

T.C.

SELÇUK ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

RADYO, TELEVİZYON ve SİNEMA ANABİLİM DALI

RADYO ve TELEVİZYON BİLİM DALI

**DİJİTAL BİLİM KURGU ANLATILARINDA VERİ
EKONOMİSİ VE MAHREMİYET: KİŞİSEL VERİLER
PERSPEKTİFİNDEN BİR İNCELEME**

**DATA ECONOMY AND PRIVACY IN DIGITAL SCIENCE FICTION
NARRATIVES: A STUDY FROM PERSONAL DATA PERSPECTIVE**

YUSUF DİNÇER

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman

Doç. Dr. Hacer AKER

Konya, 2024

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

Bu çalışma alternatif geleceklere ışık tutan bilim kurgu sinemasına farklı bir perspektif sunmaktadır. Süreç boyunca ilgisini ve desteğini benden esirgemeyen başta danışmanım Doç. Dr. Hacer Aker'e, aileme ve tüm dostlarıma teşekkür ederim...





T. C.

SELÇUK ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin	Adı Soyadı	Yusuf DİNÇER
	Numarası	214223021006
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Radyo, Televizyon ve Sinema /Radyo ve Televizyon
	Programı	Tezli Yüksek Lisans
	Tez Danışmanı	Doç. Dr. Hacer AKER
	Tezin Adı	Bilim Kurgu Sinemasında Veri Ekonomisi ve Mahremiyet: Kişisel Veriler Perspektifinde Bir İnceleme

Özet

Bu tez, *Black Mirror* dizisine odaklanarak, dijital bilim kurgu anlatılarında veri ekonomisi ve mahremiyet arasındaki karmaşık ilişkiyi araştırdı. Çalışmada dizinin kişisel verilerin ticarileştirilmesi ve metalaştırılmasını nasıl tasvir ettiği, gözetim ve veri ihlalleri dahil olmak üzere mahremiyet sorunlarını nasıl ele aldığı, dijital teknolojileri kişisel mahremiyete hem olanak sağlayan hem de tehdit oluşturan unsurlar olarak nasıl sunduğu ve karakterlerin bu zorluklara karşı tepkilerini nasıl tasvir ettiği sorularına yanıt arandı. Örneklem, araştırma sorularına yanıt vermesi bakımından amaçlı örnekleme tekniği kullanılarak seçildi. Seçilen bölümlerin (n=15) anlatı yapılarını, diyaloglarını ve görsel unsurlarını sistematik olarak incelemek ve yorumlamak için nitel araştırma desenine dayalı metin analizi tekniği kullanıldı. Genel cepheden açığa çıkan sonuç, dizide teknolojiye ilerlemeyle mahremiyet ve kişisel veri ihlali arasında anlamlı bir ilişki kurulduğunu gösterdi. Burada da birincil faktör, ticari amaç olarak karşımıza çıktı. Bulguların kişisel veri işleme konusunda farkındalık yaratacağı, bireylerin ve kurumların veri yönetimindeki ahlaki sorumluluklarını vurgulayacağı ve dijital etik tartışmalarına katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Bilim kurgu, mahremiyet, veri ekonomisi, kişisel veri, *Black Mirror*



T. C.

SELÇUK ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin	Adı Soyadı	Yusuf DİNÇER
	Numarası	214223021006
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Radio, Television and Cinema /Radio and Television
	Programı	Master's Degree with Thesis
	Tez Danışmanı	Assoc. Prof. Dr. Hacer AKER
	Tezin Adı	Data Economy and Privacy in Science Fiction Cinema: An Analysis in the Perspective of Personal Data

Abstract

This thesis explored the complex relationship between the data economy and privacy in digital science fiction narratives, focusing on the TV series *Black Mirror*. The study sought to answer the questions of how the series depicts the commercialisation and commodification of personal data, how it addresses privacy issues including surveillance and data breaches, how it presents digital technologies as both enablers and threats to personal privacy, and how it portrays characters' responses to these challenges. The sample was selected using purposive sampling technique to answer the research questions. The text analysis technique based on qualitative research design was used to systematically examine and interpret the narrative structures, dialogues and visual elements of the selected episodes (n=15). What emerged on the general front was a significant relationship between technological advancement and privacy and personal data breach in the series. Here, too, the primary factor was the commercial purpose. It is thought that the findings will raise awareness about personal data processing, emphasise the moral responsibilities of individuals and institutions in data management and contribute to digital ethics debates.

Keywords: Science fiction, privacy, data economy, personal data, *Black Mirror*

İçindekiler

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR.....	I
Özet.....	II
Abstract.....	III
İçindekiler.....	IV
Görseller Listesi	VII
Giriş.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL BİLİM KURGU VE VERİ EKONOMİSİ

1.1. Dijital Bilim Kurgu.....	7
1.1.1 Kavramsal Olarak Bilim Kurgu.....	8
1.1.2 Bilim Kurgunun Tanımı	9
1.1.3 Edebiyatta Bilim Kurgunun Gelişimi.....	11
1.1.4 Sinemada Bilim Kurgu Türü ve Teknik Gelişmeler.....	14
1.2. Veri Ekonomisi	21
1.2.1 Veri Ekonomisinin Tanımı ve Temel Kavramlar.....	21
1.2.2 Büyük Verinin Kullanım Alanları	23

İKİNCİ BÖLÜM

MAHREMİYET VE KİŞİSEL VERİ

2.1 Mahremiyet	25
2.1.1 Mahremiyet Kavramı ve Tarihsel Gelişim.....	25
2.1.2 Modern Çağda Mahremiyet.....	27
2.1.3 Mahremiyete İlişkin Kuramlar	30
2.1.3.1 Akışkan Gözetim Yaklaşımı.....	31
2.1.3.2 Panoptik Gözetim Yaklaşımı.....	32
2.1.3.3 Yapılandırma Yaklaşımı	33
2.2 Kişisel Veriler	34
2.2.1 Hassas Kişisel Veri Kavramı.....	35
2.2.2 Kişisel Veri Türleri.....	35
2.2.2.1 Özel Nitelikli Kişisel Veri.....	36
2.2.2.2 Genel Nitelikli Kişisel Veri.....	36
2.2.3 Kişisel Verilerin İşlenmesine İlişkin Hukuki Uygulama.....	37
2.2.3.1 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu.....	37

2.2.3.2 Hukuka Aykırı yollarla veri Elde Etme.....	38
--	----

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİJİTAL BİLİM KURGU ANLATILARINDA KİŞİSEL VERİLERİN KULLANIMINA İLİŞKİN ANALİZ

3.1 Çalışmanın Metodolojisi	40
3.1.1 Çalışmanın Konusu	40
3.1.2 Çalışmanın Problemi	41
3.1.3 Çalışmanın Amacı ve Araştırma Soruları.....	41
3.1.4 Çalışmanın Önemi.....	43
3.1.5 Çalışmanın Varsayımları	47
3.1.6 Çalışmanın Sınırlılıkları	47
3.1.7 Çalışmanın Evren ve Örneklemi	48
3.1.7 Çalışmanın Yöntemi.....	49
3.2 Bulgular ve Yorum.....	51
3.2.1 <i>White Christmas</i> : Gelişmiş Gözetleme ve Veri Manipülasyonu.....	52
3.2.2 <i>The Entire History of You</i> : Kişisel Anıların Kaydedilmesi ve Yeniden Oynatılması.....	55
3.2.3 <i>Shut Up and Dance</i> : Gizlilik İhlalleri ve Kişisel Verilerin Zorlayıcı Kullanımı.....	59
3.2.4 <i>Nosedive</i> : Sosyal Medya Reytingleri ve Kişisel Etkileşimlerin Metalaştırılması	61
3.2.5 <i>USS Callister</i> : Dijital Klonlama ve Kişisel Verilerin İstismarı.....	66
3.2.6 <i>Arkangel</i> : Ebeveyn Gözetiminin Etik Sonuçları	67
3.2.7 <i>Crocodile</i> : Hafıza Geri Getirme Teknolojisi ve Gizlilik Endişeleri.....	70
3.2.8 <i>Hang The DJ</i> : Veri Odaklı Çöpçatanlık ve Romantik İlişkilerin Metalaştırılması.....	72
3.2.9 <i>Be Right Back</i> : Dijital Diriliş ve Bireyleri Yeniden Yaratmak İçin Kişisel Verilerin Kullanımı	74
3.2.10 <i>Black Museum</i> : Veri Manipülasyonu ve Teknolojinin Etik Dışı Kullanımları.....	76
3.2.11 <i>Rachel, Jack and Ashley Too</i> : Kişisel Verilerin ve Dijital Kişiliklerin İstismarı	79
3.2.12 <i>Striking Vipers</i> : Sanal Gerçekliği ve Kişisel Sınırların Bulanıklaşması .	80
3.2.13 <i>Smithereens</i> : Sosyal Medya Bağımlılığı ve Veri Gizliliği	81
3.2.14 <i>Joan Is Awful</i> : Deepfake ve Kişisel Benzerliklerin İzinsiz Kullanımı	84

3.2.15 <i>Beyond The Sea</i> : İnsan Bilincinin Dijital Avatarlara Aktarılması.....	86
Sonuç ve Tartışma	89
Gelecekteki Araştırmacılara Öneriler	94
Kaynakça	96



Görseller Listesi

Görsel 1. Black Mirror dizisinin açılış sahnesi.....	52
Görsel 2. Dijital platformlar üzerinden kişilerin veri taramasının yapılması	53
Görsel 3. Kişisel asistanın sisteme adapte edilme süreci.....	54
Görsel 4. Bireyin dijital olarak engellenmesi	55
Görsel 5. Anıları yeniden önizlemeye yarayan arayüz	56
Görsel 6. Üçüncü kişiler tarafından görüntülerin kaydedilmesi	59
Görsel 7. Dijital pazarlamada bireyin bedeninin izinsiz kullanımı	63
Görsel 8. DNA bilgilerinin sanal evrene izinsiz aktarılması	66
Görsel 9. Bireyin verilerine uzaktan erişim sağlayan arayüz	68
Görsel 10. Bireyin Anılarına erişim sağlayan cihaz	70
Görsel 11. Flört uygulaması için kullanılan cihaz	72
Görsel 12. Yapay zeka destekli sohbet uygulamasına verilerin paylaşımı	74
Görsel 13. Yapay zeka ile sohbet başlatma onayı.....	75
Görsel 14. Hislerin nörolojik olarak karşı geçmesini sağlayan implant	76
Görsel 15. Zihnin bir insan aklına yerleştirildiğinde zihinde bulunan sanal kopya .	77
Görsel 16. Kopyalanan bedenin dijital olarak simüle edilmesi	78
Görsel 17. Rachel'in Ashley Too ile tanışması.....	79
Görsel 18. Karakterin arttırılmış gerçeklik ile sanal evrene geçme süreci	81
Görsel 19. Karakterin sosyal medya üzerinden durumu hakkında bilgi alması	82
Görsel 20. Hayatının dizi olduğunu öğrenmesi	85
Görsel 21. Cliff Karakterinin kopya bedenine David'in bağlanması için onay vermesi.....	87

Giriş

1990'lı yıllardan itibaren dijital bilim kurgu anlatılarında, teknolojinin olumsuz yönlerini ele alan yapımların sayısında bir artış gözlemlenmiştir. Teknolojinin sürekli gelişimiyle birlikte kendini yenileyen bilim kurgu türünde, etik ve ahlaki unsurların göz ardı edilmesi, mahremiyet ve veri ekonomisi kavramlarının kişisel veriler bağlamında analiz edilmesine olanak tanımıştır. Bu çalışmanın konusu, *Black Mirror* adlı diziye odaklanarak, dijital bilim kurgu alanında veri ekonomisi ve mahremiyet ilişkisine dair çıkarımlarda bulunmaktır. (a) *Black Mirror* bölümlerinin kişisel verilerin ticarileştirilmesi ve metalaştırılmasını nasıl gösterdiği, (b) gözetim, veri ihlalleri ve kişisel sınırların aşınması da dahil olmak üzere mahremiyet sorunlarının tasvir ettiği, (c) dijital teknolojilerdeki ilerlemelerin kişisel mahremiyete yönelik hem kolaylaştırıcı hem de tehdit olarak nasıl tasvir edildiği ve (d) *Black Mirror*'daki karakterlerin veri ekonomisi ve mahremiyetle ilgili zorluklara nasıl tepki verdiğini anlamak çalışmanın temel izleklerini oluşturmaktadır. Amaç (a) *Black Mirror*'ın kişisel verilerin ticarileştirilmesini ve sömürülmesini nasıl tasvir ettiği (b) dizideki mahremiyet endişelerinin ne şekilde temsil edildiği (c) dizinin dijital teknolojilerin ikili doğasını toplum için hem yararlı hem de zararlı olarak nasıl sunduğu (d) dizideki karakterlerin veri ekonomisi ve mahremiyet sorunlarının yarattığı zorluklara nasıl tepki verdikleri ve (e) farklı bölümlerde veri ekonomisi ve mahremiyetle ilgili yinelenen temaların ve anlatı kalıplarının neler olduğunu ortaya çıkarmaktır. Bunun için dizideki fütüristik ve distopik ortamlarda veri metalaştırma süreçleri ve sonuçlarını gösteren anlatı unsurlarına odaklanılmış ve mahremiyet ihlallerinin etik ve sosyal sonuçları ve bunların bölümlerde dramatize edilme biçimleri vurgulanmıştır. Ayrıca karakterlerin başa çıkma mekanizmaları, direniş stratejileri ve etik karar verme süreçleri incelenmiş; bölümler karşılaştırılarak zıtlıklar belirlenmiştir. *Black Mirror* aracılığıyla teknoloji, kişisel veriler ve mahremiyet arasındaki karmaşık etkileşim inceleyen çalışmada yanıtı aranan araştırma soruları şu şekildedir:

Araştırma sorusu 1. *Black Mirror*, bölümlerinde kişisel verilerin ticarileştirilmesini ve metalaştırılmasını nasıl tasvir ediyor?

i. Veri sömürsünün süreçlerini ve sonuçlarını vurgulamak için hangi anlatım teknikleri kullanılıyor?

ii. Şirketler ve hükümetler gibi kuruluşlar veri toplayıcı ve sömürücü rolleriyle nasıl tasvir ediliyor?

Araştırma sorusu 2. *Black Mirror*'da mahremiyet kaygıları ne şekilde temsil ediliyor?

iii. Bölümler farklı gözetim ve veri toplama biçimlerini nasıl göstermektedir?

iv. Bu mahremiyet ihlallerinin karakterler üzerindeki etik ve psikolojik etkileri nelerdir?

Araştırma sorusu 3. *Black Mirror*'da dijital teknolojilerin fayda ve risklerine ilişkin hangi ikilikler incelenmektedir?

v. Teknolojilerin bağlanabilirliği ve rahatlığı geliştirdiği nasıl gösteriliyor?

vi. Bu teknolojilerin mahremiyet ve kişisel özgürlük üzerindeki tasvir edilen olumsuz sonuçları nelerdir?

Araştırma sorusu 4. *Black Mirror*'daki karakterler veri ekonomisi ve mahremiyetle ilgili zorluklara nasıl tepki veriyor?

vii. Hangi başa çıkma mekanizmalarını ve direniş stratejilerini kullanıyorlar?

viii. Verdikleri tepkiler veri mahremiyetine ilişkin daha geniş toplumsal tutum ve endişeleri nasıl yansıtıyor?

Araştırma sorusu 5. *Black Mirror* bölümleri arasında veri ekonomisi ve mahremiyetle ilgili yinelenen temalar ve anlatı kalıpları nelerdir?

ix. Dijital teknolojilerin bireyler ve toplum üzerindeki etkisi hakkında ortak motifler ve mesajlar var mı?

x. Farklı bölümler bu konuları ele alış biçimleriyle nasıl karşılaştırılabilir?

Araştırma sorusu 6. *Black Mirror*'daki kurgusal senaryolar, veri gizliliği ve dijital ekonomiyle ilgili gerçek dünyadaki endişelerle nasıl örtüşüyor?

xi. Dizinin anlatıları ile teknoloji, hukuk ve toplumdaki gerçek gelişmeler arasında ne gibi paralellikler kurulabilir?

xii. Bu anlatılar, veri gizliliği ve gözetim konusundaki güncel tartışmalar bağlamında ne kadar ilgili ve önemlidir?

Çalışmada seçilen bölümlerin *Black Mirror*'daki temaları temsil ettiği, bu bölümlerdeki veri ekonomisi ve mahremiyet tasvirlerinin gerçek dünya sorunlarını ve toplumsal kaygıları yansıttığı ve *Black Mirror* izleyicilerinin bu temaları, dijital teknolojiler ve mahremiyet kaygılarına ilişkin anlayışlarını etkileyecek şekilde yorumlayıp, bunlarla etkileşim kurduğu varsayılmıştır. Çalışma çeşitli sınırlamaları da kabul etmektedir. Öncelikle analiz, *Black Mirror*'ın seçilmiş bölümleriyle sınırlıdır. Yorumlar bölümlerin içeriğine dayanmaktadır ve yönetmenin niyetini ya da izleyicilerin farklı algılarını yansıtmayabilir. Son olarak çalışmanın, araştırmacının materyali yorumlamasına dayanan nitel analizin öznel doğası ile sınırlı olduğunu da vurgulamak gerekir.

Çalışmanın evreni, *Black Mirror*'ın dijital teknoloji, toplumsal değişim ve gelecekte insan davranışının çeşitli yönlerini araştıran tüm sezonlardaki bölümlerini kapsamaktadır. Charlie Brooker tarafından yaratılan dizi, her bölümün farklı karakterler, ortamlar ve olay örgülerine sahip bağımsız bir hikâyeye olduğu antoloji formatıyla bilinmektedir. Dizi, teknoloji ve teknolojinin toplum üzerindeki etkisiyle ilgili temaları araştırarak veri ekonomisi ve mahremiyet konularını incelemek için elverişli bir zemin sunmaktadır. Çalışmada, veri ekonomisi ve mahremiyetle ilgili temaları açıkça ele alan bölümleri seçmek için amaçlı bir örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bölümler, araştırma sorularına uygunluklarına ve dijital bilim kurgudaki temel konuları temsil etmelerine göre seçilmiştir:

- 1) *White Christmas* (2. Sezon, 4. Bölüm): Gelişmiş gözetleme ve veri manipülasyonu teknolojilerinin sonuçlarına odaklanmaktadır.

- 2) *The Entire History of You* (1. Sezon, 3. Bölüm): Kişisel anların kaydedilmesi ve yeniden oynatılmasının sonuçlarını araştırmaktadır.
- 3) *Shut Up and Dance* (3. Sezon, 3. Bölüm): Gizlilik ihlalleri ve kişisel verilerin zorlayıcı kullanımı ile ilgilenmektedir.
- 4) *Nosedive* (3. Sezon, 1. Bölüm): Sosyal medya reytingleri ve kişisel etkileşimlerin metalaştırılmasıyla yönlendirilen bir toplumu incelemektedir.
- 5) *USS Callister* (4. Sezon, 1. Bölüm): Dijital klonlama ve kişisel verilerin istismarı konularına dikkat çekmektedir.
- 6) *Arkangel* (4. Sezon, 2. Bölüm): İleri teknoloji aracılığıyla ebeveyn gözetiminin etik sonuçlarını araştırmaktadır.
- 7) *Crocodile* (4. Sezon, 3. Bölüm): Hafıza geri getirme teknolojisi ve gizlilik endişelerine odaklanmaktadır.
- 8) *Hang the DJ* (4. Sezon, 4. Bölüm): Veri odaklı çöpçatanlık ve romantik ilişkilerin metalaşmasını analiz etmektedir.
- 9) *Be Right Back* (2. Sezon, 1. Bölüm): Dijital dirilişi ve bireyleri yeniden yaratmak için kişisel verilerin kullanımını araştırmaktadır.
- 10) *Black Museum* (4. Sezon, 6. Bölüm): Veri manipülasyonu da dahil olmak üzere teknolojinin çeşitli etik dışı kullanımlarını ele almaktadır.
- 11) *Rachel, Jack ve Ashley Too* (5. Sezon 3. Bölüm): Kişisel verilerin ve dijital kişiliklerin istismarını incelemektedir.
- 12) *Striking Vipers* (5. Sezon, 1. Bölüm): Sanal gerçekliği ve kişisel sınırların bulanıklaşmasını araştırmaktadır.
- 13) *Smithereens* (5. Sezon, 2. Bölüm): Sosyal medya bağımlılığı ve veri gizliliği konularını ele almaktadır.
- 14) *Joan Is Awful* (6. Sezon, 1. Bölüm): Deepfake'lerin ve kişisel benzerliklerin izinsiz kullanımının etkisini tartışmaktadır.
- 15) *Beyond the Sea* (6. Sezon, 3. Bölüm): İnsan bilincinin dijital avatarlara aktarılmasının sonuçlarını araştırmaktadır.

Bu bölümler, *Black Mirror*'ın veri ekonomisi ve mahremiyeti farklı senaryolar ve teknolojik bağlamlarda nasıl ele aldığına dair kapsamlı bir bakış açısı sağlamak için seçilmiştir. Bu amaca yönelik örneklem, dizinin bu kritik konuları ele alışının

derinlemesine analiz edilmesine olanak tanıyarak, çalışmanın dijital teknolojilerin kişisel veriler ve mahremiyet üzerindeki daha geniş etkilerini anlama hedefine katkıda bulunmaktadır. Bu çalışma bağlamında, metin analizi, *Black Mirror*'da veri ekonomisi ve mahremiyetin tasvirini incelemek için veri toplama tekniği olarak kullanılmıştır. Metinsel analiz olarak da bilinen metin analizi, kalıpları, temaları ve anlamları ortaya çıkarmak için metinsel materyalin sistematik olarak incelenmesini ve yorumlanmasını içerir. Metin analizi, araştırmacıların anlatı yapılarını derinlemesine incelemesine olanak tanıyan nitel bir araştırma yöntemidir. Krippendorff'a (2018) göre metin analizi, metnin içeriği ve bağlamı hakkında çıkarımlarda bulunmayı amaçlar ve altta yatan mesajlar ve toplumsal çıkarımlar hakkında içgörü sağlar.

Black Mirror anlatı yapısı ve teknolojinin toplum üzerindeki etkilerini karmaşık bir şekilde betimlemesiyle metin analizi için ideal bir çalışma alanı olarak düşünülmüştür. Araştırma, bölümlerin senaryolarını, diyaloglarını ve görsel unsurlarını analiz ederek, verinin metalaştırılması, gözetim ve mahremiyet kaygılarının tematik temsillerini ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Avantajlarına rağmen, metin analizi bazı zorlukları ve sınırlamaları da beraberinde getirmektedir. Metnin yorumlanması, araştırmacının bakış açısına ve analitik çerçevesine bağlı olarak doğası gereği öznelidir. Bunu azaltmak için çalışmada sistematik bir kodlama süreci ve mevcut literatür ve teorilerle üçgenleme kullanılmıştır. *Black Mirror* gibi bir metni analiz etmek hem sözel hem de görsel unsurlara dikkat etmeyi gerektirmekte ve bu da analize karmaşıklık katmaktadır. Çalışmada, geleneksel metin analizine görsel analiz teknikleri de dahil edilerek süreç yönetilmeye çalışılmıştır.

Black Mirror dizisi örnekleminde yapılan çalışmalar (Ünver 2016; Şpat, 2017; Çebi, 2019; Aktaş, 2022; Yaman, 2020; Taşçı, 2021; Akyol Oktan, 2021; Akgül, 2021; Torlak, 2022; Çıtak, 2018; Kaya, 2017; Aydoğan Kılıç, 2019; Karabağ, 2021; Deniz, 2021; Oğurtanı, 2022; Yurtseven, 2022; Zorba, 2023; Bayraktar, 2018), Cankurtaran, 2019; Yalçın, 2019; Çelik , 2019; Kaprol, 2020; Ersoy, 2018; Sünnetçi, 2021; Elmalıoğlu, 2022; Erişir, 2022; Akkan, 2022) dijitalleşen dünyada kişisel verilerin, bireysel varoluşun sürdürülmesindeki kritik rolünü derinlemesine incelememiştir. Bu çalışma, dijital bilim kurgu anlatılarını mahremiyet ve veri ekonomisi arasındaki

etkileşime dikkat çekerek ele almış olması bakımından mevcut araştırmalardan ayrılmaktadır. Bu yönüyle çalışma, gelişen yapay zekâ teknolojilerinin kolaylaştırdığı veri ticaretinde kişisel veri kullanımının artan yaygınlığı nedeniyle önemli görülmektedir. Ayrıca bireylerin kişisel verilerinin işlenmesine ilişkin farkındalıklarını artırmayı amaçlayan çalışma, bu konuda gelecekte yapılacak araştırmalar için referans niteliği taşıyabilir. Diğer yandan elde edilecek bulguların hem bireylerin hem de kurumların kişisel verilerin yönetimindeki ahlaki sorumluluklarına ışık tutacağı, dijital etik tartışmalarına katkıda bulunacağı, veri gizliliği endişeleri konusunda kamu farkındalığını ve anlayışını artıracığı, teknolojinin toplumdaki rolü hakkında eleştirel düşünmeyi teşvik edeceği ve popüler medyanın toplumsal değer ve kaygıları nasıl etkileyip yansıtılabildiğine dair kavrayış sunacağı düşünülmektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL BİLİM KURGU VE VERİ EKONOMİSİ

Modernite beraberinde dijital bir dünya tasarımını ortaya koymuş; teknolojinin gelişmesi, internetin sivilleşmesi gibi çeşitli teknolojik gelişmeler toplumların ve bireylerin vazgeçilmez bir parçası halinde gelmiştir. Sosyal yaşamın dinamiklerini doğrudan değiştiren bu gelişmelerin sinema yapımlarına da yansımaları olmuştur. Sinema salonları ve televizyonda yayımlanan içeriklerin barındırdığı reyting ve gişe kaygılarından uzaklaşmış, sansür mekanizmalarını devre dışı bırakan ‘dijital’ yapımlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Çalışmanın literatür kısmını da oluşturan ve çözümleme kısmına da zemin hazırlayacak olan bu bölüm, dijital bilim kurgu ve veri ekonomisi tartışmalarına yer verecektir.

1.1. Dijital Bilim Kurgu

Dijitalleşme kavramı, günlük hayatta tüm alanlarda karşımıza çıkan ve günlük yaşam pratiklerini doğrudan etkileyen bir kavram olmuştur. Dijitalleşme kavramı her geçen gün daha önemli bir rol alarak içerik üreticisi ve tüketicisinin beklentilerine yön veren bir konumdadır. Dijitalleşme, tüm sinyallerin “bit” adı verilen ve sadece sıfır ve birlerden oluşan küçük birimlere ayrılması süreci olarak tanımlanır (Dijk, 2016). Dijitalleşmek başka bir ifade ile ele alınacak olursa bilgisayar dilinde kodlardan oluşan ve yaşamın her alanında kaçınılmaz bir kavram olarak değerlendirilebilmektedir (Kazan, 2017).

Günlük yaşamın dijitalleşmesiyle içerik üretim ve tüketim pratiklerinin şekil değiştirdiğini söylemek mümkündür. Bu çerçevede sinema salonları ve televizyonların yerini, internetin olduğu her yerden erişilebilen dijital içerik üreten platformlar almıştır. Her an erişime açık olması ve istenilen zaman kullanılabilir olması, hizmeti satın alan kişiler tarafından tercih edilmesi için başlıca bir sebep olarak karşımıza çıkmaktadır. Artan maliyetler sebebiyle sadece üyelik ücreti üzerinden birden fazla içeriğe erişim izni veriyor oluşuyla kullanıcılar açısından ekonomik ve bütçe dostu olarak nitelendirilmektedir. Geleneksel kitle iletişim araçlarının ve sinema salonlarının

yerini Netflix, Amazon Video, Disney Plus, Hulu, Gain ve BluTv gibi dijital platformların alışı, kullanıcıların elde ettikleri deneyime odaklı hizmet vermektedir. Kullanıcıya sunulan içeriklerin kullanıcı tarafından değerlendirilebiliyor olması ve yapılan değerlendirmeler doğrultusunda önerilen içeriklerin türü ve içeriği değişebilmektedir. Bu çerçevede dijital içerik üretimi gerçekleştiren platformlar tüketicilerine yapay zekâ destekli kişiselleştirilmiş içerik önerileri ile bireyin tüketim şekline ve tüketim pratiklerinde değişikliklerin oluşmasına sebep olmuştur. Bunu en belirgin örneklerinden birisi Netflix'in kişiye özel olarak kullandığı film kapaklarının yapımcı tarafından hazırlanan orijinal film kapağı ile değiştirilerek tüketiciden yapay zekâ aracılığı ile elde ettiği veriler sonucunda yeniden düzenlendiği ifade edilmektedir (Doğanay, 2019).

Dijital televizyon yayıncılığı, küresel olarak faaliyet gösteren kuruluşların üretim ve dağıtım süreçlerini değiştiren dünya genelinde değişime sebep olacak bir oyun olarak nitelendirilmektedir (Sanson & Steirer, 2019). Yayıncılık kavramında yaşanan dijitalleşmenin tüketim biçimlerinde değişime sebep olmasının yanı sıra yapım süreçlerinin de değiştiği ifade edilmektedir (Chalabay & Segell, 1999). Bu sayede dijital platformların her yaşa, her kesime ve her kültüre hitap edebilecek yayınları bulunmaktadır. (Karabağ, 2021). Bu çerçevede bilim kurgu türünün dijital platformlarda yayınladıkları içeriklerin yapısal özelliklerinin değişebileceği düşünülmektedir.

1.1.1 Kavramsal Olarak Bilim Kurgu

Edebiyat alanında ortaya çıkan bilim kurgu türünün kavramsal doğuşu, Hugo Gernsback'in yapmış olduğu bilim ve teknolojik ışığında geleceğe yönelik kurmaca eserlerin yayınlanması ile var olmuştur. Bilim kurgu, Gernsback tarafından "kehanetlerle ve bilimsel olgularla sentezlenmiş sürükleyici düşsel öyküler" olarak tanımlanmıştır (Baudou, 2005). Bilim kurgu, Gernsback'in editörlük yaptığı *Modern Electrics* (1908) ve *Amazing Stories* (1926) gibi dergiler, bilim kurgunun popülerleşmesinde büyük rol oynamıştır (Baudou, 2005; Cornea, 2007; Ersümer, 2013).

Modern Electrics dergisinde Gernsback, geleceğe dair çeşitli bilimsel yeniliklerin öngörülerini içeren makaleler yayınlamış ve bu makalelerde teknolojinin insan yaşamı üzerindeki potansiyel etkilerini irdelemiştir (Ersümer, 2013). Bu dergi, bilim kurgu türünün ilk örneklerini barındırarak okuyuculara gelecekteki olasılıkları ve bilimsel gelişmeleri edebi bir dille sunmuştur (Baudou, 2005). Bu perspektif, bilim kurgu eserlerinin sadece eğlence amacıyla değil, aynı zamanda bilimsel farkındalık yaratma amacıyla da üretilmesini sağlamıştır (Cornea, 2007). 1926 yılında Gernsback, *Amazing Stories* dergisini kurarak bilim kurgu türünü daha geniş kitlelere ulaştırmayı başarmıştır (Cornea, 2007). Bu dergide, bilim ve teknoloji temalı hikayelere yer vererek bilim kurgu türünün popülerleşmesine ve kabul görmesine önemli katkılarda bulunmuştur. *Amazing Stories*, bilim kurgu yazarlarına geniş bir platform sunarak türün gelişimine büyük bir yükseliş kazandırmıştır (Ersümer, 2013).

Hugo Gernsback *Modern Electrics* isimli dergide bilimde yaşanan gelişmeleri esas alarak geleceğe dair çeşitli kurmaca varsayımlarda bulunduğu ve bu varsayımlar aracılığı ile gelecekte insanlığı nelerin beklediği noktasında öngörülerde bulunmuştur (Baudou, 2005). *Science Fiction* kavramı ilk kez Hugo Gernsback'ın editörlük yaptığı *Science Wonder Storiess* dergisinde 1929 yılında kullanılmıştır (Ersümer, 2013). Hugo Gernsback, bilim kurgu terimini ilk kez *Science fiction* olarak tanımlamış ve bu terimi “bilimsel olaylarla harmanlanmış kurmaca hikayeler” olarak açıklamış; ne kadar kurmaca olarak ifade edilse de gelecekte gerçekleşme ihtimalinin olacağını ifade ederek (Baudou, 2005), günümüzde bilim kurgu türünün edebi bir tür olarak kabul edilmesine öncülük etmiştir (Cornea, 2007).

1.1.2 Bilim Kurgunun Tanımı

Bilim kurgu kavramsal olarak doğmayı başarmış, ancak kendisinden önce var olan birçok tür ile benzeşen yanlarının olmasından kaynaklı ortak bir tanımlama bulunamamıştır. Her yazar tarafından farklı bir bakış açısıyla ele alınan bilim kurgu türü Asimov'a (1975) göre “Bilim ve teknolojiadaki gelişmelere insanın verdiği tepkiyle ilgilenen bir edebiyat dalı” olarak tanımlamıştır. Asimov'un tanımı, bilim kurgunun bilimsel keşifler ve teknolojik yenilikler karşısında insan davranışlarını ve toplumsal değişimleri inceleyen bir tür olduğunu vurgulamaktadır. Merril'e göre ise

gelenekçi bilimsel yollar ile gelecekte bireyi karşılayacak olan varsayımsal olan gerçekleri konu edinen bir kurgu olarak tanımladığı görmek mümkündür (Cornea, 2007). Michel Butor'un tanımlaması Asimov'un tanımlamasına benzese de daha belirgin ve sınırlarını çizen bir tanımlama olmuştur. Butor'a göre; gerçeklik ile sınırlanan düşlerin bilimin izin verdiği düzeyde yazıya aktarılmasıdır (Bayar, 2001). Butor'un tanımı, bilim kurgunun bilimsel gerçeklikten kopmadan, bilimsel olasılıkları ve keşifleri edebi bir bağlamda ele aldığını ifade etmektedir. Brain Aldiss ise bilim kurguyu bilim ve teknolojinin etkisine maruz kalan insanlığın bu süreç içerisinde kendisini tanıma çabası olduğunu ifade etmektedir (Aldiss, 1973). Bu tanım insan doğasını ve toplumsal yapıların keşfine yönelik bir süreçtir. Bir diğer bilim kurgu yazarı olan Campbell bilim kurguya farklı bir açıdan bakarak bilim kurgunun yanında toplumsal ve bireysel olarak etkilerini de ele almıştır. Bilim kurgu ile arasındaki kurduğu ilişkide bilimsel kuramların yalnızca tanımlanmış olayları açıklamakla kalmayıp, aynı zamanda keşfedilmemiş olan yeni öngörülerini de keşfedilmesini sağlamaktadır. Bilim kurguda ise, öykü anlatımı çerçevesinde bezer yöntemler kullanılarak makine ve insan topluluklarıyla elde edilen sonuçların yansıtıldığı ifade edilmektedir (Baudou, 2005). Gernsback, bilim kurgunun bilimsel gelişmelerin toplumsal etkilerini araştıran ve bu etkileri edebi bir çerçevede ele alan bir tür olmasını sağlamıştır (Baudou, 2005; Cornea, 2007).

Bilim kurgu türünün ortaya çıkması noktasında düşsel geziler ve ütopyalar referans olarak gösterilmektedir. Bu referanslar olmadan bilim kurgunun ortaya nasıl çıktığını anlamlandırmak Baudou'ya (2005) göre mümkün değildir. Ancak yine de bilim kurguya ilişkin ortak bir tanım yapılamamıştır. Bu bakımdan sözcük olarak ele alındığında da benzer bir sonuç ortaya çıkmaktadır. Batı Edebiyatında "Science Fiction" isimlendirilen tür, Orhan Duru (1973) tarafından Türkçe'ye "Bilim kurgu" olarak çevrilse de Dinçer'in (2024) yaptığı çalışmaya göre geçmiş yıllarda Türkiye'de bilim kurgu üzerine yazılan akademik yazında "Bilim Kurgu" ve "Bilimkurgu" olarak bir ayrışmadan bahsetmek mümkündür.

1.1.3 Edebiyatta Bilim Kurgunun Gelişimi

Bilim kurgu türünü besleyen en önemli eserlerden birisi 16. Yüzyılda Thomas More'un yazdığı *Ütopya* eseridir. Bu eser, ideal olan toplum yapısını tasvir ederek gelecekteki olası toplumsal yapılar üzerine olası durumlar hakkında öngörülerde bulunmuştur (Baudou, 2005). *Ütopya* eseri sosyal ve politik bir eleştiri aracı olarak kullanılmış ve ideal bir toplum düzenini betimleyerek okurlarına düşünsel bir egzersiz sunmuştur (Baudou, 2005). Johannes Kepler'in *Somnium* (1634) eseri, bilimsel temeller üzerine kurulu düşsel bir gezi olarak bilim kurgu türünün öncülerinden biri kabul edilmektedir (Cornea, 2007). Kepler'in eseri, astronomi ve bilimsel gözlemler üzerine kurulu olup, Ay'a yapılan düşsel bir yolculuğu anlatmaktadır. *Somnium*, Kepler'in bilimsel çalışmalarının edebi bir yansıması olarak kabul edilir ve bilim kurgu türünün ilk örneklerinden biri olarak değerlendirilir (Baudou, 2005; Cornea, 2007).

17. yüzyılda ise Johannes Valentineus Andreae'nin kalmele aldığı *Christianopolis*, Tommaso Campanella'nın *The City of the Sun* (1602) eserleri takip etmektedir. Ancak bilim kurgu edebiyatının öncüleri olarak Mary Shelley (1797-1851), Edgar Allen Poe (1809-1849), Jules Verne (1828-1905) ve H.G. Wells (1866-1946) öne çıkmaktadır. Bu eserler 17. yüzyılda bilim kurgu unsurları içeren önemli ütopya ve düşsel gezi örnekleridir (Baudou, 2005). Bu eserler, bilimsel keşiflerin ve teknolojik yeniliklerin toplumsal ve bireysel düzeydeki etkilerini irdelemişlerdir (Baudou, 2005). Bu dönemde, ütopya türü ve düşsel geziler, bilim kurgu türünün gelişimine önemli katkılarda bulunmuştur.

18. yüzyılda, bilim kurgu unsurları içeren edebi eserler ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu dönemde, Mary Shelley'nin *Frankenstein* (1818) eseri, modern bilim kurgu türünün ilk örneği olarak kabul edilir. Bu eser bilim ve teknolojinin etik sınırlarını sorgulayan bir kurguya sahiptir (Cornea, 2007). *Frankenstein*, doğa bilimlerinin etik ve toplumsal sonuçlarını ele alarak, bilim kurgu türünün temellerini atan önemli bir eser olarak değerlendirilir (Ersümer, 2013).

Jules Verne ve H.G. Wells, 19. yüzyılda bilim kurgu türünü popülerleştiren önemli yazarlar arasındadır. Verne'in *Twenty Thousand Leagues Under the Sea* (1870) ve Wells'in *The Time Machine* (1895) gibi eserleri, türün bilimsel keşif ve teknolojik yeniliklerle harmanlandığı örneklerdir (Cornea, 2007; Ersümer, 2013). Verne'in eserleri, detaylı bilimsel bilgiler ve macera öğeleri ile öne çıkarak bilim kurgu türünün sınırlarını genişletmiştir (Cornea, 2007). Wells'in eserleri ise toplumsal eleştiri ve geleceğe dair karamsar öngörüler içermektedir (Ersümer, 2013). Jules Verne, bilim kurgu edebiyatına büyük katkılar sağlamış ve *Paris In The Twentieth Century* (1863), *From the Earth to the Moon* (1865) gibi eserlerinde bilimsel keşiflerin ve teknolojik gelişmelerin heyecan verici hikayelerini anlatmıştır (Cornea, 2007). Bilim kurgu türünün bir diğer önemli ismi olarak, H.G Wells'in *The Invisible Man* (1897), *The War of the Worlds* (1898) gibi eserlerinde bilimsel ve teknolojik temaları işlemiştir (Ersümer, 2013). Wells, toplumun bilimsel ve teknolojik gelişmelere karşı tepkilerini ele alarak, bilim kurgu türüne sosyolojik ve felsefi bir derinlik kazandırmıştır (Ersümer, 2013). Bu dönemde, bilim kurgu edebiyatının temelleri atılmış ve tür, bilimsel keşiflerin, teknolojik yeniliklerin ve toplumsal eleştirilerin işlendiği bir tür haline gelmiştir (Baudou, 2005).

İlerleyen yıllarda bilim kurgunun toplum tarafından kabul görmesi yazarlar tarafından da çekici bir tür olmasına sebep olmuş ve bu yönde talep artmıştır. Zaman içerisinde gelişen teknoloji beraberinde farklı sorunsalları getirmiş, farklı tartışma konuları çıkmıştır. Bu durum edebiyatta teknolojinin çok yönlü olarak ele alınmasına olanak sağlamıştır. Yaşanan gelişmeler bilim kurgu türü adına altın bir çağın başlamasına sebep olmuştur (Cornea, 2007).

Altın çağın önde gelen yazarlarından Isaac Asimov, Robert A. Heinlein ve Arthur C. Clarke, bilim kurgu edebiyatına büyük katkılar sağlamışlardır. Asimov'un *Foundation Serisi* (1951-1993) ve Heinlein'in *Stranger in a Strange Land* (1961) gibi eserleri, bilim kurgu türünün klasikleşmiş örneklerindedir (Cornea, 2007). Clarke'ın *2001: A Space Odyssey* (1968) eseri ise bilim kurgu sineması ve edebiyatı arasında köprü kurarak türün genişlemesine katkıda bulunmuştur (Cornea, 2007). Bu süreçte ortaya çıkan "Teknofobi" kavramı üzerinden eserlerini üreten öncü isimlerden birisi

Philip K. Dick (1928-1982), teknolojik bir dünyanın karamsar tarafları ele almıştır. Postmodern bir tema ekseninde eserleri ile ün kazanmıştır teknolojinin insanlığa kattığı bakış açısı ile bilim kurguda postmodern temaların daha çok işlendiği görüşmüştür. Ayrıca teknolojinin insan üzerindeki etkisine eleştirel bir bakış açısıyla yaklaşarak teknofobi temasının yaygın bir hale gelmesini sağlamıştır (Baudou, 2005). Teknolojik gelişmelerin toplumsal ve bireysel düzeyde yarattığı olumsuz etkiler ve bu etkilerin gelecekteki distopik yansımaları teknofobi olarak tanımlanabilir (Ersümer, 2013).

Bu dönem içerisinde akla duyulan güvenin sarsılması ve dünyaya karşı tam anlamıyla karamsarlık ve güvenin yok olduğu eserleri ile dönemin öne çıkan yazarlarından birisi olmuştur (Baudou, 2005). 70'li yılların gelişi ile bilim kurguda kadın yazarların öne çıkmıştır. Bunlardan en bilinenleri Joanna Russ ve Ursula K. Le Guin'dir. Sınıfsallık, insan-doğa ve alt üst ilişkilerini merkeze alarak eleştirel bir dille gelecek varsayımlarında bulunarak konunun merkezine insanı alarak şekillenmiş, merkezde bulunan bilim kurgunun yerini insanın iç dünyası almıştır (Uğur, 2019).

Le Guin bilim kurgu edebiyatı içerisinde feminist düşüncenin savunucularından birisi olmuştur. 1960'lı yıllarda ortaya çıkan kadını merkeze alan toplumsal hareketlerin edebiyattaki temsilcisi olmuştur. (Le Guin, 2007). Le Guin aracılığıyla alışılmamış olan teknoloji merkezli bilim kurgu eserleri yerine daha çok sosyolojik unsurları içerisinde barındıran ve daha çok bireyi merkeze alan eserleri ile yeni dalga bilim kurgu edebiyatının özelliklerini bünyesinde barındırmaktadır (Baudou, 2005). Bu dönem içerisinde tür daha politik bir hale gelmiş, toplumsal ve etik konuların daha yoğun tartışıldığı bir dönem olmuştur. 1980'li yıllarda bilim kurgu edebiyatında bir alt tür olan cyberpunk ortaya çıkmıştır.

Türün ilk örneği olarak *Neuromancer* (1984) isimli eser William Gibson tarafından kaleme alınmıştır. Tür sibernetik ve biyoteknoloji alanında bilgisayar korsanlarının işledikleri suçlar vb. temalara yoğunlaşır (Roloff & SeeBlen, 1995). *Neuromancer* ile başlayan cyberpunk akımı dönemini etkilemeyi başarmış, dönem içerisinde *Blade Runner* (1982) gibi filmler ile sinemaya uyarlamaları yapılmıştır. Bu dönem bilim kurgunun gelecekteki yerini öngörerek sinema ve felsefe alanında etkili

bir esere dönüşmüştür. Ayrıca dönemin popüler türü haline gelen cyberpunk, yüksek teknoloji ve düşük yaşam standardı temalarını işleyerek, bilim kurgu türünde önemli bir alt tür olarak kabul edilmiştir (Ersümer, 2013).

1990'lar ve sonrası, sanal gerçeklik ve postmodern temaların ön plana çıktığı bir dönem oldu. Bu dönemde, bilim kurgu sineması ve edebiyatı, teknolojinin toplumsal ve bireysel boyutlarını derinlemesine incelemeye devam etti (Baudou, 2005). Sanal gerçeklik ve dijital teknolojilerin yaygınlaşması, bilim kurgu eserlerinde yeni temaların işlenmesine olanak sağlamıştır (Baudou, 2005). Bu dönemde, Philip K. Dick'in *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), Neal Stephenson'un *Snow Crash* (1992) ve Vernor Vinge'nin *A Fire Upon the Deep* (1992) gibi eserleri, bilim kurgu türünün çeşitli alt dallarında önemli yer tutmaktadır (Cornea, 2007).

1900'lerin başlarında, bilim kurgu sineması fantezi ve hayal gücünün birleşimi olarak doğmuş ve zamanla kendine özgü özellikler geliştiren bir alan oluşturmuştur. Bu dönemin en dikkat çekici örnekleri genellikle Avrupa sinemasından çıkmıştır. Bilim kurgu türü, dönemin koşulları, toplumsal iklim ve ruh hali gibi faktörlerden derinden etkilenmiştir. Diğer sinema türleri için de benzer etkilerden bahsedilebilir, ancak bilim kurgu türü, mitleri kullanarak izleyicilere "Başka bir dünya" sunma ve "Gerçeklikten uzaklaşma" fırsatı verir. Bu, sinemacılar için izleyiciyi etkilemek ve toplumsal veya politik mesajlar iletmek adına güçlü bir araçtır (Çoker, 2016).

1.1.4 Sinemada Bilim Kurgu Türü ve Teknik Gelişmeler

Edebiyatta kazandığı popüleritenin ardından bilim kurgu, sinemada da hızla kendine yer bulmuş ve sinemanın ilk dönemlerinden itibaren önemli bir tür olarak kabul görmüştür. Bilim kurgu sinemasının doğuşu, tiyatro sahibi ve sihirbazlık gösterileri düzenleyen George Melies'in aracılığıyla mümkün olmuştur. Sinemada bilim kurgu türünün temelleri, Melies'in yenilikçi çalışmaları sayesinde atılmıştır. 1902'de Melies, H. G. Wells'in *The First Men in the Moon* (1901) ve Jules Verne'in *From the Earth to the Moon* (1865) adlı eserlerinden ilham alarak *A Trip to the Moon* (1902) filmini yapmıştır. Bu film, bilim insanlarının Ay'a yaptığı olağanüstü bir yolculuğu anlatır ve dönemin sinema teknolojisinin sınırlarını zorlayan özel efektler

kullanımıyla dikkat çeker (Baudou, 2005; Cornea, 2007). Méliès'in eseri, sadece bilim kurgu sinemasının ilk örneklerinden biri olarak görülmez, aynı zamanda sinemaya yeni teknikler de kazandırmıştır (Cornea, 2007). Ayrıca, Fritz Lang'ın *Metropolis* filmi, dönemin bilim kurgu edebiyatından etkilenmiş ve teknolojik distopya temalarını sinemaya aktarmıştır (Ersümer, 2013).

Bilim kurgu sineması, teknoloji odaklı yapısına ek olarak birey ve toplum üzerine çeşitli söylemler geliştirme yeteneğine de sahiptir. Fritz Lang'ın 1927 yapımı *Metropolis* filmi, geleceğin kurgusal şehri üzerinden sınıf çatışmasını ve modernizmin eleştirisini işler. Bu film, bilim kurgu sinemasının ilk modern örneklerinden biri olarak kabul edilir ve bütüncül bir gelecek perspektifi sunan ilk bilim kurgu filmi olarak tarihsel süreçte önemli bir yer edinmiştir (Çoker, 2016).

Sinema teknolojisinin gelişimi, bilim kurgu temalarının daha etkileyici ve gerçekçi bir şekilde izleyiciye sunulmasını sağlamıştır (Cornea, 2007). Bilim kurgu edebiyatının karakterleri, olay örgüleri ve temaları, sinemada yeni bir anlatı dili oluşturmuş ve türün sinemada benimsenmesine katkıda bulunmuştur (Baudou, 2005). Amerikan sinemasında bu dönemde Avrupa sinemasının gerisinde kalınmış olsa da tarihsel süreç içerisinde önem taşıyan filmler üretilmiştir. Edwin S. Porter'ın *A Trip to Mars* (1910) filmi, bu dönemin kayda değer ilk örneklerindedir. Ardından *The Moon Child* (1914) ve *The Battle Cry of the Peace* (1919) gibi filmler çekilmiştir. Özellikle, bir işgal öyküsü olarak bilinen ilk bilim kurgu propagandası olması nedeniyle önem taşımaktadır (Baudou, 2005).

Bu dönemde bilim kurgu sinemasında öne çıkan temalar arasında “çılgın bilim insanı” teması da yer almaktadır. Bu tema, *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1908) ve *Frankenstein* (1910) gibi filmlerle somutlaştırılmıştır. Tanrı rolünü üstlenmeye çalışan ve gerçekleştirdiği deneylerle büyük felaketlere neden olan bilim insanı figürü, bu dönemde yaygınlaşmış ve bilim kurgu türünün karakteristik temalarından biri olarak kabul edilmiştir (Roloff & SeeBlen, 1995; Baudou, 2005). 1930'lar ve 1940'lar, bilim kurgu sinemasının popülerleşmeye başladığı yıllardır. Bu dönemde, ucuz bütçelerle çekilen birçok bilim kurgu filmi üretilmiştir. Özellikle, uzay yolculukları, dünya dışı varlıklar ve fantastik maceralar bu filmlerin ana temalarını oluşturmuştur. Bu

dönemdeki filmler, bilim kurgu türünün sinemada kök salmasına ve geniş kitlelere ulaşmasına katkıda bulunmuştur (Baudou, 2005).

1950'ler, bilim kurgu sinemasının altın çağı olarak nitelendirilmektedir. Bu dönemde, Soğuk Savaş ve nükleer tehdit gibi toplumsal kaygılar, bilim kurgu filmlerinin içeriğine yansımıştır (Cornea, 2007). *The Day the Earth Stood Still* (1951), *Forbidden Planet* (1956) ve *Invasion of the Body Snatchers* (1956) gibi filmler, bilim kurgu sinemasının klasik örnekleri arasında sayılır ve bu dönemin toplumsal ve politik atmosferini yansıtır (Cornea, 2007).

1960'lar, ABD ve Sovyet Rusya arasındaki uzay yarışının bilim kurgu sineması üzerindeki etkisiyle dikkat çekmektedir. Bu rekabet, uzay operalarının popülerleşmesine önemli bir etken olmuştur. Teknik gelişmeler bu dönemde sinema teknolojisinde önemli ilerlemeler sağlamış, daha gerçekçi görsel efektlerin kullanılmasına imkân vermiş ve bilim kurgu filmlerinin ana akım bir tür haline gelmesine yardımcı olmuştur (Ekem, 1992). Sinema sanatında kullanılan görsel araçlar, anlatımın temel unsurlarından biri olarak görülür ve izleyicinin filmi anlama, yorumlama ve deneyimleme sürecinde kritik bir rol oynar (Abisel, 1999). 1960'larda yaşanan uzay yarışı, bilimsel gelişmelere olan toplumsal ilgiyi medya aracılığıyla artırmış, bu da Amerikan bilim kurgu filmlerinde bilimsel öğelerin öne çıkarılmasına neden olmuştur (Cornea, 2007).

1950'lerde genellikle uzaylı istilalarını konu alan ve daha pasif bir izlenim bırakan bilim kurgu filmleri, zamanla bilimsel derinliği yüksek ve inandırıcı görsel efektlere sahip yapımlarla yer değiştirmiştir. Bu dönüşümün en çarpıcı örneklerinden biri, Stanley Kubrick'in 1968 yapımı *2001: A Space Odyssey* filmidir. Amerika'nın Sovyetler Birliği üzerindeki üstünlüğünü ele almıştır. Buna karşılık, Sovyet sinemasında Andrei Tarkovsky'nin *Solaris* (1972) ve *Stalker* (1979) filmleri, Amerikan sinemasına bir cevap niteliği taşımakla birlikte, bilim kurgu sinemasının gelişimi açısından da oldukça önemli eserlerdir (Kurt, 2019).

1970'li yıllarda, bilim kurgu türünün tüketim alanı değişmeye başlamıştır. Gelişen görsel ve özel efektler, bilim kurgu türünün tüketimini yazınsal alandan

sinemaya çekmeye başlamıştır. Bu dönem içerisinde bilim kurgu türünün tüketim alanı önemli değişimler geçirmiştir. Gelişen görsel ve özel efektler, bilim kurgu türünün tüketimini yazınsal alandan sinemaya yönlendirmeye başlamıştır. Star oyuncuların başrollerde yer aldığı, bütçe olarak oldukça yüksek imkânlarla sahip olan ve büyük gişe getirileri sağlayan Hollywood filmleri, önceki dönem bilim kurgularda karşılaşılan maddi ve teknolojik pek çok olumsuzluğun aşılmasını sağlamıştır (Başaran, 2007).

1970'li yıllar, yükselen toplumsal hareketler, teknolojik ilerlemeler ve yeni arayışlar sayesinde bilim kurgu sinemasında da belirgin bir etki yaratmıştır. Bu dönemde, bilim kurgu türü toplumun dinamiklerini yansıtmaya özelliğini daha da geliştirmiştir. İnsan-makine ilişkileri, felaket senaryoları, virüs salgınları ve kıyamet temaları 1970'lerde öne çıkmıştır. Aynı zamanda, pazarlama stratejilerindeki gelişmeler sayesinde filmler daha geniş bir izleyici kitlesine ulaşma başarısı göstermiştir. Bu gelişmeler, bilim kurgu filmlerinin popülaritesini artırmış ve türün genel olarak olumlu yönde evrimleşmesine katkı sağlamıştır (Nagl & Clayton, 1983).

1971 yılında Stanley Kubrick yönetmenliğinde çekilen *A Clockwork Orange*, bilim kurgu filmleri arasında özel bir konuma sahiptir. Toplumsal bağların çözüldüğü ve suç çetelerinin sokakları terörize ettiği distopik bir dünyada geçen film, devlet, suç ve birey arasındaki ilişkileri alaycı ve yer yer rahatsız edici bir bakış açısıyla ele almaktadır. Film, dönemin toplumsal dinamiklerini ve insan doğasının karanlık yönlerini etkileyici bir biçimde yansıtarak bilim kurgu sinemasında dikkate değer bir yer kazanmıştır (Yarımbaş, 2021).

1970'lerin sonlarında Amerikan bilim kurgu sineması, *Westworld*, *Star Wars*, *Star Trek* ve *Superman* gibi eserlerle önemli bir atılım gerçekleştirmiştir. Bu yapımların günümüzde sinema filmleri ve televizyon dizileri olarak yeniden yapımları ve devam filmleri çekilmeye devam edilmektedir. Bu süreklilik, 1970'lerin sonundaki Amerikan bilim kurgu sinemasının başarısının belirgin bir göstergesi olarak kabul edilir. Bu atılımın ekonomik açıdan temel nedeni ise televizyonun yükselişi olarak görülmektedir (Gomery, 2003).

1980'ler, dünya çapında yaşanan pek çok deęişim ve dönüşümün başlangıç dönemini temsil eder. Bu yıllarda kişisel bilgisayarların hayatımıza girmesi, teknolojiyle olan ilişkimizin güçlenmesine ve medya ile televizyonun toplumları dönüştürebilecek bir etkinlik kazanmasına neden olmuştur. Bilim kurgu, bu dönemde teknolojik dönüşümün yarattığı veya potansiyel olarak yaratabileceği sonuçları temel ilgi alanı olarak ele almıştır (Oduncu, 2019).1980'li yıllarda çekilen bilim kurgu filmleri, teknoloji ve toplum arasındaki ilişkiyi genellikle kötümser bir bakış açısıyla ele almıştır. Bu dönemde teknolojik endişeler, siberpunk akımının etkisiyle birleşerek türün karakteristik özelliklerini belirlemiştir. Bilim kurgu filmlerinde robotlar, yapay zekâ, kıyamet sonrası senaryolar ve çevresel felaketler gibi temalar ön planda olmuştur. 1960'lar ve 1970'lerdeki deneysel dönemlerin ardından, bilim kurgu filmleri Hollywood'da büyük bütçeli gişe filmleri haline gelmiştir. Bu dönüşümün bir sonucu olarak, *Alien* (1979) ve *Blade Runner* (1982) gibi birçok bilim kurgu filmi seriye dönüşmüştür (Cornea, 2007).

1980'li yıllarda Amerikan bilim kurgu sinemasının en karakteristik yapımı, Ridley Scott'ın yönettiği *Blade Runner* (1982) olmuştur. Bu dönemde yoğun bir şekilde tartışılan ve yazılan, hızla kült statüsüne ulaşan bu film, postmodern sinema ve postmodern bilim kurgu tanımlarında sıkça referans gösterilmiştir. *Blade Runner*, bilim kurgu türünde önemli bir dönüm noktasına öncülük etmiş ve türün dönüşümüne daha felsefi bir derinlik kazandırmıştır (Şentürk, 2013). Sinemada *Blade Runner* ile ilk önemli örneği verilen siberpunk alt türü, 1980'li yılların bilim kurgu filmlerinin teknoloji ve bilimsel bilgiye olan yaklaşımını tanımlamış ve stilize etmiştir. Bu yaklaşım, modern bilim kurgu anlayışından oldukça farklıdır. Bağcıvan ve Durmuş'a göre (2019) siberpunk'ın erken dönem bilim kurgu geleneğinden en önemli farkı, teknolojinin naif bir şekilde yüceltilmesi yerine, gelişen teknolojinin distopik bir boyut kazanarak gelecekte kararsız bir hal alacağı ve bunun toplum ve birey üzerinde ciddi sonuçları olacağı yaklaşımıdır.

Blade Runner, *Escape from New York* (1981), *Tron* (2010) ve *The Terminator* (1981) gibi filmlerde siberpunk alt türü, mekân ve dekor tasarımından öykü kurgusuna kadar pek çok açıdan kendini göstermektedir. Bu alt türün odak noktaları

incelendiğinde, bireyin yalnızlaşması, kendine, çevresine ve doğaya yabancılaşması, makineleşme, robotlaşma, dijitalleşme ve gerçek ile sanal arasındaki farkın ortadan kalkması gibi tema ve kavramların öne çıktığı görülmektedir (Serttaş, 2018). Bruce Bethke, 1983 yılının Kasım ayında *Amazing Science Fiction Stories* dergisinde yayımlanan, genç bir hacker çetesini konu alan hikâyesine *Cybernetics* (Sibernetik) başlığını vermiştir. Siberpunk, canlılar ile makineler arasında bilgi alışverişini kontrol eden denetim ve yönetim bilimini ifade etmektedir (Ersümer, 2013). Siberpunk bilim kurgu sinemasında, robotlar, yapay zekâlar, işletim sistemleri ve makineler, insanlığın yerine geçmeye ve insanlığın geleceğini tehdit etmeye çalışan unsurlar olarak ele alınmıştır. Ayrıca, bilim kurgu sinemasında kullanılan geleneksel yöntemlerin yerini almaya başlayan özel efektlerin gelişmesi, yapay zekâ ve robot anlatılarının artmasına ve böylece siberpunk türünün önem kazanmasına yardımcı olmuştur (Kavas, 2022).

1990'lı yıllarda, bilim kurgu türünün Amerikan sinemasındaki yükselişi, bir önceki on yıl gibi dalgalı bir seyir izlemiştir. On yılın ilk yarısında, 1970'ler ve 1980'lerden gelen yapımların devam filmleri ön plana çıkarken; ikinci yarısında gösterime giren *12 Monkeys* (1995) ve *The Matrix* (1999) gibi yapımlar, dönemin en önemli eserleri arasında kabul edilmiştir. Ayrıca, 1980'li yıllarda ortaya çıkan siberpunk alt türünün etkisi bu dönemde de yoğun bir şekilde hissedilmiştir (Doğan, 2021).

1990'lı yılların bilim kurgu filmleri, teknoloji, toplum ve birey arasındaki ilişkileri “gerçeklik” sorgulamalarıyla derinleştirerek ele almaya devam etmiştir. Postmodern dönemin etkisiyle, Jean Baudrillard, gerçek ve sanal olan arasındaki farkın ortadan kalktığını savunur ve yaşadığımız dünyanın bir simülasyon olduğunu öne sürer. Baudrillard'a göre, gerçeklik modeller aracılığıyla yeniden üretilmektedir (Baudrillard, 2003). İnternetin ve veri ağlarının kullanımının artması, siberpunk türünün etkisini sürdürmesine ve bilim kurgu filmlerinin şekillenmeye devam etmesine olanak tanımıştır. Paul Verhoeven'in *Total Recall* (1990) filmi, insan beyninin programlanması, hafıza kaybı ve yapay anılar gibi konuları işleyerek birçok filme ilham kaynağı olmuştur. Brett Leonard'ın 1992 yapımı *Lawnmower Man* filmi, sanal gerçeklik ve bedensel dönüşüm temalarını işlerken, 1995 yapımı *Virtuosity* filmi

sanal gerçeklik tarafından yaratılan bir seri katilin hikayesini anlatır. Aynı yıl Robert Longo'nun yönettiği *Johnny Mnemonic* (1995) ise insan beyninin bir veri deposu olarak kullanıldığı ve veri kaçakçılığına alet edildiği bir dünyayı tasvir eder. Bu filmler, insan hafızasının ve gerçekliğin programlanabilirliğini derinlemesine incelemiştir (Başaran, 2007).

2000'li yıllarda teknik ve dijital yenilikler, sinema estetiği ile birleşerek kusursuz bir form hâlini almıştır. Görsel efektlerin sağladığı imkânlar, sinemanın dijitalleşmesini sağlamış ve film üretim ve tüketim alışkanlıklarını yönlendirmeye başlamıştır. Biçimsel alanda yaşanan bu yenilikler, içerik açısından bilim kurgu türünün önceki dönemlerine kıyasla daha sığ kaldığını göstermiştir. Aşırı derecede kullanılan görsel efektler ve teknoloji, filmsel bir fetiş hâlini almış ve bu durum filmlerin inandırıcılık ve büyüleme noktasında sorunlar yaşamasına yol açmıştır. Gelişen bu teknikler ve teknolojilerle birlikte, 1970'li yılların ürünü olan ve 1980'li yıllarda popülerleşen seriler, görsel efektler yardımıyla tekrar işlenerek bilim kurgu türünün popülaritesini artırmıştır (Kurt, 2019).

2000'li yıllarda sinemada yeniden çevrim (remake) furiasının bilim kurgu türüne olan etkisi oldukça belirgin hale gelmiştir; birçok klasik bilim kurgu filmi bu dönemde yeniden uyarlanmıştır. Bu dönemde insanlığın devamı için yeni gezegenler arayışı, mutant-insan ilişkileri ve göç temaları öne çıkmıştır (Çoker, 2016). Ayrıca, teknolojinin insanları yalnızlaştırdığı teması da bu dönemin bilim kurgu filmlerinde sıkça işlenmiştir. Mutasyona uğramış ve insanüstü güçlere sahip süper kahramanların yer aldığı *X-Men* serisi ve *Spider-Man* serisi gibi filmler, beklentilerin çok üzerinde gişe başarısı elde ederek çizgi roman süper kahramanlarının dönemini başlatmıştır. 1960'lı yıllardan bu yana çizgi romanlardaki süper kahramanları sinema perdesine taşıyan Amerikan menşeli Marvel Comics şirketi, 2000'li yılların bilim kurgu sinemasına yön veren en popüler filmleri üretmiştir (Alptekin, 2021).

2000'li yıllarda teknolojinin etkilerinin daha belirgin hale gelmesi, bilim kurgu sinemasının da bu konulara olan ilgisini artırmıştır (Van Riper, 2017). Spike Jonze'un yönettiği *Her* (2013) filmi, yapay zekaya sahip işletim sistemlerinin olduğu bir gelecekte geçer ve yalnız bir yazarın bu işletim sistemine âşık olmasını konu alır. Film,

devasa binaların ve teknolojik cihazların arasında yalnızlaşan bireyi görsel olarak etkileyici bir biçimde yansıtarak kalıcı bir etki bırakmıştır. 2000’li yıllardaki bilim kurgu sineması, tıpkı önceki dönemlerde olduğu gibi, toplumsal ve hayatın içindeki temalardan kopuk olmamıştır. Bu dönemde bilim kurgu filmleri, teknolojinin sunduğu imkanlardan sonuna kadar faydalanarak, türün öz temalarını yorumlamanın yeni yollarını aramıştır (Yarımbaş, 2021).

1.2. Veri Ekonomisi

Her kullanıcının internetteki eylemlerinin sonucunda bir veri oluşur. Bu oluşan verilerin hangi amaçla ve neden toplandığını anlamak için veri ekonomisi kavramına yakından bakmakta yarar vardır.

1.2.1 Veri Ekonomisinin Tanımı ve Temel Kavramlar

Büyük veri, en temel anlamıyla, insanların internet tabanlı hizmetler üzerinden gerçekleştirdikleri her türlü etkinlik, tıklama ve araştırmayı kapsayan bilgi ve veri bütünüdür. Bu verilerin kimler tarafından kontrol edildiği, nasıl toplandığı ve hangi amaçlarla kullanıldığı ise dijital toplum için ciddi bir tehdit teşkil etmektedir (Özuz Dağdelen, 2023). Sosyolojik açıdan veri kavramının ele alınmasının önemi, günümüzde bu kavramın insan sermayesi ve maddi varlıklarla kıyaslanabilecek bir değer kazanmasından kaynaklanmaktadır. Madden (2012) büyük veriyi, mevcut araçlarla işlenmesi çok büyük, çok hızlı ve çok karmaşık olan veri olarak tanımlamaktadır. Büyük verinin toplumsal, ekonomik, kültürel ve siyasi alanlarda önemli değişimlere yol açtığı ve kendisinin de sürekli değişime uğradığı gözlemlenmektedir. Sosyolojik açıdan incelendiğinde, büyük veri, “prosumption” kavramının en önemli sonuçlarından biri olarak öne çıkmaktadır. Türkçede doğrudan bir karşılığı olmayan, production (üretim) ve consumption (türetim) kavramlarının birleşiminden türetilmiş bir terimdir. Bazı kaynaklarda “Üretüketim” olarak çevrilse de bu çevirinin kavramı tam olarak yansıtmayı yansıtmadığı konusunda tartışmalar bulunmaktadır (Özuz Dağdelen, 2023).

Web 2.0'ın geliřimiyle birlikte ortaya ıkan prosumption durumu, zellikle pasif tketiciler yerine kullanıcıların ierik retmesi ve bu ieriklerin byk bir veri kaynađı oluřturması srecini ifade eder. Prosumption, byk verinin temel ilkelerinden biri haline gelmiřtir. Gndelik yařam pratiklerinin byk verinin en temel kaynaklarından biri olması, bu ilkenin ana nedenlerinden ve sonularından biridir. Byk veri hem nitel hem de nicel anlamda geniř bir hacme sahip olup, bireylerin web sitelerini ziyaret ettiklerinde, arama yaptıklarında, rn satın aldıklarında, aradıkları telefon numaralarından ve iletiřimde buldukları kamu veya ticari kurumlarla gerekleřtirdikleri tm kullanıcı aktivitelerinden toplanan dijital izleri ifade eder (Lupton, 2014).

Byk veri kavramı, bařlangıta sosyal medya, radyo frekansı tanımlama etiketleri ve akıllı telefonlar gibi yeni teknolojilerin kullanımıyla retilen verilerin boyutunu veya hacmini yansıtmak iin ortaya ıkmıřtır. Bu tanım zamanla, verilerin eřitliliđi gibi ynlerini de ierecek řekilde geniřletilmiřtir. Gnmzde, verilerin hız, eřitlilik ve kapasitesindeki byk artıř ile teknolojinin bu artıřı destekleyerek yeni zmler sunması sonucunda “Byk Veri” kavramı ortaya ıkmıřtır (Dođan ve Arslantekin, 2016). Bilgi ynetimi alanında nemli yazarlardan biri olan Davenport, byk veriyi tanımlarken, bir sunucuya sıđamayacak kadar byk ve srekli akıř halinde olan, satır ve stunlar řeklinde yapılandırılmamıř veya durgun veri ambarlarına sıđamayacak kadar dinamik veriler olarak nitelendirmiřtir (akırel, 2016).

Srekli var olan bir akıř, bilgi yıđınını oluřturmaktadır. Byk veri, bilgi yıđınının arttıđı bir durumda, bilginin tasarımı ve kullanımı hakkında yeniliki bir bakıř aısı geliřtirmek iin ideal ve dođru verilerin konumlandırılmasını sađlar. Veri btnlđn sađlayarak dođru bilgiye eriřimi kolaylařtırır. Bilgi toplamak nemlidir ancak yeterli deđildir; verinin iindeki potansiyel, yalnızca ona sahip olmakla deđil, onu kullanmakla ortaya ıkar (Schnberger & Cukier, 2013). Literatrde byk veri kavramına ait net bir tanım olmamakla birlikte kavram zerine farklı yaklařımlar ortaya konulmaktadır. Byk veriyi diđer yaygın veri trlerinden ayıran zellikler,

verilerin depolanamaması, verimli bir şekilde işlenememesi ve çok büyük boyutlarda olmasıdır (Önder, 2022).

1.2.2 Büyük Verinin Kullanım Alanları

Büyük verinin temel özelliği, çeşitli biçimlerde, boyutlarda ve kaynaklardan oluşmasıdır. Büyük veri oluşturmak için kullanılan kaynaklar arasında sosyal medya, cep telefonları, dijital içerikler ve çevrimiçi kayıtlar yer almaktadır. Ancak, büyük veri literatürünün çoğu, sosyal medya, cep telefonları ve internet işlemleri gibi dijital ortamlarda üretilen verilere odaklanmaktadır. Bu durum, daha önce analog olarak var olan verilerin, özellikle analog ses ve videoların, yeterince dikkate alınmamasına yol açmaktadır (Bartra, 2014).

Elde edilen verilerin oluşturduğu sistemler, çeşitli kullanım alanlarına sahiptir. Bu kullanım alanları, iyileştirme, ticari kazanç ve fayda gibi farklı amaçlara hizmet edebilmektedir. Birçok sektörde büyük veri analizi, büyük önem arz etmektedir. Büyük veri analizi, veri tabanlı kararlar almak, yeni fırsatlar keşfetmek ve veri temelli sorunları çözmek için güçlü bir araç olarak görülmektedir. Büyük veri teknolojileri, çeşitli sektörlerde önemli roller üstlenmekte olup, teknoloji sektörü başta olmak üzere birçok alanda kullanılmaktadır. Büyük veri teknolojilerinin bazı kullanım alanları aşağıdaki gibidir:

- Yapay Zekâ ve Makine: Büyük veri, yapay zekâ ve makine öğrenimi algoritmalarının eğitimi ve geliştirilmesi için kritik bir kaynaktır.
- İnternet Hizmetleri ve Kişiselleştirme: Büyük veri, çevrimiçi platformlar ve hizmetler tarafından kullanılır.
- Tahmin ve Analitik: Büyük veri teknolojileri, teknoloji şirketlerinin kullanıcı davranışlarını tahmin etmelerine ve bu tahminlere dayalı stratejiler oluşturmalarına yardımcı olur.
- Hızlı Veri İşleme: Büyük veri teknolojileri, gerçek zamanlı veri akışlarını işlemek ve anında tepki vermek için kullanılır. Özellikle IoT (Nesnelerin İnterneti) cihazlarından gelen sürekli veri akışları bu alanda kullanılır.

- Ürün Geliştirme: Teknoloji şirketleri, kullanıcı geri bildirimlerini ve pazar analizlerini kullanarak yeni ürünler ve hizmetler geliştirirler. Büyük veri bu süreçte önemli bir rol oynar.
- Enerji Verimliliği: Büyük veri, enerji tüketimi izleme ve enerji kullanımını optimize etme projelerinde kullanılır. Bu, enerji sektöründe önemli bir uygulama alanıdır.
- Sanat Eseri Koruma: Büyük veri ve analitik, sanat eserlerinin korunması ve restorasyonunda kullanılır. Örneğin, blok zincir teknolojisi eserin orijinal sahibini korumak için kullanılabilirken, yapay zekâ ile görüntü kalitesi artırılabilir. Müzeler, eserlerin fiziksel durumunu ve çevresel etkilerini izlemek için sensörler ve veri toplama sistemleri kullanır. Bu sistemler, ziyaretçi deneyimini geliştirmek, koleksiyonları yönetmek ve müzenin işleyişini izlemek için de kullanılmaktadır.
- Sanat Eğitimi: Büyük veri ve analitik, sanat eğitiminde kullanılabilir. Öğrencilere ilgi alanlarına ve öğrenme tarzlarına göre özelleştirilmiş öğrenme deneyimleri sunmak için kullanılabilir.
- Sanatsal İfade Biçimleri: Büyük veri, sanatçıların yeni ve deneysel sanatsal ifade biçimleri yaratmalarına yardımcı olabilir. Veri görselleştirmeleri, interaktif sanat eserleri ve dijital sanat eserleri gibi alanlarda kullanılabilir.

Bunlar, büyük veri teknolojilerinin çok yönlü kullanımını gösteren örneklerdir. Büyük veri, veri analitiği, yapay zekâ ve diğer gelişmiş teknolojilerle birleştirilerek daha iyi iş sonuçları elde etmek ve sanat alanında nasıl çok yönlü bir şekilde kullanılabileceğini göstermektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

MAHREMİYET VE KİŞİSEL VERİ

2.1 Mahremiyet

Dijital çağda bireylerin veri gizlilikleri ve mahremiyetleri özel alan ve kamusal alan ile sınırlı kalmamıştır. Teknolojinin beraberinde getirdiği dijital alanda da verilerin gizliliği ve mahremiyet önem taşımaktadır. Mahremiyet kavramı, insanlık tarihinin başlangıcına kadar uzanan köklü bir geçmişe sahiptir. Zaman içerisinde çeşitli dönüşümlere uğramış olan mahremiyetin, herkes için geçerli tek bir tanımı yoktur. Kavramın farklı alanlarda yer alabilme özelliği, onu çeşitli şekillerde tanımlanabilir kılmaktadır. Ayrıca, mahremiyetin tanımı zamana, topluma ve kültüre bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Aynı toplum içinde bile mahremiyet anlayışı farklılıkları ortaya çıkmaktadır.

2.1.1 Mahremiyet Kavramı ve Tarihsel Gelişim

Mahremiyet, sosyal faktörler, yaşanılan toplum ve toplumsal normların etkisiyle biçimlenen ve anlam kazanan bir kavramdır. Günümüzde hızla ilerleyen bilgi ve iletişim teknolojileri, mahremiyetin nasıl algılandığı üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Toplumsal normlardan etkilenecek şekilde şekillenen mahremiyet anlayışı, bireyin günlük yaşamındaki davranışlarını da yönlendirmektedir (Çelikoğlu, 2007). Teknolojik ilerlemeler ve yoğun şehirleşmeyle mahrem alanın sınırları daralmış ve bu durum, bireylerin mahremiyet alanlarının sıklıkla ihlal edilmesine yol açmıştır (Berkup, 2015).

Mahremiyet terimi, felsefi, siyasal ve yasal tartışmalar kadar günlük dilde de sıkça kullanılmakta olup, bu kavramın tek bir tanımı veya analizi bulunmamaktadır (Cohen-Almagor, 2006). Mahremiyetin çok anlamlılığı ve belirsizliği, onu tanımlama çabalarını zorlaştırmaktadır. Kesin bir tanımlama girişimi, mahremiyetin bazı önemli boyutlarını dışarıda bırakma riski taşıyarak, çok geniş kapsamlı tanımlamalar ise kavramın anlamsızlaşmasına neden olabilmektedir (Yüksel, 2003).

Latince “privatus” sıfatından türeyen mahremiyet, İngilizce’de “privacy” kelimesine karşılık gelir. Ayrıca, “intimate” kelimesi de bu kapsamda değerlendirilebilir ve yakın ilişki, sıkı fıkı, çok yakın anlamlarına gelir (Yörük, 2008). Türk Dil Kurumu (1998) mahremiyet terimini gizlilik olarak tanımlamaktadır. Benzer şekilde, Kubbealtı Sözlüğü (2005) mahremiyeti mahrem olma durumu, bir kimsenin gizli özelliği olarak ifade eder. Osmanlıca Türkçe Ansiklopedik Lugat’ta mahrem kelimesi şeriatın yasak ettiği şey, gizli olan, herkese söylenmeyen ve herkesçe bilinmemesi gereken şekilde tanımlanmıştır (Devellioğlu, 1970). Ötügen Türkçe Sözlük ise mahremiyet kavramını bir şeyin gizli yönü, bir kişinin özel yaşamına ilişkin gizlilik olarak açıklamaktadır (Çağbayır, 2007).

Mahremiyet, kişilik hakları, iletişim özgürlüğü ve özel hayata saygı kavramlarıyla ilişkili olduğundan, kapsamlı bir şekilde ele alınması gerekmektedir. Beceni ve Uçkan’a göre mahremiyet bireylerin, devletin ve diğer kişilerin müdahalesinden uzak olarak hareket edebileceği, yaşamsal faaliyetlerini sürdürebileceği bir alan ve kişilik haklarına bağlı tüm unsurların bütünü” olarak tanımlamaktadırlar (Beceni ve Uçkan, 2002). Her kültür, kendi dinamiklerini barındırmasına rağmen, en temel anlamıyla mahremiyet, halka açık olanın değişimi ve dönüşümü ile özel yaşamın ve alanın yeniden oluşturulmasını ifade etmektedir. Bu süreç, özellikle kişinin aile yaşamı temel alınarak, evlerin mimarisine kadar etkisini göstermiştir. Mahremiyet ve mahremiyete ilişkin olan özelin, birey ve aile ile ilişkileri doğrultusunda anlam kazandığı görülmektedir. En temel anlamıyla, toplumsal yapının merkezi olan aile kavramının özeline de mahremiyet alanı denilmektedir (Habermas, 2018). Mahremiyet, en genel anlamıyla kültürel bir algı olarak tanımlanabilir. Mahrem alanın sınırları, bu kültürel algı çerçevesinde şekillenir ve belirlenir. Her kültürel algı, ahlaki değerler ve normlarla birlikte çalıştığı için, mahremiyet de bu ahlaki normlar doğrultusunda kendini var eder. Bu nedenle, ahlaki değerlendirmeler, mahremiyetin ne olduğunu ve ne olmadığını belirlemede önemli bir rol oynar. Bu durum, mahremiyet algısının ahlaki meselelerle benzer şekilde derin ve geniş bir alanda yer aldığını göstermektedir (Yılmaz, 2011).

Yüksel, mahremiyeti çok boyutlu bir kavram olarak ele alır ve bu kavramı, başkaları tarafından ne ölçüde tanınıp bilindiğimiz, başkalarının fiziksel olarak bize ne kadar ulaşabildiği ve başkalarının ilgi ve dikkatinin nesnesi olma derecemizle yakından ilişkili olarak değerlendirir (Yüksel, 2009). Bu tanım, mahremiyetin daha çok kişisel mahremiyetle ilişkilendirildiğini gösterir. Ancak bu durum, mahremiyet kavramının çeşitli tanımlarının göz ardı edilmesine yol açabilir. Çünkü mahremiyet, yalnızca bireye özgü bir kavram olmanın ötesinde, iki veya daha fazla kişinin paylaştığı bir alan olma niteliğini de taşır. Simone Fischer ve Hubner, mahremiyet kavramını üç temel özelliğe ayırmaktadır: mekânsal mahremiyet, kişi mahremiyeti ve bilgi mahremiyeti. Mekânsal mahremiyet, bireyin yakın fiziksel alanını korumayı ifade ederken; kişi mahremiyeti, bireyi haksız müdahalelere karşı korumayı amaçlar. Bilgi mahremiyeti ise, kişisel verilerin toplanması, saklanması ve dağıtımının nasıl yönetileceğini kontrol etmeyi gerektirir (Tanılır, 2002).

2.1.2 Modern Çağda Mahremiyet

Modernleşme ile birlikte mekânsal mahremiyetin önemi artmıştır. Günümüzde, her aile bireyi için bir oda bulunan konutlarda insanlar yaşamaktadır. Genellikle bağımsız birçok odadan oluşan modern evlerde, modern su ve ısıtma sistemlerinin kullanılması, aile üyelerinin her birinin kendine ait bir alan edinmesini sağlamaktadır (Aries ve Duby, 2010). Modernleşme sonrası birey, başkalarına nasıl görünmek istiyorsa, sınırlarını kendi belirlediği mahremiyet duvarları içinde o şekilde görünmektedir.

Modern ve gelişmiş bir yaşamı benimseyen toplumların günlük yaşam alışkanlıklarının gözlemlendiği yerler, modern yaşamın merkezleridir. Bu alanlar arasında tiyatrolar, alışveriş merkezleri, restoranlar, eğlence mekanları, sinemalar, sergiler ve kafeler gibi kültürel mekanlar bulunmaktadır. Bu kentler ve alanlar, bireylerin rahat ve serbest bir şekilde hareket etmelerine olanak tanıyarak, modern toplum bireylerinin özgürlük alanları olarak değerlendirilmektedir (Karagülle, 2015). Gelişen teknolojiyle birlikte bireylerin mahrem alanları da asimile olmaya başlamıştır. Bunun sonucunda, zamanla özel alanlara mahkûm edilen bireyler yalnızlaştırılmaya mecbur bırakılmıştır. Yalnızlaştırılan bireyler, bu duruma çözüm olarak sanal

ortamlarda yeni kişilikler oluşturarak, benzer fikirlerdeki bireylerle sanal arkadaşlıklar kurup sohbet etmekte bulmuşlardır (Aksoy, 1996).

Mahremiyet, Aydınlanma düşüncesi ve bilim felsefesinin gelişme gösterdiği 16. ve 17. yüzyılların gelmesiyle birlikte, sosyal, kültürel, ekonomik ve siyasal alanlardaki ilerlemelerin etkisiyle birey anlayışının ve bireysel gerçekliğin ortaya çıkardığı önemli bir kavramdır (Yılmaz, 2012).

İlk çağlardan bu yana mahremiyet olgusunun temelleri, günümüzdeki anlamından farklı olsa da var olduğu varsayılmaktadır. İnsanlığın başlangıcından itibaren, bireylerin özel kalmasını istedikleri nesnelere ve durumları koruma gereksinimi, mahremiyetin temelini oluşturmuştur. Ancak, mahremiyet kavramının günümüzdeki konumuna ulaşması, belirli tarihsel süreçlerin etkisiyle mümkün olmuştur. Mahremiyet ihtiyacı, doğal bir refleks olarak modern öncesi toplumlarda da mevcut olmakla birlikte, modern anlamda sosyal bir olgu olarak mahrem alan ve kamusal alan ayrımının modern toplumlarda ortaya ifade edilmiştir (Öztekin & Öztekin, 2010).

Geleneksel toplumlarda birey, bir sınıfın içinde doğar ve kimliğini çatışmacı değil, dayanışmacı bir yapı içinde geliştirir. Bu tür bir ortamda, çevresindeki diğer bireyler de benzer özellikler taşıdığı için öteki kavramı mevcut değildir. Bu nedenle, birey kimlik krizi yaşamaz ve “ben kimim” sorusunu sorma gereği duymaz; doğduğu toplumun kimliğini doğal olarak benimser. Ancak, günümüz toplumlarında kozmopolit şehirlerde yaşayan birey, sürekli olarak kendisini ötekilere göre konumlandırma ihtiyacı hisseder (Barbarosoğlu, 2015). Modern dönemin başlamasıyla birlikte şehirleşmenin artması ve nüfus yoğunluğunun yükselmesi, ‘öteki’ kavramını ortaya çıkarmıştır.

Modernleşme, kelime anlamıyla “yenileşme, çağdaşlık” anlamına gelse de tarihsel süreç içinde farklı anlamlar kazanmıştır. Alain Touraine, modernleşmeyi “akılcı, bilimsel, teknolojik ve idari etkinliğin ürünlerinin yaygınlaştırılması” olarak tanımlar (Touraine, 1994). Sosyo-kültürel açıdan modernleşme, bireyciliğe, seküler bir dünya görüşüne, toplumsal yapının giderek farklılaşmasına ve kentleşmenin artmasına

yönelik bir süreç olarak da değerlendirilir (Yüksel, 2002). Giddens'a göre ise modernlik, geleneğin karşısında konumlanarak iki farklı şekilde işler: genişlemeci bir tarz olan küreselleşme ve kişiselleşen bir yol. Bu bakış açısıyla, modernliğin mahrem ve kişisel olanı dönüştüren bir yönü de vardır (Giddens ve Pierson, 2001). Ancak, modernlik her ne kadar kendini geleneğin karşısında konumlandırırsa da günlük yaşamda geleneksel motiflere her zaman rastlanmaktadır. Modern süreçte, bireyi merkeze alan bir düşünce yapısı ortaya çıkmıştır. Birçok düşünür, bireyciliği modern uygarlığın en büyük kazanımlarından biri olarak görmektedir. Bu düşünce yapısı, bireylere kendi yaşam biçimlerini istedikleri gibi şekillendirme, inançlarını ve değerlerini seçme ve atalarından farklı bir hayat tarzı sürdürebilme imkanı tanımaktadır. Birey kavramının bu denli önemli bir yere sahip olması, özel hayatın da tartışılabilir hale gelmesine yol açmıştır (Sarı, 2012).

Modern yaşam, toplumsal hayatın özel hayatı da kapsayacak şekilde genişlediği bir dönemi ifade eder. Başka bir deyişle, modern zamanlarda özel hayatın sınırları, kamusal alanı da içine alacak şekilde genişlemiştir. İnsanlar artık evlerinden çok dışarıda vakit geçirmekte ve aile bireylerinden çok iş arkadaşlarıyla zaman harcamaktadır (Barbarosoğlu, 2015). Oysa modern öncesi dönemde özel hayat, meslek ve aileyi de kapsayacak şekilde geniş bir alanda yaşanmaktaydı. Mal mübadelesi ve emeğin alanı da ev gibi, özel alan olarak konumlandırılmıştı. Zamanla bu iki alanın yapıları birbirine zıt şekilde gelişmiş; ev daha özel bir hale gelirken, çalışma hayatı daha kamusal bir nitelik kazanmıştır (Habermas, 1997). Modernlikle birlikte mahremiyetin dönüşümü, kamusal olanın özel olana yerini bıraktığı bir durumu ifade etmektedir. Günümüzde, bireylerin kamusal referanslar çerçevesinde hayata bakmasından ziyade, mahrem olanı ön plana çıkararak özel hayatlarını kamusal alana taşıdığı gözlemlenmektedir. Özellikle kişilerin özel yaşamlarındaki karakteristik özellikler ve tutumlar vurgulanmaktadır. Bu durum, modernleşme süreciyle birlikte mahremiyetin de bir dönüşüm geçirdiğini göstermektedir (Çekioğlu, 2007).

Mahremiyet içeren davranışlar, genel olarak toplum içerisinde yapılmayan ya da yapılması hoş görülmeven davranış veya sözlerin bireylerin kendi özgür kişisel alanlarında gerçekleştirilmesi olarak tanımlanmaktadır. Bu da mahremiyetin genel ve

özel yönlerini ortaya koymaktadır. Mahremiyetin yeniden anlam kazanması sürecinde toplumsal yapının sanayileşmesi önemli farklılıklara yol açmıştır. Özellikle Aydınlanma Çağı'na girilmesiyle birlikte dinsel fikirler ve dini hayatın birey üzerindeki etkisi azalmış, bunun sonucunda ise dünyevi olana ait yeniden biçimlendirilen bir yaşam şekli ortaya çıkmıştır. Tarım toplumu içerisinde insanlar arasında daha yakın ilişkiler yaşanırken, sanayi toplumuna geçişle birlikte bireyler daha yalnız bir yaşam şekline bürünmüşlerdir. Sanayi toplumunda yalnızlaşmış birey, bu yaşantının neticesinde kendi özel hayatına kapanmış ve mahremiyetini bu şekilde sürdürmüştür. Sanayileşmeyle birlikte toplumsal yapıda devlet otoritesi de güçlenmiş ve birey üzerindeki denetim gücü artmıştır. Bu durum, “kamusal alan” ve “özel alan” gibi farklı kavramların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Kamusal alanda, bireyin belli sorumlulukları bulunmaktadır ve birey, özgürce yaşamak istediğinde bunu kendi kurallarını koyduğu özel alanda gerçekleştirmek istemektedir (Karagülle, 2015). Mahremiyetin tanımlanması noktasında modern toplumlar ve geleneksel toplumlar arasında da farklılıklar bulunmaktadır. Geleneksel toplumlarda mahremiyet kavramı mevcut olmakla birlikte, elde edilmesi yönünde özel bir çaba gerektirmemektedir. Bu toplumlarda, bireyin özgürlüğü ve rahatlığı, yaşamın, ölümün, akrabaların ve komşuların baskılarıyla sınırlıdır. Bu nedenle, mahremiyet kavramının anlamı çok sınırlı bir ifadeye sahiptir (Yüksel, 2003). Mahremiyet terimi, felsefe ve hukuk bilimlerinde tartışmalı bir terim olmasının yanı sıra, bu kavrama atfedilen anlamlar da zamana, mekâna, topluma ve çeşitli kültürlerle göre değişkenlik göstermiştir. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte internetin ve sosyal ağların bireylere sunduğu olanaklar arttıkça, mahremiyet kavramı daha çok tartışılan bir konu haline gelmiştir. Bu tartışmaların büyük çoğunluğu, sosyal ağları sıkça kullanan ve günümüzde Z kuşağı olarak adlandırılan yeni kuşak üzerinden devam etmektedir (Tombul, 2018).

2.1.3 Mahremiyete İlişkin Kuramlar

Mahremiyet kavramı, bazı araştırmacılar tarafından modernizm ve postmodernizm dönemleri dikkate alınarak incelenmiştir. Mahremiyet kavramının önem kazandığı ve dönüşüm yaşadığı dönem, postmodernizm dönemi olmuştur. Bu dönemde teknolojinin gelişmesiyle birlikte internet ve sosyal medya hayatımıza girmiş

ve mahrem alanların sınırları aşılmıştır. Bu gelişmeler, yeni bir mahremiyet anlayışının yorumlanması ihtiyacını ortaya çıkarmıştır. Araştırmacılar, mahremiyet kavramına yeni bir boyut kazandırmak, açıklamasını yapmak ve farklı kuramsal çerçevelere oturtmak için çeşitli yaklaşımlar geliştirmişlerdir. Mahremiyete ilişkin bu yaklaşımlar genel olarak üç başlık altında toplanabilir: Akışkan Gözetim Yaklaşımı – David Lyon ve Zygmunt Bauman, Panoptik Gözetim Yaklaşımı – Michel Foucault, Yapılandırma Yaklaşımı – Anthony Giddens.

2.1.3.1 Akışkan Gözetim Yaklaşımı

Gözetim kavramı, özel yaşamın detaylarının bilgi teknolojileri aracılığıyla gözetilmesi potansiyeli bağlamında ilk olarak Gary T. Marx tarafından kullanılmıştır. Marx'tan sonra David Flaherty ve Anthony Giddens, *Gözetim Toplumunda Mahremiyetin Korunması* adlı çalışmalarında bu kavramı ele almışlardır. Bu çalışmalarda, bilgi teknolojilerinin günlük yaşamı esir alması ve şahsi verilerin işlenmesi, saklanması, eşleştirilmesi, pazarlanması ve dolaşıma sokulması üzerinde durulmuştur (Dolgun, 2004). Teknolojik gelişmeler, bireylerin hayatını kolaylaştırırken önemli sorunları da beraberinde getirmiştir. Elektronik gözetim, bu sorunlardan biridir. İnsanlık tarihinin her safhasında mevcut olan gözetim, teknolojik ilerlemelerle birlikte şekil değiştirmiştir (Bozkurt, 2000). Gözetim kavramının iki ana anlamı bulunmaktadır. Birincisi, bireylerle ilgili bilgilerin akışkan gözetim yoluyla toplanması ve kullanılmasıdır. İkincisi ise, bireylerin davranışlarını yönetmek ve kontrol etmek amacıyla panoptik gözetimin uygulanmasıdır (Giddens, 2008). Modern anlamdaki gözetim, kapitalizmin gelişimiyle ortaya çıkmıştır. Karl Marx'a göre, kapitalist yöneticiler, en yüksek verimi sağlamak için işçileri sürekli kontrol altında tutmayı amaçlamaktadırlar (Tümürtürkan, 2010). Gilles Deleuze, gözetimi "Kontrol toplumu" olarak tanımlamış ve bunun toplumlarda yayılma şeklini vurgulamıştır. William Staples ise, modern gözetimin parçalanma ve belirsizlik özellikleri taşıyan kültürlerde ortaya çıktığını ileri sürmektedir (Staples, 2008).

Akışkan gözetim, bireylerin sosyal medya ve internet aracılığıyla paylaştıkları bilgilerin toplanmasıyla başlar. Bu bilgiler daha sonra bireyleri yönetmek ve yönlendirmek amacıyla kullanılır (Bauman, 2012; Bauman ve Lyon, 2013). Özel

olanın kamusallaşması, modern çağın doğuşuna dayanmakta ve günümüzde siyasalın kendini koruma adına özel alanların yadsınması olarak tezahür etmektedir (Bağlı, 2011). Gözetim toplumu kavramı ile bireyler, sade bir vatandaş olmanın ötesine geçerek sicil numaralarıyla tanımlanır hale gelmiş, kişisel özelliklerinin içi boşaltılmıştır. Lyon, gözetimi, belirli eğilim ve süreçlerin etkisini hızlandıran bir unsur olarak değerlendirmektedir (Lyon, 1997)

2.1.3.2 Panoptik Gözetim Yaklaşımı

Michel Foucault, Panoptikon'u sadece bir mimari yapı olarak değil, toplumsal kontrol mekanizmaları ve bir sistemin işleyiş mantığını ortaya koyan bir düzen olarak ele alır. Bu düzen, toplumu bütünüyle dönüştüren, disipliner bir yapıdır ve bireyleri sürekli gözetim altında tutmaktadır. Foucault, panoptik toplumu, gözetim toplumuna dönüşümün ilk aşaması olarak görür ve temelde düzeltmeye dayalı, kişisel ve sürekli gözetim üzerine kurulu, kontrol, cezalandırma ve ödüllendirme işlevleriyle bireyleri belirli kurallar doğrultusunda dönüştürmeyi amaçlayan doğrudan bir iktidar yönetimi olarak tanımlar (Dolgun, 2008).

Panoptikon kavramı, “Pan” ve “Opticon” sözcüklerinin birleşiminden türetilmiştir. Pan bütün anlamına gelirken, Opticon gözlemlemek anlamına gelir. Bu bağlamda, Panoptikon “bütünü gözlemlemek” anlamını taşımaktadır (Özdel, 2012). Gözetim olgusunu anlamada en sık kullanılan metafor Panoptikon'dur. Ancak, Panoptikon kavramı, Michel Foucault'nun “panoptisizm” kavramıyla felsefi ve kuramsal bir altyapı kazanarak daha geniş bir bilinirlik elde etmiştir. Foucault'nun panoptisizm kavramı, Jeremy Bentham'ın hapisane-Panoptikon tanımına dayanır (Galiç vd., 2017, s. 12). Jeremy Bentham (1995), 1791'de Londra'da basılan ve aynı yıl Paris'te yayımlanan *Panopticon* adlı eserinde, gözetimi bugüne kadar eşi benzeri olmayan, zihin üzerinde zihinsel iktidar elde eden yeni bir yöntem olarak tanımlar. Mahremiyet kavramı insanlığın var olmasıyla birlikte ortaya çıkmıştır. Mahremiyet kavramından bahsedebilmek için en az iki insanın etkileşim içinde olması gerekmektedir. Eski klasik toplumlarda, insan hayatındaki ilişkilerin sınırlı olması nedeniyle insanlar mahremiyetlerine dikkat etmek için özel bir çaba göstermemişlerdir. Ancak modern toplumlarda, teknolojinin insan hayatının ayrılmaz

bir parçası haline gelmesiyle birlikte, mahremiyet doğal olarak gizlenmesi ve korunması gereken bir olgu haline gelmiştir. Gözetim olgusu, tarihin her döneminde tartışmalı bir kavram olmuştur. Modern toplumların ortaya çıkışıyla birlikte, bu kavram çeşitli açılardan incelenmiş ve farklı görüşler ortaya atılmıştır. Anthony Giddens, gözetimi ulus devletlerin yurttaşları üzerindeki denetim ve kontrol mekanizması olarak ele almıştır. Karl Marx, gözetimi kapitalizmin eleştirisi bağlamında, emek ve sermaye arasındaki mücadelenin bir unsuru olarak değerlendirmiştir. Max Weber ise gözetimi modern organizasyonların bürokrasi içinde verimliliği artırma çabasının bir parçası olarak görmüş; verilerin dosya biçiminde depolanması ve işlenmesi için araçlar geliştirme sürecinin bir yolu olarak ele almıştır.

2.1.3.3 Yapılandırma Yaklaşımı

Yapılandırma kuramında, fiiller ve yapılar birbirine içkindir; birbirlerinin oluşumunu hem mümkün kılar hem de sınırlar getirir (Giddens, 2003). Bu bağlamda, toplumsal yapının oluşumu ve şekillenmesinde, yapı içindeki üretim faaliyetleri ve bu faaliyetlerin nasıl gerçekleştirildiği önem taşır. Bu süreç, ortaya çıkan sonuçların tekrar etkileşimi ve yeniden üretimi ile devam eder (Alver, 2011). Giddens, yapılandırma kuramında, bireyin fiili ya da yapı kavramları yerine “toplumsal pratik” tanımını kullanmayı tercih etmiştir. Bu tanım, eylem ve yapı arasındaki ilişkilerin tek yönlü olmadığına işaret eder. Giddens’a (2003) göre toplumsal yaşam, toplumsal eylemlerden ve pratiklerden oluşur; bu eylemler hem insanları hem de yapıları inşa eder. Ayrıca, toplumsal pratik, yapı ve eylem ile toplum ve birey arasında aracılık eden bir kavram olarak işlev görür.

Yapılandırma kuramına göre, toplumsal gerçekliğin inşasında birey ve toplumsal yapı arasında herhangi bir öncelik yoktur. Toplumsal yapı, eylemler döngüsünün ayrılmaz bir bütünüdür ve yapılan eylemler ile sosyal yapı birbirine bağlıdır. Bu yapı, toplumsal kurallar ile belli bir mekân ve zamanda meydana gelmiştir. Bireyler ve gruplar düzenli bir ilişki ve etkileşim kurarak sosyal yapıları oluşturmuştur. Bu yapıların incelenmesinde, üretim işlevini yapan kurallar ve kaynakların birlikteliği, bu sistemin etkileşim sırasında üretim ve yeniden üretim biçimini oluşturur (Giddens, 2005). Bu perspektife göre, toplumsal gerçeklik nesnel bir yapıdan ziyade bireyin

davranışlarıyla şekillenir. Bireysel eylemler, bu eylemlerin gerçekleştiği istikrarlı düzenlemeler içinde birikmektedir. Bu düzenlemeler tarafından biçimlendirilen eylemler, toplumu yeniden üretme eğilimindedir (Cuff vd., 2006).

Gözetim kavramı iki farklı şekilde ele alınmaktadır. Birincisi, bireylerle ilgili elde edilen bilgi ve belgeleri kullanarak, bireylerin davranışlarını kontrol altına için kodlanmış değerleri ifade eder. İkincisi, kişilerin eylemlerinin ve tutumlarının doğrudan kontrol ve gözetimini içerir (Giddens, 2008). Giddens, gözetimi gelişmiş ve modern topluluklarda formaliteleşmenin ve kurumsallaşmanın bir süreci olarak gözlemler ve araştırır. Gözetim, kapitalizmde, endüstride ve askeri iktidarlarda modernliğin farklı boyutlarını meydana getirir. Bu kurumsal boyutlar, kapitalizmin yayılmasında ve askeri düzenin ilerlemesinde etkili olur ve iktidarın otoritesini sağlamlaştırır (Giddens, 2008).

2.2 Kişisel Veriler

Kişisel veri, belirli veya belirlenebilir bir kişiye ait olan ve sadece o kişiye özgü olmasından dolayı kişisel veri olarak kabul edilen her türlü bilgiyi ifade eder. Bu bağlamda, kişisel verinin tanımlanabilmesi için iki temel koşul bulunmaktadır: verinin bir kişiye ait olması ve kişinin belirli veya belirlenebilir nitelikte olmasıdır (Küzenci, 2010). Kişisel veri kavramı, birçok ulusal ve uluslararası düzenlemede benzer şekilde tanımlanmaktadır (Küzenci, 2010). Bu kavram, kimliği belirli veya belirlenebilir bir kişiye ait her türlü bilgiyi ifade eder (Akkurt, 2020). Örneğin, kişinin adı ve soyadı, telefon numarası, kimlik numarası, e-posta adresi ve fotoğrafı, kişisel veri kapsamında değerlendirilmektedir. OECD'nin 23 Eylül 1980 tarihli "Mahremiyetin ve Kişisel Verilerin Sınırlar arası Aktarımının Korunması Hususunda OECD Rehber İlkeleri" belgesinde, kişisel veri belirlenmiş veya belirlenebilir bir gerçek kişiye ilişkin her türlü veri olarak tanımlanmıştır (Yüksek, 2023).

Verilerin korunmasındaki temel amaç, veri içeriğinin kendisi değil, bu veri içeriğiyle ilişkilendirilen bireylerin korunmasıdır. Amaç, bireylerin kendilerine ait verilerin paylaşılması ve işlenmesi sonucu oluşabilecek zararın önüne geçmektir. Bu zarar, somut ve fiili olabileceği gibi, soyut olup bireyin kişiliğini ve vicdanını

yaralayan bir zarar da olabilir. Bu bağlamda, veri güvenliği kavramı doğrudan verileri hedef alırken, kişisel verilerin korunması kavramı özel hayatın gizliliği ve insan haklarıyla ilgilidir (Bygrave, 2010).

Kişisel verilerin korunmasındaki amaç; insanların mahremiyetini korumak, güvenliklerini, haysiyetlerini, düşünce ve ifade özgürlüklerini sağlamaktadır. Kişisel verilerin dijital teknolojiler aracılığıyla kullanılması, büyük sosyal ve ekonomik faydalar sağlarken, aynı zamanda mahremiyeti tehlikeye atabilmektedir. Bu nedenle, veri koruma ve gizlilik çerçeveleri küresel olarak geliştirilmektedir; ancak parçalanmayı önlemek için uluslararası ve mevzuat ötesi iş birliği gereklidir (OCDC, 2002)

2.2.1 Hassas Kişisel Veri Kavramı

Kişisel verilerin korunması konusunda hassas kişisel veri kavramı büyük önem arz etmektedir. 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu'nun 6. maddesinde "Özel Nitelikli Kişisel Veri" olarak tanımlanan bu kavram, bireylerin ırkı, etnik kökeni, siyasi düşünceleri, felsefi inançları, dini, mezhebi veya diğer inançları, kılık ve kıyafetleri, dernek, vakıf veya sendika üyelikleri, sağlık bilgileri, cinsel hayatları ve güvenlik önlemleriyle ilgili verileri ile biyometrik ve genetik verilerini kapsamaktadır (KVKK, 2016). Avrupa İnsan Hakları Mahkemesi, özellikle sağlık verileri gibi hassas veriler söz konusu olduğunda, kişisel verilerin gizliliğinin korunmasının, kamusal menfaatlere karşı daha ağır basabileceğini kabul etmiştir. Hassas kişisel verilerin yeterince korunmaması, ayrımcılığa yol açabilir. Bu nedenle, hassas kişisel verilerin korunması, bireylerin haklarının ve mahremiyetinin korunması açısından kritik bir öneme sahiptir (Civelek, 2011).

2.2.2 Kişisel Veri Türleri

Veri kavramı bireysel anlamda ele alındığında farklı gruplarda kategorize edilebilmektedir. Bu sınıflandırma; verilerin mahremiyet çerçevesinde değerlendirildiğinde kişinin verilerinin kullanımının ne düzeyde özel hayata ve mahrem alana etkisi olduğunu ortaya koyma, verilerin izinsiz bir şekilde toplanarak

ihlal edilmesi durumunda ise uygulanacak yaptırımın çeşitlilik göstermesi hususunda fark yaratmaktadır.

2.2.2.1 Özel Nitelikli Kişisel Veri

Hassas veri olarak da bilinen bu veriler, özel nitelikli veri veya özel koruma gerektiren veri gibi çeşitli isimlerle anılmaktadır. Bu veriler, doğası gereği kişilerin hak ve özgürlükleri ile yakından ilgilidir ve veri sahibi dışındaki kişilerin eline geçtiğinde ilgili kişilere zarar verme olasılığı nedeniyle özel olarak korunmaları gerekmektedir (Bulut, 2020). 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu'nun içeriğinde de belirtildiği gibi, ayrımcılığa maruz kalmaya yol açabilecek veriler özel nitelikli olarak kategorize edilmiştir. Bu nedenle, özel nitelikteki kişisel verilerin işleme şartları diğerlerinden farklı şekilde düzenlenmiş olup, bu verilerin işlenmesi "Kesin işlem yasağına" tabidir (Yüksel, 2019). Verilerin kullanım amacı ve şekli, onların nitelendirilmesinde büyük önem taşır. Örneğin, uçak yolculuğu yapan bir kişinin yemek tercihi, dini inancına dair bilgi içeriyorsa, bu veri hassas veri olarak kabul edilir (Kaya, 2011). Kişinin dini veya mezhebi ile ilgili veriler, doğası gereği hassastır. Ayrıca, kişinin ceza mahkumiyeti ile ilgili veriler, işe alım sürecinde ayrımcılığa maruz kalmasına neden olabileceğinden, ceza mahkumiyeti ve güvenlik tedbirlerine ilişkin veriler de hassas nitelikli kişisel veri olarak değerlendirilir.

2.2.2.2 Genel Nitelikli Kişisel Veri

Özel nitelikli kişisel veriler tanımlandıktan sonra, geriye kalan veriler genel nitelikte kişisel veriler olarak kabul edilir. Genel nitelikli veri, kişiyi belirlenebilir kılan ve verinin kişiselleştirilmesini sağlayan her türlü bilgiyi kapsamaktadır. Günümüzde teknolojinin ilerlemesiyle birlikte kişisel verilerin önemi hem devletler hem de şirketler için artmış ve bu kavramın ifade alanı genişlemiştir. Kişisel veri tanımındaki en önemli unsurlardan biri, verilerin doğrudan veya dolaylı olarak gerçek kişi ile ilişkilendirilebilmesidir (Dülger, 2016).

2.2.3 Kişisel Verilerin İşlenmesine İlişkin Hukuki Uygulama

Ülkemizde 2010 yılında yapılan Anayasa değişikliği ile “Özel hayatın gizliliği ve korunması” başlığı altında “Kişisel verilerin korunması hakkı” anayasal bir güvence altına alınmıştır (Akçalı, 2019). Yasanın ortaya koyduğu temel prensiplerin birincil işlevi, verinin işlenmesi sürecinin tüm aşamalarında dikkate alınacak kuralları belirlemektir. Bu nedenle, veriler işlenirken bu prensiplerin dikkate alınması zorunludur. Kişisel verilerle ilgili ihlalleri denetlerken ve belirlerken, yetkili kuruluşlar bu kurallara dayanarak karar vermektedir (Altındere, 2020). Kişisel verilerin korunmasına ilişkin temel kavramlar ve genel ilkeler ile veri işleme şartlarının, özel nitelikli veriler için özel işleme şartlarının bulunması, mevzuatlar arasında uyum olduğunu göstermektedir. Kişisel verilerin korunması bakımından alınan güvenlik tedbirlerinin varlığı ve veri işleme süreçlerinin ‘şeffaflık’ ilkesi doğrultusunda yürütülmesi de bu kapsamda değerlendirilmektedir. Kişisel verilerin, işleme faaliyeti sonrasında olası tehlike ve ihlallere karşı korunması gerekmektedir. Bu nedenle, verilerin aktarıldığı ülkede hukuka aykırı işleme ve erişim faaliyetlerine karşı alınacak teknik ve idari tedbirler önemlidir. Herhangi bir ihlal veya hukuka aykırılık durumunda, ilgili kişinin haklarını koruyucu düzenlemelerin varlığı, veriler yurt dışına aktarılmış olsa da hukuki korumadan yararlanılabildiğini sağlamaktadır.

2.2.3.1 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu

2010 yılında yapılan Anayasa değişikliği, kişisel verilerin korunmasını güvence altına almış ve bu konuda ilke ve prosedürlerin yasa ile düzenleneceğini belirtmiştir. Bu kapsamda, 26 Aralık 2014’te yeni bir taslak Türkiye Büyük Millet Meclisi’ne sunulmuş ve 24 Mart 2016’da yasalaşarak kanunlaşmıştır. “Kişisel Verilerin Korunması Kanunu” ise 7 Nisan 2016 tarihinde kabul edilmiştir (KVKK, 2016).

Kişisel Verilerin Korunması Kanunu, yasanın amacını “Kişisel verilerin işlenmesi sırasında, öncelikle özel hayatın gizliliği olmak üzere, kişilerin temel hak ve özgürlüklerini korumak ve kişisel verileri işleyen kişilerin yükümlülüklerini, usul ve esaslar çerçevesinde düzenlemek” olarak belirtmektedir.

Kanunun kapsamını belirleyen 2. maddede ise “Kişisel verileri işlenen kişiler ile bu verileri tamamen veya kısmen otomatik olan ya da herhangi bir veri kayıt sisteminin parçası olmak kaydıyla otomatik olmayan yollarla işleyen kişiler hakkında uygulanır” ifadesi yer almaktadır. Bu kapsamda, veri işlemenin öznesinin gerçek kişi olduğu belirtilmektedir (KVKK, 2016).

Kişisel Verilerin Korunması Kanunu’na göre, “kişisel verilerin tamamen veya kısmen otomatik yollarla ya da herhangi bir veri kayıt sisteminin parçası olmak kaydıyla otomatik olmayan yöntemlerle elde edilmesi, kaydedilmesi, depolanması, muhafaza edilmesi, değiştirilmesi, yeniden düzenlenmesi, açıklanması, aktarılması, devralınması, erişilebilir hale getirilmesi, sınıflandırılması veya kullanımının engellenmesi gibi veriler üzerinde gerçekleştirilen her türlü işlem” kişisel veri işleme olarak tanımlanır. Açık rıza ise, “belirli bir konuya ilişkin, bilgilendirmeye dayanan ve özgür iradeyle açıklanan rıza” olarak tanımlanmıştır (KVKK, 2016). Kanun, kişisel verisi işlenen kişiyi “Kişisel verisi işlenen gerçek kişi” olarak tanımlamaktadır.

2.2.3.2 Hukuka Aykırı Yollarla Veri Elde Etme

Türk Ceza Kanunu’nun 136. maddesi, “Kişisel verileri hukuka aykırı olarak bir başkasına veren, yayan veya ele geçiren kişi, iki yıldan dört yıla kadar hapis cezası ile cezalandırılır. Suçun konusunun, Ceza Muhakemesi Kanunu’nun 236. maddesinin beşinci ve altıncı fıkraları uyarınca kayda alınan beyan ve görüntüler olması durumunda verilecek ceza bir kat artırılır” şeklindeki hükmü içermektedir. Bu düzenleme, kişisel verilerin hukuka aykırı şekilde ele geçirilmesi, başkasına verilmesi veya yayılması eylemlerini suç olarak tanımlamaktadır. Bu nedenle, bu suç seçimlik hareketli bir suç olup, düzenlemede belirtilen eylemlerden herhangi birinin gerçekleşmesi suçu oluşturmak için yeterlidir (TCK, 2004).

Türk Ceza Kanunu’na göre, “Hukuka aykırı olarak kişisel verileri kaydeden kimse, bir yıldan üç yıla kadar hapis cezası ile cezalandırılır.” Bu suç, kişisel verilerle ilgili olup, kanuna aykırılığın tespiti, Kanun’un düzenlemelerine bakılarak yapılmalıdır. Herkes bu suçu işleyebilir (TCK, 2004). Ancak, bu suçun kamu görevlisi tarafından ve görevinin verdiği yetkinin kötüye kullanılması suretiyle veya belirli bir

meslek ve sanatın sağladığı kolaylıktan yararlanarak işlenmesi durumunda, ceza yarı oranında artırılır (TCK, 2004). Veri sahibinin açık rıza göstermesi veya Kanun'un 5. ve 6. maddelerinde belirtilen veri işleme koşullarının mevcut olması durumunda, suç unsuru oluşmamaktadır (Yokuş, 2019).



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİJİTAL BİLİM KURGU ANLATILARINDA KİŞİSEL VERİLERİN KULLANIMINA İLİŞKİN ANALİZ

3.1 Çalışmanın Metodolojisi

1990'lı yıllardan itibaren dijital bilim kurgu anlatılarında, teknolojinin olumsuz yönlerini ele alan yapımların sayısında bir artış gözlemlenmiştir. Teknolojinin sürekli gelişimiyle birlikte kendini yenileyen bilim kurgu türünde, etik ve ahlaki unsurların göz ardı edilmesi, mahremiyet ve veri ekonomisi kavramlarının kişisel veriler bağlamında analiz edilmesine olanak tanımıştır. Bu çalışmanın metodolojisi, televizyon dizisi *Black Mirror*'dan seçilen bölümlerin nitel analizini içermektedir. Araştırma tasarımı, dizinin veri ekonomisi ve mahremiyetle ilgili konuları nasıl tasvir ettiğine odaklanan metin analizine dayanmaktadır. Bu yaklaşım, seçilen bölümlerdeki temaların, anlatı yapılarının ve karakter gelişimlerinin kapsamlı bir şekilde incelenmesine olanak tanıyarak dijital teknolojilerin temsili ve bunların kişisel veriler ve mahremiyet üzerindeki etkileri hakkında çıkarımlar elde edilmesine olanak sağlayacaktır.

3.1.1 Çalışmanın Konusu

Bu çalışmanın konusu, *Black Mirror* adlı diziye odaklanarak, dijital bilim kurgu alanında veri ekonomisi ve mahremiyet ilişkisine dair çıkarımlarda bulunmaktadır. (a) *Black Mirror* bölümlerinin kişisel verilerin ticarileştirilmesi ve metalaştırılmasını nasıl gösterdiği, (b) gözetim, veri ihlalleri ve kişisel sınırların aşınması da dahil olmak üzere mahremiyet sorunlarının tasvir ettiği, (c) dijital teknolojilerdeki ilerlemelerin kişisel mahremiyete yönelik hem kolaylaştırıcı hem de tehdit olarak nasıl tasvir edildiği ve (d) *Black Mirror*'daki karakterlerin veri ekonomisi ve mahremiyetle ilgili zorluklara nasıl tepki verdiğini anlamak çalışmanın temel izleklerini oluşturmaktadır. Bu yönüyle çalışmada günümüzün ve geleceğin toplumsal meselelerini eleştirel bir bakış açısıyla incelemesiyle tanınan bu dizinin, dijital teknolojiler ile kişisel veriler arasındaki karmaşık ilişkiyi anlamak için uygun bir zemin sunduğu varsayılmıştır. Analiz, kişisel verilerin distopik ortamlarda metalaştırıldığı, manipüle edildiği ve sömürüldüğü

senaryoları tasvir eden *Black Mirror*'dan seçilen bölümlere odaklanarak gerçekleştirilmiştir.

3.1.2 Çalışmanın Problemi

Bu çalışmada ele alınan temel sorun, dijital bilim kurgu anlatıları, özellikle de *Black Mirror* dizisi bağlamında kişisel veri ve mahremiyet konularının tasviri ve eleştirel incelemesidir. Amaç, teknoloji, etik ve toplum arasındaki karmaşık etkileşimi vurgulayarak, dijital bilim kurgu anlatılarının bu kritik konulardaki kamusal söylemi hem yansıtabildiği hem de şekillendirebildiğine dair çıkarımlarda bulunmaktır.

3.1.3 Çalışmanın Amacı ve Araştırma Soruları

Bu çalışmanın amacı, (a) *Black Mirror*'ın kişisel verilerin ticarileştirilmesini ve sömürülmesini nasıl tasvir ettiği (b) dizideki mahremiyet endişelerinin ne şekilde temsil edildiği (c) dizinin dijital teknolojilerin ikili doğasını toplum için hem yararlı hem de zararlı olarak nasıl sunduğu (d) dizideki karakterlerin veri ekonomisi ve mahremiyet sorunlarının yarattığı zorluklara nasıl tepki verdikleri ve (e) farklı bölümlerde veri ekonomisi ve mahremiyetle ilgili yinelenen temaların ve anlatı kalıplarının neler olduğunu ortaya çıkarmaktır. Bunun için dizideki fütüristik ve distopik ortamlarda veri metalaştırma süreçleri ve sonuçlarını gösteren anlatı unsurlarına odaklanılmış ve mahremiyet ihlallerinin etik ve sosyal sonuçları ve bunların bölümlerde dramatize edilme biçimleri vurgulanmıştır. Ayrıca karakterlerin başa çıkma mekanizmaları, direniş stratejileri ve etik karar verme süreçleri incelenmiş; bölümler karşılaştırılarak zıtlıklar belirlenmiştir. *Black Mirror* aracılığıyla teknoloji, kişisel veriler ve mahremiyet arasındaki karmaşık etkileşim inceleyen çalışmada yanıtı aranan araştırma soruları şu şekildedir:

Araştırma sorusu 1. *Black Mirror*, bölümlerinde kişisel verilerin ticarileştirilmesini ve metalaştırılmasını nasıl tasvir ediyor?

xiii. Veri sömürsünün süreçlerini ve sonuçlarını vurgulamak için hangi anlatım teknikleri kullanılıyor?

xiv. Şirketler ve hükümetler gibi kuruluşlar veri toplayıcı ve sömürücü rolleriyle nasıl tasvir ediliyor?

Araştırma sorusu 2. *Black Mirror*'da mahremiyet kaygıları ne şekilde temsil ediliyor?

xv. Bölümler farklı gözetim ve veri toplama biçimlerini nasıl göstermektedir?

xvi. Bu mahremiyet ihlallerinin karakterler üzerindeki etik ve psikolojik etkileri nelerdir?

Araştırma sorusu 3. *Black Mirror*'da dijital teknolojilerin fayda ve risklerine ilişkin hangi ikilikler incelenmektedir?

xvii. Teknolojilerin bağlanabilirliği ve rahatlığı geliştirdiği nasıl gösteriliyor?

xviii. Bu teknolojilerin mahremiyet ve kişisel özgürlük üzerindeki tasvir edilen olumsuz sonuçları nelerdir?

Araştırma sorusu 4. *Black Mirror*'daki karakterler veri ekonomisi ve mahremiyetle ilgili zorluklara nasıl tepki veriyor?

xix. Hangi başa çıkma mekanizmalarını ve direniş stratejilerini kullanıyorlar?

xx. Verdikleri tepkiler veri mahremiyetine ilişkin daha geniş toplumsal tutum ve endişeleri nasıl yansıtıyor?

Araştırma sorusu 5. *Black Mirror* bölümleri arasında veri ekonomisi ve mahremiyetle ilgili yinelenen temalar ve anlatı kalıpları nelerdir?

xxi. Dijital teknolojilerin bireyler ve toplum üzerindeki etkisi hakkında ortak motifler ve mesajlar var mı?

xxii. Farklı bölümler bu konuları ele alış biçimleriyle nasıl karşılaştırılabilir?

Araştırma sorusu 6. *Black Mirror*'daki kurgusal senaryolar, veri gizliliği ve dijital ekonomiyle ilgili gerçek dünyadaki endişelerle nasıl örtüşüyor?

xxiii. Dizinin anlatıları ile teknoloji, hukuk ve toplumdaki gerçek gelişmeler arasında ne gibi paralellikler kurulabilir?

xxiv. Bu anlatılar, veri gizliliği ve gözetim konusundaki güncel tartışmalar bağlamında ne kadar ilgili ve önemlidir?

3.1.4 Çalışmanın Önemi

Daha önce *Black Mirror* dizisi örnekleminde yapılan çalışmalarda çeşitli konular ele alınmıştır. *Mekânsal Dönüşümlerin Distopik Bilimkurgu Sineması Aracılığıyla İncelenmesi ve Mimari Öngörüler* isimli çalışmada Ünver (2016), mekân kavramının dönüşümünü distopik bilim kurgu filmleri aracılığıyla ortaya koyarken baskın unsur olan teknoloji kavramının mimaride mekânsal dönüşümleri etkilediğini bulgulamıştır. 2017 yılında *Teknolojinin İç Mekân Tasarımına Etkileri ve Toplumsal Yansımaları* başlıklı çalışmada ise yazar, teknolojik gelişmelerin dünyamızı nasıl şekillendireceğini iç mekân kavramı üzerinden sorgulamış; mekân tasarımları ile bireyin etkileşimi sonucunda toplumsal sorunların ortaya çıktığını iddia etmiştir (Şpat, 2017). Diğer bir çalışma *Distopik İmgelerin Etkisi ile Mekânsal Duyumsama: Black Mirror Dizisi İzleyici Deneyi* başlıklıdır. Çalışmada yaş gruplarına, bağlı olarak ait olduğu meslek grubu ve geçmiş izleme deneyimlerinin zihinde oluşan imgesel süreçlere etki ettiği gibi tekrar izlendiğinde farklı temsil ve anlamların ortaya çıktığı tespit edilmiştir (Çebi, 2019).

Mekân Kurgusu Üzerindeki Etkilerinin Distopyalar Üzerinden İncelenmesi: Black Mirror adlı çalışmada da geleceğin distopik mekanlarının teknolojiyle iç içe geçerek dönemim teknolojisini tek tip olarak yansıttığı, gerçek mekanlardan sanal mekanlara geçildiğini ifade edilmiştir. Bu mekanların insan üzerinde olumsuz etkileri bulunduğunu ifade eden Aktaş (2022), mekân ve yaşam kavramlarının dönüşüme uğrayacağını yaptığı araştırma sonucunda bulgulanmıştır. *Yeni-Brütalizm'in Görsel Sanat Alanlarına Yansımaları* isimli çalışmada distopik dönüşüme yönelik sosyo-ekonomik yansımalar olduğu ve gerçeğin sorgulanmasını sağlayan bir yapının ortaya çıktığını ifade eden Yaman (2020), mimariyi filmin merkezinde tutarak sanatsal kaygının ön planda olduğu tespitini yapmıştır. *İnsan Doğası Ekseninde Etik Sorunlar: Black Mirror* isimli çalışmada teknolojinin günlük yaşantıyı kolaylaştırırken

beraberinde etik sorunlar ortaya çıktığı, bu bağlamda teknolojinin etik değerler göz önünde bulundurulması gerektiği ve bireylerin çeşitli hakları gelecekte koruma altına alınmasının önemi dile getirilmiştir (Taşçı, 2021). Yine 2021 yılında *Teknolojik Distopya Anlatılarında Müphemlik ve Düşünceyi Özgürleştirmenin Olanakları Üzerine: Black Mirror Örneği* isimli çalışmada yazar, müphemliğin yıkıcı yönlerinin gözetim ve mahremiyet kavramları çerçevesinde toplumsal yaşamda rolünün belirsiz olduğunu ifade etmiştir. (Akyol Oktan, 2021). *Teknolojik Determinizm ve Aydınlanma Eleştirileri Bağlamında Teknolojik Distopya Dizi ve Film Örneklerinin Göstergibilimsel Analizi* isimli çalışmada Akgül (2021), teknolojik determinizimin bireyi yabancılaştırarak köreltiğini, teknolojiyi kontrol eden güçlerin ise bireylerin seçme özgürlüklerini kısıtladığını ve yalnızlaştırdığını ifade etmiştir.

Gözetim Toplumu Perspektifinde Distopik Televizyon Dizilerinin İncelenmesi: Black Mirror Örneği'nde Torlak (2022), bireylerin gönüllü olarak kendisinin gözetlenmesine izin verdiği, kamusal alan ile özel alan arasındaki çizginin ortadan kalktığı ve mahremiyetin yok olduğunu bulgulamıştır. Bir diğer çalışma 2018 yılında *Postmodernizm ve Kimlik Perspektifinde Distopik Televizyon Dizileri: Black Mirror Örneği* başlıklıdır. Çalışmada kurgusal evrende bulunan teknolojilerin günümüz teknolojileri olması, dünyanın zamanla distopik bir evrene dönüştüğü ve gelişen teknolojinin bireylerin kimliğine olumsuz yönde etki edeceği ifade edilmiştir (Çıtak, 2018). 2017 yılında hazırlanan bir diğer çalışma *Beden ve İktidar İlişkisinin Sinoptikon Üzerinden İncelenmesi: Black Mirror Dizi Örneği*'dir. Kaya (2017) çalışmasında gözetim toplumlarında bireylerin sürekli gözetlenerek kontrol altında olmasının bireylerin mahremiyetlerini kısıtlayarak onları nesneleştirdiğini ve iktidara güç kazandırdığı ifade etmiştir. 2019 yılında hazırlanan *Halkla İlişkiler Perspektifinden Yeni Medya Teknolojilerinin Risk Toplumu Kuramı Bağlamında Black Mirror* isimli çalışmada yazar, bireylerin teknolojinin getirdiği olanakları kullanırken çeşitli temel hak ihlalleri ortaya çıktığı gözlemlenmiştir (Aydoğan Kılıç, 2019). Karabağ (2021) tarafından hazırlanan *Dijital Televizyon Platformlarında Yayınlanan Bilim Kurgu Dizilerinde Yapay Zekâ Olgusu: Netflix Örneği* isimli çalışma ise yapay zekanın farklı rollerde toplumun bir parçası olduğuna ve hukuki açıdan yapay zekâ teknolojilerinin geleceğinde bir belirsizlik yaşanacağına vurgu yapmıştır.

Sinema ve Oyun Sektörünün Ortak Noktası İnteraktif Yapımların İncelenmesi isimli çalışmada Deniz (2021), “Filmoyun” olarak ifade edilen içeriklerle tüketicinin kararsızlığının ortadan kaldırılmaya çalışıldığını not etmiştir. *Dijital İnteraktif Anlatılarda İzleme Deneyiminin Dönüşümü*’nde ise Oğurtanı (2022), dijital platformun kullanıcıları hakkında daha fazla veri toplayarak kişiselleştirilmiş algoritmalar aracılığıyla kullanıcılarını kontrol imkanı sağladığı, deneyim olarak ele alındığında ise izleyicilerin interpasif bir deneyim elde ettikleri ve bu deneyime tepki gösterdiklerini bulgulamıştır. *İnteraktif Sinemada Biçim ve İçerik İlişkisi: Bandersnatch Örneği* (Yurtseven, 2022) başlıklı araştırmaya ek olarak interaktif film çerçevesinde hazırlanan bir diğer çalışma *Yeni Medya ve Sinema İlişkisi: Dijital Hikâye Anlatımı Bağlamında Etkileşimli Filmler Üzerine Bir İnceleme* isimlidir. Çalışmada Zorba (2023), interaktif olarak gerçekleşen hikâye anlatımının teknolojinin yeterince gelişmemesi ve bütçe sebebiyle izleyiciye gerçek bir deneyim yaşatmadığını, bu anlamda izleyicinin sınırlı tutulduğunu ifade etmiştir.

Bayraktar (2018), 2000 yılından sonra yayımlanan bilim kurgu eserlerindeki distopik temaların evrimini incelemiş; çağdaş distopik anlatıların hakim ideolojik eğilimleri yansıttığı ve ikili bir yapı sergilediği ortaya konmuştur. Cankurtaran (2019), Antonio Gramsci’nin kültürel hegemonya kavramının merceğinden *Black Mirror* dizisinin bir analizini sunmuştur. Çalışmada, teknoloji şirketlerinin teknolojik kontrolü tekellerine alarak önemli bir güce sahip oldukları ve siyasi liderlerin bu hegemonya karşısında giderek daha etkisiz hale geldikleri savunulmuştur. Yalçın (2019), ağ toplumundaki gözetim mekanizmalarını halkla ilişkiler bağlamında incelemiş; gözetimin hayatın her alanına nüfuz ettiği ve bireylerin kendi gözlemlerini giderek daha fazla benimsediği vurgulanmıştır. Bu değişimin, halkla ilişkiler stratejilerini yenilemek için verilerden yararlanarak geleneksel ekonomik ve politik uygulamaları dönüştürdüğü bulunmuştur.

Çelik (2019), *Dijital Çağın Görünmez Yüzü: Geleceğin Distopyası* adlı çalışmasında teknolojik ilerlemenin distopik çerçevedeki sonuçlarını araştırmıştır. Çalışmada, teknolojinin yükselişinin insanlığın çöküşünü hızlandıracağı iddia edilmiştir ve günümüzün geniş veri merkezleri ile bunların desteklediği güç yapıları

arasında bir paralellik kurulmuştur. Kaprol (2020), *Black Mirror* dizisini Nietzsche'nin güç arzusu ve üst insan kavramları üzerinden analiz etmiş; bireylerin bir gözetim devletine çekildiği ve teknolojinin dinin eski baskıcı rolünü daha otoriter bir sistemle değiştirdiği sonucuna varıldığı belirtilmiştir. Çalışmada, teknolojinin bir kurtarıcı olmaktan ziyade, nihayetinde insanlığın ölümüne yol açabileceği öne sürülmüştür.

Ersoy (2018), *Black Mirror* dizisinde gerçeklik ve kurgunun kesişimini gözetim çalışmaları prizması aracılığıyla incelemiştir. Analizde, dizinin gerçeklik tasvirinin çağdaş yaşamı yansıttığı ve yeni iletişim teknolojilerinin dizinin kurgusal yapılarından yararlandığı ve onları geliştirdiği ortaya konmuştur. Sünnetçi (2021), tüketim ve teknoloji arasındaki etkileşimin göstergebilimsel bir değerlendirmesini sunmuştur. Çalışmada hem üreticilerin hem de tüketicilerin bir tüketim matrisi içinde yer aldığı vurgulanmış; teknolojik altyapı tarafından kolaylaştırılan bu matrisin, tüketimi sürekli kılarken sistemin işleyişini belirsiz ve kontrollü hale getirdiği belirtilmiştir. Elmaloğlu (2022), *Black Mirror* dizisini Guy Debord'un gösteri toplumu çerçevesinde analiz etmiş; dizideki teknolojik ürünlerin bir gösteri çerçevesinde kullanıldığı ve teknolojik tüketimin metalaşması ile sergilenmesi gösterildiğini not etmiştir. Erişir (2022), sinemanın hem maddi hem de düşünsel yeni gerçeklikler yarattığı, karakterlerin gerçek hayattaki etkileşimler yerine sanal, soyut ilişkileri tercih ettiği ve böylece sinematik temsillerin deneyimlere dönüştüğü savunmuş; Akkan (2022), distopik teknoloji toplumlarında yapay zekânın tasvirini ele almıştır. Çalışmada, bu anlatıların distopik bir merceği benimserken, gelecekteki potansiyel gerçekliklere yakından yaklaştığı öne sürülmüştür. Ayrıca, yapay zekâ ile insanlar arasında bir ikilik olduğu ve yapay zekanın genellikle "Öteki" olarak tasvir edildiği vurgulanmıştır.

Görüldüğü üzere giderek dijitalleşen dünyada kişisel verilerin bireysel varoluşun sürdürülmesindeki kritik rolüne rağmen, önceki çalışmalar bu kavramları derinlemesine incelememiştir. Bu çalışma, dijital bilim kurgu anlatılarını mahremiyet ve veri ekonomisi arasındaki etkileşime dikkat çekerek ele almış olması bakımından mevcut araştırmalardan ayrılmaktadır. Bu yönüyle çalışma, gelişen yapay zekâ teknolojilerinin kolaylaştırdığı veri ticaretinde kişisel veri kullanımının artan yaygınlığı nedeniyle önemli görülmektedir. Ayrıca bireylerin kişisel verilerinin

işlenmesine ilişkin farkındalıklarını artırmayı amaçlayan bu çalışma, bu konuda gelecekte yapılacak araştırmalar için referans niteliği taşıyabilir. Diğer yandan çalışmada elde edilecek bulguların;

- a) Hem bireylerin hem de kurumların kişisel verilerin yönetimindeki ahlaki sorumluluklarına ışık tutacağı,
- b) Dijital etik tartışmalarına katkıda bulunacağı, veri gizliliği endişeleri konusunda kamu farkındalığını ve anlayışını artıracığı,
- c) Teknolojinin toplumdaki rolü hakkında eleştirel düşünmeyi teşvik edeceği ve
- d) Popüler medyanın toplumsal değer ve kaygıları nasıl etkileyip yansıtabildiğine dair kavrayış sunacağı düşünülmektedir.

3.1.5 Çalışmanın Varsayımları

Çalışma birkaç temel varsayım altında yürütülmektedir:

- a) Analiz için seçilen bölümler *Black Mirror*'daki temaları temsil etmektedir.
- b) Bu bölümlerdeki veri ekonomisi ve mahremiyet tasvirleri gerçek dünya sorunlarını ve toplumsal kaygıları yansıtmaktadır.
- c) *Black Mirror* izleyicileri bu temaları, dijital teknolojiler ve mahremiyet kaygılarına ilişkin anlayışlarını etkileyecek şekilde yorumlamakta ve bunlarla etkileşim kurmaktadır.

3.1.6 Çalışmanın Sınırlılıkları

Bu çalışma çeşitli sınırlamaları kabul etmektedir:

- a) Analiz, *Black Mirror*'ın seçilmiş bölümleriyle sınırlıdır.
- b) Yorumlar bölümlerin içeriğine dayanmaktadır ve yönetmenin niyetini ya da izleyicilerin farklı algılarını yansıtmayabilir.
- c) Çalışma, araştırmacının materyali yorumlamasına dayanan nitel analizin öznel doğası ile sınırlıdır.

3.1.7 Çalışmanın Evren ve Örneklemi

Bu çalışmanın evreni, *Black Mirror*'ın dijital teknoloji, toplumsal değişim ve gelecekte insan davranışının çeşitli yönlerini toplu olarak araştıran tüm sezonlardaki bölümlerini kapsamaktadır. Charlie Brooker tarafından yaratılan dizi, her bölümün farklı karakterler, ortamlar ve olay örgülerine sahip bağımsız bir hikâye olduğu antoloji formatıyla bilinmektedir. Dizi, teknoloji ve teknolojinin toplum üzerindeki etkisiyle ilgili temaları araştırarak veri ekonomisi ve mahremiyet konularını incelemek için elverişli bir zemin sunmaktadır. Çalışmada, veri ekonomisi ve mahremiyetle ilgili temaları açıkça ele alan bölümleri seçmek için amaçlı bir örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bölümler, araştırma sorularına uygunluklarına ve dijital bilim kurgudaki temel konuları temsil etmelerine göre seçilmiştir:

- 1) *White Christmas* (2. Sezon, 4. Bölüm): Gelişmiş gözetleme ve veri manipülasyonu teknolojilerinin sonuçlarına odaklanmaktadır.
- 2) *The Entire History of You* (1. Sezon, 3. Bölüm): Kişisel anıların kaydedilmesi ve yeniden oynatılmasının sonuçlarını araştırmaktadır.
- 3) *Shut Up and Dance* (3. Sezon, 3. Bölüm): Gizlilik ihlalleri ve kişisel verilerin zorlayıcı kullanımı ile ilgilenmektedir.
- 4) *Nosedive* (3. Sezon, 1. Bölüm): Sosyal medya reytingleri ve kişisel etkileşimlerin metalaştırılmasıyla yönlendirilen bir toplumu incelemektedir.
- 5) *USS Callister* (4. Sezon, 1. Bölüm): Dijital klonlama ve kişisel verilerin istismarı konularına dikkat çekmektedir.
- 6) *Arkangel* (4. Sezon, 2. Bölüm): İleri teknoloji aracılığıyla ebeveyn gözetiminin etik sonuçlarını araştırmaktadır.
- 7) *Crocodile* (4. Sezon, 3. Bölüm): Hafıza geri getirme teknolojisi ve gizlilik endişelerine odaklanmaktadır.
- 8) *Hang the DJ* (4. Sezon, 4. Bölüm): Veri odaklı çöpçatanlık ve romantik ilişkilerin metalaşmasını analiz etmektedir.
- 9) *Be Right Back* (2. Sezon, 1. Bölüm): Dijital dirilişi ve bireyleri yeniden yaratmak için kişisel verilerin kullanımını araştırmaktadır.

- 10) *Black Museum* (4. Sezon, 6. Bölüm): Veri manipülasyonu da dahil olmak üzere teknolojinin çeşitli etik dışı kullanımlarını ele almaktadır.
- 11) *Rachel, Jack ve Ashley Too* (5. Sezon 3. Bölüm): Kişisel verilerin ve dijital kişiliklerin istismarını incelemektedir.
- 12) *Striking Vipers* (5. Sezon, 1. Bölüm): Sanal gerçekliği ve kişisel sınırların bulanıklaşmasını araştırmaktadır.
- 13) *Smithereens* (5. Sezon, 2. Bölüm): Sosyal medya bağımlılığı ve veri gizliliği konularını ele almaktadır.
- 14) *Joan Is Awful* (6. Sezon, 1. Bölüm): Deepfake'lerin ve kişisel benzerliklerin izinsiz kullanımının etkisini tartışmaktadır.
- 15) *Beyond the Sea* (6. Sezon, 3. Bölüm): İnsan bilincinin dijital avatarlara aktarılmasının sonuçlarını araştırmaktadır.

Bu bölümler, *Black Mirror*'ın veri ekonomisi ve mahremiyeti farklı senaryolar ve teknolojik bağlamlarda nasıl ele aldığına dair kapsamlı bir bakış açısı sağlamak için seçilmiştir. Bu amaca yönelik örneklem, dizinin bu kritik konuları ele alışının derinlemesine analiz edilmesine olanak tanıyarak, çalışmanın dijital teknolojilerin kişisel veriler ve mahremiyet üzerindeki daha geniş etkilerini anlama hedefine katkıda bulunmaktadır.

3.1.7 Çalışmanın Yöntemi

Metin analizi, metinsel verilerin içeriğini, yapısını ve anlamını yorumlamak ve anlamak için kullanılan bir araştırma yöntemidir. Bu çalışma bağlamında, metin analizi, *Black Mirror* televizyon dizisinin seçilen bölümlerinde veri ekonomisi ve mahremiyetin tasvirini incelemek için veri toplama tekniği olarak kullanılmıştır. Metinsel analiz olarak da bilinen metin analizi, kalıpları, temaları ve anlamları ortaya çıkarmak için metinsel materyalin sistematik olarak incelenmesini ve yorumlanmasını içerir. Metin analizi, araştırmacıların anlatı yapılarını derinlemesine incelemesine olanak tanıyan nitel bir araştırma yöntemidir (Aker, 2021). Krippendorff'a (2018) göre metin analizi, metnin içeriği ve bağlamı hakkında çıkarımlarda bulunmayı amaçlar ve altta yatan mesajlar ve toplumsal çıkarımlar hakkında içgörü sağlar.

Black Mirror anlatı yapısı ve teknolojinin toplum üzerindeki etkilerini karmaşık bir şekilde betimlemesiyle metin analizi için ideal bir çalışma alanı olarak düşünülmüştür. Araştırma, bölümlerin senaryolarını, diyaloglarını ve görsel unsurlarını analiz ederek, verinin metalaştırılması, gözetim ve mahremiyet kaygılarının tematik temsillerini ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Bu yöntem, dizinin hikâye anlatma tekniklerinin ve kültürel önemlerinin kapsamlı bir şekilde incelenmesini sağlamaktadır (Aker, 2022). Bu çalışmada metin analizine yönelik metodolojik yaklaşım birkaç temel adımı içermektedir:

Bölümlerin seçimi: Önceki bölümde ayrıntılı olarak açıklandığı üzere, on beş *Black Mirror* bölümünden oluşan amaca yönelik bir örneklem, veri ekonomisi ve mahremiyet temalarıyla olan ilgilerine göre seçilmiştir. Bu bölümler, analiz için çeşitli senaryolar ve teknolojik bağlamlar sunmaktadır.

Kodlama ve kategorizasyon: Metin analizi sürecinin ilk adımı, ilgili metin parçalarının tanımlanmasını ve etiketlenmesini içeren kodlamadır. Bu süreç araştırma soruları ve hedefleri tarafından yönlendirilir ve veri istismarı, mahremiyet ihlali ve etik ikilemler gibi temalara odaklanır. Braun ve Clarke'a (2006) göre, bir metin analizi biçimi olan tematik analiz, önemli kalıpları ve temaları belirlemek için verilerin sistematik olarak kodlanmasını içerir.

Temaların yorumlanması: Kodlama tamamlandıktan sonra, bir sonraki adım belirlenen temaları yorumlamaktır. Bu, temaları aktaran anlatı yapılarının, karakter etkileşimlerinin ve görsel unsurların incelenmesini içerir. Örneğin, çalışma *Black Mirror*'ın kişisel verilerin metalaştırılmasını eleştirmek için distopik ortamları ve karakter yaylarını nasıl kullandığını analiz edebilir. Ryan ve Bernard (2003) temaları daha geniş bir anlatı ve kültürel bağlam içinde bağlamsallaştırmanın önemini vurgulamaktadır.

Bağlamsal analiz: Bölümlerin temalarının daha derinlemesine anlaşılmasını sağlamak için çalışma bağlamsal analiz içermektedir. Bu, bulguların gerçek dünya sorunları ve veri ekonomisi ve mahremiyete ilişkin akademik teorilerle ilişkilendirilmesini içermektedir. Bölümleri çağdaş toplumsal tartışmalar içine

yerleřtiren arařtırma, dizinin tasvirlerinin alaka dzeyini ve nemini vurgulamaktadır. Krippendorff (2018) baėlamsal analiz, metinsel bulguları daha geniř sosyal ve kltrel olgularla iliřkilendirerek metin analizini zenginleřtirdiėini belirtmektedir.

Sentez ve raporlama: Son adım, bulguların sentezlenmesi ve tutarlı bir anlatı halinde sunulmasıdır. Bu, belirlenen temaların sonularının ve bunların veri ekonomisi ve mahremiyet anlayıřına nasıl katkıda bulunduėunun tartıřılmasını ierir. alıřma, dijital teknolojilerin etik ve toplumsal boyutlarına iliřkin iėrler sunarak *Black Mirror*'ın bu konularla iliřkisine dair yorum getirmeyi amalamaktadır.

Avantajlarına raėmen, metin analizi bazı zorlukları ve sınırlamaları da beraberinde getirmektedir. Metnin yorumlanması, arařtırmacının bakıř aısına ve analitik erevesine baėlı olarak doėası gereėi zneldir. Bunu azaltmak iin alıřmada sistematik bir kodlama sreci ve mevcut literatr ve teorilerle genleme kullanılmıřtır. *Black Mirror* gibi bir metni analiz etmek hem szel hem de grsel unsurlara dikkat etmeyi gerektirmekte ve bu da analize karmařıklık katmaktadır. alıřma, geleneksel metin analizinin yanı sıra grsel analiz tekniklerini de dahil ederek bu durumu ele almaktadır.

3.2 Bulgular ve Yorum

Charlie Brooker tarafından yaratılan *Black Mirror* dizisi, modern toplumun teknoloji ile iliřkisini ve bu iliřkinin olumsuz yanlarını irdeleyen serisidir. 2011 yılında *Channel 4*'te yayınlanmaya bařlayan dizi, 2016 yılında *Netflix*'e geiř yaparak geniř bir izleyici kitlesine ulařmıřtır. *Black Mirror*, her blm farklı oyuncu kadroları ve yklerle, teknolojik geliřmelerin potansiyel distopik sonularını konu alır. Toplamda altı sezon, 27 blmden oluřan dizi, teknolojinin toplumsal ve bireysel yařam zerindeki etkilerini derinlemesine inceler. Dizinin her blm, farklı bir temayı ele alarak gelecekte karřılařabileceėimiz olası olumsuz senaryoları konu edinmektedir



Görsel 1. *Black Mirror* dizisinin açılış sahnesi

3.2.1 *White Christmas*: Gelişmiş Gözetleme ve Veri Manipülasyonu

White Christmas isimli bölümde üç farklı hikâyeye odaklanılmaktadır. Her iki hikâye içerisinde de kişisel verilerin ticari amaçlar ile kullanılarak mahremiyetin ihlali söz konusudur. Birinci hikâye içerisinde “eye-link” isimli bir teknoloji kullanarak uzaktan bir bağlantı aracılığıyla insanlarla görsel ve işitsel olarak iletişim kurabilmektedir. Bu teknolojinin kişiler arasında herhangi bir veri gizliliği onayı bulunmadığı gibi kişilerin mahremiyet alanı da ihlal edilmektedir. Davet edilmediği bir partiye giden Harry sosyal becerileri zayıf olduğu için kadınlar ile flört edebilmek adına uzaktan sesli ve işitsel bir bağlantı aracılığıyla Matt’tan destek almaktadır. Partide kimseyi tanımayan Harry, Matt aracılığıyla insanların kimliklerini tespit ederek insanlar hakkında bilgi sahibi olmaktadır. Bu noktada elde edilen görüntüler işlenerek Eye-link üzerinden bir tarama yapılmaktadır. Yapılan tarama sonrasında elde edilen bilgilerin bir arkadaşlık uygulaması üzerinden sağlandığı görülmektedir. Sosyal medya profili üzerinde paylaştığı içeriklerden elde ettiği bilgiler ile Harry’i yönlendirerek tanıyormuş gibi davranmasını sağlamıştır. Bu çerçevede kişisel verilerin gizliliği ihlal edilmiştir.



Görsel 2. Dijital platformlar üzerinden kişilerin veri taramasının yapılması

Haryy'i takip eden eye-link onun her anını gözlemlemektedir. Bunun yanı sıra Matt bu bağlantı içerisine arkadaşlarını da dahil ederek bu durumu bir şov haline getirmekte, hep birlikte Harry'nin hayatını seyretmektedirler. Bu durumdan Harry'nin haberi olmadığı gibi herhangi bir veri paylaşım rızası alınmadığı da dikkat çekmektedir. Sosyal medya araçları üzerinden yapılan tarama üzerinde Haryy'nin flört ettiği Jennifer karakterinin profili gizlidir. Bu sebeple onun hakkında hiçbir bilgi edinememiştir. Bu bağlamda sosyal medya profillerinin kişilerin özel hayat gizliliklerine ve mahremiyetlerine zarar verdiği söylenebilir.

Harry ile Jennifer eve gitmeye karar verirler. Jennifer'ın evine giderler. Bu süreç içerisinde uzaktan bağlantı halen aktif olduğu için Matt ve arkadaşları Jennifer'ın özel alanını izinsiz bir şekilde gözlemlemeye devam eder. Harry'nin içtiği alkolden zehirlenmesi sonucunda olaylar çıkmaza girdiği için Matt ve arkadaşları bağlantıyı bitirerek Eye-Link'e dair ne varsa ortadan kaldırmaya başlar. Matt'in eşi Claire olup biten her şeyden haberdar olmuş ve bu durumu hoş karşılamamıştır. Kullandığı cihaz üzerinden eşini engelleyerek onu hayatından çıkartmıştır. Bu durum Matt açısından olumsuz bir durum gibi gözükmeye karşın mahremiyet kavramının geleceğine ilişkin farklı bir perspektif sunmaktadır.

İkinci hikâye içerisinde "Çerez" adı verilen kişisel asistanların hazırlanmasına ilişkin bir operasyon görülmemektedir. Bu hikâye içerisinde asistan sahibi olan

Greata'ya takılan çip aracılığıyla zihninin kopyalanmaktadır. Bu işlem kişinin kimliğinin karakterinin ve fiziksel özelliklerinin kopyalanması yoluyla gerçekleşmesi, o kişinin bedensel ve bireysel mahremiyetini elinden alan bir unsur halinde gösterilmektedir. Çerez adı verilen kopya kişisel verileri kullanarak ticari bir ürün haline satılmaktadır. Bu durum kişisel verilerin ticarileşmesine yol açarken, aynı zamanda mahremiyetin ortadan kalkmasına sebep olmaktadır. Akıllı ev sistemlerinin kontrolünü sağlamak için kişinin bütün bilgilerine, bedenine erişen çerez, kullanıcısının günlük rutin faaliyetlerinin takibi, zevkleri, estetik kaygıları doğrultusunda eğitilerek hizmet vermek için yaratılmış bir asistandır. Asistanın öğrenme süresi boyunca kullanıcısının beyni içerisindeki bütün verilere erişiyor kişisel verilerin ticarileşmesine ve mahremiyetin ortadan kalkmasına dair teknolojik bir uygulamadır.



Görsel 3. *Kişisel asistanın sisteme adapte edilme süreci*

Üçüncü hikâyede, Joe adlı bir adam, eski kız arkadaşı ve çocuğunun dijital olarak “engellenmesi” sonucu onların hayatlarına erişiminin tamamen kesilmesiyle karşı karşıya kalır, bu da kişisel mahremiyetin ve verilerin kontrolünün bireylerin hayatlarını nasıl derinden etkileyebileceğini gösterir. Veri ekonomisi bağlamında, Matt’in teknolojiyi kullanarak elde ettiği verileri ticari amaçlarla paylaşması, Greta’nın dijital bilincinin kontrol edilip ticari ürün olarak kullanılması ve Joe’nun yaşamında dijital engelleme teknolojisinin yıkıcı etkileri, kişisel verilerin ekonomik çıkarlar doğrultusunda nasıl kötüye kullanılabileceğini ortaya koyar. Her hikâyeye,

modern dijital çağda kişisel verilerin gizliliğinin ne kadar kırılgan olduğunu ve veri ekonomisinin bireysel özgürlükler üzerindeki etkilerini vurgular.



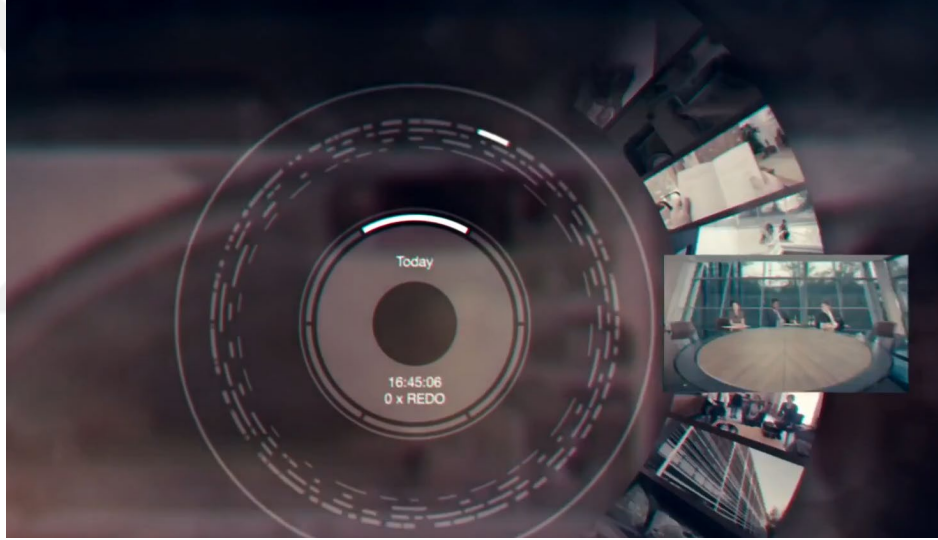
Görsel 4. Bireyin dijital olarak engellenmesi

Ana hikâyeye döndüğümüzde ise Joe karakterinin gözaltında olduğunu ve suçunu itiraf etmediği için çerezi üzerinden Matt ile görüşmesi sağlanmış kendi iradesinden bağımsız dijital kopyası tarafından işlediği suç itiraf edilmiştir. Bu durum hukuki açıdan olumlu yansımalar gösterse de kişisel verilerin dijital kopyalar tarafından kontrolsüz bir şekilde paylaşılabilir olması, bu teknolojinin anı ve hafıza mahremiyetini ortadan kaldırmış, satışı gerçekleşen ürün ile kişisel veriler metalaşmıştır. Dijital kopya üzerinden gerçekleştirilen bu sorgu içerisinde dijital kopyalarda itiraflardan sorumlu tutularak yargı süreçlerinin bir parçası haline gelmiştir. Bu çerçevede gerçek kişiden bağımsız olarak dijital kopya olan çerezlere de kişilik atfedilmiştir.

3.2.2 *The Entire History of You*: Kişisel Anıların Kaydedilmesi ve Yeniden Oynatılması

The Entire History of You bölümde Liam iş görüşmesine gider. Görüşmeden sonra taksi içerisinde anılarını takip edebileceği “Grain” isimli cihaza erişerek geri dönük iş görüşmesini yeniden oynatır. Yaşanan anıların sürekli olarak kayıt altına alan bu sistem bireylerin ve toplumun sürekli olarak gözetlenmesini de sağlamaktadır. Havalimanına giden Liam uçağa binmeden önce kontrollerden geçerken son bir haftalık zaman içerisindeki anıların tamamını güvenlik personeline göstermek zorundadır. Bu bakımdan özel hayatın gizliliği ihlal edilerek toplumsal düzen

korunmaya çalışılmaktadır. Bir partiye katılmak üzere olan Liam içeriye girmeden önce hafıza kayıtlarından geçmişteki profilleri yeniden gözden geçirerek ikili ilişkilerinde daha samimi bir tavır yaratmak için çabalamaktadır. İçeriye girdikten sonra kayıtlar arasında eşinin daha önce görmediği bir arkadaşı ile tanışmıştır. Bu durumdan şüphelenen Liam direkt olarak kayıtlara giderek o anı tekrar gözden geçirmiştir. Grain teknolojisi aracılığıyla insanların yaşadıkları anları ve mahremiyeti kısıtlayan bu durum aynı zamanda insanların daha kuşkucu ve sürekli temkinli olmasına yol açmıştır. 30 yıla kadar kayıt garantisi veren teknoloji şirketi sayesinde insanların geçmişe olan yakınlığı artmış, bugünün sıkıntularından uzaklaşmak adına geçmişteki anları izlemek bireyler tarafından normalleştirilmiştir.



Görsel 5. Anıları yeniden önizlemeye yarayan arayüz

Grain adı verilen cihazın çalınabiliyor olması durumu söz konusudur. Yemek masasında “oyuldum” şeklinde Grain çipinin çalındığını ifade eden Helen karakterinin geçmişe yönelik kayıtlarının tamamının başka insanlar tarafından izlenebilir vaziyette oluşu mevcut teknolojinin de insanların mahremiyeti konusunda herhangi bir önlem almadan, sadece ticari çıkarlar doğrultusunda gerçekleştiği varsayımı güçlendirmektedir. Bu çerçevede bir kişi için çalındığını ifade eden Helen, aynı zamanda veri hırsızlığı/veri ticaretinin gerçekleştiğini ortaya koymaktadır. Grain çipi olmadan yaşamına devam edebiliyor olunması bunun toplum tarafından bir dayatma yerine kişisel bir tercih olduğunu ortaya koymaktadır. Bu bağlamda insanların çipi

kendilerinin taktırması mahremiyet alanlarına müdahale edilmesi açısından gayri resmi bir onay olarak nitelendirilebilir.

Aynı yemek masasında bulunan projenin geliřtirmesi üzerinde alıřan Collen; anıların manipüle edilebileceęi ve gereklikten baęımsız yeni anıların zihinde yer almasının saęlanabileceęini ifade etmektedir. Gereklik kavramının kiřinin hayal gc ve evresel faktrler ile deęiřebileceęinin sylenmesi, Helen'in ip yokken daha mutlu olduęunu sylenmesi ipin maniplasyonlar ile sahte ve organik olmayan anılar ve duygular yaratılabilir. Bu bakımdan yařanmamıř olayların zihinde bulunması gemiřin mahremiyetine ynelik bir saldırı olarak nitelendirilebilmektedir.

Her yeniden gsterim yayınlarının “yineleme” olarak nitelendirildięi evren ierisinde yinelenen grntlerin izleyenler tarafından tekrar kayıt altına alınıyor oluřu kiřisel deneyimlerin ve anıların izlenmenin tesinde kayıt altında tutulması mahremiyet olgusuna zarar veren bařka bir unsurdur. Toplumda olan byk oęunluęun anılarının kayıt altında olması gzetim kavramı erevesinde aıklanabilir. Bu sebeple bireylerin her adımının daha temkinli ve yapay davranıřlar sergilemesine sebep olmaktadır. Aksi taktirde kayıtlar aracılıęıyla sylenen her sz ve yapılan her hareketten dolayı yargılanma durumu sz konusudur. Liam eřinin gemiřte Jonas ile birlikte olduęundan řphelenmesinin ardından kayıtlar ierisinden eřinin sylemleri arasındaki eliřkileri ortaya koymaktadır. Bu durum gzetimin hem mikro hem de makro dzeyde olabileceęinin bir gstergesidir. Sabaha kadar kayıtları inceleyen Liam, Grain aracılıęıyla uzakta olduęu bir mesafede eřinin konuřmasına dudak okuma iřlemi gerekleřtirir. Bunun gerekleřebiliyor oluřu teknoloji ile her geen gn daha řeffaf bir hale gelen toplumda gizlilik kavramının tam anlamıyla nemini yitirdięinin bir rneęi olarak dramatize edilmiřtir.

Mphem kalan noktalardan rahatsız olan Liam eřinin eski bir iliřkisinin zerine giderek kafasındaki soru iřaretlerini gidermek istemektedir. Alkoll bir řekilde araca bindięinde Grain tarafından uyarılması, uyarıların ciddiye alınmadıęı taktirde sorumluluęun tamamen kullanıcıya ait olacaęının ifade edilmesi bu teknolojinin olumlu yanlarından birisini ifade etmektedir. Kamusal alan ierisinde toplumun

güvenliğini sağlamak yönünde pozitif etkileri de olan bir araç olduğu gözlemlenmektedir.

Jonas'ın evine alkollü bir şekilde giden Liam, alkolün etkisi yüzünden olanları hatırlamamaktadır. Kaza yaptığı araçtan inerek anılarına bakmaya başlar. Eşiyle birlikte geçmişte yaşadığı anıları silmesi için onu tehdit etmektedir. Evliliğin bu teknolojiler açısından bağlayıcı bir yanı olmadığını işareti olarak nitelendirilebilir. Gain cihazı evlilikler doğrultusunda kişisel verilerin korunması kapsamında herhangi bir veri gizliliği politikası olmadığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda aile kavramının bu tarz teknolojiler tarafından ele alınarak politikalarının oluşturulması toplumsal yapıların ve ilişkilerin sürdürülebilir olması noktasında katkı sağlayacaktır.

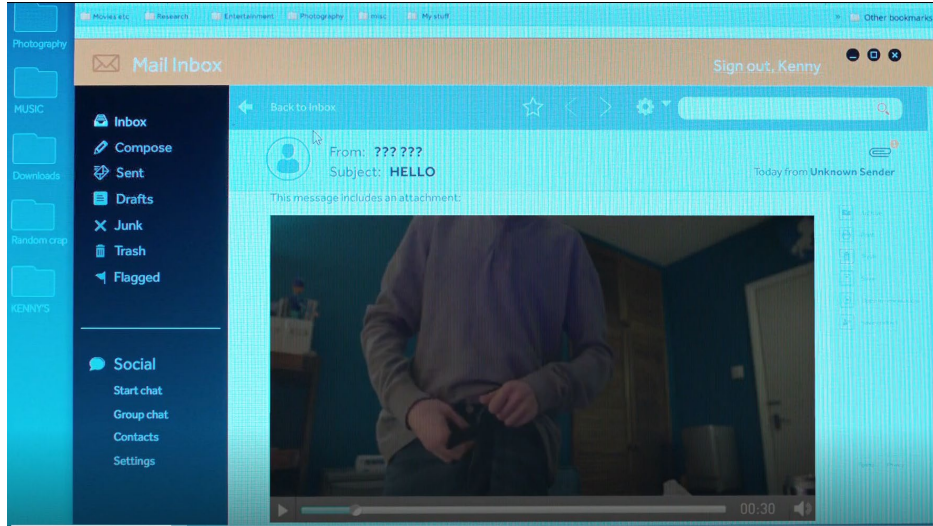
Liam kafasındaki soru işaretlerinden dolayı eşinden benzer bir talepte bulunarak çocuğunun kendisinden olup olmadığını sorgularken evli olduğu zaman diliminde aldatıldığı görünmektedir. Bunun üzerine eşinin görüntüleri izletmesini istediğinde eşi görüntüleri silmeye çalışmaktadır. Görüntüleri silmemesi için fiziksel olarak bir temasta bulunup cihazın kontrolcüsün eşine vererek öfkeli bir şekilde görüntüleri açmasını talep etmektedir. Bu bakımdan kişisel verilerin gizliliği kişinin özgürlüğünde olduğu görünmektedir. Veri gizliliği açısından bağlayıcı ve kesin bir yöntem olmamasına karşın verilerin korunması yükümlülüğü tamamen kullanıcının kendisine ait olduğu görülmektedir.

Eşinin izlettiği görüntülerden sonra ailesinden ayrılan Liam aynı evde yaşamaya devam etmektedir. Bu süreçte Grain içerisindeki anıları sürekli hatırlamakta ve bu durumdan rahatsız olmaktadır. Bu rahatsızlıktan dolayı Grain implantını oyarak çıkartmak ister. Bu eylem Grain teknolojisinin tek yönlü bir metadan ibaret olduğunun sembolüdür. Sadece ticari kaygılar doğrultusunda üretildiği ve implantın vücuttan çıkartılması için bir hizmet sağlamadığı varsayımı çıkartmak mümkündür. Grain teknolojisinin insanların hayatına çok yönlü bir etkisinin olduğu dramatik bir şekilde ifade edilirken olumsuz yanlarının olumlu yanlarına göre daha baskın olduğu, mahremiyet konusunda derinlemesine bir altyapısının olmadığını göstermektedir. Kamusal alanda bir gözlemci olarak olumlu bir faaliyeti olsa da kişisel olarak kullanımda özel alanların mahremiyeti beden mahremiyeti ve kişisel verilerin gizliliği

noktasında birçok ihlal söz konusudur. Bu çerçevede sadece verilerin kayıt altına alınmasını sağlayan ticari bir teknoloji olarak ifade etmek mümkündür.

3.2.3 *Shut Up and Dance*: Gizlilik İhlalleri ve Kişisel Verilerin Zorlayıcı Kullanımı

Kenny restoranda çalışan sosyal becerileri zayıf içine kapalı bir karakterdir. Bir gün işten geldiğinde kardeşinin bilgisayarından ücretsiz bir şekilde film indirebileceği bir siteye girmesi üzerine bilgisayarına virüs bulaşmıştır. Çeşitli temizleme yazılımları ile bilgisayarını temizlediğini düşünmektedir. Bir gün annesi dışarıya çıktıktan sonra odasında mastürbasyon yapmaktadır. Bilgisayarın karşısında olduğu için bütün eylemleri 3. Kişiler tarafından kaydedilmektedir. “Ne yaptığımı gördük.” yazan bir e-posta alır. İnternet üzerinden zararlı sitelerde dolaşım sonucunda bilgisayar gözetlenmeye başlanmıştır. Bilgisayar üzerinden izleniyor oluşu özel alan içerisindeki mahremiyetin ihlalini ortaya koymaktadır. Yaşadığı olayın şoku ile ne yapacağını bilemeyen Kenny telefon numarasını vererek ne istediklerini sorduğunda izlendiğine dair bir mesaj almıştır. Teknolojinin doğru amaçlar için kullanılmadığında bu tarz mahremiyet ihlallerinin ortaya çıkabileceği sonucu gözlemlenmektedir.



Görsel 6. Üçüncü kişiler tarafından görüntülerin kaydedilmesi

Talepleri yerine getirilmemesi durumunda mastürbasyon yaptığı videosunun yayınlanmasıyla tehdit edilen karakter sürekli olarak gözetlendiğinin farkındadır. Kendisine gelen mesaj doğrultusunda harekete geçerek gönderilen konumdaki adrese

gider. Yanına gelen kişi de kendisini gibi mesaj yoluyla oraya geldiği görülmektedir. Mahremiyetin ihlali bir tek Kenny karakteri için söz konusu değildir. Bu bağlamda elde edilen veri hırsızlığı aracılığıyla istenilen her eylemin gerçekleştirildiği görülmektedir. Kişisel verilerin ticarileşmesi noktasında farklı bir alan açarak doğrudan ticari bir amaç için değil kişileri tehdit yoluyla istenileni yaptırmaya zorlanmasına sebep olmaktadır.

Bir diğer mağdur tarafından getirilen kutuyu başka bir adrese teslim etmek üzere yola çıkan karakter bir otel odasına gelerek paketi teslim eder. Otel odasında yanına gittiği adam da mağdurlar arasında yer almaktadır. Mindy isimli bir hayat kadının gelmesini beklerken Kenny ile karşılaşmış aynı kişiler tarafından tehdit edilince söylenen bütün talimatları yerine getirmek zorundadır. Gelen talimat doğrultusunda ikili otoparkta bulunan bir araca gider. Araç, açılış sahnesinde Kenny'nin annesi tarafından getirilip bırakılan araçtır. Bu durum aslında annesinin de tehdit edilerek bir eyleme zorlandığı sonucunu ortaya koymaktadır. Dolayısıyla onun da kişisel hayatına dair veriler ele geçirilmiş ve mahremiyet alanı ihlal edilmiştir. İkili araç içerisinde nasıl bu duruma düştükleri hakkında konuşurken Adamın aslında evli bir kişi olduğunu, kaydolduğu bir internet sitesi üzerinden bütün verilerinin ele geçirildiği, ayrıca sabit disk içerisinde bulunan daha fazla verisinin ele geçirildiğini ifade etmiştir.

Gönderilen konumda bir banka vardır. Tehdit eden kişiler tarafından bankanın soyulması istenmektedir. Bu konuda çekinen Kenny diğer adam tarafından ikna edilmeye çalışılmaktadır. “İnternetin tedavisi olmaz. Adına yapışır, seni lekeler.” Cümlesini kurarak dijital bir çağda sanal ortamlarda atılan her adımın kaydedildiğini, bu adımların uzun yıllar onların imajını zedeleyebilecek sonuçların ortaya çıkacağını ifade eder. Bu bağlamda mağduriyet yaşayan karakterlerin sanal ortamlarda etik ve ahlaki açıdan doğru olmayan davranışların, onları bu hale getirdiğini kabul etmektedir. Bankayı soymaya ikna olan Kenny paraları alarak bankadan çıktığında aracın ortada olmadığını görür. Aracı kullanan karakter hızlı bir şekilde durarak “Telefonuyla dışarıda durmuş bir adam vardı, ödümü kopardı” der. Bu cümle bir adam görmüş olmasından değil, elinde telefon olan bir adam görmüş olmasından tedirgin olduğunu ortaya koymaktadır. Tedirginlik kaynağının teknoloji olduğunun vurgusu

yapılmaktadır. Buradaki vurgu, tehdit yoluyla mağdur olmalarının sonucunda ortaya çıkan bir korkudur.

Verilen son talimatlar doğrultusunda aracın yok edilmesi ve Kenny'nin parayı teslimat noktasına götürmesi istenmektedir. Teslimat noktasında başka bir mağdur vardır. Yanında olan uçan göz (Drone) cihazını aktifleştirerek gözetlemeyi görsel olarak da mümkün kılmıştır. İnternet üzerinden küçük çocukların görüntülerini izleyen iki kişinin sona kalması bu kişilerin yargılanma biçiminin diğerlerinden farklı olduğunu ifade edilebilir. Ölümüne bir düello gerçekleştirilmesi talebine yanıt olarak Kenny banka soyarken kullandığı silah ile intihar etmeyi dener. Yaşadıkları şeyin bir yargılanma olduğunun kabulü olan bu hamle kendi cezasını kendi vereceği yönünde olmuştur. Bu bağlamda sanal dünya; ahlaki olarak kabul görmeyen davranışları sergileyen herkesin yargılandığı bir mahkeme olduğu söylenebilir. Bu mahkemenin ortaya çıkmasını sağlayan şey kişisel verilerin gizliliğinin sağlanamaması olmuştur. İnternet aracılığıyla sanal evrende bırakılan izler ve kullanılan teknolojik cihazların oluşturduğu veriler bireylerin mahremiyetini ortadan kaldıran bir unsurdur. Bu bakımdan yargılanan ve yargılayanda kullanıcıdır. Teknolojik araç kullanan bir kişi de gözlemci konumunda olduğu çeşitli örnekler ile aktarılmıştır. Günün sonunda görevleri yerine getiren her kişi mahremiyetinin korunacağını düşünerek hareket etse de "İnternetin tedavisi olmaz. Adına yapışır, seni lekeler." Cümlesinden hareketle sanal dünya içerisinde mahremiyet kavramının olmayışı vurgulanmıştır. Dijital dünyada bulunan verilerin gerçek hayatta yansımaları olduğunu her karakter üzerinden vurgulanmıştır. Ayrıca Kenny'nin annesinin de bu sürecin bir parçası olmasına rağmen kendi kusurunu görmezden gelip oğlunu yargılıyor oluşu dijital dünyada bireylerin kendini hatalarını görmezden gelirken diğer insanları özgürce yargılama hakkını kendinde buluşunu dramatik bir şekilde ifade etmiştir.

3.2.4 Nosedive: Sosyal Medya Reytingleri ve Kişisel Etkileşimlerin Metalaştırılması

Black Mirror dizisi her bölümde teknolojinin olumsuz taraflarını etkili bir biçimde anlatan bir yapım olmasına karşın bu bölümün açılış sahnesinde bu anlatım dilinden çok uzak idealize edilmiş bir yaşantı görülmektedir. Yaşanan evren içerisinde

herkesin sosyal statüsü sosyal medya hesapları üzerindeki yıldız değerlendirmeleri üzerinden gerçekleşmektedir. Verilen yıldızların günlük hayatta bireyin yaşam kalitesini doğrudan etkilediği bu evren içerisinde yaşayan herkes yüksek statüye erişmek adına hissettiğinden bağımsız ve yapay bir tavırla hareket edebilmektedir. Sosyal yaşantı içerisinde herkes dijital statüsüne göre konumlandırılmasına bağlı olarak her birey, başkalarını oylayarak daha yüksek statüye erişme çabası içerisinde. Bu çerçevede bireylerin tamamın statüsünü sembolize eden yıldız oranları topluma açık bir şekilde ortaya koyulmaktadır. Bu durum kişisel verilerin gizliliği açısından olumsuz bir etki yaratmaktadır. Aynı zamanda insanların dijital olarak yaptıkları her eylem kullanıcıların oyları ile gerçek hayatta yansıması olan sonuçları beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki eşiğin gelişen teknolojiyle birlikte ortadan kalkacağı söylenebilmektedir. Statükonun hâkim olduğu bu bölümde yıldız değerlendirmelerinin bir kast sistemine benzetilmesi mümkündür. Yıldızı yüksek olan kişilerin yaşam standartlarının yüksek olmasına bağlı olarak yaşadıkları hayatın konforu ve onlara gösterilen saygınlık artmaktadır.

Aynı plaza çalışan bir kişiyle asansörde karşılaşan Lacie doğrudan o kişinin verilerine erişme imkanına sahip olduğu için onun hakkında çok fazla bilgi edinimi sağlamıştır. Bu eylem karşılıklı olarak yapılabilen bir eylem olduğu için evrende kişisel verilerin olabildiğine şeffaf bir şekilde paylaşıldığı görülmektedir. Sosyal medya üzerindeki istatistikleri üzerinden gerçek yaşamda konumlandırılan bireyler çıkar doğrultusunda hareket ederek gerçek benliklerini gizledikleri görülmektedir. Lacie'nin iş arkadaşlarından birisi olan Ches sevgilisinden ayrıldığı ve ofisteki kişilerin Ches'in tarafında olmadığı öğrendikten sonra o da diğerleri gibi Ches'e olumsuz davranmaya başlamıştır. Bu durum kitlesel olarak hareket edildiğinde yaşam statüsüne suikastlarının yapılmasını kolaylaştıracak bir unsurdur.

Evlerinin satılmasından dolayı Lacie yeni bir ev bulmak için iş çıkışı uygun daireler bakmaktadır. Olabildiğince gösterişli bir ev ile ilgilenen Lacie emlakçı ile görüşerek daireyi gezmeye başlar. Arttırılmış gerçeklik ile emlakçı tarafından oynatılan animasyonda Lacie gayet mutlu bir şekilde mutfakta vakit geçirmektedir. Emlakçı "Onu yaratmak için fotoğraf akışımızdan örnek aldık." diyerek verilerin

nereden sađlandığı ifade etmektedir. Bu kapsamda kişisel verilerin ticari amaçlar doğrultusunda kullanımın önüne geçen herhangi bir prosedürün olmadığını ve insanların sosyal medyadaki varlıklarının birer metaya dönüştüğünü söylemek mümkündür. Bu bakımdan dijitalleşmenin kişisel verilerin mahremiyetine ve beden mahremiyetine zarar veren bir unsur haline geldiğini söylemek mümkündür. Ayrıca dijitalleşme satış pazarlama stratejilerine de doğrudan etki eden bir hale gelerek farklı kişiselleştirilmiş çalışmalar ile daha etkili bir hal aldığı gözlemlenmektedir. Bu bağlamda arttırılmış gerçekliğin yanı sıra açık hava reklamı olan panolar üzerinde de kişiselleştirilmiş bir şekilde reklam imajlarının hazırlandığı görülmektedir. Yine kişisel verilerin ihlal edilmesi sonucunda kişiye özel bir pazarlama çalışması yapılarak tüketicilerin ilgili konuya olan ilgisinin daha yüksek olması sağlanmıştır.



Görsel 7. *Dijital pazarlamada bireyin bedeninin izinsiz kullanımı*

Evi beğenen Lacie, evin ödemelerinin fazla olmasından kaynaklı tereddüt etmektedir. Ancak yıldız değerlendirmelerini 4.5 üzerine olduğu zaman yüzde yirmi oranında bir indirim alarak daha uygun bir bedelle evi tutabileceğini öğrenmesinin üzerine Lacie'nin daha yüksek puanlara ulaşma çabaları, veri ekonomisinin bireylerin hayatlarını nasıl şekillendirdiğini ve kişisel verilerin ticari amaçlarla nasıl kullanıldığını dramatize eder.

Bu sistemde, kişisel veriler bireylerin sosyal medya etkileşimleri üzerinden ekonomik bir değere dönüştürülerek, bireyler bu veri ekonomisinin bir parçası haline

gelmektedir. Bu çerçevede kişisel verileri üzerinden sosyal medya değerlendirmelerini nasıl yükseltebileceğine dair bir danışmanlık alan Laice arzuladığı evi tutabilmek için yüksek pozisyonlardan değerlendirme almasının bu süreci hızlandıracağını öğrenmesi üzerine bambaşka bir kimliğe bürünerek olmadığı biri gibi davranmaya devam eder. Bu durumun dikkat çekmesi üzerine danışmanlık aldığı kişi ile tekrar iletişim kurarak yapaylığın yüksek statüye sahip kişilerce kolaylıkla anlaşabileceğini ifade etmektedir. Bu bağlamda yüksek statülü bireyler olduğu gibi yaşarken daha alt sınıfta yaşayan insanların, onlar gibi yaşamaya çalıştığının vurgusu yapılmaktadır. Bu durum statü kavramına farklı bir bakış açısı sunmaktadır. Doğuştan gelen ve maddi olan statünün sosyal medya üzerindeki değerlendirmelere olumlu etki ettiği ve bu kişilerin olduğu gibi yaşadığı çıkarımını yapmak mümkündür. Bu bakımdan doğal yollarla bunu elde edemeyen alt sınıf insanların yapay olması durumu söz konusu olmaktadır. Ayrıca Lacie'nin danışmanı, görüşmenin süresi dolduğu anda görüşmeyi sonlandırması yaşanan evren içerisindeki her şeyin metalaştığının bir diğer göstergesidir.

İstediği eve ulaşabilmek için çok da güzel anıları olmayan statüsü yüksek eski bir arkadaşının dikkatini çekmeye çalışan Lacie başarılı olur. Naomi ona düğününde baş nedime olmayı teklif eder. Bu durum arzuladığı hayata ulaşmak için bir fırsat olarak nitelendirilmiş, yüksek statüye sahip olan davetlilerden kolay bir şekilde yüksek değerlendirme alabileceği bir ortam hazırlamıştır. Bu durum statü kavramı üzerinden ele alındığında bir sınıflaşmanın olduğunu ortaya koymaktadır. Bu çerçevede bir ev içerisinde dijital statüye verilen önemi iki farklı şekilde görmemizi sağlayan bir zıtlık mevcuttur. Lacie yüksek bir dijital statüye ulaşarak idealize edilen bir hayat sürmek için sahte ve samimi olmayan davranışlar sergilerken aynı evde yaşadığı kardeşi ise bunun gerçek olmadığı düşünerek olduğu gibi yaşamaya devam etmektedir.

Davet edildiği düğüne gitmek için yola çıktığında başına gelen olumsuzluklar Laice'yi öfkelenmiştir. Yapay tavırlarından uzaklaşıp öfkesini çevresine yansıtarak olduğu gibi davranmaya başlamıştır. Bu bağlamda hakaret ve tehdit gerekçesiyle havalimanında güvenlik güçleri tarafından dijital statüsü üzerinden çeşitli yaptırımlar uygulanır. Yapılan bu uygulama dijital statünün gerçek hayatta ne denli bir

bağlayıcılığı olduğunu ortaya koymaktadır. Bütün olumsuzluklara rağmen arzuladığı hayatı elde edebilmek için vazgeçmeden çabalaya devam etmektedir. Aracının şarjı bitmesi sonucunda otostop çekmek zorunda kalan Lacie sürekli olarak düşük değerlendirme almaktadır. Ancak aldığı düşük değerlendirmelerin gerçekliği yansıtmadığı ve kişisel sebeplerle de bireylerin başkalarına düşük değerlendirme yapabildiği gözlemlenmektedir. Bu süreçte Sussan isimli bir kadının aracına binerek benzer bir hikayelerinin olduğunu, dijital statünün eşinin tedavi olma hakkını elinden aldığını ve eşinin ölümü üzerine sisteme isyan ettiğini söylemiştir. Dijital yaşam arasındaki bağlantının sağlık, güvenlik, statü ve birçok sosyal yaşam içerisinde aktif olan kavram ile bağlantısı olduğu net bir şekilde ifade edilmiştir.

Yıldız değerlendirmesinin düşmesi üzerine Naomi düğüne gelmesinin prestijine zarar verecek bir unsur olduğunu ve mevcut olan statüyü koruması açısından düğüne gelmemesini söyler. Bu durum Lacie'nin sisteme isyan etmesine sebep olmuştur. Ancak hala düğüne gidip konuşma yaparak yıldız değerlendirmelerinin yükseleceğine inanmaktadır. Düğüne gittiğinde arzuladığı gibi bir konuşma yapamamıştır. Çünkü Naomi ile aralarındaki dostluk aslında sandığı kadar iyi değildir. Gerçekleri söylemeye başladığında aslında dijital statünün genel itibariyle gerçekleri yansıtmadığını ifade etmek mümkündür.

Nosedive bölümü, sosyal medya ve kişisel verilerin ekonomik değer taşıdığı bir dünyayı ele alarak, mahremiyetin tamamen ortadan kalktığı, kişisel verilerin sürekli takip edildiği ve sosyal medya puanlarının ekonomik değer taşıdığı bir toplumda, bireylerin nasıl yaşadığına dair güçlü bir eleştiri sunar. Bu bölüm, modern dijital çağda kişisel verilerin gizliliğinin şeffaflaştığını vurgulamaktadır. Şeffaflaşan verilen ticari amaçla kullanılabilir olması mahrem olanın zarar görmesine fırsat sunmuştur. Bu olayların gerçekleşmesine sebep olan ise insanların izlenme arzusunun ortaya çıkmaktadır. Sosyal ağlar üzerinde içerik paylaşan insanlar kendi mahrem alanlarını kendileri ortadan kaldırmış ve kişisel verilerini kendileri görünür hale getirmiştir. Bu bağlamda insanların izlenme arzusu onların mahremiyetini ortadan kaldırarak elde edilen verilen ise ticari amaçlar ile kullanılmasına olanak tanımıştır.

3.2.5 USS Callister: Dijital Klonlama ve Kişisel Verilerin İstismarı

Bir oyun şirketinin baş teknoloji sorumlusu olan Robert Daly, sosyal ilişkiler konusunda çok becerikli olmayan asosyal bir karakterdir. İkili ilişkilerde sorun yaşadığı karakterlerin DNA bilgilerini ofis içerisinde çeşitli materyallerden elde ederek kendi yarattığı oyun evreni içerisinde onları hapseder. Şirketin hazırladığı oyunun kendisine özel versiyonda iş arkadaşlarını “Esir” alır.



Görsel 8. DNA bilgilerinin sanal evrene izinsiz aktarılması

Daly'nin iş arkadaşlarının DNA örneklerini kullanarak onların dijital kopyalarını yaratması, mahremiyetin bir ihlalidir. Bu kopyalar, fiziksel varlıklarından bağımsız olarak Daly'nin kontrolü altında ve onun fantezilerine hizmet eder, bu durum bireylerin izinsiz olarak dijitalleştirilmesi ve mahremiyetlerinin tamamen ortadan kalkması anlamına gelir. Oyun evreninde yaşayan bu dijital kopyalar, Daly'nin her isteğini yerine getirmek zorunda kalır ve bu, kişisel verilerin ve kimliklerin rızasız kullanımının ne tür hak ihlallerine yol açacağı konusunda ve mahremiyetin ihlal edilmesi konusunda bir örnek oluşturmuştur. Kopyaların, gerçek kişiliklerinden alınan anılar ve davranış kalıpları ile donatılmış olmaları, mahremiyetin ihlalinin boyutlarını daha da derinleştirir. Daly, iş arkadaşlarının DNA'sından elde ettiği verilere dayanarak onların dijital kopyalarını oluşturur ve bu kopyaların tüm kişisel anılarına ve duygularına erişebilir; bu, kişisel verilerin izinsiz toplanması, depolanması ve kullanılması yasal olmayan bir durumdur. Dijital kopyaların mahrem anıları ve duyguları, Daly tarafından manipüle edilir ve bu, kişisel verilerin gizliliğinin ne kadar kolay ihlal edilebileceğini ve bu ihlalin ne kadar derin etkiler yaratabileceğini ortaya koymaktadır. Veri ekonomisi bağlamında, *USS Callister* bölümü, kişisel verilerin

ekonomik bir meta olarak kullanılmasının tehlikelerini vurgular; Daly, iş arkadaşlarının dijital kopyalarını yaratırken ve manipüle ederken, onların kişisel verilerini ticari bir ürün gibi kullanır ve bu kopyalar, Daly'nin oyun evreninde onun fantezilerine hizmet eden varlıklar haline gelir. Bu durum, kişisel verilerin ekonomik değer taşıdığı ve bu verilerin ticari amaçlarla nasıl kötüye kullanılabileceği konusunda çarpıcı bir örnek teşkil etmektedir. Daly'nin dijital kopyalar üzerindeki kontrolü, veri ekonomisinin bireysel özgürlükler ve mahremiyet üzerindeki yıkıcı etkilerini ortaya koymaktadır. Teknolojinin mahremiyet, kişisel verilerin gizliliği ve veri ekonomisi üzerindeki yıkıcı etkilerini ele almıştır.

Modern dijital çağda kişisel verilerin gizliliğinin korunmasının önemini vurgularken, veri ekonomisinin ve teknolojinin bireysel özgürlükler üzerindeki olumsuz etkilerini gözler önüne serer; bu bağlamda, *USS Callister* hem teknolojik gelişmelerin hem de veri ekonomisinin bireysel özgürlükler ve mahremiyet üzerindeki etkilerini derinlemesine incelemiştir. Teknolojinin gelişmesi sonucunda DNA gibi kişisel verilerin de kolaylıkla çalınarak kişisel zevk ve arzular için kullanılabilir olması kişisel verilerin gizliliğinin ihlaline yol açmaktadır. Düzen içerisinde bu tarz verilerin ihlalin sebebi genel itibariyle ticari ya da kişisel sebepler ile ortaya çıkmaktadır.

3.2.6 Arkangel: Ebeveyn Gözetiminin Etik Sonuçları

Bölümde, Marie, kızı Sara'nın güvenliğini sağlama amacıyla onun vücuduna bir izleme çipi yerleştirir. Çip aracılığı ile sadece Sara'nın her hareketini izlemekle kalmaz, aynı zamanda onun görsel ve işitsel deneyimlerini de kaydederek, Sara'nın yerini ve sağlığını sürekli izleyerek ve Marie'ye anlık bildirimler göndermektedir.



Görsel 9. Bireyin verilerine uzaktan erişim sağlayan arayüz

Teknoloji bu anlamda, ebeveynlere çocuklarını koruma konusunda büyük bir güvenlik sağlıyor gibi görünse de Sara'nın bireysel mahremiyetini ve özgürlüğünü her anlamda kısıtlamaktadır. Ayrıca bu durum yetişme çağındaki bir çocuğun sosyal yaşantısını ve kimlik inşasını olumsuz olarak etkilemektedir. Bu bakımdan okuldaki arkadaşları ile kuracağı ilişki ve dış dünyadaki tehdit unsurlarından habersiz bir biçimde hayatına devam etmek zorunda kalan Sara, kanın neye benzediğini okuldaki arkadaşının betimlemesi üzerine kağıda resmetmeye çalışırken sansürlenmesi Sara'nın kişisel gelişimi açısından olumsuz yönde etki ederek çeşitli sorunlara yol açmıştır. Kan resminin sansürlenmesi merak unsurunu tetikleyerek kendini yaralamasına sebep olmuştur. Bu bağlamda, işlenmekte olan çip teknolojisinin bu ve benzeri durumlarda kişinin sosyal yaşamı ve psikolojik durumunu gözetmeksizin son tüketiciye ulaştırılarak satışının gerçekleştirildiği gözlemlenmektedir. Bu teknoloji ebeveynlerin hayatını kolaylaştıracak bir unsur gibi pazarlanmasına karşın çocuğun yaşamını ve mahremiyetini göz önünde bulundurmamaktadır. Ayrıca dünya genelinde yasaklandığı iddia edilen "Arkangel" teknolojisinin satış sonrasında desteği bulunmaması ve implant formunda insan bedenine yerleştirildikten sonra çıkartılamaması teknolojinin sadece ticari amaç doğrultusunda faaliyetinin olduğunu ortaya koymaktadır. Bu bakımdan Sara'nın mahremiyetini korumaya yönelik herhangi bir prosedür şirket tarafından uygulanmamaktadır.

Çipi kontrol eden tablet kapatılarak çipin uyguladığı sansür ve takipten kurtulan Sara; gerçek bir birey olarak sosyal hayatına devam etmek isterken hiç farkına varmadığı

tehditler ile yüzleşmek zorunda kalır. Bireyin gelişim sürecine olumsuz yönde ederek kişilik gelişiminde bir yıkıma yol açar.

Sara, annesine yalan söyleyip gece arkadaşları ile buluşur. Anne kızına ulaşamadığı için endişelenmeye başlar. Yaptığı telefon görüşmeleri sonucunda kızının yalan söylediğini fark eder. Çaresiz olan anne çatıya kaldırdığı tableti tekrar aktifleştirerek kızına ulaşmaya çalışır. Kızına ulaştığında ise okuldan bir arkadaşı ile cinsel ilişkiye girdiğini görür. Sistemi kontrol eden tabletin ortadan kaldırılması mahremiyet ihlalinin kesin bir çözümü olmadığını gözler önüne serer. Artık yetişkin bir birey olmasına karşın Sara'nın mahremiyeti, tableti kullanan herhangi bir kişi tarafından ihlal edilebilmektedir. Tekrar tableti kullanmaya başlayan anne tarafından kızını gizli bir biçimde takip edilmektedir. Takip ettiği süreç içerisinde Sara bu kez de uyuşturucu kullanmaktadır. Kiminle uyuşturucu kullandığını bulmak isteyen anne, Sara'nın geçmişe dönük kayıtları içerisinde elde ettiği görsel ile aramaya yaparak Ryan karakterine ulaşır. Bunu yaparken kızının mahremiyetini ihlal ettiği gibi Ryan'ın da mahremiyetini işgal eder. Kızı ile bir daha görüşmemesine yönelik bir tehditte bulunarak kızının sosyal hayatında ve ilişkilerinde söz sahibi olmuştur.

Bu durum, teknolojinin mahremiyet üzerindeki etkilerini ve kişisel verilerin izinsiz kullanımını ortaya koymaktadır. Mahremiyetin ihlali, Sara'nın yaşamında ciddi psikolojik ve duygusal etkiler yaratır; Annesinin aşırı korumacı tutumu, Sara'nın kişisel gelişimini ve bağımsızlığını engellerken, cihazın sunduğu sınırsız izleme ve kontrol, mahremiyetin yok olmasının birey üzerindeki etkilerini ortaya koymaktadır. Sara, annesi tarafından hayatına doğrudan müdahale edildiğinin farkında değildir. Bu süreçte annesi cinsel ilişkiye girdiğini bildiği için doğum kontrol hapları ile Sara'nın hamile kalmasının önüne geçmektedir. Bu durumu öğrenen sara kontrol tabletini bularak aktifleştirildiğini aktifleştirildiği tarihe anıları içerisinde bakar. Başına gelen her şeyin sebebinin annesi olduğu fark ederek duygusal anlamda bir yıkım yaşar. Olaylar sonucunda sinir krizi geçirerek annesine saldırır ve evini terk eder. Bölümün başına annesi Sara'nın kaybolmasından endişelenerek taktırdığı çip Sara'nın evini terk etmesine sebep olur.

Arkangel isimli teknolojik takip implantı, kişisel verilerin ekonomik bir meta olarak kullanılmasının tehlikelerini vurgulanmıştır. Sara'nın verileri, sadece annesi tarafından değil, potansiyel olarak cihazın üreticileri ve üçüncü taraflar tarafından da kullanılabilir. Bu durum, kişisel verilerin ticari amaçlarla nasıl kötüye kullanılabileceğini ve veri ekonomisinin bireysel özgürlükler üzerindeki yıkıcı etkilerini ortaya koymaktadır.

3.2.7 *Crocodile*: Hafıza Geri Getirme Teknolojisi ve Gizlilik Endişeleri

Mia, geçmişte arkadaşıyla birlikte işledikleri bir cinayeti örtbas etmiştir. Yıllar sonra bu yüzden vicdan azabı çeken arkadaşı ile konferansa geldiği şehirde bir otel odasında görüşür. Öldürülen adamın ailesine bir not bırakmak istediğini söylemektedir. Bu durumdan rahatsız olan Mia ile arasında bir arbede yaşanır ve Mia arkadaşını öldürür. Bu zaman diliminde sokakta bir otonom pizza aracı kaza yapar. Bu olayların araştırılması noktasında sigorta şirketlerinin anılara erişime izin veren bir prosedür vardır. Buna bağlı olarak yıllar önce Mia ve arkadaşının öldürdüğü kişinin eşi bu olayı sorgulamaya başlar.



Görsel 10. *Bireyin Anılarına erişim sağlayan cihaz*

Anıların izinsiz olarak kaydedilmesi ve incelenmesi, bireyin en mahrem anılarının bile ifşa edilmesine yol açar ve bu, mahremiyetin bir ihlalidir. Bu noktada gelişen teknolojilerin insanların olumlu ya da olumsuz anlamda her türlü mahremiyetin ve kişisel verilerin ihlal edilmesi söz konusudur. Bu durum kanunlaştırılmış bir olgu olmasından, olay aynında orada olan ve işaret edilen kişinin

anılarını paylaşmama lüksü bulunmamaktadır. Bu çerçevede mahremiyetin ortadan kalkışının en önemli dinamiklerinden birisinin devlet politikaları olduğunu söylemek mümkündür.

Kazayı araştıran sigorta şirketi çalışanı kazazedenin anılarına giderek o an orada olan bir kişinin yüzünü telefon üzerinden taramaktadır. Bu tarama sonucunda eşleşme bulunarak kadının kişisel adı soyadı, yaşı, telefon numarası gibi kişisel bilgilerinin ihlal edilmesi durumu söz konusudur. Bu kişiye ulaşarak gerçekleştirdiği sorgu aracılığıyla başka bir tanığa giden sigorta çalışanı olay yerinde olan diş hekiminin ofisine gider. Diş hekimin durumdan utanması üzerine “Kendinize ya da bir başkasına zarar vermediğiniz sürece anılarınız gizli kalacak.” Şeklinde sözlü bir beyan verilmektedir. Bu beyanın kanun çerçevesinde herhangi bir bağlayıcılığı bulunmamaktadır. Otelde kalan bir kişinin çıplak fotoğraflarını çekmeye çalıştığı için utanan diş hekimi başka insanların mahremiyetini ihlal ettiği gibi anılarını paylaşarak kendi mahremiyeti de ortadan kalmaktadır.

Diş hekiminin anılarından elde edilen görüntüler ile Mia’ya ulaşmaya çalışan sigorta çalışanı otel resepsiyonundan kimlik bilgilerine dair veri ister. Bu durum otelin katı kuralları olması sebebi ile reddedilirken diğer yandan resepsiyonda çalışan görevli Kadının o saatlerde odasında porno izlediğini iddia ederek Mia’nın mahremine bir saldırıda bulunmuştur. Ayrıca otelin müşterilerinin izlediği filmlerin kayıntının tutulduğunu söyleyen resepsiyon görevlisi Bir tek Mia karakteri için değil haricindeki müşteriler içinde aynı prosedürün uygulandığını ifade ederek konaklayan misafirlerin kişisel verilerini ticari amaçlarla tuttuğunu dolaylı olarak ifade edilmektedir.

Mia’nın görüntüsü üzerinden çeşitli düzenlemeler yapan sigorta şirketi çalışanı veri tabanı üzerinden onun kişisel verilerine de erişerek evine gider. Anı cihazını Mia’ya bağlayarak o ana dair görüntüleri ön izlemeye başlar. Cinayet işlediği ana dair görüntülerinde çıkmasından şüphelenen Mia cinayetler gizlemek için başka cinayetler işlemek zorunda kalması, mahremiyetin ihlalinin nasıl zincirleme etkiler yaratabileceğini ortaya koymaktadır.

Kişisel verilerin ekonomik bir meta olarak kullanılmasının tehlikelerini vurgulayan yapım anı kaydedici cihazlar, suçların çözülmesi ve sigorta taleplerinin doğrulanması gibi ticari amaçlarla kullanılır ve bu, kişisel verilerin ticari kazanç elde etmek için nasıl kötüye kullanılabileceğini ve veri ekonomisinin bireysel özgürlükler kısıtladığını sergilemektedir. Mia'nın anılarına erişilmesi ve bu anıların kullanılması, veri ekonomisinin bireyler üzerindeki olumsuz etkilerini dramatize ederek anıların kaydedilmesi ve kullanılması, sadece suçların çözülmesi için değil, aynı zamanda ticari çıkarlar için de yapılır ve bu durum, kişisel verilerin ekonomik değer taşıdığı ve bu verilerin nasıl kötüye kullanılabileceği konusunda önem taşıyan bir örnek teşkil etmektedir.

3.2.8 *Hang The DJ*: Veri Odaklı Çöpçatanlık ve Romantik İlişkilerin Metalaşması

Çiftlerin uyumluluğunu test etmek ve ideal eşleşmeleri bulmak için kullanılan bir flört uygulaması, katılımcıların her hareketini izler ve kişisel verilerini toplar. Frank ve Amy adlı karakterler, bu sistemin içinde yer alarak, birbirleriyle ve diğer katılımcılarla belirlenen sürelerde ilişki yaşarlar.



Görsel 11. Flört uygulaması için kullanılan cihaz

Amy ve Frank ilk tanışmak için bir araya geldiklerinde restoran içerisinde herkesin benzer bir ilişki içerisinde olduğunu görmek mümkündür. Bu bakımdan bu uygulamaların yaygın bir hal aldığına göstergesidir. Yemek sipariş etmek için etrafa bakarken yemekleri aniden gelir. Bu durum kişisel verilerin ihlalinin açık bir örneğidir.

İstedğini sipariş etme hürriyetinin elinden alınmasının yanı sıra sistem tarafından toplanan veriler doğrultusunda yemekler gelmiştir.

Görüşme yapılan restoran içerisinde sürekli olarak gözetim halinde bulunana güvenliklerin var olması bu sistemin kontrol ediliyor olduğunun işareti olarak yorumlanabilir. Bu bakımdan denetim mekanizmalarının güvenlikler tarafından kontrol edilmesi yapının çeşitli kuralları ve düzeni beraberinde getirdiğinin temsildir.

Çiftlerin uyumluluğunu test etmek için var olan bu uygulama herhangi bir şeyi direktmeden kullanıcıların özgürlüğünde bıraksa da gerçekleşen her türlü eylem doğrultusunda bu kişisel verileri içerisinde tutmaktadır. Bu durum doğrudan mahremiyetin ortadan kalkmasına sebep yol açmaktadır.

Uygulama sistemine dair aralarında geçen diyalogdan yola çıkarak bireylerin eş seçme özgürlüğünü tamamen elinden alarak en ideal olanın sistem tarafından belirlenmesi, bireylerin özgürlüklerinin de kısıtlandığını ortaya koyan bir durumdur. Flört ettikleri kişiler ile geçirilecek olan vakte bile karar veren sistem katı ve gözlemci oluşu mahremiyeti hiçe sayarak kişisel verileri ticari çıkarlar doğrultusunda kullanmaktadır.

Çiftlerin mahrem anları, uygulama tarafından izlenir ve analiz edilirken, bu verilerin ekonomik değer taşıdığı ve ticari amaçlarla kullanılabileceği ortaya konur. Frank ve Amy'nin, sistemin belirlediği kurallara göre ilişkilerini yaşamaları, bireyin kontrolünün elinden alınmasının bir yansımasıdır. Kullanıcıların her anını kaydederek ve analiz ederek onları manipüle etmesi, kişisel özgürlüklerin nasıl tehlikeye atıldığını ortaya koyar. Örneğin, Frank ve Amy'nin birbirleriyle geçirdikleri zamanın belirli bir sürenin ardından sona erdirilmesi ve diğer insanlarla zorla ilişki yaşamaya zorlanmaları, mahremiyetin nasıl ihlal edildiğini ve kişisel verilerin nasıl kullanıldığını gösterir.

Flört uygulamasının topladığı veriler, kullanıcıların kişisel ve mahrem bilgilerini ekonomik bir meta haline getirir; uygulama, bu verileri analiz ederek daha iyi eşleşmeler sağlamak için kullanırken, aynı zamanda bu verilerin ticari değerini de

artırır. Bu, kişisel verilerin ekonomik değer taşıdığı ve bu verilerin nasıl kötüye kullanılabilirliğinin bir örneğidir.

3.2.9 *Be Right Back*: Dijital Diriliş ve Bireyleri Yeniden Yaratmak İçin Kişisel Verilerin Kullanımı

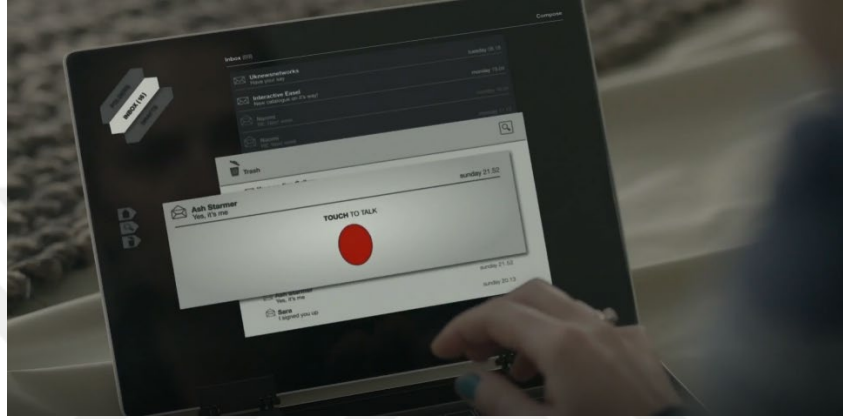
Martha'nın ani bir kazada kaybettiği sevgilisi Ash'in tüm dijital izlerini kullanarak oluşturulan yapay zekâ destekli bir hizmeti kullanarak Ash'in dijital bir kopyasını yaratması, kişisel verilerin nasıl ekonomik bir değer taşıdığını ve ticari amaçlarla kullanılabilirliğini ortaya koyan önemli örneklerden birisidir.



Görsel 12. *Yapay zeka destekli sohbet uygulamasına verilerin paylaşımı*

Ash'in ölümünden sonra Martha'nın daha öncesinde eşini kaybetmiş olan arkadaşı Sara, Martha'dan izin almadan yapay zekâ tabanlı bir uygulamaya Ash'i kaydetmiştir. Ash karakterinin sosyal medya ve internet üzerinde bıraktığı veriler yoluyla dijital olarak bir yazılım bilmektedir. Bu noktada Sara'nın talimatı doğrultusunda bu hizmetin sağlanıyor oluşu üçüncü kişiler tarafından da dijital kopyaların yapılabileceğini ortaya koymaktadır. Ayrıca bu çerçevede herhangi bir izin ya da rıza beyanı alınmadan dijital kopyaların yapılması mümkündür. Bu hizmeti sağlamakta olan firmaların bütün sürece bir meta olarak bakması kişisel verilerin ihlal edilmesine yol açmaktadır. Martha'nın eşini yeni kaybetmiş olması onu daha yoğun hissetmesine sebep olmaktadır. Bu yüzden onunla konuşabilmekte istemektedir. Bunun mümkün olduğunu öğrendiği anda Ash'e dair bütün anılarını yollayarak ona ait olan kişisel verileri sorgulamadan uygulamaya yüklemiştir. Bu imkana sahip olan Martha, dış dünya ile ilişkisini neredeyse sonlandırmış ve dijital olan Ash ile vakit

geçirmeye başlamıştır. Bu durum bireyin sosyal sağlığına zarar veren bir unsur olabileceği gibi psikolojik olarak da bir çıkmaza sokma ihtimali taşımaktadır. Dijital Ash her seferinde daha fazla etkileşime girebilecek şekilde Martha ile iletişime girmektedir. Bu durum eposta ile başlamış sesli görüşme ile devam ederken sonrasında iletilen görüntüler ile iletişim kurabilme yoluna gitmiştir. Bu durum günümüzde yapay zekanın gelişiminin bir yansıması olarak nitelendirilebilir.



Görsel 13. Yapay zeka ile sohbet başlatma onayı

Martha'nın dijital olan Ash'e olan bağımlılığı her geçen gün artmaktadır. Hizmeti sağlayan şirket ölen kişiyle kurulan etkileşimin dozunu sürekli olarak bir ileriye tanıtmayı başarmıştır. Şirket Ash'e ait olan her şey bir meta görmektedir. Son olarak Ash'in bedeninin de kopyalanması beden de mahremiyetini ortadan kaldıran bir hal almaktadır. Bunların tamamının ticari sebeplerle yapıldığı göz önünde bulundurulduğunda gelişen teknolojinin sadece maddi kazanç elde etme gayesi çerçevesinde hareket ettiğini söylemek mümkündür. Ash karakterinin özel hayatının tamamı ele geçirilerek Martha karakteri ile cinsel ilişkiye girmesi mahremiyetin ihlalinin ne denli ileri gidebileceğinin çok katı bir örneği olduğu söylenebilir.

Dijital kopyayla iletişime geçerek teselli bulmaya çalışırken aslında gerçek Ash'in anılarının ve kişisel bilgilerinin sürekli olarak izlenmesi ve manipüle edilmesi gerçeğiyle yüzleşmesi, bireylerin dijital ayak izlerinin mahremiyetlerini ne ölçüde tehlikeye atabileceğini ortaya koyar. Kişisel verilerin toplama, depolama ve kullanma süreçlerinin hassasiyeti, bu verilerin gizliliğinin korunamaması durumunda doğabilecek ciddi ihlalleri gözler ortaya koyarken, Martha'nın Ash'in dijital kopyasıyla yaşadığı deneyim, kişisel verilerin güvenliğinin sağlanamamasının

duygusal ve psikolojik etkilerini de ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Bu hizmeti sağlayan firmanın hizmeti sonlandırma noktasında herhangi bir hizmet sağlamaması, kazancın sürdürülebilir olması ve daha fazla veri elde etme noktasında etik bir eylem değildir.

3.2.10 *Black Museum*: Veri Manipülasyonu ve Teknolojinin Etik Dışı Kullanımları

Bir teknoloji müzesinde sergilenen çeşitli objeler üzerinden ilerleyen hikayeler, teknolojilerin insan yaşamı üzerine olan etkileri müze sakinleri ile paylaşılmaktadır. Ana hikâye, Rolo Haynes adlı bir müze sahibinin, teknolojik cihazların kötüye kullanımı ve bunların yol açtığı trajediler hakkında anlattığı üç kısa öyküyü içerir.

İlk öyküde, Dr. Peter Dawson adındaki bir doktor, hastalarının acılarını hissetmesini sağlayan bir cihaz kullanmaya başlar. Bu cihaz, doktorun hastalarının en mahrem deneyimlerine izinsiz erişmesini sağlar; başlangıçta tıbbi amaçlarla kullanılan bu cihaz, doktorun bu duygusal verilerle bağımlılık geliştirmesine yol açar. Dr. Dawson, hastalarının fiziksel ve duygusal acılarını hissetmeye bağımlı hale gelir ve sonunda bu bağımlılık onu mahveder. Bu öykü, mahremiyetin ne kadar kolay ihlal edilebileceğini ve kişisel verilerin nasıl manipüle edilebileceğini ifade etmektedir. Hastaların rızası olmadan acılarını deneyimleme yeteneği, doktorun etik sınırları aşmasına ve kişisel verilerin kötüye kullanımının sonuçlarına örnek oluşturmaktadır.



Görsel 14. *Hislerin nörolojik olarak karşı geçmesini sağlayan implant*

İkinci öyküde, Carrie adlı bir kadının bilinci, kocası Jack'e aktarılmıştır. Bu sayede Jack'ın kafasının içerisinde sürekli olarak yaşayarak onun hissettiği her şeyi hissedebilecektir. Bu durum keyifli ve sürdürülebilir gibi gözükse de olayların olumsuz bir hal alması uzun sürmez. Jack karakterinin kafasının içerisinde eşi ile bütün hayatını sürmeye çalışırken bedeninden noksan olan Carrie, atılan adımdan ve yapılan hareketlerden rahatsız olarak söyleyemeye başlamaktadır. Bu projeye onay vererek aslında beden, zihin, kişisel verilerin özgürlüğü elinden alınarak mahremiyeti zarar görmüştür. Bulunduğu her eylemde gözetlenen ve eleştirilen Jack yaşadığı durumda rahatsız önce kısıtlanabilir, bir hale getirmeye, sonrasında ise çocuğu ile daha çok vakit geçirebilsin diye bir oyuncak maymunun içine hapsedilir. Daha öncesinde Rolo Hayes tarafından silmenin de bir seçenek olduğu ve bunun herhangi bir hukuki yaptırımının olmayacağını söylemektedir. Nöroteknoloji alanında yapılan gelişmelerin hukuki alt yapısının gelişmesi zaman almış, bireylerin zihinlerinin bir bedene aktarılması şartının 5 bireylerin en az beş duyguyu ifade edebilir olarak tasarlanması gerektiği şeklindedir. Kişisel verilerinin yasalar tarafından korunmadığının göstergesi olarak görülmektedir.



Görsel 15. *Zihnin bir insan aklına yerleştirildiğinde zihinde bulunan sanal kopya*

Carrie'nin bilinci, bir aile hediyesi olarak kullanmak üzere oyuncak maymuna aktarılır ve bu süreç, kişisel verilerin gizliliğinin tamamen ortadan kalktığını ve bireylerin rızaları olmadan nasıl kontrol edilebileceğini vurgular. Carrie'nin bilinci, kocası ve çocuğu ile etkileşime girmeye devam ederken, kişisel özgürlükleri tamamen hiçe sayılır ve bilinci ticari bir ürün haline gelir. Kişisel verilerin nasıl ekonomik çıkarlar için kullanılabileceğini ve mahremiyetin nasıl ortadan kalkabileceğini ifade eder. Carrie'nin yaşadığı trajedi, bilincinin bir oyuncak içinde kapana kısılması ve

kontrol edilmesi, veri ekonomisinin bireysel özgürlükler üzerindeki ortaya koymaktadır.

Üçüncü öyküde, Clayton Leigh adlı bir suçlu ölüm cezasına çarptırılması durumunda ailesinin geçimine katkı sağlayacağını düşünerek dijital kimlik haklarını satmaktadır. Bu hakkı satın alan Rolo Hayes, elektrikli sandalye üzerine oturmadan hemen önce onun zihninin kopyalamıştır. Bu kopyayı bir müze içerisinde sürekli olarak sanal bir ölüm deneyimi yaşamasını sağlayan bir cihaza hapsedilmiştir. Bu cihaz, Clayton'un bilinçli olarak sürekli acı çekmesini ve tekrar tekrar idam edilmesini sağlar. Rolo Haynes, bu teknolojiyi Clayton'un bilincini cezalandırmak ve müze ziyaretçilerine bir gösteri sunmak için kullanır. Clayton'un sürekli acı çekmesi, kişisel verilerin ekonomik çıkarlar için nasıl kötüye kullanan Rolo'nun bu teknolojiyi Clayton'un bilincini sömürmek için kullanması, veri ekonomisinin bireysel mahremiyet ve mahremiyet üzerindeki yıkıcı etkilerini açıkça ortaya koyan başka bir unsurdur.



Görsel 16. *Kopyalanan bedenin dijital olarak simüle edilmesi*

Rolo Haynes'in müzedeki objeler ve anlattığı hikayeler, modern dijital çağda kişisel verilerin gizliliğinin korunmasının ne kadar kritik olduğunu ve veri ekonomisinin bireysel özgürlükler üzerindeki olumsuz etkilerini vurgular. Müzenin her köşesinde sergilenen teknolojik cihazlar, mahremiyetin nasıl ihlal edildiğini ve kişisel verilerin nasıl ticari kazanç sağlamak için kullanılabileceğini somut örneklerle gösterir. Rolo'nun anlattığı bu hikayeler, teknolojinin karanlık yüzünü ve kişisel verilerin kötüye kullanımının potansiyel tehlikelerini açığa çıkartmaktadır. Rolo

Haynes'in anlattığı hikayeler, kişisel verilerin izinsiz kullanımının ve mahremiyetin ihlal edilmesinin dramatik örneklerini içerirken, modern dijital çağda kişisel verilerin gizliliğinin korunmasının önemini vurgular.

3.2.11 Rachel, Jack and Ashley Too: Kişisel Verilerin ve Dijital Kişiliklerin İstismarı

Pop yıldızı Ashley O'nun, menajeri Catherine tarafından dijital olarak kopyalanarak bir dizi akıllı oyuncak olan Ashley Too'ya aktarılmasını konu alır. Menajer, Ashley'nin gerçek bilincini bir koma halinde tutarken, onun dijital kopyasını ticari kazanç amacıyla kullanır; bu süreç, mahremiyetin bir ihlali olup, Ashley'nin rızası olmadan zihinsel verilerinin ekonomik amaçlarla kullanılmasıyla kişisel verilerin gizliliğinin tamamen ortadan kalktığını gözler önüne serer. Ashley Too oyuncakları, Ashley'nin kişiliğini, düşüncelerini ve anılarını birebir taklit ederken, onun mahrem anılarını ve duygusal tepkilerini de içerir ve bu, kullanıcıların Ashley'nin en özel bilgilerine erişmesini sağlar.

Rachel adlı genç bir kız, Ashley Too'nun bir modeline sahip olup onunla kişisel bir bağ kurar ve bu durum, Ashley'nin bilincinin nasıl metalaştırıldığını ve ticari kazanç için nasıl kötüye kullanıldığını gösterir. Rachel, oyuncak Ashley Too ile derin bir ilişki kurarken, bu süreçte Ashley'nin gerçek bilincinin kontrol altına alınması ve kullanılmasına yol açar.



Görsel 17. Rachel'in Ashley Too ile tanışması

Ashley'nin dijital kopyası, menajeri tarafından büyük bir kâr amacı güdülerek kullanılırken, Ashley'nin mahremiyetinin ve kişisel özgürlüklerinin tamamen hiçe

sayıldığını ortaya koyar. Menajer Catherine, Ashley'nin dijital bilincini kontrol ederek, onun üzerinden kazanç sağlamayı hedefler; bu süreçte, Ashley'nin gerçek bilincinin komada tutulması ve dijital kopyasının manipüle edilerek ticari bir ürün haline getirilmesi, kişisel verilerin nasıl ekonomik çıkarlar için kötüye kullanılabileceğini ve mahremiyetin nasıl ortadan kaldırılabilirliğini göstermektedir. Ashley'nin dijital kopyası, sadece onun müzikal yeteneklerini değil, aynı zamanda kişisel düşüncelerini ve duygularını da içerir; bu durum, Ashley'nin en mahrem bilgilerinin bile ticari amaçlarla kullanılabilirliğini ve mahremiyetin tamamen ortadan kalktığını gösterir. Menajer Catherine, Ashley'nin dijital kopyası üzerinden elde ettiği verileri, müzikal performanslar ve diğer ticari etkinlikler için kullanırken, Ashley'nin rızası olmadan bu verileri ekonomik kazanç sağlamak amacıyla istismar eder. Ayrıca, Ashley'nin dijital bilincinin, menajerin kontrolü altında olması ve ticari çıkarlar doğrultusunda kullanılması, kişisel verilerin ticari amaçlarla nasıl kötüye kullanılabilirliğini ve bireysel özgürlüklerin nasıl ihlal edilebileceğini gözler önüne serer.

Ashley'nin bilincinin dijital kopyası üzerinden yaşanan olaylar, mahremiyetin ihlal edilmesinin ve kişisel verilerin ticari amaçlarla kullanılması, teknolojik gelişmelerin mahremiyete ve kişisel verilerin gizliliğine gizliliğe yönelik çeşitli açıkların ortaya çıktığının bir göstergesidir.

3.2.12 *Striking Vipers*: Sanal Gerçekliği ve Kişisel Sınırların Bulanıklaşması

Uzun zamandır tanışan Danny ve Karl adlı iki arkadaş, yıllar öncesinde yaşadıkları oyun deneyimlerin farklı bir boyutta olan güncel bir versiyonu, Sanal gerçeklik tabanlı bir dövüş oyunu olan “Striking Vipers X” oynamaya başlarlar. Bu oyunda, oyuncuların fiziksel ve duygusal hisleri birebir aktarabilmektedir. Oyunun içine girdiklerinde, sanal avatarlar aracılığıyla cinsel bir ilişki yaşamaya başlarlar; bu süreçte, kişisel ve mahrem anılarının, duygusal tepkilerinin ve fiziksel hislerinin oyunun sunucuları tarafından kaydedildiği ve analiz edildiği ortaya çıkar. Mahremiyetin ciddi bir ihlali olan bu durum, kişisel verilerin rızasız bir şekilde toplanarak ticari amaçlarla kullandığını göstermektedir.

Danny ve Karl'ın özel ve mahrem anları, oyunun sunucuları tarafından kaydedilir ve bu veriler, daha iyi kullanıcı deneyimi sağlamak ve ekonomik kazanç elde etmek amacıyla kullanılır. Bu süreçte, oyuncuların en mahrem bilgileri ticari bir meta haline gelir. Ayrıca, oyun içerisindeki deneyimlerin gerçek dünyadaki ilişkileri ve duygusal durumları nasıl etkilediği, Danny'nin eşi Theo ile olan ilişkisi, oyundaki sanal ilişkisi nedeniyle zarar görür. Ticari amaçlarla geliştirilen teknolojilerin bireyin özel yaşamlarının ihlal edilmesine ve gerçek hayattaki ilişkilerine zarar vermesine yol açmaktadır. Bu durum “Dijital duygusal bağ” durumunun ortaya çıkmasına sebep olmuş, bu kavram çerçevesinden insanların gerçeklikten uzaklaşarak sanal deneyim bağımlılığının oluşmasına yol açmıştır.

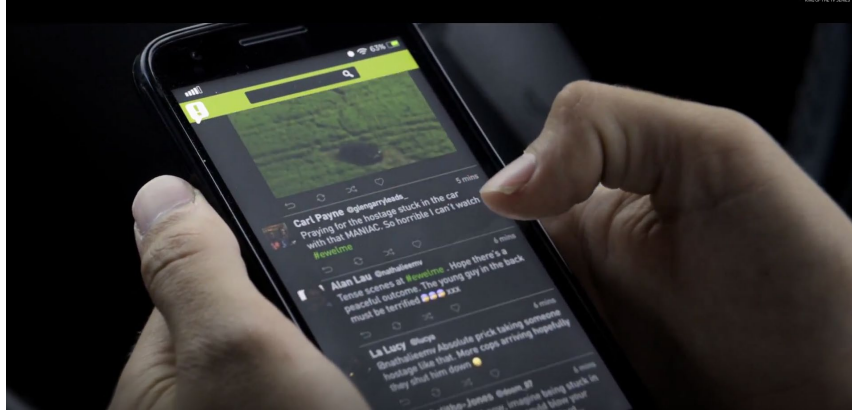


Görsel 18. Karakterin artırılmış gerçeklik ile sanal evrene geçme süreci

Striking Vipers X oyunu, kullanıcıların kişisel verilerini toplayarak ve analiz ederek ekonomik kazanç sağlamayı amaçlar; bu veriler, kullanıcıların mahrem deneyimlerini ve duygusal tepkilerini içerir, böylece oyunun geliştiricileri bu verileri daha iyi pazarlama stratejileri ve ürün geliştirme için kullanır.

3.2.13 Smithereens: Sosyal Medya Bağımlılığı ve Veri Gizliliği

Chris, sosyal medya bağımlısı bir insan olarak hayatını sürdürmektedir. Her fırsatta gelen bildirimlere bakarken kendini kaybederek sürekli olarak sosyal medyada vakit geçirmektedir. Bir yolculuk esnasında telefona gelen bildirimlere bakarken kaza yapar ve sevgilisinin ölümüne sebep olur.



Görsel 19. Karakterin sosyal medya üzerinden durumu hakkında bilgi alması

Yaşadığı olayları atlatmak için katıldığı terapi grubunda bir kadın ile tanışır. Tanıştığı kadın, bir süre önce kızını kaybetmiş annedir. Kızının neden intihar ettiğini anlamaya çalışan ve bu konuda sosyal medya hesaplarındaki görüşmelerin onun neden intihar ettiği sorusunun cevabına götüreceğine inanmaktadır. Ancak Persona isimli platform gizlilik politikaları sebebiyle hesabın bilgilerini anne ile paylaşmamaktadır. Platformların gizlilik politikaları kullanıcıyı değil platformu korumaya yöneliktir. Ölen kişinin yakını olduğunun kanıtlanması durumunda ise herkese açık verilerin kalması ve mesajların silinmesine yönelik olan politikası gerçek kişi olan kullanıcıların verilerini gizli tuttuğunu ortaya koyan bir durumdur. Bu bakımdan Kullanıcıların ölümünden sonrası için bir veri gizliliği çalışması olduğu ifade edilebilmektedir.

Chris'in sosyal medya platformlarına karşı olan nefreti, onu Smithereen isimli sosyal medya platformunun Ceo'su Billy Bauer ile görüşerek başından geçenlerini anlatma isteğini uyandırır. Şirketin bulunduğu bölgede taksicilik yaparken şirketten birileriyle iletişim kurmaya çalışmaktadır. CEO sandığı stajyeri kaçırarak şirket içerisinde farklı pozisyonlardaki insanlar ile görüşmeye başlar. Yaptığı bir görüşme sonrasında Chris'in telefon numarası üzerinden kimliğinin tespitini yapan Smithereen yöneticileri, hatta olan telefonu da yasa dışı bir şekilde dinlemeye başlamıştır. Bu durum şirket bünyesindeki çalışanların kullanıcısı olan kişiler hakkında kişisel verilere herhangi bir amaç doğrultusunda direkt olarak erişiminin olduğu göstermektedir. Bu çerçevede kişisel verilerin şahsi amaçlar doğrultusunda kullanıldığı görülmektedir. Chris'in şahsi bir meselesi olan konu sosyal medyada yapılan paylaşımlar

doğrultusunda ticari bir unsura dönüşmüştür. Sosyal medya kullanıcıları gönderilerinin popüler olmasından haz alırken, yayıncı kuruluşlar ve diğer tecimsel organizasyonlar tarafından metalaştırılarak tüketilmektedir.

Chris ile uzlaşmaya çalışan Smithereen yöneticileri ona ait olan verilerin tamamını kullanarak onun nasıl bir kişilik olduğunu, ona dair kişisel ve şahsi bilgileri güvenlik güçleri ile paylaşır. Bu bağlamda güvenlik güçlerinin elde ettiği veriden daha detaylı bir veri bilgisini onlarla paylaşabilmektedir. Bu durum sosyal medya platformların yerel yönetimlerde yer alan güvenlik güçlerinden daha fazla veriyi ellerinde tuttuğunu ortaya koymaktadır. Chris'in kullanmakta olduğu taksinin başka bir profil üzerine kayıtlı olduğunu, birçok kişinin verilerinin de internette satıldığını ve Chris'in de bu veriye satın alma yoluyla ulaştığını söylemek mümkündür. Bu çerçevede dijital hizmet sağlayan sosyal medya platformları, satın alma hizmetleri gibi birçok uygulama dijital olarak kullanıcıların verilerini koruyamadığı ve bu verilerin ticari amaçlar doğrultusunda üçüncü kişilerce satıldığını ifade etmektedir. Satış işlemi, verilerin ticari olarak kullanıldığına yönelik güçlü bir örnek oluşturmaktadır.

Kaçırma süreci boyunca Smithereen çalışanları Chris'in her adımı izleyebilmektedir. Bu durum sosyal medya platformların kullanıcılarını istedikleri taktirde sürekli olarak gözetleme eylemi gerçekleştirebileceğinin bir işaretidir. CEO Billy Bauer'in durumdan haberi olması ve Chris ile görüşmesinin şirket çalışanları tarafından engellenmesi sonucunda kullanıcı verileri üzerinden CEO, Smithereen'in verilerine erişerek Chris'in numarasını almıştır. Bu veriye erişirken "Bulduğum pozisyonun tek iyi yanı; Tanrı modu." Cümlesini kurar. Bu bilgiye şirket içerisindeki diğer personellerinde erişebiliyor oluşu, kullanıcıların kişisel verilerinin aslında herhangi bir gizliliğinin bulunmadığını ortaya koymaktadır.

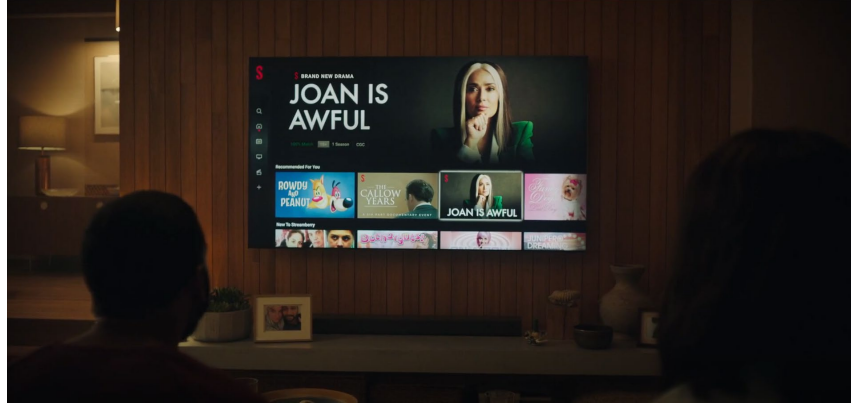
Chris, Ceo ile iletişim kurduğunda başından geçenleri anlatarak sosyal medya platformunun kişileri bağımlı hale getirdiğini ifade etmiştir. Kullanıcıların her hareketini izleyip analiz eden ve bu verileri daha iyi reklam hedeflemesi ve kullanıcı deneyimi geliştirmek için kullanarak bu, veri ekonomisinin kişisel verilerin gizliliğini nasıl ortadan kaldırdığını gösterir. Bu durum şirketin kişisel verileri kullanarak sosyal medya üzerinde daha fazla vakit geçirmesini sağladığını ortaya koymaktadır.

Kişisel veriler sosyal medya platformları tarafından ekonomik bir unsur olarak nitelendirilip kazanç sağlayabilmek için toplandığı söylenebilir. Ayrıca Chris'in talebi doğrultusunda terapi grubunda kızını kaybeden kadını arayarak kızının profilinin şifresini doğrudan iletilmiştir. Bu bakımdan sosyal medya platformlarının veri gizliliği politikalarının herhangi bir geçerliliği olmadığı, sadece şirket çalışanlarının inisiyatifinde olduğunun net bir göstergesi olmuştur. Persona şirketinin ortaya koyduğu veri politikasının tam aksine hareket ederek ölmüş kızının bilgilerini annesine vermesi bu durumun yapım içerisinde bariz bir örneğidir.

Chris'in, Smithereen platformuna karşı verdiği mücadele, sonucunda sosyal medya platformlarının kişisel verileri kullanıp ticari amaçlar doğrultusunda bağlamlılık yapan algoritmaların bu platformlarca geliştirildiği ortaya koyulmuştur. Ayrıca bu platformlar algoritmayı geliştirmenin yanı sıra kişisel verileri koruyamayıp internete sızması sonucunda da kara veri ticaretinin de yapıldığı bu bölümde ortaya konmaktadır. Dijital platformların kişisel verilerin gizliliğine yönelik "göstermelik" uygulanmayan politikalarının olması mahremiyetin ihlaline yol açan bir durumdur. Ayrıca sosyal medya platformlarının elde ettiği verinin büyüklüğünün ifade edilmesi için güvenlik güçlerinden daha çok veri bilgisini onlar ile paylaşılması gelecekte verinin daha önemli bir hale geleceğini ifade etmektedir. Bütün dijital hizmetlerin kişisel verilerin gizliliğini tam anlamıyla sağlamadığı, bu durumun mahrem olanların ihlal edilmesine ve kişisel verilerin çok yönlü olarak ticari amaçlarla kullanılmasına yol açmaktadır.

3.2.14 Joan Is Awful: Deepfake ve Kişisel Benzerliklerin İzinsiz Kullanımı

Joan adlı bir kadın, hayatının bir dijital içerik platformu tarafından kayıt altına alınarak yayınlanmasıyla hayatını altüst olur. Joan, günlük yaşamında yaptığı her hareketin izinsiz olarak kaydedildiğini ve bir diziye dönüştürülerek dünyaya sunulduğunu görür. Bu, mahremiyetin bir ihlali olup, Joan'ın kişisel verilerinin ve özel anlarının rızası olmadan ticari amaçlarla kullanıldığını ortaya koyar.



Görsel 20. *Hayatının dizi olduğunu öğrenmesi*

Özel hayatı bir diziye dönüştükten sonra iş yerine gittiğinde kovulduğunu öğrenir. Yayınlanan içerikte şirketin gizlilik politikalarının ihlal edilmesinden kaynaklı olarak yönetim kurulunun işine son verdiğini söylenir. Bu bakımdan gizlilik politikası şirketin ticari sırlarını barındırmasından kaynaklı bunun ihlal edilmesi mahrem olan bilgilerin ortaya çıkmasına yönelik şirket yaptırım uygulayarak iş sözleşmesini sona erdirmiştir.

Yaşadığı olumsuzluklar sonrasında hukuki olarak haklarını savunmak isteyen Joan avukatı ile görüştüğünde dijital platforma üye olurken kişisel verileri kullanan “sömürü hakkı”nı dijital platforma verdiğini öğrenir. Bu çerçevede direnişini sürdürmek isteyen karakter başroldeki oyuncuya kötü göstermekten kaynaklı dava edebileceğini iddia etse de o oyuncunun da dijital bir kopya olduğunu ve bu kopyanın haklarının da şirkete ait olduğunu bilgisi avukat tarafından verilmiştir. Bu bakımdan şirketlerin kişisel verilerin paylaşılmasına yönelik kullanıcıya sundukları onaylar ele alınacak olursa; kullanıcı tarafından verilen açık rıza beyanının sadece şirketin ticari çıkarlarının sürdürülebilir olmasını ve kullanıcının verilerinin ticari olarak kullanılabilmesini sağlamaktadır. Verilerin yanı sıra dijital olarak kopyanın telif haklarının şirkete verilmesi durumu beden, kişiliğin ve karakterin de mahremiyetini ortadan kaldırmaktadır. Yine avukat bilgi doğrultusunda kişilerin teknolojik cihazlar aracılığıyla kişiselleştirilmiş reklamlar alması üzerinden örneklenir. Yani bireyin vermiş olduğu onaylar doğrultusunda şirketlerin yaptığı uygulamalar yönelik herhangi bir hukuki yaptırım yolu bulunmamaktadır.

Joan içinde bulunduğu duruma çözüm bulamadığı için onu canlandıran karakterin dijital kopyasına bir itibar suikasti düzelemeye çalışır. Bu sayede Salma Hayek isimli oyuncunun da sözleşme içerisinde dijital platformda görüntü haklarını sattığını öğrenir. Bu bakımdan hem dijital kopyası kullanılan Salma Hayek, Hem de hayatı kullanılan Joan karakterinin mahremiyeti yoğun bir şekilde ihlal edilerek kişisel verileri ticari amaçlar doğrultusunda kullanılmaktadır.

Joan'ın her adımı ve konuşması, gözetlenerek kaydedilir ve yayınlanır. Joan, özel yaşamının tamamen gözler önüne serildiğini ve bu durumun kişisel mahremiyetinin ne kadar kolay bir şekilde ortadan kaldırılabilceğini gösterir. Joan'ın kişisel ve mahrem anıları, dijital içerik platformu tarafından ekonomik çıkarlar doğrultusunda kullanılır; bu, izleyicilere kişisel verilerin ticari amaçlarla nasıl kötüye kullanılabilceğinin çarpıcı bir örneğini sunar. Joan'ın yaşadığı bu deneyim, kişisel verilerin gizliliğinin ortadan kalkmasının bireysel özgürlükler üzerindeki etkilerini ortaya koyar.

Joan'ın hayatı üzerinden yaratılan dizi, kullanıcıların kişisel verilerinin ekonomik kazanç sağlamak amacıyla nasıl metalaştırılabilceğinin göstergesidir. Dijital içerik platformu, Joan'ın günlük yaşamının detaylarını toplar, analiz eder ve bu verileri kullanarak içerik üretir. Bu süreç, kişisel verilerin ekonomik değeri ve ticari amaçlarla nasıl kötüye kullanılabilceği konusunda önemli bir eleştiridir. Joan'ın, hayatının izinsiz kaydedilip dramatize edilmesi, kişisel verilerin izinsiz kullanımının ve mahremiyetin ihlal edilmesine önemli bir örnektir.

3.2.15 *Beyond The Sea*: İnsan Bilincinin Dijital Avatarlara Aktarılması

Hikâyede, uzayda görev yapan astronotlar David ve Cliff, Dünya'da robotik kopyaları aracılığıyla evlerine ve ailelerine bağlanabilmektedir. Bu robotik kopyalar, astronotların zihinlerinin ve duygusal durumlarının aktarılmasıyla etkin hale gelir, bu da mahremiyetin tamamen ortadan kalktığı ve kişisel verilerin ticari amaçlarla nasıl kullanılabilceğini gösterir.

Astronotların zihinlerinin robotik kopyalara aktarılması, kişisel verilerin gizliliği konusunda ciddi ihlaller yaratır. Astronotların en mahrem düşünceleri ve duyguları, bu kopyalar aracılığıyla izlenebilir ve manipüle edilebilir hale gelir. Teknoloji, bireylerin zihinsel mahremiyetini tamamen ortadan kaldırarak, kişisel verilerin nasıl ticari kazanç sağlamak için kullanılabileceğini ortaya koyar.



Görsel 21. *Cliff Karakterinin kopya bedenine David'in bağlanması için onay vermesi*

Veri ekonomisi bağlamında, bu teknoloji, astronotların zihinsel verilerini ekonomik bir meta haline getirir. Robotik kopyalar, sadece astronotların aileleriyle etkileşimini sağlamakla kalmaz, aynı zamanda bu etkileşimlerin ticari amaçlarla kullanılmasına da olanak tanır. Bu durum, kişisel verilerin ekonomik değer taşıdığı ve bu verilerin ticari çıkarlar için nasıl kötüye kullanılabileceği konusunda önemli bir eleştiri sunar. Örneğin, robotik kopyalar, pazarlama ve reklamcılıkta kullanılmak üzere veri toplar ve bu veriler, şirketler tarafından hedefli reklamlar ve kişiselleştirilmiş ürünler oluşturmak için kullanılır. Astronotların zihinsel verilerinin ticari amaçlarla kullanılmasına yol açmaktadır.

Mahremiyetin ortadan kalkması, özellikle David'in robotik kopyasının evine yapılan saldırı ile daha da belirginleşir. David'in zihinsel varlığı, robotik kopyasının kontrolü dışındaki olaylara maruz kalır ve bu durum, zihinsel mahremiyetin ne kadar kırılgan olduğunu gösterir. Saldırganlar, David'in kopyasını devre dışı bırakıp ailesine zarar verdiğinde, David uzayda çaresizce izlemek zorunda kalır. Bu saldırı, kişisel verilerin izinsiz kullanımının ve mahremiyetin ihlal edilmesinin dramatik bir örneğidir. David'in ve ailesinin yaşadığı trajedi, kişisel verilerin güvenliğinin sağlanamaması durumunda ortaya çıkabilecek ciddi sonuçları ortaya koyar. Ayrıca,

Cliff karakteri uzayda birlikte görev yaptığı David'in ruhsal sađlığını koruyabilmesi adına kendi kopyasını kullanmasına izin verir. Kendi bedeni ierisinde başka bir zihnin bulunmasına fırsat sunan Cliff kendi mahremiyetini ortadan kaldırır. Bu ereve de zel alanın, bedenin, kiřisel verilerin ihlali ortaya ıkmaktadır. Bütün bu ihlallerin gerekesi daha uzun sureli uzay grevlerinin yapılabilmesidir. Bu bakımdan metalařma sz konusudur. Bu bađlamda uzay grevlerini organize eden firmaların bu tarz durumlara ynelik alternatif bir senaryosunun bulunmaması srecin tamamen ticari oluřuna iřarettir. Sre ierisinde kendi geleceđi ve grevin geleceđini dřnerek hareket eden Cliff, teknolojinin mahremiyet zerindeki etkilerini ve kiřisel verilerin gizliliđinin ihlal edilmesinin yarattıđı duygusal ve psikolojik travmaları daha net gstermektedir.

Astronotların zihinsel verilerinin izinsiz toplanması ve ticari amalarla kullanılması, kiřisel verilerin gizliliđinin nasıl ihlal edilebileceđini ve mahremiyetin nasıl ortadan kaldırılabilceđini dramatize eder.

Sonuç ve Tartışma

Dijital bilim kurgu anlatılarında, dijitalleşmeyle birlikte gündeme gelen kişisel verilerin şeffaflaşması, geleceğe yönelik birçok sorunu beraberinde getiren tartışmalardan biridir. *Black Mirror* dizisinde incelenen bölümlerinde teknolojiye yönelik eleştirel bir bakış açısı sunmaktadır. Bireysel ve toplumsal koşullarını resmederek kişisel verilere ilişkin boşlukların bırakıldığı görülmektedir. Bu boşlukların genel itibarıyla olumsuzluklardan kaynaklandığı söylemek mümkündür.

Dijital çağa ilişkin analizlerde bulunulan *Black Mirror*, kişisel veriler konusunun her geçen gün giderek daha şeffaf bir hal aldığını ortaya koymaktadır. Bu durumun özel alan ve kamusal alan içerisindeki ihlalleriyle yıkıcı bir boyuta ulaşmıştır. Mahremiyetin yıkıcı yönüne ilişkin vurgular genellikle gerçeklik algısının ortadan kalkması, kimlik bunalımı, ötekileştirilme ve sosyal becerileri zayıf oluşu şeklinde ortaya çıkmaktadır. Öte yandan Giddens, Foucault ve Bauman gibi kuramcılarının üzerinde durduğu gözetim düşüncesi; mahremiyetin ortadan kalkması ile daha mümkün olmaktadır.

Bu çalışmada kişisel verilere ilişkin sözü edilen ilgili kavramlar açıklanmış, dijital bilim kurgu kapsamında *Black Mirror* dizisi çerçevesinde 6 sezon içerisinde 15 bölümde bu kavramlar araştırılmıştır. İncelenen bölümler analiz edilerek dizide kişisel verilerin kullanımıyla bireyin mahremiyetine zarar verdiği ve bu hususun ticari gayeler ile yapıldığı tespit edilmiştir. Dizide kişisel veriler ve mahremiyet kapsamında tartışmalar gerçeklik merkezine olmuştur. Bu durum dijital dünya içerisinde varlığını sürdürmeye çalışan bireyin özne olma gayesinde, yaygınlaşan teknolojik olanakların kullanımı doğrultusunda bireyin gerçeklik algısını ortadan kaldırmaktadır. Bu bağlamda sanal gerçeklik, arttırılmış gerçeklik gibi alternatif gerçekler üzerinde var olma gayesini sürdüren birey gerçek yaşam ve dijital yaşam çıkmazı içerisinde olduğu değerlendirilmiştir.

Çalışmanın metodolojisi oluşturulurken çeşitli sorulara yanıtlar aranmıştır. (a) “*Black Mirror*, bölümlerinde kişisel verilerin ticarileştirilmesini ve metalaştırılmasını nasıl tasvir ediyor?” sorusu ile veri sömürüsü süreçleri ve sonuçlarını vurgulamak

amacıyla bireyin teknoloji ile etkileşimi dramatize edilmiştir. Bu anlatım çerçevesinde, farklı sinematik evrenlerde çeşitli teknolojik ürünlerin kullanımı üzerinden bireyin teknoloji ile mücadelesi gözler önüne serilmiştir. Teknoloji şirketlerinin ticari çıkarlarını sürdürmek için veri toplama yoluna başvurarak bireyi sürekli sistem içinde tutma isteği, hükümetlerin ise siyasi iktidarlarını sürdürmek amacıyla veri toplama ve sömürü yolunu tercih ettiği ortaya konulmuştur. Bu bağlamda, teknoloji bireye dayatılmadan, kişisel tercihler doğrultusunda sunulmuştur.

(b) “*Black Mirror*’da mahremiyet kaygıları ne şekilde temsil ediliyor?” sorusu ile gözetim sistemlerinin birey üzerindeki etkisi incelenmiştir. Çeşitli gözetim sistemleri aracılığıyla bireyin yaşamı sürekli olarak izlenmektedir. Günlük yaşamı kolaylaştırmak amacıyla inşa edilen sistemlerin teknolojik gelişmelerle veri topladığı gözlemlenmiştir. Veri toplama işlemi, bireyin kendi günlük süreçlerini kontrol etme çabasından kaynaklanmıştır. Bu doğrultuda hareket eden birey, daha konforlu bir yaşam için kişisel verilerinin kullanılmasına izin vermekte veya teknolojik şirketler ve iktidarlar tarafından manipüle edilmektedir. Bu kapsamda ortaya çıkan mahremiyet ihlallerinin birey üzerinde yıkıcı etkileri gözlemlenmiştir. Gerçek ve dijital yaşamın birbirine yaklaşması sonucunda bireyin gerçeklik algısı zedelenmiştir. Dijital olanla temas, karakterlerin yaşamını olumsuz yönde etkileyerek gerçek yaşamdan uzaklaştırmış ve çeşitli etik mücadeleler içine sokmuştur. Bireyin teknolojiyle verdiği etik mücadele içinde etik değerler konfor için göz ardı edilmiştir.

(c) “*Black Mirror*’da dijital teknolojilerin fayda ve risklerine ilişkin hangi ikilikler incelenmektedir?” sorusu sorulduğunda, teknolojinin günlük hayattaki pratikleri kolaylaştırarak bireye hizmet ettiği ve rahatlığı artırdığı gözlemlenmiştir. Konfor alanının gelişimi, kişisel özgürlükler ve mahremiyet üzerinde olumsuz etkiler yaratmıştır. Bireylerin kullandıkları dijital asistanlar, sosyal medya platformları ve çeşitli dijital çözümler, kullanıcıların kullanım süreçlerine daha hızlı uyarlanması ve kullanıcı deneyimini iyileştirmek amacıyla kişisel verilerini kullanarak kişisel hizmetler sunmaktadır. Bu çerçevede kullanıcıların kişisel verileri ticari amaçlar doğrultusunda kullanılmakta ve mahremiyetlerine zarar verilmektedir. Kişisel verilerin ve mahremiyetin ortadan kalkışının temel nedeni, bireyin dijital olana uyum

sağlama süreçlerinde bilinçsiz kullanım veya gerçek hayatta yaşanan sosyal ve psikolojik nedenler ile alternatif bir evrende varlığını sürdürme çabasıdır. Bu durum, bireyin alternatif bir evrende idealize bir kişilik inşa etmesi sonucunda kişisel ve toplumsal yıkımlara yol açmıştır.

(d) “*Black Mirror*”daki karakterler veri ekonomisi ve mahremiyetle ilgili zorluklara nasıl tepki veriyor?” sorusu sorulduğunda, dizi içindeki karakterlerin mahremiyet çerçevesinde herhangi bir mücadele içinde olmadığını söylemek mümkündür. Teknoloji ile kolayca uyum sağlayan karakterler, sistemin bir parçası olmayı tercih etmektedir. Bunun aksine, sistemi ve teknolojiyi reddedenler ise kişisel verilerini ve mahremiyetlerini paylaşmamaktadır. Karakterlerin teknolojiye olan yaklaşımları farklı motivasyonlarla değişim gösterse de mahremiyet ve kişisel özgürlüklerin ihlali noktasında direniş yerine kabul etme veya reddetme motivasyonu ile hareket etmişlerdir. Bu bağlamda, teknolojiyi benimseyenlerin sayısının fazla oluşu, gelecekte mahremiyet anlayışının değişmesine ve öneminin azalmasına yol açacak bir unsur olarak görülmektedir. Teknoloji ile kurulan ilişkinin düzeyi, bireylerin konfor uğruna kişisel verilerinden ve mahremiyetlerinden taviz verebileceğini göstermektedir. Bu durum, özel alan ve kamusal alanın birbirine yaklaşmasına, mahrem olan ile toplumsal olanın birleşmesine yol açmaktadır. Özel alanın ortadan kalkması, aile kavramı ve bu kavram çerçevesinde gelişen değer yargılarının köklü değişimine yol açarak, toplumsal anlamda gelecekte tek tip bir kültür ve yaşam formunun ortaya çıkması açısından sorun oluşturmaktadır. Ancak incelenen bölümde toplumsal olandan ziyade bireysel olana yoğunlaşılmaktadır. Bu nedenle toplumsal anlamda bir endişe ifadesi görülmemektedir.

(e) “*Black Mirror* bölümleri arasında veri ekonomisi ve mahremiyetle ilgili yinelenen temalar ve anlatı kalıpları nelerdir?” sorusu yanıtlanmıştır. Her bölümü farklı bir hikaye ve karakterlerden oluşan dizide temel anlatı kalıbı, bireyin teknoloji ile kurduğu temas sonucunda elde ettiği kişisel deneyimleri aktarmaktadır. Dijital teknolojilerin bireyler üzerinde benzer etkiler yarattığı gözlemlenmektedir. Dijital teknolojilerin kullanım amacı, toplumsal düzen, bireyin konforu ve bireyin gerçek yaşamdaki psikolojik sorunlarına dayanmaktadır. Bu bakımdan, bireyin teknoloji ile

temasında başına gelebilecek olumsuzlukları net bir şekilde ifade ederek, bu çerçevede gerçek yaşamda dijital teknolojileri kullanan bireylere mesaj verme çabası göze çarpmaktadır. Her bölümde farklı bir hikaye anlatılıyor olsa da dijital teknolojilerin ele alınış biçimleri ve konuya olan bakış aynı yönde kalarak teknolojinin olumsuz yanlarını yansıtmaktadır.

(f) “*Black Mirror*’daki kurgusal senaryolar, veri gizliliği ve dijital ekonomiyle ilgili gerçek dünyadaki endişelerle nasıl örtüşüyor?” sorusu yanıtlendiğinde, gerçek dünya ile yakın bir ilişki olduğu ifade edilebilir. Yaşanan teknolojik gelişmeler, bu gelişmelerin doğru kullanılmaması sonucunda ortaya çıkan problemler ve teknolojinin gelişimine uyum sağlayamayan hukuki süreçler açısından gerçek hayat ile yakın bir ilişki içindedir. Bu ilişki, gerçek hayatta kullanılan ve kullanılması olası olan teknolojileri merkezine alarak, teknoloji ve birey ilişkisini ortaya koymaktadır. Bu çerçevede gerçek geleceğin sorunlarını bugünden ele alarak olası veri mahremiyetlerini ve sonuçlarını aktarmaktadır.

Kişisel verilerin gizliliği ve mahremiyet bağlamında ortaya çıkan gizlilik ve hak ihlali gibi tartışmalara ilişkili olarak karakterlerin kişisel bilgilerin kullanıma ve gizliliğine ilişkin rıza verip vermemesi durumu çerçevesinde bireyin kişisel haklarının korunmasına yönelik bir rıza olmadığı ortaya koyulmuştur. Bireyin dijital bir hizmet kullanımı sonucunda gerçekleşen şirket ve birey merkezinde oluşan tartışmalar kamusal alan ve özel alan arasındaki farkın ortadan kalmasını sağlamıştır. Ancak; kişisel verilerin kullanımının yoğunlukta ticari gayeler doğrultusunda gerçekleştiğini söylemek mümkündür. Dizide kişisel verilerin üzerinde durulan konuların bazıları da denetleme ve gözetleme sistemleri ile açıklanmaktadır. Bu çerçevede teknolojinin bireyin ve topluluğun güvenliğini sağlamaya yönelik kişisel verileri bir araç olarak kullanarak kitle ile iktidar arasındaki düzenin devam etmesi sağlanmaktadır. Teknoloji ile gelişen gözetleme sistemleri yönetim mekanizmalarının stratejik bir parçası olarak toplumda yaşayan her bireyin mahremiyetine ve kişisel verilerine yönelik sorunların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Ortaya çıkan hak ihlalleri noktasında kamusal alan ve özel alan farkı ortadan kalkarak kişisel verilerin gizliliğine ve kişinin mahremiyetine yönelik herhangi bir hassasiyet ortaya koyulmaması, bu kavramlar

çerçevesinde izleyiciyi, bireyin teknoloji ile olan ilişkisinin sorgulamasına teşvik etmektedir. Teknolojik cihazlar ve dijital platformlar ile yakınlaşan bireylerin genel olarak hak mahremiyetine daha yakın olduğu gözlemlenmektedir. Ayrıca bu cihazların kullanımı ve bağımlılığının genel gerekçesi daha önce de belirttiğimiz gibi sosyal becerilerin zayıf oluşu, toplum tarafından kabul göremeyiş ya da karakterin hikayesine bağlı olarak yaşadığı çaresiz durumdan oluşmaktadır. Bu bağlamda karakterlerin özne çabası içerisindeyken kişisel verilerin önem taşımadığı yönünde tavır sergiledikleri gözlemlenmiştir.

Çalışma sonucunda incelenen bölümlerde kişisel veriler ticari amaçlar ile ihlal edilmiştir. Söz konusu durumun ortaya çıkışına sebep olan bireyin teknoloji ile olan ilişkisidir. *White Christmas* bölümünde bir teknoloji şirketinin satışını gerçekleştirildiği ‘Çerez’ adı verilen cihazın kullanımı kişisel verilerin bir yapay zeka aracılığıyla kopyalanmasını sağlamaktadır. *The Entire History of You* isimli bölümde “Grain” isimli anı kaydetme teknolojisi ile geçmişe dönük anılarını kaydetme olanağı sunmaktadır. *Shut Up and Dance* bölümünde bireylerin internet üzerinde bıraktıkları izler sonucunda 3. kişiler tarafından kayıt altına alınarak tehdit edilmektedir. *Nosedive* bölümünde sosyal medya kullanarak statü elde etmeye çalışan bireyler kişisel verilerinden feragat etmektedir. *USS Callister* bölümünde ise şirket çalışanlarının DNA bilgileri bir cihaz ile kopyalanarak sanal gerçeklik aracılığıyla dijital bir kopyası yapılmaktadır. *Arkangel* bölümünde kişiye bağlanan teknolojik cihaz aracılığıyla bütün bilgilerine erişilerek uzaktan müdahale etme hakkı sunmaktadır. *Crocodile* isimli bölümde anıları yeniden görüntüleri yeniden görüntüleyebilen bir cihaz aracılığıyla kişisel kişisel veriler ihlal edilmektedir. *Hang The DJ* bölümünde ise bir flört uygulaması ve cihazı kullanılmaktadır. *Be Right Back* isimli bölümde Martha karakterinin ölmüş eşi dijital olarak kopyalanmıştır. *Black Museum* bölümünde birden fazla teknolojik cihaz ve hikaye bulunmaktadır. Bu bakımdan sağlık alanında kullanılan nörolojik bir his cihazı, kişinin başka bir bedende yaşamasını sağlayan aktarım teknolojisi ve kişinin bedeninin dijital olarak kopyalanmasını sağlayan bir cihaz kullanılmıştır. *Rachel, Jack and Ashley Too* isimli bölümde kişinin hafızasının bir oyuncağa kopyalanacak bir teknolojinin varolması söz konusudur. *Striking Vipers*, arttırılmış gerçeklik teknolojisi ile bir oyun oynanmaktadır. *Smithereens* isimli

bölümde ise bir sosyal medya şirketi konu edilmektedir. *Joan Is Awful* bölümünde de bir dijital platform ve kuantum bilgisayar teknolojisi konu edilmiştir. Son olarak *Beyond The Sea* bölümünde yapay bir beden teknolojisi ile bireyin gerçek bedenini uyutarak başka bir yerdeki bedenine ulaşımı söz konusudur. Bu bağlamda birey hayatında zihin, beden, toplum, bellek, nostalji gibi kavramlar çerçevesinde çeşitli teknolojiler geliştirildiği ve bu teknolojilerin bir çözüm gibi ifade edilmesine rağmen aslında sürdürülebilir uygulamalar olmadığı analiz edilmiştir. Ayrıca meta olarak görülen bu teknolojilerin kullanılmasında bireyin ruhsal, psikolojik, sosyal yaşamı gibi konuları göz ardı ettiği, kullanılan teknolojilerin satış sonrası için herhangi bir hizmet ya da destek sağlamadığı ortaya konmuştur. Bu çerçevede bahsi geçmekte olan teknolojilerle bireyin mahremiyetini ve kişisel verileri ihlal edilmiştir. Elde edilen kişisel veriler ise ticari amaçlar doğrultusunda kullanılmıştır. Yapım içerisinde yer alan “veri gizliliği politikaları” kişinin haklarını korumak yerine şirketlerin ticari çıkarlarının sürdürülebilir olmasına yöneliktir. Ayrıca bu veri politikalarının teorik bir uygulama olmanın ötesine geçemediği *Smithereens* isimli bölümde net bir şekilde vurgulanmıştır.

Gelecekteki Araştırmacılara Öneriler

- Bu çalışmada Dijital bilim kurgu anlatıları üzerinden Mahremiyet ve kişisel veri kavramlarının incelenmesi yapılmıştır. Gelecekteki araştırmacılar izleyicileri de sürece dahil ederek kişisel veri ve mahremiyet kavramlarının izleyici tarafından nasıl yorumlandığı ele alarak derinlemesine bir analiz gerçekleştirilebilir.
- Bu çalışmada örneklem *Black Mirror* dizisi sınırlılığında tutulmuştur. Tarihsel olarak teknolojik gelişmelerin bireyin yaşamını etkisini daha vurucu olarak ifade edebilmek adına farklı farklı örneklemlerde incelemeler yapılabilir.
- Veri ekonomisi kavramına yoğunlaşarak veri kavramının önemini ortaya koymak üzere bir araştırma yapılabilir.
- Farklı türlerde mahremiyet ve veri kavramları incelenerek bunların veri kavramı ticari bir amaçla kullanılıyor mu analiz edilebilir.

- Yerli bilim kurgu filmleri bu kapsamda araştırılarak “Kişisel Verilerin Korunması Kanunu” kapsamında ülkemizde bu konunun ne düzeyde ele alındığı araştırılabilir.
- Veri kavramının iktidar merkezinde ele alarak yönetim becerilerine ve süreçlerine olan etkisi araştırılabilir.



Kaynakça

- Abisel, N. (2016). *Popüler sinema ve film türleri*. De ki.
- Akçalı Gür, B. (2019). Uluslararası hukuk ve AB hukuku boyutuyla kişisel verilerin yurt dışına aktarılması. *Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Hukuk Araştırmaları Dergisi*, 25(2).
- Aker, H. (2021). *Yoksulluk, kahkaha ve sinema*. Bağlam.
- Aker, H. (2022). İletişim çağında dijital jokerler: troller, trol avcıları, kurbanlar, içinde (Ed. S. Şimşek ve E. D. Akyüz), *İletişim Fark Yaratır* (s. 31-42), Eğitim.
- Akgül, B. (2021), *Teknolojik determinizm ve aydınlanma eleştirileri bağlamında teknolojik distopya dizi ve film örneklerinin göstergebilimsel Analizi* [Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Akkan, G. (2022), *Audiovisual representations of artificial intelligence in dystopian tech societies: scaremongering or reality? the cases of Black Mirror (Charlie Brooker, 2011), Ex Machina (Alex Garland, 2014) and Her (Spike Jonze, 2014)*. [Doktora Tezi]. School of Communication and International Relations Blanquerna Humanities and Social Sciences.
- Akkurt, S. S. (2020). Kişisel veri kavramının hukuki niteliğine ilişkin yaklaşımlara mukayeseli bir bakış. *Kişisel Verileri Koruma Dergisi*, 2(1).
- Aksoy, A. (1996). İnternet ve demokrasi. *Diyalog Dergisi*, 1, 159-170.
- Aktaş, B. (2022), *Teknolojinin mekân kurgusu üzerindeki etkilerinin distopyalar üzerinden incelenmesi: Black Mirror örneği*, [Yüksek Lisans Tezi]. Haliç Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Akyol Oktan, K. (2021), *Teknolojik distopya anlatılarında müphemlik ve düşüncüyü özgürleştirmenin olanakları üzerine: Black Mirror örneği*, [Doktora Tezi]. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Aldiss, B. (1995). *The detached retina: aspects of and fantasy*. Syracuse University.
- Alptekin, B. (2021). *Bilimkurgunun bir alt türü olarak siberpunk filmlerinin Çözümlemesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Altındere, M. (2020). *Kişisel verilerin korunması hukuku ve uygulaması*. Adalet.
- Alver, F. (2011). *Gazetecilik bilimi ve kuramları: gazetecilik kuram tasarımlarını Türkiye'deki gazetecilik sistemi ve uygulamalarıyla sınama denemesi*. Kalkedon.
- Aries, P., & Duby, G. (2010). *Özel hayatın tarihi* (T. Ilgaz, Çev.). Yapı Kredi.
- Asimov, I. (1975). How easy to see the future. *Natural History*, 84(4), 92-97.
- Aslan, C. (2011). Türkiye’de özel alanın ifşası ve mağduriyet halleri: ‘Deniz Baykal’ örneği. H. Köse (Ed.), *Medya Mahrem Medyada Mahremiyet Olgusu ve Transparan Bir Yaşamdan Parçalar* (s. 84-125). Ayrıntı.
- Aydoğan Kılıç, T. (2019), *Halkla ilişkiler perspektifinden yeni medya teknolojilerinin risk toplumu kuramı bağlamında Black Mirror dizisi üzerinden incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ayverdi, İ. (2005). *Misalli büyük Türkçe sözlük (Cilt 2)*. Kubbealtı Neşriyat.
- Aziz, A. (2008). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri ve teknikleri*. Nobel.
- Bağcıvan, H. A., ve Durmuş, M. G. (2019). Blade Runner filminin bilimkurgu tasarım dili açısından görsel analizi. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 35, 302-322.
- Barbarosoğlu, F. (2015). *Şov ve mahrem* (4. baskı). Profil.
- Başaran, T. (2007). *Soğuk savaş sonrası bilimkurgu sinemasında distopik sistemler ve kontrol Mekanizmaları* [Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Batra, S. (2014). Big data analytics and its reflections on DIKW hierarchy. *Review of Management*, 4(1/2), 5-6.
- Baudou, J. (2005). *Bilim-kurgu* (İ. Bülbüloğlu, Çev.). Dost.
- Baudrillard, J. (2003). *Simulakrlar ve simulasyon* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı.
- Bauman, Z. (2012). *Akışkan modern dünyadan 44 mektup* (P. Sıral, Çev.). Habitus.
- Bauman, Z., & Lyon, D. (2013). *Akışkan gözetim* (E. Yılmaz, Çev.). Ayrıntı.
- Bayar, Z. (2001). *Bilimkurgu ve gerçeklik*. Broy.
- Bayraktar, F. (2018), *2000 yılı sonrası sinema ve tv dizilerinde distopya*, [Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Beceni, Y., & Uçkan, Ö. (2002). Bilişim- iletişim teknolojileri ve ceza hukuku. *Türkiye Bilişim Şurası Hukuk Çalışma Grubu Raporu*. T.C. Başbakanlık.
- Bentham, J. (1995). Panopticon. M. Bozovic (Ed.), *The Panopticon Writings* (s. 11-12). Verso.
- Berkup, S. B. (2015). *Sosyal ağlarda bireysel mahremiyet paylaşımı: x ve y kuşakları arasında karşılaştırmalı bir analiz* [Doktora Tezi]. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bozkurt, V. (2000). Gözetim toplumu ve internet: özel yaşamın sonu mu?. *Birikim Dergisi*, 136, 69-74.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Bulut, M. (2020). Özel bir hukuksal koruma ve veri kategorisi alanı: Hassas kişisel veriler. *Ankara Barosu Dergisi*, 78(3), 99-150.
- Bygrave, L. A. (2010). Privacy and data protection in an international perspective. *Scandinavian Studies in Law*, 56, 165-200.

- Cankurtaran, A. (2019), *Antonio Gramsci'nin kültürel hegemonya kavramı bağlamında Black Mirror dizisinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Chalaby, J. K., & Segell, G. (1999). The broadcasting media in the age of risk: The advent of digital television. *New Media & Society*, 1(3), 351–368.
- Civelek, D. Y. (2011). *Kişisel verilerin korunması ve bir kurumsal yapılanma önerisi* [Uzmanlık Tezi]. T.C. Başbakanlık Devlet Planlama Teşkilatı Bilgi Toplumu Dairesi Başkanlığı.
- Cohen-Almagor, R. (2006). Mahremiyetin sınırları: yararlı ayrımlar. *Gazi Üniversitesi İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 23, 175-186.
- Cornea, C. (2007). *Science fiction cinema: between fantasy and reality*. Edinburgh University.
- Cuff, E. C., Sharrock, W. W. ve Francis, D. W. (2006). *Sosyolojide perspektifler* (Ü. Tatlıcan, Çev.). Say.
- Çağbayır, Y. (2007). *Ötüken Türkçe sözlük* (Cilt 3). Ötüken.
- Çakırel, Y. (2016). İşletmelerde büyük veri. *Kırklareli Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 5(1), 52-62.
- Çebi, N. (2019), *Distopik imgelerin etkisi ile mekânsal duyumsama: Black Mirror dizisi izleyici deneyi* [Yüksek Lisans Tezi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Çelik, R. Y. (2019), *Dijital çağın görünmeyen yüzü "geleceğin distopyası"* [Yüksek Lisans Tezi]. Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çelikoğlu, N. (2007). *Türkiye'de üniversite gençliğinde mahremiyetin dönüşümü* [Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Çıtak, G. (2018), *Postmodernizm ve kimlik perspektifinde distopik televizyon dizileri: Black Mirror örneği* [Yüksek Lisans Tezi]. Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çoker, N. B. (2016). *Bilim kurgu sineması 1900-1970*. Seyyah.
- Deniz, A.K. (2021), *Sinema ve oyun sektörünün ortak noktası interaktif yapımların incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Devellioğlu, F. (1970). *Osmanlıca-Türkçe ansiklopedik lughat*. Aydın.
- Dijk, J. V. (2016). *Ağ toplumu ve alternatif medya ve toplumsal hareketler* (Ö. Sakin, Çev.). Epsilon.
- Dinçer, Y. (2023). Türkiye’de yayımlanan bilim kurgu konulu lisansüstü tezler üzerine bibliyometrik bir inceleme. H. Çiftçi & M. Kuyucu (Ed.), *İletişimde Güncel Çalışmalar – 1* (s. 255-270). İksad.
- Doğan, E. (2021). *Postmodern dönemde bilimsel bilginin başkalaşımı ve Amerikan bilim kurgu sineması* [Doktora Tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Doğan, K., ve Arslantekin, S. (2016). Büyük veri: önemi, yapısı ve günümüzdeki durum. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 56(1), 15-36.
- Doğanay, S. (2019). Netflix algoritması nasıl çalışıyor?. <https://sertacdoganay.com/netflix-algoritmasi-nasil-calisiyor/> [Erişim Tarihi: 30 Nisan 2024]
- Dolgun, U. (2004). Gözetim toplumunun yükselişi: enformasyon toplumundan gözetim toplumuna. *Yönetim Bilimleri Dergisi*, 1(3).
- Dolgun, U. (2008). *Şeffaf hapisane yahut gözetim toplumu küreselleşen dünyada gözetim, toplumsal denetim ve iktidar ilişkileri*. Ötüken.

- Duru, O. (1973). Science-fiction sözcüğüne Türkçe bir karşılık denemesi. *Türk Dili Aylık Edebiyat Dergisi*, 256, 332-340.
- Dülger, M. V. (2016). Kişisel verilerin korunması kanunu ve Türk Ceza Kanunu bağlamında kişisel verilerin ceza normlarıyla korunması. *İstanbul Medipol Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 3(2), 101-167.
- Ekem, N. (1992). Bilim kurgu filmler yoluyla sinemada bilimsel gerçekler. *Kurgu Dergisi*, 10(1), 68-83.
- Elmalıoğlu, S. (2022), *distopik bir bilimkurgu: Black Mirror dizisinin gösteri toplumu kuramı çerçevesinde incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erişir, D. (2022), *Simülasyon kuramı üzerinden dijital gerçekliğe sinematik bir bakış: "Her" filmi ve "Black Mirror- Hang The Dj" örneği* [Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Ersoy, E. (2018), *Gözetim çalışmaları temelinde Black Mirror dizisi: gerçek ve kurmaca hayat ilişkisi* [Yüksek Lisans Tezi]. Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ersümer, O. (2013). *Bilim kurgu sinemasında cyberpunk*. Altıkırkbeş.
- Esgin, A. (2008). *Anthony Giddens sosyolojisi*. Anı.
- Galič, M., Timan, T., & Koops, B. J. (2017). Bentham, Deleuze and beyond: an overview of surveillance theories from the panopticon to participation. *Philosophy & Technology*, 30(1), 9-37.
- Giddens, A. (2003). *Sosyolojik yöntemin yeni kuralları, yorumcu sosyolojinin pozitif eleştirisi*. Paradigma.
- Giddens, A. (2005). *Sosyal teorinin temel problemleri*. Paradigma.

- Giddens, A. (2008). *Ulus, devlet ve şiddet* (C. Atay, Çev.). Kalkedon.
- Giddens, A., & Pierson, C. (2001). *Anthony Giddens'la söyleşiler: modernliği anlamlandırmak* (S. Uyurkulak & M. Sağlam, Çev.). Alfa.
- Gomery, D. (2003). Hollywood stüdyo sistemi. A. Fethi (Çev.), *Dünya Sinema Tarihi* (G. Nowell-Smith, Ed.). Kabalıcı.
- Habermas, J. (1997). *Kamusallığın yapısal dönüşümü* (T. Bora & M. Sancar, Çev.). İletişim.
- Kaprol, A. (2021), *Nietzsche'nin güç istenci ve üstinsan kavramları kapsamında Black Mirror dizisinin söylem analizi* [Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Karabağ, M. (2021), *Dijital televizyon platformlarında yayınlanan bilim kurgu dizilerinde yapay zekâ olgusu: Netflix örneği* [Doktora Tezi]. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Karabağ, M. (2021). *Dijital televizyon platformlarında yayınlanan bilim kurgu dizilerinde yapay zeka olgusu: Netflix örneği* [Doktora Tezi]. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Karagülle, A. E. (2015). *Günümüzde değişen mahremiyet algısının sosyal ağlar bağlamında incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kavas, B. (2022). *2000 Sonrası Bilimkurgu Sinemasında Robotların Cinsiyetlendirilmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kaya, C. (2011). Avrupa Birliği veri koruma direktifi ekseninde hassas (kişisel) verilerin işlenmesi. *İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Mecmuası*, 69(1-2), 317-334.

- Kaya, M. (2017), *Beden ve iktidar ilişkisinin sinoptikon üzerinden incelenmesi: Black Mirror dizi örneği* [Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kazan, H. (2017). Avantajları ve dezavantajları ile dijital dergicilik. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication (TOJDAC)*, 7(1), 17-24.
- Kişisel verilerin gizliliği kanunu. (2016). T.C. Resmi Gazete, 29677, 24 Mart 2016.
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology (4th ed.)*. Sage Publications.
- Kurt, E. (2019). *Bilimkurgu sinemasında kadının temsili* [Yüksek Lisans Tezi]. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Küzeci, E. (2010). *Kişisel verilerin korunması*. Turhan.
- Le Guin, U. K. (2007). Amerikan bilimkurgusu ve öteki. C. Özden (Çev.), *Başka Dünyalar Mümkün* (K. M. Güney, Ed.). Varlık.
- Lyon, D. (1994). *The electronic eye: the rise of surveillance society*. Minnesota University.
- Lyon, D. (1997). *Elektronik göz: gözetim toplumunun yükselişi* (D. Hattatoğlu, Çev.). Sarmal.
- Madden, S. (2012). From databases to big data. *IEEE Internet Computing*, 16(3), 4-6.
- Mayer-Schönberger, V. ve Cukier, K. (2013). *Büyük veri: yaşama, çalışma ve düşünme şeklimizi dönüştürecek bir devrim* (B. Erol, Çev.). Paloma.
- Michael, M., & Lupton, D. (2016). Toward a manifesto for the ‘public understanding of big data. *Public Understanding of Science*, 25(1), 104-116.
- Nagl, M., & Clayton, D. (1983). The science-fiction film in historical perspective. *Science Fiction Studies*, 10(3), 262-277.

- Oduncu, P. (2019). *Metropolis'ten Elysium'a Bilimkurgu Filmlerinde Sınıfsal Farklılıklara Eleştirel Bir Yaklaşım* [Yüksek Lisans Tezi]. Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- OECD (2002), *OECD Guidelines on the Protection of Privacy and Transborder Flows of Personal Data*, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/9789264196391-en>.
- Oğurtanı, K. (2022), *Dijital interaktif anlatılarda izleme deneyiminin dönüşümü* [Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Önder, M. (2022). *Mekânsal büyük veri analizi* [Yüksek Lisans Tezi]. İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özbek, V., Doğan, K. ve Bacaksız, P. (2019). *Türk Ceza Hukuku Özel Hükümler*. Seçkin.
- Özdel, G. (2012). Foucault bağlamında iktidarın görünmezliği ve 'panoptikon' ile 'iktidarın Gözü' göstergeleri. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication (TOJDAC)*, 2(1), 22-29.
- Öztekin, H. ve Öztekin, A. (2010). Modernleşme-mahremiyet ilişkisi ve siber mekanda mahremiyetin aleniyete dönüşmesi. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 5(4).
- Özuz Dağdelen, E. (2023). *Büyük verinin büyük biradere dönüşümü: dijital sosyoloji perspektifinden bireyin verileşmesi ve veri gözetimi* [Doktora Tezi]. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Roloff, B., & Seeßlen, G. (1995). *Ütopik sinema: bilim kurgu sinemasının tarihi ve mitolojisi* (V. Atayman, Çev.). Alan.
- Ryan, G. W., & Bernard, H. R. (2003). Techniques to identify themes. *Field Methods*, 15(1), 85-109.

- Sanson, K., & Steirer, G. (2019). Hulu, streaming and the contemporary television ecosystem. *Media, Culture & Society*.
- Sarı, Ö. (2012). *Türkiye'de Facebook kullanıcılarının mahremiyet algısı ve kimlik inşası üzerine bir çalışma* [Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Serttaş, A. (2018). Sinemada yabancılaşma ve teknoloji temalı distopya: Siberpunk anlatı. *TRT Akademi*, 3(5), 344-360.
- Staples, W. (2008). *Everyday surveillance: vigilance and visibility in postmodern life*. Rowman & Littlefield.
- Sünnetçi, R. (2021), *Tüketim ve teknolojinin etkileşimi olarak tüketim matrixi: göstergebilimsel bir değerlendirme* [Yüksek Lisans Tezi]. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şentürk, R. (2013). *Postmodern Kaos ve Sinema*. Avrupa Yakası.
- Şpat, S. (2017), *Teknolojinin iç mekân tasarımına etkileri ve toplumsal yansımaları* [Yüksek Lisans Tezi]. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Tanılır, N. (2002). *İnternet suçları ve bireysel mahremiyet*. Liberte.
- Taşçı, M. (2021), *İnsan doğası ekseninde etik sorunlar: Black Mirror* [Yüksek Lisans Tezi]. Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tombul, I. (2018). Sosyal medyada mahremiyetin dönüşümü ve gençlerin mahremiyete bakışı. R. Sine ve G. Sarı (Ed.), *Yeni Medyada Yeni Yaklaşımlar* (s. 131-174). Literatürk.
- Torlak, E. (2022), *Gözetim toplumu perspektifinde distopik televizyon dizilerinin incelenmesi: Black Mirror örneği* [Yüksek Lisans Tezi]. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Touraine, A. (1994). *Modernliğin eleştirisi* (H. Tufan, Çev.). Yapı Kredi.
- Tümürtürkan, M. (2010). Gündelik hayatın gözetimi: panoptikon toplumu. *ETHOS: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar*, 3(2), 1-19.
- Türk Ceza Kanunu. (2004). T.C. Resmi Gazete, 25611, 26 Eylül 2016.
- Türk Dil Kurumu. (1998). *Türkçe sözlük* (Cilt 2).
- Uğur, V. (2019). *Türk bilimkurgu ve arketipler*. Günce.
- Ünver, B. (2016) *Mekânsal dönüşümlerin distopik bilimkurgu sineması aracılığı ile incelenmesi ve mimari öngörüler* [Doktora Tezi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Van Riper, A. B. (2017). *Teaching history with science fiction films*. Rowman & Littlefield.
- Yalçın, N. (2019), *Halkla ilişkiler bağlamında ağ toplumunda gözetim olgusu* [Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yaman, I. (2020), *Yeni-Brütalizm'in görsel sanat alanlarına yansımaları* [Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Bilge Üniversitesi Lisansüstü Programlar Enstitüsü.
- Yarımbaş, M. (2021). *Bilim kurgu sinemasında iktidar ve teknoloji ilişkisi* [Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yılmaz, A. (2012). Sosyal medya kullanımında güncel tartışmalar: üniversite öğrencileri örneğinde mahremiyet- kamusal alan ilişkisi. *Global Media Journal*, 3(5), 246-264.
- Yılmaz, S. (2011). Her iletişim mahremiyet ihlalidir ve her mahremiyet ihlalinin bir haber değeri vardır. H. Köse (Ed.), *Medya Mahrem Medyada Mahremiyet Olgusu ve Transparan Bir Yaşamdan Parçalar* (s. 129-146). Ayrıntı.
- Yokuş, H. (2019). *Türk Ceza Hukuku özel hükümler*. Adalet.

- Yörükan, T. (2008). Bir ilişki düzenleme süreci olarak mahremiyet. *TISK Academy/TISK Akademi*, 3(6).
- Yurtseven, N. B. (2022) *İnteraktif sinemada biçim ve içerik ilişkisi: Bandersnatch örneği*, [Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yüksel, G. (2019). Kişisel sağlık verilerinin hukuki korunması. *Sağlık Akademisyenleri Dergisi*, 6(1), 1-10.
- Yüksel, M. (2002). *Modernite Post-modernite ve Hukuk*. Siyasal.
- Yüksel, M. (2003). Mahremiyet hakkı ve sosyo-tarihsel gelişimi. *Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi*, 58(1), 181-213.
- Zorba, M. (2023), *Yeni Medya ve sinema ilişkisi: dijital hikâye anlatımı bağlamında etkileşimli filmler üzerine bir inceleme* [Yüksek Lisans Tezi]. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.