkılan sağduyulu bir yol olduğunu, fakat zamanla bu yolculuğun gözetim sermayesi halini aldığını ve davranışı yönlendiren değerler yaratarak bir çeşit yatırıma döndüğünü ifade eder. Google, uygulama içi iyileştirme yapmak amacıyla kullandığı kullanıcı etkinliklerini zaman içerisinde para kazanacak bir döngüye dönüştürmüştür ve bu çerçevede para akışı sağlayan her kullanıcı birer "ucuz işçi" gibi görünür (Zuboff, 2015: 105).

İnsanların kendi ikna edilmişlikleriyle paylaştıkları bedenleri, sesleri, Google Arama geçmişi, App Store'da indirilen uygulamaların gizlilik ve onam şartları, saniye hesabıyla nabız ölçen akıllı saatler. Hepsi birer veridir. Bu verilerin işlenmesi ve üzerinden kar elde edilme döngüsünün bitmemesi bu sistem için hayati görülür. Bu sebeple, bu sistemi besleyen yapılar ardı ardına inşa edilir. Kontrol mekanizmasının gevşetilmesi sistemi sekteye uğratacağından, kullanıcılara verilen hammadeler sürekli olarak yenilenir. Zuboff tam da bu noktada şu soruyu sorar ; "Yapılan bu veri hırsızlığı ortaya çıktıkça yeni yöntemlerle şekil mi değiştirecek ya da bu veri hırsızlığı karşısında kullanıcılar karşı duruş sergilediğinde insanları ne bekliyor olacak? Soruyu Zuboff "Mülksüzleştirme Döngüsü" kavramıyla kendi içinde açıklar. Zuboff'un cevap olarak sunduğu bu döngünün ilk adımı,

kullanıcıların aktif olarak yer aldığı internet alanının kademeli olarak denetimli bir yapıya dönüştürülmesi ve akabinde üretilen değere el koyulması şeklinde ilerler. Öyle ki Meta, gizlilik ile ilgili hâlihazırda birçok davaya zaten birinci elden konu olmuştu fakat davalardan para cezası ile aklanmıştı. Davaların gündemlerinde veri gizliliği, reklamcılık ilkeleri, sansür uygulamaları, ayrımcılık gibi konu başlıkları vardı. Çok ileri bir tarihe gitmeden 2023 yılında Avrupa Birliği Konseyi'nin Facebook'a bugünkü adıyla Meta'ya uyguladığı yaptırım bu duruma örnek verilebilir (Kang, 2022). Avrupa Birliği Veri Koruma Kurulu 2020 yılından beri standart sözleşme gereğince kullanıcıların kişisel verilerini Amerika'ya aktaran Meta'nın, veri aktarımında Avrupa'nın gizlilik ilkelerini ihlal ettiği ve haksız bir biçimde verileri Amerika'ya aktardığını belirlemişti. Şirketi bu yönde uyaran kurul, faaliyetlerini durdurmeyen Meta'ya 1,2 milyar euro ceza yaptırımını uyguladı (Edpb, 2023).

Bu ceza, şimdiye dek bir teknoloji şirketine verilen en yüksek ölçekli para cezasıydı fakat Meta, para cezasının dışında herhangi bir yaptırımla birebirde karşı karşıya kalmadı. Tam da burada Zuboff'un "mülksüzleştirme döngüsü"nü ikinci aşamasından bahsetmek doğru olur. Bu aşama yaptırımların yetersiz kaldığı noktada kullanıcıların bu sistemi içselleştirmeye başladığı aşamadır. İnsanlar, içinde buldukları internet ortamının rüzgârına kapılmışlardır, hissizleşip dışardan bakmak zorlaştıkça rahatsız olunanı bulmak ve ona karşı durmak da bir o kadar zorlaşır. Teknoloji şirketleri bu gerçeği bildikleri için, olası bir yaptırımda kriz masası çözümleriyle sorunu çözenin ve daha sonra o soruna yol açan yöntemi değiştirmenin yolunu buldular : "Yasal taleplere uygun yeni söylem veya tasarım geliştirmek ve onu kullanıcılara yeniden pazarlamak".

Bu aşamaların bir noktasında insanların kendi görselleri, verileri, gizlilikleri hakkında soru işaretlerinin olması olasılık dâhilinde olan durumlardan biri olsa da, toplumun neredeyse tamamının içerisinde olduğu bir havuzdan çıkmak görünenden daha zor gözüktür. Çünkü devreye "bağımlılık" girer. Bu piyasa formunun bu denli başarılı olması artık insanlar için kaçınılmaz bir noktada oluşuyla ilgilidir. Teknoloji şirketlerinin insanlara sunduğu platformlar artık günlük rutinin bir parçasıdır, sorgulanabilir değil neredeyse dogmatiktir. Kullanıcıların

uyandıđı ilk andan uyumadan önceki son saatlerine kadar süren bir çeşit bağımlılık halini almıştır. Zuboff bu durumu “bir kez tadına bakıldıktan sonra elmaya karşı koyamazsınız” şeklinde açıklar. Âdem elmanın tadını almıştır, dolayısıyla o hazzı tekrar isteyecektir.

Tam da bu noktada, günümüz teknoloji şirketleri insanların yani kullanıcıların davranışlarını izler ve bu davranışların istatistiki verilerini tahmin ve manipülasyon araçları kullanarak net kâra dönüştürür. İnsan, tüketilen ürünün kendisidir. Kendi davranışlarından elde edilen “davranışsal artıklar” ona sunulurken yeni verilerin kaynağını oluşturur. “Reklamlar, yeni algoritmalar, tüketilebilir yeni içerikler”..

Burada en önemli ayırıcı nokta, klasik kapitalist anlayışın bir adım ötesinde insanın kendisinin ve davranışının bir meta haline getirilmesidir. İnsanların üzerindeki veri birikimi çoktur. Bilgi ve gözetleme gücünün yoğunluğu fazladır. Toplum bu anlamda dönüşüm sergiler. Teknoloji şirketleri insanların gönüllü olarak verdikleri bilgileri çevrimiçi olarak toplar, akabinde bu bilgileri ister devlet eli ister perakendeci yaklaşıma sahip bir başka şirkete en yüksek teklifle satar. Bu karlı alışverişin devam etmesi için, insanların davranışlarını tahmin etmek yeterli değildir. O davranışları istenilen ölçüde değiştirmek de gereklidir. Burada gözetimi benzersiz biçimde kapitalist yapan nokta, daha önce bahsedildiđi gibi günümüz teknoloji şirketlerinin sistematik olarak insanların şahsi verilerini ellerinden almaları ve bunlar üzerinde mülkiyet iddia etmeleridir. Yüz tanıma sistemiyle açılan uygulamalardan, kullanıcı olarak verilen etkileşimlere, arama motorunda yapılan gezintilere kadar her türlü veri işlenmektedir. Bu veri toplama işlemi rastgelelik içermez, kapsamlıdır. Makine öğrenimi ve algoritmalar, insan davranışlarının tahmin edilebilmesi için gerekli koşulları yaratır. Kullanıcıların hangi tarz ürünleri satın alabileceđine, bu yılki yaz tatilini nerede geçirebileceđine ve kime oy atacağına kadar.

Bu tahminler sadece onları üreten günümüz teknoloji şirketleri Amazon, Meta ya da Google Inc. için geçerli değildir. Onlar, bunları kullanarak insanlara kendi kişiselleştirilmiş pazarını sunarlar. Kişiselleştirilmiş bu pazarın gerçek değeri, kullanıcılar ürün olarak üçüncül taraflara sunulduğunda ortaya çıkar. Buradaki üçüncül taraf,

insanları reklamlar, siyasi mesajlar, finansal ürünler vb. alınıp satılabilen her şeyi kapsayacak şekilde hedefe oturtan, “veri açık arttırmaları”nda boy gösteren şirketlerdir. Kullanıcıların gerçek davranışları veri odaklı tahminlere ne kadar uygunsa piyasa mantığına göre değeri o kadar yükselir. Bu sistem kendi içinde kullanıcıyı daha görünür hale getirirken, onlardan aldığı geri bildirimlerle büyük bir ekonomik güç dengesi yaratır. Bunun altında “geri bildirim döngüsü” vardır. Zuboff’a göre, bu geri bildirim döngüsü insanların kişisel seçim ve özgür iradelerine görünmez bir el gibi müdahale eder, kullanıcıların özerklikleri azalır ve yönlendirilen davranışlarla elde edilen çıktılar geri bildirim yöntemiyle veriye dönüştürülür. Bu akış bununla da sınırlı kalmaz insanların hayatı algoritmik olarak yönetilebilir hale geldikçe, kullanıcıların kendi hayatları üzerindeki olası yaratıcılık ve yenilik fikirleri azalır. Her şey veri odaklı bir sistemi sürdürmeye yönelik tasarlandıkça gerçek inovasyon fikirlerini ortaya çıkarabilecek atılımlar için alan daralmış olur. Yaratıcılık, yönlendirilen bir el tarafından köreltilmiştir. (Zuboff, 2019: 203 - 212)

Zuboff’un ortaya attığı “gözetim kapitalizmi” kavramı günümüz açısından geçerli kabul edilse de, aslında ortaya attığı kavramın yepyeni bir kavram olduğunu söylemek doğru olmaz. Zuboff, teknoloji şirketlerini temele oturttuğu düşüncesinde aslında Kanadalı araştırmacı Dallas Smythe’in, 1981’de ortaya attığı “izleyici emtiası” kuramından ilhamlanır. Smythe, dönemin kitle iletişim araçlarının teknelci bir zihniyetle izleyiciyi ele aldığını, onları kitle halinde ürettiğini ve reklamcılara sattığını bu kuram çerçevesinde anlatmıştır. Ona göre izleyiciler, kitlesel olarak onlar için üretilen mal veya hizmetlerin pazarlamasında bizzat çalışırlar ve pazarlama aşamasının finalinde bizzat kendileri tüketilirler. Smythe’e göre, reklamlardaki iletişim gerçeği kaynağı değildir. Bunlar birer “bedava öğle yemeği”dir. Bu benzetmeyi şöyle açıklar; “*Biri size herhangi bir sebep göstermeden bir öğle yemeği ismarlamakta ısrar ederse bunun bambaşka bir teklif için sadece bir adım olduğunu aklınızda bulundurarak gidin*” (Smythe, 1977: 1-3).

Smythe izleyici emtiasını, yalnızca bir iletişim şekli olarak görmez, medyanın ekonomi politikası yönünden özellikle “eşitsizlik” ve “bağımlılık” kavramları üzerinden ele alır. O, dönemin kitle iletişim

araçlarının ideoloji üretme amacı güttüklerini ve kapitalist sistemdeki ekonomik işlevlerinin düşünülenden fazla olduğunu vurgulamıştır. Ona göre, kitle iletişim alanındaki bu durum o alana tam anlamıyla materyalist bir bakış açısı getirilmediği için bakir kalmıştır. Bu yönüyle Marksist teoriyi eleştiren Smythe, bu durumun kültürel bir aksaklık yarattığını dile getirir. Ona göre Marksist teorisyenler, iletişimi genelde “enformasyon” ya da “eğlence” vb. gibi salt kavramlarla açıklamışlardır.” Burada odaklanılması gereken noktanın pastanın üzerindeki süsler değil, pastanın neyden yapıldığıdır yani iletişimin ekonomik altyapısının ne olduğu ve nasıl dönüştürüldüğüdür. . ” (Smythe,1981: 230 -232).

Fuchs, Smythe’in bu düşüncesini alıp günümüz toplumuna göre yeniden modellemiş ve “*üretketici*” kavramını geliştirmiştir. Bu kavrama göre, büyük teknoloji şirketlerinin sahip olduğu platformlar reklamcılığı kullanarak, kullanıcıların kendi oluşturdukları içerikleri izlemekte ve metaya çevirerek burdan artı değer elde etmektedir. Bir kullanıcı olarak instagramın kendisine sahip olamazsınız, pek tabii onu tüm yönleriyle denetleyemezsiniz. Sadece orada var olabilir, kurulu düzenin içerisinde kendinize bir yer edinebilirsiniz. Fuchs’a göre bu yapıldığında kendinize birer “dijital işçi” kartı edinmeniz gerekir. Kısacası Fuchs, bu platformlardaki kullanıcıları artı değer üretmeleri yönüyle “işçi”lere benzetmektedir. Klasik kapitalist dönemin işçi sınıfı kostüm değiştirmekle kalmamış, değirmene suyu kendi elleriyle taşımaya başlamıştır (Fuchs, 2015: 155).

Zuboff, Smythe ve Fuchs’un dışında Nick Srnicek’in “Platform Kapitalizmi” kavramı da bu düşüncüyü destekleyen bir başka kavram olarak artalana eklenebilir. Srnicek, dijital platformların insanların yaşamına girmesiyle beraber yaşamlarının merkezine yerleştiğini dile getirir. Zuboff’un aktardığı gibi o da yeni kapitalist düzenin temel bileşenlerinin teknoloji şirketleri olduğunu ileri sürer. Bu şirketlerin kullanıcılara sunduğu platformların ortaya çıkışını etkileyen süreçleri, günümüz tekeli eğilimleri ve ekonomik koşulları merkeze alır (Srnicek, 2017: 27 - 28).

İnsanları “izleme”nin bu yöndeki bir başka görüşüne Chul Han’ın “Şeffaflık Toplumu” kitabında da rastlamak mümkündür. Chul Han

kitabında bugünün dünyasını mahremiyetlerin satılığı bir pazar yeri olarak nitelendirir. Her insan kendi reklamının yaratıcısıdır. Her şey ama her şey sergilenebildiği ölçüde değerlendirilir. Şimdinin toplumunda her şey pornografiktir. Dışa dönük, çıplak forma sokulmuş, ifşacı ve tüketilmeye hazır bir üründür. Chul Han'a göre, her şey o kadar tüm açıklığıyla öylelikle ortadadır ki karanlığın içinde değil ışıkların ortasında "göremez"siniz. Ona göre bu şeffaf toplum, insanı cam gibi yansıtan bir objeye çevirir. Sınırsız özgürlüğün ya da iletişimin tamamının gözetim altında olduğu düşünüldüğünde bu şeffaflığın aslında toplumsallığı disiplinize ettiği ve bir tür dijital panoptikon⁷'a dönüştürdüğünü söylemek pek de yanlış olmaz. Chul Han, bu şeffaflığı karanlık görür. Çünkü bunun altındaki ideoloji idealize edilmiştir, mistiktir. Dışarıdan olumlu bir havası vardır ama totalize edildiğinde tehlikenin sizi bulması uzun sürmez. Çünkü şiddeti doğurur. Chul Han bu duruma örnek olarak Nazi Almanya'sını gösterir. Nasyonal sosyalist düşünceye göre şekillenip örgütlenen toplum yavaş yavaş hizaya getirilmiştir. Şeffaflık toplumunu bugün, bunun biraz daha modern hale gelmiş şekli olarak yorumlar. Özellikle medya penceresinden bakıldığında sermayenin insan sevmediğini, artık insanlara değil sermayenin kendisine hizmet edildiğini söylemenin doğru olacağını dile getirmek mümkündür. Burada bir "kendi kendini sömürme" ve dahası buna bir noktadan sonra duyarsızlaşma durumu vardır. İnsan neoliberal bir aygıt olan "şeffaflığın" içine ne kadar girerse, o kadar enformasyona ya da üretkenliğe kavuşur fakat karşılığında mahremiyetini takas eder.

Tıpkı Harari'nin tüm medeniyetler boyunca şu veya bu sebeplerle insanları "izlenme"nin işlevselliğini aktarması gibi, Chul Han da iktidarların insanların bilinç ve bilinçdışı süreçlerini anlayarak izlediğini ve bunu onların kendi kendilerini yola getirmek için kullanmalarını sağladıklarını dile getirmiştir. Böyle bir durumda zorlama olmaz çünkü düzen zaten kendiğilinden gerçekleşir (Chul Han, 2019: 11- 13).

⁷ Panoptikon, 1785 yılında İngiliz toplum kuramcısı Jeremy Bentham'ın oluşturduğu haphane inşaa modelinin adıdır.

<https://iupress.istanbul.edu.tr/journal/jecs/article/digital-panopticon-dilemmas-a-study-on-contact-tracing-apps-carried-out-by-the-ministry-of-health?id=1253269>

Günümüz dijital toplumu içerisinde insanın sıradan davranışlarının izlenmesi ve yönlendirilebilir olması fikrine yönelik bu kavramsallaştırmaların tamamına bakıldığında birbiri üzerinden beslenen ve var olan gerçeği farklı perspektiflerde okuyan düşünürlerin fikirleri temel bir çatı altında birleşir : “İnsanların kullanıcı olarak kendiliğinden verdikleri bu bilgilerin insanın iradesinin sonunu getirdiği ve onları birer “dijital metaya veya işçi”ye dönüştürdüğü. Geleceğin bu kadar hesaplanabilir ve manipüle edilebilir olduğu bu çağda dijital teknolojilerin psikopolitik birer araç olarak kullanılması yöntem yönüyle zaman içerisinde dönüşüm gösterirken, bu konu özelinde üretilen kavramların da ele aldığı yönler kendi kendini yenilemiştir(Chul Han, 2017: 31). Bentham’ın “Panaptikon’undan, Zuboff’un “Gözetim Kapitalizmi” kavramına ve şimdi günümüzde Yunanistan eski ekonomi bakanı Yanis Varoufakis’in ortaya attığı “Teknofeodalizm” e.

Teknofeodalizm Nedir?

Yanis Varoufakis’in “Technofeudalism: What Killed Capitalism” kitabında bahsettiği bir kavram olarak teknofeodalizm, Meta, Apple, Amazon gibi Silikon Vadisi tandanslı şirketlerin ürettikleri platformların kullanıcılarını birer “dijital köle” gibi gördüğü yönünde bir durum olarak özetlenebilir (Varoufakis, 2023: 116).

Kitabının genel seyrinde kapitalizmin geçirdiği evrimi anlatan Varoufakis, 1960’ların reklam anlayışından, 2019 yılının pandemi sürecini kapsayan bir zaman skalasında bahsi geçen büyük teknoloji şirketlerinin nasıl devleştiğini ve ekonomiyi nasıl değiştirdiğine odaklanır. Ona göre bu şirketler, Ortaçağ Avrupa’sının feodal sistemine benzeyen bir yapıyı sessizce örmüşlerdir. Teknoloji devleri birer “lord”tur, lordların dışındaki herkes, karşılığında takas usulüyle bile bir şey kazanmayan, toprak işleyen köylülerdir. Köylülerin sağladığı kâr, kapitalizmin devamı için gerekir (Varoufakis, 2023: 25-26).

Buna göre, bu şirketler gidişat üzerinde tam kontrole sahiptir. Aynı şekilde kullanıcıların platformlar içindeki davranışları süregelen şekilde izlenir. Ve bu veriler, bu şirketlerin kendi ekonomilerini büyütmeleri için açık kaynak oluşturur. Bu aslında bu yazının başından beri kavramsallaştırılmış birçok düşüncenin benzeri bir altyapıyı

anlatır. Tıpkı öncülleri gibi Varoufakis de “bağımlılık”tan bahseder. Bu büyük sermaye sahibi şirketlerin ellerinde bulundurduğu güç asimetrisi kullanıcıları platforma bağımlı bir hale getirir.

Varoufakis bu tanıma birde yeni bir sermaye biçimi eklemiştir “bulut sermayesi”. Ona göre, bu sermaye biçiminde ana akış kâr üzerinden değil, kira üzerinden sağlanan bir sisteme bağlıdır. Bir emlakçı vasıtasıyla ev kiralamak isterseniz, istediğiniz evi tuttuğunuz takdirde emlakçıya bir bedel ödersiniz. Bu şirketler de birer emlak ofisi mantığıyla çalışır. Şirketlere ait platformlarda varlık gösterebilmeniz için belirli ücretlendirmeleri kabul etmeniz gerekir ve sizden buna yönelik bir onam alınır. (Varoufakis, 2023: 59)

Uyku düzenleyici bir uygulama geliştirdiğinizi düşünelim, App Store üzerinden bu uygulamayı kullanıcılarla buluşturmak istediğinizde Apple sizin kârınızın yüzde yirmisinden fazlasını kendi hesabına geçirir. Bu bulut feodalizminin temel çalışma mantığıdır: “Derebeyler, köylülerden kira toplar”

Varoufakis'e göre bu işleyiş klasik feodalizm anlayışına çok yakındır ama klasik kapitalizmin de bir adım ötesidir. Bu tespitini bir örnek üzerinden ortaya koyar : “Facebook” (Buna günümüzde Instagram’ı da eklemek mümkün)

Ona göre Facebook bir bulut ya da sermaye derebeyliği için biçilmiş kaftandır. Birbirlerine ulaşmak isteyen insanları kendine çekecek şekilde çekici, çikolataya bulanmış bir sistem sunar. İnsanların bu haftasonunu nerede geçirdiklerine dair fotoğraflarını yayınlayabilecekleri bir platform. İlkokul arkadaşını bulabilecekleri büyük bir alan. Böylece insanlar bu derebeyliğe doğru çekilir. Bir sonraki adım insanları uzun vadede derebeyliğin içinde tutmaktır. Burada işin içine “dikkat ekonomisi” girer. 1971 yılında Nobel’li ekonomist Herbert A. Simon’un ileri sürdüğü dikkat ekonomisi, insan dikkatini merkezine alan, insanların parasal gücüne değil zamanlarına odaklanan ve zamanlarını isteyen bir ekonomidir.

Parayı öyle ya da böyle kazanırsınız geri dönüştürülebilir bir kaynaktır fakat zamanı yerine koyamazsınız ve o bedava olarak tüketilebilen limitli bir kaynaktır. Hovardaca kullanımının yatırım

tavsiyesi olarak verilemeyeceği bu sınırlı kaynak üzerinden kâr elde etmek ise bahsedilen teknoloji şirketlerinin kullanıcılar üzerinde yaptığı şeydir. Çünl  bilgi fazlalığı, dikkat eksikliği yaratır. Çok fazla sayıda içeriğe maruz kalındığında tamamını tüketecek dikkati toplamak zordur. Bu da bu derebeylerin köyl leri i eride tutmak i in kendi aralarında s rd rd kleri rekabeti tetikler.

Derebeyler, k yl lerin algoritmalarını onların beğenileri  zerinden yeniden şekillendirirken, olabilecek minimum s rede kullanıcıya o  r n  pazarlamayı ama lar. Bu y zden g r n rl ğ  ve maruz kalma seviyesini arttırır. Instagramda takip ettiğiniz fenomenin tanıttığı o termosu en bařından beri ihtiyacınız yoktu. O fenomenin yařam tarzını sevip ona  yk nd ğ n z i in ve o derebeylik i erisinde o  r n t m k y n en nihayetinde sahip olduėu bir Őey olacaėı i in bunu  ng rd n z onu istediniz ve siz de o derebeylikteyseniz o  r n  almanız gerekiyordu. Ait olmak i in. Burada  r n n y zyılın icadı olması deėil, sizin ona maruz kalmanız ve kitle bilinciyle ait olma ihtiyacınız size o termosu aldırđı. Maison Margela⁸’nın “tabii pump sandals”ları insanların ayak anatomisinin tersine  alıřtığı i in rahat deėildi ve bařında belki ilginizi  ekmiyordu ama sevdiğiniz fenomenin ayaėında devamlı olarak g rd ğ n zde artık o edinilmesi gereken acil bir ihtiya  haline geldi.  nk  maruz kalmanın etkisi dikkat ekonomisi i erisinde  nemli bir yere sahiptir. Burada devreye maruz kalmanın yanına  yk nme d ř ncesi de girer. O fenomen kendi  ıkardığı  r n  tanıtır olsaydı belki o  r ne sahip olanlara karřı bir aidiyet hissetmezsiniz ama bu iřbirlikleri sayesinde Őirketi direkt takip etmediğiniz halde  r ne y kselen bir grafikte maruz kaldınız ve en nihayetinde onu edindiniz.  r n  pazarlayan a ısından bakıldığında da, harika bir buluş olduėuna emin olduėunuz o Őeyi, doėru yapıda ve sayıdaki o kitlenin  n ne  ıkarmak i in “reklam” a ihtiya  duyarsınız. Reklama  dediğiniz miktar arttık a g r n rl l ğ n z artar. Bu sizin bulut kiranızdır. Reklamını yaptıėınız Őeyin kendisi bizzat siz olsanız bile.

Amazon’da satmak istediğiniz herhangi bir  r n  d ř nelim. Siz bir Őirketsiniz, bir  r n n z var ve  r n  Amazon  zerinden t keticilere

⁸ Bel ikalı tasarımcı Martin Margiela tarafından normdışlık ve ayrıklık temalarıyla kurulan Paris merkezli bir Fransız Haute Couture moda evi. <https://www.otb.net/en/maison-margiela>

ulaştırmak istediğinizi varsayalım. Aynı App Store örneğindeki gibi. Sitem ayındır her iki durumda da siz birer vasal⁹ kapitalist gömleği giyersiniz. Çünkü bu başka bir oluşumun himayesi altına girmektir. Varoufakis bunu şöyle özetler; Amazon’da satış yapmak üzere yer alan şirketin kar marjına bulut kirası uygulanır. Gelirin belli bir kısmı buraya akar. Algoritmalar tarafından izlenen ve hizmeti ulaştıran depodaki işçiler bulut proterleri olarak işlev görür. Bulut köleleriye, herhangi bir bedel ödenmeden tümüyle gönüllü katılımla hizmet veren kullanıcılarıdır. Instagram’a yüklediğiniz her gönderi, bu şirketlerin cüzdanlarını şişiren sermayeye bir artı hanedir. Bulut köleler, varlıkları, etkileşimleri ve gönüllü emekleriyle sermaye stoguna katkıda bulunur.

Burada Varoufakis, bahsettiği bulut kapitalizminin klasik kapitalist sistemden ayırıcı yanının bu sistemin bulut sermayesi üzerinden yeniden üretmesi olduğunu dile getirir. Bu bulut sermayesi kullanıcının dikkatini ve emeğini sürekli yeniden üretmeyi hedefler. Bunun ne yolla yapılacağı önemli değildir. Fikir ayrılıkları, nefret söylemleri, ayırıcı düşünceler.. Farketmez. Algoritmalar, nefretin ve kötü yönde akan tepkinin bu platformları kullanmak için insanları güdüleyen birer araç olduğunu bilir. Tepki ister. İster ki döngüsel gelir akışı öyle ya da böyle devam etsin. Varoufakis’in buna getirdiği çözüm bu şirketlerin uygulamalarının “kendilerine” birer bulut vergisi getirmektir. Ona göre, Amazon’a ya da Apple’a bu platformlardan üzerinden yürütülen her işlem için bir miktar vergi konulduğunda bu sürecin önüne geçilebilir. Ya da her kullanıcının devlet tarafından sağlanan dijital bir kimliğe sahip olması gibi yöntemlerle, Google’ın sizi tanımlarken kullandığı bu veriler üzerinde bir mülkiyet hakkı kazanmanız sağlanabilir. Çünkü Varoufakis’e göre şu anda bu veriler sizin değil (Varoufakis, 2023: 92-94).

Bu önerilerin yanı sıra Varoufakis, “platformlar arası bağımsızlık sistemi” getirilmesini önerir. Bu sistem şöyledir; Instagramda bir milyon takipçisi olan bir fenomen olduğunuzu düşünelim. Instagram benzeri başka bir uygulamaya geçmek istediğinizde, bu uygulamada inşa ettiğiniz o profili yeni mecraya taşıyamazsınız. Yeni platformda sıfırdan oluşturacağınız o sayfa gözünüzü korkutacağı için belki de

⁹ Vasal, Ortaçağ Avrupa’sının feodal sisteminde derebeylere hizmet vermesi karşılığında kendisine arazi tahsis edilen kişi. <https://www.britannica.com/topic/vassal>

İnstagramda kalmaya devam edersiniz. Ama platformlar arası bağımsız bir geçiş imkanı sağlandığında, sizi artık beslemeyen, bulunmak istemediğiniz veya direkt olarak banlandığınız bir platformdan diğerine geçiş sağlayabilirsiniz. Daha önce aktarıldığı gibi, Varoufakis'e göre İnstagramda geçirdiğiniz aktif her saat, X'te attığınız her tivitte, Musk'ın ya da Zuckerberg'in feodal düzenine bir ortaçağ vassalı gibi ortak oluyorsunuz.

Varoufakis, teknofeodalizmi teknoloji şirketleri özelinde irdelerken bu nitelendirmeleri küresel ölçekte de sürdürür. Ona göre bu aynı zamanda yepyeni jeopolitik bir düzendir. Amerika ve Çin üzerinden yeni bir soğuk savaşa işaret eden Varoufakis, eskiden SSCB'nin planlı ekonomiyi ve devlet kapitalizmini temsil ettiğini dile getirirken, Amerika'nın kapitalizmin kendisi olduğunu fakat bugünkü düzlemde bu denklemde Çin'in SSCB'nin yerini aldığını ve Amerika'nın büyük teknoloji şirketlerinin (Apple, Amazon, Google vb.) Çin'in teknoloji şirketlerine karşı (Alibaba, Huawei, Tiktok vb.) bir rekabet içinde olduklarını aktarır. Eskiden ülkeler arası ekonomik savaşların petrol, doğalgaz gibi kaynaklar için yapıldığını anlatırken, şimdinin ekonomisinin veriye ve ülkelerin dijital altyapılarına dayandığını ifade eder (Varoufakis, 2023: 145- 146).

Burada Amerika ve Çin merkezli rekabete dikkat çeken Varoufakis, Çin'in "dijital devlet kapitalizmi"ni benimsediğini ve kendi büyük teknoloji şirketlerini çeşitli desteklerle Amerika'ya karşı güçlendirmeye çalıştığından bahseder. İki ülkeyi bu konu özelinde birbirinden ayırıcı farkın, Amerika'nın büyük teknoloji şirketlerinin özel olmasıyla, Çin'deki şirketlerin ise hükümetle kol kola ilerlemesiyle açıklar.

Varoufakis'e göre, bu yeni ekonomik düzen içerisinde sıfatlandırmalar, savaşlar değiştiği gibi sömürgecilik faaliyetleri de farklılaşmıştır. Burada yeni bir biçim ortaya çıkar ; "veriye ya da dijitale dayalı sömürgecilik". Pastanın büyük dilimlerinin yine Amerika ve Çin'de olduğunu söyleyen Varoufakis, daha küçük dilimlere sahip düşük refahlı ülkelerin dijital olarak bağımlı hale getirildiğini anlatır. (Latin Amerika, Afrika gibi.)

Gelecekte dijital sömürgeciliğin yanında para tandanslı savaşların da çıkabileceğinin altını çizen Varoufakis, Amerika'nın dolarıyla Çin'in dijital yuan'ının karşı karşıya kalacağını dile getirir. Dünyanın en büyük çip firmasının Tayvan tekelinde olması, hem Çin'in hem de Amerika'nın bu alanda kendilerine ait bir seri üretime geçmeleri konusunda güdülediğini ama henüz öyle bir girişim olmadığı için aralarındaki rekabetin büyüdüğünü anlatır. Sadece para, ekonomik düzen, soğuk savaş özelinde de değil insanların içinde bulunduğu “yapay zekâ” teknolojileri için de öngörülerde bulunan Varoufakis, yapay zekâ ve siberetik sistemlere dayalı rekabetin birbirinin üzerine basarak ilerleyeceğinden bahseder. En yakın örnek olarak Chatgpt'nin ortaya çıkışının hemen ardından, Çin tandanslı Deepseek'in piyasaya sürülmesi gibi. Varoufakis'e göre bu gidişat, dijital piyasalar yasalarına eğilmekle ve birlikte çalışabilirlikle ilgili reformatif şartlar ve denetimler getirmekle yavaşlatılabilir fakat bunun için önce hükümetlerin bu büyük feodal derebeylerin sözünden çıkmayı göze almaları gereklidir.

Buna ilave olarak Varoufakis, bu büyük ekonominin aynı şirketler arasında dağılmasını önlemek amacıyla büyük teknoloji şirketlerini kamulaştırmayı (google'ın yerine olası bir alternatif, devlet destekli açık bir arama motoru yapılması gibi.), teknoloji şirketlerine bedava hizmet eden “işçiler” olarak kullanıcıların bundan bir gelir edebilecekleri yapıyı geliştirmeyi, yine kullanıcıların büyük teknolojik şirketlerine karşı kollektif bilinçle hareket etmesi için alternatif yollar aramasını önermiştir.

Yeni ekonomik düzende dönen çarkların gücünün büyük teknoloji şirketlerinin elinden alınmasına alternatif olarak da “merkeziyetsiz bir finans” sistemi geliştirmeyi öneren Varoufakis, insanların bankacılık hizmetleri olmadan ekonomiye direkt katılımı için kripto paraların sisteme daha çok sokulması gerektiğini aktarır. Kripto paraların tekelleşmesini önlemek için ise, blok zincir teknolojisinin geliştirilmesini önerir.

Böylelikle belli başlı büyük yatırımcıların elinde tutulan bu kriptoların tekelleşmesinin önüne geçilebilir (Varoufakis, 2023: 176-178). Bu çözüm önerilerinin yanında kavramı daha iyi anlamak için

Varoufakis bu kavramın ortaya çıkışını hangi küresel süreçlere bağladığına bakmak öncesi ve sonrası arasında bağ kurmayı kolaylaştıracağından gerekli olabilir. Eski bakan, bu kavramı iki parametreden yola ortaya atmıştır : İlk parametre daha önce değinilen Nick Srnicek'in "Platform Kapitalizmi" kavramıdır.. Bu platform kapitalizminin klasik kapitalist anlayışı çökerttiğini dile getirirken, 2008 krizinin tekno kapitalist düzene geçiş sürecini başlatan olay olduğuna dikkat çeker. Ona göre, sınırları belirlenmemiş nakdin piyasaya sokulması rantı arttırmış ve toplumsal yapıda yeni bir sınıfın oluşmasını tetiklemiştir. Özellikle bu yeni kapitalist sistemi getiren unsurun klasik kapitalizmin kendisi olduğunu da vurgulayan Varoufakis, sermayenin bir rant üretme aracı haline geldiğini aktarır. Burada Zuboff'un gözetleme kapitalizmine de değinen Varoufakis, platform kapitalizminin "gig ekonomisi"ni¹⁰ beslediğini ve insanların ücretli iş yapma pratiklerini başkalaştırdığını dile getirir. Varoufakis'e göre ikinci parametre de fikrin temelini oluşturan hâlihazırda yaşanan teknolojik gelişmelerdir (Varoufakis, 2023: 218-219).

İklim krizine sunulan yapay çözümlerden, önlenemez genetik hastalıkların tedavisine, var olan mekânsal sınırlılıkların yapay zekâ düzeyinde kaldırılmasına kadar birçok teknolojik ilerleme dışarıdan bakıldığında insanların yaşamına kolaylık sağlasa da, insanı sistemin içinde köleleştiren bir yana da sahiptir. Belki ileride bir uzvunuzu kaybettiğinizde siborg manifestosu¹¹ sayesinde yarı makine yarı insan olarak yaşamınızın geri kalanını tamamlayabilirsiniz. Ya da bugün sizin yerinize eşinizle burç uyumunuzun haritasını çıkaran yapay zekâ chatbotunun yarın size talimat vermeyeceğinin ya da sizi işsiz bırakmayacağıının garantisini kim verebilir?

Fakat yine de tehlikeleri gözardı edilen bu gerçekliğin keyfini sürmeye devam eden bir çağın insanlarıyız. 1927 yılından beri her yıl

¹⁰ Paylaşım veya erişim ekonomisi. Geçici, serbest ve yarı zamanlı iş pozisyonları kapsayan bu model genellikle bağımsız şirketler tarafından yürütülür. Çalışanlara esneklik ve bağımsızlık sunarken, iş güvenliği, sağlık sigortası, ücretli izin gibi hakları ortadan kaldırır. Şirketler, bu haklara sahip olmayan serbest çalışanları işe alarak maliyetlerden tasarruf etmeyi hedefler.

<https://www.weforum.org/stories/2024/11/what-gig-economy-workers/>

¹¹ Siborg Manifestosu, posthümanist teoriyle temellenen bu manifesto, insan, hayvan ve makine arasındaki katı sınırları reddeder. Evrimle bulanıklaşan insan ve hayvan arasındaki ayrım dijital teknolojilerle daha da açılmıştır. Siborg teorisi bu anlamda özcülüğü reddeder ve hayvanla makine arasında kaynaşmayı yani hibrit bir modeli önerir. Fikri ortaya Smythe, siborgları, siberetik bir yapı gibi makine ve organizmanın bir melezi olarak tanımlar. <https://www.morgan-klaus.com/readings/cyborg-manifesto.html>

“Yılın Kişi”sini seçen Time dergisi bu yıl bu ünvanı Yapay zekâ’yı insanların yaşamına gündelik olarak sokan “Yapay Zekâ”nın mimarlarına verdi. 2025 yılı kapanışına özel olarak hazırlanan derginin kapaklarından birinde 1930’lardaki “Lunch Atop a Skyscraper” fotoğrafının bir uyarlaması yer aldı. Uyarlamada Silikon Vadisi’nin eskimeyen yüzleri Elon Musk, Mark Zuckerberg, Sam Altman, Dario Amodei gibi büyük teknoloji şirketlerinin en önemli insanları yer aldı. Derginin ikinci kapağında ise, büyük bir iskeleye inşa edilen “AI” harflerinin arasında yine bu isimlerin görsellerini görmek mümkün. (Time, 2025)

Varoufakis’in bu büyük şirketlerinin rüzgârına kapıldığını söylediği kurumlar sadece hükümetler değil, başka aygıtlardır hatta toplumun ta kendisidir belki de. Teknofeodalizmi anlamak, yaşadığımız çağı Varoufakis’in “lordlar” olarak nitelediği isimlerin perspektifte değerlendirmek olası görülürken, kapitalizmin hala kapitalizm olduğunu savunan görüşler de en az teknofeodalizmi benimseyenler kadar fazladır.

Teknofeodalizm’e Yöneltilen Oklar: Yoksa Kapitalizm Hala Kapitalizm Mi?

Varoufakis “Technofeudalism: What Killed Capitalism” kitabını yayınladıktan sonra onun ortaya attığı teoriler tabiatıyla birçok akademisyen ve toplum bilimci tarafından değerlendirilmeye açık hale gelmişti. Ve tekrar Ortaçağ’ın feodal sistemine benzer bir yapıya bürünüldüğünü dile getiren Yunanistan eski ekonomi bakanına karşıt argümanlar gitgide çoğaldı.

Eleştirilerin odağındaki sorular, şunlardı:

- Klasik ekonomideki gibi dijital ekonomide de “pazar” mantığı hala geçerli mi?
- Kapitalizmdeki rekabet anlayışı gerçekten değişti mi?
- Teknofeodalizm kapitalizmde yeni bir evre mi yoksa kapitalizmin bir kolu mu?

Bu sorular ekseninde eleştirilerin büyük çoğunluğu Kapitalizmin halen olduğu gibi devam ettiği yönündedir. Bunlardan en fazla öne

çıkanı ise “No, It’s Not Techno-Feudalism. It’s Still Capitalism.” Makalesini Varoukıs’e karşıt görüş olarak sunan Evgeny Morozov’dur.

Morozov, ‘feodalizm’ kavramının bu yepyeni yorumunun özüne inmeye çalışmıştır. Günümüz dijital ekonomisinin, kira ve veri gaspına dayalı olan doğasını sorgular. Varoufakis’in bu iddasında “feodalizm”in temelde çok da gerekli bir tanım olmadığına altını çizer. Ona göre kapitalizm her zaman doğrusaldır. Elindeki düşük maliyetli her kaynağı kullanır.

Morozov; Varoufakis, Robert Kuttner, David Arditı gibi sol tandanslı insanların günümüz dijital toplumundaki mal ve güç eşitsizliklerini izah edebilmek için teknofeodalizm ve ona benzeyen eşgüdümlü ifadeler kullandıklarını dile getirir. Fakat bunun, var olan sorunlara bir çözüm getirmediği gibi kavramları popülist bir noktaya taşıyıp içini boşalttığını ifade eder. (Morozov, 2022: 89 - 91)

Kavram ilk bakışta havalıdır. Temas ettiği noktalarda var olan büyük teknolojik şirketlerin derebey mantığında çalıştıklarını ve onlara karşı itaatkâr kullanıcı “işçilerin veya kölelerin” ise bedava emekle sistemi beslediklerini anlattıklarını söylerken, bu söylemlerin kavramsal açıdan eksik olduklarını dile getirir.

Morozov’a göre yaşanan dönüşüm, feodalitenin geri gelmesi değil, yeni teknolojik düzende kapitalist birikim yöntemlerinin çeşitlenmesidir. Kapitalizm, dijital ekonomi içerisinde hala tekelleşmiş ve kabuklaşmış bir şekilde var olmaktadır. Ona göre buradaki güç, elbetteki toprak mülkiyetinden değildir, elde edilen verinin metalaştırılması, algoritma kontrolüyle yönlendirme ve dijital platformlar aracılığıyla sistemi ticarileştirme mantığından gelir. Burada Varoufakis’in aksine Morozov’a göre; kapitalizmden bir kopuş yoktur, kapitalizmin devamı vardır. Burada feodal ve hiyerarşik bir sistemden değil tekelci bir anlayıştan söz edilebilir. Morozov’a göre büyük teknoloji şirketleri “derebeyler” ya da “lordlar” değil olsa olsa “titan”lardır.

Morozov ayrıca teknofeodalizm kavramının tanım olarak yanıltıcılığı üzerine de eğilir. Kavramın ilhamını aldığı “feodalizm” üzerinden bir karşılaştırmaya girer. Ona göre, Feodalizm Ortaçağ’da

toprak mülkiyeti üzerinden elde edilen haksız emek ilişkisine dayalı bir sistemin karşılığıdır. Burada siyasi olarak elde edilen bir güç, ekonomik alana sirayet etmiştir. Siyasi ya da askeri olarak güçlü olan derebeyler, toprağa bağlı yaşayan “köleler”i hâkimiyetleri altına alır. Ve bunu zor kullanarak da yapabilirler. (Wood, 2002). Kapitalizmde ise durum farklıdır. Burada emek ve kâr, ekonomik sistemlere dayanır. Buradaki sömürü hukuken özgür olan işçilerin para karşılığı emeklerini sattıkları bir ücretlendirme aracılığıyla yürür. Marx kapitalizmi feodalizmden bu yönüyle ayırmıştır. Rekabet, üretim araçları üzerinde baskı ve kontrol, verimlilik, kâr gibi kavramlar daha ön plandadır. Siyasal olarak zorlama yoktur fakat ekonomik olarak katılıma teşvik vardır. Buna örnek olarak daha önce bahsedilen “gig ekonomi”sini örnek gösteren Morozov, insanların şirketlere hukuken bağlı olmasalar da dijital emek bağlamında bağımlı olduklarının altını çizer. Aynı şekilde sizi kimse Instagramda ya da X’te paylaşım yapmaya zorlamaz, ama bu platformlar altyapıları ve yaygınlıkları yönüyle o kadar tekelci bir konumdalar ki kullanıcılar bu platformları kullanmak isterler çünkü alternatif bir mecra azdır. Burada hukuki ya da siyasi bir zorlamadan ziyade yapısal anlamda bir bağımlı kılma vardır. Morozov bunu feodal sistemin değil kapitalizmin bir özelliği olarak tanımlar. Morozov’a göre, Varoufakis’in “Teknofeodalizm” kavramına bakış açısı değinildiği gibi çoğu yönden sorun teşkil etmektedir (Morozov, 2022: 93-126).

Bu düşüncesini David Harvey’in “A Brief History of Neoliberalism (Neoliberalizmin Kısa Tarihi) kitabıyla destekler. Harvey’e göre kapitalizm akışkandır, sermaye birikimi düşüncesini sabit tutarak yeni artı değerlerin nasıl kazanılacağına odaklanır(Harvey, 2015: 10). Buradan bakıldığında günümüz kapitalizmini feodal bir düzene benzetmek yerine kapitalizmin yeni şartlara uyumlandığını dile getirmek daha doğru olacaktır. Teknofeodalizm’in atladığı bir başka nokta, büyük teknoloji şirketlerini “derebeyler” ya da “lordlar” olarak tanımlamasıdır. Halbuki burada daha önce değinildiği gibi titanvari tekelci bir zihniyet mevcuttur. Baran ve Sweezy’nin tekelci kapitalizm eleştirisi örneği burada devreye girer. Buna göre, kapitalist sistemde gelişen tekelci zihniyet bir sonuçtur. Buradaki ayırıcı şey, dijital ekonomi içinde bu durumun daha çok yüzeye çıkar hale gelmesidir.

Tekel olmuş teknolojik şirketler ekonominin yönlendirilmesinde baskın bir rol izlerler. Ama bunun altyapısı feodal sisteme değil, kapitalizme dayanır(Baran ve Sweezy, 1966: 250).

Günümüz dijital ekonomisi, yepyeni feodal bir sistemin habercisi değil tekeli, sömürme mantığına dayalı olan ve devlet desteği gören yoğun bir kapitalizmdir. Burada çözümü, Ortaçağ feodalitesinde değil kapitalizmin bileşenlerini yeniden inşa etmek üzerine aramak ve buna göre stratejiler geliştirmenin somut adımlar getireceği görüşleri yer alır. Burada Fuchs'a göre illaki yeni bir kavramsallaşmaya gidilecekse bu teknofeodalizmden çok "platform kapitalizmi"dir. Amazon, Apple, Meta gibi şirketler servetlerini veriye dayanan rantlar, bedavaya sağladıkları dijital emek ve veri analizleri sayesinde sağlamaktadırlar. Burada klasik kapitalist bakış açısı yeni bir pencere kazanmıştır, yeni bir tanım değil (Morozov, 2022: 92).

SONUÇ

Morozov'un teknofeodalizm eleştirisine ek olarak, Belki Kojin Karatani¹² nin "The Structure Of World History: From Modes Of Production To Modes Of Exchange" kitabından da bir örnek aktarmak yerinde olur. Karatani kitabında, toplumun oluşum aşamalarını değişim tarzları üzerinden açıklamıştır. Bu yönüyle Marksist eleştirinin üretim tarzı yaklaşımından ayrılan Karatani, toplumları dört çeşide ayırır :

1. Değiş tokuş usulüyle ilerleyen
2. Koruma ya da hükmetme mantığıyla ilerleyen
3. Ürün veya meta değişimiyle ilerleyen
4. Tüm bu unsurların ötesine geçen, aşkın bir yaşam tarzıyla ilerleyen (Karatani, 2014: 10).

Denilebilir ki, günümüzde belki henüz Karatani'nin belirlediği dördüncü evreye gelmemiş olmak, ürün ve meta değişimiyle ilerleyen

¹² Japon felsefeci ve edebiyat eleştirmeni. Felsefe ve Kültür alanında bilinen ödüllerden biri olan Berggruen Ödülü'nü kazanan ilk Asyalı düşünür olarak öne çıkan Karatani, felsefe, edebiyat teorisi, ekonomi ve siyaset alanlarında Doğu ve Batı'yı birlikte ele alan çalışmalarıyla bilinmektedir.
<https://platypus1917.org/category/platypus-review-authors/kojin-karatani/>

bir toplum içinde yaşıyor olduğumuz gerçeğini değiştirmez. Üçüncü evredeyiz.

Ama kavramsal açıdan Varoufakis'in "teknofeodalizm"ine biraz geriden baktığımızda neoliberalizm nasıl ki kapitalizmin bir dönemki ismiyse, bu kavramın da aynı şekilde kapitalizmin farklı bir sunuluş biçimi olabileceğini söylemek mümkün. Burada belki de Varoufakis'in yaptığı, günümüz kapitalizmini popülist bir adlandırmayla sunmaktır. Onun kavramını tanıttığı videoları yine bu bulut platformlarını kullanan kullanıcılar izler. Bu durum aslında bir tür dikkatleri bu konunun üzerine toplama işlevi görmüştür. Şu ana kadar belki düşünülmeyen, bilinmeyen kavramların yayılmasını sağlamıştır. Şu ana kadar kapitalizmin ekonomi politikası üzerine yapılan "bağımlılık" ilişkisi, emek ve sermaye meseleleri. Burada insanlara ait verilerin kullanıldığı büyük veri havuzlarının ve algoritmaların sözü sık sık geçse de küresel tartışmalar benzer adlandırmalarla yıllardır sürdürüldü. Varoufakis'in çözüm önerisi olarak "bulut kapitalizmini" azaltmaya dair yaptırımlar uygulansa dahi kapitalist üretim şekli ve veri analizine dayalı bu tekelci zihniyet köktencil bir biçimde değişmediği sürece kavramların adları yenilenmeye devam edecektir.

Buradan bakıldığında, Varoufakis'in "Teknofeodalizm" nin beslendiği noktalardan eleştiri aldığı isimlere kadar birçok düşüncenin ayrıştığı noktalar kadar birleştiği yerler de vardır o da; dijital toplumun ekonomik dinamiklerinin her geçen gün kendini yeniden optimize ettiği. Ne şekilde olduğu ya da kavramsallaştırılmasının hangi oluşumlara değdiği irdelemek insanları bekleyen yeni düzenleri anlamak ve adapte olmak açısından her zaman önemlidir. Çünkü sizi ne tür bir şeyin beklediğini bilir, gelecek olanı aşağı yukarı hesaplayabilirseniz şimdini ona göre dizayn etme imkânı bulursunuz. En azından denersiniz. John Moore'un "A Primitivist Primer" kitabında bahsettiği "anarko primitivizm"¹³ tarzı bir kavrama inanmıyorsak eğer, tüm bu tarihsel süreç içerisinde neoliberal düşüncelerin gelişimini

¹³ Anarko primitivizm diğer adıyla anarko ilkelcilik, uygarlığın ortaya çıkışı ve gelişimine yönelik anarşi temelli bir eleştiridir. Bu düşünceye mensup insanlar, avcı toplayıcılıktan tarım toplumuna geçildiğinde sosyal sınıfların oluşmasına bağlı olarak baskının arttığını öne sürer. Primitivistlerin bu baskıdan kurtulmak için temel düşüncesi uygarlık öncesi düzene geri dönerek, endüstrinin ve teknolojinin kesin olarak reddedilmesidir.

<https://anarcho-copy.org/libre/john-moore-primitivist-okuma-kitabi.pdf>

farkedip, rolünün ne olduğunu anlamaya çalışmak, hem şimdinin hem de sonranın süreçlerini anlamayı kolaylaştıracaktır.

KAYNAKÇA

- Baran, P. A., Sweezy, P. M. (1966). *Monopoly Capital: An Essay On The American Economic And Social Order*. United States : Monthly Review Press.
- European Data Protection Board. “1.2 billion euro fine for Facebook as a result of EDPB binding decision(2023). https://www.edpb.europa.eu/news/news/2023/12-billion-euro-fine-facebook-result-edpb-binding-decision_en (E.T. : 06.12.2025)
- Han, B.C. (2017). *Şeffaflık Toplumu*. (Çev. H. Barışcan). İstanbul : Metis Yayınları
- Han, B.C. (2019). *Psikopolitika*. (Çev. H. Barışcan). İstanbul : Metis Yayınları
- Fuchs, C. (2015). *Dijital emek ve Karl Marx*. (çev. T. E. Kalaycı , S. Oğuz). İstanbul : Nota Bene Yayınları (155-170)
- Fuchs, C. (2015) . “*Culture And Economy In The Age Of Social Media*” New York : Routledge.
- Harari, Y. N. (2024) , *Nexus, Taş Devrinden Yapay Zekaya Bilgi Ağlarının Kısa Tarihi*. (çev. Ç.Şentüğ). İstanbul : Kolektif Kitap
- Harvey, D. (2015). *Neoliberalizmin Kısa Tarihi*. (Çev. A.Onacak). İstanbul. Sel Yayıncılık
- Kang, C. (2022), Four Attorneys General Claim Google Secretly Tracked People, <https://www.nytimes.com/2022/01/24/technology/google-location-services-lawsuit.html> (E.T. : 30.11.2025)
- Karatani, K. (2014). *The Structure of World History From Modes of Production to Modes of Exchange*. California : Duke University Press
- Morozov, E. (2022). Critique Of Techno-Feudal Reason. *New Left Review*, (133), Jan - Apr 2022
- Smythe, D. W. (1977). Communications: Blindspot of western Marxism. *CTheory*, 1(3), 1-3
- Smythe, D. W. (1981). On the audience commodity and its work. In M. G. Durham & D. Kellner (Eds.), *Media And Cultural Studies: Keyworks* (ss. 230 - 232). Routledge.
- Srnicek, N. (2017). *Platform capitalism*. Cambridge : Polity Press.
- Standing, G. (2022) . *Prekarya Yeni Tehlikeli Sınıf* (çev. E. Bulut), İstanbul : İletişim Yayınları.
- Terranova, T. (2015). *Bedava Emek: Dijital Ekonomide Kültür Üretimi. Folklor/Edebiyat*, 21 (83), 347.
- Time Magazine (2025) (<https://time.com/7339621/person-of-the-year-2025-ai-architects-choice/>)
- Varoufakis, Y. (2023). “*Techno-feudalism: What killed capitalism?*”.London : Bodley Head
- Zuboff, Shoshana. (2015) Big Other: Surveillance Capitalism and the Prospects of an Information Civilization. *Journal of Information Technology* 30, 75 - 89. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1057/jit.2015.5>
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power* . New York : PublicAffairs

DEZENFORMASYONLA MÜCADELEDE YAPAY ZEKÂ

Serdar ÇİL*

GİRİŞ

Yazının icadından günümüz modern toplumlarına, bilgiyi üretmek kadar bilgiye yön vermek, bilgiyi kontrol altında tutmak ve yaymak, iktidar sahiplerinin başlıca amaçlarından olmuştur. Sümerlerde yazının bürokrasiyi kontrol etmek ve vergi denetimini sağlamak için elit bir grup tarafından kullanılması, Roma İmparatorluğu'nda Acta Diurna'lar aracılığıyla bilgiye yön verilmek istenmesi, Çin'de resmi gazetenin en uzun soluklu örneklerinden olan Pao, Napolyon'un basın üzerinde hâkimiyet kurmaya çalışması, günümüz modern toplumlarındaki resmi haber ajansları bu çabanın yansımalarıdır.

İletişimi kontrol etme arzusu, insanlık tarihinin en eski güç stratejilerinden biridir. İktidarlar yönettikleri toplumu kontrol etmek ve yönlendirmek, kendi meşruiyetlerini sağlamak, içerde ve dışardaki rakiplerine karşı üstünlük sağlamak, savaşları haklı sebeplere dayandırmak ve iktidarlarını sürdürmek gibi nedenlerle bilgiyi kontrol etmeye ve yönlendirmeye çalışmışlardır. Antik çağdan günümüze hiç bitmeyen bu arzu sadece dönemsel olarak biçim değiştirmiştir.

Bilgi toplumuna geçiş, dijitalleşme, yeni medya araçlarının ortaya çıkışı gibi süreçlerle birlikte bilginin üretimi kolaylaşmakta, bilgi miktarı artarken, bilgiye erişim ve bilgiyi yayma noktalarında da önemli kolaylıklar yaşanmaktadır. Bu kolaylaşma süreci kullanıcı tarafında önemli avantajlar sağlamakla birlikte iktidarlar nezdinde ise sağladığı kolaylıklar yanında geçmişten gelen, bilgiyi kontrol ve yönlendirme arzusuna ket vurabilmektedir. Bu yeni iletişim ortamında bilgi akışını kontrol etmek ve düzenlemek, bilginin doğruluğunu teyit etmek bütün kesimler için daha zor hale gelmektedir.

* Doç. Dr., Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla Meslek Yüksekokulu, Radyo ve Televizyon Teknolojileri Programı, Muğla, serdarcil@mu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-4868-7994

Özellikle sosyal medya gibi dijital mecralarda bilginin çok hızlı dolaşıma girebilmesi ve erişim kolaylığı bilginin güvenilirliğini tehdit eden, denetimden uzak ve manipülasyona açık bir iletişim ortamının oluşmasına neden olabilmektedir. Yanlış bilginin kasıtlı olarak dolaşıma sokulduğu dezenformasyon faaliyetleri de bu bağlamda demokratik süreçleri zedeleyen, toplumsal ayrışmalara ve çatışmalara yol açan, bireysel anlamda önemli hak kayıplarına sebep olan küresel bir sorun olarak öne çıkmaktadır. Özellikle 2016 yılında Amerika’da yapılan Başkanlık seçimlerinde ortaya çıkan dezenformasyon faaliyetleri konunun ne denli önemli olduğunu gösterirken akademik anlamda da bu alana yönelimi hızlandırmıştır. Sonraki süreçte Covid-19 pandemisi, Rusya Ukrayna Savaşı ve yine günümüze yakın İsrail’in Filistin’de ortaya koyduğu soykırımda ortaya çıkan dezenformasyon faaliyetleri konunun önemini ve hassasiyetini bir kez daha gözler önüne sererken, bu faaliyetlere yönelik toplu ve kökten mücadele yöntemlerini de tartışmaya açmıştır. Dünya Ekonomik Forumu tarafından gerçekleştirilen “Küresel Riskler Algı Araştırması”nda da dezenformasyonun dünyayı tehdit eden küresel bir sorun olarak ilk sırada yer alması (Dereli, Taşdemir, & Sevimli, 2024, s. 109) konunun önemini yansıtmaktadır.

İnternet ve sosyal medya platformlarının geleneksel medyanın etkisini kırarak önemli bir iletişim mecrası haline geldiğini söylemek mümkündür. Geleneksel medya sahiplik yapısı, tekelleşme, siyasi ve ekonomik bağlantıları gibi nedenlerle artık güvenilirliğini kaybetmektedir. Özellikle genç nüfusun haber alma, eğlence, bilgi edinme gibi temel medya işlevlerini daha çok yeni medya ortamlarından karşıladığı görülmektedir. Kategorize edilmiş ve kişiye özel içerikler sunması, reklamsız ve çoklu dil seçeneğiyle izleme gibi özellikleri ile öne çıkan dijital platformlar ve YouTube gibi sosyal medya ortamları özellikle genç nüfusta geleneksel medyadan kopuşu hızlandırmıştır (Sarı & Türker, 2021, s. 61). Bu gibi durumlar yeni medya araçlarına, özellikle sosyal medya platformlarına olan bağlılığı ve güveni artırmaktadır. Bu mecraları kullanan tüketiciler aynı zamanda içerik üreticisi olabileceklerini görererek bu ortamları sahiplenebilmekte, diğer içerik üreticilerinin tamamının da kendileri

gibi sıradan bireyler olduğu yanılıısına düşerek bu alanlara gereğinden fazla güven duyabilmektedir.

Castillo vd. 'nin araştırmasına göre sosyal medyadaki kullanıcılar bu mecralarda karşılaştıkları haberlere geleneksel medyadaki haberlere göre daha güvenle yaklaşmaktadırlar. Yine PEW Araştırma Merkezi verilerine göre Amerika'da otuz yaş altı bireylerin başlıca haber kaynağı internettir. Bir diğer araştırmada ise uzun süre sosyal ağlarda zaman geçiren kullanıcıların gündemi Twitter'dan (X) takip ettikleri ve bu alanı daha güvenilir buldukları sonucuna ulaşılmıştır (Çaycı, Çaycı, & Eken, 2021, s. s.3-12). Öte yandan özellikle sosyal medya, bütün kullanıcıların içerik üretmesine olanak sağlaması ancak bu içeriklerin bir denetim mekanizmasından geçmemesi, anonim yapısı gibi nedenlerle dezenformatif içeriklerin oluşmasına geleneksel medyaya göre daha müsait bir yapıdadır. Sosyal medya mecralarındaki kısıtlı/yetersiz ya da hiç olmayan denetim mekanizması, enformasyonun yayılım hızı, anonim içerik üretebilme imkânı, geniş kitlelere ulaşabilme şansı, yapay zekâ ve algoritmalar aracılığıyla doğru hedef kitleye daha hızlı ve daha kapsamlı ulaşabilme olanakları bu mecraları dezenformatif faaliyetlerde bulunmak isteyenler için cazibe merkezi haline getirebilmektedir. Bu mecralara duyulan güven ve bağlılık ise dezenformasyon faaliyetlerinin etkisini ve inandırıcılığını artırırken bireylerin üzerindeki etkisini de katlamaktadır.

Sosyal medya dezenformasyonun yayılımını hızlandıran ve genişleten bir etkiye sahiptir. Öyle ki bu mecralarda doğru veya düzeltilmiş bilgiye ulaşmak daha zor olabilmekte veya bu bilgilerin dezenformatif içeriklere göre yayılım alanı ve hızı geride kalabilmektedir. Aral vd.'nin araştırmasına göre X platformundaki yalan haberler gerçek haberlere oranla yüzde 70 daha çabuk yayılmaktadır ve bu yayılda yapay zekâ kullanılarak oluşturulan bot hesapları ve algoritmalar son derece etkilidir. Algoritmalar ve yankı odaları ile bireyler sadece kendi görüşlerine ve ilgi alanlarına göre oluşturulmuş içeriklere maruz kalabilmekte ve bu sarmaldan kurtulup doğru/düzeltilmiş bilgiye ulaşamadığı gibi sürekli olarak dezenformatif içeriklerin etkisi pekiştirilmektedir (Akt. Dereli, Taşdemir, & Sevimli, 2024, s. 109). Bu da dezenformasyon faaliyetlerinin başarısını

arttırırken toplumsal anlamda yıkımları da beraberinde getirebilmektedir.

Dezenformasyon faaliyetlerinin bu denli başarılı olabilmemesinin arkasındaki nedenlerden birisi de yapay zekâ uygulamalarıdır. Yapay zekâ, dezenformasyon faaliyetlerinde içerik üretmekten (deepfake), bu içeriklerin botlar aracılığıyla yayılımına, algoritmalar aracılığıyla hedef kitleye ulaşmasına ve pekiştirilmesine kadar birçok anlamda etkin olarak kullanılmaktadır. Bu durum bireylerin yapay zekâyâ olan bakışını da etkilemektedir. Yapay zekâ uygulamalarının sağlayacağı kolaylıklar ve yenilikler konusunda hevesli ancak ortaya çıkarabileceği sorunlar karşısında temkinli olan bireyler bu alana mesafeli yaklaşmaktadırlar. Yapay zekânın henüz hayatlarımızda nasıl konumlanacağı ile ilgili belirsizlikler ve uygunsuz kullanımları şüphesiz bu durumda etkili olmaktadır. Ancak yapay zekâ uygulamalarının hayatın birçok alanında olduğu gibi ortaya çıkışına katkı sunduğu dezenformasyonla mücadele alanında da önemli katkılar sunduğunu belirtmek mümkündür. İçerik doğrulama, NLP tabanlı kaynak karşılaştırma, deepfake tespiti, bot tespiti gibi birçok yapay zekâ uygulaması dezenformasyonla mücadelede kullanılmaya başlanmaktadır.

Bu çalışmada ise dezenformasyon kavramı ve yapay zekânın dezenformasyon faaliyetlerinde kullanımına ilişkin bilgiler aktarıldıktan sonra karşı pencereden bakılarak dezenformasyonla mücadelenin boyutları ve bu mücadelede yapay zeka uygulamalarının mevcut kullanımı ve potansiyeli ortaya konulmaya çalışılacaktır.

Dezenformasyon

Tarih boyunca iktidarların, güç merkezlerinin bilgiyi kontrol etme ve yönlendirme çabaları sonucu ortaya çıkmış ve önemli etkiler bırakmış dezenformasyon faaliyetlerine rastlamak mümkündür. Mısır'da firavunların kendilerini Tanrı veya Tanrı'nın oğlu olarak göstermeleri, Marcus Antonius'un Kleopatra tarafından esir alındığı iddiası ve siyasi gücünün zayıflaması, kitlesel medya araçlarının ilk dezenformasyon örneği olarak da kabul edilebilecek New York Sun gazetesinin Ay'da şehirler ve yarası insanlar olduğuna dair haberi, Amerika'nın Vietnam ve Irak'ta savaş çıkarmak için ortaya attığı asılsız

iddialar, dijital dezenformasyonun en önemli örneklerinden olan Cambridge Analytica ve Brexit ile Amerika'daki 2016 Başkanlık Seçimlerindeki dezenformasyon faaliyetlerini başlıca örnekler olarak sayabiliriz. Günümüzde de teknolojik gelişmelere bağlı ortaya çıkan enformasyon miktarındaki artış ve bu artışın özellikle sosyal medya gibi ortamlarda çok fazla denetime tabi olmadan hızlı ve serbestçe dolaşabilmesi neticesinde her geçen gün farklı dezenformasyon faaliyetleriyle karşılaşmak mümkün hale gelmiştir.

Wardle&Derakhshan dezenformasyon faaliyetlerindeki farklı aktörler ve hedeflerine ilişkin bir tasnif yapmışlardır. Buna göre devletlerin devletleri, devletlerin özel kişileri veya şirketlerin tüketicileri hedeflemesi gibi farklı dezenformatif etkileşimleri ele almışlardır. Yine aynı çalışmada yanlış ya da yanıltıcı içerik türlerini de niyet bağlamında aşağıdaki şekilde sınıflandırmaktadırlar:

Mezenformasyon: Yanlış bilginin zarar verme amacı olmaksızın paylaşılması

Dezenformasyon: Yanlış bilginin zarar vermek amacıyla ve bilerek paylaşılması

Malenformasyon: Doğru ve gerçek bilgilerin, özel ya da hassas nitelikleri olmasına rağmen kamuya açık bir şekilde zarar vermek amacıyla ifşa edilmesi.

Dezenformasyon ve mezenformasyonda ortak nokta bilginin yanlış olması iken asıl fark niyet noktasında ortaya çıkmaktadır. Dezenformasyonda yanlış bilgi bir tarafa zarar vermek amacıyla kasıtlı olarak üretilirken mezenformasyonda bir zarar verme amacı gütmeyen ve bilinçli olarak üretilmeden dolaşıma sokulan bir yanlış bilgi söz konusudur. Malenformasyonda ise bilgi doğru olmakla birlikte yine niyet kısmı öne çıkmaktadır ve kasıtlı olarak bir tarafa zarar vermek amacıyla doğru bilginin dolaşıma sokulması veya bağlamından koparılması söz konusudur.

Wardle&Derakhshan bilgi düzensizliğini sınıflandırdıkları bu üç kategorinin yanı sıra dezenformasyon ve mezenformasyonu da; hiciv-parodi, hatalı ilişkilendirme, çarpıtılmış içerik, yanlış bağlam, sahte kimlikli taklit içerik, manipüle edilmiş içerik, uydurma/üretilmiş içerik

olmak üzere yedi kategoriye ayırmaktadırlar (Akt. Schiffrin, ve diğerleri, 2022, s. 4). Bu sınıflandırmada da yine niyet ve ortaya çıkan risk/ tehdit durumuna göre bir sıralama yapılmıştır.

Rusça “dezinformatsia” kelimesinden kökeni gelen dezenformasyon kavramı 1920’lerde Batılı devletlerin SSCB’ye yönelik kampanyaları için kullanılmış olup (Arslan, 2022, s. 118), kamuoyunu yanıltmak amacıyla ortaya atılan bilgileri tanımlamıştır. Wardle&Derakhshan’ın da zarar verme maksadıyla yanlış bilgilerin bilinçli olarak paylaşılması şeklinde tanımladığı dezenformasyonun bireyler ve toplum üzerindeki etkilerini siyasi, psikolojik ve fiziksel açıdan üç başlıkta toplayan Frau&Meigs siyasi etkileri; kutuplaşma, politik istikrarsızlık, aldatmaca, spekülasyon, piyasa ve seçim dolandırıcılığı ve şantaj yaratma, psikolojik etkileri; öz saygının kaybı, kaygı, özsaygı kaybı, zihinsel korku, nefret söylemi, otosansür yaratımı ve fiziksel etkileri de bedensel şiddet, izolasyon ve kendine zarar verme şeklinde tanımlamaktadırlar (Akt. Keskin Karakoç, 2025, s. 107). Bu etkileri yaratmak üzere yürütülen dezenformasyon faaliyetleri de farklı kategorilerde gerçekleştirilmektedir.

Arce, dezenformasyon faaliyetlerini sızdırma, yalan söyleme, tohumlama ve karalama olmak üzere dört farklı kategoriye ayırmaktadır. Sızdırma stratejisinde gizli bilgiler kamuoyuna ulaştırılmak amacıyla yayılır. Bu noktada kamuoyunda bilgilerin doğruluğu noktasında belirli şüpheler uyansa da genellikle doğru bilgilerin bir karışımı olarak sunulur ve kamuoyu nezdinde güven kazanmak amaçlanır. Yalan söyleme stratejisinde toplumlara kutuplaştırmak amacıyla geleneksel ve sosyal medyada yalan haberlerin yayılması sağlanır. Dezenformasyonun daha yaygın ve etkili yöntemleri ise tohumlama ve karalamadır. Tohumlama stratejisinde genellikle internet trolleri ve botlar vasıtasıyla küçük ve önemsiz yanlış bilgiler yayılarak kitlelerin bilinçaltında yer edinmesi sağlanır. Karalamada ise özellikle siyasi liderler veya kamuoyunda ön plana çıkan kişiler, kurumlar hedef alınarak bunlara yönelik yanıltıcı ve saldırgan bilgiler yayılır. Böylece hedefteki kişi veya kurumların itibarını zedelemek ve kamuoyu nezdinde güven kaybetmelerini sağlamak amacıyla yapılan bu faaliyetler, genellikle dijital mecralarda gerçekleştirilmektedir (Avşar, 2025, s. 212-213). Wardle’a göre farklı

stratejilerdeki bu dezenformasyon faaliyetlerini ortaya çıkaran ve yayılmasını sağlayan aktörlerin siyasal çıkarlar, ekonomik kazanç beklentisi, psikolojik yönelimler veya toplumsal dinamikler gibi farklı motivasyonları bulunmaktadır. Marwick&Lewis ise farklı motivasyonlarla bu faaliyetleri yürütenlerin genellikle politik aktörler, siyasi partiler, komplo teorisyenleri, nefret söylemi üretenler ve sosyal medyadaki troller gibi oluşumlar olduğunu belirtmektedirler (Güneş, Akyüz, Sunmak, & Acar, 2025, s. 74). Bu tür faaliyetler ve aktörler genellikle ve yoğun bir şekilde sosyal medya platformlarında karşımıza çıkmaktadır.

Sosyal medya henüz denetim mekanizmalarının geleneksel medya kadar belirginleşmediği, enformasyon üretmenin ve enformasyona ulaşmanın son derece hızlı ve kolay olabildiği alanlar olarak dezenformasyon faaliyetlerinin oluşumu ve yayılmasında ön plana çıkmaktadır. Dezenformasyon faaliyetinde bulunan aktörler bu alanlarda anonim bir şekilde kalarak içerik üretebilmekte, algoritmalar, botlar ve troller aracılığıyla, ürettikleri içeriklerin yayılmasını ve istedikleri gruba ulaşmasını sağlayabilmektedirler. Sosyal medya platformlarında kullanıcıların dezenformasyon faaliyetlerine maruz kalmaları ile ilişkilendirilen bir diğer kavram da “yankı odaları”dır. Aslında benzer bir durum geleneksel medyada da yaşanabilmektedir. Demokrasinin tam olarak işlemediği toplumlarda zaten medya belirli bir güç etrafından toplanarak kendi yankılarını duyurmaktan öteye gidememektedirler. Öte yandan genel anlamda da kullanıcılar gündelik hayatta tatmin sağlamak, belirli bir gruba ait hissetmek ve gündelik hayattaki tartışmalarına referans sağlamak adına kendi görüşüne yakın medya organlarını takip ederek kendi yankı odasını yaratmaktadırlar. Benzer şekilde sosyal medyada da kullanıcılar genellikle ilgi alanlarına, tercihlerine ve görüşlerine uygun içerikleri ve içerik üreticilerini takip etmektedirler. Buna ek olarak sosyal medya platformları algoritmalar aracılığıyla kullanıcılara geçmiş tüketimlerine benzer içerikleri yönlendirerek farklı görüş ve kesimlerle tanışmasının önüne geçmekte ve kullanıcılar kendi gibilerden oluşan bu yankı odalarına hapsolmektedir. Bu durum ise koşulsuz inancı, bağınazlığı, kabullenmeyi artırırken hoşgörüyü, eleştirel ve farklı düşünebilmeyi,

farklı görüşlere saygıyı azaltarak toplumsal kutuplaşmayı artırabilmektedir.

Geleneksel medyanın siyasal ve finansal bağlantıları kullanıcıların bu mecralara olan güvenini azaltırken kısmen daha özgürlükçü ve bağımsız görünen sosyal medya platformlarına olan güveni ise artırmaktadır. Bu bağlamda sosyal medya platformlarında gördükleri içeriklere karşı kullanıcılar daha olumlu yaklaşabilmektedir. Vosoughi vd.'nin 2006-2017 yılları arasında Twitter'da yayılan, doğru ve yalan bilgiler içeren 126 bin içeriğe yönelik analizlerinde yalan içeriklerin doğru içeriklere göre daha hızlı ve geniş bir alana yayıldığını tespit etmişlerdir. Araştırmacılar kullanıcıların doğru haberlere göre daha yeni olan yalan haberleri paylaşma eğiliminde olduklarını belirtmişlerdir. Bu tür içerikler Pierri vd. tarafından “süper yayıcılar” olarak tanımlanan ve ürettikleri yanlış içeriklerden kazançlı çıkmalarını sağlayan finansal teşviklerle motive olan kişiler tarafından yönlendirilmektedir. (Akt. Güngör & Eşiyok, 2025, s. 166-167). Bu tür dezenformasyon faaliyetlerinin oluşumundan yayılımına kadar geçen birçok sürede artık yapay zekâ teknolojileri de ağırlıklı olarak kullanılmaktadır.

Yapay Zekâ ve Dezenformasyon

İlk temellerini Aydınlanma Çağı'na kadar dayandırabileceğimiz yapay zekâ fikrinin modern şeklini Alan Turing'in “Makineler düşünebilir mi?” sorusuyla aldığı kabul edilmektedir. Buchanan yapay zekânın geçmişini 18. yüzyılda Leibniz'in mekanik ve akıl yürütebilen cihazları insanlar arası anlaşmazlıkları çözmek için kullanma fikrine dayandırmaktadır. Turing'den birkaç sene öncesinde 1943 yılında McCulloch ve Pitts “Elektronk Beyin” olarak tanımladıkları yapay sinir ağı hücresini geliştirmişlerdir. İnsan beynindeki çalışma mekanizmasından esinlenerek elektrik devrelerini kullandıkları çalışmalarında McCulloch ve Pitts, geliştirdikleri bu yapay sinir hücresiyle mantıksal bir ifadenin nasıl formüle edilebileceğini göstermişlerdir (Sancaklı & Sarı, 2025, s. 91). Turing ise 1950 yılında yayınladığı “Computing Machinery and Intelligence” adlı makalesinde bilgisayarlara insanlar gibi düşünmenin öğretilabileceğini ve eğitilebileceklerini savunarak bu görüşe modern şeklini vermiştir (Akt.

Adaş & Erbay, 2022, s. 329). Yapay zekâ kavramının akademik anlamda bir disiplin olarak ortaya çıkışı ise ilk kez 1956 yılında Dartmout Koleji'nde düzenlenen bir konferansta gerçekleşmiştir. Bu konferansta John McCarthy ilk kez yapay zekâ kavramını kullanmıştır (Yılmazel, 2022, s. 96). McCarthy ve yardımcıları 2 ay boyunca 10 kişilik bir grupla gerçekleştirecekleri yapay zekâ çalışmalarını şu şekilde tanımlamaktadır: “Çalışma, öğrenmenin her yönünün veya zekânın herhangi bir özelliğinin prensipte o kadar kesin bir şekilde tanımlanabileceği ve bunu simüle edecek bir makinenin yapılabileceği varsayımı temelinde ilerleyecektir. Makinelerin dili nasıl kullanabilecekleri, soyutlamalar ve kavramlar oluşturabilmeleri, artık insanlara mahsus olan sorunları nasıl çözebilecekleri ve kendilerini nasıl geliştirebilecekleri bulunmaya çalışılacaktır.” (Turğal & Küçükerdoğan, 2023, s. 63) Yapay zekanın ilerleyişinde en sansasyonel gelişmelerden birisi de IBM'in geliştirdiği Deep Blue adlı satranç oynayan yapay zekânın dönemin ünlü dünya satranç şampiyonu Kasparov'u 1997 yılında yenmesi gösterilebilir (Sucu, 2019, s. 206). 2010 yılı ve sonrası yapay zekâ alanında önemli gelişmeler yaşanmıştır. Bilgi iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerden yapay zekâ çalışmaları da etkilenmiş ve bu teknolojinin kullanımı da yaygınlaşmıştır. Bu süreçte veri miktarındaki artış, internet sayesinde bu verilerin daha ulaşılabilir hale gelmesi, yeni nesil işlemcilerin geliştirilmesi ve daha güçlü bilgisayarların ortaya çıkması ile yapay zekâ çalışmaları da yeni bir döneme girmiştir. Bu dönemde makine öğreniminin bir alt dalı olan derin öğrenme(deep learning) tekniği geliştirilmiştir. Derin öğrenme tekniği insan beyinden ilham alarak geliştirilmiştir ve bu teknikte mantıksal bir yapıda sürekli analiz edilen verilerle hareket eden makineler, sinir ağları adı verilen çok katmanlı bir algoritma yapısı kullanarak insanlarınkine benzeyen sonuçlar elde etmeye çalışmaktadırlar (Yılmazel, 2022, s. 97). Nilsson'un 1998'de yapay zekânın uzun vadeli amacını “insanların gerçekleştirebildiği görevleri en az onlar kadar iyi, hatta mümkün olduğunda daha iyi yerine getirebilen makineler geliştirmek” şeklinde tanımladığı (Akt. Karabulut, 2021, s. 1519) dikkate alındığında, bugün gelinen aşamada bu öngörünün büyük ölçüde doğrulandığı ve yapay zekânın birçok alanda insan performansını geride bıraktığı görülmektedir. Leibniz'den Turing'e ve sonrasında McCarthy'e ve de günümüze kadar geçen

süreçte yapay zekâ çalışmaları inişli çıkışlı bir grafik göstermiş ve an itibariyle başlangıçta hayal edilen noktanın çok ötesine geçmiştir.

Bütün bu tarihi gelişmeler sonunda yapay zekânın tanımını yapmak gerekirse Buchanan yapay zekâ fikrinin makinelerle insan gibi düşünmeyi öğretme ve böylece bu makinelerin de insan gibi düşünerek kendi başlarına insanların yaptığı bazı görevleri yapabileceği fikrine dayandığını belirtmektedir. Bu bağlamda Buchanan yapay zekâyı “insanların bedenini oluşturan kaslar, sinir sistemi ve zihin aracılığıyla hissetme, mantık kurma, öğrenme ve harekete geçme gibi eylemleri gerçekleştirmesinden ilham alan bir bilim, teknoloji ve mühendislik alanı” olarak tanımlamaktadır (Akt. Adaş & Erbay, 2022, s. 329). Vishwakarma yapay zekâyı insan beyninin karmaşık yapısına benzer bir şekilde hareket eden ve bir sonuca varmak için yapılan işlemlerde makinenin kullanılması olarak tanımlamaktadır. Yapay zekâ belli algoritmaları kullanarak insanların yapabileceği bazı şeyleri taklit etme üzerine kurulmuştur. Büyük verileri kullanan yapay zekâ insan zekâsını simüle eder ve hayatta karşılaşılan gerçek problemler de dâhil karmaşık problemlerin hesaplanmasında ve kodlanmasında kullanılır (Akt. Turğal & Küçükerdoğan, 2023, s. 63-64). Yapay zeka artık olumlu veya olumsuz bir şekilde hayatın her alanında yerini almaktadır. Yapay zeka üzerine çalışan bilim insanı Andrew NG, yapay zeka teknolojisini “yeni elektrik” olarak tanımlamakta ve yüzyıl önce elektriğin her şeyi dönüştürdüğü gibi, yapay zekânın da gelecek birkaç yılda dönüştürmediği sektör kalmayacağını öne sürmektedir (Akt. Yılmazel, 2022, s. 95-96). Gerçekten de yapay zekâ gündelik hayatta kullanılan elektronik eşyalardan, sağlık, endüstri, otomotiv, spor, eğlence ve hatta sosyalleşme gibi birçok alanda etkisini hissettirmektedir. Öte yandan yapay zekâ için tartışılan önemli bir soru ise bu teknolojide artık sona mı gelindiği yoksa bu dönüşümün bir sınırı olmadığı ve etkilerinin daha da artacağı yönündedir.

Dezenformasyon noktasında yapay zekânın etkileri iki şekilde gözlenmektedir. Yapay zekâ dezenformatif içeriklerin oluşturulmasında kullanıldığı gibi dezenformasyonun doğru hedef kitleye hızlı ve yaygın bir şekilde ulaştırılmasında da etkili olmaktadır. Bontridder ve Pouillet’in de belirttiği gibi yapay zekâ dezenformasyon noktasında artık daha kapsayıcı bir rol oynamaktadır. Yapay zekâ ile

birlikte artık daha gerçekçi sahte içerikler oluşturulabildiği gibi bu tür içeriklerin kötü niyetli aktörler tarafından hedeflenen kitleye yayılması da kolaylaşmaktadır (Akt. Keskin Karakoç, 2025, s. 107). Elindeki inanılmaz büyüklükteki veri havuzunu kullanarak son derece gerçeğe yakın içerikler üretebilen ve bu içeriği yine elindeki kullanıcı verileri, algoritmik hesaplamalar aracılığıyla son derece etkin bir şekilde yayabilen yapay zekâ teknolojileri kötü niyetli aktörlerin elinde toplumsal yapı, siyaset, ekonomi gibi birçok alanda ciddi bir tehdit olabilmektedir.

Farklı özelliklere sahip birçok yapay zekâ uygulaması ile artık metin, görüntü veya ses oluşturmak mümkün hale gelmiştir. Ancak profesyonel analizlerle gerçeğinden ayrılabilir bu içerikler dezenformasyon faaliyetlerine de çok yönlü imkanlar sağlamaktadır. 2022 yılında OpenAI firması tarafından piyasaya sürülen ChatGPT ile birlikte üretici-üretken yapay zekâ teknolojilerinde artık herkesin kolaylıkla erişebileceği ve deneyimleyebileceği, etkileşim kurabileceği bir döneme girilmiştir. Sonrasında geliştirilen Dall-E, Flux, Stable Difusion, Sora, Runway, Kling, Midjourney ve Genimate gibi yapay zekâ uygulamalarının hem görsel üretme hem de görseli canlandırma gibi özelliklerinin başta eğlenceli görünse de sonrasında dezenformatif içeriklerin oluşturulmasında da kullanılmaya başlanması önemli sorunlara sebep olmuştur (Özdemir, 2025, s. 363). Bu sorunların başında da özellikle siyasileri veya ünlü kişileri hedef alan deepfake teknolojisi gelmektedir. Deepfake teknolojisi, yapay zekâ temelli derin öğrenme modellerinden yararlanarak bir kişinin yüzünü ve sesini görsel-işitsel içerikler üzerinde dönüştürme ve manipüle etme süreci olarak tanımlanmaktadır (Akyol, 2023, s. 29). Deepfake teknolojisi, bireyler arası iletişimin yanı sıra medya ve iletişim alanını da önemli ölçüde etkilemiş; içerik üretimi, haber aktarımı, eğitim ve bilgi paylaşımı gibi çeşitli alanlarda olumlu katkılar sunmuştur. Bununla birlikte, söz konusu teknolojinin kötü niyetli kullanımları manipülasyon, mahremiyetin ihlali, etik sorunlar, kişilik haklarının zedelenmesi ve güvenilirlik gibi pek çok tartışmayı da beraberinde getirmiştir (Çil, 2023, s. 175). Deepfake teknolojisi sosyal medyaya yönelik güven algısını da zayıflatmıştır. Bireylerin güvenmeleri için görmeleri veya duymaları yeterliyken deepfake teknolojisi bireylerin

elinden bu argümanları da almıştır. Zira bu teknoloji ile artık hayali kişiler yaratılabilmekte, var olan kişilerin yapmadığı eylemler yapmış, söylemediği sözler söylenmiş ve hatta ölmüş olan kişiler hiç ölmemiş gibi gösterilebilmekte ve bu yöntemlerle üretilen içeriklerin gerçeklik boyutu insanların duyularıyla veya hisleriyle algılayamayacağı düzeye gelmektedir.

Deepfake ile ilgili temel sorun, bu teknolojinin ürettiği içerikler aracılığıyla bireylerin gerçeklik algısının dönüştürülmeye çalışılması ve sanal ile gerçek arasındaki sınırların belirsizleşmesidir. Bu sınırların ortadan kalkması, gerçeklik algısı zayıflayan bireylerin dijital ortamda verdikleri tepkilerin gerçek hayata yansımaya ve toplumsal düzenin tehdit edilmesine yol açabilmektedir. Nitekim kötü niyetle oluşturulan deepfake içeriklerin siyasi kargaşaya, kişilik hakları ile mahremiyetin ihlaline ve benzeri birçok soruna neden olduğu görülmektedir. Bu olumsuzlukların yanında bir diğer önemli husus ise bireylerin söz konusu içerikleri nasıl yorumladığı, tartıştığı, sınıflandırdığı ve bu içeriklere karşı ne tür tepkiler geliştirdiğidir. Bireylerin gerçekliği ayırt edebilme kapasitesi ve teknolojik okuryazarlık düzeyleri, deepfake içeriklerin etkisini ve manipülasyon gücünü doğrudan şekillendirmektedir (Çil, 2023, s. 175). Bu doğrultuda deepfake videolarının bireylerin algılama düzeylerindeki değişimi ölçmeye yönelik araştırmalar da yapılmaktadır. Bu bağlamda Vaccari ve Chadwick, politik bir deepfake videosu kullanarak bireylerin bu tür içerikleri ayırt edip edemediklerini ve bunun medyaya duyulan güven üzerindeki etkilerini incelemişlerdir. Araştırma bulguları, politik deepfake videoların bireyleri aldatmadığını; çünkü katılımcıların videoda yer alan kişinin söz konusu ifadeleri söylemesinin mümkün olmadığını düşündüklerini ortaya koymuştur. Başka bir çalışmada ise politik deepfake videoların bireylerin siyasal tutumları üzerindeki etkisi çevrimiçi bir deney aracılığıyla değerlendirilmiştir. Elde edilen sonuçlar, deepfake videoları izleyen bireylerde videoda yer alan siyasetçiye yönelik tutumların belirgin biçimde olumsuzlaştığını göstermiştir. Bu bulgu, deepfake videoların politik aktörleri hedef alan bir siyasal skandal yaratmada potansiyel olarak kullanılabileceğine işaret etmektedir (Akt. Kırık & Özkoçak, 2023, s. 84). 2022 yılında Ukrayna Başkanı Zelensky'nin askerlerine silah bırakma çağrısı yaptığı

video, 2020 seçimlerinde Joe Biden'ın oy kullanmayla ilgili yanlış yönlendirmeler içeren videosu, 2025 yılında Macar muhalefet lideri Peter Magyar'ın emeklilik kesintileri yapacağını söylediği video siyasi figürler üzerine özellikle kriz ve seçim dönemlerinde devreye sokulan deepfake teknolojisine dayalı dezenformasyon faaliyetlerine örnek gösterilebilir. Her ne kadar araştırmalar kullanıcıların bu tür videolara inanmadığını gösterse de diğer taraftan hedef olan siyasilere yönelik tutumların ise olumsuzlaştığını ortaya koymaktadır. Bu durum ise özellikle demokratik toplumlarda seçim süreçlerinin güvenilirliğinin sorgulanmasına ve demokrasinin işleyişine ciddi zararlar verilmesine neden olmaktadır.

İslas vd.'nin belirttiği gibi yapay zekâ teknolojileri, başta Doğal Dil İşleme (NLP), makine öğrenimi algoritmaları ve Generative Adversarial Networks (GAN – Çekişmeli Üretici Ağlar) olmak üzere gelişmiş teknikler aracılığıyla dezenformasyonu köklü biçimde dönüştürmüştür. Bu teknolojiler, dijital bilgi ortamında yeni risk alanları oluşturarak, daha hedefe odaklı, etkin ve verimli, geniş kapsamlı dezenformasyon girişimlerinin hayata geçirilmesini mümkün kılmaktadır. Yapay zekâ destekli dezenformasyon pratikleri, politik içeriklerin bireysel özelliklere göre uyarlanması ve kitlelerin ayrıştırılarak hedeflenmesi gibi yöntemler üzerinden, toplumsal ve siyasal süreçleri yönlendirmek amaçlı kullanılmaktadır (Akt. Avşar, 2025, s. 214). İçerik üretimi veya yayılımı noktasında yapay zekâ desteği ile yürütülen bu tür dezenformasyon faaliyetleri siyasi figürleri veya ulusal seçim kampanyalarını hedef aldığı gibi uluslararası boyutta da ciddi krizlere neden olabilmektedir. Zaman zaman bizzat devletler tarafından da yürütülen bu faaliyetler demokratik yapıyı olumsuz etkileyebildiği gibi sosyolojik anlamda da toplumsal yapıda çatlaklar oluşturabilmekte, toplumsal güveni zedeleyerek, kutuplaşmalara da neden olabilmektedir.

Bununla birlikte, bu gibi durumları fırsat olarak görebilen günümüz otoriter rejimleri yapay zekâ başta olmak üzere yeni nesil teknolojilerden yararlanarak yönetim pratiklerini dijital bir otoriterlik çerçevesinde yeniden yapılandırmaktadır. Dijital bilgi ve iletişim teknolojilerinin, otoriter yönetimler tarafından hem kendi yurttaşlarını hem de yabancı toplumları izleme, denetleme, baskılama ve

yönlendirme amacıyla kullanılması, “dijital otoriterlik” kavramı altında ele alınmakta ve bu olgu uluslararası ilişkiler bağlamında giderek önem kazanan bir diplomatik sorun alanı olarak öne çıkmaktadır (Yılmazel, 2022, s. 101-102). Özellikle demokrasi kültürünün tam olarak yerleşmediği veya işlemediği bu toplumlarda iktidarlar zaten kontrollerinde olan geleneksel medyada yürüttükleri dezenformasyon faaliyetlerini sosyal medya ortamlarına da taşımakta, bu mecralara getirilen kısıtlamalar, troller ve bot hesaplarla buraları da kontrol altına almaya çalışmaktadırlar. Demokratik yapıyı daha da zayıflatan bu gibi durumlar bireysel anlamda da mahremiyetin ihlali, hak ve özgürlüklerin kısıtlanması gibi sonuçlar doğurabilmektedir.

Üretilen dezenformatif içeriklerin geniş kullanıcı kitlelerine etkili biçimde ulaştırılmasında yapay zekâ temelli tekniklerden yoğun biçimde yararlanılmaktadır. Web ekosisteminin büyük ölçüde ekonomik bir mantık üzerine inşa edilmiş olması nedeniyle dijital platformlar, kullanıcıların çevrimiçi davranışlarını izleyerek reklam ve içerikleri belirli hedef kitle segmentlerine yönlendiren yapay zekâ teknolojilerini kullanmaktadır. Bu kapsamda üçüncü taraf izleme (third-party tracking), tarayıcı parmak izi oluşturma (browser fingerprinting) gibi yöntemler aracılığıyla kullanıcıların geçmiş etkileşimleri analiz edilmekte ve platformlarda daha uzun süre kalmalarını sağlayacak içerikler sunulmaktadır. Her ne kadar bu uygulamalar temel olarak reklamların potansiyel tüketicilere ulaştırılmasını amaçlasa da, kullanıcıyı önceki arama ve etkileşimlerine benzer içeriklerle karşılaştıran öneri algoritmaları, dezenformasyonun hızlı ve geniş ölçekli biçimde yayılmasına da zemin hazırlamaktadır. Zira söz konusu algoritmalar, kullanıcıların dijital ortamda hangi içeriklerle karşılaşacağını, bu içeriklere ne ölçüde maruz kalacağını ya da hangi bilgilerin görünürlük dışında bırakılacağını belirleyici bir rol üstlenmektedir. Bu süreçte demografik ve psikometrik veriler temelinde oluşturulan kullanıcı profilleri, segmentasyon ve aşırı kişiselleştirilmiş hedefleme stratejileri, bireylerin ilgi alanlarıyla doğrudan örtüşen dezenformatif içeriklere maruz kalma olasılığını artırmaktadır (Rosenbach & Mansted'den Akt. Ünlü & Küçükşabanoğlu, 2023, s. 89). Özetle yapay zeka dezenformasyon faaliyetlerinde gerek her türlü içerik üretiminde gerekse üretilen

içeriklerin hızlı, etkin, doğrudan hedef kitle odaklı yayılımında etkin bir rol oynamaktadır. Bu teknolojilerle üretilen dezenformatif içerikler bazen eğlence amaçlı üretilse veya tüketilse bile genel itibariyle toplumsal ve bireysel anlamda önemli sorunlara yol açabilmektedir. Lewandowsky vd.'nin yaptığı araştırmaya göre yapay zekâ teknolojileri ile üretilen dezenformatif içerikler belirli düzeylerde tekrar edilerek kitlelerin zihnine yerleşmekte, bu kitleler doğru bilgiyle buluşturulsalar dahi dezenformatif içeriklerin etkisi devam etmektedir (Akt. Dereli, Taşdemir, & Sevimli, 2024, s. 118). Bu doğrultuda dezenformasyon faaliyetleriyle mücadelenin sadece dezenformatif içerikler üretildikten sonra değil henüz bu faaliyetler ortaya çıkmadan toplumun tüm paydaşlarıyla birlikte sürdürülmesi gerekmektedir.

Dezenformasyonla Mücadele

İnternet ve sosyal medyanın gelişimi bilgi miktarında ve dolaşımında sağladığı artışla birlikte dezenformatif faaliyetlerin sayısında da büyük bir artışa neden olmaktadır. Bu mecralar dezenformatif içeriklerin oluşumunu, yayılımını kolaylaştırırken hızlı bir şekilde yayılmasına da olanak tanımaktadır. Özellikle toplumsal boyutta krize sebep olan afetler, pandemiler, siyasi belirsizlikler gibi ortamlarda dezenformasyon faaliyetlerinin artış gösterdiği düşünülürse bu faaliyetlere yönelik hızlı ve etkin müdahalenin de ne denli önemli olduğu anlaşılmaktadır. Bu tür faaliyetler her ne kadar hızlı bir şekilde müdahale edilebilse bile dezenformasyona maruz kalan bireylerde dezenformasyonun etkilerinin tamamen ortadan kaldırılamadığı görülmektedir. Bu nedenle dezenformasyonla mücadelede bu faaliyetlere karşı dirençli ve bilinçli bir toplum yapısı oluşturulmalıdır. Öte yandan belirttiğimiz gibi özellikle sosyal medya ve internet ortamında çok rahat dolaşıma sokulabilen ve sayıları hızla artan dezenformasyon faaliyetleri ile mücadelede gerek tespit etme gerekse müdahale noktasında önemli zorluklar bulunmaktadır. Puczyńska & Djenouri bu zorlukları teknik, operasyonel ve toplumsal olmak üzere üç başlıkta toplamaktadır (Puczyńska & Djenouri, 2024, s. 223-225).

1. **Teknik Zorluklar**

- a. **Hacim ve Hız:** Dijital ekosistemde üretilen dezenformasyonun miktarı ve yayılma hızı doğrulama süreçlerinin çok ötesine geçmektedir. Milyonlarca kişiye ulaşan dezenformatif içeriklere yönelik düzeltme yapılsa bile benzer bir nüfuz elde etmek zorlaşmaktadır.
- b. **Veri Kümelerinin Eksikliği:** Farklı kültürlerde, platformlarda ve içerik türlerinde ortaya çıkan bağlamlar ve nüanslar mevcut veri setlerinde yeterince temsil edilmediğinden öncelikle platforma ve dile özgü verileri içeren veri setleri geliştirilmelidir. Mevcut veri setleri ağırlıklı olarak metin temellidir; bu durum çok modlu (multimodal) tespit yeteneklerinde önemli bir boşluk yaratmakta ve sahte haber tespit sistemlerinin uygulanabilirliğini ve etkinliğini sınırlandırmaktadır. İkinci olarak küresel kriz dönemlerinde ortaya çıkan yeni dezenformasyon biçimleri ise güncel ve dinamik veri setlerine olan ihtiyacı artırmaktadır. Ayrıca, büyük sosyal medya platformlarına yönelik veri erişim kısıtları, dezenformasyon tespit çalışmalarını önemli ölçüde zorlaştırmaktadır.
- c. **Üretken Yapay Zekâ:** Yapay zekâ alanındaki son gelişmeler, özellikle üretken teknolojilerdeki ilerlemelerle birlikte büyük dil modelleri ve üretici çekişmeli ağlar (Generative Adversarial Networks – GAN’lar) gibi araçlar, artık son derece ikna edici sahte içerikler üretebilmektedir. Deepfake videolar, kamuoyunda tanınan kişileri gerçekte gerçekleşmemiş eylemler içinde gösterirken; yapay zekâ tarafından üretilen haber metinleri, güvenilir haber kaynaklarını yüksek doğrulukla taklit edebilmektedir. Bu tür içeriklerin artan karmaşıklığı, hem insanlar hem de mevcut otomatik tespit araçları açısından özgünlük ve doğruluğun ayırt edilmesini güçleştirmekte; üretken yapay zekâ çıktıları özelinde tasarlanmış daha gelişmiş tespit algoritmalarının geliştirilmesini gerekli kılmaktadır.
- d. **Çok modlu dezenformasyon:** Dezenformasyon faaliyetlerini daha inandırıcı kılmak ve etkileşimi artırmak için çok modlu formatlardan yararlanılmakta ve bu kapsamda metin, görsel ve

video birlikte kullanılarak içeriklerin ikna gücü artırılmaya çalışılmaktadır. Bu tür dezenformatif içerikleri tespit ve analiz için farklı içerik biçimleri arasındaki ilişkileri eş zamanlı olarak değerlendirebilen, çapraz-modlu yapay zekâ sistemleri gerekirken bu durum ise hem teknik açıdan karmaşık hem de yüksek kaynak gerektiren bir süreç olarak öne çıkmaktadır.

2. Operasyonel Zorluklar

a. **Platformlar arası yayılım:** Dezenformatif bir içerik sosyal medya, mesajlaşma uygulamaları ve geleneksel haber mecraları arasında koordineli olarak çalışan bir tespit mekanizması olmadığından bu platformlar arasında çok rahat bir şekilde yayılabilmektedir. Bu parçalı dijital ekosistem, her platformun dezenformasyonla mücadeleye yönelik farklı politika, araç ve kapasitelere sahip olması nedeniyle tespit ve müdahale süreçlerini zorlaştırmaktadır. Bu nedenle platformlar arası birlikte çalışabilen çözümler üretilmeli ve işbirliği sağlanmalıdır.

b. **Dilsel ve kültürel nüanslar:** Dezenformasyon dilsel ve kültürel bağlamlara özgü unsurları kullanarak etkisini artırmakta; belirli bir bölgeye özgü olarak kurgulanan anlatılar; yerel olayları, tarihsel gerilimleri veya toplumsal önyargıları istismar edebilmekte, bu da genelleştirilmiş tespit araçlarıyla bu içeriklerin saptanmasını güçleştirmektedir. Ayrıca, mevcut doğrulama sistemleri ve veri setlerinin büyük bölümü İngilizce gibi baskın dillere odaklanmakta; bu durum bölgesel diller ve lehçeler açısından ciddi kapsama boşlukları yaratmaktadır. Bu durum ise yerelleştirilmiş veri setleri ve yapay zekâ modellerinin geliştirilmesini zorunlu kılmaktadır.

3. Toplumsal Zorluklar

a. **Kutuplaşma ve önyargı:** Toplumdaki politik kutuplaşma doğrulama faaliyetlerinin de belirli bir ideolojik görüşün uzantısı olarak algılanmasına neden olurken bu durum doğrulama süreçlerini zedelemektedir. Düzeltici bilgilerin muhalifleri bastırmaya yönelik girişimler olarak sunulması, doğrulama kuruluşlarını itibarsızlaştırma ve sansür söylemleri ile de bu durum pekiştirilmeye çalışılmaktadır. Bu sorunun aşılabilmesi, şeffaf yöntemlerin benimsenmesini, farklı bakış açılarını temsil eden doğrulama ekiplerinin oluşturulmasını ve

doğrulama süreçlerine çoklu perspektiflerin dâhil edilmesini gerektirmektedir.

- b. **Güven Açığı:** Medya kuruluşları ve bilgi doğrulama kuruluşları da dahil olmak üzere kurumlara karşı artan güvensizlik, dezenformasyonla mücadele çabalarını önemli ölçüde engellemektedir. Çoğu durumda, insanlar sosyal veya ideolojik çevrelerinde paylaşılan bilgilere, dış kuruluşlar tarafından verilen düzeltmelerden daha fazla güvenmektedir.

Dezenformasyon faaliyetlerinin en yoğun olduğu alanların sosyal medya platformları olduğu düşünülünce mücadelenin bu alanlarda daha etkin bir şekilde yürütülmesi gerekmektedir. Bu bağlamda platformlardan beklentiler de artmaktadır. Google ve X gibi dijital platformlar, doğrulanmış içeriklerin yanına “doğrulama kontrolü” etiketi eklemeyi hedefleyen çeşitli çalışmalar yürütmesine rağmen, söz konusu sistemler henüz sağlıklı ve etkin bir şekilde işletilememektedir. Yoğun kullanıcı kitlesine sahip platformlar—Google, YouTube, X, Meta vb.—içerik doğrulama süreçlerinde, kullanıcı şikâyetleri olmadığı sürece dezenformasyonla mücadelede yetersiz kalmaktadırlar. Bu durum, söz konusu medya platformlarının hakikati koruma sorumluluğu açısından kurumsal yapılarının gözden geçirilmesi ve içerik doğrulama uygulamalarının etkinliğinin artırılması gerekliliğini ortaya koymaktadır (Ökmen, 2025, s. 356). Zira Facebook, Google, YouTube ve Twitter gibi platformların iş modelleri, içeriğin doğruluğu veya niyetinden bağımsız olarak kullanıcı etkileşimini artırmaya yöneliktir. Özdenetim ve topluluk davranış kuralları kısmen fayda sağlasa da yeterli olmamaktadır. Buna rağmen bu platformların mezenformasyon ve dezenformasyon sorununu çözmek için doğrudan ekonomik bir yatırımı da yoktur. Bu nedenle hükümetler platformların bu konuda daha fazla önlem alması için düzenlemeler yapmalıdır. Bu düzenlemelerin varlığı platformların mezenformasyon ve dezenformasyon içeriklerini kaldırma veya platformlarında görünürlüğünü azaltma konusunda daha istekli olmalarını sağlayacaktır. (Schiffirin, ve diğerleri, 2022, s. 5). Bu süreçte ifade özgürlüğü gibi temel hak ve özgürlüklerin korunması ve yönetimlerin keyfi düzenlemelerinden korunması önem arz etmektedir. Demokrasinin kısıtlamalara veya kesintiye maruz kalması sanıldığıının

aksine dezenformasyon faaliyetlerini ve etkisini azaltmak yerine tam tersi toplumu bu tür faaliyetlere karşı daha dirençsiz kılmaktadır. Humprecht vd. 'nin (Akt. Ateş, 2022, s. 1578) bu çerçevede 18 ülke verilerinden faydalanarak yaptıkları çalışmada dezenformasyona maruz kalma ile ülkedeki rejim arasındaki ilişki açıklanmaya çalışılmıştır. Buna göre demokrasi skoru daha yüksek olan Kuzey Avrupa ülkelerinin dezenformasyona karşı daha dirençli oldukları görülürken bu skurun daha düşük olduğu Güney Avrupa ülkeleri ve ayrı olarak Amerika'nın ise dezenformasyona karşı dirençlerinin daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Dezenformasyonla kapsamlı bir mücadele için devletler ve kurumlar bazında örgütlü bir mücadele anlayışı gerekmektedir. Ateş tarafından yapılan analizde Avrupa Birliği dezenformasyonla mücadele açısından gerek dezenformasyonu daha geniş bir çerçevede ele alması gerekse bu mücadeleye daha erken başlamış olması nedeniyle en kurumsal ve en başarılı uluslararası örgüt olarak öne çıkmaktadır (Ateş, 2022, s. 1574). Avrupa birliği dezenformasyonla mücadelede medya okuryazarlığını geliştirmek, platformları düzenlemek ve uluslararası işbirlikleri geliştirmek gibi çok boyutlu ve stratejik bir yöntem geliştirmiştir. Stanton Avrupa Birliği'nin Hızlı Uyarı Sistemi (Rapid Alert System) ve EUvsDisinfo gibi sistemlerle dezenformasyon faaliyetlerini daha erken tespit ederek üyeler arasında koordinasyonu güçlendirmeyi hedeflediğini söylemektedir. Yine medya okuryazarlığını geliştirerek bireylerin dezenformatif içerikleri tanınması, eleştirel düşünme ve doğru bilginin kaynağına ulaşma becerisi kazanmaları hedeflenmektedir (Filiz & Bayraklı, 2025, s. 12). Avrupa Birliği'nin dezenformasyonla mücadelede daha erkencil bir yaklaşım dâhilinde politikalar üreterek bireyleri dezenformatif faaliyetlere karşı bilinçlendirme çabasına girdiği görülmektedir. Öte yandan hukuksal anlamda da bazı düzenlemelere gidilmiş son olarak 2022 yılında Dijital Hizmetler Yasası (Digital Services Act) kabul edilerek büyük çaplı çevrimiçi platformlara yasal olmayan içerikleri kaldırma, dezenformasyon faaliyetlerini tespit etme ve risk değerlendirme raporları oluşturma gibi sorumluluklar yüklenmiştir. Bunun yanında kullanıcıların haklarının korunması ve siyasal reklamlarda şeffaflığın artırılması gibi düzenlemeler de yapılarak dezenformasyon

faaliyetlerinin yayılmasını engellemek amaçlanmıştır (Filiz & Bayraklı, 2025, s. 19). Avrupa Birliği'nin dezenformasyonla mücadelede daha erkencil ve platformları da dâhil eden bir yöntem ortaya koyarken kullanıcı haklarını korumayı da hedefleyen daha demokratik anlayışla ilerlemeye çalıştığı görülmektedir.

NATO'da dezenformasyonla mücadele noktasında öne çıkan uluslararası kuruluşlardandır. 2020 yılında yayınlanan "NATO 2030: Yeni Bir Çağ İçin Birliktelik" başlıklı raporunda NATO dezenformasyonu önümüzdeki on yıllık süreçte uluslararası güvenliğe yönelik en önemli tehditlerden biri olarak tanımlamıştır. Bu çerçevede, NATO bünyesinde dezenformasyonla mücadeleye ayrılan kaynakların artırılması; yalnızca konvansiyonel tehditlere değil, aynı zamanda dezenformasyon kaynaklı risklere karşı da ittifakın hazırlık düzeyinin güçlendirilmesi, bu alanda gerekli kurumsal dönüşümün hayata geçirilmesi ve ilgili iş birliği mekanizmalarının geliştirilmesi yönünde kararlar alınmıştır (Akt. Ateş, 2022, s. 1582). Şüphesiz NATO'nun bu kararı almasında Rusya'nın Ukrayna savaşında kullandığı ve yine Çin'in bölgesinde uyguladığı etkin dezenformasyon faaliyetlerinin etkili olduğunu söylemek mümkündür.

ASEAN (Güneydoğu Asya Ülkeleri Birliği) bu iki kurumdan farklı olarak dezenformasyonla mücadelede kurumsallaşmanın yerine toplumsal bilinçlenme üzerine yoğunlaşmaktadır. ASEAN Bölgesel Forumu'nu (ASEAN Regional Forum) bu alanda devletler düzeyinde işbirliği platformu olarak sunan ASEAN, medya okuryazarlığı, medya etiği ve dijital becerilerin geliştirilmesini önererek dezenformasyon faaliyetleriyle mücadelenin bireysel olarak başlaması gerektiğine vurgu yapmaktadır (Akt. Ateş, 2022, s. 1582). Dezenformasyonla mücadelede farklı bölgelerde ve devletlerde farklı organizasyonlar gerçekleştirilmektedir. Ancak bütün örneklerde görüldüğü üzere mücadelenin bireysel anlamda bilinçlenme ile başlayıp toplumun tüm kesimleri ile devam etmesi gerekmektedir. Bu çerçevede dezenformasyonla mücadelede sivil inisiyatifler büyük önem arz etmektedir.

Bu bağlamda doğrulama organizasyonları ön plana çıkmaktadır. Fact-Checking olarak da adlandırılan doğrulama süreçleri uluslararası

ve yerel olarak faaliyet gösteren birçok sivil organizasyon tarafından sürdürülmektedir. Türkiye’de de International Fact-Checking Network (IFCN) üyesi olarak faaliyetlerini sürdüren Teyit ve Doğruluk Payı gibi organizasyonlar bulunmaktadır. Bu organizasyonlar sosyal medyada gündem olan, diğer kullanıcılar tarafından bildirilen veya editörlerin seçimlerine dahil olan şüpheli bilgileri literatür tarama, tersine görsel tarama gibi şeffaf ve açık kaynaklara dayalı analiz süreçlerinden geçirek doğruluğunu teyit etmekte ve dezenformasyon süreçlerinde katılımcı, yaygın ve görünür bir mücadele sergilemektedirler.

Dezenformasyonla mücadele sürecine konu olan bir diğer yöntem ise daha teknik bir boyutta ele alınabilecek olan blok zincir teknolojisidir. Natarajan blok zinciri, dağıtılmış cüzdan teknolojilerinin bir alt bileşeni olarak, verilerin tek bir merkez yerine birden fazla veri deposu tarafından eş zamanlı biçimde kaydedildiği ve paylaşıldığı bir yapı olarak tanımlanmaktadır. Söz konusu yapı, “düğüm” olarak adlandırılan dağınık sunucu ağları tarafından işletilmekte, izlenmekte ve güvence altına alınmaktadır. Sürekli genişleyen veri bütünlüğünün oluşturulması ve doğrulanması sürecinde ise kriptografi temelli şifreleme teknikleri ile belirli matematiksel algoritmalarından yararlanılmaktadır. Blok zincir teknolojisinin şu özellikleri dezenformasyon faaliyetleri ile mücadelede yeni ve güvenilir çözümler sunabilmektedir:

- Değiştirilemez Olması
- Merkeziyetsiz Olması
- Şeffaf ve İzlenebilir Olması
- Verilerin Dağınık Olarak Tutulması
- Otonom ve Akıllı Sözleşmeler
- Kriptografik Güvenlik
- Konsensus Mekanizması

Blok zincir, verilerin değiştirilemez biçimde ve zaman damgası ile kaydedilmesi sayesinde haber ve içeriklerin kaynağının, üretim zamanının ve sonradan yapılan müdahalelerin tespit edilmesine olanak tanıyarak dezenformasyonun önlenmesine katkı sunmaktadır. Kriptografik hash mekanizmaları, içeriklerin sonradan değiştirilmesini

teknik olarak zorlaştırmakta ve kaynak bütünlüğünü korumaktadır. Ayrıca blok zincir tabanlı kimlik doğrulama sistemleri, sahte hesaplar ile bot ve trol ağlarının tespitinde işlevsel olabilmektedir. Bununla birlikte, blok zincir tek başına dezenformasyonla mücadelede yeterli değildir; yapay zekâ ve makine öğrenmesi gibi teknolojilerle bütünleşik biçimde kullanılması, daha güvenilir ve dirençli bir bilgi ekosisteminin oluşturulması açısından gereklidir (Akt. Toktay & Güven, 2025, s. 106). Özellikle yapay zekâ ile üretilen dezenformatif içeriklerin hacmi, gerçeğe yakınlığı ve yayılım hızı düşünüldüğünde dezenformasyonla mücadeleyi daha eşit koşullarda yürütmek adına yapay zekâ teknolojilerinin de etkin bir şekilde kullanılması ve bu yönde çalışmaların yapılması gerekmektedir.

Dezenformasyonla Mücadelede Yapay Zekâ Teknolojisi

Yapay zekâ teknolojisi dezenformasyon faaliyetlerinde dezenformatif içeriklerin üretilmesinde, etkinliğini artırmada, doğru hedef kitleye hızlı ve inandırıcı bir şekilde ulaştırılmasında etkin bir şekilde kullanılmaktadır. Öte yandan bu teknoloji dezenformatif içeriklerin tespitinde ve dezenformasyonla mücadele de kullanılmaya başlanmıştır. Zira dezenformasyon faaliyetleri bu teknolojilerle son derece gerçekçi bir şekilde ilerlemektedir ve bireylerin bazı içerikleri sadece kendi tecrübe ve hisleriyle tespit edebilmesi neredeyse imkânsız hale gelmiştir. Bu nedenle dezenformasyonla mücadelede yapay zekâ kullanımı büyük önem kazanmıştır. Bu bağlamda Akers vd'nin belirttiği gibi önemli olan yapay zekâ teknolojileriyle üretilen dezenformatif içeriklerle mücadele ederken dezenformasyon kaynağının türüyle ilgili stratejiler geliştirmektir (Akt. Ünlü & Küçükşabanoğlu, 2023, s. 92). Dezenformatif içeriklerin türüne ve mücadelenin evrelerine göre farklı yapay zekâ teknolojileri kullanılabilir.

Dezenformasyon faaliyetlerini tespit etmek, doğrulamak ve bu faaliyetleri engellemek için yapay zekâ farklı tekniklerden yararlanmaktadır. Bu teknikleri metin analiz araçları, multimedya analiz araçları ve ağ analiz araçları olarak kategorilere ayırmak mümkündür (Puczyńska & Djenouri, 2024, s. 225-227):

- **Metin Araçları Analizi:** Doğal dil işleme (NLP) teknikleri; metnin tonu, amacı ve içeriğini inceleyerek metin temelli dezenformasyonun tespit edilmesi ve bu tür içeriklerle mücadele edilmesinde kritik bir rol üstlenmektedir. Duygu analizi, adlandırılmış varlık tanıma ve iddia eşleştirme gibi yöntemler bu sürecin temel bileşenleri arasında yer almaktadır. Bunun yanı sıra, GPT, BERT ve T5 gibi gelişmiş dil modelleri, iddiaları güvenilir kaynaklardan elde edilen belgelerle karşılaştırarak ve çapraz referanslama yaparak doğrulama süreçlerinin etkinliğini artırmaktadır.
- **Multimedya Araçlarının Analizi:** Multimedya analiz araçları, dezenformasyonun tespitinde özellikle görüntü içerikleri üzerinden önemli bir işlev üstlenmektedir. Görüntü adli bilimi kapsamında; zaman damgaları, coğrafi konum bilgileri ve kamera ayarları gibi meta veriler incelenerek içeriğin üzerinde oynandığına işaret eden tutarsızlıklar ortaya çıkarılabilmektedir. Bunun yanı sıra algoritmalar, çoğunlukla düzenleme süreçlerinden kaynaklanan düzensiz piksel desenleri, ışık uyumsuzlukları ve sıkıştırma anomalileri gibi görsel hataları tespit edebilmektedir. Tersine görüntü arama teknikleri ise şüpheli görsellerin mevcut veri tabanlarıyla karşılaştırılmasına imkân tanıyarak, görsellerin kopya olup olmadığının ya da üzerinde değişiklik yapıp yapılmadığının belirlenmesini sağlamaktadır.
- **Ağ Araçları Analizi:** Dezenformasyon faaliyetleri, erişimlerini ve meşruiyetlerini artırmak amacıyla çoğunlukla karmaşık yayılım ağları üzerinden yürütülmekte; bu durum, gelişmiş ağ analizi yaklaşımlarına duyulan ihtiyacı artırmaktadır. Bu araçlar sayesinde yanlış bilginin yayılmasında etkili olan kilit aktörler, öne çıkan hashtag'ler ve kümeler belirlenebilmekte ve böylece hedefe yönelik müdahaleler gerçekleştirilebilmektedir. Ayrıca ağ içerisindeki etkili düğümleri, yani dezenformasyonun yayılımı üzerinde orantısız etkiye sahip bireyleri ya da grupları tespit etmeye yönelik algoritmalar, söz konusu kampanyaların sekteye uğratılmasında özellikle değerli bir işlev görmektedir.

Yapay zekâ sahte haberleri tespit, veri analizleri ve içerikleri otomatik doğrulama alanlarında önemli bir rol oynamaktadır. Bu

bağlamda makine öğrenimi öne çıkmaktadır. Mitchell makine öğrenimini (ML) bilgisayarların kendi deneyimleri yoluyla öğrenerek performanslarını iyileştirmelerine yardımcı olan yapay zekânın alt alanlarından biri olarak tanımlamaktadır. Makine öğrenimi algoritmaları, büyük ölçekli veri kümeleri içerisindeki örüntüleri öğrenerek yeni ve gelecekteki veriler üzerine tahminler yapabilmekte ve karmaşık problemlerin çözümünde etkin biçimde kullanılabilir. Bu kapsamda söz konusu algoritmaların, sahte haberlerin tespit edilmesi ve bu içeriklerin yayılım süreçlerinin analiz edilmesinde önemli bir işlev üstlendiği bilinmektedir (Akt. Filiz & Bayraklı, 2025, s. 17). Yapay zekâ teknolojileri, özellikle Doğal Dil İşleme (NLP) ve Büyük Dil Modelleri (LLM'ler), yanlış anlatıların hem oluşturulmasında hem de tespitinde etkilidir. Yapay zekânın bir alt alanı olan NLP, makinelerin insan dilini anlamasını, yorumlamasını ve üretmesini sağlamaya odaklanır. Çevrimiçi konuşmalardaki kalıpları analiz edebildiği, manipüle edilmiş metinleri belirleyebildiği ve ortaya çıkan eğilimleri takip edebildiği için dezenformasyon tespitinde kritik bir rol oynar. Örneğin, NLP'deki duygu analizi teknikleri, metni olumlu, olumsuz veya nötr bir duyguya sahip olarak sınıflandırarak, genellikle dezenformasyonda bulunan manipülatif dili tespit edebilir. Open AI'nın GPT modelleri ve Google'ın Bard'ı gibi Büyük Dil Modelleri, metin oluşturmak ve anlamak için geniş veri kümeleri üzerinde eğitilir. Bu modeller, botlar tarafından karmaşık sahte anlatıların oluşturulmasına katkıda bulunur ve ayrıca gelişmiş metin analizi, özetleme ve doğrulama görevleri gerçekleştirerek yanlış bilgilendirmeyi önlemek için kullanılır (Puczyńska & Djenouri, 2024, s. 218).

Dezenformasyonla mücadelede yapay zekâ araçları firmalar tarafından kurumsal amaçlarla da kullanılmaktadır. Schiffrin vd. tarafından bu araçları kullanan firmalar üzerinde gerçekleştirilen anket verilerine göre firmalar, yanlış bilgi ve dezenformasyonun tespitinde yapay zekâyı ağırlıklı olarak iki temel alanda kullanmaktadır: doğal dil işleme (NLP) ile içerik analizi ve makine/derin öğrenme ile desen tanıma. NLP, metnin amacı ve duygusal tonunu insan benzeri bir düzeyde anlamayı hedefleyen; hesaplamalı dilbilim, makine öğrenimi ve derin öğrenme yaklaşımlarını bir araya getiren bir alandır.

Dezenformasyon tespitinde NLP temelli yaklaşımlar genellikle iki biçimde uygulanmaktadır. İlk yaklaşım, iddiaların doğru ya da yanlış olarak etiketlendiği büyük veri setleriyle algoritmaların eğitilmesine dayanmakta; ancak bu yöntemin, tutarlı tanımların eksikliği ve yeterli, tarafsız veri ihtiyacı nedeniyle sınırlı başarı sağladığı görülmektedir. İkinci ve daha yaygın kullanılan yaklaşım ise metin iddialarının mevcut gerçek kontrol veri tabanlarıyla eşleştirilmesine odaklanmakta; bu yöntemde yapay zekâ, doğruluk değerlendirmesi yapmak yerine anahtar kelime ve benzerlik temelli eşleştirme gerçekleştirmektedir (Schiffrin, ve diğerleri, 2022, s. 6).

Makine öğrenimi ve derin öğrenme yaklaşımları ise hem metin hem de metin dışı veri sinyalleri üzerinden aktör ağlarını, otomasyon düzeylerini ve yayılım desenlerini analiz etmeye olanak tanımaktadır. Bu kapsamda, botlar, trol hesaplar ve koordineli davranış sergileyen ağlar belirlenebilmekte; ayrıca içeriğin sosyal ağlar üzerindeki yayılım rotaları haritalandırılabilir. Bu tür desen tanıma temelli yaklaşımlar sayesinde, kötü niyetli aktörlerin ve zararlı anlatıların tespiti, içeriğin doğrudan okunması veya anlamlandırılması gereksizdir mümkün hâle gelmektedir (Schiffrin, ve diğerleri, 2022, s. 6-7). Bu çerçevede, içerik analizi ve desen tanıma temelli yapay zekâ yaklaşımlarının birlikte kullanımı, dezenformasyonun yalnızca metinsel düzeyde değil, aynı zamanda aktörler, ağ yapıları ve yayılım dinamikleri üzerinden bütüncül biçimde ele alınmasına imkân tanımaktadır. Dezenformasyonla mücadele yarı otomatik ve otomatik yapay zekâ araçları da kullanılmaktadır.

Dezenformasyonla mücadele amacıyla geliştirilen yarı otomatik ve tam otomatik yapay zekâ araçları, kirli bilginin tespit edilmesi, sınıflandırılması ve yayılımının sınırlandırılmasında etkin biçimde kullanılmaktadır. Yarı otomatik sistemlerde insan denetimi sürecin ayrılmaz bir parçası olup, yapay zekâ tarafından şüpheli olarak işaretlenen içeriklerin nihai değerlendirilmesi ve doğrulanması alan uzmanları tarafından gerçekleştirilmektedir. Bu kapsamda Duke Reporters' Lab tarafından geliştirilen ClaimReview, şüpheli içerikleri tarayan, bu iddiaları işaretleyerek doğruluk kontrollerini destekleyen yarı otomatik bir doğrulama aracı olarak öne çıkmaktadır. Benzer şekilde Avrupa Dijital Medya Gözlemevi (EDMO) tarafından tanıtılan

WeVerify deepfake dedektörü; görsel konum tahmini, klonlanmış video arama, sosyal ağ analizi, görüntü doğrulama asistanı ve bağlam toplama analizi gibi işlevleriyle çevrim içi dezenformatif içeriklerin tespitine yönelik yarı otomatik sistemler arasında yer almaktadır. Buna karşılık tam otomatik doğrulama sistemlerinde, veri setlerinin analizi ve sınıflandırılması insan müdahalesi olmaksızın gerçekleştirilmekte ve karar alma süreçleri tamamen algoritmalar tarafından yürütülmektedir. Jigsaw ve Google iş birliğiyle geliştirilen Perspective API, makine öğrenimi tekniklerini kullanarak toksik, yanıltıcı ya da saldırgan içerikleri tespit eden, bu tür içeriklerin denetlenmesini ve yayılımının engellenmesini sağlayan tam otomatik sistemlere örnek teşkil etmektedir (Toktay & Güven, 2025, s. 106). Yine yaygın olarak kullanılan bir yapay zekâ aracı olan ChatGPT’de dezenformasyonla mücadelede başvurulan araçlardan biridir.

ChatGPT, dezenformasyonla mücadelede dikkate değer bir potansiyel sunan, ancak sınırlılıkları da bulunan bir yapay zekâ aracı olarak değerlendirilmektedir. Hoes vd. tarafından yapılan araştırmada OpenAI tarafından geliştirilen ve GPT dil modellerine dayanan ChatGPT’nin, 12 bin doğrulanmış iddia üzerinde yapılan analizlerde yaklaşık %72 oranında doğru sonuca ulaştığı; buna karşılık özellikle hassas ve tartışmalı konularda kesin yargılardan kaçınarak olasılıksal değerlendirmeler sunduğu ve kullanıcıları güvenilir, resmî kaynaklara yönlendirdiği görülmektedir. Alanyazındaki bulgular, ChatGPT’nin yanlış bilgileri sınıflandırma ve dezenformasyonu tespit etme konusunda umut verici olduğunu ortaya koyarken, sosyal kimlikler, önyargılar ve etik boyutlar söz konusu olduğunda insan denetimine duyulan ihtiyacın devam ettiğini göstermektedir. Bu bağlamda ChatGPT, dezenformasyonun tespitinde rasyonel ve görece nesnel bir tutum sergilemekle birlikte, yüzde yüz doğruluk sağlayan bağımsız bir doğrulama aracı olmaktan ziyade, insan uzmanlığıyla birlikte kullanılabilir destekleyici bir teknoloji olarak konumlanmaktadır (Dereli, Taşdemir, & Sevimli, 2024, s. 114-129). Dezenformasyon faaliyetlerinde yerel ve bölgesel kültürlere, dillere göre özelleşen, insani boyuta odaklanan yöntemlerle içerikler de üretildiği düşünülünce bu mücadeleyi sadece yapay zekâ araçları ile yürütmenin zorluğu da ortaya çıkmaktadır. Bu faaliyetlerin sosyal medyada,

özellikle X platformunda yoğunlaştığı dikkate alındığında bu mecralarda henüz dezenformatif içerikler ortaya çıkar çıkmaz bir müdahalenin gerekliliği önem kazanmaktadır. Kullanıcılar zaten kendi görüşlerine yakın içerikleri doğruluklarını kontrol etme ihtiyacı bile duymadan kabullenme ve yayma eğilimindedir. Bu nedenle bu alanlardaki bilgilere yönelik doğruluk kontrolü ihtiyacı artmaktadır. X platformuna entegre olarak kullanılan yapay zekâ aracı olan “GROK” da bu bağlamda kullanıcıların sıkça doğrulama amaçlı başvurduğu araçlardan birisidir. “Doğru mu Grok?” şeklinde neredeyse her içeriğin altına kullanıcılardan tarafından yöneltilen soru ile henüz içeriğe yeni maruz kalmış kullanıcıların yayma aşamasına geçmeden doğrulama yapmasına imkân tanınmaktadır. Ayrıca içerik altına yapılan yorumlar, doğru bilgilerin paylaşımı her ne kadar kesin doğruluk oranları taşımaya da dezenformasyonla mücadelede yapay zekâ ve insanların yer aldığı kolektif bir örnek ortaya koymaktadır.

Caneda&Herrero tarafından bağımsız doğrulama girişimlerinde görev yapan uzmanlarla yaptığı çalışmada benzer şekilde doğrulama faaliyetlerinde yapay zekâ uygulamalarının kullanıldığı ancak insanların da hâlâ sürecin içinde olduğu sonucuna ulaşmıştır. Uzmanlar yapay zekâ teknolojilerini sırasıyla en çok görüntüleri, metinleri ve videoları analiz etme, sahte haberleri arama ve tespit etme, izleyiciyle iletişimde kalma ve topluluğu yönetme, dezenformasyonun potansiyel risklerini belirleme ve doğrulama sonuçlarının paylaşılması amacıyla kullanılmaktadırlar. Doğrulama süreçlerine yapay zekâ araçlarının entegrasyonu manuel bilgi kontrol süreçlerine harcanan süreyi azaltarak bilgi verimliliğini etkilemektedir. Yapay zekâ teknolojilerinin kullanımı dezenformasyonun daha erken tespit edilmesini sağlamakta ve kontrol sonuçlarının doğruluğunu artırmaktadır (Caneda & Herrero, 2024, s. 8-12). Uygulama ve araştırma sonuçları göstermektedir ki yapay zekâ teknolojileri dezenformatif içerikler üretmekte olduğu kadar dezenformasyonla mücadelede etkin bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır.

Yapay zekanın dezenformasyonla mücadele süreçlerine entegrasyonu üretilen dezenformasyon miktarı, gerçeğe yakınlığı, yayılım alanı ve hızı düşünüldüğünde bir tercih olmaktan çıkıp bir zorunluluğa dönüşmüştür. Ancak bu teknolojinin tek başına

dezenformasyonla mücadelede yetersiz kalabileceği ve bazı riskler ortaya çıkarabileceği düşünüldüğünde ayrıca bir insan denetimine duyulan ihtiyaç devam etmektedir.

SONUÇ

Dijital iletişim teknolojilerinin gelişimi ile birlikte bilgiye erişim ve bilginin yayılımı kolaylaşırken aynı ölçüde yanlış bilgi ve dezenformasyonun üretimi ve yayılımı da kolaylaşmıştır. Özellikle yapay zekâ teknolojilerinin içerik üretiminde kullanılması ile birlikte bu teknolojiler kötü niyetli aktörler tarafından metin, ses, görüntü ve video tabanlı dezenformatif içerikler üretmek amacıyla da kullanılmaya başlanmıştır. Yapay zekâ destekli içerik üretim araçlarının yaygınlaşması, metin, görüntü ve ses tabanlı dezenformatif içeriklerin daha ikna edici, ölçeklenebilir ve tespiti zor bir hâl almasına neden olmuştur. Bu durum ise dezenformasyon faaliyetlerinin etkisini artırarak toplumsal, siyasal, ekonomik ve etik boyutları bulunan çok katmanlı bir sorun haline dönüşmesine neden olmuştur.

Open Society Institute'nin 2023 yılı verilerine göre Türkiye medya okuryazarlığı, post-truth, dezenformasyon ve sahte haberlerle mücadele kapasitesine göre 41 ülke arasında 36. sırada yer almaktadır (Akt. Güneş, Akyüz, Sunmak, & Acar, 2025, s. 93). Bu durum Türkiye'nin de dezenformasyonla mücadele noktasında önemli bir yol alması gerektiğini göstermektedir. Zira Amerika Başkanlık seçimleri, Rusya-Ukrayna savaşı süreci, pandemi dönemi gibi birçok örnekte görüldüğü üzere dezenformasyon faaliyetleri toplumsal, siyasi ve ekonomik birçok alanda önemli sorunlara yol açmakta, kutuplaşma ve güvensizlik ortamları gibi sosyal etkiler ortaya çıkarmaktadır. Bu nedenle dezenformasyonla mücadele bireysel ve kurumsal düzeyde her yönüyle ele alınması gereken önemli bir konudur.

Bu çalışma kapsamında ele alındığı üzere, yapay zekâ teknolojileri dezenformasyonun tespitinde ve yayılımının sınırlandırılmasında önemli olanaklar sunmaktadır. Doğal dil işleme, makine ve derin öğrenme, multimedya analizi ve ağ analizi gibi teknikler; hem içeriğin kendisini hem de bu içeriğin üretim ve yayılım dinamiklerini analiz etmeye imkân tanımaktadır. Yarı otomatik ve tam otomatik doğrulama sistemleri, büyük hacimli verilerin işlenmesini mümkün kılarak gerçek

doğrulama süreçlerini hızlandırmakta ve ölçeklenebilir hâle getirmektedir. Bununla birlikte, mevcut bulgular yapay zekânın tek başına nihai ve hatasız bir çözüm sunmadığını, insan denetimi ve uzmanlığıyla birlikte kullanılması gerektiğini ortaya koymaktadır.

Ayrıca dezenformasyonla mücadelede sadece teknolojik çözümler üretmek yeterli olmayacaktır. Toplumda medya ve yapay zekâ okuryazarlığının geliştirilmesi, kullanıcıların bilgi doğrulama araçlarını etkin bir şekilde kullanmalarının önünün açılması ve teşvik edilmeleri, eleştirel düşünme becerilerinin geliştirilmesi büyük önem taşımaktadır. Bunun yanında kamu otoriteleri, sosyal medya ve haber platformları, sivil toplum kuruluşları, akademi ve teknoloji şirketleri arasında gerçekleştirilecek çok paydaşlı ve disiplinler arası ortaklıklar gerek dezenformasyonla mücadelede gerekse öncesinde daha güvenilir ve dirençli bir bilgi ekosisteminin oluşmasında etkili olacaktır.

Dezenformasyonla mücadelenin önemli noktalarından bazıları da hangi içeriklerin dezenformasyon olduğuna karar verilmesi, bu kararı kimin vereceği, içeriği yayanların amaç ve niyetlerinin belirlenmesi ve tüm bunları yaparken ifade ve düşünce özgürlüğünün korunmasıdır. Bu çekinceler kontrol süreçlerine yapay zekâ teknolojilerinin yanı sıra insan unsurunun eklenmesini de zorunlu kılmaktadır. Diğer boyuttan ise iktidar sahipleri ve bilgi dolaşımını elinde bulunduran dijital platformlar dezenformasyonla mücadele adı altında ifade ve düşünce özgürlüğünü hiçe sayan uygulamalara giderek demokratik yapıyı zedelemekten kaçınmalıdır. Çünkü araştırmalarda da görüldüğü üzere dezenformasyon faaliyetleri en fazla demokrasi düzeyi düşük toplumlarda etkili olmakta ve bu tarz uygulamalar dezenformasyon faaliyetlerini yürüten aktörlere hizmet etmekten öteye gitmemektedir.

Sonuç olarak yapay zekâ, dezenformasyonun hem üreticisi hem de tespit edicisi olarak çift yönlü bir konuma sahiptir. Bu ikili yapı, yapay zekânın sorumlu, etik ve insan merkezli bir çerçevede ele alınmasını zorunlu kılmaktadır. Dezenformasyonla etkin mücadele, ancak teknolojik araçların toplumsal farkındalık, etik ilkeler ve kurumsal düzenlemelerle birlikte bütüncül bir stratejiye dönüştürülmesiyle mümkün olacaktır.

KAYNAKÇA

- Adaş, E. B., & Erbay, B. (2022). Yapay Zekâ Sosyolojisi Üzerine Bir Değerlendirme. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 21(1), 326-337.
- Akyol, O. (2023). Deepfake. F. Boschele Aydoğan (Dü.) içinde, *Medyada Güncel Kavramlar* (s. 29-34). Ankara: Nobel Yayınevi.
- Arslan, Ş. (2022). Sosyal Medya ve Dezenformasyon Tehdidinde Gazetecilik. *Aksaray İletişim Dergisi*, 4(2), 107-134. doi:10.47771/aid.1102392
- Ateş, A. (2022). Dezenformasyonla Mücadele: Kavramlar ve Kurumlar. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 21(3), 1574-1586. doi:https://doi.org/10.21547/jss.1066605
- Avşar, B. (2025, Ocak). Yapay Zekâ ve Dezenformasyon: OpenAI Raporu Doğrultusunda Küresel Dezenformasyon Kampanyalarının Analizi. *TRT Akademi Dergisi*, 10(23), 208-237.
- Caneda, B. G., & Herrero, J. V. (2024). Redrawing the Lines Against Disinformation: How AI Is Shaping the Present and Future of Fact-checking. *Tripodos*(55), 55-74. doi:10.51698/tripodos.2024.55.04
- Çaycı, A. E., Çaycı, B., & Eken, İ. (2021). Gündemi Twitlemek: Twitter'da Enformasyon Güvenilirliği Üzerine Bir Araştırma. *İNİF E-Dergi*, 6(2), 124-140. doi:10.47107/inifedergi.886479
- Çil, S. (2023). Türkiye'de Deepfake Teknolojisi: Youtube'da En Çok İzlenen Türkçe Deepfake Videolar ve İzleyicileri Üzerine İnceleme. *Uluslararası İletişim ve Sanat Dergisi*, 4(10), 173-195.
- Dereli, A. B., Taşdemir, E., & Sevimli, H. (2024, Kasım). Enformasyon Sağlayan Yapay Zekâ Dezenformasyonla Mücadele Edebilir Mi? ChatGPT Örneği. *Orta Karadeniz İletişim Çalışmaları Dergisi*, 9(2), 107-133.
- Filiz, Ş., & Bayraklı, E. (2025). Avrupa Birliği'nin Dezenformasyonla Mücadele Stratejisi (2018-2024). *TRT Akademi Dergisi*, 10(23), 10-41. doi:doi.org/10.37679/trta.1599468
- Güneş, E., Akyüz, P., Sunmak, M. E., & Acar, C. (2025). Üretken Yapay Zekâ Teknolojileriyle Oluşturulan Siyasal Dezenformasyon: 2024 Türkiye Yerel Seçimlerinde Sosyal Medya Analizi. *İnterdisipliner Medya ve İletişim Çalışmaları*, 2(3), 72-97.
- Güngör, M., & Eşiyok, K. (2025). Sosyal Medyada Dezenformasyonun Yayılması, Motivasyonları ve Düzeltme Zorlukları Üzerine Bir Araştırma. *Erciyes İletişim Dergisi*, 12(1), 159-186. doi:https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.1533170
- Karabulut, B. (2021). Yapay Zeka Bağlamında Yaratıcılık ve Görsel Tasarımın Geleceği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 20(79), 1517-1539.
- Keskin Karakoç, E. (2025). Türkiye'de Yapay Zekânın Dezenformasyon Karnesi: Yapay Zekâ ile Üretilen Dezenformasyona İlişkin Doğruluk Kontrollerinin İçerik Analizi. *TRT Akademi Dergisi*, 10(23), 104-139. doi:https://doi.org/10.37679/trta.1557154
- Kırık, A. M., & Özkoçak, V. (2023). Medya ve İletişim Bağlamında Yapay Zeka Tarihi ve Teknolojisi: ChatGPT ve Deepfake ile Gelen Dijital Dönüşüm. *Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi*(58), 73-99.
- Ökmen, Y. E. (2025). Hakikatin Peşinde Medyanın Dezenformasyon ile Mücadelesi. *TRT Akademi Dergisi*, 10(23), 348-360.
- Özdemir, Ş. (2025). Antik Efsanelerden Üretken Yapay Zekâyâ: Gerçeklik, Dezenformasyon ve İnsanlık Mücadelesi. *TRT Akademi Dergisi*, 10(23), 362-369.
- Puczyńska, J., & Djenouri, Y. (2024). AI in disinformation detection. *ACIG*, 3(2), 211-232. doi:10.60097/ACIG/200200
- Sancaklı, P., & Sarı, Ü. (2025). Dijital Oyunlarda Yapay Zeka Kullanımı ve 'F.E.A.R' Oyunu Örneğinde Güncel Yönelimler. *Communicata*(29), 87-98.

- Sarı, Ü., & Türker, H. (2021). Dijital Platform Kullanıcılarının İzleme Alışkanlıklarına Yönelik Bir Araştırma: Netflix Örneği. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(1), 59-80.
- Schiffirin, A., Beg, H., Eyzaguirre, J. C., Kliger, Z., Mao, T., Rukhaiyar, A., . . . Walthrust, O. (2022). AI Startups and the Fight Against Mis/Disinformation Online: An Update. *Policy Paper*, 1-20.
- Sucu, İ. (2019). Yapay Zekanın Toplum Üzerindeki Etkisi ve Yapay Zeka (A.I.) Filmi Bağlamında Yapay Zekaya Bakış. *Uluslararası Ders Kitapları ve Eğitim Materyalleri Dergisi*, 2(2), 203-215.
- Toktay, Y., & Güven, A. (2025). Dezenformasyonla mücadelede blok zincir (blockchain) teknolojisi. *Etkileşim*(15), 100-122. doi:doi.org/10.32739/etkilesim.2025.8.15.285
- Turğal, L., & Küçükdoğan, B. B. (2023). Bir Dezenformasyon Aracı Olarak Yapay Zekâ: Bing Arama Motoru Örneğinde İklim Değişikliği Konulu Haber Fotoğraflarının İncelenmesi. *İletişim ve Diplomasi*(11), 57-82. doi:10.54722/iletisimvediplomasi.1376404
- Ünlü, D. G., & Küçükşabanoğlu, Z. (2023). Dezenformasyon ve yapay zekâ: Dezenformasyonla mücadele yollarına yapay zekâ uzmanlarının gözünden bakmak. *İletişim ve Diplomasi*(11), 83-106. doi:10.54722/iletisimvediplomasi.1375478
- Yılmazel, S. C. (2022). Yapay Zekâ Çağında Diplomasi. *Türk Dünyası Araştırmaları*, 132(260), 91-112. doi:10.55773/tda.1153159

YAPAY ZEKÂ ÇAĞINDA GÖRÜNTÜ ÜRETİMİ: ESTETİK, DENEYİM VE ÜRETİM PRATİKLERİ ÜZERİNE

Ümit SARI*

GİRİŞ

Görüntü üretimi, modern görsel kültürün ortaya çıkışından bu yana temelde “dünyadan veri toplama” işlemine dayanmaktadır. Fotoğrafın icadından sinemanın kurumsallaşmasına ve video teknolojilerinin yaygınlaşmasına kadar tüm tarihsel süreçte görüntü, dünya üzerindeki bir anın optik bir aygıt aracılığıyla kaydedilmesiyle varlık bulmuştur. Bu nedenle kamera, yalnızca teknik bir donanım olarak değil, görüntünün epistemolojik koşulu olarak konumlanmış; hem estetik düzeni hem temsil rejimini hem de gerçekliğin görünürlük sınırlarını belirleyen merkezi bir araç hâline gelmiştir. Sinema kuramında kameranın bu kurucu rolü, André Bazin’den Christian Metz’e uzanan geniş bir literatür tarafından teyit edilmiş; görüntünün varlığı, kameranın dünyayla kurduğu maddi ilişki üzerinden tanımlanmıştır. Nitekim Bazin, sinemanın gerçeklik üzerine kurulu bir sanat olduğunu belirtirken şu ifadeyi kullanır: “Gerçeklik sanat değildir, ancak gerçekçi bir sanat bütüncül bir gerçeklik estetiği yaratabilir” (Bazin, 1967, s. 12).

Bu tarihsel çerçevede kameranın hegemonik rolü üç temel boyutta şekillenmiştir. Birincisi, teknik zorunluluk boyutudur: sensör, lens, ışık, pozlama, mekân ve zaman parametreleri, görüntü üretiminin vazgeçilmez bileşenleri olarak kamerayı koşulsuz bir başlangıç noktası hâline getirmiştir. İkincisi, estetik biçimlendirme boyutudur: kompozisyon, kadraj, odak derinliği ve kamera hareketi gibi unsurlar, görüntüdeki anlam üretiminin temelini oluşturmuş; bu estetik dil, kameranın fiziksel özellikleriyle doğrudan belirlenmiştir. Üçüncüsü ise ontolojik boyuttur: sinema, varlık iddiasını gerçekliğin kaydedilebilir olduğu fikrine dayandırmış, bu kayıt eylemini de kameranın dünyayla

* Doç. Dr., İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, umitsari@istanbul.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-1761-304

kurduğu fiziksel temas üzerinden tanımlamıştır. Bu üç boyut bir arada düşünüldüğünde, kamera yaklaşık yüz elli yıl boyunca görüntü üretiminde hem teknik hem estetik hem de ontolojik bir “zorunluluk” olarak konumlanmıştır. Kracauer’in ifade ettiği gibi, “sinema, fiziksel gerçekliği kaydetme yetisi sayesinde dünyayı yeniden yapılandırabilir. Gerçekliği görünür kılmak onun etik görevidir” (Kracauer, 1960, s. 297).

Manovich, yazılımın çağımızın kültürel katmanı hâline geldiğini söylerken, ona göre modern kültür, yazılım yoluyla yaratılmakta, dağıtılmakta ve denetlenmektedir (Manovich, 2013, s. 15). Bir başka deyişle dijitalleşme, sinemanın araçlarını dönüştürmüş, fakat ontolojik temelini sabit tutmuştur. Görüntü üretiminin hâlâ bir kameranın optik ve fiziksel kapasitesine bağlı olduğu düşüncesi, 2000’ler boyunca geçerliliğini korumuştur.

Bu tarihsel süreklilik, yapay zekâ temelli görüntü üretim modellerinin yükselişiyle birlikte radikal biçimde kırılmıştır. Generative Adversarial Networks (GAN), ardından diffusion modelleri ve nihayet latent space tabanlı video üretim sistemleriyle görüntü, artık dış gerçeklikten “alınan” bir veri olmaktan çıkıp, tamamen modelin içsel hesaplamalarıyla “üretilen” bir varlığa dönüşmüştür. Manovich’e göre, “yapay zekâ, kullanıcılar adına estetik kararlar verir; neyi izlemeleri, kimi takip etmeleri gerektiğini algoritmik olarak belirler” (Manovich, 2019, s. 37). Bu dönüşüm yalnızca teknik bir yenilik değil, sinema kuramında köklü bir epistemolojik kırılmadır. Görüntünün ontolojisi, artık kaydedilmekten ziyade inşa edilmeye dayanmaktadır. Yapay zekâ tabanlı video üretim araçları, kameranın dünyayla kurduğu fiziksel bağı tamamen devre dışı bırakarak görüntünün maddi üretim koşullarını yeniden tanımlamıştır.

Bu dönüşümün en çarpıcı sonuçlarından biri, sonsuz mekân ve zaman üretimi kapasitesidir. Kamera, fiziksel olarak bulunduğu mekânın sınırları içinde hareket edebilir; yalnızca o anın ışığında, o ortamın koşullarında kayıt yapabilir. Ancak teknolojiler yalnızca araçlar değildir; öznenin yapısını ve deneyimini yeniden şekillendirir (Braidotti, 2013, s. 37). Buna karşın yapay zekâ modelleri, var olmayan şehirler, imkânsız geometriler, fiziksel olarak kurulması mümkün

olmayan kamera açıları ve zamanın farklı kiplerinde gerçekleşen olaylar üretebilir. Bu durum, görüntünün mekânsal ve zamansal sınırlarını kökten değiştirerek kameranın sınırlayıcı gücünü ortadan kaldırır. Artık bir astronotun kar fırtınasında yürüdüğü sahne için kutuplara gitmek gerekmez; bir Orta Çağ kasabasını canlandırmak için plato inşa etmeye gerek yoktur; hatta gelecekte var olabilecek ya da hiç var olmayacak dünyalar, birkaç cümlelik bir prompt ile üretilebilir. Bu, sinematografinin yalnızca estetik değil, kavramsal yapısını da doğrudan dönüştürmektedir.

Yapay zekâ tabanlı video üretimi aynı zamanda görüntü üretim sürecini kökten yeniden düzenlemiştir. Set, ışık, ekip, oyuncu, mekân ve büyük ölçekli teknik altyapıya duyulan gereksinim önemli ölçüde ortadan kalkmakta; üretim süreci masa başında, yazı tabanlı komutlarla gerçekleştirilebilmektedir. Bu yeni üretim modeli “prompt sineması” ya da “masa başı prodüksiyon” olarak adlandırılabilir bir pratik yaratmakta; yaratıcılığı, optik aygıt kullanımından ziyade betimleme gücü ve model seçimi gibi kavramsal becerilere dayandırmaktadır. Böylece görüntü üretimi, yalnızca teknik uzmanların tekeline çıkararak daha yaygın ve erişilebilir bir üretim alanı hâline gelmektedir. Hayles’a göre “bilişsel süreç yalnızca insana ait değildir; bazı makineler de bağlam içinde bilgi işleyebilir” (Hayles, 2017, s. 112).

Tüm bu dönüşümler ışığında, bu kitap bölümünün temel savı şöyle formüle edilebilir: Yapay zekâ tabanlı video üretimi, kameranın görüntü üretimindeki tarihsel tekeli kırmış; sinemayı kayıt merkezli bir pratikten üretim merkezli bir pratiğe dönüştürmüştür; mekân, zaman ve estetik üzerinde kameranın yüzyıllardır süren belirleyici gücünü zayıflatarak yeni bir görsel rejimin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır.

Bu bölümde ele alınacak tartışmalar, hem sinema kuramı hem medya çalışmaları hem de üretim teknolojileri açısından bu kırılmanın çok katmanlı sonuçlarını incelemeyi amaçlamaktadır.

Kuramsal Çerçeve

Kameranin sinema sanatındaki konumu, yalnızca bir kayıt teknolojisi olmanın ötesine geçer; görüntü üretiminde epistemolojik ve

ontolojik temelleri biçimlendiren kurucu bir öğedir. André Bazin, sinemayı “gerçekliğin bir asimptotu” olarak tanımlarken; sinemanın, gerçekliğe her zaman yaklaşan ama asla tam anlamıyla erişemeyen bir temsil sistemi olduğu üzerinde durur (Bazin, 1967). Bu yaklaşım, sinemanın sanatsal değerini sahneleme yetisinden değil, ontolojik hakikate ulaşma arzusundan türetir. Siegfried Kracauer da sinemanın varoluşsal işlevini, fiziksel dünyanın görsel olarak kaydedilme kapasitesinde bulur. Kracauer’e göre sinema, “tesadüfi olanı seçme ve görünür kılma” yoluyla dünyayı yeniden yapılandıran bir ortamdır (Kracauer, 1960, s. 297). Kamera pasif bir araç değil, gerçekliğin düzenlenmesinde etkin bir faildir. Görüntünün değeri, kameranın fiziksel dünya ile kurduğu temasın yoğunluğuyla ölçülürken, sinema estetiği de bu temasın ideolojik, kültürel ve teknik yorumları etrafında şekillenmektedir.

Dijital çağda görüntü, fiziksel gerçekliğin temsili olmaktan çıkarak, yazılım kodlarının ve algoritmik yapıların yön verdiği yapay bir temsile evrilmiştir. Yapay zekâ temelli üretimler, gerçek dünya ile sanal evrenler arasındaki sınırları giderek belirsizleştirerek, izleyicinin gerçeklik algısını zayıflatan ve görsel olanın doğruluk statüsünü tartışmalı hâle getiren bir temsil rejimi üretmektedir (Çil, 2023).

Lev Manovich, çağdaş kültürün üretim, dağıtım ve deneyimleme süreçlerinin yazılım temelli sistemler tarafından dönüştürüldüğünü ileri sürer ve ona göre yazılım, çağımızın kültürel katmanı hâline gelmiştir (Manovich, 2013, s. 15). Bu durum, görüntü üretimini yalnızca teknolojik bir değişim değil, kültürel tahayyülün altyapısını etkileyen bir paradigma kayması olarak konumlandırır. Görsel üretimin merkezine yazılım mantığı yerleşmiş; algoritmik örüntüler, estetik kompozisyonların belirleyicisi hâline gelmiştir. Kameranın optik gözünden ziyade yazılımın simülasyon gücü, gerçekliğe dair algıları yönlendirmektedir.

Yeni medya ortamlarında grafikler, sesler ve metinler birer kod haline gelir ve zaman ile mekândan bağımsız, yeni bir gerçeklik oluştururlar (Tokdil, 2018, s. 169). Ayrıca, “yeni medya, her şeyi kesip kopyalayabilen ve gerektiğinde işlemleri geri alabilen bir kuşağın kültürel temsil yüzeyi” olarak tanımlanır (Altunay, 2013, akt. Tokdil,

2018, s. 169). Bu bağlamda, dijital görüntü yalnızca görsel bir ürün değil; ara yüzleşmiş bir kültürel modeldir. Kullanıcı, yalnızca bir görüntüye değil, bir yazılımın dünyayı temsil etme biçimine maruz kalır. Böylece görsel gerçeklik, veri odaklı hesaplama süreçlerinin sonucu olarak, sürekli yeniden üretilen, manipüle edilebilen ve yeniden kurulan bir temsile dönüşmektedir.

Yapay zekâ temelli medya üretimi, klasik yaratıcı özne anlayışını derinden sarsan posthüman bir dönüşümün parçası olarak değerlendirilmelidir. Bu perspektif, insan merkezli yaratıcılığı yıkarak, yaratım sürecini çoklu bilişsel varlıklar arasında paylaşır. Teknolojik sistemler yalnızca üretim araçları değil, aynı zamanda özneleşme süreçlerinin aktif bileşenleridir. (Braidotti, 2013, s. 37). Bu yaklaşım, öznenin sabit bir kimlik değil; sürekli olarak teknolojik ilişkiler içinde yeniden tanımlanan bir varlık olduğunu ima eder. Görsel üretimdeki bu yeni düzlemde, algoritmalar yalnızca yardımcı araçlar değil, yaratıcılığın paylaşılmış taşıyıcılarıdır. N. İnsan zihnine özgü olduğu varsayılan bilinçli düşünme, bazı makinelerde bağlam içinde ortaya çıkan bilgi işleme yetileriyle de örtüşebilir (Hayles, 2017, s. 112).

Böylece yapay zekâ, yalnızca bir üretim otomasyonu değil, aynı zamanda bilişsel bir ortak hâline gelir. Bu perspektiften bakıldığında görüntü üretimi, insan ve makinenin birlikte yazdığı bir bilişsel kompozisyona dönüşür ve yaratıcı özne, sabit değil; ağsal ve dağıtık bir düzende yeniden tanımlanır. Yeni medya artık gerçekliğe verilen referansın dahi ortadan kalktığı bir simülasyon evreni yaratmaktadır (Özgül, 2012, akt. Tokdül, 2018, s. 170).

Hareketli Görüntü Üretiminde Yapay Zekâ: Yeni Estetik Dinamikler

Yapay zekâ destekli görüntü üretimi, yalnızca teknik bir dönüşümü değil, aynı zamanda sinematik estetiğin temel dinamiklerinde köklü bir yeniden yapılanmayı da beraberinde getirmiştir. Geleneksel sinema pratiğinde estetik kararlar; yönetmen, görüntü yönetmeni ve sanat ekiplerinin öznel tercihlerine bağlı olarak şekillenirdi. Ancak yapay zekâ sistemleri, bu karar süreçlerini algoritmik öncelikler doğrultusunda yeniden tanımlar. Bu doğrultuda Manovich (2018), estetik karar alma mekanizmalarının artık insan algısına değil, kodun

içinde barınan biçimsel desenlere dayandığını vurgular. Görüntü üretiminde kullanılan metin tabanlı komutlar (prompt), sahnenin görsel yapısını yönlendirirken; yapay zekâ, “stil”, “ışık”, “renk paleti” ve “kamera açısı” gibi sinematik bileşenleri yazılı girdilere dayalı olarak belirlemektedir (Hayles, 2017, s. 112).

Bu yeni üretim modelinde ortaya çıkan estetik, yalnızca “görsel güzellik” değil, aynı zamanda “algoritmik tutarlılık” kavramına dayanır. Yapay zekâ üretimleri, insan tarafından oluşturulmuş kadraj estetiğinden farklı olarak, hipergerçekçiliği veya soyut biçimselliği veri desenlerine bağlı şekilde üretilmektedir. Özellikle Sora ve Kaiber gibi sistemler, kamera hareketlerini fiziksel doğruluğa göre simüle ederek görsel inandırıcılığı güçlendirirken; Hedra ve Seedance gibi deneysel sistemler, soyutlamaya dayalı bir estetik arayüz önerir. Böylece sinema, artık insan gözünden değil, veri-odaklı bir perspektiften “görölmeye” başlanır (Braidotti, 2013).

Yapay zekâ tabanlı üretimlerde estetik biçim, yalnızca görüntünün kendisiyle sınırlı kalmaz; aynı zamanda üretim sürecinin doğasına da içkindir. Bu bağlamda “estetik”, artık yalnızca bir görüntü kalitesi veya stil tercihi değil; verinin işleme biçimiyle ortaya çıkan bir algoritmik temsil biçimidir. Katherine Hayles (2017), bu durumu “kognitif bilinçdışının estetikle buluşması” olarak tanımlar; yani insan algısının dışında işleyen süreçler, duyuumsal sonuçlar doğurur. Prompt dizaynı, üretim çıktısını estetik olarak doğrudan etkileyen bir kompozisyon aracı hâline gelir. Özellikle kullanıcılar tarafından girilen belirli kelimeler (“dreamlike”, “film noir”, “symmetrical composition” gibi) belirli estetik kodları tetikleyerek yapay zekâ sisteminin görsel hafızasındaki biçimleri aktif hâle getirir (Manovich, 2013).

Bu durum, estetik karar süreçlerinin giderek daha fazla standartlaştırıldığı, önceden tanımlı desenlerin tekrar üretildiği bir yapay “stil havuzu” oluşturur. Stil transferi, sinemada bireysel estetik dokunuşun yerini yapay zekâ tarafından önerilen görsel kalıplara bırakabilir. Bu ise, estetiğin yaratıcı bir alan olmaktan çıkıp, optimize edilmiş görsel akışlara dönüştüğü bir üretim rejimini gündeme getirir. Dolayısıyla yapay zekâ estetiği, yalnızca bir “görüntü üretme” biçimi

değil, aynı zamanda sinemanın estetik politikalarını dönüştüren yeni bir yapısallıktır (Couldry & Mejias, 2019).

Yapay zekâ ile üretilen görüntülerin estetik etkisi yalnızca üretim aşamasında değil, aynı zamanda alımlama sürecinde de yeni bir deneyim doğurmaktadır. Geleneksel sinemada izleyici, anlatı örgüsüne, karakter gelişimine ve görsel tutarlılığa göre estetik bir bağ kurarken; yapay zekâ üretimlerinde bu bağ, sıklıkla biçimsel karmaşıklık, hipergerçekçi yüzeyler ve zamansal geçişler üzerinden kurulur. Bu durum, klasik sinema estetiğinin merkezinde yer alan “anlam” arayışını; “etki”, “hız” ve “yoğunluk” gibi yeni duyuşsal parametrelere kaydırır. Özellikle Sora, Kling AI ve Veo gibi sistemler, dramatik yapının görsel temposunu yapay olarak optimize ederek, izleyicinin algı düzeyine göre ayarlanmış sahneler üretmektedir (Pasquale, 2015, s. 88). Bu da, izleme deneyimini daha kısa sürede daha yoğun duyulanım sağlayan bir düzleme taşır.

Posthüman estetik bağlamında değerlendirildiğinde, bu yeni görsel rejim, insan duyuşunun sınırlarını aşan bir görsel üretim evreni sunmaktadır. Rosi Braidotti'nin (2013) işaret ettiği gibi, posthüman çağda estetik artık yalnızca insan merkezli bir deneyim değil, makinelerle ortaklaşa geliştirilen bir algı sistemidir. Dolayısıyla yapay zekâ üretimi estetik nesnelere, insanın değil; insan-makine eklemlenmesinin duyuşsal çıktılarını olarak okunmalıdır. Böylece estetik, yalnızca görüntüye değil, onu mümkün kılan yazılımsal yapıya da içkin hâle gelir.

Yapay zekâ destekli görüntü üretiminde ortaya çıkan en dikkat çekici dönüşümlerden biri, yönetmenlik pratiğinin yeniden tanımlanmasıdır. Geleneksel üretimde senaryo, kamera dili ve kurgu gibi süreçler farklı uzmanlık alanlarına yayılmışken; yeni yapay zekâ sistemleri tüm bu aşamaları kullanıcı tarafından yazılan bir “prompt” üzerinden otomatikleştirmektedir. Artık senaryoyu belirleyen unsur prompt yazımı, görsel dili biçimlendiren model seçimi, kurgusal akışı belirleyen ise zaman çizelgesi düzenlemesidir. Bu üçlü yapı, yönetmenin estetik, anlatsal ve teknik tercihlerini tek bir arayüze sıkıştırarak “prompt director” kavramını gündeme getirmiştir. Prompt yazımı; yalnızca yazınsal bir betimleme değil, aynı zamanda sahne

kompozisyonu, ışık düzeni ve kamera hareketi gibi görsel öğeleri belirleyen yaratıcı bir süreçtir (Manovich, 2013). Yapay zekâ ile çalışan yönetmen, fiziksel sahneleri değil; kodlanmış olasılıkları yöneten bir küratör hâline gelmiştir.

Yapay zekâ ile hareketli görüntü üretiminin önemli sonuçlarından biri, zaman ve mekân anlayışında yaşanan köklü dönüşümdür. Geleneksel sinemada mekân, prodüksiyonun fiziksel gerçekliğiyle sınırlı bir çerçevede kurgulanırken; yapay zekâ destekli sistemler, mekânı kodlanabilir ve sınırsızca yeniden üretilebilir bir veriye dönüştürmüştür. Aynı şekilde zaman, çekim takvimleri, gün ışığı koşulları ve oyuncu programlarına bağlıken; günümüzde yalnızca hesaplama gücü ve algoritmik işlem süresiyle tanımlanmaktadır. Bu durum, Gilles Deleuze'un (1985) zaman-imge kavramı üzerinden yeniden düşünmeyi gerektirir: Artık zaman, doğrusal bir anlatı içinde akan bir yapı olmaktan çıkmış; algoritmik olarak modellenmiş bir estetik araca dönüşmüştür. Böylece, sinemanın "gerçeklik" üretimi, fiziksel süreklilik yerine yapay süreklilik kavramı etrafında yeniden şekillenmektedir.

Yapay zekâ destekli üretim pratikleri, yalnızca estetik ve teknik yapıları değil, aynı zamanda sinema sektörünün emek rejimini ve üretim zincirini de derinden etkilemektedir. Geleneksel yapım süreçlerinde kameraman, ışıkçı, sanat yönetmeni gibi birçok teknik uzmanlık alanına ihtiyaç duyulurken; günümüzde tek bir kullanıcı, yalnızca prompt yazarak bu işlevlerin çoğunu otomatikleştirebilmektedir. Bu, üretim sürecinde çok kişili kolektif emeğin yerine, bireysel ve yazılıma dayalı bir yaratım modelini getirmiştir. Sektörel anlamda bu durum, hem istihdam yapısını hem de telif, hak sahipliği ve yaratıcı katkı kavramlarını yeniden tanımlamaktadır. Özellikle yapımcılar, dijital içerik üreticileri ve medya öğrencileri için bu değişim, hem fırsatlar hem de etik tartışmalar doğurmaktadır (Couldry & Mejias, 2019; Pasquale, 2015). Bu dönüşüm, sinema endüstrisini sadece teknolojiyle değil, aynı zamanda kültürel üretim rejimiyle birlikte yeniden yapılandırmaktadır.

AI ile Üretilen Hareketli Görüntünün Uygulama Alanları

Yapay zekâ destekli hareketli görüntü üretimi, yalnızca sanatsal veya teorik tartışmalarla sınırlı kalmayıp, çeşitli sektörlerde hızla yaygınlaşan bir uygulama pratiğine dönüşmüştür. Bu üretim biçimi; düşük maliyet, hız, ölçeklenebilirlik ve kişiselleştirme gibi avantajları sayesinde içerik üretiminin yeni normlarını belirlemektedir. Bu bağlamda öne çıkan bazı uygulama alanlarını şu şekilde özetleyebiliriz:

Sosyal Medya İçerikleri: Sosyal medya platformlarında yapay zekâ ile üretilen videolar giderek yaygınlaşmaktadır. Özellikle TikTok, Instagram Reels ve YouTube Shorts gibi mecralarda içerik üreticileri generative AI araçlarından faydalanarak dikkat çekici kısa videolar üretiyorlar. Örneğin TikTok'ta bir içerik üreticisi, Google DeepMind'in geliştirdiği Veo 3 isimli yeni AI video aracını kullanarak İncil'deki karakterleri vlog tarzında canlandırarak bir ay gibi kısa sürede 435 binden fazla takipçi kazanmıştır. Bu videolarda gerçekçi dudak senkronizasyonu ile diyaloglar yapay zekâ tarafından üretilmiş; sonuç olarak Musa, Davud gibi figürler "influencer" edasıyla kendi hikâyelerini anlatarak viral olmuşlardır. (Upton-Clark, 2025). Bu örnek, metinden videoya yapay zekâ araçlarının sosyal medyada özgün ve ilgi çekici içerikler oluşturmak için nasıl kullanılabildiğini göstermektedir.

Reklamcılık ve Marka Hikâyeciliği: Reklam ve pazarlama alanında da yapay zekâ ile üretilen hareketli görüntüler markalara yeni ve yaratıcı hikâye anlatımı imkânları sunmaktadır. Büyük markalar, normalde mümkün olmayan veya bütçe kısıtları nedeniyle yapılamayan konseptleri AI sayesinde hayata geçirerek hedef kitlelerine duygusal ve akılda kalıcı mesajlar vermektedirler. Örneğin Nike, efsane tenisçi Serena Williams'ın 1999'daki genç haliyle 2017'deki olgun halini bir maçta karşı karşıya getiren "Never Done Evolving" kampanyasını yapay zekâ ile oluşturulmuştur. Bu 8 dakikalık reklam filminde Serena'nın farklı dönemlerdeki görüntüleri derin öğrenme teknikleriyle bir araya getirilerek markanın 50. yıl hikâyesi çarpıcı biçimde anlatıldı (DataFeedWatch) Öte yandan, AI kullanımı ile marka güvenini zedelememe arasında denge kurmak önemli hale gelmiştir. Nitekim bir araştırma, reklam görsellerinde mekân veya arka plan gibi unsurlar

yapay zekâ ile üretilip insan karakterler gerçek görüntülerle sunulduğunda izleyicinin güveninin sarsılmadığını ortaya koymuştur (VCU News, 2025). Bu bulgu, reklam verenlerin yapay zekâyı arka planda yaratıcılığı ve prodüksiyon hızını artıran bir araç olarak kullanıp, ön planda insan unsurunu koruyarak marka hikâyelerini daha etkili ve güvenilir şekilde anlatabileceklerini göstermektedir.

Gazetecilik ve Veri Görselleştirme: Haber odalarında da yapay zekâ destekli görsel-işitsel içerik üretimi, özellikle veri gazeteciliği ve haber görselleştirmede yeni ufuklar açmaktadır. Generative AI araçları, karmaşık veri setlerini otomatik olarak grafik ve animasyonlara dönüştürerek ya da soyut konuları canlandırmalarla somutlaştırarak habercilere yardımcı olmaktadır. Örneğin bazı yayın kuruluşları, yapay zekâyı büyük verileri analiz edip anlamlı görselleştirmeler oluşturmada ve hatta haber videolarının kaba montajlarını (rough cut) hazırlamada kullanmaya başlamıştır. Bu sayede gazeteciler, bir haberin etkileşimli grafikleri veya kısa açıklayıcı video kliplerini insan gücüne kıyasla çok daha hızlı üretebilmektedir (Generative AI Newsroom). Sonuç olarak, yapay zekâ destekli veri görselleştirme hem okuyucuya kompleks bilgiyi anlaşılır biçimde sunmayı kolaylaştırırken hem de içerik üretim sürecinde zaman kazandırarak gazeteciliğin hız ve verimliliğini artırmaktadır.

Belgesel Yapımında İmkânsız Sahnelerin Canlandırılması: Belgesel sinemada, çekilmesi imkânsız veya çok maliyetli sahneler yapay zekâ ile canlandırılarak izleyiciye gösterilebilmektedir. Generative AI, tarihi olayları veya kurgu sahneleri gerçeğe yakın bir görsellikle yeniden yaratma olanağı sağlamaktadır. Örneğin Sky HISTORY kanalında yayımlanan “Killer Kings” belgesel dizisinde, tarihî reenactment (canlandırma) sahnelerinin tamamı %100 yapay zekâ ile üretilmiştir (VP-Land). Bu projede oyuncu, set veya çekim ekibi kullanılmazken; onun yerine metinden-görüntüye ve görüntüden-videoya işleyen AI modelleri sayesinde geçmişte yaşamış hükümdarların hikâyeleri tamamen dijital olarak canlandırılmıştır. Böylece normalde milyonlarca dolar ve kapsamlı prodüksiyon gerektiren savaş sahneleri gibi bölümler, AI desteğiyle çok daha düşük bütçeyle hayata geçirilebilmiştir (VP-Land). Hatta yakın zamanda bir Netflix belgeselinde Winston Churchill’in kaydı bulunmayan

konuşmaları yapay zekâ ile seslendirilerek, sanki kendi ağzından anlatıyormuş gibi belgeselin içine yerleştirilmiştir (The Ankler, 2024). Bu örnekler, belgesel yapımcılarının yapay zekâ sayesinde hem yaratıcı vizyonlarını gerçekleştirebildiklerini hem de izleyiciye daha önce mümkün olmayan deneyimler sunabildiklerini göstermektedir.

Film Endüstrisinde Ön Görselleştirme (Previsualization): Film yapım süreçlerinde yapay zekâ, özellikle ön prodüksiyon aşamasında ön görselleştirme için devreye girmektedir. Generative AI tabanlı araçlar, senaryo metinlerini hızla görsel hale getirerek yönetmen ve yapımcılara sahneleri çekim öncesinde planlama olanağı tanımaktadır. Örneğin Lore Machine adlı platform, bir film senaryosunu işleyerek otomatik olarak storyboard formatında görseller, çizgi roman panelleri ve hatta hareketli taslak sahneler üretebilmektedir (Decrypt, 2025). Bu tür AI destekli önizlemeler sayesinde yönetmenler, çekime geçmeden önce sanal ortamda farklı sahne tasarımlarını deneyip ekip ile kolayca paylaşabilmektedirler. Sektör analistlerine göre yapay zekâ ile desteklenen ön görselleştirme, yönetmenlerin çekim öncesi farklı kamera açılarını veya sahne kompozisyonlarını A/B test yaparak en iyi sonucu belirlemesine imkân tanıyarak ve böylece set süresinden tasarruf sağlamaktadır. Ayrıca, üç boyutlu mekân modelleme ve kamera hareket planlama gibi görevlerin de AI ile hızlandırılması, prodüksiyon maliyetlerini düşürüp yaratıcı deneme yanılma süreçlerini teşvik etmektedir (McKinsey & Company, 2024). Sonuç olarak, film endüstrisinde yapay zekâ destekli ön görselleştirme, hem büyük stüdyoların hem de bağımsız yapımcıların iş akışlarına esneklik ve hız katarak daha zengin bir görsel anlatım dünyası oluşmasına katkı sağlamaktadır.

Eğitim İçeriklerinde Kullanımı (Mikro Öğrenme Videolar): Eğitim ve kurumsal öğrenim alanında yapay zekâ ile video üretimi, mikro öğrenme denilen kısa ders videolarını hızlı ve kişiye özel şekilde hazırlamak için kullanılmaya başlanmıştır. AI tabanlı araçlar, metin girdilerinden animasyonlu anlatımlar, dijital eğitmen avatarları ve grafik destekli videolar oluşturabilmektedir. Nitekim yakın tarihli bir çalışma, üretken yapay zekâ kullanılarak hazırlanmış kısa eğitim videolarının, geleneksel yöntemle öğretmenlerce hazırlanmış videolar kadar öğrenme etkinliği sağladığını ortaya koymaktadır. Bu deneyde

araştırmacılar; ChatGPT ile oluşturulan ders senaryolarını, Midjourney ile üretilen görselleri ve HeyGen yapay zekâ avatarlarını kullanarak sadece birkaç saat içinde ders videoları hazırlamışlardır. Ortaya çıkan AI videoları ile öğretmenlerin günler harcayarak çektiği videolar karşılaştırıldığında, öğrencilerin test başarılarında istatistiksel olarak kayda değer bir fark görülmediği rapor edilmiştir. Bununla birlikte öğrenciler, insan eğitmenlerin sunduğu videoları AI avatarların sunduğu videolara göre daha eğlenceli ve ilgi çekici bulduklarını belirtmişlerdir (Media & Learning News, 2021). Bu sonuçlar, mikro öğrenme içeriklerinde yapay zekânın verimlilik ve ölçeklenebilirlik açısından büyük avantaj sağladığını, ancak insan dokunuşunun etkileşim ve motivasyon üzerinde hâlâ önemli olduğunu göstermektedir. Eğitim alanında AI, temel konu anlatımlarını üstlenerek eğitmenlere daha kişiselleştirilmiş etkileşim için zaman kazandırabilir; ancak en iyi sonuç için yapay zekânın insan eğitiminin tamamlayıcı bir unsuru olarak dengeli kullanılması önerilmektedir.

Oyun Motoru Entegrasyonları (Unreal Engine ile AI Video):

Gerçek zamanlı oyun motorlarına yapay zekâ entegrasyonu, hem oyun geliştirme süreçlerinde hem de diğer görsel medya projelerinde çığır açmaktadır. Özellikle Unreal Engine gibi gelişmiş oyun motorları, generative AI modelleriyle üretilen görüntü ve videoları doğrudan sahnelere entegre ederek daha zengin ve hızlı içerik üretimine imkân tanımaktadır. Örneğin bir müzik videosu projesinde, sanatçılar Unreal Engine 5 üzerinde dijital ortamlar ve MetaHuman karakterler oluşturduktan sonra, bu motor çıkışını üç farklı yapay zekâ algoritmasından geçirerek efsanevi Akira anime tarzında hareketli görsellere dönüştürmektedir. Sadece üç kişilik bir ekip, Unreal'ın gerçek zamanlı ışıklandırma ve parçaçık sistemlerini AI tabanlı metinden-video modelleriyle birleştirerek sekiz hafta gibi kısa bir sürede tamamlama aşamasına gelebilmiştir. Bu hibrit iş akışı, yazılı betimlemelerden doğrudan sahneler üreterek yaratıcı süreci inanılmaz ölçüde hızlandırmıştır (Unreal Engine). Oyun motoru ve yapay zekâ entegrasyonları, oyun geliştiricilerine de benzer şekilde hızlı prototipleme, otomatik ortam yaratma ve stil transferi gibi olanaklar sunmaktadır. Örneğin, generative AI ile oyun içinde anında yeni doku veya manzara öğeleri üretmek, ya da NPC (oyuncu olmayan karakter)

animasyonlarını AI ile yaratmak mümkün hale gelmektedir. Sonuç itibariyle Unreal Engine gibi platformların yapay zekâ ile uyumu, hem oyunlarda hem de dijital video prodüksiyonlarında içerik üretim sürecini dönüştürmekte; yaratıcılığı kısıtlayan teknik engelleri azaltarak tasarımcılara ve geliştiricilere yepyeni bir esneklik alanı açmaktadır.

Bu uygulamalar, yapay zekâ destekli video üretiminin çok boyutlu etkisini gösterirken, hem yaratıcı hem de endüstriyel açıdan üretim pratiklerinin yeniden tanımlandığını da gözler önüne sermektedir.

Yapay Zekâ Tabanlı Hareketli Görüntü Üretim Araçları

Sinemanın ortaya çıkışından bu yana, kamera görüntü üretiminin asli aracı olarak konumlanmış; sinematografik deneyimin ontolojik temelini oluşturmuştur. Kamera, yalnızca bir kayıt cihazı değil, aynı zamanda temsil edilen dünyaya dair bir güvence işlevi görmüş; bu bağlamda görüntünün hakikatle kurduğu ilişki, teknik araçla sıkı sıkıya bağlı kalmıştır.

Ancak son yıllarda yapay zekâ temelli üretim araçlarının gelişimi, bu geleneksel üretim modelini sorgulanabilir hâle getirmiştir. Kamera kullanılmaksızın hareketli görüntü üretme pratiği, sadece teknolojik bir kolaylık sunmakla kalmayıp, aynı zamanda görüntü üretiminin doğasını da kökten dönüştürmektedir. Kullanıcı, fiziksel dünyaya ait hiçbir unsurla temas etmeden; yalnızca bir metin komutu aracılığıyla gerçekçi bir görsel dünya yaratabilmektedir. Tasarım alanındaki teknolojik gelişmeler, sanatçının üretim biçimini dönüştürerek malzeme kullanımını azaltmış; zaman, pratiklik ve verimlilik açısından onu dijital platformlara yönlendirmiştir (Kahraman & Öztürk, 2025, s. 122). Böylelikle üretim mekânı, fiziksel stüdyo ya da dış çekim alanlarından çıkarak masa başındaki bir ekran ortamına taşınmakta; sinemanın geleneksel dilinden ayrılan yeni bir anlatım düzlemi ortaya çıkmaktadır.

Bu üretim biçimi, yalnızca zamansal ve mekânsal özgürlük sunmaz; aynı zamanda yaratıcı özneliği de yeniden biçimlendirir. Kamera kullanmadan üretim yapmak, anlatının estetik sorumluluğunu artık merceğin değil, algoritmanın omuzlarına bırakmaktadır. Prompt tabanlı

üretim, kullanıcıyı fiziksel yönetmenliğin dışına çıkararak, kavramsal bir içerik üreticisine dönüştürmektedir. Bu durum, sinemanın üretim koşullarına ilişkin tarihsel kodları bozan yeni bir paradigma değişimini de beraberinde getirmektedir.

Bu bölümde, sinema ve medya alanında önemli etkilere sahip olan yapay zekâ destekli video üretim araçları sınıflandırmalı bir biçimde ele alınarak, araçlar; üretim girdisi (metin, görsel), üretim tarzı (text-to-video, görselden videoya, 3D simülasyon vs.), öne çıkan teknik özellikleri ve kullanım alanları açısından değerlendirilmiştir.

Yapay zekâ destekli video üretiminde en erken dönemde öne çıkan araçlardan **Runway**, kullanıcıların yalnızca metin komutlarıyla video sahneleri üretmesini mümkün kılar. Görsel derinlik, hareket ve sinematografik ışık kullanımı açısından oldukça başarılı örnekler veren sistem, geleneksel çekim süreçlerinin fiziksel gerekliliklerini devre dışı bırakır. Kamera, set, oyuncu gibi bileşenler yerine kelimeler, imgeler ve algoritmalarla üretim yapılmaktadır. Runway’in çalışma mantığında herhangi bir kamera, set ya da gerçek dünyaya ait kayıt bulunmaz. Bunun yerine sistem, geniş çaplı veri kümeleri üzerinde eğitilmiş sinir ağları sayesinde gerçekçi ışık, hareket ve derinlik etkileri üretir. Kullanıcı örneğin “tropik bir ormanda sabah sisleri içinde yürüyen bir kadın” gibi bir betimleme girdiğinde, birkaç saniye içinde bu sahneye dair estetik ve sinematografik bir video çıktısı elde edebilir. Bu araç, üretimi yalnızca teknik değil, aynı zamanda kavramsal olarak da dönüştürmektedir. Kamera kullanımının imkânsız olduğu ortamlarda dahi, simüle edilmiş gerçekliğe dayalı videolar üretmek mümkündür. Runway, kullanıcıyı fiziksel bir görüntü yakalayıcı değil, kavramsal bir sahne kurucu hâline getirir. Ayrıca Runway’in sunduğu bu üretim pratiği, sanatsal yaratıcılığı herkes için erişilebilir kılmaktadır. Teknik bilgiye ya da pahalı prodüksiyon ekipmanlarına sahip olmayan bireyler dahi sinematografik anlatılar üretebilmektedirler.

Pika, Runway ile benzer bir metinden videoya üretim yapısı sunsa da, özellikle hareketli sahne geçişleri, derinlik algısı ve renk tonlaması açısından öne çıkar. Kullanıcıya sadece sahne üretme değil, aynı zamanda sahneler arası kurgu yaratma olanağı da tanır. Bu yönüyle, video üretiminde kurgu estetiğini yapay zekâyâ entegre eden ilk

araçlardan biridir. Lev Manovich'in (2018), yazılımı “görsel kültürün yeniden düzenlenme aracı” olarak tanımlaması, bu araçların görsel anlatıyı yalnızca üretmekle kalmayıp, estetik olarak da dönüştürdüğüne işaret eder. Sistem, görselin içeriğini analiz ederek karakter hareketleri, kamera geçişleri, ışık oyunları ve çevresel efektler gibi unsurları otomatik biçimde oluşturur. Geleneksel prodüksiyon süreçlerinde bu tür görsel canlandırmalar genellikle storyboard, animasyon çizimleri, modelleme ve render aşamalarını içerirken; Pika Labs bu süreci tek bir veri girişine indirgemektedir. Kullanıcı yalnızca bir görüntü verir ve “yağmurda koşan anime tarzı bir karakter” gibi bir betimleme girerek birkaç saniyelik dinamik bir sahneye ulaşabilmektedir. Bu üretim tarzı, özellikle görsel hikâyeleme ile çalışan sanatçılar için devrim niteliğindedir. Görüntü artık yalnızca sabit bir temsil değil, yapay zekâ desteğiyle zaman içinde evrilen bir anlatıya dönüşmektedir. Böylece Pika Labs, görüntünün “zamanla ilişkisini” yeniden tanımlar; durağan olanı hareketli hale getirerek, estetik dönüşümü hızlandırmaktadır. Pasquale'nin dikkat çektiği gibi, bu tür üretim sistemleri yalnızca içerik yaratmaz, aynı zamanda görünmeyen karar süreçleriyle üretimi yönlendirir: “Yapay zekâ sistemlerinin nasıl çalıştığına dair bilgimiz sınırlı oldukça, karar süreçleri de kullanıcıdan gizlenmiş bir hâl alır” (Pasquale, 2015, s. 6). Pika Labs'te de kullanıcıya sunulan video çıktısı, aslında algoritmaların estetik karar mekanizmaları tarafından şekillendirilmiş bir üründür.

Synthesia ise diğerlerinden farklı olarak, daha çok konuşan yapay karakterler ve sunum temelli videolar üretir. Kamera karşısında insan konuşmacı kaydı yapmaksızın, metin tabanlı konuşmaları insan yüzü ve sesiyle eşleştiren sistem, özellikle kurumsal eğitim, reklam ve içerik pazarlama alanlarında tercih edilir. Ancak anlatı ve sinematografik kurgu açısından sınırlı olduğu için, yaratıcı sinema estetiğiyle doğrudan örtüşmez. Bu sebeple, kamera dışı üretim olanaklarını gösterse de, bölümdeki diğer araçlarla aynı yaratıcı düzlemde değerlendirilmemelidir. Kullanıcının prodüksiyon için kamera, ışık, mikrofon ya da oyuncuya ihtiyaç duymadan, sadece bir metin ve sunucu seçimiyle dakikalar içinde yüksek çözünürlüklü videolar oluşturması mümkündür. Sunucuların mimikleri, göz hareketleri ve dudak senkronizasyonu, sistemin yapay sinir ağları tarafından doğal

insan konuşmasına yakın biçimde modellenir. Ayrıca birçok farklı dil ve aksan seçeneğiyle çok dilli içerik üretimi desteklenir. Synthesia'nın en dikkat çeken yönlerinden biri, "insan temsilinin yapay yeniden inşası" fikrini doğrudan hayata geçirmesidir. Görüntüdeki kişi fiziksel olarak var olmasa da, inandırıcılığı yüksek bir iletişim kurmaktadır. Bu durum, hem performans kavramını hem de temsil edilen özneyi tartışmaya açar. Hayles'in vurguladığı gibi: "Yapay sistemler yalnızca bilgi işlemekle kalmaz, aynı zamanda bu bilgiyi somut bir temsil hâline getirerek bedenleştirir" (Hayles, 2017, s. 144). Synthesia da bu bedenleştirme sürecini kod düzeyinde gerçekleştirir. Ayrıca bu tür yapay temsiller, gerçek sunucuların yerini almaya başladıkça, sinema ve medyada "oyuncu" kavramının bile yeniden tanımlanmasına yol açmaktadır. İnsan performansı yerine sentetik performansın öne çıkması, yaratıcı emeğin biçim değiştirdiği bir evreyi işaret etmektedir.

Luma AI, gerçek dünyayı algılama biçimimizle yapay zekânın üretim kapasitesini birleştirerek, özellikle mekân tasviri ve 3D sahne üretimi alanında ön plana çıkar. Tek bir görsel ya da kısa bir video girdisinden, derinlikli ve hareketli sahneler oluşturarak mekânsal süreklilik sağlar. Bu yönüyle, kamera ile yapılan pan, tilt ya da dolly gibi sinematografik hareketlerin simülasyonunu gerçekleştirir. Görüntünün sabitlenmiş bir kayıt değil, hesaplanmış bir kurgudur. Gerçeklik, artık kaydedilmekten çok hesaplanmakta ve yeniden üretilmektedir. Luma AI'nin en güçlü yönlerinden biri, fiziksel mekânların ya da objelerin dijital ikizlerini oluşturabilmesidir. Böylece sinematik bir ortam yaratmak için gerçek bir plato kurmaya gerek kalmadan; yapay sahneler içinde kamera hareketleri, ışık oyunları ve perspektif değişimleriyle profesyonel çekim etkisi yaratılabilir. Bu, prodüksiyon süreçlerinin mekân-zaman sınırlarından kurtularak sanal düzleme taşındığı anlamına gelir. Bu bağlamda Özgül'ün tespiti dikkat çekicidir: "Yeni medya artık gerçekliğe verilen referansın dahi ortadan kalktığı bir simülasyon evreni yaratmaktadır" (2012, akt. Tokdil, 2018, s. 170). Luma AI da bu simülasyon evrenini, yalnızca oyun tasarımcıları ya da mimarlar için değil; sinemacılar, reklamcılar ve içerik üreticiler için erişilebilir hâle getirmiştir. Gerçek dünyayı modellemek yerine, sıfırdan sahne inşa etmek, yaratıcı üretimin tüm süreçlerini kod ve hesaplama dayalı bir tasarıma dönüştürür. Bu

noktada kullanıcı, bir “gözlemci” değil, sahne yaratan bir “yapılandırıcı” olarak konumlanmaktadır.

Kaiber, özellikle görsel müzik klipleri ve deneysel anlatılar üretmek için kullanılan, görselden videoya dönüşüm sunan yaratıcı bir sistemdir. Kullanıcının yüklediği görsel materyalleri, belirlenen stil ve hareket yönüne göre bir video anlatıya dönüştürür. Öne çıkan yönü, görüntüdeki hareketin algoritmik stilizasyonudur. Sinematografik gerçeklikten çok, estetik bir soyutlama sağlar. Bu durum, görüntünün anlam taşıyıcılığından çok, duyuşsal deneyime dönüşmesini mümkün kılar. Kaiber, yapay zekânın yalnızca temsil değil, duyuşsal estetik yaratımı açısından ne ölçüde dönüştürücü olabileceğini göstermektedir.

LeiaPix, sabit bir görseli 3D perspektifli bir videoya dönüştürerek, özellikle “derinlik” hissi üzerinden hareket yaratır. Kamera olmaksızın elde edilen bu derinlik hissi, görüntünün yüzeyine üçüncü bir boyut kazandırır. Sabit olanın hareketliymiş gibi sunulması, Jean Baudrillard’ın simülasyon kavramıyla ilişkilendirilebilir: Gerçek, temsille yer değiştirmiştir; artık bir görüntünün ardında gerçeklik yoktur, yalnızca üretim vardır. LeiaPix ile üretilen videolarda da görüntü, bir şeyin temsili olmaktan çok, kendine ait bir estetik nesneye dönüşmektedir.

Sora, OpenAI tarafından geliştirilen ve yapay zekânın sinematografik anlatı üretiminde çığır açan sistemlerinden biridir. Metinden videoya üretimde, yalnızca sahne oluşturmakla kalmaz; aynı zamanda fiziksel simülasyon, ışık hesaplamaları, mekânsal süreklilik ve nesnelere arası mantıksal bağ gibi öğeleri de hesaba katar. Bu durum, yalnızca görsel üretim değil, aynı zamanda hikâye örgüsü içinde tutarlılık sağlaması bakımından kritiktir. Sora, metin girdisini yüksek hacimli görsel veri kümeleriyle ilişkilendirerek, sahne tasarımı, hareket dinamiği ve atmosfer üretimini eş zamanlı olarak gerçekleştirir. Bu, üretimde yalnızca estetik değil, yapısal bütünlük de sağlar. Bir anlamda, sahne çekimleri gerçek dünyada yapılmış gibi görsel mantıkla inşa edilir. Bu yüzden Sora, yalnızca bir üretim aracı değil; gerçekliğin yapay zekâ tarafından kurulan versiyonu olarak da değerlendirilebilir. Kamerasız sinemanın geldiği bu aşamada, simülasyonun gerçekliğe üstün geldiği bir anlatı düzeni oluşmaktadır. Baudrillard’ın simülasyon

kuramı, bu tür araçlarla doğrudan ilişkili hale gelmektedir: “Simülasyon artık gerçeğin bir kopyası değil, gerçeğin yerini alan yeni bir göstergeler sistemidir” (akt. Tokdil, 2018, s. 169). Sora'nın oluşturduğu görüntülerin fiziksel gerçekliğe bu denli yakın olması, bu savı daha da güçlü kılar. Öte yandan, böylesi bir gerçekçilik düzeyinin etik sınırları da tartışma yaratmaktadır. Üretilen videoların sahiciliği, dezenformasyon, kurgu ile gerçeğin ayrımının bulanıklaşması gibi sorunlara kapı aralar. Pasquale gibi araştırmacıların dikkat çektiği “kara kutu algoritmalar” sorunu yeniden gündeme gelir: Üretimin nasıl yapıldığını bilememek, kullanıcıyı görsel bir inanca sürükleyebilir (Pasquale, 2015, s. 6).

Veo, Google DeepMind tarafından geliştirilen, 2024 yılında tanıtılan ve metinden videoya üretimde yeni bir boyut açan ileri düzey bir sistemdir. Sora gibi yazılı betimlemelerden sahneler üretir; ancak farkı, anlatı sürekliliği, sahne geçişleri ve dramatik yapı kurma kapasitesiyle **film kurgusuna yakın bir akış** yaratmaktadır. Örneğin kullanıcı “bir köpeğin karlı bir ormanda koşarken ayağını incitmesi ve sonra yardım edilmesi” gibi çok aşamalı bir senaryo verdiğinde, bu akışı doğru zamanlama ve görsellik içinde inşa edebilir. Veo'nun bu özellikleri, onu yalnızca sahne üreticisi değil, aynı zamanda öykü kurgulayıcısı hâline getirir. Bu da yapay zekâyı yalnızca üretim yardımcısı değil, yaratıcı eş-yazar pozisyonuna taşır. Manovich'in belirttiği “yazılım estetiği” kavramı burada yankı bulur: “Yazılım artık sanatın üretim mantığını değil, anlatı ve form mantığını da biçimlendirmektedir” (Manovich, 2018, s. 41).

Kling AI, Çin merkezli bir yapay zekâ firması olan Kuaishou tarafından geliştirilen ve özellikle metinden gerçekçi video üretimi konusunda ciddi ilerleme kaydeden bir sistemdir. Dikkat çekici yönlerinden biri, prompt girdisine yalnızca nesne ve ortam değil, aynı zamanda **kamera hareketi, ışık açısı ve duygusal tonlama** gibi detayların da dahil edilebilmesidir. Özellikle yüz animasyonları, doğa olayları ve insan hareketleri konusunda yüksek doğrulukla çalışan Kling AI, Asya pazarındaki üreticiler için Sora'ya güçlü bir alternatif oluşturmuştur. Kullanıcıdan alınan betimleyici metinlerle, 10-15 saniyelik yüksek çözünürlüklü sahneler yaratır. En dikkat çekici özelliklerinden biri, duygusal yüz ifadelerinin doğru modellenmesi ve

kamera hareketlerinde sinematik tutarlılık sağlayabilmesidir. Kling AI ile üretilen videolar, hem gerçekçi hem de hafif stilize estetikle öne çıkar. Jean-Louis Comolli'nin "kameranın ideolojik bakışı" kavramını tersyüz eden bu yapılar, artık yalnızca görüntüyü kaydetmekle kalmaz, **bakışı da yeniden kurgular**. Kling AI, özellikle kısa film yapımcıları ve dijital sanatçılar tarafından, anlatım derinliği olan simülasyonlar yaratmak için kullanılmaktadır. Bu da onu, yalnızca teknik değil, anlatsal üretimin önemli bir bileşeni hâline getirir. Görüntüdeki bu gerçekçilik ve duygu aktarımı kapasitesi, üretimin sadece görselle değil, izleyiciyle duygusal temas kuran bir anlatı boyutuyla da ilgilendiğini göstermektedir.

Nano Banana, özellikle bağımsız yaratıcılar ve dijital sanatçılar arasında yaygın olarak kullanılan, deneysel videolar üretmeye yönelik bir yapay zekâ aracıdır. Bu sistem, metin ya da görsel girdilerden yola çıkarak stilize edilmiş, çoğu zaman soyut ya da sanatsal videolar oluşturur. Nano Banana'nın öne çıkan özelliği, foto gerçekçilikten ziyade estetik manipülasyona odaklanmasıdır. Bu sayede kullanıcıya gerçekliğe değil, düşsel ya da sürreal bir görsel alana yönelme fırsatı verir. Kullanıcı, örneğin "ışıkla bükülmüş sıvı uzayda dönen soyut bir figür" gibi bir komutla, kısa ama yüksek estetik yoğunluklu bir video elde edebilir. Burada asıl amaç hikâye anlatımı değil; görsel duygular ve deneyim yaratmaktır. Nano Banana, geleneksel sinema anlatısının dışında, daha çok post-sinema estetiğine yakın durur. Rosi Braidotti'nin "posthuman yaratıcılık" kavramı bu bağlamda anlam kazanmaktadır: "Teknoloji artık sadece araç değil, düşünme, algılama ve üretme biçimimizin ayrılmaz bir parçasıdır" (Braidotti, 2013, s. 187). Nano Banana, bu üretim anlayışını doğrudan bedenleştiren bir uygulamadır. Kamera, oyuncu ya da mekân gibi fiziksel unsurlara gerek duymaz; yalnızca zihinle makine arasındaki yaratıcı bağ yeterlidir. Ayrıca bu araç, özellikle Instagram Reels, TikTok ve sanat festivali içerikleri gibi mikro anlatı alanlarında etkin biçimde kullanılmaktadır. Bu yönüyle de geleneksel uzun format yerine, parça-parça anlatı (fragmentary narrative) biçimini benimseyen yeni izleme kültürüne hizmet etmektedir.

Hedra, yapay zekâyâ dayalı video üretim sistemleri içinde daha çok materyal dokusu, ışık fiziği ve gerçek zamanlı deformasyon gibi

karmaşık görsel süreçleri yönetme kapasitesiyle ayırır. Diğer text-to-video sistemlerinin çoğu sinematografik yüzeyler üretirken, Hedra sahnelerdeki malzeme türlerini (cam, sıvı, kumaş) ve ışığın bu yüzeylerle etkileşimini detaylı şekilde işler. Özellikle mimarlık görselleştirmesi, moda sunumları ve bilimsel animasyonlar gibi alanlarda kullanılmaktadır. Örneğin kullanıcı “hafif rüzgârda dalgalanan kırmızı ipek bir elbise” yazdığında, Hedra yalnızca kıyafeti değil, rüzgârın kumaş üzerindeki fiziksel etkisini de detaylı biçimde modelleyebilir. Bu sistemin en dikkat çekici yanı, görsel malzeme fiziğini doğru simüle ederek yalnızca estetik değil, duyumsal bir gerçeklik etkisi yaratmasıdır. Braidotti'nin “duyumsal uzamların yeniden düzenlenmesi”ne ilişkin görüşü bu noktada açıklayıcıdır: “Teknoloji, duyuların örgütlenme biçimini yeniden yapılandırır” (Braidotti, 2013, s. 191).

Seedance AI, yapay zekâ destekli video üretiminde özellikle beden hareketi, dans ve ritmik anlatı ekseninde öne çıkan deneysel bir araçtır. Kullanıcıdan alınan metin, müzik ya da görsel verileri işleyerek, insan figürlerinin estetik uyumla hareket ettiği videolar üretir. Araç yalnızca görsel üretim değil, aynı zamanda koreografik tasarım sağlar. Ritme uyumlu beden hareketleri, fiziksel gerçekçilikle birleşerek performatif bir görüntü akışı yaratır. Bu sistem, performans sanatı, dijital dans prodüksiyonları ve hareket temelli kısa film üretiminde kullanılmaktadır. Seedance'in sunduğu bu simülatif beden üretimi, posthüman yaratım anlayışıyla da ilişkilidir. Braidotti'nin ifadesiyle, “beden, yalnızca biyolojik değil; teknolojik olarak yaratılan duyumsal bir yüzey hâline gelmektedir.” (Braidotti, 2013, s. 196).

Yukarıda incelenen yapay zekâ destekli video üretim araçları, yalnızca teknolojik ilerlemelerin sonucu değil; aynı zamanda sinema, medya ve sanat üretiminin temel ilkelerini yeniden şekillendiren yaratıcı kırılmalardır. Kamera, set, oyuncu, ışık gibi fiziksel bileşenlerin yerine algoritmalar, veri kümeleri ve yapay sinir ağlarının geçmesi, görsel anlatının temelini oluşturan “gerçekliğin kaydı” ilkesini simülasyonla yer değiştirir. Bu durum, sinemanın ontolojik sınırlarının yeniden tanımlanmasını gerektirir. Artık üretim, sahada değil; masa başında, metinle, görselle ya da sesle tetiklenen bir algoritmik imge dünyasında gerçekleşmektedir. Bu bağlamda,

kameranın dışına çıkmak yalnızca teknik bir tercih değil, aynı zamanda yaratıcı bir yönelme biçimi hâline gelmiştir.

Yapay Zekâ ile Görüntü Üretiminin Estetik ve Ontolojik Dönüşümü

Sinemanın tarihsel gelişiminde estetik tercihler daima teknik imkânlarla iç içe geçmiştir. Geleneksel sinema üretiminde kamera, dış dünyaya tanıklık eden bir araç olarak konumlanmış ve hakikatin temsili bu araç üzerinden şekillenmiştir. Ancak yapay zekâ ile üretilen görüntüler, doğrudan fiziksel bir dünyanın kaydı olmaktan çok, algoritmik olarak inşa edilen sentetik temsillerdir. Görünüşte gerçekçi olan bu görüntüler, özünde bir dış dünyayı yansıtmak yerine dijital olarak kurgulanmış olasılıklar sistemidir. Bu yönüyle, yapay zekâ üretimi görüntüler yalnızca estetik değil, aynı zamanda ontolojik bir dönüşümün de göstergesidir: Kamera dış dünyayı yakalarken, yapay zekâ yeni bir gerçeklik yaratmaktadır.

Yapay zekâ destekli görüntü üretimi, yalnızca yeni estetik biçimler değil; aynı zamanda temsilin doğasına ilişkin temel sorular da ortaya koymaktadır. Gerçekliğin doğrudan temsiline dayanan klasik sinematografi anlayışı, yerini yazılı komutlarla simüle edilmiş sahnelemelere bırakmaktadır. Bu geçiş, yalnızca teknik bir güncelleme değil; görsel epistemolojide bir kırılma anlamına gelir. Görüntü artık “kaydedilmiş” değil, “hesaplanmış” bir varlık hâline gelmiştir. Deepfake; yapay zekâ teknolojisindeki derin öğrenme modellemesini kullanarak, bir kişinin yüz ifadelerini ve sesini görsel-işitsel içerikler olarak manipüle etme ve değiştirme işlemidir (Akyol, 2023, s. 29). Bu noktada izleyici ile görsel dünya arasındaki ilişki de dönüşür; temsil edilenin doğruluğu yerine, üretilmişin etkileyciliği öne çıkar. Gerçeğin yerine geçebilen sahte bir gerçeklik, estetik bakımdan tatmin edici olduğu sürece kabul görmektedir.

Bu kırılma, görüntüye yüklenen güvenin niteliğini dönüştürmekte; doğruluk değil, inandırıcılık öncelik kazanmaktadır. Deepfake teknolojisi ile birlikte, bireyler için görmek artık inanmak için yeterli olmamakta; sanal olarak üretilmiş görüntüler gerçeklik algısını dönüştürerek sanal ve gerçek dünya arasında bir güven krizine yol açmaktadır (Çil, 2023, s. 175). Manovich, yapay zekânın kültürel

üretimi yeniden yapılandırırken, estetik kararları da veri odaklı biçimde şekillendirdiğini vurgular; bu da sanatın sezgisel doğasından uzaklaşan yeni bir estetik rejime işaret eder (Manovich, 2018, s. 11).

Yapay zekâ üretimli görüntüler, sinematik gelenekteki referans ilkesini temelden sarsar. Kamera ile üretilen görüntülerin referans noktası, fiziksel bir gerçekliktir; görüntü, bir zamanlar var olmuş ya da olmuş olabilecek bir anın izi olarak kabul edilir. Oysa yapay zekâ tarafından üretilen videoların dış dünyayla doğrudan bir bağlamı yoktur; bunlar, istatistiksel olasılıkların sonucunda ortaya çıkan sentetik görsel temsillerdir. Bu durum, görüntünün ontolojik statüsünü dönüştürür: Artık görüntü, yalnızca bir şeyin temsili değil; başlı başına bir yapay üretilimdir. Baudrillard'ın simülarklar kuramında öne sürdüğü gibi, yapay görüntüler gerçekliğin yerine geçebilir hâle gelmiş; hakikatin değil, hakikat etkisinin peşine düşülmüştür. Gerçeklik, dış dünyaya değil, izleyici üzerindeki etkiye bağlanır. Bu yaklaşım, özellikle yapay zekâ ile üretilmiş görsel anlatılarda ontolojik bir kırılmayı gündeme getirmektedir (Baudrillard, 1981, s. 10–13).

Yapay zekâ ile üretilmiş görüntüler, yalnızca üretim süreçlerini değil, izleyici deneyimini de yeniden tanımlar. Bu dönüşüm, izleyicinin görsel içerikle kurduğu ilişkinin derinlikli bir deneyimden ziyade yoğun bir enformasyon maruziyetine evrilmesiyle ilişkilendirilebilir. Nitekim Aytekin, yeni medya ortamlarında izleyicinin çoğu zaman “deneyim kazanmadan sadece enformasyon aldığını” belirtmektedir (Aytekin, 2017, s. 30). Geleneksel sinemada izleyici, kameranın tanıklık ettiği bir gerçekliğe maruz kalırken; yapay zekâ üretimi videolarda, izleyici tamamen sentetik bir kurguya dâhil olur. Bu, izleyicinin gerçeklik algısını dönüştüren yeni bir estetik rejim doğurur. Artık görüntü, deneyimin bir kanıtı değil; tasarlanmış bir olasılıklar bütünüdür.

Yapay zekâ destekli video üretim araçlarının sağladığı teknik olanaklar, üretim sürecini dönüştürmekle kalmayıp, aynı zamanda yeni etik ve politik tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Geleneksel sinema üretiminde görüntünün kaynağına dair fiziksel bir referans bulunurken, yapay zekâ tarafından oluşturulan görüntülerde bu referans tamamen ortadan kalkmaktadır. Özellikle “deepfake” gibi

teknolojilerin yükselişiyile birlikte, gerçekliğin manipüle edilebilirliğine dair toplumsal bir kırılma yaratmaktadır. Sahte videoların siyasal iletişim, medya ve sosyal platformlar aracılığıyla yayılması, izleyicinin görsel bilgiye duyduğu güveni zayıflatmakta; temsilin etik sınırlarını belirsizleştirmektedir. Pasquale'nin belirttiği gibi, şeffaf olmayan “kara kutu algoritmalar” tarafından üretilen içeriklerin doğrulanabilirliği belirsizleşmekte; bu da bilgi sistemlerinin güvenilirliğini sorgulatmaktadır. (Pasquale, 2015, s. 18).

Bununla birlikte, üretici yapay zekâ sistemlerinin kullandığı eğitim verilerinin telif hakları konusu, yaratıcı mülkiyetin sınırlarını yeniden düşünmeyi gerektirir. Sanatçılara, tasarımcılara ve sinemacılara ait görsel içeriklerin, izin alınmaksızın algoritmalar tarafından örüntü çıkarmada kullanılması, emeğin görünmezleşmesine neden olmakta; üretimin demokratikleşmesi söyleminin gölgesinde etik ihlalleri doğurmaktadır. Couldry ve Mejias, veri madenciliğinin toplumsal yapılara sirayet etmesini “veri sömürgeciliği” (data colonialism) olarak adlandırmakta; bu sürecin, görünmeyen emek biçimlerini yeniden sömürülebilir hâle getirdiğini ifade etmektedir (Couldry & Mejias, 2019, s. 5).

Ayrıca yapay zekâ sistemlerinin kullandığı veri kümeleleri, kültürel kodlar ve ideolojik varsayımlar içerebilmektedir. Bu nedenle üretilen görüntüler, farkında olunmadan belirli estetik normları ve temsilleri yeniden üretir. Algoritmik yanlılık (algorithmic bias), yalnızca teknolojik bir sınırlılık değil; aynı zamanda kültürel çeşitliliği tehdit eden bir temsiliyet sorunudur. Couldry ve Mejias'ın belirttiği gibi, yapay zekâ sistemleri yalnızca bilgi işlem araçları değil; aynı zamanda sosyal anlamlandırma sistemleridir (Couldry & Mejias, 2019, s. 8).

Son olarak, yapay zekâ sistemlerinin video üretiminde giderek daha fazla rol oynaması, sinema endüstrisinde mesleki dönüşümleri tetiklemektedir. Görüntü yönetmenlerinden dijital sanatçılara, senaristlerden performans sanatçılarna kadar birçok yaratıcı meslek, yapay zekâ tarafından kısmen veya tamamen devralınabilir hâle gelmektedir. Bu dönüşüm, üretim süreçlerini kolaylaştırdığı kadar, insan emeğinin değerini ve yaratıcı iş gücünün sürdürülebilirliğini de tartışmalı bir zemine oturtur. Hayles'in vurguladığı üzere, insan

merkezli bilişin yerini alacak olan kognitif otomasyon süreçleri, yalnızca üretim biçimlerini değil, kültürel öznellik biçimlerini de dönüştürmektedir (Hayles, 2017, s. 291).

Yeni Üretim Kültürü: Masa Başında Sinema

Sinema tarihinde ilk kez, görüntü üretimi fiziksel bir kameraya ihtiyaç duyulmaksızın, yalnızca dijital betimlemeler aracılığıyla gerçekleştirilebilmektedir. Bu dönüşüm, sinemanın temel ontolojik araçlarından biri olan kameranın üretim sürecinden dışlanması anlamına gelmektedir. Artık sinema üretimi, bir çekim alanı, oyuncu kadrosu ya da yönetmenlik pratiğine bağlı kalmaksızın, yapay zekâ sistemlerinin yönlendirmesiyle masa başında gerçekleştirilebilmektedir. Bu yeni üretim kültürü, sinemanın teknik koşullarını bireysel üreticinin erişimine açarken, aynı zamanda üretim araçlarının demokratikleşmesi söylemini de güçlendirmektedir. Ancak bu durum, yaratıcı eylemin tanımını da kökten değiştirmektedir: Görüntüyü “çekmek” yerine, onu “tanımlamak” ve “yönlendirmek” esas hâle gelmiştir. Prompt yazarı, senaristin ve yönetmenin kesişiminde yeni bir öznellik biçimi olarak belirir.

Bu dönüşümle birlikte sinema, yalnızca bir anlatı ve estetik pratiği olmaktan çıkarak, bir yazılım deneyimine evrilmektedir. Manovich’in belirttiği gibi, yazılım çağında kültürel üretim artık kodlama ve algoritmik yönlendirme ile şekillenmektedir; bu bağlamda sinema da “software sinema” biçimine bürünür. Yaratıcı süreç, sahnenin ışığını ayarlamak ya da kamerayı kadrajlamak yerine, algoritmaya yön verecek dili ve komutu oluşturma becerisine dayanır. Artık üretici, fiziksel sahneleri değil, sayısal vektörleri düzenlemekte; mekân, zaman ve beden, dijital olarak simüle edilmektedir (Manovich, 2018, s. 42).

Yapay zekâ araçlarıyla masa başında gerçekleştirilen sinema üretimi, aynı zamanda yaratıcı emeğin bireyselleşmesine olanak tanımaktadır. Geleneksel olarak kolektif bir üretim biçimi olan sinema, artık tek bir kişinin yalnızca yazılı komutlarla bir sahne yaratabildiği, karakterleri yönlendirebildiği, hatta seslendirme ve kurgu aşamalarını otomatikleştirebildiği bir form almıştır. Artık yaratıcı, yalnızca anlatan değil; anlatının koşullarını belirleyen yazılım mimarisinin bir parçasıdır.

Bu yeni üretim kültürü, yalnızca teknik bir değişim değil; aynı zamanda sinemanın estetik, felsefi ve kültürel boyutlarını da yeniden tanımlar. Fiziksel setin yerini dijital arayüzlerin alması, sinemayı mekânsal olmaktan çıkararak arayüz-temelli bir pratiğe dönüştürmektedir. Bu bağlamda, görsel dünyanın nasıl üretileceği sorusu artık fiziksel bir gerçekliğin kaydıyla değil, simülasyonun diliyle yanıtlanmaktadır. Katherine Hayles'in "bilişsel bilinçdışı" tanımlarken vurguladığı gibi, insan düşüncesi dışındaki süreçlerin üretime doğrudan dâhil olması, kültürel çıktıları da farklı bir bilinçle biçimlendirir. Yapay zekâ destekli sistemlerin önerdiği görüntüler, insan algısının ötesinde bir estetik model sunarken; üretimin öznesi olarak insanın sınırlarını da yeniden çizer. Böylece sinema, yalnızca içerik değil, üretim koşulları bakımından da post-sinematik bir zemine oturmaktadır.

Yapay zekâ ile üretilen videolar yalnızca üretim tekniklerini değil, aynı zamanda sinematik anlatının yapısal dinamiklerini de dönüştürmektedir. Geleneksel sinema; belirli bir kurgu çizgisi, dramatik yapı ve karakter gelişimi üzerinden ilerleyen doğrusal anlatılarla tanımlanırken, yapay zekâ destekli sistemler bu anlatı formunu daha esnek ve modüler yapılara dönüştürmektedir. Özellikle metinden videoya (text-to-video) sistemlerde, sahne akışı algoritmik ihtimallere dayalı olarak biçimlenmekte; sahne ilerleyişi, önceden belirlenmiş bir senaryoya değil, kullanıcı tarafından verilen komutlara ve algoritmanın yorumuna bağlı olarak gelişmektedir. Bu, doğrusal olmayan anlatı yapılarının yaygınlaşmasını sağlayarak, sinematik zamansallığın tekil bir çizgi yerine çoklu seçenekler üzerinden kurgulanmasını mümkün kılmaktadır (Manovich, 2018, s. 47).

Bu yeni yapı içinde karakter yaratımı da geleneksel sinemanın dramatik kodlarından farklı bir düzlemde şekillenmektedir. Yapay zekâ sistemleri, karakterleri psikolojik bütünlük üzerinden değil, parametrik veriler aracılığıyla inşa etmektedir. Karakterin fiziksel görünümü, jest-mimik repertuarı, konuşma biçimi ve davranış modelleri kullanıcı girdilerine ve algoritmik tercihlere göre şekillenir. Bu durum, dramatik sürekliliğin yerini çoğu zaman estetik ve işlevsel varyasyonlara bırakmasına neden olur. Sentetik dramaturji olarak tanımlanabilecek bu yapı, karakterin dramatik evrimini değil, temsil olanaklarını öne çıkarır.

Özellikle platformlarda yer alan hazır avatar sistemleri veya yüz mimik motorları, karakterin yalnızca bir “roller havuzu” içerisinde yeniden konumlandığı, yüzeysel fakat etkili temsillere yönelmektedir.

Yapay zekâ destekli anlatı biçimlerinin bir diğer dikkat çekici yönü, video oyunları ve sanal gerçeklik uygulamalarıyla olan yakınlığıdır. Kullanıcının aktif olarak müdahale edebildiği, anlatının yönünü belirleyebildiği etkileşimli yapıların sinematik biçimlerle bütünleşmesi, yapay zekâ sinemasını klasik sinema deneyiminden uzaklaştırarak hibrit bir forma dönüştürmektedir. Bu tür yapılar, yalnızca hikâye anlatmakla kalmaz; aynı zamanda anlatının içinde deneyimsel bir varlık yaratır. Kullanıcı, seyirci olmanın ötesine geçerek anlatının bir parçası hâline gelir. Couldry ve Mejias’ın (2019) vurguladığı gibi, veri tabanlı sistemler bireyin katılımını yalnızca izleme üzerinden değil, üretimsel ve yönlendirici biçimde de yapılandırır. Böylece yapay zekâ sineması, bir anlatıdan çok, bir deneyim mimarisine dönüşmektedir.

Yapay zekâ destekli görüntü üretim araçları, sinema ile gerçeklik arasındaki tarihsel ilişkinin yapısını köklü biçimde dönüştürmektedir. Geleneksel sinema, kamera aracılığıyla fiziksel dünyanın kaydını alarak, bir tür temsil ilişkisi kurar. Bu temsilin doğruluğu, estetik tercihler kadar teknolojik araçların sınırlarına da bağlıdır. Ancak yapay zekâ sistemlerinde görüntü, artık gerçekliğin kaydı olmaktan çıkar; baştan inşa edilen, sıfırdan oluşturulan bir simülasyon hâline gelir. Yapay zekâ ile üretilen videolarda da benzer biçimde, gerçek bir mekâna, kişiye ya da zamana dayanmayan ama “gerçek gibi görünen” bir görsel düzen söz konusudur. Bu durum, sinemanın ontolojik temellerini sarsmakta; görsel üretimi temsil değil, simülasyon üzerinden yeniden tanımlamaktadır.

Yapay zekâ tarafından üretilen görüntülerin “gerçeklik” ile kurduğu ilişki, hiper-gerçekliğe yaklaşır. Görüntüler, yalnızca gerçekçi olmakla kalmaz; çoğu zaman fiziksel gerçekliğin estetik sınırlarını aşacak biçimde düzenlenir. Manovich’in belirttiği gibi, yapay zekâ sistemleri yalnızca gerçekliğin bir yansımasını üretmez, aynı zamanda onun daha rafine, optimize ve etkileyici bir versiyonunu kurgular. Bu durum, izleyici üzerinde güçlü bir estetik etki yaratmakla birlikte, temsil edilen dünya ile gerçek dünya arasındaki sınırların bulanıklaşmasına neden

olur. Gerçeklik, bir referans olmaktan çok, bir tasarım nesnesine dönüşür. Böylece izleyici, temsil edilenin doğruluğuna değil, etkileyciliğine ikna olur.

Bu görsel yapı aynı zamanda etik ve epistemolojik bir sorunu da beraberinde getirir: Gerçek olan ile sahte olan arasındaki ayrım nasıl yapılacaktır? Özellikle yüz üretimi, konuşma senkronizasyonu ve mimik düzeyinde yüksek doğruluk sunan sistemler, deepfake gibi manipülatif uygulamaların da temelini oluşturmaktadır. Bu tür üretimler yalnızca estetik sınırları değil, toplumsal güven ilişkilerini de tehdit eder. Görselin kaynağı, amacı ve üretim süreci artık kolaylıkla izlenemez hâle gelmiştir. Bu, sadece sanatın değil; medyanın, politikanın ve kamusal söylemin de yeniden yapılandırılmasını zorunlu kılmaktadır.

Anlatı Yapılarının Dönüşümü: Yapay Zekâ ile Hikâye Kurgulamak

Geleneksel sinema anlatısı; olay örgüsü, karakter gelişimi, zaman-mekân sürekliliği gibi belirli yapısal kurallara dayanır. Bu kurallar, izleyiciyle kurulacak bağın temelini oluşturur. Ancak yapay zekâ destekli üretim sistemlerinde, hikâye yapısı artık sabit bir dramatik kurguya değil; algoritmik tercihlere ve kullanıcı girdilerine bağlı olarak şekillenen esnek yapılara dönüşmektedir. Özellikle yapay zekâ tarafından önerilen senaryo iskeletleri, klasik üç perdeli yapının dışına çıkarak, parçalı, döngüsel veya deneysel anlatı biçimlerini öne çıkarır. Bu da, sinemada hikâyenin nasıl kurulduğuna dair temel varsayımları sarsar. N. Katherine Hayles, yapay zekâ sistemlerinin anlamı lineer bir akıştan çok, örüntü tanıma ve istatistiksel ağırlık üzerinden oluşturduğunu vurgulamaktadır (Hayles, 2017, s. 84).

Yapay zekâ sistemleri, yalnızca anlatının kurgusal iskeletini değil, aynı zamanda zaman ve mekân örgüsünü de yeniden biçimlendirmektedir. Geleneksel anlatı yapılarında zaman çizgisel, mekân ise sabit bir fiziksel bağlamda kurgulanır. Ancak yapay zekâ ile üretilen anlatılarda, mekânlar algoritmik olarak inşa edilir; zaman ise hem doğrusal hem de dallanıp budaklanan yapılar hâlinde kurgulanabilir. Bu durum, Deleuze'ün sinema kuramında öne sürdüğü "kristal-zaman" kavramını çağırıştırır. Ona göre, zaman artık anlatının

içinde akan bir boyut değil, anlatının kendisi tarafından sürekli yeniden tanımlanan bir formdur (Deleuze, 1985, s. 68). Kullanıcı, yalnızca bir izleyici değil; aynı zamanda anlatı yapısının kurucu bileşeni hâline gelir. Couldry ve Mejias, dijital sistemlerin kullanıcıyı sadece tüketici değil, aynı zamanda veri üreticisi olarak konumlandığını ve bunun anlatı yönünü etkilediğini belirtir (Couldry ve Mejias, 2019, s. 14).

Bu dönüşüm, sinemanın yalnızca teknolojik değil, anlatımsal bir evrim geçirdiğini de ortaya koyar. Yapay zekâ destekli sistemlerde kullanıcı, artık yalnızca içerik üreticisi değil; aynı zamanda anlatının aktif bir kurgucusu ve hatta eş-yazarıdır. Bu durum, yazar merkezli anlatı yapılarından uzaklaşarak, çoklu öznelliklere açık ve katılımcı bir yapıya doğru evrilmeyi beraberinde getirir. Lev Manovich, yazılım destekli kültürel üretimin anlatı sınırlarını kullanıcı davranışlarıyla birlikte esnettiğini ifade eder (Manovich, 2013, s. 221). Böylece klasik dramaturjik yapıların yerini, veriye dayalı ve parametrik anlatı sistemleri almaya başlar; yapay zekâ da yalnızca anlatan değil, anlatının kendisini kuran bir özne hâline gelmektedir.

Yapay zekâ destekli üretim tekniklerinin gelişimiyle birlikte izleyici deneyimi de dönüşmektedir. Klasik sinema anlayışında izleyici, yönetmenin sunduğu anlatı doğrultusunda pasif bir konumda yer alır; hikâye yapısı ve görsel dil, belirli bir perspektife göre düzenlenir. Ancak yapay zekâ ile üretilen görsel içeriklerde bu hiyerarşi çözülmeye başlar. İzleyici artık yalnızca görsel temsilleri takip eden bir göz değil, algoritmik süreçlerle şekillenen görsel dünyayı yorumlayan ve hatta yeniden kuran bir özneye dönüşmektedir. Bu dönüşüm, sinema deneyimini nesne-merkezli bir seyir eyleminden, veri-merkezli ve çoklu bakışa dayanan bir algı pratiğine doğru yönlendirir (Hayles, 2017, s. 112). Böylece izleme eylemi, hem bilişsel hem de teknik olarak genişletilmiş bir deneyime evrilmektedir.

Bu yeni izleyici modeli, geleneksel temsil ilişkilerini sorgulayan bir estetik çerçeve içinde değerlendirilebilir. Yapay zekâ tarafından üretilen sahneler, gerçeklikle kurulan bağ üzerinden değil; olasılık, örüntü ve istatistiksel benzerlik üzerinden algılanır. İzleyicinin sahneye dair beklentileri yeniden tanımlanmaktadır. Örneğin, fiziksel dünyanın yasalarına birebir uymayan bir görüntü, yapay zekâ üretimi olduğunu

bilen izleyici için inandırıcılığını kaybetmeyebilir. Aksine, “yapay gerçeklik” estetiği giderek kendi görsel normlarını yaratır (Manovich, 2018, s. 37). Bu bağlamda izleyici, sinematik gerçekliği sorgulamak yerine, onun algoritmik üretim mantığını çözümlenmeye yönelir. Algı, artık sinemasal olan ile olmayan arasında değil; insan üretimi ile makine üretimi arasında kurulmaktadır.

Yapay zekâ üretimi görüntüler, aynı zamanda izleyiciyle kurulan duygusal bağın doğasını da dönüştürmektedir. Geleneksel sinemada duygusal yakınlık, oyuncu performansı ve anlatının dramatik yapısıyla sağlanırken, yapay zekâ temelli üretimlerde bu ilişki; ses tonu, mimik simülasyonu, kamera hareketi gibi parametrik unsurların senkronizasyonuna bağlı olarak kurulmaktadır. İzleyici, karakterin psikolojik derinliğinden çok, sahnenin yapay kompozisyonuyla etkilenir. Bu durum, temsil edilenin değil, temsil biçiminin duygusal tepkiyi belirlediği bir model yaratır. Braidotti'nin işaret ettiği gibi, bu yeni bağlamda özne, duygusallığını biyolojik değil, dijital ara yüzler üzerinden yeniden üretir. (Braidotti, 2013, s. 135).

SONUÇ

Yapay zekâ temelli hareketli görüntü üretimi, yalnızca teknolojik bir yenilik değil; aynı zamanda sinema sanatının ontolojik, estetik ve üretimsel temellerini sarsan köklü bir dönüşüm sürecidir. Kamera merkezli üretim paradigması, tarihsel olarak sinemanın gerçeklikle kurduğu ilişkinin mihenk taşı olmuşken, günümüzde bu ilişki giderek yazılı komutlarla çalışan algoritmalara devredilmektedir. Bu durum yalnızca estetik tercihleri değil, sinema düşüncesinin bütününe yeniden yapılandırmaktadır.

Sinema artık yalnızca kayıt yoluyla değil, sentez yoluyla da üretilebilen bir görsel sanat biçimidir. Temsilin doğasına ilişkin temel soruları beraberinde getirir: Kamera ile kaydedilmeyen bir görüntü ne ölçüde gerçektir? Algoritmaların belirlediği anlatılar, insan deneyimine ne kadar yakındır? Bu sorular, yalnızca estetik ve felsefi değil; aynı zamanda etik ve hukuki tartışmaları da zorunlu kılar. Yeni üretim biçiminde insan yaratıcılığı, yapay zekâ sistemleriyle bir ortaklık ilişkisine girer. Bu ilişki, insanın yerini alan bir makine tahayyülünden ziyade, insan sezgisinin algoritmik hesaplamayla birleştiği yaratıcı bir

hibritlik önerir. Böylece yapay zekâ, yaratıcı sürecin bir parçası olarak yalnızca teknik değil, aynı zamanda estetik kararların da belirleyicisi olur. Yapay zekâ, sinemayı yalnızca üretim açısından dönüştürmez; aynı zamanda sinemanın ne olduğunu yeniden düşündürür.

Çalışmada ele alınan örnek araçlar, yapay zekânın sinema üretimindeki uygulama çeşitliliğini ortaya koymuş; metinden videoya, statik görselden hareketli anlatıya, 3D simülasyondan duyuşsal performansa uzanan geniş bir yaratıcı yelpaze sunmuştur. Bu araçların her biri, geleneksel üretim biçimlerinin ötesinde yeni estetik biçimlerin, anlatı stratejilerinin ve deneyim modellerinin doğuşuna zemin hazırlamaktadır. Özellikle prompt tabanlı üretim sistemlerinin gelişimi, yönetmenin rolünü de yeniden tanımlar. Prompt yazımı, senaryo oluşturmanın bir uzantısı hâline gelirken; model seçimi görsel estetiği, zaman çizelgesi ise kurgu mantığını üstlenir. Bu durum “prompt director” (komut-temelli yönetmen) gibi yeni yaratıcı kimliklerin oluşmasına neden olur. Artık bir sahneye ışık yerleştirmek yerine, bir cümleyle atmosfer yaratmak mümkündür. Fiziksel olarak mümkün olmayan sahneler, gerçek zamanlı olarak üretilebilmekte; özellikle eğitim, reklam, sosyal medya ve dijital anlatılar gibi pek çok alanda yeni olanaklar yaratmaktadır.

Sonuç olarak, yapay zekâ sineması; ne insan üretiminin sonu ne de teknik determinizmin mutlak zaferidir. Aksine, insan ile makine, sezgi ile algoritma, duygu ile hesaplama arasında kurulan yeni bir ortaklığın başlangıç noktasındayız. Bu ortaklık, sinemayı yalnızca yeniden üretmekle kalmayacak; belki de onu ilk kez gerçekten düşünebilir hâle getirecektir.

Bu bağlamda çalışmanın temel savı, yapay zekânın kamera merkezli üretim rejimini yerinden ederek yeni bir görsel üretim paradigması kurduğu yönündedir. Sinema, yüzyılı aşkın süredir kameranın optik gerçekliği yakalama kapasitesi üzerine kuruluyken; bugün yapay zekâ, optik olmadan da hakikati estetik olarak temsil edebilme iddiasını ortaya koymaktadır. Masa başında, yalnızca metin girdisiyle sahici bir atmosfer, dramatik yapı ve anlatı bütünlüğü oluşturmak mümkün hâle gelmiş; bu sayede kamera artık tek seçenek olmaktan çıkmış, alternatif bir üretim süreci biçimi doğmuştur. Sinema sanatının en temel aracı

olan kameranın yerini, yazılı komutları işleyen algoritmik sistemler almaktadır. Bu durum, hem üretimin doğasını hem de sinema düşüncesinin kendisini yeniden değerlendirmeyi zorunlu kılmaktadır.

KAYNAKÇA

- Akyol, O. (2023). Deepfake. F. Aydoğan (Ed.), *Medyada Güncel Kavramlar içinde* (ss. 29–33). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Altunay, U. (2013). *Yeni ekran ve kaygan zemin: Mobilistik düşüncenin yeni medyadaki karşılığı*. Ankara: Ütopya.
- Aytekin, M. (2017). Televizyon ve etkileri. M. Aytekin (Ed.), *Yeni(lenen) Medya içinde* (ss. 28–44). İstanbul: KOCAV Yayınları.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacra and Simulation*. Semiotext(e).
- Bazin, A. (1967). *What is cinema?* (Vol. 1). University of California Press.
- Bazin, A. (1971). *What is cinema?* (Vol. 2). University of California Press.
- Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Polity Press.
- Couldry, N., & Mejjas, U. A. (2019). *The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism*. Stanford University Press.
- Çil, S. (2023). “Türkiye’de Deepfake Teknolojisi: Youtube’da En Çok İzlenen Türkçe Deepfake Videolar ve İzleyicileri Üzerine İnceleme”, *Uluslararası İletişim ve Sanat Dergisi*, 4(10): 173-195.
- Deleuze, G. (1985). *Cinema 2: The Time-Image*. University of Minnesota Press.
- Hayles, N. K. (2017). *Unthought: The power of the cognitive unconscious*. University of Chicago Press.
- Kahraman, S., & Öztürk, B. (2025). “Yeni Medya Estetiği ve Dijital Üretim Biçimleri.” *Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 24(1), 121–136.
- Kracauer, S. (1960). *Theory of film: The redemption of physical reality*. Oxford University Press.
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic.
- Manovich, L. (2019). *AI aesthetics*. Strelka Press.
- Pasquale, F. (2015). *The Black Box Society: The Secret Algorithms That Control Money and Information*. Harvard University Press.
- Tokdil, E. (2018). Yeni medya, temel bileşenleri ve sanatın değişen estetik dili. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (47), 167–182.
- Tokdil, B. (2018). “Simülasyon Kuramı ve Yeni Medyada Temsiliyet”. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 40, 165–178.
- DataFeedWatch.** *Best AI advertising examples.*
<https://www.datafeedwatch.com/blog/best-ai-advertising-examples>
- Decrypt.** (2025). *Lore Machine AI tool takes on film and television planning.*
<https://decrypt.co/208565/lore-machine-ai-tool-takes-on-film-and-television-planning>
- Generative AI Newsroom.** *Keeping track of AI use cases in the newsroom.*
<https://generative-ai-newsroom.com/keeping-track-of-ai-use-cases-in-the-newsroom-1811b8cb606f>
- McKinsey & Company.** (2024). *How AI could reinvent film and TV production.*
<https://www.mckinsey.com/capabilities/tech-and-ai/our-insights/tech-forward/how-ai-could-reinvent-film-and-tv-production>
- Media & Learning News.** (2021). *When AI took over my teaching videos, students enjoyed them less but learned the same.* <https://media-and-learning.eu/subject/artificial-intelligence/when-ai-took-over-my-teaching-videos-students-enjoyed-them-less-but-learned-the-same/>
- The Ankler.** (Yıl). *How a Netflix doc used AI: Winston.* **The Ankler.**
<https://theankler.com/p/how-a-netflix-doc-used-ai-winston>

- Unreal Engine.** *Words, camera, action: Creating an AI music video with Unreal Engine 5.* <https://www.unrealengine.com/en-US/spotlights/words-camera-action-creating-an-ai-music-video-with-unreal-engine-5>
- Upton-Clark, E.** (2025, June 13). *'Guys, the sea literally opened up': AI-generated Bible characters are taking over TikTok.* Fast Company. <https://www.fastcompany.com/91351684/ai-generated-bible-characters-are-taking-over-tiktok>
- VCU News.** (2025, July XX). *In creating an ad using AI for scenes — but not people — may retain consumer trust.* Virginia Commonwealth University News. <https://news.vcu.edu/article/2025/07/in-creating-an-ad-using-ai-for-scenes--but-not-people--may-retain-consumer-trust>
- VP-Land.** *How AI is replacing million-dollar historical reenactments in documentaries with Gennie.* <https://www.vp-land.com/p/how-ai-is-replacing-million-dollar-historical-reenactments-in-documentaries-with-gennie>

ALGORİTMİK VERİ GAZETECİLİĞİ VE YAPAY ZEKÂ UYGULAMALARI: GAZETECİLİKTE EPİSTEMİK VE TEKNOLOJİK DÖNÜŞÜM

Hülya SEMİZ TÜRKÖĞLU*

GİRİŞ

Dijital teknolojilerin hızlı gelişimi, gazetecilik pratiğinde hem epistemik hem de teknolojik dönüşümlere yol açmaktadır. Özellikle algoritmik veri gazeteciliği ve yapay zekâ (YZ) uygulamaları, haber üretim süreçlerinde bilgi toplama, analiz etme ve dağıtma biçimlerini köklü şekilde dönüştürmektedir (Coddington, 2015). Geleneksel gazetecilik, muhabirlerin sahadan elde ettiği bilgilere ve gözlemlere dayanırken; algoritmik gazetecilik, büyük veri (big data) ve otomatikleştirilmiş analiz yöntemleri aracılığıyla haber üretimini hem hızlandırmakta hem de çeşitlendirmektedir (Diakopoulos, 2019).

Bu dönüşüm, gazetecilik epistemolojisinde de önemli bir değişimi beraberinde getirmektedir. Artık bilgi sadece insan gözlemi ve deneyimine dayanmamakta, veri kaynaklarının algoritmalar aracılığıyla işlenmesi ve anlamlandırılmasıyla ortaya çıkmaktadır. Böylece haber üretimi süreçleri, daha karmaşık ve çok katmanlı bir veri ekosistemine bağlı hale gelmektedir. Yapay zekâ ve algoritmalar, haberin hangi içeriklerinin önceliklendirileceğini, hangi hedef kitleye ulaşacağını ve hangi biçimde sunulacağını belirleyerek editoryal karar mekanizmalarını yeniden şekillendirmektedir.

Aynı zamanda bu dönüşüm, gazetecilikte etik ve normatif tartışmaları da derinleştirmektedir. Veri güvenliği, algoritmik şeffaflık, hesap verebilirlik ve kişiselleştirilmiş haber akışları gibi konular, gazetecilik mesleğinin temel ilkelerinin yeniden gözden geçirilmesini gerekli kılmaktadır. Dolayısıyla dijital ve algoritmik gazetecilik, sadece

* Doç. Dr., İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, İstanbul, hulyasemiz@istanbul.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-7177-1959

üretim süreçlerini değiştirmekle kalmayıp, gazetecilik pratiğinin epistemik temelleri ve etik çerçevelerini de yeniden tanımlamaktadır.

Gazetecilik pratiğinde epistemik, metodolojik ve teknolojik dönüşümlere yol açmaktadır. Bu bağlamda, algoritmik veri gazeteciliği ve yapay zekâ (YZ) uygulamaları, medya üretim süreçlerine entegrasyonu ile öne çıkmakta ve haber üretiminde bilgi toplama, analiz etme, görselleştirme ve dağıtım süreçlerini yeniden şekillendirmektedir (Coddington, 2015; Borges-Rey, 2020). Yapay zekâ teknolojileri, veri madenciliği, doğal dil işleme ve makine öğrenimi gibi yöntemler aracılığıyla, haberlerin doğruluk, içerik analizi ve trend öngörüsü açısından değerlendirilmesine imkân tanımakta ve gazeteciliğin epistemik işlevlerini, yani bilgi doğrulama, anlamlandırma ve kamuya sunma süreçlerini yeniden tanımlamaktadır (Carlson, 2018).

Algoritmik veri gazeteciliği, büyük ve heterojen veri kümelerinin otomatik olarak işlenmesini, analiz edilmesini ve görselleştirilmesini mümkün kılmakta; haber üretiminde hızlı, ölçeklenebilir ve veri odaklı bir yaklaşım sunmaktadır (Parasie & Dagiral, 2013). Bu durum, yalnızca içerik üretim süreçlerini hızlandırmakla kalmayıp, gazetecilerin veri kaynaklarını yorumlama biçimlerini, doğruluk ve nesnellik iddialarını ve editoryal karar mekanizmalarını yeniden şekillendirmektedir. Özellikle kamu yayıncıları ve bağımsız medya kuruluşları, algoritmik veri gazeteciliğini, geleneksel haber değerlerinden bağımsız olarak, izleyiciye özgün ve etkileşimli bilgi biçimleri sunmak için kullanmaktadır (Borges-Rey, 2020; Desai vd., 2021).

Bu teknolojik dönüşüm aynı zamanda gazeteciliğin epistemik yapısını da derinden etkilemektedir. Algoritmik veri gazeteciliği ve yapay zekâ uygulamaları, doğruluk iddialarının gerekçelendirilmesi, şeffaflık ve hesap verebilirlik ilkelerinin uygulanması ve kamuya bilgi sunumunun yeniden tasarlanması açısından yeni epistemik çerçeveler yaratmaktadır (Lewis & Waters, 2018; Karlsson, 2010). Şeffaflık yalnızca veri kaynaklarının açıklanmasını değil, aynı zamanda veri toplama, analiz ve görselleştirme süreçlerinin izleyici tarafından anlaşılır hâle getirilmesini de içermektedir. Bu durum, gazeteciliğin

demokratik işlevini pekiştirerek, kamuoyunun bilgiye erişimini ve eleştirel değerlendirme yeteneğini güçlendirmektedir (Ekström vd., 2022).

Algoritmik veri gazeteciliği ve yapay zekâ uygulamalarının yarattığı bu dönüşüm, habercilik etiği ve mesleki uygulamalar açısından da yeni sorumluluk alanları ortaya çıkarmaktadır. Otomatik sistemlerin şeffaflığı, algoritmik tarafsızlık ve yapay zekânın etik kullanımı, çağdaş gazeteciliğin temel tartışma konularını oluşturmaktadır (Napoli, 2014). Bununla birlikte, veri gazeteciliği ve yapay zekâ tabanlı haber üretimi, epistemik yetkinlik gereksinimlerini de artırmakta; gazetecilerin hem teknolojik araçları etkin biçimde kullanabilme hem de veri ve algoritmaların doğruluk, güvenilirlik ve etik boyutlarını eleştirel biçimde değerlendirebilme kapasitesine sahip olmalarını zorunlu kılmaktadır.

Bu çalışma, algoritmik veri gazeteciliği ve yapay zekâ uygulamalarının gazetecilik pratiğine etkilerini epistemik, etik ve teknolojik perspektifler üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır. Özellikle kamu yayıncılığı bağlamında, veri gazeteciliği ve YZ uygulamalarının bilgi üretimi ve dağıtım süreçlerinde yarattığı dönüşümlerin, gazetecilik mesleğinin normatif ve metodolojik temellerini nasıl yeniden şekillendirdiği ele alınacaktır. Bu çerçevede çalışma, algoritmik ve yapay zekâ destekli gazetecilik pratiklerinin epistemolojik temellerini, mesleki beceri gereksinimlerini ve teknolojik uygulama alanlarını bütüncül bir perspektifle değerlendirmektedir.

Veri Gazeteciliği: Epistemik ve Kurumsal Yenilikler

Veri gazeteciliği, dijital teknolojilerin, büyük veri analizlerinin ve etkileşimli görselleştirme araçlarının yaygınlaşmasıyla birlikte gazetecilik pratiğinde hem epistemik hem de kurumsal dönüşümleri tetikleyen bir alan olarak öne çıkmaktadır. Epistemik açıdan veri gazeteciliği, bilgi üretim süreçlerini yeniden tanımlamakta; veri toplama, analiz, doğrulama ve görselleştirme adımlarının sistematik ve metodolojik biçimde yürütülmesini gerektirmektedir. Bu süreçler, haberin doğruluğu, güvenilirliği ve şeffaflığı açısından yeni standartlar belirlemekte, izleyicilerin bilgiye erişimini ve eleştirel değerlendirme

kapasitesini güçlendirmektedir (Borges-Rey, 2016; Parasic, 2015; Karlsson, 2010).

Kurumsal boyutta veri gazeteciliği, medya organizasyonlarında iş akışlarını ve rol dağılımlarını yeniden şekillendirmektedir. Geleneksel muhabirlik odaklı yapının ötesinde, veri gazetecileri teknik, analitik ve görselleştirme becerileriyle projelerin planlanmasında ve yürütülmesinde merkezi bir konuma sahiptir. Bu durum, medya kurumlarının stratejik karar alma süreçlerinde veri odaklı yaklaşımları güçlendirmekte ve bilgi üretiminde disiplinler arası iş birliklerini zorunlu kılmaktadır (Fink & Anderson, 2015; Kim & Kim, 2018; Beiler, Irmer & Breda, 2020).

Kamu yayıncılığı bağlamında veri gazeteciliği, yalnızca bilgi aktarımı ile sınırlı kalmayıp, izleyicilerin veriyle etkileşim kurmasına, farklı senaryoları analiz etmesine ve veriyi kendi bağlamlarında anlamlandırmasına olanak tanımaktadır. Bu yaklaşım, gazeteciliğin demokratik işlevini güçlendirirken, medya içeriklerinin çeşitlenmesini ve izleyici katılımının artmasını sağlamaktadır (Borges-Rey, 2020; Desai vd., 2021).

Veri gazeteciliği hem epistemik hem de kurumsal düzeyde yenilikler sunmakta; bilgi üretim süreçlerinde şeffaflık, doğruluk ve hesap verebilirlik ilkelerinin uygulanmasını zorunlu kılmakta ve medya organizasyonlarının yapısını ve işleyişini dönüştürmektedir. Bu bağlamda, veri gazeteciliği modern gazetecilik pratiğinin temel taşlarından biri olarak değerlendirilebilir ve hem akademik çalışmalar hem de uygulama alanları için merkezi bir odak noktası oluşturmaktadır.

Veri gazeteciliği, dijital teknolojiler, büyük veri analizleri ve etkileşimli görselleştirme araçlarının yaygınlaşmasıyla gazetecilik pratiğinde epistemik ve kurumsal dönüşümler yaratmaktadır. Veri gazetecilerinin sahip olması gereken beceriler, teknik, analitik ve görselleştirme yeterliliklerinden web geliştirme ve programlamaya kadar geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır (Engebretsen, Kennedy, & Weber, 2019; De-Lima-Santos et al., 2021). Bu profesyoneller, örgüt içi iş birlikleri ve disiplinler arası projeler aracılığıyla teknik sınırlamaları aşmakta ve sosyal olarak yapılandırılmış veri

topluluklarının oluşmasına katkı sağlamaktadır (De-Lima-Santos & Mesquita, 2021). Demografik açıdan veri gazetecileri genellikle genç ve büyük şehirlerde çalışan profesyonellerdir; cinsiyet dağılımı coğrafi farklılıklar göstermekte, Latin Amerika’da kadınlar öne çıkarken, Afrika’nın bazı bölgelerinde erkekler daha baskındır (Arias-Robles & Carvajal, 2022; Gondwe & White, 2021). Bu çeşitlilik, mesleki katılımın yalnızca teknik becerilerle değil, toplumsal ve kurumsal faktörlerle de şekillendiğini göstermektedir.

Veri gazeteciliği epistemik açıdan, bilgi üretimi, doğruluk ve şeffaflık boyutlarında yenilikler sunmaktadır. Bilgi üretimi, veri kaynaklarının seçimi, analizi, görselleştirilmesi ve bağlamsal olarak yorumlanmasını kapsar; izleyicilerin bilgiyi kendi deneyimleri çerçevesinde anlamlandırmasını sağlar (Borges-Rey, 2016; Parasie, 2015). Doğruluk, metodolojik titizlik, veri kaynaklarının güvenilirliği ve hatasız sunumu garanti altına alırken, şeffaflık izleyicilerin veri toplama, analiz ve görselleştirme süreçlerini anlayabilmesini mümkün kılar (Karlsson, 2010; Parasie, 2015).

Kamu yayıncılığı bağlamında veri gazeteciliği, izleyicinin veriyi aktif olarak yorumlamasına, farklı senaryoları keşfetmesine ve etkileşimde bulunmasına olanak tanıyan bir epistemik süreç sunmaktadır. Bu yönüyle veri gazeteciliği, klasik haber değerlerinden ve doğruluk anlayışından farklı perspektifler sunarak medya içeriklerinin çeşitlenmesini ve demokratik denetimi desteklemektedir. Dolayısıyla veri gazeteciliği, yalnızca teknik bir yenilik değil, gazeteciliğin epistemik temellerini yeniden şekillendiren merkezi bir uygulama alanı olarak değerlendirilmektedir.

Yapay Zekâ Uygulamaları ve Haber Üretimi

Yapay zekâ, gazetecilikte otomatik haber yazımı, kişiselleştirilmiş içerik önerileri, sahte haber tespiti ve sosyal medya analizleri gibi çeşitli uygulama alanlarına sahiptir (Graefe, 2016). Doğal dil işleme (NLP) algoritmaları büyük metin yığınlarını analiz ederek temaları ve eğilimleri belirlerken; makine öğrenimi modelleri kullanıcı davranışlarına göre içeriklerin kişiselleştirilmesini mümkün kılmaktadır. Bu teknolojiler, haber üretiminde hız ve ölçek avantajı sağlasa da yanlış bilgi üretimi, önyargılı çıktılar ve şeffaf olmayan

algoritmik mekanizmalar nedeniyle önemli epistemik sorumlulukları da beraberinde getirmektedir (Posetti & Bontcheva, 2020).

Yapay zekâ, en genel anlamıyla bilgisayar sistemlerinin insan zekâsı gerektiren görevleri yerine getirme kapasitesine ilişkin fikir, teknoloji ve teknikleri kapsayan bir şemsiye kavramdır (Brennen ve Nielsen, 2018). Bu alan; makine öğrenimi, derin öğrenme, uzman sistemler, doğal dil işleme ve robotik teknolojiler gibi çok sayıda alt disiplini içerir (Chan-Olmsted, 2019). Disiplinler arası yapısı ve farklı araştırma odakları nedeniyle yapay zekâyâ ilişkin sınıflandırmalar arasında tutarlılık bulunmamakta; bazı çalışmalar optimizasyonu temel bir alt alan olarak ele alırken, bazıları derin öğrenmeyi makine öğreniminden ayrı değerlendirmektedir (De-Lima-Santos & Ceron, 2022).

Gazetecilik bağlamında yapay zekâ, yalnızca arama motorlarının sıralama mekanizmalarını belirleyen algoritmalarından ibaret olmayıp; makine öğrenimi, doğal dil işleme, tahmine dayalı analitik ve derin öğrenme temelli otomatik içerik üretim modelleri gibi geniş bir teknolojik ekosistemi ifade etmektedir (Beckett, 2019). Dijitalleşme ile birlikte gazetecilik alanında yapay zekâ temelli araçların giderek yaygınlaşması, haber üretim ve dağıtım süreçlerinin niteliğini yeniden tanımlayan yeni bir iletişim ortamı ortaya çıkarmıştır. Bu dönüşüm bağlamında, Lewis ve Guzman'ın (2020) ortaya koyduğu “iletişimsel yapay zekâ” kavramı, yapay zekânın yalnızca teknik bir araç olmanın ötesine geçerek insan-makine etkileşimine doğrudan aracılık eden bir iletişim aktörü hâline geldiğini vurgular.

Bu çerçevede otomatik haber yazım sistemleri, sohbet robotları, sesli asistanlar, sosyal robotlar ve kullanıcılarla etkileşime girerek içerik akışını yönlendiren diğer yapay zekâ tabanlı uygulamalar, gazetecilik pratikleri üzerinde belirgin etkiler üretmektedir. Söz konusu teknolojiler, haber odalarındaki iş akışlarının yeniden yapılandırılmasından kişiselleştirilmiş haber öneri sistemlerinin geliştirilmesine kadar uzanan geniş bir yelpazede hem üretim süreçlerini dönüştürmekte hem de gazetecilik mesleğinin normatif, epistemik ve etik temellerine ilişkin yeni tartışmalar doğurmaktadır. Bu bağlamda iletişimsel yapay zekâ, gazeteciliğin kurumsal yapıları, profesyonel rolleri ve kamusal sorumluluk alanları üzerinde yapısal

sonuçlar doğuran bir dönüşüm dinamiği olarak değerlendirilmektedir. Yapay zekânın haber üretimine entegrasyonu büyük ölçüde makine öğrenimi, bilgisayarla görü ve optimizasyon uygulamalarına dayanmaktadır. NLP ve doğal dil üretimi (NLG) alanlarında yaşanan son gelişmeler—özellikle ChatGPT gibi çok dilliliği destekleyen büyük dil modellerinin ortaya çıkışı—haber üretiminde otomasyonun hızla yaygınlaşmasına katkı sağlamıştır. Bu modeller; haber özetleri oluşturma, büyük veri setlerini analiz etme, sahte haber tespiti yapma ve hızlı içerik üretme gibi görevlerde aktif biçimde kullanılmaktadır (Pavlik, 2023).

Gazeteciliğin 1980'lerden itibaren dijitalleşme, medya sahiplik yapısındaki yeniden yapılanma ve ekonomik baskılar doğrultusunda köklü bir dönüşüm geçirmesi, yapay zekâ uygulamalarının bu alanı biçimlendiren temel teknolojilerden biri hâline gelmesine uygun bir zemin yaratmıştır. Dijitalleşme sürecinin hızlanmasıyla birlikte haber üretimi giderek daha fazla veri temelli, algoritmik olarak yönlendirilen ve metrik odaklı bir pratik niteliği kazanmış; bu durum hem gazetecilik iş akışlarını yeniden tanımlamış hem de içerik üretiminin epistemolojik temellerini dönüştürmüştür.

Loosen'in (2018) ortaya koyduğu üzere, bu dönüşüm yalnızca dijital araçların kullanıma girmesiyle sınırlı kalmamış; aynı zamanda veri gazeteciliği, otomatikleştirilmiş habercilik, algoritmik haber seçimi ve kullanıcı odaklı kişiselleştirilmiş içerik sistemleri gibi yeni gazetecilik türlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Böylelikle gazetecilik, geleneksel olarak insan merkezli bir üretim pratiğinden, teknolojik altyapıların belirleyiciliğinin giderek arttığı hibrit bir modele evrilmiştir.

Bu bağlamda yapay zekâ, yalnızca haber üretimini hızlandıran veya kolaylaştıran bir araç değil; aynı zamanda haberin nasıl üretildiğini, dağıtıldığını ve tüketildiğini yapısal olarak etkileyen bir dönüşüm aktörü olarak değerlendirilmektedir. Dijitalleşmenin getirdiği bu paradigmatik değişim, gazetecilik mesleğinin normatif ilkeleri, profesyonel rolleri ve kurumsal yapılanmaları üzerinde derin etkiler yaratmış ve alanın epistemik sınırlarının yeniden tartışılmasını kaçınılmaz kılmıştır.

Bu bağlamda, verileşme sürecinin gazetecilik pratiğini dört temel biçimde yeniden yapılandırdığı ifade edilmektedir: veri gazeteciliği, algoritmik gazetecilik, otomatik gazetecilik ve metrik/ölçüm odaklı gazetecilik (Loosen vd., 2022). Veri gazeteciliği, kamusal ya da kurumsal veri setlerinin haber üretiminde analitik yöntemlerle kullanılmasına dayanırken; algoritmik gazetecilik, dijital platformların içerik seçme, sıralama ve görünürlük belirleme süreçlerinde kullandığı algoritmaların editoryal pratikler üzerindeki etkisini vurgular. Otomatik gazetecilik, yazılım ve doğal dil üretim sistemleri aracılığıyla içeriklerin insan müdahalesi olmaksızın oluşturulmasına işaret eder. Metrik odaklı gazetecilik ise kullanıcıların dijital etkileşimlerinden (tıklanma, beğeni, izlenme süresi vb.) elde edilen geri bildirimlerin haber değerine, içerik türlerine ve yayın stratejilerine yön vermesiyle karakterize edilmektedir (Gillespie, 2014; Tandoc & Thomas, 2015). Bu dört yaklaşım, dijitalleşmenin gazeteciliğin epistemolojik temellerini, iş yapış biçimlerini ve haber üretim mantığını köklü biçimde yeniden tanımladığını göstermektedir.

Epistemik ve Etik Boyutlar: Algoritmik Veri Gazeteciliği ve Yapay Zekâ

Dijitalleşmenin hız kazanmasıyla birlikte haber üretim süreçleri giderek daha fazla algoritmalara, veri odaklı analizlere ve yapay zekâ tabanlı uygulamalara dayanır hâle gelmiştir. Bu dönüşüm, gazeteciliğin epistemik yapısını—bilginin üretilmesi, doğrulanması ve dolaşıma sokulması süreçlerini—temelden etkilemektedir. Veri gazeteciliği büyük veri setlerinden anlam çıkararak alternatif bir bilgi üretim biçimi sunarken; algoritmik sistemler haber seçimi, içerik önerisi, doğruluk kontrolü ve kişiselleştirilmiş haber akışı gibi kritik süreçlerde görünmez bir aktör hâline gelmektedir. Bununla birlikte yapay zekâ temelli uygulamaların habercilik pratiklerine entegrasyonu yalnızca bilgi üretim biçimlerini dönüştürmekle kalmayıp, aynı zamanda önemli etik tartışmaları da gündeme getirmektedir. Algoritmaların şeffaf olmaması, önyargılı veri setleri, otomatik içerik üretimindeki olası hatalar ve kullanıcı mahremiyetine yönelik riskler bu tartışmaların merkezinde yer almakta; bu nedenle gazeteciler, algoritmaların karar alma süreçlerini anlamak, veri temelli önyargıları tespit etmek ve etik

çerçevede hareket etmek gibi yeni bir epistemik sorumluluk üstlenmektedir.

Algoritmalar temel olarak belirli bir sonuca ulaşmak için tasarlanan işlem dizileridir; dolayısıyla yapay zekâdan çok önce de mevcuttular. Ancak makine öğrenimi ve derin öğrenme tekniklerinin gelişmesiyle algoritmalar, teknik bir unsur olmaktan çıkarak toplumsal yaşamın her alanını şekillendiren tekno-sosyolojik bileşenlere dönüşmüştür. Veri hacminin hızla arttığı günümüzde algoritmalar, bu verileri işleyerek anlamlandırmakta ve böylece bilgi tüketim biçimlerini, toplumsal etkileşimleri ve gerçeklik algılarını yeniden inşa etmektedir. Bu süreçte algoritmaların yalnızca verimlilik sağladığı değil; aynı zamanda önyargılar üretebildiği, mevcut toplumsal eşitsizlikleri pekiştirebildiği, yankı odalarını güçlendirdiği ve farklı görüşlere erişimi sınırlayabildiği de literatürde sıklıkla vurgulanmaktadır (Gillespie, 2014; Jagadish, 2016). Mittelstadt ve diğerleri (2016) algoritmaların sonuçsuz ya da anlaşılabilir bulgular üretme, yanlış yönlendirilmiş sonuçlara yol açma, haksız çıktılar oluşturma, toplumsal yapılar üzerinde dönüştürücü etkiler yaratma ve verinin izlenebilirliği nedeniyle mahremiyet ihlallerine zemin hazırlama gibi altı temel etik sorun doğurduğunu belirtmektedir.

Algoritmalar, modern bilgi ekonomisinin hemen her alanında olduğu gibi gazetecilikte de hızla belirleyici hale gelmiştir. Enformasyon akışını düzenleme, büyük veri kütlelerini yönetme ve kişiselleştirilmiş içerik sunma kapasitesi nedeniyle övgüyle karşılanan bu teknolojiler, aynı zamanda haber üretim ve dağıtım süreçlerine ilişkin yeni etik ve epistemik soruları gündeme getirmektedir (Gillespie, 2014). Bu nedenle araştırmacılar, algoritmik yanlılık ve belirsiz karar mekanizmalarının görünmezliğine karşı “algoritmik hesap verebilirlik” çağrılarını yoğunlaştırmaktadır (Diakopoulos, 2019).

Algoritmaların haberin oluşturulma, sınıflandırılma ve görünür kılınma süreçlerindeki artan etkisi, dijital gazetecilikte verimlilik sunarken aynı zamanda sosyoteknik koşullar bağlamında önemli etik tartışmalar doğurmaktadır. Otomasyonun yalnızca iş gücü dönüşümüyle sınırlı kalmayıp haber doğruluğu, veri kaynağı, karar

süreçleri ve editoryal kontrole ilişkin yeni sorumluluk alanları yaratması, gazetecilikte nesnellik ve tarafsızlık ilkelerinin kapsamını önemli ölçüde genişletmiştir. Bu durum, yalnızca üretim süreçlerini değil, aynı zamanda medya kuruluşlarının kurumsal hesap verebilirlik anlayışını da yeniden tanımlamaktadır. Dolayısıyla veri depolama araçları, veri işleme pratikleri, algoritmik karar mekanizmaları ve haberi üreten yapay zekâ sistemlerinin tasarımına yönelik etik değerlendirmeler, çağdaş gazetecilik çalışmalarının merkezinde konumlanmakta ve dijital haberciliğin normatif çerçevesinin yeniden şekillenmesine katkı sunmaktadır (Tuñéz-Lopez vd., 2019).

Etik sorunların tespiti ve sınırlarının belirlenmesi güçtür; zira gazetecilik etiği toplum bilimleri temelli normatif çerçevelerle, siberetik ve bilgisayar bilimi kökenli teknik tartışmaların kesişiminde konumlanmaktadır. Bu çok katmanlı yapı, hem haber üretim süreçlerinde kullanılan algoritmaların sosyoteknik doğasını hem de teknolojik sistemlere gömülü değerlerin görünmezliğini dikkate almayı gerektirmektedir. Enformasyon etiği, internet etiği, robot etiği, makine etiği ve bilgisayar etiği gibi alt alanların kesişerek geniş bir teorik tartışma alanı oluşturması, algoritmik gazeteciliğin etik değerlendirmesinin yalnızca mesleki normlarla değil, aynı zamanda teknolojik tasarım ilkeleri ve dijital yönetim mekanizmalarıyla birlikte ele alınmasını zorunlu kılmaktadır (Dörr ve Hollnbuchner, 2016). Gazetecilikte algoritmalarından kaynaklanan temel etik sorunlar çeşitli düzeylerde ortaya çıkmaktadır:

- Veri doğruluğu ve kaynağı (Bradshaw, 2014),
- Algoritmik otorite ve nesnellik (Carlson, 2014; Gillespie, 2014),
- Şeffaflık eksikliği (McBride ve Rosenstiel, 2014),
- Verilerin kötüye kullanımı ve koda gömülü değerler (Zion ve Craig, 2014),
- Hesap verebilirlik mekanizmalarının yetersizliği (Diakopoulos, 2019).

Bunlara ek olarak, geleneksel gazeteciliğin nesnellik, çıkar çatışması, doğru ve güvenilir bilgi aktarımı, mahremiyetin korunması ile telif haklarına riayet gibi köklü etik sorunları da algoritmik haber üretimi bağlamında yeniden ve daha karmaşık bir biçimde tartışmaya açılmaktadır. Zira bu etik ilkelere ilişkin sorumluluk, artık yalnızca gazetecilerin bireysel mesleki pratikleriyle sınırlı kalmayıp, haberin üretim, seçilme, sıralanma ve dolaşıma girme süreçlerinde belirleyici hale gelen algoritmik sistemlerin tasarımcıları, platform sağlayıcıları ve veri işleme mekanizmalarını da kapsayan çok aktörlü bir yapıya yayılmaktadır (Dörr ve Hollnbuchner, 2016).

Geleceğe ilişkin öngörüler, yalnızca sosyal medya platformlarının değil, haber toplayıcı uygulamaların da genişleyen etik sorumluluklar nedeniyle daha sıkı editoryal gözetim ve hesap verebilirlik mekanizmaları altında olması gerektiğine işaret etmektedir (Newman vd., 2019). Bu bağlamda tartışmanın temel eksenini, içerik sıralaması, önemlendirme ve haber üretim süreçlerinin hangi ölçüde algoritmaların kontrolüne bırakılacağı ile bu kontrolün demokratik iletişim düzeni, kamusal alanın bütünlüğü ve bilgi çoğulculuğu açısından ne tür sonuçlar doğuracağı sorularında yoğunlaşmaktadır. Algoritmik sistemlerin şeffaflık düzeyi, önyargı üretme potansiyeli ve kullanıcı davranışlarını yönlendirme kapasitesi düşünüldüğünde, düzenleyici çerçevenin kapsamı ve editoryal müdahale sınırları, dijital gazeteciliğin geleceğini belirleyen kritik unsurlar hâline gelmektedir.

Gazetecilikte algoritmalarla ilgili en temel etik gereklilik, veri güvenilirliğinin eksiksiz biçimde sağlanmasıdır. Yanlış, eksik, bağlamından koparılmış veya manipülatif veriler üzerine inşa edilen haber içerikleri, özellikle finans, sağlık ve kamu yönetimi gibi yüksek hassasiyet gerektiren alanlarda ciddi etik ve toplumsal sonuçlar doğurabilmektedir. Bununla birlikte kişisel verilerin korunması, veri sahipliği, veriye erişim hakkı ve verinin ticari çıkarlar doğrultusunda yeniden işlenmesi gibi meseleler, dijital haberciliğin normatif çerçevesini zorlayan diğer önemli sorunsallar arasında yer almaktadır.

Bu etik gerilim alanlarına ek olarak, algoritmalar tarafından oluşturulan kişiselleştirilmiş haber akışları; kullanıcıların hangi verilerinin işlendiğine dair yeterli farkındalığa sahip olmaması, haber

tüketiminin şeffaflığının azalması ve algoritmik tercihler nedeniyle filtre balonlarının giderek güçlenmesi gibi yeni riskler üretmektedir. Bu durum, hem bilgi ekosisteminin çeşitliliğini daraltmakta hem de politik kutuplaşmanın daha derin ve kalıcı hâle gelmesine zemin hazırlamaktadır. Dolayısıyla algoritmaların gazetecilikte kullanımına ilişkin etik sorunlar, yalnızca haberin üretim sürecini değil, dağıtım, erişim, görünürlük ve hatta haberin toplumsal etkisine kadar uzanan çok katmanlı bir yapıda kendini göstermektedir. Sonuç olarak, algoritmik sistemlerin gazetecilik pratiklerine entegrasyonu, doğruluk, şeffaflık, hesap verebilirlik ve toplumsal sorumluluk gibi temel gazetecilik ilkelerinin yeniden yorumlanmasını zorunlu kılmaktadır. Bu bağlamda medya kuruluşlarının hem veriye dayalı karar mekanizmalarını hem de haber üretiminde kullanılan algoritmaların çalışma mantığını açık ve denetlenebilir kılacak etik standartlar geliştirmesi, sürdürülebilir ve güvenilir bir dijital haber ekosistemi için kritik önem taşımaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Algoritmik veri gazeteciliği ve yapay zekâ uygulamaları, gazetecilikte epistemik ve teknolojik dönüşümü önemli ölçüde hızlandırmaktadır. Bu süreç, haber üretimini daha hızlı ve veri odaklı hâle getirirken, etik ve epistemik sorumlulukların yeniden ele alınmasını zorunlu kılmaktadır. Gazetecilik artık yalnızca haber üretimi değil, aynı zamanda bilgi doğrulama ve analiz yetkinliklerinin entegre edildiği çok boyutlu bir meslek hâline gelmiştir. Gelecekte, algoritmalar ve yapay zekâ uygulamalarının yaygınlaşması, mesleki standartların, etik ilkelerin ve epistemik sorumlulukların kapsamlı biçimde yeniden şekillenmesini gerektirecektir. Bu çalışma, algoritmik veri gazeteciliği ve yapay zekâ uygulamalarının gazetecilik pratiği üzerindeki epistemik, etik ve teknolojik etkilerini bütüncül bir perspektifle incelemiştir. Analizler, dijital teknolojilerin ve büyük veri temelli üretim süreçlerinin yalnızca haber içerik ve biçimini dönüştürmekle kalmayıp, gazeteciliğin epistemik işlevlerini—bilgi üretimi, doğrulama, anlamlandırma ve kamuya sunma süreçlerini—temelden yeniden şekillendirdiğini ortaya koymaktadır. Algoritmalar ve yapay zekâ, haber üretiminde görünmez aktörler olarak işlev görmekte, editoryal karar mekanizmalarını yeniden tanımlamakta ve

geleneksel insan-merkezli habercilik pratiklerini dönüştürmektedir (Diakopoulos, 2019; Carlson, 2018).

Epistemik boyutta, algoritmik veri gazeteciliği bilgi üretim süreçlerini hızlandırmak, çeşitlendirmek ve ölçeklenebilir hâle getirmekle birlikte, gazetecilerin yeni yetkinlikler kazanmasını zorunlu kılmaktadır. Veri ve algoritmaların doğruluk, güvenilirlik ve etik boyutlarını eleştirel biçimde değerlendirebilme kapasitesi, çağdaş gazetecilikte temel bir epistemik gereklilik hâline gelmiştir. Algoritmalar, sadece bilgi işleme araçları olarak değil, aynı zamanda toplumsal bilgi ekosisteminin yapılandırıcıları olarak ortaya çıkmakta ve haberin hangi içeriklerinin görünür olacağını belirleyerek kamuoyunun bilgiye erişim yollarını şekillendirmektedir (Gillespie, 2014; Mittelstadt vd., 2016).

Etik boyutta ise algoritmik sistemlerin şeffaflık eksikliği, önyargılı veri setleri ve otomatik içerik üretimindeki potansiyel hatalar, gazeteciliğin temel etik ilkeleri ile doğrudan ilişkilidir. Veri doğruluğu, editoryal tarafsızlık, kullanıcı mahremiyeti ve algoritmik hesap verebilirlik, çağdaş gazetecilikte kritik tartışma alanları olarak öne çıkmaktadır (Diakopoulos, 2019; Dörr & Hollnbuchner, 2016). Bu bağlamda, gazetecilik etiği yalnızca bireysel mesleki pratiklerle sınırlı kalmayıp, algoritma tasarımcıları, platform sağlayıcıları ve veri işleme süreçlerini kapsayan çok aktörlü bir sorumluluk çerçevesine taşınmıştır.

Kurumsal düzeyde, algoritmik ve yapay zekâ temelli uygulamalar medya organizasyonlarının iş akışlarını ve rol dağılımlarını yeniden yapılandırmakta; veri gazetecileri, teknik, analitik ve görselleştirme becerileriyle projelerde merkezi bir konum elde etmektedir (Fink & Anderson, 2015; Beiler, Irmer & Breda, 2020). Bu durum, yalnızca üretim süreçlerini optimize etmekle kalmayıp, editoryal kararların veri odaklı ve şeffaf bir biçimde yürütülmesini de zorunlu kılmaktadır. Kamu yayıncılığı bağlamında ise izleyici, veriyi aktif olarak yorumlayan ve farklı senaryoları analiz edebilen bir aktör hâline gelmekte; böylece gazeteciliğin demokratik işlevi güçlenmektedir (Borges-Rey, 2020; Desai vd., 2021).

Algoritmik veri gazeteciliği ve YZ uygulamalarının ortaya çıkardığı dönüşüm, gazeteciliğin epistemik ve etik sınırlarını yeniden tartışmaya açmaktadır. Algoritmaların haberin üretim, dağıtım ve görünür kılınma süreçlerindeki artan etkisi, bilgi ekosisteminde hem fırsatlar hem de riskler yaratmaktadır. Fırsatlar arasında hızlı bilgi üretimi, veri temelli içerik çeşitliliği ve izleyici etkileşiminin artması yer alırken; riskler önyargılı algoritmik çıktılar, filtre balonları, şeffaf olmayan içerik sıralamaları ve mahremiyet ihlallerini kapsamaktadır (Gillespie, 2014; Jagadish, 2016). Bu durum, epistemik güvenilirlik ve etik sorumluluk açısından yeni mekanizmaların geliştirilmesini gerekli kılmaktadır.

Kurumsal olarak, medya organizasyonlarının algoritmik uygulamaları denetleyebilecek kapasiteye sahip olması, şeffaflık ve hesap verebilirlik kültürünü güçlendirmesi gerekmektedir. İzleyici katılımını teşvik eden etkileşimli haber formatları, demokratik bilgi üretimi ve çoğulculuk açısından önemli bir potansiyel sunmaktadır. Bununla birlikte, algoritmaların toplumsal eşitsizlikleri pekiştirme veya belirli içerik türlerini görünür kılma biçimlerinin denetlenmesi, medya düzenlemeleri ve etik standartlar açısından kritik bir gereklilik olarak öne çıkmaktadır.

Öneriler:

Algoritmik Şeffaflık ve Hesap Verebilirlik: Medya kuruluşları, algoritmik haber üretimi ve içerik sıralama süreçlerini şeffaf biçimde raporlamalı ve bağımsız denetim mekanizmaları geliştirmelidir.

Etik ve Mesleki Eğitim: Gazetecilik eğitimi, veri okuryazarlığı, yapay zekâ sistemlerinin etik kullanımı ve algoritmik önyargı analizi gibi alanları kapsayacak şekilde güncellenmelidir.

Disiplinler Arası İş Birliği: Teknoloji uzmanları, gazeteciler ve etik uzmanları arasında sürekli iş birlikleri teşvik edilerek, haber üretiminde algoritmik ve etik standartların entegrasyonu sağlanmalıdır.

Kamu Katılımının Artırılması: İzleyicilerin veriye erişimini ve etkileşimini güçlendiren interaktif araçlar geliştirilerek, demokratik bilgi üretimi ve eleştirel okuma kapasitesi desteklenmelidir.

Politika ve Düzenleyici Çerçeveler: Algoritmaların haber üretim ve dağıtım süreçlerindeki etkilerini düzenleyecek ulusal ve uluslararası

politika mekanizmaları oluşturulmalıdır; bu, filtre balonları, dezenformasyon ve mahremiyet risklerini azaltmada kritik bir rol oynayacaktır.

Sonuç olarak, algoritmik veri gazeteciliği ve yapay zekâ, gazetecilikte epistemik, etik ve kurumsal dönüşümlerin merkezi bir aktörü hâline gelmiştir. Bu dönüşüm, sadece teknolojik bir yenilik değil; gazeteciliğin normatif temellerini, epistemik süreçlerini ve toplumsal sorumluluklarını yeniden yapılandıran kapsamlı bir değişim dinamiği olarak değerlendirilmektedir. Gelecekte dijital habercilik ekosisteminin sürdürülebilirliği, algoritmaların şeffaf, hesap verebilir ve etik standartlarla tasarlanmasına, gazetecilik mesleğinin epistemik ve etik temellerinin güçlendirilmesine ve izleyici katılımının etkin biçimde sağlanmasına bağlı olacaktır.

KAYNAKÇA

- Appelgren, E., & Nygren, G. (2014). Data journalism in Sweden. *Digital Journalism*, 2(3), 394–405.
- Arias-Robles, F., & Carvajal, M. (2022). Periodistas de datos: Análisis del perfil sociodemográfico del profesional en España y Latinoamérica. *Estudios Sobre El Mensaje Periodístico*, 28(1), 13–24. <https://doi.org/10.5209/esmp.76395>
- Beckett, C. (2019). New powers, new responsibilities: A global survey of journalism and artificial intelligence. London School of Economics and Political Science, Polis.
- Beiler, M., Irmer, F., & Breda, A. (2020). Data journalism at German newspapers and public broadcasters: A quantitative survey of structures, contents and perceptions. *Journalism Studies*, 21(11), 1571–1589. <https://doi.org/10.1080/1461670X.2020.1772855>
- Borges-Rey, E. (2020). Towards an epistemology of data journalism in the devolved nations of the United Kingdom: Changes and continuities in materiality, performativity and reflexivity. *Journalism*, 21(7), 915–932.
- Bradshaw, P. (2014). Data journalism. In L. Zion & D. Craig (Eds.), *Ethics for digital journalists: Emerging best practices* (pp. 202–220). New York, NY; London: Routledge.
- Brennen, J. S., & Nielsen, R. K. (2018). An industry-led debate: How UK media cover artificial intelligence. Reuters Institute for the Study of Journalism. <https://doi.org/10.60625/risj-v219-d676>
- Carlson, M. (2014). The robotic reporter: Automated journalism and the redefinition of labor, compositional forms, and journalistic authority. *Digital Journalism*, 3(3), 416–431. <https://doi.org/10.1080/21670811.2014.976412>
- Carlson, M. (2018). *Automating the news: How algorithms are rewriting the media*. Harvard University Press.
- Chan-Olmsted, S. M. (2019). A review of artificial intelligence adoptions in the media industry. *International Journal on Media Management*, 21(3–4), 193–215. <https://doi.org/10.1080/14241277.2019.1695619>
- Coddington, M. (2015). Clarifying journalism's quantitative turn: A typology for evaluating data journalism, computational journalism, and computer-assisted reporting. *Digital Journalism*, 3(3), 331–348. <https://doi.org/10.1080/21670811.2014.976400>

- Cohen, S. (2018). Computational journalism: An emerging set of practices and norms. *Digital Journalism*, 6(7), 834–849. <https://doi.org/10.1080/21670811.2018.1472653>
- De-Lima-Santos, M.-F., & Ceron, W. (2022). Artificial intelligence in news media: Current perceptions and future outlook. *Journalism and Media*, 3(1), 13–26. <https://doi.org/10.3390/journalmedia3010002>
- De-Lima-Santos, M.-F., & Mesquita, L. (2021). Data journalism beyond technological determinism. *Journalism Studies*, 22(11), 1416–1435. <https://doi.org/10.1080/1461670X.2021.1944279>
- Desai, A., Nouvellet, P., Bhatia, S., et al. (2021). Data journalism and the COVID-19 pandemic: Opportunities and challenges. *The Lancet Digital Health*, 3(10), e619–e621. [https://doi.org/10.1016/S2589-7500\(21\)00200-1](https://doi.org/10.1016/S2589-7500(21)00200-1)
- Diakopoulos, N. (2019). *Automating the news: How algorithms are rewriting the media*. Harvard University Press.
- Dörr, K. N., & Hollnbuchner, K. (2016). Ethical challenges of algorithmic journalism. In L. Zion & D. Craig (Eds.), *Digital journalism* (pp. 202–219). New York, NY: Routledge. <https://doi.org/10.1080/21670811.2016.1167612>
- Ekström, M., Ramsälv, A., & Westlund, O. (2022). Data-driven news work culture: Reconciling tensions in epistemic values and practices in news journalism. *Journalism*, 23(4), 755–772.
- Emerging trends in journalistic visualization practices. *Nordicom Review* 39(2): 3–18.
- Engelbrechtsen, M., Kennedy, H., & Weber, W. (2019). Data visualization in Scandinavian newsrooms. *Nordicom Review*, 39(2), 3–18. <https://doi.org/10.2478/nor-2018-0007>
- Fink, K., & Anderson, C. W. (2015). Data journalism and the public good: “Computer-assisted-reporters” and the role of technology in investigative reporting. *Journalism Studies*, 16(3), 405–420. <https://doi.org/10.1080/1461670X.2014.977808>
- Gillespie, T. (2014). The relevance of algorithms. In T. Gillespie, P. J. Boczkowski & K. A. Foot (Eds.), *Media technologies: Essays on communication, materiality, and society* (pp. 167–193). MIT Press.
- Gondwe, G., & White, R. A. (2021). Data journalism practice in Sub-Saharan African media systems: A cross-national survey of journalists’ perceptions in Zambia and Tanzania. *African Journalism Studies*, 42(2), 21–36. <https://doi.org/10.1080/23743670.2021.1929368>
- Graefe, A. (2016). *Guide to automated journalism*. Tow Center for Digital Journalism, Columbia University.
- Guzman, A. L., & Lewis, S. C. (2020). Artificial intelligence and communication: A human-machine communication research agenda. *New Media & Society*, 22(1), 70–86. <https://doi.org/10.1177/1461444819858691>
- Karlsson, M. (2010). Rituals of transparency. *Journalism Studies*, 11(4), 535–545.
- Kim, D., & Kim, S. (2018). Newspaper journalists’ attitudes towards robot journalism. *Telematics and Informatics*, 35(2), 340–357. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.12.009>
- Kim, D., & Kim, S. (2018). Newspaper journalists’ attitudes towards robot journalism. *Telematics and Informatics*, 35(2), 340–357. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.12.009>
- Lewis, N. P., & Waters, S. (2018). Data journalism and the challenge of shoe-leather epistemologies. *Digital Journalism*, 6(6), 719–736.
- Lewis, S. C., Sanders, A. K., & Carmody, C. (2019). Libel by algorithm? Automated journalism and the threat of legal liability. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 96(1), 60–81. <https://doi.org/10.1177/1077699018805431>
- Loosen, W. (2018). Four forms of datafied journalism: Journalism’s response to the datafication of society. *Communicative Figurations Research Network, Electronic Working Paper No. 18. Universität Bremen*. https://www.unibremen.de/fileadmin/user_upload/fachbereiche/fb9/zemki/media/photos/publikationen/working-papers/2018/CoFi_EWP_No-18_Loosen.pdf

- McBride, K., & Rosenstiel, T. (2014). New guiding principles for a new era of journalism. In K. McBride & T. Rosenstiel (Eds.), *The new ethics of journalism* (pp. 1–6). Thousand Oaks, CA: CQ Press.
- Mittelstadt, B. D., Allo, P., Taddeo, M., Wachter, S., & Floridi, L. (2016). The ethics of algorithms: Mapping the debate. *Big Data & Society*, 3(2), 1–21. <https://doi.org/10.1177/2053951716679679>
- Napoli, P. M. (2014). Automated media: The rise of algorithmic content and implications for journalism. In C. Peters & M. Broersma (Eds.), *Routledge Companion to Digital Journalism Studies* (pp. 133–145). Routledge.
- Newman, N. (2019). Journalism, media and technology trends and predictions 2019. Reuters Institute for the Study of Journalism.
- Parasie, S., & Dagiral, E. (2013). Data-driven journalism and the public good: “Computer-assisted reporters” and “programmer-journalists” in Chicago. *New Media & Society*, 15(6), 853–871.
- Pavlik, J. V. (2023). Collaborating with ChatGPT: Considering the implications of generative artificial intelligence for journalism and media education. *Journalism & Mass Communication Educator*, 78(1), 84–93. <https://doi.org/10.1177/10776958221149577>
- Posetti, J., & Bontcheva, K. (Eds.). (2020). *Balancing act: Countering digital disinformation while respecting freedom of expression*. Broadband Commission for Sustainable Development, ITU & UNESCO.
- Tandoc Jr., E. C., & Thomas, R. J. (2015). The ethics of web analytics: Implications of using audience metrics in news construction. *Digital Journalism*, 3(2), 243–258. <https://doi.org/10.1080/21670811.2014.976409>
- Túñez-Lopez, M.; C. Toural-Bran, C. Valdiviezo-Abad (2019). “Automation, bots and algorithms in newsmaking. Impact and quality of artificial journalism”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 1411-1433 <http://www.revistalatinacs.org/074paper/1391/74en.html> DOI: 10.4185/RLCS-2019-1391en
- Zion, L., & Craig, D. (2014). *Ethics for digital journalists: Emerging best practices*. New York, NY: Routledge.