

47. Dijital çağda göçmenlere yönelik çoğulculuk karşıtı yansımalar Black Mirror: Men Against Fire

Saygın Koray DOĞANER¹

APA: Doğaner, S. K. (2023). Dijital çağda göçmenlere yönelik çoğulculuk karşıtı yansımalar Black Mirror: Men Against Fire. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Arařtırmaları Dergisi*, (Ö13), 817-831. DOI: 10.29000/rumelide.1379228.

Öz

Netflix gibi güncel bir medya organı vasıtasıyla günümüzde canlılığını sürdüren çoğulculuk karşıtı anlayışın *Black Mirror* serisinin *Men Against Fire* (2016) bölümü üzerinden hala güncelliğini koruyan bir anlatım dilini aktarmanın yeni bir biçimini bizlere sunmakla beraber gündelik hayatımızdaki ayrımcı pratiklerin yansımalarını göstermektedir. Bölümdeki böcek imgesi üzerinden ayrımcılık pratikleri ele alınmakta ve böcek olarak nitelendirilen göçmenlerin zeka seviyelerinin beklenen düzeyden düşük olması, genetik açıdan hastalık risklerinin yüksekliği, kontrolsüz üreme, cinsel yolla bulaşıcı hastalıklara açık olma gibi "gücsüz ve zayıf" yanların ortadan kaldırılması bahanesi ile açığa çıkar. Bu durum küreselleşen dünyanda en önemli enformasyon kaynağı haline gelen medyanın gelişen teknolojik araçlardan olan sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik teknoloji hizmetlerinin farklı bölgelerde yaşayan insanların tamamına çoğulculuk anlayışıyla hizmet vermesinin önemini açığa çıkarır. İlerleyen teknolojik yeniliklerle medyada tekelleşmenin ve sadece belirli çıkarlar doğrultusunda oluşturulmuş bir ideolojiye hizmet etmenin çeşitli manipülasyonlara ne derece açık olduğu bölüm üzerinden aktarılmaya çalışılmıştır. Baudrillard'a göre simülasyonlarla sarılmış evren, bütün nosyonlar belirli işlemlerden geçerek simülakra dönüşerek hayatın içinde var olan kültürel bir öge izlenimi verilir. Kitle iletişim araçları ile eski kültürel örüntüler devam ediyor izlenimi yaratılarak gerçekliğin varlığı yapay olarak gizli tutulmaktadır. Bu çalışmanın amacı Baudrillard'ın Simülasyon kuramı kapsamında ve çoğulculuk karşıtı pratikler bağlamında *Black Mirror: Men Against Fire* bölümünü tartışmaktır.

Anahtar kelimeler: Çoğulculuk, Yabancı Düşmanlığı, Göç, Dijital Medya, Teknoloji

Anti-pluralistic reflections to immigrants in the digital Age Black Mirror: Men Against Fire

Abstract

It offers us a new way of conveying a narrative language that is still up-to-date, through the *Men Against Fire* (2016) episode of the *Black Mirror* series, of the anti-pluralism approach that continues to be alive today through a current media outlet such as Netflix, and shows the reflections of discriminatory practices in our daily lives. Discrimination practices are discussed through the insect image in the chapter, and it is revealed under the pretext of eliminating the "weak and weak" sides of immigrants, who are described as insects, such as their intelligence level being lower than expected, their high risk of genetic diseases, uncontrolled reproduction, and being vulnerable to sexually transmitted diseases. This situation reveals the importance of providing virtual reality, augmented reality and mixed reality technology services, which are among the developing technological tools of

¹ Dr. Öğr. Gör., Batman Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü (Batman, Türkiye), sayginkorayd@gmail.com, ORCID ID: 0000-0001-7077-0551 [Araştırma makalesi, Makale kayıt tarihi: 22.08.2023-kabul tarihi: 23.10.2023; DOI: 10.29000/rumelide.1379228]

the media, which has become the most important source of information in the globalizing world, to all people living in different regions with an understanding of pluralism. The section has tried to convey how open to various manipulations are monopolization of the media with advancing technological innovations and serving an ideology created only in line with certain interests. According to Baudrillard, the universe surrounded by simulations gives the impression of a cultural element existing in life, with all notions turning into simulacra through certain processes. The existence of reality is kept artificially hidden by mass media, creating the impression that old cultural patterns continue. The aim of this study is to discuss the *Black Mirror: Men Against Fire* episode within the context of Baudrillard's Simulation theory and anti-pluralistic practices.

Keywords: Pluralism, Xenophobia, Immigration, Digital Media, Technology

Giriş

İnsanın çevresiyle etkileşimde bulunma güdüsü, iletişimin insan hayatındaki rolünün önemini ortaya çıkartır. Sosyal bir varlık olan insan, büyük ve küçük göç dalgalarıyla birlikte daimi bir devinim halinde olarak dış dünyayla iletişimde bulunmuş ve bu sayede önemli ilerlemeler kat etmiştir. Bu ilerlemede teknolojinin yeri önemli bir konumda durur. Hayatını kolaylaştırmak için sürekli bir arayışı olan insanlık, iletişim sayesinde elde etmiş olduğu bilgilerin dolaşımı ile çeşitli teknolojik üretim araçlarının ortaya çıkmasında önemli adımlar atmıştır. İlerleyen yeni adımlar ile oluşan bu yeni zeminde çeşitli iletişim araçlarının elzem hale gelmesiyle insan teknolojiyi, teknoloji de insanı dönüştürmektedir. Bu dönüşümün sosyal, iktisadi, politik açılardan pek çok etkileri olduğu gibi aynı zamanda gerçeklik algıları üzerinde de çeşitli etkileri olabilmektedir. Farklı gerçeklik türleri üzerinde yürütülen çalışmalar psikolojiden sosyolojiye, kültürel çalışmalardan göç araştırmalarına kadar insan hayatındaki etkileri çeşitli iletişim araçları üzerinden yavaş yavaş ilk izlerini belli etmektedir. Teknolojik değişimlerle birlikte ortaya çıkan farklı gerçeklik türleri sanal gerçeklik (virtual reality)², artırılmış gerçeklik (augmented reality)³ ve belirtilen her iki gerçeklik türünün birleşimi olan karma gerçeklik (mix reality)⁴ olarak adlandırılmaktadır.

² Pimental ve Teixeira (1995) sanal gerçeklik, gerçek dünyayla ilgili bir olayı ya da bir hayali, üç boyutlu bir simülasyon aracılığıyla gözleyen varlığın hissederek ve etkileşime girerek algıladığı ortamlar olduğunu belirtirler. Craig ve Sherman (2003) ise sanal gerçekliğin mekânsal verileri kullanarak gerçek zamanlı etkileşim sağlayan uygulamanın adı olduğunu açıklamışlardır. Sanal gerçeklik, teknik araçlar aracılığıyla zihinde gerçeğin bire bir aynısı olan bir dünyada bulunma hissi verir ve ortamdaki nesnelere ilişki kurulmasına aracılık eder (Çavaş, Huyugüzel Çavaş ve Taşkın Can, 2004: 110). Bu ortam, gerçek dünyadaki bir durumun bilgisayar simülasyonu aracılığıyla kullanıcıların hissederek algıladığı ve yine aynı cihazlarla kontrolü sağladığı ortamlardır. Geleneksel dayalı temsil ortamları ve derinlik algısı gibi yöntemlerden ayrılmaktadır.

³ Artırılmış gerçeklik sıklıkla sanal gerçeklik ile karıştırılmaktadır. Feiner'in tanımına göre artırılmış gerçeklik (2002) bazı uygulama programları yardımıyla gerçekle sanalın eş zamanlı olarak fiziksel dünya ortamında bütünleşmesidir. Azuma (1997) artırılmış gerçekliğin sanal gerçeklikten türetildiğini söyler. Artırılmış gerçeklik her ne kadar sanal gerçeklikle benzerlikler gösterse de aralarındaki farklara bakmak yerinde olacaktır. Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik özdeş özellikler taşımaya karşın aslında birbirinden farklı iki kavramdır. Sanal gerçeklik, bilgi unsurunun üç boyutlu mekana dönüşümü ihtiva eder ve fiziksel ortama bağlı kalmadan yapay bir ortam oluşturmaktadır. Artırılmış gerçeklik kavramında ise gerçek mekana bağlı bir şekilde sanal veriler üretilmektedir (Ünal, 2013: 5). Sanal gerçeklikte kullanıcılar sentetik bir ortamdadırlar ve çevrelerindeki fiziki dünyaya karşı kayıtsızdır. Artırılmış gerçeklikte ise bu durumda sanal gerçeklik uygulamasından farklıdır çünkü bilgisayardan elde edilen çeşitli unsurlarla (video, ses, görüntü gibi) fiziksel dünyaya oturtulmaktadır (Kipper ve Rampolla, 2013:1).

Artırılmış gerçeklik, eğitimden sağlığa, sinemadan ulaşıma kadar daha birçok alanda kullanılmaktadır. Bu uygulamalarda en fazla cep telefonu kullanılmaktadır. Ancak bilgisayardan ve project glass gözlüklerden de yararlanılmaktadır. Artırılmış gerçeklik uygulamasında sanal bilgilerin ve öğelerin fiziksel dünya ile bütünleşebilmesi için dijital bir araca ihtiyaç vardır. Söz konusu sayısal verilerden oluşan dijital araçlar akıllı telefonlar ya da tabletler veya gözlükler olabilmekle birlikte, kasklar, saatler, t-shirtler, ayakkabılar ve takılar gibi giymeye uygun olarak üretilen teknolojik ürünler olabilmektedir (Erbaş ve Demirel, 2014:9). Dolayısıyla artırılmış gerçeklikten, gerçekle sanalın bütünleştiği bir ortam olarak bahsedebiliriz.

⁴ Karma gerçeklik, genel anlamda sanal gerçeklik ve artırılmış gerçekliğin iç içe geçmiş halidir. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik fiziksel dünyaya sanallık katan objelerin eklenmesiyle oluşturulur. Bu da aynı zaman aralığında ortaya çıkan

Farklı gerçeklikler Fransız filozof Jean Baudrillard tarafından tanımlanan simülasyon ve simülakralar, kavramları ile düşünsel düzlemde bağlantılıdır ve 20. yüzyılın ikinci yarısından bu yana gerçekliğe ve temsile ilişkin önemli düşünce konularını oluşturmaktadır. Bu felsefi kavramlar, temsil, gerçeklik ve ikisinin arasındaki belirsiz sınırların anlaşılması açısından karmaşık dünyaları açıklamaktadır. Simülakraların temel yapısı aslında orijinal bir gerçekliğe atıf yapmayan kopyalar veya taklitlerdir. Simülakralar, kendi başlarına var olan varlıklar olarak değerlendirilebilir ve genellikle taklit ettikleri şeyden ayırt edilemezler. Böylelikle gerçek ve taklit edilen arasında karışık bir alan yaratarak "gerçek" ile "taklit" arasındaki sınırları belirsizleştirirler. Baudrillard, simülakraların dört aşamasını tanımlamıştır: Bunlar gerçek, algılanan, yanlış ve hiper gerçeklik tanımları üzerinden açıklanabilir.

İlk olarak gerçek, temsilin gerçeği özüne sadık bir şekilde yansıttığı dönemdir. Örneğin tarih öncesi dönemlerde var olan ve kayalar üzerine yapılan çizimler, o dönemin hayvanları ve olaylarını değiştirmeden bire bir aynı şekilde tasvir etmektedir. Böylelikle gerçeklikte herhangi bir değişim ya da dönüşüm yaşanmadan doğrudan bir temsil biçimi söz konusu olabilmektedir. İkinci olarak algılanan şey gerçekliğin idrakı ile ilgilidir. Bu dönem gerçekliğin dönüşüme uğraması veya yanlış algılanması üzerinden tanımlanabilir. Sanat eserleri üzerinden bu durumu daha yakından açıklamak gerekirse bu aşamada gerçeği aktarabilir ancak sanatçının öznel bakış açısı gerçekliğin bire bir algılanmasını etkiler ve sanat eserlerinde gerçeklik olgusu her ne kadar bire bir tasvir edilse de tamamen nesnel süreçleri içermemesi dolayısıyla öznel algı mekanizmalarından etkilenir. Üçüncü aşamada yanlışlar devreye girer. Burada gerçeğin simüle edilmesini doğrudan temsil edilen hiçbir şeyle herhangi bir ilgisi ya da ilişkisi olmaması üzerinden açıklayabiliriz. Örneğin reklam filmleri sadece kar marjı üzerinden satış stratejilerine odaklandığı için gerçeklikle doğrudan ilişkili olmayan ışıltılı ya da olduğundan daha parlak bir dünyanın resmini çizebilmektedir. Propaganda filmleri de gerçeklerle hiçbir alakası olmayan yıkıcı ideolojileri yanlış bir şekilde halka sunarak bu alana girebilmektedir. Son olarak Hipergerçeklik evresinde ise simülasyonun gerçeğin yerine geçmesi söz konusudur. Hipergerçeklik, simülasyonların o kadar ikna edici olduğu bir dünyadır ki gerçeklikten daha "gerçek" hale gelirler. Sosyal medyadaki etkileşimlerimiz, özenle seçilmiş profiller çoğunlukla gerçek yaşamın karmaşıklıklarını yansıtmaz.

İçinde bulunduğumuz dijital çağda kavramlar yeni boyutlar kazanmıştır. Dolayısıyla gerçekliğin tamamen yeniden şekillendiği bir dönemde yaşadığımızı söyleyebiliriz. Sosyal medyayla birlikte pek çok alanda sanal gerçeklik gibi kavramlar gerçek kurgu ile arasındaki sınırları bulandırmaktadır. Bir sahte iletinin küresel bir tavır başlatabildiği gibi bilgisayar üretimi içerik üreticilerin insan benzeri takipçileri hızla topladığı bir dönemde yaşadığımızı ifade edebiliriz. Baudrillard'a göre, üretim düzeninin yerini tüketim düzeni aldığı anda, simülasyon evrenine geçiş yaşanmıştır. Simülasyon evreninde, her şey simülakra dönüşmüş, bu nedenle insanlar gerçeklik ilkesinin egemen olduğu dönemlerdeki toplumsal hedeflerden uzaklaşmış, hayallerini ve umutlarını kaybetmişlerdir. Bu durum, insanların kendilerini simülasyonun bir parçası olarak görmesine yol açmıştır. Hayallerin ve toplumsal ideallerin sona erdiği bu dönemde, insanlar yalnızlaşmış, bireysel değerlerin önem kazandığı bir dünyada yaşamak zorunda kalmıştır. Sistem, bu değerler temelinde kodlar aracılığıyla işlenmiş insanları oluşturmuş ve sonuç olarak insanlar, simülasyon evreninde sistemin devamlılığını sağlayan göstergelere dönüşmüştür.

karma gerçeklik ortamına olanak tanımaktadır. Karma Gerçeklik (Mixed Reality) kavramı 1994'te Paul Milgram ile Fumio Kishino aracılığıyla gündeme gelerek, birlikte yazdıkları "Karma Gerçeklik Görselleştirmelerinin Sınıflandırılması" (A Taxonomy Of Mixed Reality Visual Displays) isimli makalede tartışılmıştır.

Karma gerçeklikte çevremizi kuşatan 3 boyut olarak tasarlanan ve hologramik özellikler taşıyan görüntülerin ve gerçeğe yakın seslerle, gerçek ve sayısal ortamların bütünleştiğine tanıklık etmeye olanak sağlar. Birbirinden gerçekten yanımızda gibi bir algı yaratılarak iletişim kurmaya elverişli bir temel oluşturulur. Yine sanal nesnelere ve resim ve videoların fiziksel dünyada görüntülenmesi ve gerçek dünyada var olan görsellerden oluşan içeriklerin sayısal veriler aracılığıyla sanal ortamlarda bulunması karma gerçeklik (Mixed Reality) sınırlarında gerçekleşmektedir.

Adres
RumeliDE Dil ve Edebiyat Arařtırmaları Dergisi
Osmanağa Mahallesi, Mürver Çiçeđi Sokak, No:14/8
Kadıköy - İSTANBUL / TÜRKİYE 34714
e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124, +90 216 773 0 616

Address
RumeliDE Journal of Language and Literature Studies
Osmanağa Mahallesi, Mürver Çiçeđi Sokak, No:14/8
Kadıköy - ISTANBUL / TURKEY 34714
e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124, +90 216 773 0 616

Kapitalizm, üretim düzeninin yerini tüketim düzenine bıraktığı bu evrende, her şeyin işlemsel hale geldiği yeniden üretim düzeninin görünümünü almıştır. Baudrillard, bu durumu eleştirir ve sistemin durağan bir yapıda olduğunu ve Batı uygarlığının öngörülemez bir kısır döngü içinde sıkıştığını savunur. Simülasyon evreninde, üretimin kendini aşarak yeniden üretim sürecine dönüşmesi nedeniyle diğer kavramlar da etkilenmiş, kendilerini aşarak simülakra haline gelmiştir. Kapitalizm, bu yeniden üretim sisteminde kendini sürekli olarak üretirken, insanlar gibi diğer unsurları da işler ve kendiyile uyumlu hale getirir. Ancak, Baudrillard'a göre, insanlar bu durumun farkında değildir. Kitle iletişim araçları, aşırı hızlı ve yoğun anlam akışıyla sistemin kısır döngüye dönüştüğünü gizler ve insanların algılarını değiştirir. Sadece nesnelere değil insanlar da araçsallaştırılarak simülasyon evreninin bir parçası haline gelirler. Baudrillard'a göre, kitle iletişim araçlarının tek görevi simülasyon üretmektir. Sistem mevcut gerçekliği yok eder ve yerine kendi gerçeklerini koyar. Bu durum da iletişim sürecinin gerçeğin yerini alan bir modele dönüştüğüne işaret eder.

İnsanın hareket döngüsü, zamanla dünyanın pek çok noktasıyla etkileşim ve iletişim halinde olmayı mümkün kılmıştır. Böylelikle birbirinden farklı din, dil, ırk, cinsiyet ve görüşe sahip insanlar aynı ortamda bulunabilmiştir. Öte yandan yaşamı kolaylaştırmak için süregelen arayışlar birbirinden farklı insanların iletişim halinde olmalarını zorunlu hale getirmiştir. Gündelik yaşamdaki yeniliklerin hayatın tüm alanlarında kullanmasının sonucunda insan ve teknolojinin oluşturduğu bağ aracılığıyla McLuhan'ın da altını çizdiği gibi dünyayı teknolojik bir köy haline dönüştürmeye yetmiştir. İnsanların birbirleriyle olan etkileşimleri bir nevi dijital bir dönüşümün içinde, gerçek ve sanal dünyanın birlikte ve iç içe geçtiği yeni mecralarda varlığını devam ettirmektedir. Evlerimiz, mahallelerimiz, yaşadığımız şehir ya da ülke içerisinde sosyalleşmek, sosyal medyanın da etkisiyle dijital platformlarda küresel boyutlarda mümkün hale gelmiştir. Küresel boyutlarda dolaşım imkanına sahip olmak sosyal medyanın sınırlarını aşarak, yeni mecralarda farklı suretlerde görülmektedir.

Çoğulcu bir anlayışla farklı kültürel yapıların bir arada olmasının önemini imleyen göç ve teknoloji temelli çalışmalar açısından önem arz edecek olan ilk örnekler ayna dünyalar (mirror worlds) ile ortaya çıkmıştır. İçinde yaşadığımız gerçek dünyanın dijital bir yansıması olarak açıklayabileceğimiz ayna dünya tanımı, ilk olarak 1991 yılında Profesör David Gelernter'ın yazmış olduğu *Mirror Worlds: or the Day Software Puts the Universe in a Shoebox... How It Will Happen and What It Will Mean* (1992) adlı kitapta kullanılmıştır. İnsanların gözlükler ve lensler sayesinde, üç boyutlu avatarlar ile ileri teknolojik gelişmelerden biri olan ayna dünyalarda sosyalleşmesi şu an için biraz daha zaman ve sermaye istese de teknolojideki önemli değişimlerin ön habercisi olan filmler, diziler, oyun platformları gibi çeşitli görsel ve işitsel medya organları üzerinden üretilen yeni araçlar hayatımıza girmeye başlamıştır.

Gerçek dünyada var olan her şeyin ayna dünyada bir kopyasının olduğu ilk örnekler dünyanın pek çok yerinde ve sokaklarında dolaşabilmemize olanak veren Google Maps, Google Earth, Microsoft Virtual Earth gibi uygulamalar ve geliştirilmekte olan Anteworld gibi oyun motoru ile hayatımıza girmiştir. Bu uygulamalar katı sınır politikaları ve kontroller ile hareket imkanı kısıtlanan insanlar için bazı alternatif yollar sunmaktadır. Herhangi bir sınır, pasaport ya da kimlik kontrolüne maruz kalmadan sanal ortamda gerçeğin bire bir kopyası ile dünyanın farklı yerlerini görebilmek mümkün hale gelmiştir.

Gelişmekte olan yeni uygulamaların olumlu olarak görülebilecek farklı kültürler ile etkileşime girebilmeyi ve katılımcı özelliklerin artmasına katkı sağlayan özelliklerinin yanı sıra psikoloji alanında da önemli katkıları vardır. Sanal, karma ve artırılmış gerçeklik türleri psikoloji alanında kullanılmaya başlanmasıyla, bu gerçeklik türleri kişinin geliştirdiği fobik korkular ile baş etmek için çeşitli maruz bırakma işlemleri ile uygulanabilmektedir. Uygulanan bu maruz bırakma işlemi, *in virtuo* maruz

bırakma olarak isimlendirilir. *In virtuo* maruz bırakma işlemlerinin ilk örnekleri farklı fobi türleri üzerinden kullanıma girmiştir. Sonraki zamanlarda sistemin gelişmesi ile birlikte klostrofobi, yaygın anksiyete bozukluğu, panik bozukluk gibi alanlarında bu uygulamalar görülmektedir. Çeşitli fobilerin tedavisinde kullanılan "maruz bırakma/alıştırma" yöntemlerinde öncelikle bireyin yaşadığı korku durumuna alışması amaçlanmaktadır. Bu yöntem ile birey korku geliştirdiği olay, durum ya da nesne ile aşamalı bir şekilde yüzleşme yaşayarak bu duruma alışmaktadır. Ardından gelen süre içerisinde daha az korku ya da korkunun ortadan kalktığı durumlardan söz edilebilmektedir. Örneğin başta güven olmak üzere süreç içerisinde kontrolün sağlaması açısından rahatlık vermesi dolayısıyla etki oranı oldukça fazla olan sanal gerçeklik teknolojisiyle klasik maruz bırakma yöntemlerinden farklı bir uygulama olarak tercih edilmektedir (Boeldt ve ark., 2019; Riva, 2005).

Geleneksel yolların dışında farklı gerçeklik türleriyle yapılan yöntemlerde pek çok fobi türü için uygulama alanı açmaktadır. Örneğin zenofobi gibi küresel çapta tehdit unsuru oluşturan fobi türlerinde bu uygulamalar kullanılabilir. Zenofobisi olan bireyler dijital ortamların sunduğu imkanlar ile çeşitli etnik köken ve fiziksel özelliklere sahip kişiler ile farklı gerçeklik ortamlarında belirli seviyelerde etkileşim halinde olabilirler. Böylelikle ötekini dışlama, ayrımcılık ve yabancı korkusu gibi olumsuz duygular ile baş etmenin mümkün olduğu durumlardan söz edilebilir. Sanal gerçekliğin kullanım alanlarına yakından baktığımızda Paul Emmelkap'ın da belirttiği üzere özgül fobilerden sosyal fobilere kadar pek çok alanda çalışmalar yapılmaktadır (2005). Farklıklar ile bir arada bulunmanın sorun teşkil etmediği bu uygulamalar ile göçmenler, mülteciler ve öteki olarak kabul edilen gruplar için daha yaşanılabilir bir dünyadan söz etmek mümkün olabilir.

Dijital çağda yaşanan yeniliklerin olumlu etkilerinin yanı sıra psikolojik manipülasyonlara açık yönlerin varlığından da söz edilebilir. Bir başka ifadeyle insanlar kendi bilgilerinden bağımsız çeşitli yönlendirmelere maruz kalabilmektedirler. İstemsiz bir şekilde gerçekleşen etkilemeler ve yönlendirmelerin sonucunda kişilerin davranışları veya kanaatları değişiklik gösterebilmektedir. Günümüz dünyasını kapsayan teknolojinin sağladığı enformasyon ile dünyada bir yandan bilgi transferi gerçekleştirilirken bir yandan da transfer edilen bu bilgiler çeşitli manipülasyonlara sebep olabilmektedir.

Bu makale Black Mirror dizisinin 3. Sezon 5. bölümünden *Man Against Fire*'i farklı gerçeklik tanımları üzerinden Baudrillard'ın simülasyon ve simülakralar kuramı bağlamında medya, etik ve çoğulculuk anlayışı çerçevesinde değerlendirilecektir. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik teknolojilerinin bir arada görüldüğü *Black Mirror* dizisi teknolojinin karanlık yanını görmemize olanak sağlamaktadır. Bu karanlık taraf yerel ve küresel çapta tehdit unsuru oluşturan her türlü çatışma, kriz, ekonomik yetersizlik, terör faaliyetleri, ırk ve etnik temelli ayrımcılık, gelir ve kaynak dağılımındaki adaletsizlik, şeffaf ve katılımcı anlayış eksikliği, demokratik kanallar ve kurumların önlerinde oluşturulan çeşitli engeller başta olmak üzere birbiriyle bağlantılı pek çok ortak nedenin birey üzerinde baskı oluşturarak demokratik ve siyasi katılıma imkan sağlamayan yapısıyla görünür olmaktadır. Bu durum çoğulcu bir anlayış ile farklı bakış açılarının bir arada olmasını engellemekle birlikte seyir sürecini tartışmaya açık hale getirmektedir. Bahsi geçen bölümde ayrımcı pratikleri görünür hale getiren bir unsur olarak karşımıza çıkması nefret söylemi ve yabancı düşmanlığı bağlamında önemli konuların tartışılmaya açılmasına olanak sağlamaktadır.

Zenofobik Bireylerin Dijital Dünyadaki Etkileşimleri *Black Mirror: Men Against Fire*

Black Mirror dizisinin 3. sezon 5. bölümün ismi *Men Against Fire* S.L.A. Marshall tarafından 1947 yılında yazılan kitabın adını taşımaktadır. Kitap İkinci Dünya savaşında askerlerin büyük çoğunluğunun savaş sırasında silahlarını hiç ateşlemediğinden bahsetmektedir. Silahlarını ateşleyen askerlerin büyük bir kısmının hedef dışı bir noktaya nişan aldığı söyler. Askerler sanıldığı gibi öldürmeye hevesli varlıklar değildir. İlgili bölüm de tam bu noktayı temel sorunsal haline getirerek, hikayesini teknoloji sayesinde askerlerin karşı tarafı öldürmeye hevesli hale nasıl getirildikleri üzerine kurar. Askerleri savaşa ve öldürmeye motive etmek için kafalarının karıştırılması ve algıları ile oynanması gerekmektedir. Bu sorun için ortaya koyulan çözüm önerisi, dizide en güçlü silah olarak öne çıkan MASS adındaki implantlardır. Askerlerin duyu organlarına yerleştirilen bu implantlar sayesinde “daha iyi görebilmeleri” sağlanmaktadır. Bu cihazlar sayesinde birkaç küçük işlem yapılarak askerlerin ne göreceği ve dünyayı nasıl algılayacakları kontrol edilmektedir. Askerlere yerleştirilen bu implantlar sayesinde zihinlerine istenilen bilgiler yüklenerek düşman ilan edilen insanlar birer canavar görüntüsü ile gösterilerek öldürülmektedir.

İnsanları öldürmek için çeşitli gerekçeler olması gerekmektedir ve bu gerekçeler ulvi bir amaç ya da amaçlar ile süslenmelidir. Dizide bu amaçlar “Onları insan olarak göremezsin”, “İnsanlık bu gezegende yaşamaya devam edecekse onları ortadan kaldırmalıyız” ve “fedakarlık yapılmalı” gibi cümleler ile komutan tarafından askerlere empoze edilmektedir. Böylece rızaya dayanan bir politika oluşturulmakta, ayrımcılık ve nefret söylemi kutsal amaçlarla dolaşıma girmektedir. Baudrillard’a (2017b: 17) göre kitle iletişim araçlarının simülasyon üretmesindeki en önemli özelliği sağladığı aşırı hızın yanı sıra sürekli anlam üretmek dolaşıma sokması ve kitleyi anlam bombardımanına tutmasıdır. Simülasyon evreninde söylemler anlam üretme oyununun bir parçasıdır. Baudrillard’ın hipergerçek olarak tanımladığı durum simülasyon evreninde yer alan her şeyin göndereninden daha gerçek olarak algılanmasıdır. Başka bir deyişle kurgu ve yapaylığın toplumun düzenlenmesinde etkinleşmesidir. Simülasyon toplumunda “gerçek” eşdeğerli bir yeniden üretimi sağlanabilen başka bir şeye dönüşmüştür (Baudrillard, 2016b: 131). Gerçekliğin kusursuzlaşması ya da saflaşması söz konusudur ki Baudrillard hipergerçekliği gerçekliğin en üst düzeyi olarak tanımlayarak günümüzün gerçekliği olarak tarif etmektedir. Gerçeklik, simülasyon evreninde kod ve hipergerçeklik tarafından yutulmaktadır böylece gerçeklik ilkesi de ortadan kalkmaktadır (Baudrillard, 2016b: 3). Gerçeklik ilkesinin sonlandığı ya da içinin boşaltıldığı alan hipergerçeklik tarafından doldurulmaktadır. İnsanların anlamdan yoksun bir gerçekliğin ya da simülasyonun farkına varmamaları için aralıksız olarak enformasyon verilerek söylemlerin sürekli yinelenmesi gerekmektedir. Göstergeler ve söylemlerden oluşan sistem kendini yineleyerek yeni bir gerçeklik katsayısına sahip olmaktadır ve bunun sonucunda verilen bilgiler inanılır hale gelmektedir (Baudrillard, 2016b: 117). İlgili bölümde bu bilgi bombardımanı ve yinelemeler yukarıda da söz edildiği gibi “Onları insan olarak göremezsin”, “İnsanlık bu gezegende yaşamaya devam edecekse onları ortadan kaldırmalıyız” ve “fedakarlık yapılmalı” gibi cümleler aracılığıyla sağlanır. Simülasyon evreninde bir göstergeye dönüşen insan aslında kurgulanmakta ve yeniden üretilerek sistemle uyumlu hale getirilmektedir (Baudrillard, 2015: 129-130). Sürekli olarak tekrar eden bu bilgiler yeniden anlam üretimi yoluyla simülasyon evrenine özgü gerçeği ya da simülakrları başka bir deyişle göndereni olmayan, başlangıç ve bitiş noktalarının belirsiz olduğu ve sürekli kendini yenileyen, gerçeği değil yalnızca gerçeğin yerine geçebilen göstergeleri üretmektedir.

Binark ve Bayraktar’ın ifadesiyle nefret söylemi “her türlü hoşgörüsüzlükten kaynaklanan ve önyargılardan beslenen nefreti yayan, teşvik eden, savunan ya da haklı çıkaran ifade biçimleri için kullanılmaktadır” (2013: 86). Nefret söylemi siyasal, dinsel, ırksal olabildiği gibi kadınlara yönelik,

cinsel kimlik temelli, yabancılara duyulan öfke ve tepkiler ile engelliler ve hastalara karşı oluşturulan tutumların tamamını kapsayabilmektedir.

Yabancı düşmanlığı ve ırkçılık kavramı birbirine karıştırılmaktadır. Yabancı düşmanlığının anlaşılabilmesi için bu iki kavramın ayırımının yapılması gerekir. Yabancı düşmanlığı kavramı öteki olanın yabancı olduğu düşüncesine dayanırken, ırkçılık insanın dışsal ve fiziksel farklılıklarına yönelik vurgu yapan bir ayrımcılık türüdür. Irkçılık yabancı düşmanlığının ileri seviyesidir ve hakim olan etnik topluluk ile devleti güçlü kılma arzusudur. Irkçılık politikalarında öteki ve biz denilen etno-dinsel gruplar arasında bir bölünme vardır (Halasz, 2009: 491-492). Irkçılıkta daha çok devlet politikaları görünür olurken ve yabancı düşmanlığında ise bu politikalar doğrudan siyasi bir belirginlik kazanmaz. Bu iki kavramın ortak noktası korku ve nefretle ötekileştirilmeye dayanmasıdır. *Black Mirror: Men Againsts Fire*'da nefret söylemi net olarak ırkçılık üzerinden yapılmaz. Bu söylem daha çok göçmenlere ve yabancılara yönelik nefret söylemleri çerçevesinde şekillenir.

Bölümün ana teması farklı olanın tehlikeli olduğu ve hatta yabancı olanı birer “böcek” olarak gören bir sistem eleştirisi üzerine kurulmuştur. Küreselleşmenin ve meydana gelen göçlerin yarattığı korku yeni bir kimlik politikasını ortaya çıkarmıştır ve bu korkuya kısaca zenofobi denmektedir. Voster zenobobiyi bir insanın kendisine yabancı gördüğü insanlara ya da gruplara yönelik fobik eğilimi olarak ifade etmektedir. (Voster, 2002: 301). Bu öteki ya da yabancı düşmanlık kavramı Yunancadaki phobia (korku) ile xenos (yabancı veya misafir) kelimelerinden meydana gelmiştir. Dolayısıyla Xenophobia kavramı, yabancı olana karşı duyulan fobik eğilimleri tanımlar. Bir başka ifadeyle yabancından korkmak anlamına gelmektedir. Ayrıca bu kelime yabancı olandan nefret etme anlamında da kullanılır. (Smelser and Baltés, 2001). Zenofobiyi iki şekilde tasnif edebiliriz: Bunlardan ilki bir grupta yaşayan fakat o grubun dışında görülen bir topluluğa yönelik beslenen korku unsurudur. Bu korkunun odağında genelde azınlık ve göçmen insanlar olmakla beraber asırlardır aynı çatı altında var olmuş çeşitli gruplar da olabilir. Bu anlamda zenofobi tehcir denilen göçlere ve soykırım düzeyindeki toplu katliamlara da neden olabilmektedir. İkinci nokta ise kültürel kaynaklıdır. Buradaki korku ve nefretin objesini de farklı kültürel unsurlar yani yabancı addedilen gruplar oluşturur. Tüm kültürel yapılar bu korkuya açık olurlar ama kültüre dayalı zenofobi çoğunlukla farklı dillerdeki kelimelerden ve toplumda kabullenilmeye başlanan tutum ve davranışlar yoluyla kendini hissettirebilmektedir. Bu durum saldırıya dönüşebilmektedir. Bunun yanında dil ya da kültür bazında bazı siyasi faaliyetleri ve uygulamaları da doğurabilir.

Simülasyon evreninde, kültür, bilgi, gereksinimler, duygular, insana özgü tüm güçler sistem içinde meta haline gelmiştir. Bu bağlamda her şey göstergeye dönüşmektedir. Böylece başta duygular olmak üzere tüm kavramlar da alınıp satılabilecektir (Baudrillard, 2020: 263). Bu durum özgürlük, mutluluk ya da arzu kavramları için de geçerlidir. Simülasyon evreni her şeyin biçimsel olarak kendini koruduğu ancak içeriklerinin işlemsel hale gelmesiyle kendi ötesine geçtiği ve simülakra dönüştüğü bir evrendir. Simülasyon evreninde insanlar özgürdür ve mutlu olmak için arzularının peşinden gitmelidirler. Gösterge bireyi baştan çıkararak onu arzu girdabına sürüklerken, birey arzusuna yenik düşerek simülasyon evreninde yapay bir görünüme dönüşmüş özgürlüğün tadını çıkarmaktadır ve mutluluğun farklı düzeylerini deneyimlemektedir. Baudrillard'a göre birey kendisine tanınmış olan sınırsız özgürlükle irade tuzağına düşmüş ve kendine özgü bir karar alma gücü olduğu şeklinde bir yanılsamaya kapılmıştır. (Baudrillard, 2019: 26). *Black Mirror: Men Againsts Fire* bölümünde, özgürlük algısını simüle etmek için rüya sahneleri önemli bir yer tutar. *Mass* sistemi sayesinde askerlerin zihinlerine rüyalar yüklenerek uyutulurlar. Teknolojinin geldiği son nokta aracılığıyla insanlar bireyselleştirilmiştir ve cinsellik kontrol altına alınmıştır. Askerlerin operasyonlarda öldürdükleri kişi

sayısına göre, cinsellik bir ödül olarak rüyalarına yüklenir. Böylece kişilerin sadece bilinçleri kontrol altına alınmış olmaz, aynı zamanda bilinçaltıları da kontrol altına alınmıştır. Böylece sistem insanları kontrol altına alıp, istediği gibi uyutur. Mutluluk bireyselliğin içine yerleştirilmiştir ve herkes eşittir. Gerçeklik ilkesinden bahsedebildiğimiz durumlarda mutluluğun kanıtlara gerek duymayan ve göstergelerden bağımsız olan yapısından söz etmek mümkünken simülasyon evreninde mutluluğun kanıtları olmalıdır ve bu durum mutluluğun ölçülmesini gerektirmektedir ve dizide bu durum öldürülen kişiler üzerinden ölçülerek askerlere birer ödül olarak dağıtılmaktadır. Mutluluk; göstergeler, “konfor” aracılığıyla ölçülebilir bir refah alanının olması gerekmektedir (Baudrillard 2017a: 52). Kimin kim olduğunun belirsizleştiği ve kimliklerin sürekli yenilendiği bu yeni dönemde bilincin bireysel yapısı oluşturulmuştur. Böylece sistem sürekli kişisel hazlarının peşinden koşan insanların yaşamın tüm alanlarında tek gerçeğin kendi mutlulukları, kendi kazanımları ve kendi ölçüleri olduğunu düşündürür.

Mass kelimesi *mass media* yani basın ve yayın kelimelerini çağrıştırmaktadır. Basın ve yayının hayatımızdaki etkisi azımsanmayacak kadar önemlidir. İletişim çalışmalarının yapıldığı ilk yıllardan günümüze kadar önemli isimler medyanın etkisi üzerine çeşitli çalışmalar yapmışlardır. Bir şeyi merak edip öğrenmek, iletişim kurmak insanda bulunan bir duygudur. İletişim çalışmalarının öncüsü olan Lasswell (1948) ile Schramm (1973: 31,138) ve diğer önemli iletişimcilerin görüşleri, McQuail (1983: 79-80) tarafından kısaca özetlenmiştir. McQuail, medyanın beş misyonu olduğunu belirtir. Bunlardan ilki toplumu bilgilendirmektir. İkinci misyonu sosyalleşmeye olan katkısıdır. Üçüncü ve dördüncü aşamayı ortak norm ve değer unsurları çerçevesinde sosyal devamlılığın sürdürülmesi ile eğlendirme oluşturur. Son basamak olarak da medyanın toplumu harekete geçirme görevi vardır. Burada söz konusu olan durum, medyadaki bilgilerin doğru ve objektif olup olmamasıyla ilişkilidir. Ancak bilerek ya da araştırılmaksızın sunulan haberlerin hem toplumsal hem de bireysel olarak birçok olumsuz yansımaları da olacaktır. İletişimin insan hayatındaki büyük etkisinin bir metaforu olarak kullanılan *Mass* sistemi dizide önemli bir yer tutar. İletişimin önemli aşamalarından biri olan toplumu harekete geçirme pek çok iktidar odağının bilinçli bir şekilde medyayı kullanmasına ve manipüle edilmesine yol açmaktadır. Medyanın büyük gücü sayesinde öldürme eylemi dahi meşrulaştırılmaktadır.

Men Against Fire bir rüya sahnesi ile başlar (Black Mirror: Men Against Fire, 2016, 00:00:30). Bu sahnede bir kadın kameraya doğru bakarak gülümser ve arkadaki eve doğru yürür. Yavaşlatılmış (slow motion) şekilde çekilen bu sahne Stripe adında bir askerin uyandırılması ile son bulur. Baudrillard’a (2017b: 70) göre ancak belirli bir mesafeden bakıldığında bir anlam kazanan gerçeğe insanlar gereğinden fazla yaklaştırılmaktadır ve böylece rüya ve gerçek arasında anlam kaybolmaktadır. Bu durumu pornografide yapılan kameranın en ince ayrıntısına kadar yakın çekim yapmasına benzetmektedir (Baudrillard, 2017b: 70). Askerleri etkilemek için *mass* sistemi her şey en ince ayrıntısına kadar yavaş çekim ile detaylandırarak rüya ve gerçek dünya arasındaki ayrımı bulanıklaştırmaktadır. Koşu bir komutan diğer askerleri uyandırır ve dün gece sivillerin yaşadığı bir köyün erzak deposuna girilerek bir şeyler çalındığına dair ihbar geldiğini söyler. Yerel halkın bunu böceklerin yaptığını düşündüğünü belirterek, beş dakika sonra operasyon için olay yerine gideceklerini belirtir. Bir asker Stripe’a “ilk canlı böcek avına çıkıyorsun” demesi ile Stripe için bu operasyonun yeni olduğunu anlarız. Köye gelindiğinde, köy, askerler tarafından kontrol edilir ve “böceklerin” Parm Heidekker’in mekanına gittikleri bilgisine ulaşılır. Askerlerin bir kısmı köyde kalır, diğer kısmı da operasyon için askeri araca binerler. Araçta Heidekker’in bilgileri askerlerin *Mass* sistemlerine gönderilir. Ekranda Heidekker’in fotoğrafı ve hakkında olan bilgiler yazılı olarak görülür. Stripe gözünün önünde beliren ekran görüntüsüne elini uzatır ve eli görüntünün içinden geçer. Bu sahne Stripe’ın içinde bulunduğu mekanda bir ekranın belirmesi sebebiyle artırılmış gerçeklik örneği oluşturur. “Böceklerin” içinde buldukları binaya gelindiğinde bir drone ile etraf kontrol edilir. Drone

tarafından görüntülenen bina eş zamanlı olarak komutanın gözüne yansır. Komutan kendi gözüyle izler gibi drone ile etrafı gözetler. Ardından binanın dijital bir kopyasını diğer askerler ile buldukları yere yansır. Mekana dair tüm tatbikat bu dijital kopya üzerinden yapılır. Bu durum gerçek ortama sanal objeleri ve verileri taşıdığı gibi askerlerin aynı zamanda bu materyallerle etkileşime girmesine imkan tanır. Komutanların fiziki mekâna yükledikleri bu bilgilerle askerler iletişime ve temasa geçmektedir. Görüldüğü üzere karma gerçeklik ile sanal ve gerçek dünya bütünleşmektedir. Bu bütünleşme ile askerler, askeri uygulamaları gerçek dünyada deneyimlediği gibi fiziki mekan unsurlarının oluşturulduğu sanal dünyada da etkileşim vasıtasıyla deneyimleyebilecektir.

Black Mirror: Men Againsts Fire “Bir sivil öldürürsen hayatın boyunca unutamazsın” gerçeğinden yola çıkarak teknolojinin gücünün bu gerçeği hızlı bir şekilde unutturmak için en iyi silahlardan biri olduğunu ve teknolojinin karanlık yüzünü ortaya koymaktadır. Bu karanlık tarafta medyanın etkisi önemli bir yerdedir. Hızın getirdiği sonuç “an”ın öne çıkması ve yaşamın anlara bölünmesidir. Böylece insan ilişkileri bütünlükten kopmuş -olur ve sürekliliği sonlanır. Başka bir deyişle kitle iletişim araçları ile sağlanan hız, insan ilişkilerini de hızlandırmış ve ilişkilerin derinleşmesi ve sürekli kılınması için gerekli olan zamanı yok ederek, ilişkileri yüzeysel ve kısa süreli hale getirmiştir. Teknolojiye bağlı olarak kitle iletişim araçlarının gelişmesiyle simülasyon evreninde mesajların bolluğu ve hızı yaşamda edinilen deneyimlerin değerlendirilmesini ve farkındalığı öldürürken, anlam süreçleri kısalmış ve anlık hükümlere dönüşmüştür. Dizide özellikle öldürme sahnelerinde hızlıca akan görüntülere verilen tepkilerde süre olabildiğince kısalmıştır. Bu durumun sonucunda çok kısa sürede yüzeysel kararların alındığı simülasyon evreninde algı süreçleri sürekli akan sekansların algılanmasına dönüşmüştür (Baudrillard, 2016a: 110). Yüzeysel kararlar ile askerlerin göçmenleri öldürmek için düşünmelerine vakitleri kalmamıştır.

Binark ve Bayraktutan’ın da belirttiği gibi medya platformlarında ırkçılık, etnik milliyetçilik, farklı din ve mezhep gruplarına dair kızgınlık ve küçümsemeler, şiddet ve saldırı içeren içerikler, kadın düşmanlığı ve homofobik nefret söylemi üreten ve yayan yayınlar etik sorunlar olarak önemli bir yerde durmaktadır (Binark ve Bayraktutan, 2013: 12). *Mass media* bir başka bir ifadeyle basın yayın insanların kolaylıkla şartlanmasına yardım etmektedir. Bu şartlanma ırkçılık yapmaya, etnik milliyetçilik ayrımcılığına, farklı din ve mezhep gruplarına dair kızgınlık duymaya, karşısındaki grubu küçümsemeye, şiddet, saldırı eylemi göstermeye, kadın düşmanlığı ve homofobik nefret suçlarına kadar ötekileştirmenin pek çok çeşidi şeklinde gerçekleşebilir. Dizinin bu bölümünde olduğu gibi karşı safhada yer alan kişiler birer sivil olsalar dahi bir “böcek” ya da canavar olarak gösterilerek her türlü öldürme eğilimi meşrulaştırılmaktadır.

Askerler operasyon için çiftlik evine gelirler ve “böcekleri” saklayan Parm Heidekker kapıyı açar (Black Mirror: Men Againsts Fire, 2016, 00:00:30). Filmde Heidekker genel olarak haç işareti ile aynı kadrajda görülür ve inancı temsil etmektedir. Binanın içerisinde görülen Ressam William Holman Hunt’ın tablosunu dizide Heidekker’in konumunu ortaya koymaktadır. Tabloda yaşama hakkının herkes için olduğuna inananlar ile insan hayatını yok etmek için çalışanlara karşı korumaktadır. Bir başka deyişle zenofobi duyulan yabancılar, sığınmacılar ve onlara yardım edenler kişiler görülmektedir. Nefret söyleminin ve insanın yok ediciliğinin günümüze ait bir sorun olmadığını, geçmişte de bu tarz nefret söylemleri olduğunu bu tablo göndermesinden de anlamaktayız. Ayrımcılık temelinde öteki olgusu yer alır. Bir kişi ya da gruba negatif tutum şeklinde açıklanabilir. Öteki olan birtakım siyasi, toplumsal ve hukuki etkilere maruz kalır. Ayrımcılık daha çok ekonomik kriz dönemlerinde belirir. “Böceklerin” beslenme ihtiyaçlarını karşılamak için tahıl ambarına girerek erzak çalmaları yaşanan ekonomik sıkıntıları belirginleştirir. Bu durumun cezası ölümdür. Davranışları köylüler arasında onlara yapılan

ayrımcılığın artmasına dolayısıyla birçok nefret içeren suçlara ve hukuksal ihlallere yol açmakta ayrıca birçok güvenlik problemini de açığa çıkartmaktadır.

Operasyon için binaya girildiğinde “böcekler” tespit edilir ve bir kısmı öldürülür. İlk defa askeri bir operasyona katılan Stripe bu operasyonda iki “böcek” öldürür. “Böceklerin” elinden aldığı yeşil ışığa baktığı sırada, ışığı gözüne tutar ve bir an duraksayıp diğer askerlerin yanına gider. Bu sahneden sonra Stripe’in sisteminde arızalar belirmeye başlar. Bu arızalardan ilki operasyon binasından çıkmadan kısa bir süre duraksadığında dijital bir bozulmayı çağrıştıran ses efekti ile verilir. İkincisi operasyon sonrasında deneme atışlarında başarısız olması ile gösterilir. Bu kez sistem arızası görsel ve işitsel olarak aynı anda ekranda belirir. Üçüncü ve son olarak da spor yaparken başına sert bir cisimle vurulmuş gibi bir an duraksar ve sınav hareketlerine devam edemez. Bunun üzerine komutanı ile konuşurlar ve revire gider. Revirde bir takım testlerden geçer. İlk olarak gözünün önüne üç boyutlu bir küp gelir. Doktorun sorduğu “ne görüyorsun” sorusuna “bir küp” yanıtı verir. Doktor “dönüyor mu” diye sorar ve Stripe “dönüyor” diye cevap verir. Ardından üç boyutlu bir elma ağacı ekranda görünür. Doktor “ya şimdi” diye sorar ve “bir ağaç, elma ağacı gibi” yanıtını alır. Doktor “elmalara dokun lütfen” der ve Stripe ekranda tek tek elmalara dokunur ve dokunduğu ekranda elmalar yok olur. Bu görüntüler günümüzde denenmeye ve yavaş yavaş kullanılmaya başlanan, yakın geleceğin ilk teknolojik örnekleri olarak karşımıza çıkar. Karşımıza çıkan yeni teknolojinin demosu olan bu görüntüler, karma gerçeklik ile ilgili bir fikir edinmemize olanak tanır. Herhangi bir ekran olmadan gözümüzün önüne gelen bu görüntülere dokunarak etkileşimde bulunmak sağlık sektöründen medyaya kadar pek çok alanda nasıl bir değişim yaşayacağımıza dair önemli ipuçları barındırır. Doktor kontrollerinden tam not alan Stripe doktorun yanından ayrılacağı sırada “her şey normal gözüküyor, mass implantında herhangi bir bozukluk ya da sinyal kaybına dair belirti yok” yanıtını alır. Bunun üzerine Stripe “bir şey vardı çiflik evindeyken üzerinde ışık olan bir şey... bir çeşit fener gibiydi” der. Doktor “belki Arquette ile konuşabilirsin” diye yanıt verir ve Stripe “Arquette kim” der ve onu bir odadan içeri girerken görürüz.

Arquette, *Black Mirror: Men Against Fire*’da büyük patron görünümündedir (Black Mirror: Men Against Fire, 2016, 00:21:36). Büyük bir odada sistemi kontrol eden kişi olarak karşımıza çıkar. Stripe’a Arquette’in odasına girdiğinde ona, farklı bir isim ile seslenildiğini görürüz. “Sen Koinange olmalısın” demesi üzerine Stripe “Koinange, millet bana Stripe der” diye düzeltir. Stripe’in sistemde ve günlük hayatta kullandığı isimlerin farklı olması sistem ile olan uyumsuzluğuna yapılan bir gönderme olarak yorumlanabilir. Arquette, Stripe’a bazı sorular sorar. “Duygusal olarak nasıl hissettin” gibi öldürmek üzerine sorulan sorulara Stripe “hissetmedim çabucak bitti. Nefsi müdafaaydı. Sanırım tek hissettiğim rahatlamaydı” gibi cümleler kurar ve “böcekleri” öldürmeyi tekrar yapabileceğini söyler. Sistemin işlevine devam edebilmesi için en büyük kıstas pişman olmamaktır. Arquette “iyi bir uyku çektirelim bu gece sana, ne dersin?” diyerek bilgisayara doğru yönelir ve klavyeye dokunarak birkaç işlemi yaparken “gerçek bir uyku” der ve sahne bir rüya sahnesine kesilir. Stripe rüyasında bir kapı görür bu kapı yatak odasına açılmaktadır. Yatak odasında her zaman gördüğü kadın ile birlikte olur fakat bu rüya diğer gördüğü rüyalardan farklıdır. Öncelikle bu fark ses düzleminde ortaya çıkar. Rüya ses efektleri yoğun bir şekilde kullanılmıştır ve yavaş yavaş bozulmalar oluşarak seyirciyi rahatsız edecek bir ritme geçer. Rüyaadaki bozulma sadece ses ile verilmez aynı zamanda görüntülerde de bir bozulma vardır. Birlikte olduğu kadın farklı kopyalara bürünerek aynı anda farklı suretlerde görünür. Parçalanmışlık ve bölünmüşlük hissi veren bu sahneler rüyanın yapaylığına yapılan göndermenin en belirgin ögesi olarak karşımıza çıkar. Rüya dijital bir kurgu vardır ve kurgunun en belirgin olduğu yer bu rüya sahnesidir.

Stripe’in “böceklerin” elinden aldığı yeşil ışık implantında hasar oluşturur ve çevresini farklı görmesine yol açar. Önce etrafındaki çimenlerin kokusunu alarak gerçek dünyanın farkına varır (Black Mirror: Men

Against Fire, 2016, 00:30:26). İkinci operasyonun başında yer alan bu sahnede yanındaki diğer asker “iyi misin” diye sorar. Stripe “çimin kokusunu alıyorum, normalde koku almamız. Bunu fark ettin mi?” der. Yanındaki diğer asker ise “hayır hiç fark etmedim” diye karşılık verir. Çatışma başlangıcında ise Stripe’daki son değişim sinyali ortaya çıkar. Bir çınlama sesi duyar, başı döner ve panik halinde kaskını tutar. Mass sisteminin bozulması ile dünyayı algılayış biçimindeki son perde de ortadan kalkmıştır. Cihazın bozulması istenildiği gibi kontrol edilemeyeceği anlamına gelmektedir. Stripe karşısında canavar gibi gösterilen ve “böcek” adıyla kodlanan insanların masum siviller olduğunun farkına varmaya başlamıştır. Artık dünyayı ve insanları gerçekte olduğu gibi görmeye başlar. Bu durumun ilk belirtilerini takım arkadaşı ile operasyon için girdiği binada görürüz. Diğer asker masum sivilleri vahşi birer “böcek” olarak görürken Stripe ise karşısında sadece korkmuş bir insan görür. Stripe’ın gördüğü bu sivil öldürmemesi sistem ile karşı karşıya geldiği ilk andır. Nitekim yanından korkup kaçarak uzaklaşan kişiyi takım arkadaşı hala bir “böcek” olarak gördüğü için vurarak öldürür. Takım arkadaşlarının masum insanları öldürdüğünü görür ve müdahale eder. Yanındaki arkadaşına “onları öldürüyorsun” dediğinde aldığı cevap “onlar böcek” olur. Diğer askerlerin zihinlerine teknolojik cihazlar ile müdahale edilerek kafaları karıştırılmıştır ve gerçek ile kurgulanan dünya arasındaki farkları göremezler.

Askerler operasyon için binada dolaşırken. Takım arkadaşı iki “böcek” görür (Black Mirror: Men Against Fire, 2016, 00:35:22). Öldürülmek üzere olan bu iki “böceği”, masum bir anne ve çocuk olarak gören Stripe, kendi takım arkadaşı ile çatışmaya girer ve yaralanır. Olay yerinden bu iki kişiyi kurtararak kaçırarak Stripe kan kaybından bayılır. Stripe’ı, kaçırıldığı kişi olan Catarina yerin altında tıpkı birer böcek gibi kalmak zorunda oldukları mekana getirir. Catarina, beyinlerinde implant taşımamalarına karşı, onları “böcek” olarak gören ve nefret duyan köylülerden şu şekilde bahseder “Hepsi nefret ediyor çünkü etmeleri söylenmiş. 10 yıl önce başladı, savaştan sonra. Önce görüntüleme programı, DNA kontrolleri, sonra kayıtlar ve acil durum önlemleri ve kısa zamanda herkes bize yaratık dedi. Pis yaratıklar. Her sestem, televizyondan, bilgisayardan, hasta olduğumuzu söylediler. Zayıf olduğumuzu, bunun kanımızda olduğunu. Kanımızın devam edemeyeceğini, bizim devam edemeyeceğimizi... Adım Catarina’ydı, o da Alec’ti şimdi sadece böceğiz” diyerek oğlunu işaret eder.

Stripe’ın takım arkadaşı Catarina ve oğlunun saklandığı yer altındaki mekana gelir ve her ikisini de silahı ile öldürür (Black Mirror: Men Against Fire, 2016, 00:46:16). Başına darbe alan Stripe bir hücrededir. Arquette yanına gelir ve onunla konuşur. “Sana bir özür borçluyuz *mass* sistemindeki hatayı fark etmedik” der ve Stripe’ın gözüne değen yeşil ışık hakkında bilgi verir. “Çiftlik evinde bulduğum alet, doktora bahsettiğin hani” der ve cebinden yeşil ışık çubuğunu çıkartarak “bu o mu” diye sorar ve konuşmasına devam eder; “Raiman’la arama yaptığımız eski bir binada bulduk. Görünüşe göre insansız hava aracımızın bazı parçalarıyla tersine mühendislik yapmışlar. Buradaki ışık bir kod iletiyor, virüs gibi bir şey. *Mass*’ine girip gizleniyor ve onu içeriden kapatmaya çalışıyor. Söyleyeyim sana o böcekler gittikçe düşündüğümüzden daha fazla zekileşiyorlar.” Stripe “bütün bunlar yalan... Böcekler aynı bizim gibi görünüyorlar” diye cevap vererek, sistemin yalanlar, aldatmacalar ve manipülasyonlar üzerine kurulduğunun farkında olduğunu belirtir. Arquette “elbette bizim gibi görünüyorlar tam da bu yüzden tehlikeliler. İnsanlar, biliyorsun o yüzden kendimize kötü şöhret sağlıyoruz ama gerçekten empatik bir türüz. Aslında gerçekten birbirimizi öldürmek istemiyoruz ki bu da iyi bir şey, ta ki geleceğin düşmanı yok etmeye bağlı hale gelinceye kadar. Okulda ne kadar tarih okudun bilmiyorum. Yıllarca önce 20. yüzyılın başlarından bahsediyorum... Çoğu asker silahını ateşlemezdi bile veya ateşleseler bile, düşmanların sadece kafalarının üstüne ateş alırlardı. Bunu bilerek yaparlardı. Birleşik Krallık Ordusu. Birinci Dünya Savaşı. Tugay komutanı elinde bir sopayla gezer ve ateş etmeleri için askerlerine vururdu hatta İkinci Dünya Savaşında, çatışma sırasında askerlerin sadece %15’i, 20’si tetiği çekmişti. Dünyanın kaderi mevzu bahis ve sadece %15’i ateş ediyor. Şimdi bu sana ne anlatıyor? Bana göre eğer ordu kendini

toparlasaydı o savaş çok daha erken bitebilirdi diyor. Bu yüzden adapte olduk. Daha iyi eğitimler daha iyi şartlanma. Sonra da Vietnam Savaşı geldi ve ateş etme yüzdesi 85 çıktı. Uçuşan bir sürü kurşun. Ama öldürme oranı hala düşüktü. Ayrıca öldürmeyi başaran adamlardan birçoğu kafayı kırmış olarak döndü. *Mass* gelene kadar da her şey hemen hemen bu şekilde devam etti.” İnsanların nasıl öldürmeye hevesli hale getirildikleri bu konuşmada görünür olur. Sistemin savaşlar ve çatışmalar ile ilgili en büyük sorunu vicdandır. Bu vicdan ve pişmanlığı ortadan kaldırmak için askerlerin duyarsızlaştırılarak nasıl birer ölüm makinesi haline dönüştükleri İkinci Dünya Savaşı ve Vietnam Savaşı’ndan örnekler verilerek ortaya çıkar. Sistem değerler üzerinden kendiyile uyumlu simülakrlar üretmiştir. İnsan da işlemselliğin sonucunda, tıpkı simülasyon evrenindeki diğer göstergeler gibi kendisinin ötesine geçerek hipergerçekliğe geçmektedir ve böylelikle sahte olan bütünsel gerçekliğe katılmaktadır. Sözüünü ettiğimiz sekanslarda da geçtiği üzere ancak azınlık denilebilecek bir insan grubu bu sahte gerçekliğin farkına varabilmektedir.

Sahnenin devamında Arquette *Mass* sistemi hakkında ayrıntılı bilgiler vermeye devam eder. “*Mass*...Sadece gözlerinle alakalı değil ama. Diğer duyularınla da ilgileniyor. Feryatları duymuyorsun. Kan ve bok kokusu almıyorsun. Onlar insan. DNA’larındaki bokun miktarının ne kadar olduğuna dair bir fikrin var mı? Yüksek oranlı kanser. Kas distrofisi. MS.SLS. Normalin altında zeka düzeyi. Suç eğilimi. Cinsel sapkınlık. Bunların hepsi var. Tarama gösteriyor. Gelecek nesil için istediğin bu mu? İşini yaptığın için kendini kötü hissetme. Bunu köylüler yapmaz. Memleketimizdekiler de yapmaz. Onlar da *Mass* yok. *Mass* yapmanı sağlıyor. Sen...Soyunu koruyorsun. Bu da arkadaşım, bir onurdur.” “Onur” gibi kutsal sayılan ve yüceltilen duyguların ardındaki nefret söylemi bu sahnede açık bir şekilde görünür olur. Bu söylem fiziksel engellilere ve çeşitli hastalıklara sahip kişilere karşı sergilenen saldırgan tutumun yanı sıra, cinsel kimlik temelli, yabancılara duyulan öfke ve tepkilerin tamamını kapsayabilmektedir.

Arquette “gördüğün şeyi biz kontrol ederiz *Stripe*” diyerek *mass media* yani basın ve yayın organlarıyla insanların algısıyla nasıl oynandığını anlatmaya devam eder. *Stripe*’ın çiftlik evinde öldürdüğü “böceklerin” masum birer siviller olduğunu zihninde geri sardırarak tekrar gösterir. Gördüğü her şeyin sistem tarafından kontrol edildiğini anlayan *Stripe* “kahrolası gözlerimi ver bana” diyerek tepkisini dile getirir. Arquette farkındalık ile ortaya çıkan büyük problemi ortadan kaldırmak için *Stripe*’ önündeki seçenekleri sıralar. Bunlardan ilki *Mass* sisteminin sıfırlanmasını kabul etmesidir. Böylece *Stripe*’ın bu sahnede yaptıkları tüm konuşmalar dahil olmak üzere, geçirdiği birkaç güne ait tüm anılar silinecektir. Sisteme uymayıp kabul etmediği takdirde ikinci seçenek devreye girecektir ve *Stripe* tıpkı basın yayın organlarında sıkça bahsedilen egemen ideolojiye uymayan insanlar gibi hapsedilecektir. Dost olarak gösterilen *Mass* sistemi aslında bir düşmandır ve insanların uyutmaya yarayan bir uyuşturucudur. *Stripe* *Mass* sistemini artık istemediğini söyler ve bölümün sonunda başlangıçta gördüğümüz yere geri döneriz. Evine geri dönen *Stripe* gerçekte harap olmuş bir yer ile karşı karşıyadır. *Stripe*’a görünen görüntülerdeki sıcak yuva temsili aşk ve umut teması üzerinden verilir. Teknolojinin ve medyanın insana neler sunacağı ile ilgili bir çok soru işaretini içeren bölüm bu sahne ile sonlanır.

Sonuç

Günümüz çağında teknoloji, bilim alanında hızla ilerlemektedir. İnsanların bu hızlı gelişmelere ayak uydurma sürecinde etik ve ahlaki tartışmalar ortaya çıkmaktadır. Daimi olarak ilerleme gösteren teknolojik yapılar, farklı gerçeklik ortamlarında etkileşime giren bireylere yeni sorumluluklar yüklemektedir. İnsani değerlerden taviz vermeden yeni teknolojik platformlara uyum sağlama, kullanım becerisi kazanma, bu beceri doğrultusunda yeni teknolojiler üreterek uygulamak önem arz etmektedir.

Yeni teknolojik araçlar yeni tartışmaları beraberinde getirerek teknolojinin faydalarının yanı sıra başta tekelleşme olmak üzere zararlı yanlarının da üzerinde durulması gerektiğini ortaya koymaktadır. Teknoloji, yararlı tarafı bir yana insan hayatına verebilecek olası zararları ile hayatımızın her alanını kuşatmakta ve şekillendirmektedir. Teknoloji üzerine yapılan tartışmalar bugün olduğu gibi gelecekte de daha fazla önem taşımaya ve önemli bir sorunsal olmaya devam edecektir.

Mass media bir başka ifadeyle basın ve yayın organları teknolojinin gelişimi sayesinde hayatımızdaki yeri gün geçtikçe önem kazanmaktadır. Küçük bir köyden metropollere kadar, hayatımızın pek çok alanında medyanın etkilerini görmekteyiz. Medya hayata bakışımızı, değerlerimizi, önemli ya da sıradan olay ve durumları yorumlamamızı, anlamlandırmamızı ve değerlendirmelerimizi ve kısaca hayata bakış açımızı şekillendiren önemli bir iktidar aracıdır. Sermaye sahipleri kitle iletişim araçlarına sahip olarak tekellerinde bulundurmaları demokratik bilgi akışının eksik olduğu toplumlarda önemli sorunların ortaya çıkmasına yol açar. Bu sorunlar her şeyden önce kişisel arzu ve isteklerin kitle iletişim araçlarının sosyal alanı olarak belirginleşmesine yol açmaktadır. Çoğulcu bir anlayışın tersine totaliter rejimlerde sık sık görünen ve egemen gücün iktidarının devam etmesini öncelik haline getiren tek bir bakış açısı, iktidarın çıkarları dahilinde bağlı olunan değerlerin sürdürülmesi esas alınmaktadır. Demokratik ve çoğulcu bir ortamda, kişisel çıkarların ön planda olduğu bir anlayış yerine kolektif ve ortak akılın öncelik olduğu bir anlayış aracılığıyla tabandan tavana yayılmakta ve iktidar odaklarına olumlu anlamda etki etmektedir.

Black Mirror: Men Againsts Fire'da yer alan simülasyon evreninde, karakterlerin simülakra dönüşüm sürecini tartışmaya açarak, gündelik yaşamının içinde kimlik edinme sorunsalı ve özgürlük, mutluluk, arzu gibi yaşamı anlamlandıran kavramların değişimini etkileyen temel bir mesele olarak öne çıkar. Dizinin bu bölümünde de vurgulandığı üzere bireyler simülasyon evreninde varlığını sürdürebilmek için kendini sistemin gereksinimlerine uygun hale getirerek bu değişimin çoğu zaman farkında olamamaktadır. Sistem, kod temelinde göstergelerin yapısını değiştirmeksizin üretmek istediği ideolojiyi işleyerek böylece kendini tekrar üretirken, bireylere sanki her şey üretim düzeninde ve gerçeklik ilkesi hala geçerliymiş gibi sunulmaktadır. Bu dinamiği mümkün kılan şey, simülasyon üretmek dışında hiçbir görevi olmayan kitle iletişim araçlarıdır. Kitle iletişim araçları, hızlı bir biçimde tekrarlanan içerikler yoluyla ürettikleri anlam çeşitliliği ile simülasyonun inşasına katkıda bulunurken, insanları sisteme uyumlu bireyler haline getirir. *Men Againsts Fire*'da da görüldüğü üzere karakterler birer simülakra dönüşmüşlerdir. Böylelikle sistemin ürettiği hipergerçekliğin dışında gerçek bir iletişim ve enformasyon sürecinden bahsetmek mümkün olamamaktadır.

Demokratik ve çoğulcu bir ortamdaki uzakta bir anlayış belirleyen toplumlarda kitle iletişim araçları, her daim "öteki" yaratarak iktidarın medyada konumlanmasına hizmet eder. Simge ve sembollerin kullanımı her zaman eylemsel olmasa da fikirsiz düzeyde bir katılımının önünü açmaktadır. Medya aracılığıyla maruz kalınan girdilerin yoğunluğu bireyin kendi benliğini ortaya koymasını zorlaştırmaktadır. Bireyin manipüle edilmiş enformasyon bombalarına maruz kalması kendi bilişsel süreçlerini kullanmasını engellemekle birlikte bu taraflı bilgileri kendi benliği ile içselleştirerek benimsemesine sebep olmaktadır. Demokrasiye dayalı anlayışın çoğunluğun otoritesini temsil etmeyi var saydığından, medyada dolaşıma giren dil çoğunluğa hitap edecek biçimde tasarlanmaktadır. Bu durum en kolay şekilde ortak inançlara dokunarak gerçekleştirilir. Bu inançlar psikolojik ve sosyal değerler ile bağlantılı olarak sunulmaktadır. Çoğunluğa yönelik kullanılan değerler bireyin kendi seçimi gibi sunulduğundan yapay bir özgürlük algısı yaratılmaktadır. İşaretlenen değerlere dahil olduğuna ikna olan birey, çoğunluğa uyma davranışı geliştirmeye açık hale gelmektedir. Böylece birbirine karışmayan

homojen gruplar ve topluluklar içerisinde yapay olarak oluşturulmuş sınırların dışına çıkılmasının zorlaştığı bir anlayış egemen medya güçleri sayesinde oluşturulmaktadır.

Black Mirror: Men Against Fire teknolojinin son hali olan sanal gerçeklik, arttırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik teknolojileri ile insan algısı ile nasıl oynanabileceğini açıkça ortaya çıkarmaktadır. Kendimize ait sandığımız fikirlerin bile ne kadarının bize ait olduğu sorusu temel sorunsalı oluşturur. Bölümde başkalarının fikirleri üzerinden hayatımızı idame ettirmemiz ve dolaşımdaki dilin çoğulcu bir anlayıştan uzak iktidarın dili haline gelmesi gibi önemli temaların altı çizilmektedir. Bu durumla beraber nefret söyleminin onur ve kahramanlık imgesi ile yer değiştirerek, dolaşıma girdiği, teknolojik ilerlemenin ahlaki yükümlülükleri de beraberinde getirdiği vurgulanmaktadır.

Kaynakça

- Azuma, R. (1997). *A survey of augmented reality. Presence-Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355- 385. Erişim adresi: <https://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf>
- Baudrillard, J. (2015). *İlahi Sol*. (Çev. O. Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2016a). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. (Çev. O. Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi
- Baudrillard, J. (2016b) *Simülakrlar ve Simülasyon*. (Çev. O. Adanır). Ankara: Doğubati Yayınları.
- Baudrillard, J. (2017a). *Tüketim Toplumu*. (Çev. N. Tural, F. Keskin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2017b). *Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*. (Çev. O. Adanır). Ankara: Doğubati Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019). *Kusursuz Cinayet*. (Çev. N. Sevil). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2020). *Nesneler Sistemi*. (Çev. O. Adanır, A. Favaro). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Binark, M. ve Bayraktutan, G. (2013). *Aynın karanlık yüzü: Yeni medya ve Etik*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Boeldt, D., McMahan, E., McFaul, M. ve Greenleaf, W. (2019). Using Virtual Reality Exposure Therapy to Enhance Treatment of Anxiety Disorders: Identifying Areas of Clinical Adoption and Potential Obstacles. *Frontiers in psychiatry*, 10, 773. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00773>
- Bronack, S.C. (2011). The role of immersive media in online education. *The Journal of Continuing Higher Education*, 59(2), 113–117. Erişim adresi: <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/07377363.2011.583186?needAccess=true>
- Craig, A. B., Sherman, R. W. (2003). *Understanding virtual reality*, California, USA: Elsevier Science.
- Çavaş, B., Çavaş, P. H., Can, B. T. (2004). Eğitimde sanal gerçeklik. *The Turkish Online Journal of Educational Technology Dergisi*, 3(4), 100-116. Erişim adresi: <http://www.tojet.net/articles/v3i4/3415.pdf>
- Feiner, S. K. (2002). Augmented reality: A new way of seeing. *Scientific American*, 286(4), 48-55. Erişim adresi: <https://www.semanticscholar.org/paper/Augmented-reality%3A-a-new-way-of-seeing.-Feiner/9eeec18831498e149b1240a04f7b9bcf6cda264>
- Emmelkamp, P. M. (2005). Technological innovations in clinical assessment and psychotherapy. *Psychotherapy and psychosomatics*, 74(6), 336-343.
- Erbaş, Ç., ve Demirer, V. (2014). Eğitimde artırılmış gerçeklik uygulamaları: Google glass örneği, *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 3(2), 8-16. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/231319>
- Gelernter, D. (1992), *Mirror Worlds: The Day Software Puts the Universe In a Shoebox ... How It Will Happen and What It Will Mean?*, Oxford University Press, New York.

- Gonzato, J. C., Arcila, T., & Crespın, B. (2008). Virtual objects on real oceans. In GRAPHICON'2008 (pp. 49-54). Eriřim adresi: https://www.researchgate.net/publication/29603925_Virtual_Objects_on_Real_Oceans
- Kipper, G. ve Rampolla, J., (2013). *Augmented reality: An emerging technologies guide to AR*. Waltham: Syngress.
- Krevelen, D. W. F. V., Poelman, R. (2010). A Survey of Augmented Reality Technologies, Applications and Limitations. *The International Journal of Virtual Reality*, 9(2), 1–20. Eriřim adresi: <https://ijvr.eu/article/view/2767>
- Lasswell, H. (1948). *The Structure and Functions of Communication*. W.Schramm (ed.). Mass Communication içinde.Urbana: University of Illinois Pres, 117-130.
- Marshall, S. L. A. (1947). *Men against fire; the problem of battle command in future war*. Oxford, England: The Infantry Journal Press.
- McQuail, D. (1983). *Mass communication theory*. Ca: Sage.
- Milgram, P., Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information Systems*, 77(12), 1321-1329. Eriřim adresi: https://www.researchgate.net/publication/231514051_A_Taxonomy_of_Mixed_Reality_Visual_Displays
- Özarslan, Y. (2011). Öğrenen içerik etkileşiminin genişletilmiş gerçeklik ile Zenginleştirilmesi. 5. International Computer & Instructional Technologies Symposium (ICITS 2011), Fırat Üniversitesi, Elazığ, 726-730, 22-24. Eriřim adresi: https://www.academia.edu/1060141/OGRENEN_ICERIK_ETKILESIMININ_GENISLETILMIS_S_GERCEKLIK_ILE_ZENGINLESTIRILMESI
- Piemental, K. ve Teixeira, K. (1995). *Virtual reality: Through the new looking glass*. New York: Intel/McGraw-Hill Press.
- Schramm, W. (1973). *Men, messages and media*. NY: Harper and Row.
- Riva G. (2005). Virtual reality in psychotherapy: review. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 8(3), 220–240. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.220>
- Smelser, N. J., Baltes, P. B. (2001). *International encyclopedia of the social and behavioral sciences*. Amsterdam: Elsevier.
- Ünal, F. C. (2013). *Artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanımıyla mimarlık rehberi; eindhoven kenti üzerinden değerlendirilmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Vorster, J. M. (2002). Racism, xenophobia and human rights. *The Ecumenical Review*, 54(3), 296–312. Eriřim adresi: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/j.1758-6623.2002.tb00155.x>