



Dijital Çağın Metası İnsan

Prof. Dr. Necla Mora

Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Mail :nmora@atauni.edu.tr, ORCID:0000-0002-3609-9765

Araştırma Makalesi

Konu: Toplumsal Sosyoloji

Özet

Dijital çağda kapitalizm, medya üzerinden kapitalist üretim anlayışının beklentilerine uygun, tüketen, düşünmeyen, sorgulamayan, evcil, konformist insan modelini inşa etmiştir. Kapitalizmin medya üzerinden insana dayattığı yaşam tarzı ve beden algısı günümüz insanının kendini yetersiz, değersiz hissetmesine ve özgüven eksikliğine neden olmaktadır. Medya üzerinden sürekli enformasyona maruz kalan insan, medyanın dayattığı yaşam tarzları ve beden algısı nedeniyle kendini olduğundan farklı göstererek medya üzerinden onaylatma ihtiyacını hissetmektedir.

Kapitalizmin dayatmalarını karşılamak, buna uymak için bir ürün gibi pazarlanmakta ya da kendini pazarlamaktadır. Böylece benlik algısını kaybederek kendine yabancılaşmakta toplumsal bağlarını kaybederek iletişimsizlik, yalnızlaşma, kendine ve topluma yabancılaşma duyarsızlaşma ve kuralsızlaşma sonucunda, kapitalizmin metası haline dönüşmektedir.

Dolayısıyla kendi hayatında sorunlarla mücadele etme gücünü kaybederek ya kendi içine çekilip, sosyal yaşamdan uzaklaşmakta ya da suça ve şiddete yönelmektedir. Bu şiddet bazen kendine yönelik, bazen de karşı tarafa yönelik olmaktadır.

Çalışma, kapitalizm, dijitalleşme, iletişimsizlik, yalnızlaşma, yabancılaşma, kuralsızlaşma, duyarsızlaşma, saldırganlık, şiddet kavramları çerçevesinde, yönetmen Henry Alex Rubin'in Sanal Hayatlar (Disconnect) 2012 ABD filmi üzerinden Seeman'ın yabancılaşma kuramına göre çözümlenecektir.

Anahtar Kelimeler: Kapitalizm, dijitalleşme, iletişimsizlik, yalnızlaşma, yabancılaşma, kuralsızlaşma, duyarsızlaşma, metalaşma, saldırganlık, şiddet.

Human as a Commodity of the Digital Age

Abstract

In the digital age, capitalism has constructed a human model that is consuming, non-thinking, non-questioning, docile, and conformist, in line with the expectations of the capitalist production approach through the media. The lifestyle and body perception imposed on humans by capitalism via media cause modern individuals to feel inadequate and worthless, leading to a lack of self-confidence. Constantly exposed to information through the media, humans feel the need for validation by presenting themselves differently than they actually are, due to the lifestyles and body perceptions imposed by the media.

To meet and comply with the impositions of capitalism, individuals are either marketed as a product or market themselves. Thus, by losing their sense of self-perception, they become alienated from themselves; by losing their social ties, they transform into a commodity of capitalism as a result of lack of communication, isolation, alienation from self and society, desensitization, and anomie (deregulation).

Makaleye Atıf Bilgisi


Mora, N. (2026). **Dijital Çağın Metası İnsan.**

International Journal of Social Science (IJSS Journal),
(e-ISSN:2548-0685) Vol:10,
Issue:43; s. 23-40.

DOI: 10.52096/usbd.10.43.02

Gönderim: 12.02.2026

Kabul: 23.03.2026

 **USLARARASI HAKEMLİ DERGİ**

editorusbd@gmail.com

Consequently, losing the strength to struggle with problems in their own lives, they either withdraw into themselves and distance themselves from social life or turn towards crime and violence. This violence is sometimes directed at themselves and sometimes at others.

This study will be analyzed within the framework of the concepts of capitalism, digitalization, lack of communication, isolation, alienation, anomie, desensitization, aggression, and violence, based on Seeman's theory of alienation through director Henry Alex Rubin's 2012 US film *Disconnect*.

Keywords: Capitalism, digitalization, lack of communication, isolation, alienation, anomie, desensitization, commodification, aggression, violence.

Dijital Çağın Metası İnsan

Giriş

Dijital çağda geç kapitalizm ya da postmodernizm olarak adlandırılan içinde bulunduğumuz dönemde, medya üzerinden dayatılan kapitalist üretim anlayışının beklentilerine uygun, tüketen, düşünmeyen, sorgulamayan, evcil, konformist insan modeli inşa edilmiştir.

Medya üzerinden sürekli enformasyona maruz kalan insan, medyanın dayattığı yaşam tarzları ve beden algısı nedeniyle kendini olduğundan farklı gösterme ve medya üzerinden onaylatma ihtiyacını hissetmektedir. Dolayısıyla benlik algısını kaybederek kendine yabancılaşmakta toplumsal bağlarını kaybederek iletişimsizlik, yalnızlaşma, kendine ve topluma yabancılaşma, duyarsızlaşma ve kuralsızlaşma sonucunda, kapitalizmin metası haline dönüşmektedir.

Kendi benliğine ve topluma yabancılaşan insan, hayatındaki sorunlarla mücadele etme gücünü kaybederek ya kendi içine çekilip, sosyal yaşamdan uzaklaşmakta, ya da suça ve şiddete yönelmektedir. Bu şiddet bazen kendine yönelik, bazen de karşı tarafa yönelik olmaktadır.

Çalışma, kapitalizm, dijitalleşme, iletişimsizlik, yalnızlaşma, yabancılaşma, kuralsızlaşma, duyarsızlaşma, saldırganlık, şiddet kavramları çerçevesinde, yönetmen Henry Alex Rubin'in Sanal Hayatlar (*Disconnect*) 2012 ABD filmi üzerinden Seeman'ın yabancılaşma kuramına göre çözümlenecektir.

Kapitalizmin Kısa Tarihçesi

İnsanlığın gelişimi M.Ö. 7000’li yıllarda Tarım devrimi ile başlayıp, 18. Yüzyılda Sanayi devrimi ile büyük bir aşama kaydetmiştir. Sanayi devrimi aynı zamanda modernizmin ve kapitalizmin başlama noktasıdır. İnsanlara çalışmayı ve savurgan olmamayı öğütleyen Protestan ahlakı ile gelen bu dönem, insan davranış ve düşünce yapısında olumlu gelişmeler sağlamıştır. Toplumsal yapıda önemli değişiklikler olmuş, bu da birçok konuda gelişme ve atılımları tetiklemiştir. Böylece yeni bir toplumsal kişilik ortaya çıkmıştır (Toffler, 1981, s: 28, 29, 433-435). 21. Yüzyılda iletişim ve bilgisayar devrimiyle birlikte teknolojiyi üreten gelişmiş toplumlar sanayi toplumundan enformasyon toplumuna dönüşerek birçok alanda köklü değişikliklere sahip olmuşlardır (Yılmaz, 2004, 9-11). İçinde bulunduğumuz sanayi sonrası dönemde, kapitalist toplumdan enformasyon toplumuna geçiş yaşanmaktadır. Bu dönemde teknolojiyi üretemeyip satın alanlar, üretici ülkelerin izin verdiği oranda gelişmelerden haberdar olmakta ve kullandıkları teknolojiyle kendilerini bağımlı hale getirmektedir.

Postmodernizm ve Kapitalizm

Küresel kapitalizmin modern ötesi çağdaş kültürü tanımlayan postmodernizm, Aydınlanma’nın normlarından farklı olarak dünyanın dağınık, farklı, belirsiz ve karmaşık birçok kültürden oluştuğunu savunur (Lyotard, 1994, s.146). Batı ülkelerinin bu görme tarzı Küresel kapitalizmi ortaya çıkaran çağdaş uyarlamaların dışı vurumudur. Kültürden sanata, günlük yaşama varıncaya kadar birçok alanda sınırları ortadan kaldıran bulanıklaştıran, yüzeyselleştiren yeni bir kitle kültürüdür. Postmodernizm, her şeyi eleştirip, yargılayarak, kapitalizmin, kitlesellik, geçicilik ve süreksizlik olarak algılanmasına neden olur (Eagleton, 1999, s. 9-10, 41, 115). Küresel ekonomi, postmodernizmin ortaya çıkardığı bu durumu medya üzerinden topluma dayatmasıyla kapitalist üretim anlayışının beklentilerine uygun, tüketen, düşünmeyen, sorgulamayan, evcil, konformist insan modeli inşa edilmiştir. Bu yeni insan tipiyle pazarda kazanç sıçraması artarak katlanmıştır. Beden algısını kışkırtan görsel materyallerle merkeze alınan estetik beden algısı nedeniyle kendini olduğundan farklı gösterme ve medya üzerinden onaylatma ihtiyacını hissetmektedir.

Postmodern kültürün siyasal, sosyal, ekonomik, teknolojik yapıları değiştirmesi ve insanın beğeni algısının değişmesiyle birlikte giderek yalnızlaşmasına ve aidiyet bağlarını kaybederek topluma yabancılaşmasına neden olmaktadır. Kimlik ait olma ile bağlantılı olduğundan bu durum kimlik parçalanmasına, bireyselleşmeye ve savrulmaya neden olmaktadır (Yılmaz, 2004, s. 193). Postmodern toplumun en önemli sorunu yaşam amacının olmamasıdır. Bilim ve teknolojinin gelişmesiyle yaşamın programlanarak kontrol altına alınması insanın mutsuzluğuna ve kendi kontrolünden çıkan bir hayatı yaşamasına yol açmıştır. Bu dönemin diğer bir özelliği ise, duygusuzlaşmadır. Sürekli enformasyon bombardımanına maruz kalan insanlar medyada gördükleri şiddet olaylarının sıklığı, haberlerde bile şiddet olaylarının 3-5 kez verilmesiyle birlikte duyarsızlaşmanın yanında kuralsızlaşarak benzer suçları işlemeye yönelebilmekte ya da bir olaya tanık olduğunda mağdura yardım etmek yerine bir izleyici gibi olayın görüntüsünü kaydetmektedir.

Medya Üzerinden Dijital Kültürün Üretimi ve İnsanın Metalaşması

Kapitalizmin işleyişini yansıtan postmodernizm medya üzerinden kısıktırılan tüketimle toplumsal yapıları ve gelecek algısını değiştirip dönüştürmektedir (Ergün, 2017. s. 635-641). Yüzyılın dijital devrimi, insanı yalnızca bilgiye erişen bir özne olmaktan çıkarıp, algoritmaların biçimlendirdiği bir nesneye dönüştürmüştür. Tepkisiz, evcilleştirilmiş, yalnızlaştırılmış, kendine ve topluma yabancılaşmış insanın yaşadığı ruhsal bozukluk dünyanın her yerinde sakinleştirici kimyasal takviyelerin satış rekoru kıran ilaçlar haline gelmesine neden olmuştur (Zerzan,2013, s.173)

Günümüzdeki teknolojik gelişmeler sonucu toplumlar, e-topluma ve devlet, e-devlete dönüşmektedir. Mekân ve zaman kavramı değişmekte, bireyin evden çalışması ve yaptığı işi profesyonel olarak benimsemesi ve en iyi biçimde yapması beklenmektedir (Yılmaz, 2004, s.172-177). Dolayısıyla mekân ve zaman algısında köklü değişiklik yaratan bu yeni yaşam ve çalışma hayatı, belirsizlik, temelsizlik, bireyselliğin artışı ve kurumsal yapıların çözüldüğünü işaret etmektedir. Bu konuda Alman sosyolog Ulrich Beck, sanayi toplumundan risk toplumuna geçildiğini belirtmektedir. Dijital kültürün toplum yaşamında yayılmasıyla birlikte norm ve değerlerin çözüldüğü, paranın önem kazanması sonucunda sosyal medyada kendini ya da bir yakınına ürün gibi pazarlayan insanlar, dijital çağın yeni metasının insan olduğunu işaret etmektedir. Sosyal medyada bunun örnekleri giderek artmaktadır.

Örneğin Tiktok'da muhafazakâr görünümlü evli ve çocuk sahibi bir kadın eşi yanında oturuyorken göğüslerini açarak para kazanmaktadır (1. Fotoğraf). Yine bir baba kızını yanında dans ettirerek onun üzerinden para kazanmaktadır (2. Fotoğraf). Dijital çağın mucizesi yapay zekâ ile her türlü bilgiye kısa sürede ulaşılmakta ve insanın ses, görüntü ve birçok özellikleri birebir taklit edilerek dolandırıcılık yapılabilmektedir (3. Fotoğraf). Özellikle ticari medyanın haberlerinde şiddet olaylarının görüntülerini 3-5 kez göstermesi, şiddet içerikli diziler, filmler, şiddetin giderek sıradanlaşmasına neden olmakta ve nedensiz şiddet işleyenlerin yaş oranı giderek aşağıya düşmeye başlamaktadır (4. Fotoğraf). Sosyal medyada paylaşılan bu kareler, bireyin kamusal ve özel alanı arasındaki sınırların giderek silikleştiğini göstermektedir. Fotoğraflar, anlık beğeni ve görünürlük uğruna mahremiyetin gönüllü olarak sergilendiği bir vitrin işlevi görür. Bireyler, sosyal medya platformlarında yalnızca kendilerini ifade etmekle kalmaz, aynı zamanda toplumsal normlara uyum sağlamak ya da onlardan sapmak arasında sürekli bir denge kurarlar. Bu süreçte hem toplumsal kabul arayışı hem de dijital kimliğin inşası, paylaşılan kareler üzerinden yeniden şekillenir.

Sanal Hayatlar (Disconnect) 2012 ABD filmi üzerinden Seeman'ın yabancılaşma kuramına göre çözümlenmesi

Filmin kısa özeti:

Sanal Hayatlar, dijital çağda bireylerin sanal dünyayla kurduğu karmaşık ilişkileri ve bunun gerçek hayattaki etkilerini, dijital iletişimle birbirine bağlanan ve birbirinden bağımsız gibi görünen karakterler üzerinden anlatıyor. Filmde:

- Genç bir erkek, postaneden aldığı kargoları bir eve getirerek odalarda yaşayan gençlere dağıtır. Ardından kendi odasına geçip bilgisayarını açar. Bu sırada bir kadın onu sanal seks için kiralar.
- İki çocuk, bir spor salonuna giderek aldıkları içecekleri boşaltıp, kutuların içine idrarlarını yaparak tekrar aldıkları yere koyarlar. Genç bir sporcunun bu içeceği alıp içmesini uzaktan keyifle izlerler. Bu sırada kendilerine bakan bir çocuğa

sinirlenip onun hakkında sosyal medyada araştırma yaparlar ve sahte kimlikle ona mesaj gönderirler.

- Daha önce internette sanal seks yapan bir gençle konuşan gazeteci kadın, patronuna yaptığı görüşmeyi anlatıp, bu gençler hakkında haber yapmak istediğini söyler.
- Bebeklerini kaybeden bir çift, yeniden çocuk sahibi olmak için doktora giderler. Erkek eşine mesafeli davrandığı için kadın, sanal ortamda hasta eşini kaybetmiş bir adamla duygusal bir bağ içine girer.
- Gazeteci kadın, sanal ortamda tanıştığı gençle yüz yüze buluşur ve onun hakkında haber yapmak istediğini söyler. Genç bunu reddeder.
- Çocuklarını kaybeden çift, dolandırıldıklarını fark edince bir dedektiften yardım isterler.
- İki erkek çocuk, sahte mesaj gönderdikleri okul arkadaşlarını kandırarak yine sahte bir kız resmiyle ondan çıplak fotoğraf göndermesini isterler. Onun gönderdiği çıplak fotoğraf okulda yayılınca, çocuk intihar etmeye kalkışır, ancak kız kardeşi onu kurtarır.
- Gazeteci, sanal ortamda kiraladığı gençle tekrar buluşur.
- Çocuklar yanlış kimlikle okul arkadaşlarını kandırdıkları için olanlardan suçluluk duyarlar.
- Kadın gazetecinin bu genç hakkında yaptığı araştırma FBI'ın dikkatini çeker.
- Karı-koca, dolandırıcı sandıkları kişinin aslında bir kurban olduğunu öğrenirler.
- İntihar eden çocuğun babası, oğlunun arkadaşları tarafından alay edilip, küçük düşürüldüğünü öğrenince öfkeyle harekete geçer.
- Film, tüm bu olayların sonunda aile bireylerinin yaşadıkları travmalarla yüzleşerek birbirlerine daha çok bağlandıklarını ve yalnızlıklarını aşmaya başladıklarını gösterir.

Filmin Seeman'ın yabancılaşma kuramına göre çözümlenmesi

Seeman'a göre, yabancılaşmayı oluşturan boyutlar, güçsüzlük, anlamsızlık, normsuzluk, izolasyon ve kendine yabancılaşma şeklinde beş madde halinde sıralanmıştır. Buna göre, Sanal Hayatlar'ın filminin çözümlenmesi:

1. Güçsüzlük (Powerlessness)

Karakterler dijital sistemler karşısında edilgen konumdadır.

Filmdeki medya ve teknoloji şirketleri, bireylerin mahremiyetini metalaştırır. Genç karakterin webcam üzerinden çalışması, emek sömürsünün dijital biçimini gösterir.

İşkolik baba, oğlunun siber zorbalığa uğradığını fark ettiğinde müdahale etmekte gecikir.

Genç kız, yetişkin sitelerinde yaşadığı istismara karşı savunmasızdır. Bu durum, bireyin sistem üzerinde kontrol sahibi olmadığını ve kararlarının etkisiz kaldığını gösterir.

Karakterler dijital sistemler karşısında kontrolü kaybeder: örn. banka dolandırıcılığı,

2. Anlamsızlık (Meaninglessness)

İletişim araçları, gerçek bağ kurmak yerine yüzeysel etkileşimler üretir.

Karakterler, dijital ortamda kurdukları ilişkilerde anlam ararken daha da yalnızlaşır.

Sosyal medya, mahremiyetin ihlaliyle birlikte bireyin yaşamındaki anlamı zayıflatır. Bu, bireyin eylemlerinin sonuçlarını kavrayamaması ve yaşamının yönünü kaybetmesiyle ilgilidir.

İnternet üzerinden kurulan ilişkilerde samimiyet ve anlam eksikliği vardır.

3. Normsuzluk (Normlessness)

Toplumsal normlar dijital ortamda belirsizleşir.

Siber zorbalık, dijital ortamda kuralsızlığın ve görünmez şiddetin bir örneğidir. Filmdeki çocuk karakterin intihara teşebbüsü, bu şiddetin sonuçlarını dramatik biçimde ortaya koyar. Çocukların yaptığı “şaka”nın sonuçları, dijital ortamda normların nasıl silikleştiğini ve bireyin yalnızlaştıkça daha saldırganlaşabileceğini gösterir. Bu, Durkheim'ın anomi kavramıyla da örtüşür. Siber zorbalık yapan genç, dijital ortamda etik sınırları aşar çünkü çevresel denetim yoktur.

Gazeteci karakter, mahremiyet ihlali pahasına haber peşinde koşar. Bu, bireyin normatif çerçeveye yabancılaşması ve davranışlarını yönlendirecek değerlerin silikleşmesidir.

Siber zorbalık, mahremiyet ihlali gibi davranışlar normalleştirilmektedir.

4. İzolasyon (Social Isolation)

Filmdeki karakterler, dijital iletişime rağmen gerçek bağlardan kopmuştur.

Aile içi ilişkilerde ekranlar araya girer. Karakterler birbirlerinin acılarına karşı duyarsızlaşır. Bu, modern toplumda teknolojinin empatiyi nasıl aşındırdığına dair güçlü bir örnektir. Aile içi iletişim eksikliği, bireyleri sanal dünyaya iter.

Sosyal ağlar, yalnızlığı gidermek yerine daha derin bir yalnızlık üretir. Bu, bireyin toplumsal aidiyet hissini kaybetmesiyle ilgilidir.

Karakterlerin çevreleriyle bağlarının kopmasıyla birlikte iletişimsizlik ve yalnızlaşma ortaya çıkmaktadır.

5. Kendine Yabancılaşma (Self-estrangement)

Mahremiyetin pazarlanması, bireyin kendini bir “ürün” gibi deneyimlemesine neden olur. Bu, bireyin kendi içsel ihtiyaçlarını tanımakta zorlanması ve dışsal beklentilere göre yaşamasıyla ilgilidir. Birey, kendi değerlerinden ve duygularından uzaklaşarak, dijital kimlikleriyle özdeşleşirken, gerçek benliğini bastırır. Bireyler, yaratılan sanal kimlikler nedeniyle gerçek benliklerinden uzaklaşır.

Sonuç ve Değerlendirme

Dijital çağda kapitalizmin medya aracılığıyla bireylere dayattığı yaşam tarzı ve beden algısı, bireylerin kendilerini yetersiz ve değersiz hissetmelerine, özgüven eksikliğine yol açmaktadır. Bu süreçte birey, sistemin beklentilerini karşılamak adına bir ürün gibi pazarlanmakta ya da kendini pazarlamaya zorlanmaktadır. *Sanal Hayatlar* filmi, dijital toplumda bireyin yaşadığı çok katmanlı yabancılaşmayı etkileyici biçimde ortaya koymakta; çevrimiçi zorbalık, kimlik hırsızlığı ve mahremiyetin ifşası gibi temalar üzerinden dijitalleşmenin görünmeyen bedellerini gözler önüne sermektedir.

Filmdeki karakterler, dijital etkileşimlerin bireyler arası iletişimi nasıl dönüştürdüğünü ve çoğu zaman nasıl kopardığını temsil ederken; ekranlardan gelen “daha çok tüket, daha iyi görün, daha çok onay al” çağrılarının bireylerde yarattığı görünmez yaralar somut biçimde yansıtılmaktadır. Yüz yüze iletişimin azalması, duyarsızlaşmayı ve saldırganlığı beslemekte; dijital kapitalizm, emek sömürsünü beden üzerinden yeniden üretmektedir. Bu durum, Marx’ın meta fetişizmi kavramıyla ilişkilendirilebilir: insan bedeni dijital platformlarda bir metaya dönüşmektedir.

Dijital çağda birey hem üretici hem de ürün haline gelmiş; bu metalaşma süreci ekonomik olduğu kadar etik, kültürel ve varoluşsal bir dönüşümü de beraberinde getirmiştir. İçerik üreticisi gibi görünen bireyler, aslında veri sağlayıcısı konumundadır. Goffman’ın “gündelik yaşamda benliğin sunumu” kuramı bağlamında değerlendirildiğinde, dijital ortamda herkes bir sahne oyuncusuna dönüşmekte; gerçek benlikler sanal kimliklerin ardına gizlenmektedir.

“Ücretsiz” hizmetler karşılığında bireyin davranışları, tercihleri ve duyguları pazarlanabilir verilere dönüşmekte; dijital kimlik, algoritmaların tanımladığı davranış kalıplarıyla şekillenmektedir. Normatif değerler, beğeni ve takipçi sayıları üzerinden yeniden üretilmekte; mahrem alan, dijitalleşmeyle birlikte kamusal bir gösteriye dönüşmektedir. Bu bağlamda bireyin izlenebilirliği, gözetim kapitalizminin temel yapı taşı oluşturmaktadır.

Kaynakça

Kitaplar

Eagleton, T. (1999), Postmodernizmin Yanılsamaları, (Çev. Mehmet Küçük), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Toffler, A. (1981), Üçüncü Dalga, (Çev. Ali Seden), İstanbul: Altın Kitaplar Basımevi.

Yılmaz, A. (2004), İkinci Küreselleşme Dalgası, Ankara: Vadi Yayınları.

Lyotard L. F. (1994), Postmodern Durum, (Çev. Ahmet Çiğdem), Ankara: Vadi Yayınları.

Zerzan, Z. (2013), Gelecekteki İlkel, (Çev. Cemal Atila), İstanbul, Kaos Yayınlar.

Makaleler

Ergün. D. (2017), Metalaşan İnsan Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 5, Sayı: 44, Nisan 2017, s. 635-641

Ekler:

I. Sosyal Medyadan Kareler:

1. Tiktok'da göğüslerini açarak para kazanan ev kadını



2. Tiktok'da kızına dans ettirerek para kazanan baba



3. Sosyal medya dolandırıcılığı



4. Tanımadığı kadına saldıran genç



II. Sanal Hayatlar (Disconnect) Filminden Kareler

1. Genç karakterin webcam üzerinden kendini pazarlaması



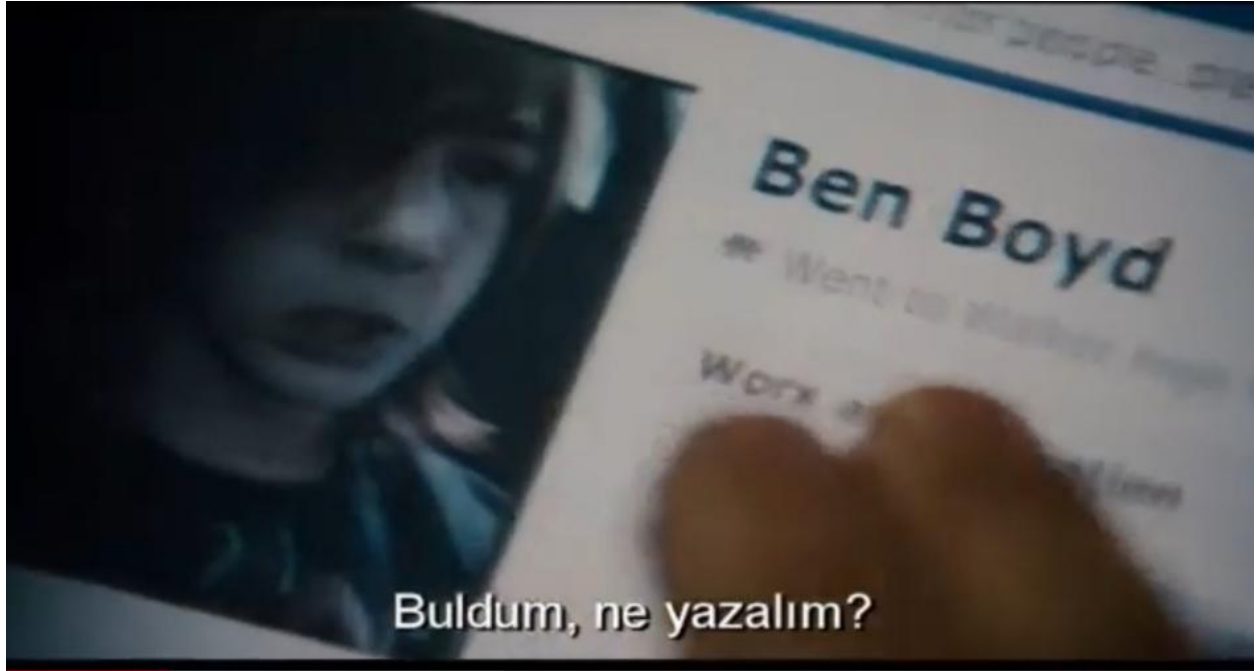
2. Kadın gazetecinin çocukla dışarda buluşarak röportaj yapmak istediğini açıklaması



3. Ben'in sürekli telefon ile meşgul olması



4. Çocukların onun kimliğini sanal ortamda araştırması



5. Çocukların Ben'e bir genç kızın ağzından mesaj yazarak göndermesi



6. Ben'in çıplak fotoğrafının arkadaşları tarafından görülmesi



7. Bebeklerinin kaybı ile birbirine yabancılaşan karıkoca internette bilgilerinin ifşa olmasıyla ilişkilerini sorgular



8.Sanal medyada eşini kaybeden biri ile mesajlaşan Jessica

