

FANTAZYADAN YENİ DİSTOPYALARA: ANTI-SOSYAL MEDYA

Ayşe Karatay

Sanatta Yeterlik, aysekaratay@gmail.com , ORCID: 0000- 0002- 5439-5517

Karatay, Ayşe. "Fantazyadan Yeni Distopyalara: Anti-Sosyal Medya". ulakbilge, 56 (2021 Ocak): s. 112–124. doi: 10.7816/ulakbilge-09-56-10

ÖZ

Geleneksel medyanın sosyal çağa dönüşümü, Web 2.0'ın ortaya çıkmasına paralel gerçekleşmiştir. Başka bir deyişle medya 'sosyalleşmiş', kullanıcı merkezli ve sosyal tabanlı olmuştur. Sosyal medyanın temel manifestosu katılım, açıklık, bağlantılı olma, karşılıklı iletişim ve topluluk kavramlarından ortaya çıkmıştır. Sosyal medya ve gelişen mobil teknolojiler ile medya araçlarını kullanma biçimleri de dönüşüme uğramış ve beraberinde getirdiği yeniliklerle toplumları global bir çerçeveye bağlamıştır. Bu global çerçeve, toplum bilimlerinde olduğu kadar diğer disiplinlerde de araştırma alanları doğurmuştur. Bu çalışma, multidisipliner açıdan, yukarıda bahsedilen yeni medya- yeni teknolojiler ve yeni sosyal toplum üzerinden üretilen sanatsal çalışmaların incelenmesi üzerine temellendirilmiştir. Sosyal bir fantazyaya üzerinden oluşturulan yeni kültürün, anti-sosyal bir zemine doğru kaymasına şahit olduğumuz günümüzde, ele alınan sosyal gerçekliğin ne kadar gerçek olduğunu irdelemektedir. Oluşturulan hiper-gerçek kimliklerin, bireylerin 'mış gibi' davrandıkları platformlar üzerinden gerçekliğini sorgulamaktadır. Oluşturulan fantazyaya bir distopyaya dönüşmekte midir? Sosyal medya kimlikleri, bireyleri anti-sosyal bir mecraya sürüklemekte midir? Özellikle son yıllarda üretilen filmlerde işlenen distopik sosyal-medya temalarının artması yalnızca bir kaygının sonucu mudur? Çalışma, sosyal medyanın, bireyler, toplumlar ve gelecek perspektifi açısından ele alındığı, film, kısa film ve diziler üzerinden incelemeler ve örneklemeler sunmaktadır. Sosyal medya bağımlılığı, sosyolojik ve psikolojik etkileri, kişilik bozukluğu gibi farklı başlıklar ekseninde üretilen sanatsal çalışmalar incelenmektedir. Sosyal medyanın yanlış kullanımı ile ortaya çıkan özel hayatın gizliliğini ihlal, birey ilişkileri, sanal taciz, siber zorbalık, sanal şiddet gibi pek çok başlığın sanatsal çalışmalar üzerinden verdiği mesajlara atıf yapılmıştır. Çalışmalarda işlenen anti-sosyal temalar, kavramsal bağlamın dışında, kullandıkları görsel dil, renk, doku gibi sanatsal bileşenler ile incelenmiş, verilen mesaj ile oluşturulmak istenen görsel algı seviyesi karşılaştırılmıştır. Sonuç olarak, yeni medyada yeni eşitsizlikleri, sosyal-medya ekseninde ele alan bu çalışma, kitle-yoğun medya ortamlarının, toplumlar üzerinde oluşturduğu negatif etkileri sanatsal çalışmalar üzerinden inceleyerek, eleştirel bir sosyal-medya tablosu ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: sosyal medya, anti-sosyal medya, distopya, yeni medya, sanat

Makale Bilgisi:

Geliş: 12 Kasım 2020

Düzeltilme: 17 Aralık 2020

Kabul: 28 Aralık 2020

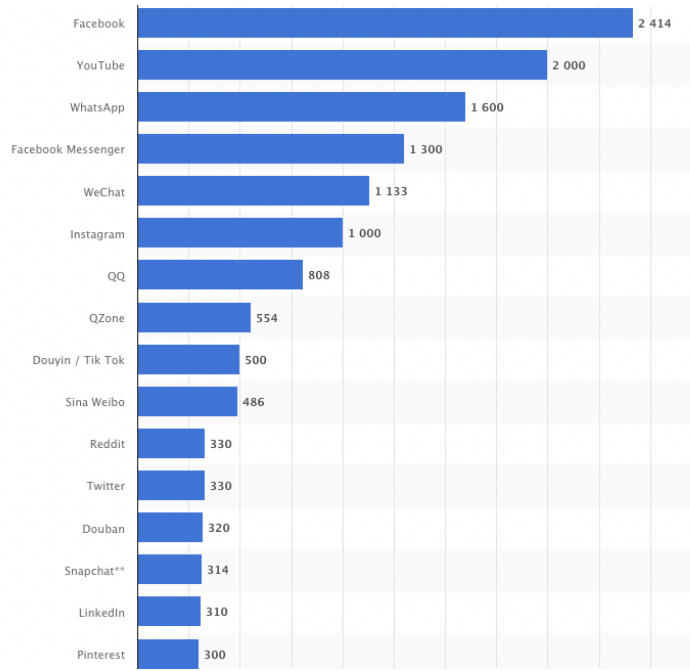
** Bu çalışma Kültür Bakanlığı Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi tarafından düzenlenen ve dergimiz tarafından da desteklenen Ahmet Yakupoğlu Anısına 3. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu'nda sözlü olarak sunulmuştur. Bu makalenin hakem süreci, sempozyum değerlendirme kurulunca tamamlanmıştır.*

Giriş

Ütopyanın karşıtı olan ‘distopya’ kavramı, insanların sefil, insanlıktan çıkarılmış, korkulu hayatlar sürdüğü hayali bir dünya veya toplum, şeklinde ifade edilmiştir (“dystopia”). Yeni teknolojiler ve beraberinde getirdiği yeni teknolojik bileşen ve uygulamalar, ortaya çıktığı günden gelinen zamana kadar gözlemlenebilen bir döngüyü sürdürmektedir. Yeni beklentiler, uyum sağlama, benimseme veya reddetme gibi kullanım ve sürdürülebilirlik bağlamında çıktılar üretmektedir. Bu döngü Amerikan araştırma, danışmanlık ve bilgi teknolojisi şirketi Gartner tarafından belirli teknolojilerin olgunluğunu, benimsenmesini ve sosyal uygulamasını temsil etmek için araştırılmış ve ‘Hype Cycle’ olarak adlandırılan bir model elde edilmiştir. Hype Cycle, gelişmekte olan teknolojilerin olgunluğunun beş aşamada grafiksel ve kavramsal bir sunumunu sağladığı bir model inşa etmektedir (Fenn ve Blosch, 2018). Model, teknolojilerin bir zirve, ardından hayal kırıklığı ve daha sonra beklentilerin geri kazanılmasıyla telaffuz edilen birbirini takip eden aşamalardan geçtiğini iddia etmektedir (Fenn ve Raskino, 2008). Teknolojik bir inovasyonun ortaya çıkmasıyla birlikte ‘Teknolojik Tetikleyici’ aşaması ortaya çıkmaktadır. Erken benimseyiciler tarafından kullanılan bu yeni teknolojik ürün yeni beklentiler sunmaktadır. Bu aşama, medyada daha fazla yer alan veya artırılan yüksek beklentilerle karakterize edilir. İkinci aşama olarak ‘Köpürmüş Beklentiler Zirvesi’ bu bağlamda ortaya çıkmaktadır. Yüksek beklentilerin karşılanamaması veya olumsuz-yetersiz çıktılar sonucu üçüncü aşama ‘Hayal Kırıklığı Ovası’ ortaya çıkmaktadır. Bu aşama, ilk aşamanın tersine olumsuzlukların abartıldığı bir aşama olarak kabul edilmektedir. Dördüncü aşama ‘Aydınlanma Patikası’, bazı erken benimseyicilerin net faydalar elde etmeye başlayıp motivasyonlarını yeniden kazanmaya başladığı, performansın artması ile devam eden süreçtir. Potansiyel hedef kitlenin %20 ila %30’una ulaşıldığında son aşamaya geçilmektedir. ‘Verimlilik Platosu’, teknolojik bileşenin gerçekçi olarak değer kazandığı ve kitlesel olarak benimsendiği son aşamadır (Dedehayir ve Steinert, 28-41).

Hype Cycle, yeni medyaya uyum sürecinde büyük bir rol oynamaktadır. Yeni medya bağlamında ortaya atılan teoriler, günümüz sosyal medya teknolojileri ve bileşenleri açısından da ele alınmakta ve analiz edilmektedir (Negroponte, 1996, Dyson, 1997). Sosyal medyanın ortaya çıkardığı yeni kitleler ve kitleleri yönlendiren kavramlar açısından incelendiğinde Hype Cycle modelinin sosyal bir döngüye de ilham olabileceği görülmektedir.

Sosyal medya genel tanımı itibarıyla, sanal topluluklar ve ağlar aracılığıyla bilgi, fikir, kariyer ilgisi ve diğer ifade biçimlerinin oluşturulmasını ve paylaşılmasını kolaylaştıran etkileşimli bilgisayar aracılı platformlar olarak ifade edilmektedir (Safko ve Brake, 2009: 6, Kaplan ve Haenlein 2010, Kietzmann vd. 2011). Geniş erişim ve yüksek iletişim hızı, sosyal medyayı diğer iletişim biçimlerinden çok farklı kılan önemli özelliklerden bazılarıdır (Kumar ve Nanda, 2019). Scott (2013:170) sosyal medyayı, “İçeriklerin demokratikleşmesini sağlayan ve insanlara içerik tüketicisi olmaktan öte içerik yayımcısı olma imkânları sunan internet tabanlı yayımcılık teknolojileridir”, şeklinde ifade eder. Sosyal medyanın bu demokratik yapısı, bireyleri tek-yönlü iletişimden çok-yönlü bir iletişime davet eder. Genel özellikleri Mayfield (2010:6), tarafından tanımlanan sosyal medya ‘katılım, açıklık, karşılıklı konuşma, topluluk, bağlantılı olma’ kavramları ile katılım, geribildirim, paylaşım, etkileşim ve aktif iletişimi teşvik etmektedir. Bu özellikleri barındıran ve günümüzde etkin olarak kullanılan sosyal medya türleri; bloglar, iş ağları, ortak projeler, kurumsal sosyal ağlar, forumlar, mikrobloglar, fotoğraf paylaşımı, ürün / hizmet incelemesi, sosyal yer imi, sosyal oyun, sosyal ağlar, video paylaşımı ve sanal dünyalardır (Aichner ve Jacob, 2015: 259-60, Ahumaraeze, 2018). Ortaya çıkan sosyal medya türleri, sosyal medyanın ifade edilen özelliklerinin bir kaçını veya tümünü taşımaktadır. Bu bağlamda sosyal medyada hızla artan talep doğrultusunda farklı hitap yöntemleriyle hizmet sunan platformlar ortaya çıkmıştır. 2004 yılında kurulan Facebook, dünya genelinde aylık 2,4 milyar aktif kullanıcıya ulaşmıştır (Statista, 2019). Instagram kurulduğu 2010 yılından günümüze, toplamda 1 milyar ve günlük 500 milyon aktif kullanıcıya hitap etmektedir. 2019 Ekim ayında dünyada kullanılan en popüler sosyal ağlar incelendiğinde, Tablo 1’deki gibi bir istatistik elde edilmiştir (Statista, 2019).

Grafik 1. Dünya Çapında En Popüler Sosyal Ağlar (Ekim, 2019: Aktif kullanıcı sayısı: Milyon)

Ortaya çıkan grafik, sosyal medya platformlarının kullanıcı sayısını ifade ederken, bir başka çalışma ise, kullanıcıların telefonlarını kullanımı ile ilgili bilgiler sunmuştur. 2015 yılında yapılan çalışma, katılımcıların telefonlarını her gün ortalama 85 kez kontrol ettiğini ve akıllı telefonlarını kullanarak günde 5,05 saat harcadığını ortaya koymuştur. Ortaya çıkan grafik sosyal medyanın gündelik hayatı ele geçirmesinin bir sonucu olarak karşımıza çıkmakta ve endişe verici bir gözlem sunmaktadır (Andrews vd, 2015).

Bir Fantazya Olarak Sosyal Medya

Günümüzde, tabloda gözlemlendiği gibi, milyonlarca insan sosyal medyayı kullanmakta, içerik paylaşmakta ve fikirlerini çevrimiçi ifade etmektedir. Başlangıçta bu demokratik ve özgür ortam bireylere sınırsız olanaklar sağlayan ve etkileşimi maksimize eden bir medyum, bir 'teknolojik tetikleyici' olarak ortaya çıkmıştır. Lindstörn (2014), artan kullanıcı sayıları, etkileşim yordamlarının çeşitliliği ve hitap edilen kitlelerin talepleri doğrultusunda her geçen gün gelişen ve sayıları artan sosyal medya platformlarının; hitap edilen kitlelerin demografik özellikleri, siyasi ve ticari tutumları, iletişim ve etkileşim tercihleri de göz önünde bulundurulduğunda, sosyal hayatın vazgeçilmez bir bileşeni olarak sürekli güncellenecek ve evrileceğini ifade etmektedir. Bu güncelleme ve evrilmenin toplumun şekil almasında olumlu veya olumsuz etkilerinin ortaya çıkması kaçınılmazdır.

Bir fenomen olarak sosyal medyanın faydaları ve sağladığı olanaklar açısından incelendiği pek çok araştırmaya ulaşmak mümkündür. Sosyal medya küreselleşme, mobilite, işbirliği gibi öncelikli özellikleri ile bir işletmenin etkin bir şekilde yürütülmesine olanak sağlar (Kumar ve Pradhan, 2016). Ayrıca kuruluşlar tarafından sunulan ürünler ve hizmetler hakkında bilgi yaymak için bir platformdur (Kumar ve Mittal, 2012). Kuruluşlar, tüketicilerin ve paydaşların işbirliği yaparak verimli kararlar alabileceği ortak bir sosyal medya platformu aracılığıyla sosyal medyanın potansiyelini kullanarak bağlantı kurabilir (Naik, 2015).

İletişim ve etkileşim online platformlar tarafından gerçekleştirilirken yüz yüze iletişime yardımcı olabilmektedir (Barnhart, 2012). İzole edilmiş yaşlıların yalnızlığını azaltma (Cotten vd, 2013), intiharı önlemeye yardımcı olma (Kime, 2016), anksiyete ve depresyon gibi psikolojik sorunların çözümüne katkı sağlama (Yuhua, 2014), eğitim kaynaklarına kolay erişme ve eğitim eşitliği sağlama (Alampı, 2012), sağlık ve acil durumlarda hızlı çözüm yolları oluşturma (Kelly, 2014), seçmen katılımı ve toplumsal değişimleri

kolaylaştırma (Markoff, 2012) gibi pek çok başlıkta çalışmalar yapılmış ve yapılmaktadır. Bu çalışmalar sosyal medyanın ürettiği ve katkıda bulunduğu olumlu sonuçlara atıf yapmaktadır. Bu bağlamda elde edilen sonuçlar, sosyal medyanın bir Fantazyaya olarak karşımıza çıkmasını olağan hale getirmektedir.

Fantazyadan Yeni Distopyalara

Yeni medyadan sonra ortaya çıkan yeni toplum, dolayısıyla ‘yeni sosyal’ olarak ifade edilebilecek olan bir sosyal yaşantı içine girmiştir. Yeni sosyalde insanlar iletişim için sosyal ağ sitelerini kullanmaktadır. Ortak ilgi alanları, gruplar ile etkileşim, bilgi paylaşımı gibi pek çok alanda kullanılan bu sosyal medya uzayı genişledikçe, bireylerin olumsuz deneyimleri de artmaya başlamıştır (Kumar ve Nanda, 2019). 2017 istatistiklerine göre, Amerika Birleşik Devletleri'nde sosyal medyayı aktif olarak kullanan 18-29 yaş grubu yetişkinlerin, %75'i sosyal medyada gördükleri paylaşımlar, yorumlar veya resimlerden rahatsız olmuştur. %56'sının kişisel bağlantı, yorum ve gönderileri istenmeyen kişiler tarafından görülmüştür. %21'i internette yayınlanan resimler yüzünden okulda veya işte sorun yaşamış, %20'si çevrimiçi yayınlanan resimler nedeniyle potansiyel bir iş fırsatını kaybetmiştir. %48'i ise istemedikleri bir şey satın almış veya internette para harcamıştır (Statista, 2017).

Sosyal medyanın yıkıcı özelliklerinden en önemlisi kişilerin yaşadığı benlik kaygısı ve yarattıkları sosyal medya kişiliklerini gerçek olanla kurgulamaya çalışmaları olarak söylenebilir. Markus ve Nurius (1968), kişinin kendisi hakkındaki kavrayışının iki kategoriye göre ayırt edilebildiğini iddia eder: Başkaları için oluşturulmuş bir kimlik; ‘şimdiki benlik’ ve başkalarının bilmediği bir kimlik; ‘olası benlik’. Bireyler, kendilerine ait bilinmesini istemedikleri bilgileri saklayarak, istenmeyen fiziksel özelliklerini gizleyerek ve rol yaparak ikinci duruma ulaşabilirler. Bu durum daha çok, ‘gerçek’ benliğin saklanabildiği anonim çevrimiçi dünyalarda belirginleşir. Olası benlik için bu tür anonim çevrimiçi platformlar, arzu edilen sosyal kimliğin yansıtılabildiği ideal ortamlardır (aktaran Mehdizadeh, 2010). Ellison ve arkadaşları (2006) da bu araştırmaya paralel bir şekilde, insanların sosyal ağ ortamlarında, anonim ortamlarda etkileşimde bulunanlara kıyasla farklı davrandıklarını ortaya çıkarmıştır. Bu bulgunun çevrimiçi dünyada kimlik oluşumunda çok büyük etkileri olmuştur. Özellikle çevrimiçi öz sunumun, ortamın doğasına göre değiştiği gözlemlenmiştir. (Mehdizadeh, 2010) Ayrıca bu platformlar bireylerin onay ve benzersizlik arayışında gerçek kimliklerini feda etmesine ve dijital dünyada kabul edilebilir bir kimlik olarak gördükleri kimliklerle karakterlerini şekillendirmelerine sebep olmaktadır. (Mascheroni vd., 2015, Arnett, 2010:340) Sosyal medyanın dijital kimlikleri, başka bir deyişle mikro ünlüler olarak da bilinen ‘influencer’ların çevrimiçi ortamda kendilerinin mükemmel görüntülerini yaratmaları, imajlarını dikkat çekmek için kullanmaları da ortaya çıkan kimlik sorununa yeni bir boyut eklemektedir (Chae, 2017). Son zamanlarda yapılan araştırmalar, sosyal medya kullanımının çoğunlukla ergen kızlarda vücut memnuniyetsizliğini, yeme bozuklukları semptomlarını tetiklediğini iddia etmektedir (Ferguson vd., 2014). İnternete bağlı yaşam evreleri, genişleyen üzüntü ve gerginlik boyutları, kötü dinlenme kalitesi, öz algıda hayal kırıklığı, siber zorbalık ve kaçırma korkusu ‘FOMO’ (Fear of Missing Out) gibi kavramları beslemektedir (Dion, 2016, Wiederhold, 2018). Düşük benlik saygısı, depresyon, mükemmeliyetçilik, zayıflık idealinin içselleştirilmesi ve görünüşün kendine değerde merkezi olması (Perloff, 2014) ortaya çıkan diğer kaygılar iken, sosyal medyada harcanan zaman miktarının artmasının da benzer şekilde olumsuz duyguları ve üzüntü ve tedirginlik oranlarını arttırabileceği keşfedilmiştir (Boyd, 2007).

Sosyal medyanın bireyler üzerinde oluşturduğu ruhsal ve psikolojik etmenlerin, bu alana özgü yeni hastalık tanılarına yol açtığı gözlemlenmektedir. ‘Snapchat Dismorphia’ olarak adlandırılan bir hastalık, insanların filtrelenmiş öz çekimleri gibi görünmek için estetik cerrahiye başvurmalarına sebep olan, akıllı telefon fotoğraf filtrelerinin vücut imajı sorunları ve bedensel dismorfik bozukluk gibi akıl sağlığı sorunları üzerindeki zararlı etkilerini ortaya koymaktadır (Rajanalala vd., 2018).

Bir diğer hastalık ‘Facebook Addiction Disorder’, Facebook’u günlük streten kaçmak, rahatlamak ve sosyal destek bulmak için yoğun bir şekilde kullanma eğiliminde olan depresif bireylerin, olumsuz semptomlarını güçlendirdiğini göstermektedir. (Brailovskaia vd., 2018). Bu araştırma ve bulgulara atıfla sosyal medyanın bir anti-sosyal medya söylemine kaymasının olası olduğu gözlemlenebilir.

Distopyayı Sanat Üzerinden Okumak

Sosyal medyanın yapısı ve özellikleri, bu sosyal kavramın birden fazla disiplinin üzerinde çalışmalar yapmasına olanak sağlamaktadır. Süreç içinde sosyal ve psikolojik etmenlerin yarattığı bireysel ve toplumsal dönütler bu alanı sanatsal çalışmalara da elverişli hale getirmektedir. Sanatsal bağlamda, özellikle görsel sanatların bu kavramı ele alma yordamları zengindir. Bir distopya olarak sosyal medya, kurgu, hikâye anlatıcılığı, renk, doku ve kurgusal elemanlarla sanatsal yapıta dönüşür. İzleyicisine vermek istediği mesajı zenginleştirilmiş bir görsel örgü içinde sunarak duyuları tetikler, algıları manipüle eder.

Renklerin Dili ve Duyuların Rengi

Erken tarihlerden itibaren, renklerin bireyler üzerinde duygusal, psikolojik ve hatta fiziksel etkileri üzerine pek çok çalışma yapılmıştır (Norman, 1995, Moon 2005, aktaran Chu vd, 2009). Görsel sanatlar alanında mesajın kendisi kadar kullanılan renkler de büyük bir önem arz eder. Sinematik anlatıda kullanılan renkler, izleyicilerde psikolojik tepkiler uyandırmayı hedefler. Ayrıca insan psikolojisini ifade etmenin etkili bir yöntemidir (Nowell-Smith, 1996). Renkler uygulandığı sahne veya hikâyeye göre birçok farklı anlama gelebilir veya birçok farklı şekilde kullanılabilir. Wei ve arkadaşlarının (2004) yaptıkları çalışmada renklerin sembolize ettiği genel kavramlar, Tablo 1'deki şekliye sınıflandırılmaktadır.

Tablo 2. Renk-Ruh Hali Tonları İlişkileri

Renkler	İlişkili Ruh Hali Tonları (Duygu Terimleri)
Siyah	Nefret, Yas, Üzüntü, Belirsizlik
Beyaz	Yas, Keder, Depresyon
Kırmızı	Aşk, Nefret, Hayat, Asaletli
Turuncu	Neşeli, Mutlu
Sarı	Mutlu, Aydınlık, Neşeli
Yeşil	Sükûnet, Huzur, Yaşam
Mavi	Barış, Huzur, Asaletli
Mor	Sevgi, Asaletli, Otoriter

Sinemada uygulanan renk teorileri rengin genellikle belirli bağlamlarda, belirli nesnelere konumlandırılmış olarak nasıl anlaşıldığı ile ilgilidir. Paul Rand (2000), rengin bir 'ilişkiler meselesi' olduğuna işaret eder. Rand'a göre malzemeler, dokular, bitişler, ışık, gölge, yansıma, şekil-zemin ilişkileri, zıtlıklar, oranlar, nicelikler, yakınlık, uyum, tekrar, şekil ve içerik, rengin ilişkide olduğu kavramlardır. Renk, bu haliyle bir montaj unsurudur ve filmlerde tüm bu ilişkiler sürekli hareket ve değişim halindedir.

Bir Distopya Olarak Anti-Sosyal Film Okumaları

The Truman Show

The Truman Show'un yayınlandığı 1998 yılı, sosyal medyanın henüz hayatları etkine aldığı bir döneme ait değildir. Bu bağlamda The Truman Show'un bir anti-sosyal medya kurgusu ile üretildiği söylenemese de günümüz sosyal medya kaygılarının bir ön izlemesi olduğu ifade edilebilir. Psikanalitik alanda yayınlanan bir makale, ana karakter Truman'ı şu şekilde analiz eder: "Filmin başında prototip bir ergen. Kendisinin (uzak bir adaya kaçma fantezisi dışında) başka seçeneği olmadığına inanarak, onunla tamamen özdeşleşemediği halde uyum sağlamaya çalıştığı ailevi ve sosyal bir dünyaya hapsolmuş hissediyor. Sonunda Truman, bir yetişkin olarak daha olgun ve otantik bir kimlik geliştirerek, çocuğunu geride bırakarak ve bir Gerçek Adam haline gelerek, 'evi terk etme' durumuna ilişkin yeterli farkındalık kazanır" (Brearley ve Andrea, 2008). The Truman Show, Thomas More'un 1516 tarihli Utopia kitabına paralellikler gösterir. More'un tek girişi ve tek çıkışı olan adası, Truman'ın 'gerçek' olarak bildiği dünyaya benzer. Truman'ın dünyası, onu gerçeklerden habersiz tutan toplum ve 1950'lerin Amerikan rüyasını anımsatır (Beuka, 2004).

Knox ise, Truman'ın dünyasını Baudrillard'ın, "Tüm karmaşık simülasyon düzenlerinin mükemmel bir modeli" olarak adlandırdığı Disneyland'ı ile ilişkilendirir. Bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetildiği bir 'hipergerçek' yani 'simülasyon'dur (Baudrillard, 2011: 14). Disneyland ve Truman'ın yaşadığı yer olan Seaheaven, çevrelerinden dikkatle ayrılmış ve sürekli planlama ve izlemeye dayanan, öylesine kapalı, hayali ve amansızca neşeli alanlardır (Knox, 2010). Seaheaven görüntüde bir rüya, fantazyaya iken bir distopya kurgusu çizer. Sosyal medyanın bir Seaheaven, Utopia veya bir Disneyland olarak sunulduğu dünyası, kontrol ve izleme ve yönetme üzerine metaforlar üretir. Filmin görsel dili üç önemli renge odaklanır: kırmızı, siyah ve sarı. Bu üç renk baskın olduğu sahnelerde kontrol, itaat, otorite, güç, iyimserlik ve özgürlük bağlamında mesajları desteklemektedir (Abdullatif, Nd).



Resim 1. The Truman Show Filminden Bir Kare

Sight, 2012

Eran May-Raz ve Daniel Lazo'nun kısa fütüristik filmi, yükselen teknolojinin potansiyel etkisi üzerine yorum yaparak artırılmış gerçeklik konusunu başarıyla ele almaktadır. Sanal gerçekliğin, bir kontakt lens benzeri bir cihaz ile hayatın içine yerleştirildiği bir dünya sunmaktadır. Gündelik yaşam becerilerinden duvardaki sanat eserlerine kadar sanal bir dünyaya indirgenen hayat, bilgisayarla güçlendirilmiş bir rahatlık ortamından daha karmaşık ve daha karanlık bir gerçekliğe taşınmaktadır (Hansen, 2012). Filmin küçük detaylarından merkezi olay örgüsüne kadar, beynin ödül merkezinin uyarıldığında insanları motive etmeye yönelik yeterli bir teşvik olduğu görülmektedir. Filmde, bir görev ya da rutin eğlenceli bir oyun biçiminde sunulduğunda, puanlanan mükemmelliğe ulaşmak için sonuçlarının uygunsuz, zararlı veya tehlikeli olmasının önemli olmadığı vurgulanmaktadır (Paige, 2017). Karakterlerin bireysel ilişkilerde sanal gerçekliğin doğasına hitap eden davranışları ile fütüristik bir distopya kurgusu yaratılmaktadır. Sight, renk dili açısından kullanılan soğuk renkler, fütüristik ve distopik kurguyu destekler niteliktedir.



Resim 2 ve Resim 3. Sight Kısa Filminden Kareler

Black Mirror 2.2: Whitebear, 2013

Black Mirror ikinci sezon ikinci bölümü White Bear, 1960'larda Moors cinayetleri olarak bilinen, Mira Hindley ve Ian Brady tarafından öldürülen beş çocuk cinayetine atıf yapmaktadır. Hindley ve Brady'nin cinayetlere ait kaydettikleri ses ve fotoğrafların duruşmada sunulması ile Hindley, basın tarafından 'İngiltere'nin en kötü kadını' olarak adlandırılmıştır (Brooker vd., 2018) İdeolojik bağlamda bir distopya inşa eden bölüm, cinayetlerin medyada yer alması, teknolojinin insanların empati üzerindeki etkileri, röntgencilik, intikam, işkence, duyarsızlaştırma, eğlence olarak şiddet, adalet ve ceza kavramı ve gerçekliğin doğası gibi çağdaş toplumun yaralarına ışık tutmaktadır (Geçer ve Serbes, 2018). Ana karakterin masumiyet imajı ile sunulduğu bölümde çevresindeki kişiler tarafından cep telefonlarıyla çekilerek, takip ve taciz edilerek şiddete yönlendiği görülmektedir. Kurgu sonunda ana karakterin bir masum değil bir katil olduğu ortaya çıkmaktadır. İşlediği cinayetin 'göze göz' psikolojik işkenceyle her gün hafızası silinerek tekrar yaşatıldığı bir şova dönüştürüldüğü işlenerek bu şova halk dahil edilmekte ve suç sıradanlaştırılmaktadır (Jones, 2017). Bölüm, insanlara mevcut çeşitli kavramlar aracılığıyla adalet, gözetleme ve kültürel duyarsızlaştırma üçgenindeki insanları sorgulama fırsatı vermektedir (Geçer ve Serbes, 2018).



Resim 4 ve Resim 5. Black Mirror: White Bear Bölümünden Kareler

Black Mirror 3.1: Nosedive, 2016

Black Mirror dizisinin üçüncü sezon, birinci bölümü olan Nosedive, insanların sosyoekonomik durumlarını etkileyebilecek her etkileşim için birbirlerini bir ila beş yıldız arasında derecelendirebildiği bir dünyada geçmektedir (Shepherd, 2016). Nosedive hem distopik bir kurgu hem de akut sosyal hicivdir. İnsanların bir uygulama ile birbirlerini puanlayabildiği ve puana dayalı bir sistemde konumlandırılan hayat idealleriyle yaşanan sisteme eleştirel bir bakış açısı ile yaklaşmaktadır. Eleştirmenler, bölümün gerçek dünya uygulaması Peeples ve Çin'in yaklaşmakta olan Sosyal Kredi Sistemi ile olan benzerliğinin yanı sıra sosyal medya hakkında toplumsal cinsiyet temaları ve imaja saplantılı kurgusal çalışmalara dikkat çektiğini ifade etmektedir (Gilbert, 2016).

Ana karakter Lacie, her küçük etkileşimin artırılmış gerçeklik kontakt lensleri ile senkronize olan bir uygulamada yer alan kişiler tarafından puanlandığı; kişilerin birbirini aşmaya ve puanlarını yükseltmeye çalışmaktadır. Lacie'nin dışlanma, beğenilmeme, aşağılanma ve ikinci sınıf vatandaş olarak sınıflandırılmaya karşı yaşadığı kaygının, pastel bir görsel estetikle sunumu çatışmanın doğasına ait metaforlar üretir. Bir başka deyişle, "Nosedive'in yemyeşil, sakinleştirici görselleri artan kaygıyla güzel bir şekilde çatışıyor ve Lacie'nin iç hüsrânını anlatırken neşeyle sırtıyor" (Gilbert, 2016).



Resim 6 ve Resim 7. Black Mirror: Nosedive Bölümünden Kareler

The Circle, 2017

Sosyal medyanın hayatımızda aktif rol oynadığı günümüzde, gelişen teknolojilerin kullanımı ile herşeyin kaydedildiği ve erişilebildiği bir dünyada mahremiyeti korumanın zorluğu göz ardı edilemez. The Circle filmi bu bağlamda günümüz sosyal medyasına ışık tutmaktadır. Büyük bir teknoloji şirketi, tasarladığı uygulamalar ile insanların her bilgisini kaydetme, işleme, saklama ve paylaşmayı mümkün kılmaktadır. Çalışanları arasında da bir puanlama sistemi ve yüzeysel sosyal yaşamların teşvik edildiği The Circle şirketi, mahremiyetin kalkması ile toplumların mükemmelliğe erişeceğini iddia etmektedir (Lee, 2017). İnsan hakları, açıklık, topluluk ve demokrasi adına yapıldığı iddia edilen paylaşımların, kamusal alanda kameraların yaygınlığının suçu ve trajedileri önleme gibi faydaları olduğu, aynı zamanda 'insan hakları' ve 'topluluk' kavramlarının insan hayatının kurumsal kontrolünü ve mahremiyetin ortadan kaldırılmasını maskeleyen abartılmış terimler olabileceğini savunmaktadır (Matthews, 2017). Hâkim yargı mahremiyetin ortadan kaldırılması ve kullanıcıların bunu gönüllü bir şekilde kabul etmesi iken, etki gücünü genişleten şirketin yöneticilerinin ise kendi mahremiyetlerini koruması filmin vurgu yaptığı önemli noktalardan biridir. Filmin renk dili beyaz ve doymun bir kırmızıdır. Kullanılan cesur kırmızı bilginin gücüne ve tehlike ile güçlü bağlarına atıf yapmaktadır (Grouchnikov, 2017).



Resim 8. The Circle Filminden Bir Kare

Sonuç

Bu çalışma, iki soyut kavram üzerinden ilerleyerek sosyal medya gerçekliğini ele almayı amaçlamıştır. Bir fenomen olarak fantazyaya, sosyal medyanın ortaya çıkışı ile şekillenen yüksek beklentileri ifade etmektedir. Diğer bir açıdan sosyal medyanın bir distopyaya dönüşümüne sebep olan gerçeklik yorumlanmıştır. Sosyal medyanın ortaya çıkışı ile insan hayatında edindiği konum, her geçen gün genişlemektedir. Yükselen kullanıcı sayıları ve kullanım sürelerindeki artış, sosyal iletişimin daha çok sanal alanlara kaydığını gösterir niteliktedir. Sosyal iletişim ve etkileşimin yoğun bir biçimde gerçekleştiği sosyal medyanın, bireysel ve toplumsal pek çok etkiye sebep olduğu bilinmektedir. Başlangıçta ortaya çıkan köpürtülmüş beklentilerin bir kısmı zaman içinde hayal kırıklığına sebep olmuştur. Birçok açıdan sosyal medya, bir fantazyadan distopyaya dönüşmüştür.

Ortaya çıktığı günden günümüze sosyal medya pek çok disiplin tarafından ele alınmış ve pek çok araştırmaya konu olmuştur. Hayatın vazgeçilmez bir bileşeni olarak, sosyal medya yeni teknolojilerle gelişmeye ve sosyal hayatımızı değiştirmeye devam edecektir. Bu süregelen değişim ile sosyal medya araştırma ve çalışmalarının kapsamı da genişlemektedir.

Bu çalışma, sosyal medyayı ve sosyal medya çıktılarını sanatsal bağlamda film incelemeleri üzerinden ele almaktadır. Bir distopya olarak sosyal medyayı gelecek perspektifi üzerinden ele alan filmler, görsel öğelerin kullanımı ile incelenmiştir. Özellikle renk kullanımı ile ilgili yapılan çalışmalar, distopik kurguyu destekler niteliktedir. Çalışma birkaç film ile sınırlı olmasına rağmen toplumsal bir kaygı olan sosyal medya, sayısız çalışmaya kaynak olmuştur ve olmaktadır. Bir çalışma alanı olarak sosyal medya avantajları, dezavantajları, olumlu ve olumsuz etkileri, kaygılar ve gelecek perspektifi açısından ele alınması gereken bir alandır. Baudrillard'ın Disneyland'i, Truman'ın Seaheaven'ı veya More'un Utopia'sı, yaşadığımız hiper-gerçek alanı başka bir deyişle sosyal medyayı kavramsallaştırmaktadır. Oysa bu hiper-gerçek alan, gerçek sosyal bir distopyaya dönüştürmektedir. Araştırma, bir fantazyaya olarak sunulan sosyal medyayı süreç içinde distopyaya çeviren olguların ve kaygıların gerçekliğini irdelemektedir. Sinematik anlatının bileşenlerinin bu alanda çıkan çalışmalara olan etkisi incelenmiştir. Sonuç olarak insan hayatının vazgeçilmez bir parçası olan sosyal medyanın gerçekliği ile yüzleşmeye olanak sağlayan sanatsal çalışmaların sosyal medyaya başka bir pencereden bakma fırsatı sunduğu görülmektedir.

Kaynaklar

- Abdullatif, Sarah. The Truman Show. <https://www.tes.com/lessons/bQiR-feckkDdpw/the-truman-show>
Erişim Tarihi 01.10.2020.
- Ahumaraeze, Chioma. *13 Types of Social Media Content You Can Create For Your Pages*, 2018.
<https://www.zizadigital.com/13-types-of-social-media-content-for-your-pages/> Erişim Tarihi
03.10.2020.
- Aichner, T., Jacob, F. Measuring the Degree of Corporate Social Media Use. *International Journal of Market Research*, 57 (2), 257-276. <https://doi.org/10.2501/IJMR-2015-018>, 2015.
- Alampi, Amanda. *Social media is more than simply a marketing tool for academic research*, 2012
<https://www.theguardian.com/higher-education-network/blog/2012/jul/24/social-media-academic-research-tool>, Erişim Tarihi 13.10.2020.
- Andrews S, Ellis DA, Shaw H, Piwek L. Beyond Self-Report: Tools to Compare Estimated and Real-World Smartphone Use. *PLOS ONE* 10(10): e0139004. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0139004>, 2015.
- Arnett, J. J. *Adolescence and emerging adulthood: A cultural approach*. (4th edition). Upper Saddle River, NJ: Pearson-Prentice Hall, 2010.
- Barnhart, Morgan, *5 Ways Social Media Can Facilitate Offline Networking*, 2012.
<https://www.business2community.com/social-media/5-ways-social-media-can-facilitate-offline-networking-0175670#Pj4RpegAyxVmlsJ4.97> Erişim Tarihi 10.10.2020.
- Baudrillard, Jean. *Çaresiz Stratejiler*. (Çev. Oğuz Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2011.
- Beuka, Robert. *SuburbiaNation: Reading Suburban Landscape in Twentieth Century American Fiction and Film*. 1st ed. New York: Palgrave MacMillan, 2004.

- Brearley, Michael; Sabbadini, Andrea . "The Truman Show: How's it going to end?". *The International Journal of Psychoanalysis*. 89 (2): 433-40. doi:10.1111/j.1745-8315.2008.00030.x. PMID 18405297. 2008.
- Boyd, D. "Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life" In D. Buckingham (Ed.), *MacArthur Foundation Series on Digital Learning Youth, Identity, and Digital Media Volume*. Cambridge, MA: MIT Press. 2007.
- Brailovskaia, Julia, Schillack, Holger and Margraf Jürgen. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 450-456. <http://doi.org/10.1089/cyber.2018.0140>, 2018.
- Brooker, Charlie, Jones, Annabel, Arnopp, Jason. "White Bear". *Inside Black Mirror*. New York City: Crown Publishing Group. ISBN 9781984823489, 2018.
- Chae, Jiyoung. Explaining Females' Envy Toward Social Media Influencers. *Media Psychology*, 21 (2), 246-262. <https://doi-org.dbgw.lis.curtin.edu.au/10.1080/15213269.2017.1328312>, 2017.
- Chu, B. et al. The Relationship between Color Palettes and the Movie Character's Psychological State The Case of the Movie , " Sympathy for Lady Vengeance ", 2009.
- Cotten, Shelia R et al. "Impact of internet use on loneliness and contact with others among older adults: cross-sectional analysis." *Journal of medical Internet research* vol. 15, 2 e39. 28, doi:10.2196/jmir.2306, 2013.
- Dedehayir, Ozgur & Steinert, Martin. The hype cycle model: A review and future directions. *Technological Forecasting and Social Change*, 108, pp. 28-41, 2016.
- Dion, N. *The Effect of Instagram on Self-Esteem and Life Satisfaction*. Salem State University. 2016. https://digitalcommons.salemstate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1091&context=honors_theses. Erişim Tarihi 9.10.2020.
- Dyson, Esther. *Release 2.0: A Design For Living In The Digital Age*. New York: Broadway Books, 1997
- Dystopia, Merriam-Webster.com Dictionary, Merriam-Webster, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/dystopia>. Erişim Tarihi 12.10.2020.
- Ellison N, Heino R, Gibbs J. Managing impressions online: self–presentation processes in the online dating environment. *Journal of Computer Mediated Communication* 2006; 11:415–41, 2006.
- Fantasia, <https://www.dictionary.com/browse/fantasia>. Erişim Tarihi 12.10.2020.
- Fenn, J. ve Raskino, M. *Mastering the hype cycle: How to choose the right innovation at right time*, 2008.
- Fenn, Jackie, Bloesch, Marcus. Understanding Gartner's Hype Cycle, 2018 <https://www.gartner.com/en/documents/3887767>. Erişim Tarihi 17.10.2020
- Ferguson, Christopher J et al. "Concurrent and prospective analyses of peer, television and social media influences on body dissatisfaction, eating disorder symptoms and life satisfaction in adolescent girls." *Journal of youth and adolescence* vol. 43,1 (2014): 1-14. doi:10.1007/s10964-012-9898-9, 2014.
- Geçer, E. ve Serbes, H. Judgment, surveillance and cultural desensitization triangle in TV series: The case of Black Mirror. *OPUS–International journal of Society Researches*, 8(15), 1669-1695. DOI: 10.26466/opus.441690), 2018
- Gilbert, Sophie. "'Black Mirror' Is Back: 'Nosedive' Is a Sharp Satire About Social Media". 2016 <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2016/10/black-mirror-nosedive-review-season-three-netflix/504668/> Erişim Tarihi 22 Ekim 2020.
- Goethe, Johann Wolfgang, *Theory of Colours* [1810], çev. Charles Lock Eastlake [1840] Cambridge/London: MIT Press, 1970.
- Grouchnikov, Kirill. *Graphic design of "The Circle" – interview with Karen Sori*, 2017. <https://www.pushing-pixels.org/2017/09/20/graphic-design-of-the-circle-interview-with-karen-sori.html> Erişim Tarihi 21.10.2020.
- Hansen, Nina Fraizer. *Short Film 'Sight' Adds New Vision to Augmented Reality*, 2012. <https://mashable.com/2012/08/25/sight-augmented-reality> Erişim Tarihi 03.11.2020.
- Jones, Aliya. *Revisiting "White Bear," The Most Unsettling Episode of 'Black Mirror'*, 2017 <https://filmschoolrejects.com/black-mirror-white-bear> Erişim Tarihi 21.10.2020.
- Kaplan, A.M., Haenlein, M. Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53, 1, pp. 59–68, 2010.
- Kelly, Kevin "New Rules For The New Economy". 1997. *Wired*. 5 (9). <https://www.wired.com/1997/09/newrules>. Erişim Tarihi 13.09.2020.

- Kelly, William, "Social Media: An Effective Tool for Risk and Crisis Communication?" Master's Projects. 2014, 344. DOI: <https://doi.org/10.31979/etd.323v-8wt9>
https://scholarworks.sjsu.edu/etd_projects/344 Erişim Tarihi 19.09.2020.
- Kietzmann, J.H., Hermkens, K., McCarthy, I.P., Silvestre, B.S. Social Media? Get Serious! Understanding the Functional Building Blocks of Social Media. *Business Horizons*, 54, 3, pp. 241–251, 2011.
- Kime, Patricia. The U.S. military and the Department of Veterans Affairs use social media to help prevent suicide, 2016. <https://www.militarytimes.com/news/your-military/2016/03/20/the-military-s-suicide-prevention-fight-has-moved-to-facebook-and-twitter> Erişim Tarihi 17.09.2020.
- Knox, Simone. "Reading 'The Truman Show' Inside Out." *Film Criticism*, vol. 35, no. 1, 2010, pp. 1–23. JSTOR, www.jstor.org/stable/44019392, 2010.
- Kumar, P. ve Mittal, S. The perpetration and prevention of cybercrime: An analysis of cyberterrorism in India. *International Journal of Technoethics*, 3(1), 43–52. doi:10.4018/jte.2012010104, 2012.
- Kumar, Vikas & Nanda, Pooja. Social Media to Social Media Analytics: Ethical Challenges. *International Journal of Technoethics*. 10. 57-70. 10.4018/IJT.2019070104, 2019.
- Kumar, V., Pradhan, P. Reputation Management Through Online Feedbacks in Business Environment. *International Journal of Enterprise Information Systems*, 12(1), 21–37. doi:10.4018/IJEIS.2016010102, 2016.
- Lee, Benjamin. *The Circle* review- Emma Watson and Tom Hanks face off in empty techno-thriller . 2017, <https://www.theguardian.com/film/2017/apr/27/the-circle-review-emma-watson-dave-eggert-tom-hanks> Erişim Tarihi 09.10.2020.
- Lindström, M. Contemporary Art as a Catalyst for Social Change: Public Art and Art Production in a Community of Practice (Dissertation), 2014, <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:liu:diva-113465> Erişim Tarihi 13.10.2020.
- Markoff, John. *Social Networks Can Affect Voter Turnout, Study Says*, 2012. <https://www.nytimes.com/2012/09/13/us/politics/social-networks-affect-voter-turnout-study-finds.html> Erişim Tarihi 21.20.2020.
- Markus H, Nurius P. Possible selves. *American Psychologist*; 41:954–69, 1986.
- Mascheroni, G., Vincent, J. ve Jimenez, E. "Girls are addicted to likes so they post semi-naked selfies": Peer mediation, normativity and the construction of identity online. *Cyberpsychology: Journal Of Psychosocial Research On Cyberspace*, 9(1). doi: 10.5817/cp2015-1-5, 2015.
- Matthews, Josh. *The Circle*, 2017. <https://inallthings.org/the-circle/> Erişim Tarihi 22.10.2020.
- Mayfield, A. *What is Social Media?* iCrossing, E-book, s. 6. 2010. https://www.icrossing.com/uk/sites/default/files_uk/insight_pdf_files/What%20is%20Social%20Media_iCrossing_ebook.pdf. Erişim Tarihi 17.09.2020.
- Mehdizadeh, Soraya. Self-Presentation 2.0: Narcissism and Self-Esteem on Facebook, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* Volume 13, Number 4, 2010, DOI: 10.1089=cyber.2009.0257, 2010.
- Moon, E. B. The Color's Understanding and Practical Use, *Ahn Graphics*, p 215, 2005.
- More, Thomas, Sir, Saint, 1478-1535. *Utopia* (1516). Leeds, Eng., Scholar Press, 1966.
- Morse S, Gergen KJ. Social comparison, self-consistency, and the concept of self. *J Pers Soc Psychol*. Sep;16(1):148-56. doi: 10.1037/h0029862. PMID: 5485940, 1970.
- Naik, Dhruvi A., "Organizational use of social media: The shift in communication, collaboration and decision-making" (2015). Masters Theses, 2010-2019. 54. <https://commons.lib.jmu.edu/master201019/54> Erişim Tarihi 17.10.2020.
- Negroponte, Nicolas. *Being Digital* (1st ed.). Vintage. ISBN 978-0-679-76290-4, 1996.
- Norman, B. Semiology and Visual Interpretation, *Vision & Language*, pp 165-166, 1995.
- Nowell-Smith, G. *The Oxford History of World Cinema*, Oxford University Press, 1996.
- Paige. Short Film "Sight" Previews AR-Driven Near Future. 2017, <https://edgy.app/short-film-sight> Erişim Tarihi 15.10.2020.
- Perloff, M., R. Social Media Effects on Young Women's Body Image Concerns: Theoretical Perspectives and an Agenda for Research. *A Journal of Research*, 71(11), 363- 377. DOI: 10.1007/s11199-014-0384-6, 2014.
- Rajanala S, Maymone MBC, Vashi NA. Selfies-Living in the Era of Filtered Photographs. *JAMA Facial Plast Surg*. Dec 1;20(6):443-444, 2018.
- Rand, Paul, *A Designer's Art*, Yale University Press, 2000.

- Safko, L., Brake, D.K. *The Social Media Bible: Tactics, Tools, and Strategies for Business Success*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, 2009.
- Scott, Peter R.; Jacka, J. Mike. *Sosyal Medya Kurumsal Yönetim ve Risk Rehberi*. Türkiye İç Denetim Enstitüsü Yayınları, Çeviri: Tuğrul Bozbey, 2013.
- Shepherd, Jack. "Black Mirror season 3 episode 'Nosedive' is very similar to Community episode 'App Development and Condiments'". 2016. The Independent. Erişim Tarihi 12.09.2020.
- Statista. *Share of internet users in the United States who have ever had negative experiences as a result of being active on social media as of August 2017, by age group*. <https://www.statista.com/statistics/379407/negative-experiences-from-being-on-social-media-by-generation> Erişim Tarihi 11.10.2020.
- Statista. 2019. <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users> Erişim Tarihi 05.11.2020.
- Utopia, <https://www.dictionary.com/browse/utopia?s=t>. Erişim Tarihi 17.10.2020.
- Wei, Cheng-Yu, Dimitrova, Nevenka ve Chang, Fu. Color-mood analysis of films based on syntactic and psychological models. *2004 IEEE International Conference on Multimedia and Expo (ICME)*. 2. 831 - 834 Vol.2. 10.1109/ICME.2004.1394329, 2004.
- Wiederhold. 2018, networkconference.netstudies.org/2019/Curtin/2019/05/17/how-facebook-has-radically-changed-the-way-people-relate-to-their-online-identity/ Erişim Tarihi 21.10.2020.
- Yuhas, Daisy. *Social media can help disarm social stigmas like anxiety or depression*. 2014 <https://www.scientificamerican.com/article/i-will-listen-how-social-media-can-diminish-the-stigma-of-mental-illness> Erişim Tarihi 07.11.2020.

Görsel Kaynaklar

- Resim 1. https://media.vanityfair.com/photos/5b16a04523f287081510eaa6/master/w_1600%2Cc_limit/the-truman-show-anniversary-embed-02-a.jpg
- Resim 2. <https://edgy.app/wp-content/uploads/2017/04/maxresdefault-6-970x546.jpg>
- Resim 3. <https://www.theyoungfolks.com/wp-content/uploads/2012/07/sight-short.jpg>
- Resim 4. <https://stingeruniverse.com/wp-content/uploads/2019/02/whitebear.jpg>
- Resim 5. https://pics.filmaffinity.com/Black_Mirror_White_Bear_TV-252383952-large.jpg
- Resim 6. https://hips.hearstapps.com/hmg-prod.s3.amazonaws.com/images/1-1z14ibemrkmslkwpwdtya-1521027307.jpeg?resize=768:*
- Resim.7. https://cdn.theatlantic.com/thumbor/SUDH3RHT_h-8gvYrJ898vzh71HY=/0x248:4751x2920/720x405/media/img/mt/2016/10/BlackMirror_EP3_nosedive_0101r/original.jpg
- Resim 8. <https://www.pushing-pixels.org/wp-content/uploads/2017/09/bubbles-quad.jpg>

FROM FANTASIA TO NEW DYSTOPIAS: ANTI-SOCIAL MEDIA

Ayşe Karatay

Abstract

The transformation of traditional media into social age took place parallel to the emergence of Web 2.0. Social media and developing mobile technologies and ways of using media tools have also been transformed and connected the societies to a global framework with the innovations it brings. This study is based on the multidisciplinary perspective on the study of the above-mentioned new media- new technologies and artistic works produced through the new social society. Nowadays, when we witness the shift of the new culture created over a social fantasy to an anti-social ground, it examines how real the social reality is. It questions the reality of the hyper-real identities created through the platforms where individuals act as 'pretend to be'. Does the created fantasy turn into a dystopia? Do social media identities drag individuals into an anti-social channel? Is the increase of dystopic social-media themes processed especially in the films produced in recent years only a result of anxiety? The study offers reviews and examples through films, short movies and series in which social media are addressed in terms of individuals, societies and future perspectives. Artistic works produced on the basis of different topics such as social media addiction, sociological and psychological effects, personality disorder are examined. Reference is made to the messages given by many topics such as violation of privacy, individual relations, virtual harassment, cyberbullying, and virtual violence that arise with the misuse of social media. Apart from the conceptual context, the anti-social themes covered in the studies were examined with artistic components such as visual language, color, texture, and the level of visual perception desired to be created with the given message was compared. As a result, this study, which deals with new inequalities in the new media in the social-media axis, reveals a critical social-media picture by examining the negative effects of mass-intensive media environments on societies through artistic works.

Keywords: social media, anti-social media, dystopia, new media, art