TRTakademi
ISSN 2149-9446 | Cilt 03 | Sayı 05 | Ocak 2018 | Sinema

Sinemada Tehlikenin Yeni Anlatı Dili: Sosyal Medya İçerikli Gerilim Filmleri

AYŞE ASLI SEZGİN

Öz

İçinde bulunduğumuz yüzyılın, toplum yaşamında yarattığı önemli değişikliklerden biri ve belki de en önemlisi olarak değerlendirilebilecek internet, dijital çağın özelliklerine uygun olarak insan yaşamını kuşatmıştır. İletişim kurma biçimlerinden, arkadaşlık ilişkilerine kadar gündelik yaşamın her ânı yeniden tanımlanmış ve bu dijital kuşatmaya göre yeniden kurgulanmıştır. Toplumsal değişimleri kendine özgü diliyle anlatan ve aktaran sinema da bu kuşatmadan etkilenmiş ve son yıllarda benzer anlatı dilini benimseyen sosyal medya içerikli filmler dikkat çekmeye başlamıştır. Bu çalışma, sinemanın tehlike kavramı çerçevesinde kurgulandığı, sosyal medya içerikli gerilim filmlerini, 2016 yılında vizyona giren *Nerve* filmi örneklemi kapsamında, eleştirel metin analizi yöntemiyle incelemeyi amaçlamıştır. Çalışmada, sosyal medyanın sinemada tehlike ve gerilim kurgusuyla aktarımı, özellikle gençlerin sosyalleşme sürecinde öneminin yadsınmaması gereken internetin, tehlikelerine karşı uyarının farklı ve etkin bir yolu olarak değerlendirilmiş ve sosyal medyadaki tehlikenin sinemadaki yansıması hakkında bir çerçeve çizilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sinema, İnternet, Sosyal Medya, Tehlike, Gerilim

Makale Geliş Tarihi : 20. 11. 2017
Makale Kabul Tarihi : 17. 12. 2017

Yrd. Doç. Dr., Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi, İktisadi İdari Bilimler Fakültesi, Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi Bölümü, Osmaniye, Türkiye

TRT akademi
ISSN 2149-9446 | Volume 03 | Issue 05 | January 2018 | Cinema

New Exposition of Danger in Cinema: Thrillers with Social Media Content

AYŞE ASLI SEZGİN

Abstract

One of the important changes and maybe can be regarded as the most important, internet, which the century we are in have made in the social life, has encompassed daily life in accordance with the characteristics of the digital age. Every moment of daily life, from forms of communication to friendship, has been redefined and reconstructed according to this digital siege. The cinema, which narrates and tells of social changes in its own language, is also affected by this siege and social media films that adopt a similar narrative language have begun to attract attention, in recent years. This study aimed to examine social media related thriller films which are defined in the context of the danger concept of the cinema, by the method of critical text analysis within the scope of the *Nerve* film sample which came into vision in 2016. In this study, the transfer of danger and tension in the cinema of social media has been considered as a different and effective way of warning against the threats of the internet which should not be neglected especially in the process of socialization of young people and a framework has been drawn about the reflection the danger of the cinema in social media.

Key words: Cinema, Internet, Social Media, Danger, Thriller

Assist. Prof., Osmaniye Korkut Ata University, Faculty of Economics and Administrative Sciences, Department of Political Science and Public Administration, Osmaniye, Turkey

1. Giriş

Sinemanın bir halk gösterisi olup olmadığına ilişkin sorunun yanıtı aranırken, sinemanın doğuşuyla birlikte, bir anda sıradan insanların boş zamanlarının önemli bölümünü doldurduğu gerçeğiyle karşılaşılır (Vincenti, 2008). Sanatsal önemi ve değerinin yanında, modern insanın boş zaman aktiviteleri içinde önemli bir konuma sahip olan sinema, 21. yüzyılda yaşanan toplumsal değişimler de dikkate alınarak farklı etkileriyle analiz edilmelidir. Tüketim toplumundaki konumu, sanat olarak kazandığı anlamı, kitle iletişim aracı olarak sahip olduğu rol söz konusu bu etkiler arasında değerlendirilmektedir.

Teknoloji ve bilim alanında meydana gelen gelişmeler, tüketilebilen bir boş zamanın ortaya çıkması, 19. yüzyıldan itibaren en önemli toplumsal oluşumlardan biri olmuştur. *Haz* kavramının ön plana çıkmaya başladığı bu dönemde, sinema da yeni bir boş zaman etkinliği olarak kentte doğmuş ve zaman içinde modern insanlara zengin bir dünyayı yansıtan önemli bir güç hâline gelmiştir (Morva, 2006). Ancak, sinemanın yalnızca hazzı ve tüketimi teşvik eden gücünden bahsetmek doğru olmayacaktır. Sinema, toplumsal gerçekliğin içinde gördüğü birçok kesiti yansıtma gücüne de sahiptir.

Rotha'nın (2000) *hareketli resim aracı* olarak tanımladığı sinema, sanatçıların kendi idealleri ve hayal güçlerinin yansıtılmasında bir araç olarak kullanılmasının dışında, sermayeyi yönlendirme gücüne sahip olanlarla, hükûmetler tarafından kendi amaçları doğrultusunda da kullanılmıştır.

Temelinde toplumun eğlenmesine yönelik bir amaç bulunan sinema filmlerine karşılık, sanatsal kaygıların ön plana çıkartıldığı yapımların ise az sayıda oldukları savunulmuştur. Yapımcılar, gelişmiş endüstrilerin beklentilerine yönelik ürünler de ortaya koymaktadır. Ancak, temel olarak gözleme dayalı bir sanat olan sinemada, yaşamın gerçekleriyle olan bağlantı koparılmamalı ve film yapımı gündelik hayatın dışında bir etkinlik olarak görülmemelidir (Rotha, 2000).

Özenle incelenen bir nesne hâline gelen gündelik hayat, örgütlenmenin üretim-tüketim-üretim kısır döngüsünün kapalı bir devre şeklinde devam ettiği bir alan hâline gelmiştir (Lefebvre, 2007). Bu alanda, son yıllarda üzerinde en çok tartışmanın yaşandığı yeni toplumsal alan ise kendine ait bir kültüre de sahip olan internet ve internet dolayısıyla gündelik yaşama giren yeni medya ortamı ve sosyal medya ağlarıdır.

Sınırsız, demokratik ve özgür olma düşünceleriyle yorumlanan internet imkânları, 2000'li yılların başlarında sinema sitelerinin artmasıyla, internet erişiminin olduğu her ortamda on binlerce filmi seyretmenin mümkün olduğu bir alan sunmuştur (Mencütekin, 2012). Bu çalışmada, internetin sinema filmlerine erişim

noktasında sunduğu imkânlardan farklı olarak, internetin sinemaya *konu* olması çerçevesinde eleştirel bir bakış geliştirmek amaçlanmıştır.

Gündelik hayattan alınan veriler ışığında kurgulanan sinema filmlerinin, yeni teknolojik gelişmelere bağlı olarak, farklı konuları gündeme getirmeleri de doğal bir gelişmedir. Özellikle iletişim teknolojilerindeki gelişmeler neticesinde değişen toplum yaşamı sinemaya da yansımış ve farklı türler içinde bu gerçekleri ve değişimleri yansıtan yapımlar izleyiciye sunulmaya başlamıştır.

Toplumsal yapıya bağlı olarak gelişen ve değişen sinema, sinemanın yaratıcısı, sinema ürünü (film), seyirci ve içinde yaşadığı toplumsal yapı arasında dinamik bir ilişki vardır. Sinemayı açıklarken içinde doğduğu kültürel, ekonomik, siyasal ve tarihsel koşullardan bağımsız hareket edilemez (Güçhan, 1993).

Sinemanın önemli unsurlarından biri olan seyirci konusu üzerinde, *sinema-seyirci etkisi* en çok tartışılan konulardan biridir. Bu konuda özdeşleşme, kaçış, düşünceyi başka tarafa çekme gibi teoriler geliştirilmiştir. Bu teorilerin dışında sinema-toplum ilişkisini incelerken mutlaka filmlerin yapıldığı kültürel-tarihsel koşullar araştırılmalı ve değerlendirmeler de bu koşulların çerçevesi içinde yapılmalıdır (Güçhan, 1993).

Sosyal medya içerikli filmler, bir sorunu gündeme getirme ve çözüm üretmeye çalışan modern sinema yapımlarına karşılık seks ve şiddet konularını temel alarak, bugünkü yaşamın başat ögeleri olarak sunan postmodern sinema içinde değerlendirilebilir (Erdemir, 2009).

Sosyal medyanın, dijital çağın toplumunun, özellikle genç kuşağı içine alacak bir çerçevede yeni bir *sorun-tehlike kaynağı* olarak değerlendirilmesi, filmlerin de *gerilim* türünde kurgulanmasına neden olmuştur. Bu çalışmada da öncelikle, gerilim filmlerinin yeni teması hâline gelen sosyal medya ve sosyal medyanın tehlikelerine yönelik sinema filmlerinin ortaya çıktığı toplumsal koşulları açıklamak gerekir.

2. Toplumsal Gerilimin Yeni Kaynağı: Sosyal Medya

Sosyal medyanın iletişimsel ve toplumsal konumuyla ön plana çıktığı günümüzde, bu yeni teknolojinin beraberinde getirdiği etkiler de tartışmaya açılmalı, eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirilmelidir. Özellikle gençler ve çocuklar üzerinde önemli bir etkiye sahip olan sosyal medya, yeni neslin sosyalleşme, topluma katılma sürecini de büyük oranda etkilemeye başlamıştır.

İnsan beynini, dolayısıyla yaşam kalitesini etkileyen sosyal medyanın, insan iletişiminde önemli bir rol oynayan duyguların etkisi altında kaldığından, savunulan olumlu özelliklerinin yanında toplum için ciddi tehditler de içerdiğini dikkate

almak gerekir. Sağladığı kolaylıkların yanı sıra sosyal medyanın içerdiği tehditler de bulunmaktadır. Küresel anlamda iletişimi mümkün kılması, saniyeler içinde kıtaları birbirine bağlayacak bir iletişim altyapısına sahip olması, ıssız alanları medeniyete bağlaması, e-ticarette, katılım ve demokratikleşme sürecinde önemli bir rol oynaması sosyal medyanın sağlamış olduğu kolaylıklar içinde değerlendirilebilir. Küresel iletişimin neticesinde tek bir kültür, ekonomi, siyasi yapı ve dile sahip olunması ise dünyanın çok kültürlü zengin yapısına yönelik bir tehdit olarak değerlendirilebilir. Öngörülemeyen teknolojik yapılanmalar, bilimsel bilgiye ulaşmada önemli bir kaybın yaşanmasına da neden olmaktadır (Zeitel-Bank ve Tat, 2014). Sosyal medyanın toplumsal anlamda yarattığı etkilerin dışında, bireysel etkileri de gün geçtikçe daha çok tartışılmaktadır.

Sosyal medya aracılığıyla çevrimiçi ortamda herkes kişisel bilgilerini sınırsız bir kapasiteye sahip olan bilgi bankasına aktarmaktadır. İnsanların dünyaya bakış açısını, kültürünü, toplumların ekonomisini etkisi altına alan sosyal medya, aynı zamanda kullanıcılarını, bağlanmaya, diğerleriyle bağlantı hâlinde olmaya yönlendirmektedir. Resmî olmayan, anlık gelişen, bilimsel geçerlikten yoksun mesajların bulunduğu sosyal medya ortamı, kültürel anlamda da bir aşınmanın yaşanmasına sebep olmaktadır. Fiziksel ve duygusal bağlantılarla kurulan ilişkilerin yerini, sanal bağlantılar alırken, bağımsız düşünebilme yeteneğini kaybeden kullanıcılar kendilerini, sonuçlarının herhangi bir değerlendirmeye tâbi tutulmadığı, eğlence ve haz odaklı mesajların üretildiği gruplar içinde bulmaktadır (Amedie, 2015).

Web tabanlı hizmet sunan sosyal medya ağları (Abdulahi, vd., 2014), bireylerin kamuya tam veya yarı açık şekilde oluşturdukları profiller aracılığıyla internet bağlantısının bulunduğu her ortamda diğer kullanıcıların paylaşımlarını takip edebilme ve görüntüleyebilme imkânı vermesi, kullanıcıların zamanlarının çoğunun bu ortamda geçmesindeki önemli sebeplerden biridir. Dünyada bugün yüzlerce sosyal medya ağı ve milyonlarca sosyal medya ağı kullanıcısı mevcuttur. Sosyal medya ağları arkadaş bulma ya da mevcut arkadaşlıkları sürdürmenin yanı sıra gündelik yaşam içinde bir alışkanlık hâline gelmeye başlamıştır (Toprak, vd., 2014). Bu alışkanlıklar normal yaşam sürecindeki alışkanlıklardan farklı olarak sanal dünyanın gözetlenebilen ve denetlenebilen yapısı içinde gizlilik başta olmak üzere birçok farklı konudaki problemi de beraberinde getirmektedir.

Kullanıcıları tarafından farklı neden ve biçimlerde kullanımı tercih edilen sosyal medya ağları, boş zamanın farklı şekillerde geçirilmesini, gerçek yaşamdaki kimliklerden farklı olarak yeni kimliklerin inşa edilmesini sağlamaktadır. İnternet kullanımının giderek kişiselleşmesinde önemli bir araç olan sosyal medya ağları, özel sırların itirafının, kişisel bilgilerin aktarımının yapıldığı ortamlar olmaya başlamıştır (Toprak, vd., 2014). Van Dijk (2016) *Ağ Toplumu*'nda sosyal medya

ağlarının da kaynağını oluşturan yeni medya ortamının yeni bir toplumsal düzen yarattığını, bu düzen içindeki farklı başlıkları değerlendirerek açıklar. Toplumun sinir sisteminin, ekonominin, teknolojinin, politikanın, yasal alanın, sosyal yapının, kültürün ve psikolojinin kapsamında ağ toplumunun özelliklerini açıklarken, bu ağlara erişim şartlarına bağlı olarak toplumu parçalara da ayırır (ağları kontrol eden seçkinler, daha az dijital beceriye sahip olan orta sınıf ve internete erişimi olmayan dışlanmış kesim). Bu parçalanmış yeni toplum yapısı içinde zamanla internet ve sosyal medyanın zararlı etkileri tartışılmaya başlamıştır.

İnsanların sosyal medyada çok fazla zaman harcayarak bağımlı hâle gelmeleri, uygunsuz içerikten savunmasız grup olan çocukların olumsuz etkilenmesi, kolay yayılım sayesinde mesajların toplumsal anlamda istilaya maruz kalması, özel paylaşımların amaç dışı kullanılması (Siddiqui ve Singh, 2016) gibi giderek uzayabilecek maddeler hâlinde sosyal medyanın zararları listelenebilir. Çalışmanın bundan sonraki bölümünde, örneklem kapsamında yer alan film ekseninde, genel olarak sosyal medyayı konu alan filmlerin özellikleri hakkında bir değerlendirme yapılmıştır.

2.1 Gerilim Filmlerinde Sosyal Medya

Giderek görsel yönden zenginleşen bugünün kültürel ortamında medya, oldukça önemli bir konuma yükselmiştir. Baskın olmayan kültürel unsurlar üzerinde medya, küreselleşmenin ve kültürel homojenleşmenin etkisiyle gücünü arttırmaya devam etmektedir. Yaygınlaştırma ve herhangi bir konuyu tekrar etmede de önemli bir gücü elinde tutan medya, toplumsal bilinç kapasitesini de yönlendirebilmektedir. Medya, kimi zaman mevcut toplumsal unsurları koruyup, yineleyebildiği gibi kimi zaman da revizyonist bir değerlendirme yaparak bu unsurların yerine yenilerini yerleştirebilmektedir. Toplumsal değişim faktörü olarak sinema, bu değişimi gerçekleştirecek şartları kolayca üretebilmektedir (Acuna, 2010). Sinemanın bir boş zaman aktivitesi olarak değerlendirilmesinin dışında, tarihsel süreçte propagandadan, kültürel yayılmaya kadar farklı amaçlarla kullanımı dikkat çekmektedir. Toplumsal yaşamı temsil eden sinema, bir anlamda gerçek yaşama dair bir model de sunmaktadır.

Kültürel bir bağlam yaratmaya yardımcı olan sinema, eğitsel bir role ve sosyalleşme sürecinde de önemli bir konuma sahiptir. Sistematik bir şekilde kurgulanmış görüntüler vasıtasıyla sinema, diğer medyadan daha farklı bir yöntemle toplumsal değişimin yansımasına olanak tanır (Acuna, 2010). Son yıllarda yaşanan toplumsal değişimi aktarırken, sosyal medya ve etkilerini göz ardı etmek mümkün değildir. Sosyal medya kullanımı sonrasındaki toplumun yeni görünümü, sinemaya da konu olmuş ve sanal dünyanın kurgulanma süreci bu kez sinema perdesinden yansıtılmıştır.

Bugün, internetin doğal bir parçası olarak değerlendirilen sosyal medya ağları, insanların birbirleriyle iletişim hâlinde kaldığı, paylaşımlarda bulunduğu iletişim ortamları olarak değerlendirilirken, şirketler tarafından da sosyal medya ağları, müşterilerle ilgili bilgilere ulaşmanın önemli bir aracı hâline gelmiştir. Bununla birlikte, gerçek hayattaki tehlikelerin farklı versiyonlarıyla bu kez sanal ortamda karşılaşma olasılığı artmıştır.

Sosyal ağlarda izlenen kullanıcıların dolandırıcılık olaylarıyla karşılaşması, sosyal ağ bağlantılarına yerleştirilen virüsler, daha çok ünlü kişilerin kimliğine bürünme şeklinde gerçekleştirilen sahte hesaplar, kullanıcıların arkadaş listesine yerleşen sahte hesaplar (Wüest, 2010) önemli birer tehdit olarak, dijital çağın yarattığı sorunlar hâline gelmiştir. Sosyal medyadaki bu gerilim kaynaklarını yansıtan sinema filmlerinde de aynı konular farklı kurgular çerçevesinde izleyiciye aktarılmıştır.

İlk zamanlardan günümüze kadar, sinemanın önemli ögelerinden biri olan *gerilim*; senaryo, kurgu, ışık ve ses gibi araçlardan yararlanarak izleyici üzerinde gerilimi yansıtan psikolojik bir etki oluşturmayı amaçlamaktadır. Sinemada gerilimi neyin yarattığı konusunda ise farklı yaklaşımlar söz konusudur. İzleyicilerin olayı önceden bilmesinin gerilime sebep olabileceği savunulurken diğer bir görüşe göre ise filmde ne olacağının bilinmemesi de gerilimin kaynağı olabilmektedir (Erol, 2017). Bu çalışmanın kapsamında incelenen filmlere baktığımızda ise gerilimin yeni bir kurgusu olduğunu söylemek gerekir. Sosyal medya, özel hayatın herkes tarafından gözlenebilir bir ortamda yaşanması, çoğu zaman kaynağının bilinmediği mesajlar, olduğundan farklı yansıtılan gerçekler, başkalarının hayatlarına karşı hissedilen farklı duygular, insanlar üzerinde psikolojik bir gerilim yaratmaktadır. Sinema da dijital çağın bu yeni yaşam tarzını, gerilim filmleri vasıtasıyla, eleştirel bir dille yansıtmaktadır.

Şüphenin olduğu yerlerde gerilimin artacağı düşüncesi (Erol, 2017) sosyal medyayı konu alan filmlerde özellikle kullanılmaktadır. Sanal dünyada gerçek kimlikleri bilinmeyen, fiziki varlıkları hakkında şüpheler duyulan *takipçiler*[1] kimi zaman kurbanlarını takip eden katiller, dolandırıcılar, psikopatlar olabilmektedir.

Gerilim filmlerinin atmosfer, mekân ve gizemli karakter kodları, farklı *boyutlarda* yaşanan ve gerçeğin gizlendiği olaylar örgüsü (Uluç ve Yılmaz, 2008), sosyal medyanın konu olduğu filmlerde de yansıtılmaktadır. Bu kez *gizemli boyut* olarak sanal ağlar işaret edilmektedir. Bu ortamlarda fiziki görünürlüğün olmamasından dolayı, gerçeklikten kopuş benzer senaryolu filmlerde karşımıza çıkabilmektedir.

1 2017 yılında vizyona giren Followers filmi, çıktıkları tatili sosyal medya hesaplarından paylaşan bir çiftin takipçileri tarafından, yaptıkları paylaşımlarla yerlerinin tespit edilip işkenceye uğramalarını konu alırken, yine 2017 yılında vizyona giren Followed filminde ise kimliği bilinmeyen bir sosyal medya kullanıcısının yayımladığı video mesajlarla takipçilerini düşürdüğü tuzak, gerilim ögeleriyle kurgulanmıştır. The Follower filminde ise bir Youtube kullanıcısının takipçisi tarafından davet edildiği evde yaşadığı gerilim dolu anlar aktarılmıştır (Imdb, 2017).

Bilinmeyenin bilinenden daha çok korkutucu olduğu gerçeği, gerilim filmlerindeki korku unsurunun ana temasını oluşturmaktadır. *Diğer* ve ötekine karşı duyulan korku, gerilim filmlerinde sıkça başvurulan bir unsur olmuştur (Uluç ve Yılmaz, 2008). Son yıllarda sayıları giderek artan sosyal medya içerikli filmlerde de sanal dünya, *diğer* ve ötekinin yaşadığı bir alan olarak korkunun ve gerilimin merkezinde yer almıştır[2].

Bu çalışmada Imdb (Internet movie database) veri tabanında, sosyal medya (social media) anahtar kelimesiyle gerilim-gizem (thriller-mystery) kategorilerinde gerçekleştirilen arama neticesinde ortaya çıkan sonuçlar içinde yer alan, 2016 yılında vizyona giren *Nerve* filmi eleştirel metin analizi yöntemiyle incelenmiştir.

3. Yöntem

Metin analizi popüler medya ürünlerinin anlam üretimlerinin arka planındaki etkenleri inceleyen, bu süreci sorgulayan bir çözümleme yöntemidir. Film eleştirisinde kullanılan yaklaşımlardan yararlanılan metin analizinde kod, analizi gerçekleştiren tarafından kurgulanır (Baştürk Akça ve Ergül, 2014).

Bu çalışmada öncelikle, analiz edilmek üzere seçilen filmdeki genel olay örgüsü aktarılmıştır. Filmdeki ana karakterlerin özellikleri ve olay örgüsü içindeki konumları, çalışmanın temel çıkış noktası olan "sosyal medya tehlikelidir" varsayımıyla ilişkileri çerçevesinde incelenmiştir. Çalışmanın temel kavramları olarak tespit edilen "tehlike-gerilim-tehdit-şiddet-gözetleme-denetleme" kavramlarını vurgulayan sahneler, aynı içerikteki metinlerle birlikte analiz edilmiştir. Bu kavramlar ve filmdeki sahnelerden yola çıkarak, çalışmaya kaynak olan temel sorunlar tespit edilmiştir. Buna göre, "Sosyal medya tehlikelidir; insan hayatı için tehdittir," "Sosyal medyadaki ilişkiler tehlikelidir," "Sosyal medyadaki mesajların kaynağı belirsizdir," şeklinde belirtilen sorunlar merkezinde, filmdeki karakterlerin olay örgüsü içindeki konumları, olaylardan etkilenme düzeyleri, film vasıtasıyla toplumsal gerçekliğe yapılan vurgulara ilişkin analizler, ilgili literatürden yararlanarak, çalışmada elde edilen sonuçların karşılaştırılması yoluyla yapılmıştır.

Örnek olarak seçilen *Nerve* filminde, sosyal medyadaki *tehlike-tehdit* vurgusunu yapan sahneler ve çalışmanın amacını ortaya koyan, yukarıda belirtilen sorunların bu sahnelerle bağlantısı yapılırken, filmdeki diyaloglardan da yararlanılmıştır.

2 Japonya'da yaşanan gerçek bir olaydan aktarılan Hard Candy (2006) filmi, özellikle sosyal medya ağları karşısındaki savunmasız konumlarıyla dikkat çeken çocukların, yine bu ortamdaki istismarını konu alan bir gerilim filmi, sanal hayatlarla kuşatılan bir toplumda gerçeklikten kopan ve özel hayatlarının ayrıntıları ifşa olan bir çiftin hayatını anlatan Disconnect (2012) filmi, Facebook vasıtasıyla kendisine iletilen bir arkadaşlık isteği sonrasında hayatı kâbusa dönen bir üniversite öğrencisinin yaşadıklarını anlatan Friend Request (2016) filmi gerilim temalı sosyal medya içerikli filmlere verilecek örnekler arasında yer almaktadır (Imdb, 2017).

3.1 Bulgular

3.1.1 "Nerve" Filmi Hakkında, Karakterler ve Genel Olay Örgüsü

27 Temmuz 2016 tarihinde ilk olarak Kanada'da vizyona giren filmin yönetmenleri, 35 yaşındaki Ariel Schulman ve 36 yaşındaki Henry Joost'tur. İki genç yönetmen daha önce de benzer içerikli, gerilim türündeki *Catfish* filminin de yönetmenliğini yaparak, birbirini hiç görmeden, internet vasıtasıyla âşık olan iki insanın başından geçen olayları anlatmışlardır.

Gizem ve gerilim türünde değerlendirilen *Nerve*, Türkçe *Sinir* anlamına gelmesine karşın, Türkiye'de *Oyun* adıyla aynı yıl vizyona girmiştir. Filmde, Emma Roberts ve Dave Franco'nun canlandırdığı, sosyal medyadaki bir oyunun *kurbanı* olan iki gencin yaşadıkları, gerilim düzeyinin yüksek olduğu sahneler vasıtasıyla yansıtılmıştır.

Filmin yönetmenleriyle gerçekleştirilen bir söyleşide, "*Yaşadığımız dünya hakkında çekilen bir film*" olarak özetledikleri filmde, "*Gerçek hayatta yapamayacağımız ancak internet ortamında yapmaya cesaret bulduğumuz bir olayı gerilim yönüyle aktardık,*" ifadelerini kullanmışlardır.

Filmdeki karakterler ve tespit edilen kişilik özellikleri şu şekildedir:

Venüs-Vee: Filmin ana kadın karakteridir. Şehre uzak bir banliyöde annesiyle birlikte küçük bir apartman dairesinde yaşamaktadır. Ekonomik zorluklar içerisinde, şehre gitme hayali kuran Venüs, ölen ağabeyi ve okulun en popüler kızı olan yakın arkadaşı Sydney'in gölgesinde kalmıştır. Fotoğrafçılık yaparak eğitim masraflarını karşılamakta, şehirdeki bir üniversitede okuma hayali kurmaktadır. Çekingen, utangaç bir karaktere sahip olan Venüs, arkadaşları tarafından cesur olmamakla suçlanmaktadır.

Ian-Sam: Filme konu olan oyunun kurbanı ve filmin ana erkek karakteridir. Daha önce sosyal medya ağı vasıtasıyla katıldığı Nerve oyunu sonrasında, ailesini ve kendisini korumak için oyunu oynamaya mahkûm edilmiştir. Sosyal medyadaki hesabını çalarak, kişisel bilgilerini ele geçiren oyun yöneticileri, Ian'ı oyunun kurbanı hâline getirmiştir.

Sydney: Venüs'ün en yakın arkadaşıdır. Anne ve babası ayrılmış, zor bir çocukluk dönemi geçirmiştir. Rahat tavırları ve güzelliğiyle okulun en popüler kızı olmuştur. Ancak, içki, uyuşturucu ve eğlence hayatı Sydney'in hayatına yön vermektedir. Nerve oyununun en popüler ve en çok takipçisi olan oyuncusudur. Sydney, sanal ortamda da her zaman en beğenilen, en çok takip edilen olma telaşındadır ve bu popülerliği elinde tutmak için yapmayacağı şey yoktur.

Tommy: Venüs'ün çocukluk arkadaşıdır. Sanal ortamın ve sosyal medyanın arka planında olanlara şüpheyle yaklaşan, çalışkan ve korumacı bir karakterdir. Syd-

ney'in sosyal medyada yaptıklarını onaylamaz ve Venüs'ün de benzer davranışlarda bulunmaması için çaba gösterir. Tommy aynı zamanda, bir hacker grubunun da üyesidir. *Sıradan insanların internetin yalnızca %10'una erişebildiklerini* söyleyerek, arkadaşlarını bu ortamdan uzak tutmaya çalışır.

Natalie: Venüs'ün annesi. Bir hastanede hasta bakıcı olarak çalışan, oğlunun ölümüyle yaşadığı travmayı atlatamayan bu nedenle de kızı Venüs'ün isteklerine kayıtsız kalan bir kadındır.

Filmde bu karakterler dışında Venüs ve Ian'ın arkadaş grupları, hacker çetesi üyeleri rol almaktadır. Filmde kısaca, sosyal medya ağı vasıtasıyla oluşturulan *Nerve* isimli sanal bir oyun üzerinden insanlar arası ilişkiler aktarılmıştır. Nerve*, izleyici* ve *oyuncu* seçenekleri ile kayıt olunan bir oyundur. Oyunun izleyicileri, oyuncuları cep telefonlarının kameraları vasıtasıyla canlı olarak takip edip, onları yönlendirebilmektedir. Oyuncular ise cesaret gerektiren talepleri yerine getirerek başarılı olmakta, para kazanmakta ve takipçi sayısını arttırarak popülaritelerini yükseltmektedir. Venüs, arkadaşı Sydney'in baskısı ve aslında onun gölgesinden kurtulma, şehir hayatının çekiciliğine duyduğu özlem ve para kazanma isteğiyle Nerve'e oyuncu olarak üye olur. Oyunun ilk basamaklarında para ve popülarite kazanmanın verdiği heyecanla, kendisinden talep edilen tüm istekleri yerine getirmeye başlar. Bu sırada diğer bir oyuncu olan Ian ile yine oyunun kurgusu gereği karşılaşması, oyundaki gerçekleri görmesine neden olur. Kendi isteğiyle oyundan çıkamayacağını aslında *oyuncu* değil *kurban* olduğunu anlamasıyla filmin gerilim düzeyi artar. Bundan sonra Venüs ve Ian, Nerve'ün iki kurbanı olarak, hayatlarını, kişisel bilgilerini, özel hayatlarına dair tüm ayrıntıları ele geçiren Nerve'e karşı mücadele ederler.

3.1.2 Nerve Filmi Metin Analizi

Filmin metin analizini yaparken, "Sosyal medya tehlikelidir," varsayımına dayanarak, çalışmanın temel kavramlarını da oluşturan tehlike-gerilim-tehdit-şiddet-gözetleme-denetleme anahtar kavramları çerçevesinde, filmdeki olay örgüsüne uygun olarak, sosyal medya dolayısıyla yaşanan ve gerilim temasıyla kurgulanan davranış kategorileri belirlenmiştir.

• ***Kategori 1: Sosyal Medyada Başkası Olmak***

Filmde, oyunculardan izleyiciler tarafından talep edilenler, gerçek yaşamda toplumsal düzen içinde doğal karşılanmayacak, insan hayatını tehlikeye sokabilecek isteklerdir. Oyuncuların bu istekleri yerine getirişini büyük bir coşku ve heyecanla takip eden izleyiciler, yerine getirilen her talep sonrasında daha zor ve tehlikeli bir talepte bulunmaktadır. Bu noktada gerçek yaşama karşılık, sanal dünyada farklı davranışların yansıtılabildiği gerçeğiyle karşılaşılmıştır.

Yaşadığımız her dakika Youtube'a bir video yüklendiği, fotoğraf paylaşım platformlarında her geçen dakika paylaşımların yapıldığı, çevrimiçi alışveriş sitelerinin ziyaret edildiği, blog sayfalarının takip edildiği yeni yaşam alanında, internet ve sosyal medya, *devrim* olarak isimlendirilebilecek toplumsal bir değişime öncülük etmiştir. İnternete yüksek hızda ve kolay erişim, zaman içinde, gerçek yaşamın dışında sanal bir dünyanın varlığını ortaya çıkartmıştır. *Dijital Yerliler, Screenagers, Z Kuşağı* gibi yeni toplumsal grupları hayatımıza yerleştiren bu ortamın önemli bir özelliği de kullanıcılar tarafından üretilen bir içeriğe sahip olmasıdır. Kişisel bilgilerin, çoğu zaman yeni bir imaj oluşturma kaygısıyla diğer kullanıcılarla paylaşıldığı bu ortamda, özel hayata dair bilgilerin, başkalarıyla yeniden kurgulanarak paylaşımı, *olmak istediğiniz kişi* imajının inşasında etkili olmaktadır. Kendini olduğundan farklı yansıtma, toplumsal varlığını bu şekilde ispat etme, *ikinci yaşam* olarak da isimlendirilen sanal ortamlarda ve bu ortamlar içindeki *sanal oyun* platformlarında yüksek etki düzeyine sahiptir (Kaplan ve Haenlein, 2010).

Kullanıcıların, kişisel ve fiziksel özelliklerini seçebildikleri ve gerçek hayatta olduğu gibi diğer insanlarla etkileşime girebildikleri, çok boyutlu ortamlar sunan sanal oyunlar, kendilerine ait bu dünyada, oyunculara, sundukları kurallara uyma konusunda baskı yapma gücüne sahiptir. Bu kurallar zaman içinde oyuncunun gerçekte olduğundan farklı davranışlar sergilemesine de sebep olmaktadır (Kaplan ve Haenlein, 2010). Filmde, Nerve oyununun sanal ortamda Venüs'e ait tüm bilgileri ele geçirilmiş (en sevdiği kitap, satın aldığı ürünler, arkadaşlarıyla yaptığı sohbetlerdeki mesajlar vd.), karakter özellikleri tespit edilmiş, çekingen ve içe kapanık yapısının dışında davranması yönünde bir baskı olarak kullanılmıştır.

Medyanın etkileri konusunda yapılan araştırmaları sosyal medya boyutuyla, bireysel düzeyde incelediğimizde, toplumsal özgeçmişlerin, yaşın, cinsiyetin, yaşam biçimlerinin, kısacası tüm bireysel karakteristiklerin bu etkinin sonucuna tesir ettiği görülmektedir. Medya, tüm bu özelliklerle birlikte kullandığı mesajların simgesel yapısı vasıtasıyla birey üzerinde farklı şekil ve şiddette etki bırakmaktadır (Arslan, 2006). Bu etkiler neticesinde de özellikle sanal ortamda, olduğundan farklı davranma, başkası olma sık karşılaşılan bir davranış olmaktadır. Filmde, Venüs'ün gerçek yaşamındaki çekingen-utangaç yapısının dışındaki davranışı, arkadaşı Sydney'in yalnız ve güvensiz yapısının dışında popüler ve kendine güvenen bir karakter çizmeye çalışması, sosyal medyanın *başkası olma* konusundaki etkisine örnek gösterilebilir.

Filmin yönetmenlerinin vurguladığı *gerçek hayatta yapılması mümkün olmayan davranışlar*, filme konu olan Nerve oyununun ana kuralıdır. Filmin giriş sahnelerinde köpek maması yemek, uçurumdan atlamak, tren raylarına yatmak, seyir hâlindeki bir polis arabasına tutunarak bisiklet kullanmak gibi davranışlara karşılık oyuncular *para* ve *takipçi* kazanarak *popüler* olmaktadır.

• Kategori 2: Sosyal Medyada Popüler Olmak

Sosyal medyanın gündelik yaşamda yarattığı önemli değişimlerden birisi, kullanıcıların kısa süreli de olsa popüler olmalarına imkân tanıyan bir yapıya sahip olmasıdır. Yapılan fotoğraf ve video paylaşımlarıyla görünür olma isteğini tatmin eden kullanıcılar, sosyal medyanın kahramanları, popüler kimlikleri hâline gelmektedir (Eraslan, 2013).

Çevrimiçi sanal ortamlarda oluşan bu popüler kimlikler, internette virütik olarak popülaritelerini arttırmaktadır (Sabuncuoğlu ve Gülay, 2014). *Görüntülenen şey* anlamına gelen Yunan kökenli fenomen kavramı (*Oxford Dictionary*), sosyal medyada sıklıkla kullanılmakta, kendileri hakkındaki özel bilgileri diğer kullanıcılarla paylaşan sosyal medyanın popüler kimlikleri- fenomenleri, böylece takipçi sayılarını artırmayı hedeflemektedir (Sabuncuoğlu ve Gülay, 2014).

Filmin ana kadın karakteri Venüs, banliyöde yaşayan, şehre her zaman evlerinin penceresinden bakmak zorunda kalan bir genç kızdır. Nerve oyunu vasıtasıyla, onun için hayal olan şehre gitme fikri de bir anda gerçek olmuştur. Venüs, oyun sayesinde binlerce takipçiye sahip olmuş ve popülerlik kazanmıştır. Yıllarca ağabeyinin ve arkadaşı Sydney'in gölgesinde kalan Venüs, Nerve sayesinde bir anda tanınan ve takip edilen biri hâline gelmiştir. En yakın arkadaşı Sydney'in popülaritesini elinden alan Venüs, sosyal medyadaki popülaritesi dışında gerçek yaşamında oldukça mutsuz olan Sydney'e karşı bu güçle gerçek duygularını da ifade eder:

Venüs: "Artık senin gölgende kalmak istemiyorum…"

Sydney: "Sen bastırılmış bir insansın Venüs…"

Yeni bir sanal toplum içinde yaşamaya başlayan bireyin, benliği, kimliği ve yaşam tarzı da bu toplum içinde, toplumun üyeleri tarafından yeniden tanımlanmaktadır. Artık giysiler, ideolojiler, cinsiyet farklılıkları dahi, göstergeler değiş tokuşu içinde tüketilmeye başlamıştır. Sosyal medya kullanıcılarına görme ve görülme gücünü vermekte, güzellik, popülerlik, mutluluk gibi kavramlar bu ortamda yeniden inşa edilmektedir. Popüler olma, göz önünde olarak takip edilme, sosyal medya ağlarında zaman içinde bilinçli olarak hareket etmeyi de beraberinde getirmiştir (Karaoğlu, 2015).

Bireyin toplum içindeki konumunu yeniden tanımlamasına imkân sunan sosyal medya, toplumsal sürece katılmada tamamlayıcı bir rol üstlenmektedir (Dilmen ve Öğüt, 2010). Sosyal medyada oluşturulan yeni yaşama bağlı olarak, sosyalleşmenin farklı bir boyutta gerçekleşmesinin yanı sıra bu ortamdaki baskı da farklı şekillerde hissedilmektedir.

• ***Kategori 3: Sanal Sosyal Baskı Altında Kalmak***

Filmin ilk sahnesinden itibaren internet ve sosyal medyanın gündelik yaşam içindeki konumu izleyiciye aktarılmıştır. Venüs'ün bilgisayar ekranının yansıtıldığı sahnede, aynı anda bir elektronik postaya cevap verirken, Venüs Facebook'tan gelen bir isteği yanıtlamakta, görüntülü arama yapan Sydney ile konuşurken, diğer taraftan da müzik dinlemektedir.

Sosyal medya, içeriği oluşturma konusunda ve kullanıcı odaklı teknolojisi aracılığıyla gündelik yaşam içinde ön plana çıkmaktadır. İletişim kurmadaki önemli rolü, sosyal medyayı kişisel iletişimin sürdürülmesinde ön plana çıkan bir konuma getirmiştir. Gündelik yaşamın rutin akışını sosyal medya bağlamında incelediğimizde ise birden fazla medya arasında gerçekleşen bir akışla karşılaşırız (Cemiloğlu Altunay, 2010). Bu akış içinde sosyal medya kendine özgü kurallar oluşturmakta ve kimi zaman da bu kurallar birer baskı kaynağı olarak değerlendirilebilmektedir.

Nerve'de oyuna katılanlar *oyuncu*, oyuncuları yönlendirenler ise *izleyici* olarak isimlendirilmiştir. Bu roller, filmde oyuncular tarafından gerçek hayatları bağlamında da kullanılmıştır. Çekingen olmak, her ortamda kendini ifade edememek *izleyici* olunduğu yönünde bir suçlamayla karşılaşırken, cesur olmak ise *oyuncu* olmak şeklinde vurgulanır. Venüs de sosyal baskının etkisiyle *izleyici* olmayı bırakarak, *oyuncu* olmaya karar verir. Böylece, oyunda istenen değişik talepleri yerine getirerek bir anlamda bu baskıdan kurtulmakta ve kendisini bu gruba karşı ispat etmektedir.

Filmde ayrıca, isteklerin yerine getirilmemesi, başarısız olunması ya da vazgeçilmesi durumunda oyuncunun telefon ekranında *başaramadın* suçlaması tekrar edilmektedir. Başarısızlık karşısında oyuncu, tüm takipçilerin karşısında küçük düşürme yoluyla cezalandırılmaktadır. Diğer bir baskı kaynağı da oyundaki tehlikenin farkına varan Venüs'e yapılan *ispiyoncu* suçlamasıdır. Venüs polise giderek oyun hakkındaki endişesini anlattıktan sonra ispiyonculukla suçlanır, grup içinde dışlanır ve *izleyiciler* tarafından kaçırılarak darp edilir.

Yeni iletişim teknolojileri, önceleri ekonomik bir değişimi ifade eden süreç dışında, bu teknolojilerle yaşamaya bağımlı olan günümüz insanının kaçmayı başaramadığı bir baskıyı da beraberinde getirmiştir. Doğal yaşamın dışından kaynaklanan bu baskı, kişiler arası ilişkileri de olumsuz yönde etkilemiştir. Sürekli sınav ortamında bulunma endişesi, insanların toplum yaşamında birbirlerine karşı aşırı güvensiz olmasına neden olmuştur. Yoğun enformasyon akışı içinde, *yabancılarla* kurulan karmaşık ilişki ağları arasında baskının biçimi de değişmiştir. Ortak değerleri bulma noktasında kararsızlığa düşen birey, amaçsız bir biçimde, sonsuz göstergeler arasında gezinmeye başlar. Bu yeni yaşam alanında korkular, sevinç-

ler, başarılar paket olarak sunulmaktadır (Altan, 2006). Filmde Venüs'ün yaşadığı baskı, hiç tanımadığı insanlar tarafından önce, cesur olmamakla (izleyici olmakla) suçlanması, ardından popüler bir oyuncu hâline gelmesi ve başaramayan bir ispiyoncu olması, sosyal medya bağlantılarındaki ilişkileri özetler niteliktedir. Diğerlerine karşı kendini ispatlama çabası içinde olan birey, yaptığı paylaşımlarla, gittiği mekânlar, kullandığı markalı ürünlerle popüler bir oyuncu olurken, diğerleri tarafından takip edildiğinin bilincinde olarak tüm davranışlarını, sanal sosyal bir baskı altında gerçekleştirmektedir.

• Kategori 4: Sosyal Medyada Mahremiyet ve Güvenlik

Nerve'in görünmeyen ve izleri bulunamayan yöneticileri, oyuncular hakkındaki her şeyi bilmekte, oyuncu olmayı kabul eden kullanıcıların o andan itibaren tüm kişisel bilgileri (ilgi alanları, çevrimiçi alışveriş alışkanlıkları, banka bilgileri, vatandaşlık bilgileri, çevrimiçi sohbet geçmişi) Nerve tarafından kayıt altına alınmaktadır. Arkadaşı Tommy'nin Venüs'ü uyarmak adına söylediği sözlerde, sanal ortamın tehlikelerine karşı uyarı mesajları izleyiciye aktarılmaktadır:

Tommy: "Sıradan insanlar internetin sadece %10'una erişebiliyor… Ürkütücü bir şekilde tüm bilgilerin kayıt altına alınıyor. Hakkındaki her şeyi biliyorlar… Bu oyun gerçekten tehlikeli…"

Oyun yöneticilerinin *"Aileni ve geleceğini biz kontrol ediyoruz!*" ifadesi, sosyal medyada paylaşılan her bilginin sanal ortamda kayıt altına alındığını ve bu güçle de oyuncuları kontrol altına aldıkları vurgusu yapılmıştır. Filmin ana erkek karakteri Ian'ın da oyuna devam etmek zorunda olmasının sebebi, kendisine ve ailesine ait tüm bilgilerin Nerve tarafından kaydedilmiş olması ve bu bilgileri kullanmakla tehdit edilmesidir.

Ian: "Aileme ait tüm bilgiler onların elinde… Oyuna devam etmezsem kız kardeşime ait görüntüleri yayınlamakla beni tehdit ettiler. Devam etmek zorundayım…"

Teknoloji bir anlamda insan davranışını rutin bir şekilde gözetleme imkânı sunmaktadır. Sosyal medya, iletişim teknolojileri kapsamında siyasi ve ticari güç kaynakları tarafından kullanıcıların davranışlarının gözetlenmesine, yönlendirilmesine ve kayıt altına alınmasına uygun bir yapıya sahiptir. Bu ortamda denetlendiğinin çoğu zaman farkına bile varmayan sosyal medya kullanıcısı, denetim altındaki düşüncelerini gerçek düşünceleri sanabilecek bir yanılgının içine düşmektedir. Sosyal medya, yapılan paylaşımlar vasıtasıyla, ideolojik gözetimi kolaylaştırmaktadır. Bu ortamda başkaları hakkında bilgi edinirken diğer taraftan da kendi yaşamamıza dair bilgilerin de başkaları tarafından gözetlenmesine izin veririz (Uyanık, 2013). Bu davranışın temelinde bulunan *haz-eğlence* güdüsü, bu çalışmada örnek olarak seçilen filmde *oyun* vurgusuyla yapılmıştır. Nerve, eğlen-

ce ve haz vadeden bir oyundur. Bu oyuna oyuncular gönüllü olarak katılmakta, diğer sosyal medya ağlarındaki bilgilerini paylaştıkları gibi, bu oyunda da *gösterme* düşüncesi temelinde, cesaretlerini diğerlerine ispat etmektedir.

İnsanın yaradılışına kadar giden bir süreçte varlığı kabul edilen mahremiyet olgusu, modern toplumla birlikte önemi artan, kültürden kültüre ve hatta aynı toplum içinde dahi, farklı anlamlara sahip olabilmektedir. Kişilik hakları, özgürlük, özel hayat kavramlarıyla birlikte değerlendirilen mahremiyet olgusu, kişiye ait, sınırlarının o kişi tarafından çizildiği özel bir alandır. Mahremiyet, kişinin kendisi hakkındaki bilgi ve sosyal etkileşimi üzerindeki hâkimiyetini ifade etmektedir. Sosyal medyada mahremiyet konusu incelendiğinde, kişilerin bu ağlarda özel hayatlarını gönüllü olarak sundukları tespit edilir. Sosyal medya izleme, gösterme ve gözetlemeye yönelik yapısıyla yeni bir iletişim ortamı sunmaktadır (Korkmaz, 2013). Mahremiyetin yanı sıra kişisel bilgilerin güvenliği de sosyal medya ağlarının yaygın kullanımı sonrasında tartışılan önemli konulardan biri olmuştur.

Artık bireysel ve toplumsal ilişkiler, paylaşımlar, sohbetler, görüşmeler, buluşmalar, oyun oynama, eğitim faaliyetleri, resmî işlemler, bankacılık işlemleri internet ve sosyal medya ağları üzerinden, bu ağlar vasıtasıyla gerçekleşmektedir. Bu ortamlar, sosyalleşmeyi kolaylaştırdığı gibi yeni tehdit ve tehlikelere de yol açmaktadır. Özellikle kişisel bilgilerin paylaşılması, bireysel güvenliği tehlikeye atmaktadır. Sosyal medya ağlarında karşılaşılan bilgi güvenliği ihlalleri farklı başlıklar altında araştırılmaktadır. Çocuk istismarı, pazarlama-satış amacıyla bilgilerin ele geçirilmesi, herkese açık iletişim bilgilerinin farklı amaçlarla kullanılması, bankacılık hizmetlerindeki tehditler şeklinde belirtilebilecek bu tehlikeler, insan hayatını da olumsuz yönde etkilemektedir (Yavanoğlu, vd., 2012).

Filmin son bölümünde, sosyal medyadaki tüm tehditler sırasıyla aktarılmıştır. Tüm banka bilgileri ve özel hayatlarına dair ayrıntıların ele geçirilerek tehdit edildiği Venüs ve Ian, ellerinde cep telefonları ve yüzlerinde maskelerle şiddet eğilimi içindeki izleyiciler, gerçeklikten kopan sosyal medya kullanıcıları, popülerlik uğruna arkadaşını kaybeden Sydney bu tehditleri izleyiciye gerilim dolu sahnelerle aktarmaktadır. Yaşadığı tecrübe sonrası sosyal medyanın tehlikesini anlayan Venüs, "*Maskelerin arkasına ve kalabalığın içine saklanıyorsunuz. Sadece izleyici olarak bile her şeyden sorumlusunuz…*" ifadesiyle sosyal medya kullanıcılarına, içinde bulundukları tehdidi hatırlatmıştır.

4. Sonuç

Sinemada tehlikenin yeni anlatı dili olarak sosyal medya içerikli gerilim filmlerini, bir örnek ekseninde aktarmayı amaçlayan bu çalışmada, günümüz insanının gerilim kaynaklarının farklılığının sinemaya da yansımış olduğu vurgulanmıştır. 21.

yüzyılda gündelik yaşamı hızla değiştiren yeni iletişim teknolojileri içinde sosyal medyanın, sinema vasıtasıyla aktarımında genellikle tehlike- gerilim-gizem kurguları içinde yer alması, olumlu özelliklerinin yanı sıra olumsuz özelliklerinin daha çok ön plana çıktığı varsayımını ileri sürmemize neden olmaktadır. Özellikle gençlerin bu tehdit altında yaşayabileceklerinin vurgulandığı benzer içerikli sinema filmleri içinden seçilen Nerve filminin genç yönetmenlerinin filmde, doğrudan deneyimledikleri gerçekleri aktardıklarını vurgulaması, bu tehdide yönelik önemli bir bilgidir.

Küresel özellikleriyle sosyal medya, sinemada konu olduğu filmlerde verilen mesajlar vasıtasıyla tüm kültürleri ve toplumları ilgilendiren bir değerlendirmeyle ele alınmaktadır. Filmlerdeki gerilimin kaynağına bakıldığında, bu çalışmada incelenen *Nerve* filminde de olduğu gibi, esir-kurban konumundaki kullanıcılar, kaynağının bilinmediği mesajlar, kişisel bilgilerin kötü amaçlı kullanımı, banka hesaplarının ele geçirilmesi gibi tehlikelerin ön plana çıktığı gözlenmektedir.

Dijital kuşak olarak da isimlendirilen yeni neslin, ellerinden düşmeyen akıllı telefonlar, tablet bilgisayarlar vasıtasıyla gerçeklikten kopuşları, gerilimi besleyen önemli bir kaynak olmuştur. Filmde tehlikeden korunmak için ana kadın karakterin jetonlu telefon kullanması, bunu en güvenli iletişim şekli olarak yansıtması da yeni iletişim teknolojilerinin tehditleri karşısında bu teknolojilere kıyasla geleneksel olarak nitelendirilebilecek iletişim teknolojilerinin sahip olduğu özellikler hatırlatılmak istenmiştir.

Kaynakça

Abdulahi, A. Samadi, B. & Gharlegi, B. (2014). A Study on the Negative Effects of Social Networking Sites Such as Facebook among Asia Pacific University Scholars in Malaysia. *International Journal of Business and Social Science*, 5 (10), 133-145.

Acuna, B. P. (2010). The Power of Social Media Image. *Journal of Alternative Perspectives in the Social Sciences*, 2 (1), 298-308.

Altan, Z. (2006). Kişilerarası İletişimde Bir Sosyal Baskı Düzeneği: Korku Kültürü. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi| *Istanbul University Faculty of Communication Journal*, (25), 5-16.

Amedie, J. (2015). The Impact of Social Media on Society. *Advanced Writing: Pop Culture Intersections*. 2. Erişim: http://scholarcommons.scu.edu/engl_176/2

Arslan, A. (2006). Medyanın Birey, Toplum ve Kültür Üzerine Etkileri. *Journal of Human Sciences, 1(1), 1-12.*

Baştürk Akça, E. & Ergül, S. (2014). Televizyon Dizilerinde Erkeklik Temsili: Kuzey Güney Dizisinde Hegemonik Erkeklik ve Farklı Erkekliklerin Mücadelesi. *Global Media Journal*, 4 (8), 13- 39.

Cemiloğlu Altunay, M. (2010). Gündelik Yaşam ve Sosyal Paylaşım Ağları: Twitter ya da "Pıt Pıt Net". İleti-ş-im, 12(12), 31-56.

Dilmen, N. E., & Öğüt, S. (2010). Sosyalleşmenin Yeni Yüzü: Sosyal Paylaşım Ağları. *Marmara Üniversitesi Yeni Medya ve Etkileşim Konferansı Bildiri Kitapçığı,* 237-242.

Eraslan, R. (2013). Sosyal Medya Her An ve Her Yerde Görünür Olmak. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communicatio*n, 3(4), 29-37.

Erdemir, F. (2009). Postmodern Sinemada Kahramanın Dönüşümü. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi/*Istanbul University Faculty of Communication Journal*, (35), 21-40.

Erol, V. (2017). Bilinçaltı Direksiyona Geçtiğinde- Gerilim Sinemasında Psikanalitik Alt Metinler: Duel Örneği. *SineFilozofi Dergisi*, 2 (3), 112-136.

Güçhan, G. (1993). Sinema Toplum İlişkileri. *Kurgu Dergisi*, (12), 51-71.

Internet Movie Database, (2017). Erişim: http://www.imdb.com/

Kaplan, M. A. & Haenlein, M. (2010). Users of The World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53, 59-68.

Karaoğlu, B. (2015). *Gündelik Hayatta Benlik Sunumunun Sosyal Paylaşım Ağı Facebook Üzerinden* İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Korkmaz, İ. (2013). Facebook ve Mahremiyet: Görmek ve Gözetle(n)mek. *Yalova Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(5), 107-122.

Lefebvre, H. (2007). *Modern Dünyada Gündelik Hayat*. Işın Gürbüz, çev. İstanbul: Metis Yayınları.

Mencütekin, M. (2012). Sosyal Medya ve Sinema: Sinemedya Etkileşimleri. *Hepimiz Globaliz Hepimiz Yereliz*, Edibe Sözen (Ed.), İstanbul: Alfa.

Morva, A. D. (2006). Bir Serbest Zaman Etkinliği Olarak Sinema. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi/ *Istanbul University Faculty of Communication Journal,* 27, 113-124.

Nerve Interview, (2016). Nerve Interview Henry Joost & Ariel Schulman. Erişim: https://www.youtube.com/watch?v=btvhxDcmr8A

Rotha, P. (2000). *Sinemanın Öyküsü*. İbrahim Şener, çev. İstanbul: İzdüşüm Yayınları.

Sabuncuoğlu, A. & Gülay, G. (2014). Sosyal Medyadaki Yeni Kanaat Önderlerinin Birer Reklam Aracı Olarak Kullanımı: Twitter Fenomenleri Üzerine Bir Araştırma. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, 38, 2-24.

Siddiqui, S. & Singh, T. (2016). Social Media its Impact with Positive and Negative Aspects. *International Journal of Computer Applications Technology and Research*, 5 (2), 71-75.

Toprak A., Yıldırım, A., Aygül, E. Binark, M., Börekçi, S. & Çomu, T. (2014). *Toplumsal Paylaşım Ağı: Facebook "Görülüyorum Öyleyse Varım"*. İstanbul: Kalkedon.

Uluç, G., Yılmaz, M. (2008). Metinlerarası Bağlamda ve Ruhsal Çözümleme ile "Diğerleri-Others" Filmi. *Film Çözümlemeleri*, Seyide Parsa (ed.), İstanbul: Multilungual.

Uyanık, F. (2013). Sosyal Medya: Kurgusallık ve Mahremiyet. *Kocaeli Üniversitesi Yeni Medya Kongresi*.

Van Dijk, J. (2016). *Ağ Toplumu*. Özlem Sakin çev. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.

Vincenti, G. (2008). *Sinemanın Yüzyılı*. Engin Ayça, çev. İstanbul: Evrensel Basım Yayın.

Wüest, C. (2010). The Risks of Social Networking. *Symantec Corporation*.

Yavanoğlu, U., Sağıroğlu Ş. & Çolak, İ. (2012). Sosyal Ağlarda Bilgi Güvenliği Tehditleri ve Alınması Gereken Önlemler. *Politeknik Dergisi*, 15(1), 15-27.

Zeitel-Bank, N.& Tat, U. (2014). Social Media and Its Effects On Individuals and Social Systems. *International Conference Management, Knowledge and Learning,* 25-27 June 2014 Portoroz Slovenia, 1183-1190.