

ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK VE SÜREĞEN BAĞLANTI KÜLTÜRÜ DİYARINDA KARŞI ÜTOPYALAR: RİSİNG STAR TÜRKİYE VE BLACK MIRROR- FIFTEEN MİLLİON MERİTS

Arş. Gör. Züleyha ÖZBAŞ-ANBARLI*
Arş. Gör. Dr. Çağdaş CEYHAN**

ÖZET

Bu çalışma, iki farklı program türünün benzerlikleri üzerinden artırılmış gerçeklik ve süreğen bağlantı dolayımıyla karşı ütopiyaların görünümünün izini sürmeye çalışmıştır. Bir karşı ütopya anlatısı olan *Black Mirror*'ın *Fifteen Million Merits* bölümünü ve yabancı bir yarışma formatı olan *Rising Star Türkiye*'nin yayınlanmış iki sezonu gerçeklik skalası, eşikteki karakter olan duvar, oyunun karakterini belirleyen dış ses ve teknoloji dolayımı karşı ütopya çerçevesinde analiz edilmiştir. Bu analiz sonucunda, *Black Mirror-Fifteen Million Merits*'deki teknoloji dolayımı bir karşı ütopyanın günümüz tarihsel ve toplumsal koşullarından temel alınarak ortaya çıktığı söylenebilir. Bunun en can alıcı örneği de *Black Mirror*'ın *Fifteen Million Merits* bölümüyle koşutlukları barındıran *Rising Star Türkiye* formatının sunduğu dünyada yer alır. *Black Mirror-Fifteen Million Merits* gelecekte geçen bir kara ütopyaarken *Rising Star Türkiye* günümüz dünyasının toplumsal, ekonomik, siyasal, kültürel ve teknolojik gerçekliklerinin bir ürünüdür. Artırılmış gerçeklik öğeleri barındıran ve süreğen kültür halinin yaşandığı her iki anlatıda da ütopya-karşı ütopya geçişkenlikleri sıklıkla görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Artırılmış Gerçeklik, Karşı Ütopya, Süreğen Bağlantı Kültürü, Black Mirror- Fifteen Million Merits, Rising Star Türkiye*

ANTI-UTOPIAS IN THE LAND OF AUGMENTED REALITY AND ALWAYS-ON CULTURE: RİSİNG STAR TURKEY AND BLACK MIRROR- FIFTEEN MİLLİON MERİTS

ABSTRACT

This study, departing from the similarities of two different types of TV programs, traces the manifestations of anti-utopias in terms of augmented reality and always-on connection. The study includes the analysis of *Fifteen Million Merits*, an episode of anti-utopia serial *Black Mirror*, and of two TV seasons of *Rising Star Turkey*, the Turkish version of an international reality singing competition; and focuses on the following: the scale of reality, the wall as the threshold element, the voice over as the determinant of the game's character, and technology-mediated anti-utopia. This analysis shows that technology-mediated anti-utopia in *Black Mirror-Fifteen Million Merits* is based on contemporary historical and social conditions. A crucial example for this is the universe of *Rising Star Turkey* format, which has many similarities with *Black Mirror- Fifteen Million Merits*. While *Black Mirror- Fifteen Million Merits* is a noir-utopia that takes place in the future, *Rising Star Turkey* is a product of social, economic, political, cultural and technological realities of today's world. Both narratives, including elements of augmented reality and always-on connection, consist of utopia – anti-utopia transitions.

Keywords: *augmented reality, anti-utopia, always-on culture, Black Mirror- Fifteen Million Merits, Rising Star Turkey*

GİRİŞ

Son yüzyılın ortasında 4. Endüstri Devrimi gerçekleştiğinden beri her alanda dijital olanakları görmek sıklıkla karşılaşılan bir durum olmuştur (Chang and Choi, 2016: 153). İnsan- makine etkileşiminin bir ögesi olan artırılmış gerçeklik de gelişen teknolojilerle

* Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, İletişim Tasarımı ve Yönetimi Bölümü, zozbas@anadolu.edu.tr

** Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Basın ve Yayın Bölümü, ceyhancagdas@gmail.com

birlikte 1990'lerden beri sıkça kullanılan bir kavram olagelmıştır. Artırılmış gerçeklik, kullanıcının gerçek dünya algısını ve gerçek dünyayla etkileşimini artırır ve kullanıcının kendi duyularıyla doğrudan elde edemeyeceği bilgiyi sunar. Sanal nesnelere kullanıcıya aktarılan bilgi, gerçek dünya görevlerini performe etme konusunda kullanıcıya yardımcı olur (Azuma, 1997).

Artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklikle sıklıkla içiçe geçen farklılaştırılan/benzeştirilen bir kavramdır. Milgram ve Kshino'ya (1994: 1321) göre artırılmış gerçeklik, gerçek dünyanın sanal ürünler kullanılarak artırılmış halidir. Azuma'ya (1997) göre ise artırılmış gerçeklik sanal gerçekliğin bir varyasyonudur. Sanal gerçeklik teknolojileri tamamıyla bir kullanıcıyı sentetik bir çevre içine sokmaktadır ve kullanıcı bu durumda gerçek dünyayı çevresinde görememektedir. Buna karşın artırılmış gerçeklikte kullanıcı gerçek dünyayı sanal objelerle birleştirilmiş ya da bileşim içinde görür (Azuma, 1997: 356).

Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik birbiriyle ilişkilidir ve iki kavram birlikte düşünülebilir. Sanal gerçeklik ortamı, katılımcının-gözlemcinin tamamen bütünüyle gerçek dünya ortamını taklit edebilen ya da etmeyen, aynı zamanda yerçekimi, zaman ve madde özellikleri bulunmayan bir dünya içerisinde fiziksel gerçeklik bağlarını aşan yapay bir dünyaya gömülmesidir. Bunun aksine gerçek dünya fizik kurallarıyla kısıtlanır. Bu iki ucu birbirinin antitezi olarak görmektense bunları sürekliliğin (gerçeklik-sanallık sürekliliğinin) iki ucunda yer alanlar olarak görmek daha uygundur. Artırılmış gerçeklik ve artırılmış sanallık bu iki ucun, gerçek dünyanın ve sanal gerçeklik dünyasının arasında yer almaktadır (Milgram vd., 1995). Wassom'a (2015) göre ise artırılmış gerçeklik sanal gerçekliğin yalın bir biçimde fiziksel gerçeklikle karışması sonucunda oluşur. Güngör ve Kurt'a (2014) göre ise artırılmış gerçekliğin sanal gerçeklikten ayrıldığı nokta sanal gerçeklikteki gibi gerçek dünya görüntüsünden tümüyle vazgeçilmemesi, sanal katkının %10- %20 oranında kalmasıdır. Milgram ve arkadaşları (1995: 283) artırılmış gerçeklik dünyasını şu şablonla açıklar:



Şekil 1: Milgram ve arkadaşlarının (1995: 283) karma gerçeklik skalası. Artırılmış gerçeklik, sanal gerçekliğe yaklaşan ama reel dünyanın da yakınında olan bir yerdedir.

Artırılmış gerçeklikte duyular ve duyuları manipüle etmek önemli oranda yer almaktadır. Duyulara yönelik, dokunmaya, duymaya, tatmaya ve kokuya yönelik uygulamalar ön plandadır (Wassom, 2015: 26-29). Tarihsel olarak bakıldığında ise artırılmış gerçeklik tıbbi ve askeri teknolojilerde, özellikle tıbbi görselleştirmede manyetik rezonans görüntüleri (MRI), ultrason görüntüleri gibi teknolojilerde ilk olarak kullanılmaya başlanmıştır. (Azuma, 1997: 356- 357). Diğer bir kullanımı ise kompleks makinelerin montajı, tamiri, bakımı olmuştur. Atletik eğitimlerde, mekânsal bilgi sistemlerinde, endüstriyel üretimde ve medikal uygulamalarda önemli bir kullanım potansiyeli bulunmaktadır (McLellan, 1996: 461). Yapay zekâ uygulamaları, giyilebilir teknolojiler (iwatch gibi işlemcisi olan saatler veya Google Glass gibi cihazlar) ya da akıllı telefonlardaki harita uygulamaları, son dönemin popüler oyunu olan ve gerçek dünyanın haritalarıyla ve gerçek görüntülerle etkileşim kuran Pokémon Go oyunu kullanımlara örnek olarak verilebilir.

Azuma'ya göre artırılmış gerçeklik sistemlerinin;

- 1) Sanal imajlarla gerçek dünyanın bir karışımı
- 2) Dijital verinin 3 boyutlu kaydı
- 3) Gerçek zamanla etkileşim olmak üzere üç temel karakteristiği vardır (Akt. Schmalstieg vd, 2008: 13).

Bu çalışmada artırılmış gerçeklik uygulamalarının yöndeşme kültürü içerisinde televizyon aracılığıyla gündelik hayatımızla nasıl dolaymlandığı iki sezondur TV8 ekranlarında canlı yayınlanan *Rising Star Türkiye* yarışması ve *Black Mirror* dizisinin *Fifteen Million Merits* bölümü üzerinden ele alınmış, günümüz televizyon izleyicisinin bir karşı ütopya içinde bulunup bulunmadığı sorusuna da cevap aranmaya çalışılmıştır.

1. Ütopya- Karşı Ütopya

Ütopyanın kelime anlamıyla özü, “mümkün olmayan ancak insanın bulunmak için heves ettiği bir dünyada yaşamak”tır (Kumar, 2005: 9). İlk ütopya Platon'un ideal Devlet'in nasıl olacağını anlattığı Devlet kitabı olmakla birlikte Devlet form olarak edebi yapının dışında kaldığı için bu metni felsefi bir ütopya olarak nitelendirmek daha doğru gözükmemektedir (Yumuşak, 2012: 49). Kumar'a (2005) göre ütopya diyarı onu ilk defa adlandıran ve betimleyen kitabıyla Thomes More'a aittir. More'u Francis Bacon'ın Yeni Atlantis'i takip eder (Yumuşak, 2012: 50).Harvey Thomas More'un Ütopya'sına farklı bir açıdan bakar ve ütopyanın tutucu yönünü açığa çıkarır:

“More'un aslında tipik arzusu o dönemin İngiltere'sindeki kaos ortamına karşıt olarak toplumsal uyum ve istikrardır. Bu yüzden potansiyel olarak bölücü güçler ütopyadan dışlanır: para, özel mülkiyet, ücretli emek, sömürü (işgünü 6 saate iner), iç ticaret (dış ticaret) devam eder sermaye birikimi ve piyasa süreci (pazar yeri kalır). Toplumsal ve ahlaki düzenin mutluluk verici mükemmelliği bunların dışlanmasına bağlıdır” (Harvey, 2008: 196).

Ütopya var olduğu toplumsal koşulların bir ürünüdür. Kumar'a göre (2005: 79) “ütopyanın bir tarihi olduğu açık, ancak ütopya aynı zamanda tarihin içindedir. İyi yaşama bakışı, içinde belirlediği bugünün gerçekliğinden etkilenir. Ütopyacılara mucizevi kehanetlerde bulunmazlar. Kahinlik yeteneğine sahip değildirlere. Gerçekleri önceden tahmin edebilirler fakat görüşleri yaşadıkları toplum biçimi tarafından kısıtlanır”.

Kumar'ın belirttiği ütopya diyarı aynı zamanda bir mekansallığa da işaret eder. Düzen mefhumu ve ona eşlik eden mekânsal imge aynı zamanda iktidar ilişkilerinin mantığını ve bu ilişkilerin belirli ortamlarda mantığını tanımlar (Stavrides, 2016:145). Ütopya düzenin ve iktidar ilişkilerinin bir tür haritalandırmasını sunar.

Manheimm ise (2004) ütöpik bilinci çerçeveslendiği varoluşla upuygunluk içinde olmayan bir bilinç olarak nitelendirir. Ütöpik yönelim ise eyleme geçiş yaparak ilgili varoluşsal düzeni aynı zamanda kısmen ya da tamamıyla parçalayan gerçekliği aşkınlştırıcı yönelimdir (Manheimm, 2004: 217).

Ütopya aslında Yumuşak'ın (2012) da belirttiği gibi Rönesans'la birlikte insanların yalnızca öteki dünyadaki mutlulukla yetinmeyip dünyada da mutlu olmayı ister hale geldiklerinin bir göstergesidir. Arzu-imgelerinin maddileştikleri nesnelere, kültürel imgeler, sanat yapıtları içlerinde barındırdıkları ütopyan olanaklar ile bu değişimlerin farkına varılmasını sağlayabilir (Benjamin'den akt.: Avcı, 2015: 26). Bu da ütöpik olanın kitle toplumunda metalaştırılmasını gündeme getirmektedir. Bu durum aynı zamanda ütopya ile karşı ütopya arasında günümüz toplumlarında bir geçişkenlik de yaratmaktadır. 19. yüzyılın sonunda da ütopya ile karşı ütopyanın yeniden doğuş süreci yaşanmıştır:

“Kendi kulvarındaki koşusunda ütopyanın inişli çıkışlı bir talihi olmuştur [...] Ütopya on altıncı ve on yedinci yüzyıllarda güçlü bir akım iken on sekizinci yüzyılda amacını ve yönünü yitirmiş gibi oldu. Edebi biçimiyle on dokuzuncu yüzyılın büyük bir bölümü boyunca Batı düşünce yaşamının sınırlarına itildi. Ütopyacılık, ütopyacı toplumsal teori ve ütopyacı komünal deneyler şeklinde gene de gelişmesini sürdürdü. Ondokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru edebi ütopya yeniden boy gösterdi. Dinçliği ve gördüğü rağbetle alter ego’su (diğer benliği) distopyayı ve antiütopyayı da yeniden diriltti” (Kumar, 2005: 78-79).

Rumen düşünür Cioran’a göre ütopyanın içinde artık karşı ütopyik bir yan barınmaktadır. Gelecek düşlerimiz artık ürküntülerimizle ayrılmazdır. Ütopyik edebiyat başlarda ortaçağa, onun cehenneme atfettiği yüce itibara ve dünyanın sonu hayallerine düşkün olmasına başkaldırıyken bugün ise bize vaat edilen yeryüzü gittikçe daha fazla bir cehennem görünümü almaktadır (Cioran, 2010).

Karşı ütopya temelde distopya, kakotopya olarak da adlandırılmaktadır. Jeremy Bentham tarafından icat edilen kakotopya kötü bir yer anlamına gelir, sonradan ona John Stuart Mill’in bulduğu distopya kavramı katılmıştır (Kumar, 2006: 172). Booker her zaman birbirinin yerine kullanılsa da türün distopya, negatif ütopya, anti ütopya, kakotopya ile tabir edildiğini söyler (Akt.: Yumuşak 2012: 49). Bu çalışmada karamsar gelecek tasavvuru olan diziler karşı ütopya terimi ile adlandırılacaktır. Woodcock’a göre ütopyalar ilerlemeci değil statiktir, tüm sorunlar halledilmiş değişim durmuştur (Woodcock, 1956: 81). Karşı ütopya bize ütopyayı o kadar acı dolu ve kabusvari bir deneyim olarak yaşatır ki, ona karşı olan bütün arzu yitirilir (Kumar, 2006: 178).

Klasik karşı ütopyalardan olan Cesur Yeni Dünya ve 1984’den önceki benzeri karşı ütopyalar hayali bir ülkenin varoluşunun iğnelendiği ve muhafazakâr düşünürlerin ütopyik radikalizme saldırdıkları olarak iki kategoriye ayrılmaktadır. Mary Manley’in yeni Atlantis’i ve Gülliver’in seyahatleri ile Erewhon bunlara örnek olarak verilebilir. Kumar da ilk karşı ütopyaların ütopyacıların bir hicvi olduğunu belirtir. İlk karşı ütopyalar ütopyaların yoğunlaştırılmış fikirlerinden ziyade kolektivist fikirlere karşıdır. Ancak karşı ütopyaların yazarları özellikle Huxley, Orwell, Zamyatin kuşkucu muhafazakârlar değillerdir. Onların karşı çıktıkları noktalar ilerlemenin ilkeleri değil onların kullanımı ve uygulanmasıdır; her girişim vaat ettiğinin grotesk aksi ile sonuçlanır; demokrasi despotizmi, bilim barbarlığı ve akıldışılığı üretir (Kumar, 2006: 188).

Ütopya 20.yy’da karşı ütopya ile birleşmiştir. Birdenbire fark edilen pozitif idealle negatif olanın arasındaki mesafenin ütopya savunucuları ve hayranları tarafından kabul edildiği gibi çok büyük bir boyutta olmadığıdır. Zamyatin’in Biz’i ve Orwell’in 1984’ü ütopyaların tasvir ettiği cennetin kayıp cennet versiyonu gibidir (Mumford’dan akt.: Beauchamp, 1973: 287).

Stevickise (1964) karşı ütopyalarda anlamların kontrolünün 20. yüzyıl hükümetlerinin elinde olduğunu vurgulamaktadır:

“Bir insanın mutluluk rüyası diğer bir insanın kabusu olabilir. Ütopyacılar rüyaların gerçekleşme olanağında ısrar ettikçe modern gelişmelerin yeni bir kölelik ve yeni bir barbarlığa sürüklendiğine inanılanlar daha telaşlı hale geldiler. Ütopyanın on dokuzuncu yüzyılın sonlarında yeniden canlanması aynı zamanda onun karşı imgesini ve karşı kuvvetini karşı ütopyayı da canlandırdı (Kumar, 2006: 210-211).

20. yüzyılda karşı ütopyanın bilinen en iyi örnekleri; Zamyatin’in Biz’i (1924), Aldous Huxley’in Cesur Yeni Dünya’sı (1932), George Orwell’in 1984’ü (1948), Ray Bradbury’nin Fahrenheit 451’idir (1953). Yeni iletişim teknolojilerinin gelişmesi, kullanılması, oluşturduğu ağ ve yarattığı etkiler de ütopyalar-karşı ütopyalar açısından verimli bir alan sağlamıştır. Ütopyik teknolojik evrenlerin yer aldığı Otostopçunun Galaksi Rehberi (1979), Neuromancer (1984) gibi eserler siber ortamlardan beslenmiştir.

Yeni iletişim teknolojileri ve sosyal ağların gelişmesiyle birlikte bu karşı ütopyaların önemli göstergelerinden biri “süreğen bağlantı” (*always-on*) halidir. Süreğen-bağlantı hem günümüz teknolojisine dahil olan insanın sürekli çevrim içi olma hali hem de karşı ütopyaların kendilerine sıkça konu ettikleri bir kavramdır. Boyd (2012: 71) gündelik yaşamını anlatırken bu hali, “gerçekten çevrimiçi değilim, eylemlerim internetin dijital bitlerinin merkezinde değil, ancak aynı zamanda tamamen çevrim dışı da değilim” şeklinde açıklar ve süreğen bağlantı kültürünün ikircikli haline işaret eder. Bu artık her daim çevrim içi ya da dışı olmaktan öte nerede ve ne zaman olursa olsun insanlara ve bilgiye ağ ile bağlı olduğumuz bir dünyada yaşamaktır. Sürekli internette çevrim içi halde olunmayabilir ancak ağa sürekli bir bağlantılı olma halinin varlığı süreğen bağlantı anlamına gelmektedir, bizim onlara bağlanıp bağlanmıyor olmamızdan öte bütün kanalların bağlanmaya açık olması önemlidir (Boyd, 2012). İnsanlar, web sayfaları, mailler, oyunlar vb. aracılığıyla eriştiğimiz süreğen bağlantı iletişim araçlarına, insanlara, nesnelere, şeylere bağlanmış durumdayız. Bu nesnelere birbirinden farklı olmasına rağmen bizim onlara erişme biçimimiz aynıdır (Turkle, 2008: 122).

Süreğen bağlantıda olma sadece içeriği üretme ve tüketme hakkında bir şey değildir aynı zamanda insanların çeşitli mikrodatalarla periferik olarak birbirlerine bağlı olabildikleri bir ekosistem yaratma, ağlar yaratma ve en tepeye bilgiyi yerleştirmedir (Boyd, 2012: 73). Eski iletişim teknolojileri, örneğin geleneksel telefon sadece aile, arkadaşlar, iş/okul arkadaşları ile bağ kurulmasına aracılık ederken günümüzde durum farklıdır. Yeni iletişim teknolojileri, kimliğimizden farklı avatarlarla ağa dahil olmaya, bedensiz sesler dinlemeye (örneğin kayıt edilmiş mesajlar) ya da teknik yardım sunan insan simülasyonlarının sentetik sesleriyle iletişim kurmamıza, gerçek insandan öte botlarla, insansı programlarla, çevrimiçi oyunlarda bir oyuncu tarafından yönetilmeyen bilgisayar karakterleriyle etkileşimde olmamıza olanak sağlar (Turkle, 2008). Süreğen bağlantıda olma bu iletişim ve etkileşim süreçlerini içerir. Bu süreç gerçeklik ve sanallık arasındaki ayrımı bulandırır, bu ayrım aslında eskiden olduğu kadar da önemli değildir; bağlantı varsayılmaktadır, bağlantı her zaman her yerdedir (Singh, 2014).

Süreğen bağlantı kitlesiyle artırılmış gerçeklik arasında da bir bağlantı vardır. Birçok eski tarz siberpunklar sanal gerçeklik içerisinde yaşamak isterken süreğen bağlantı kitlesi, artırılmış gerçeklikle daha ilgilidir ve ağın bir parçası olmayı istemektedir (Boyd, 2012). Süreğen bağlantıyı merkezine alan *Black Mirror* dizisinin *Fifteen Million Merits* bölümü ve *Rising Star Türkiye* yarışması da artırılmış gerçeklik, karşı ütopya ve süreğen bağlantı halini metinlerinde sıklıkla vurgulamaktadır.

Çalışmada, *Black Mirror-Fifteen Million Merits* ve *Rising Star Türkiye* betimsel analiz yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Betimsel analizde “elde edilen veriler, daha önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır” (Yıldırım ve Şimşek, 2003: 158). Betimsel analizde amaç, elde edilen verileri düzenleyip yorumlayarak okuyucuya sunmak olduğu için (Yıldırım ve Şimşek, 2003: 159) bu çalışmada da 2011 yılında yayınlanan 62 dakikalık *Black Mirror- Fifteen Million Merits* bölümü ile 2015’te 20 bölüm olarak ilk sezonu, 2016’da ise 16 bölüm olarak ikinci sezonu canlı olarak yayınlanan ve formatı İsrail’e ait olan “*Hakokhav Haba*” adlı yarışmanın Türkiye’ye uyarlanmış hali olan *Rising Star Türkiye*’nin bölümlerinden elde edilen veriler deşifre edilerek betimlenmiş, daha sonra temalara ayrılarak yorumlanmış, neden-sonuç ilişkileri analiz edilmiştir.

Black Mirro (<http://www.imdb.com>, 2016) 1. Sezon’da “*The National Anthem*”, “*Fifteen Million Merits*”, “*The Entire History of You*”; 2. sezonda: “*Be Right Back*”, “*White Bear*”, “*The Waldo Moment*” isimli bölümleri yayınlanan, 2014 sonunda “*White*

Christmas” özel bölümü ekrana gelen ve 3. sezonu yakın tarihte ekrana gelecek olan (<http://www.independent.co.uk>, 2016) karşı ütöpik karakterli bir dizidir.

Black Mirror (kara ayna) kavramı, akıllı telefonun koyu ekranından dünyaya bakmak anlamına geldiği kadar eski tarihli bir sanat-fizik bilimi buluşmasının ürünü olan ve ressamların kullandığı ayna aygıtı anlamına da gelmektedir. *Black Mirror* “Claude Glass”ın diğer adıdır ve “Claude Glass” 18. yüzyıl manzara ressamları için önemli bir alettir (Bertelsen, 2004). Ressamlar manzara resimlerini çizerken bu aleti kullanırlar ve çecekleri manzaranın yansımasına bu nesneyle bakarlar. *Black Mirror* bu kavramı da refere eder. Dünya ve hayali olanın modern bir metaforu olan kara ayna aynı zamanda karşı ütopyanın karamsarlığını da resmeder. Bununla birlikte süreğen bağlantıyı, artırılmış gerçeklik içerisinde yer alan süreğen bağlantılı hayatları da teknolojinin kara ekranından temsil eder. Dizi 1959-1964 yılları arasında yayınlanan nükleer silahlanma ve soğuk savaş dönemine özgü kara ütopyaların korkusunu sunan “alacakaranlık kuşağı” dizisinden esinlenmiştir (<https://www.theguardian.com>, 2016). Dizinin yaratıcısı Brooker’a (2011) göre kara ayna avuç içinde, duvarda, aynada her yerdedir, kimi zaman soğuk, parlak bir televizyon ekranı kimi zamansa bir akıllı telefondur.

Rising Star Türkiye ise 2015’te ve 2016’da 2 sezon olarak yayınlanmıştır. İlk sezonda Demet Akalın, Gülben Ergen, Fuat Güner, Mustafa Sandal, ikincisinde İrem Derici, Emina Sandal, Yılmaz Morgül, Mustafa Sandal jüri olarak yer almaktadır. Ancak yarışmacının sunucusunun sıklıkla belirttiği gibi asıl jüri “yan ekran”dan oylama yapacak olan halktır. Yarışmanın Türkiye’de yayınlanan diğer yarışmalardan farklı bir yanı vardır, izleyici akıllı telefonlarıyla, ellerindeki kara aynayla gösteri sürecine dahil olarak gösteri sürecinin uygulayıcı bir parçası haline gelir.

2. Gerçeklik Skalaları

Black Mirror- Fifteen Million Merits artırılmış gerçeklikle sanal gerçekliğin birleştiği bir dünyada Bing’in odasında başlar. Bing dört tarafı ekrandan oluşan el hareketleriyle ekranı yönlendirebildiği bir odada uyumaktadır ve sanal bir horoz tarafından uyandırılır. Gün içinde bisiklet sürerek puan toplayıp yaşamını idame ettirmesi, Abi ile birlikte yarışmaya katılması için gerekli puanları toplaması gerekmektedir. Gün içinde her zaman ekranların içerisinde yaşamını sürdürmesi gereklidir ve bu ekranlarda sıklıkla reklamlar karşısına çıkar. Reklamı geçmesi ise belirli bir ücret gerektirmektedir, reklama maruz kalmamanın belirli bir bedeli vardır. Tüm gündelik ihtiyaçlarını sanal olanla gerçek olanın bir birleşimi sayesinde karşılamaktadır ve artırılmış gerçeklik ürünleri gündelik hayatını çevrelemiştir. Bir gün Abi ile karşılaşır ve sesi güzel olan Abi’nin yetenek gösterisine başvurması için ısrar eder ve enerji üretmek amacıyla pedal çevirerek kazandığı puanları Abi’ye yarışma için devreder, böylece gösteri dünyasının kapıları iki karakter için de açılır. Gösteri, bizim süreğen bağlantılı, aygıtlarla artırılmış yaşamlarımızı yansıtmaktadır (Wortham, 2015). *Rising Star Türkiye*’nin gösteri dünyasında ise diğer yarışmalardan farklı olarak jüri- yarışmacı-stüdyo seyircisi üçgeni yerine yeni bir özne daha devreye girer. Bu sıklıkla yarışmacının sunucusu tarafından heyecanla dile getirilen “duvar”dır:

(*Jüriye*) Evet çok kıymetlisiniz bizim için, çok değerlisiniz, başımızın tacısınız müthiş bir jüri, ekip bir araya geldi ama daha da ağır topumuz var. Sizden daha da starı var. *Rising Star Türkiye*’nin en mühim starı (*bağırarak*) 6 tonluk dev duvar sizlerin oylarıyla, bütün Türkiye’nin oylarını taşıyacak güçte. İşte karşımızda *Rising Star Türkiye*’nin dev led ekranı!”

Yarışmanın ilk bölümünde bu şekilde tanıtılan ve her bölümde tanıtılmaya devam eden led duvar artık bir özne olarak sahnede yerini alır. Duvar hem gerçek hem sanaldır.

Fiziki bir gerçekliğe tekabül ettiği kadar duvarın kaldırılması yan ekran uygulama sonucu elde edilen puanların yüzde 70'i geçmesi sonucunda gerçekleşir.

Katılımcıların yarışmaya katılıp katılamayacakları iki programda da yarışmanın “uygulayıcı”ları tarafından belirlenir. Dizideki uygulayıcı anonim bir karakterdir. Yapımcıların mı, devletin mi, şirketin mi denetiminde olduğu belirli değildir ancak bir iktidar yoğun olarak hissedilmektedir. Bu belirsizlik dizinin karşı ütopyacı karanlık yönünü artırmaktadır. *Rising Star Türkiye*'de ise yarışmacılar izleyicinin görmediği ön bir elemeye seçilmektedir. Yarışmacıların hali hazırda canlı yayında yarışma sürerken seçildiği oteller alt yazıda geçmektedir. Ön elemeyi geçen yarışmacılar sahneye çıkmadan önce gerçek hayatlarını anlatma faslına geçmeden televizyon seyircisinin karşısına çıkarlar, bir ekran önünde kendi fotoğraflarının görüntüsünü hayali bir ekrana dokunarak hareket ettirirler. Sanal bir ortamda gerçeklik algısını yükseltirler.

Yarışma aynı zamanda açılışıyla da süregelen bağlantılı olma halini vurgulamaktadır. Açılış jeneriğinde seyircilerin karşısında görkemli bir sahnede gitarıyla genç bir erkek görünür ve sağ altta “bağlanıyor” kelimesi yer alır. Ve zaten hali hazırda günümüz teknolojisiyle sürekli olarak ağa dahil olan seyirciyi yarışmasına da çağırır. Duvarla birlikte aktif hale gelen diğer özne de ekran başındaki seyircidir. Yarışmanın sunucusu “İşte bu yarışmanın farkı bu. Biz size teslim oluyoruz sevgili izleyiciler. Jüri sizsiniz!” diyerek seyirciyi yarışmaya sürekli dahil etmeye çalışır.

Yarışmanın yan ekran uygulaması Türkiye’de yarışmalarda ilk defa kullanılan bir oy verme biçimidir. Seyirciyi akıllı telefonlarıyla sürece dahil eder ve bu da yarışma süresince sıklıkla yarışmacının sunucusu tarafından tebliğ edilir:

“...Bu gece jüri sizsiniz bunu bir kere daha hatırlatalım. Eğer Türkiye’de ve dünyada ilk kez yayınlanan interaktif bir müzik programı olan *Rising Star Türkiye*’de jüri olmak istiyorsanız yapmanız gereken tek şey TV8 yan ekran uygulamasını hemen telefonunuza indirmek. Uygulamayı ilk indirdiğinizde karşınıza birtakım tercihler çıkacak derseniz Facebook derseniz Twitter’da uygulamaya giriş yapabilirsiniz.”

Yarışmada oy kullanılması için izleyicinin bir Facebook ya da Twitter hesabı olması ve uygulamaya bu hesaplardan tercih ettiğini bağlantılandırması gereklidir. Bununla birlikte verdiği oy sonrasında kullandığı hesaptan kullandığı oyu kendi ağıyla paylaşabilir.



Resim1: Seyirci kullandığı oyu kendi sosyal ağ hesabından paylaşabilir.

Bu süreç aynı zamanda medya endüstrilerindeki yönleşmeyi de göstermektedir. Farklı medya mecraları izleyicinin de katkısıyla ortak bir içerik üretmektedir. Yönleşme, geleneksel ve yeni medyanın çarpıştığı taban medyası ile kurumsal medyanın kesiştiği, medya yapımcısının ve medya tüketicisinin güçlerinin etkileşime geçtiği bir yakınlaşmadır (Jenkins, 2016: 19). Yönleşmeyle içeriğin çeşitli medya platformları üzerinden akışı, çeşitli medya endüstrilerinin işbirliğini ve istedikleri türde eğlence deneyimi arayışıyla neredeyse her yere gidebilecek medya izleyicilerinin göçebe davranışları oluşmuştur

(Jenkins, 2016: 19). İçeriğin sahibi her şeye rağmen televizyon sahipleridir ancak seyirci de gösterinin aktif bir parçası haline getirilir. İzleyici akıllı telefonuna ekran uygulamasını indirerek beğendiği yarışmacıyı programda tutar beğenmediğini eler. Ancak 4 jüri üyesinin her birinin sahip olduğu yüzde 7'lik puan hakkı süreci oldukça etkilediği için son sözü seyircinin söylediği belirgin değildir. Seyirci bir özne gibi gösterilse de nihai belirleyici değildir ve sadece gösteri dünyasının içinde yer almaktadır. Debord'un (2010:155) dediği gibi gösteri modern insanın çok fazla seyirci kalmasından ileri gelir. Artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla sürece dahil olsa da aslında çok belirleyici değildir, hem gösterinin üreticisi hem de tüketicisidir. Gösteri bir meta formuyla tüm yaşamı işgal etmiştir (Debord, 2010: 56). Sunucu duvarın arkasında performansını sergileyen ancak duvarı kaldıramayan yarışmacıya "seni destekleyenler burada" diyerek duvarda gösterilen yarışmacıya oy vermiş seyircilerin Facebook ve Twitter profil fotoğraflarını işaret eder ve gerçeği sanallaştırır. Bu gösteri bazen tek bir noktada toplanabilmektedir. *Rising Star Türkiye*'de bu nesne duvarın kendisidir, duvar bir eşik karakter olarak oldukça önemli bir görev yüklenmektedir.

3. Duvar: Eşikteki Karakterler

Seyirci için duvar, performansın gerçekleştirildiği ana mekândır. Duvar *Rising Star Türkiye*'de araftaki yarışmacının umut dünyasına, kendi ütopyasına adım atması için bir eşiktir. *Black Mirror-Fifteen Million Merits*de ise bu eşik sahneye çıkılan kapıdır. İki fiziksel gerçeklik de onların sanal bir dünyaya adım atabilmelerini sağlar.

Karakterler duvarla kapatılmış sahneye gelmeden önce kendi hayatlarını anlatırlar ve kurmacayla yarışma türü içiçe geçer. Yarışmacı sahneye çıktığında karşısında sadece duvarın boş ekranını görür ve şarkı söylemeye başladığında kendisine oy verenlerin Facebook ya da Twitter (hangi sosyal ağ hesabını uygulamaya bağlayarak oy verdiyse) hesaplarındaki profil fotoğrafları önünden geçmeye başlar. Akşam evinde oturan izleyici süregelen bağlantı sürecinde yarışma içerisine akıllı telefonlarıyla ve sosyal ağ hesaplarıyla dahil olur. Yarışmacı şarkısını yüzde 70 barajını aşana kadar profil fotoğraflarına söyler. Aynı zamanda önünde yüzde barını görür ve bu bar yarışmacı için bir gerçeklik skalasıdır. Arafta mı kalacaktır yoksa umut dünyasına adım mı atacaktır, bunu gösterir. Aslında söz konusu olan katmanlı gerçekliklerdir. Gerçeğin sahne ışıklarının hangi tarafı olduğu, duvarın hangi tarafı olduğu belirsizdir.

Rising Star Türkiye'nin ilk sezonunda bir yarışmacı "hep hayalini kurduğum bir şey olacak bu gece" der; ancak parıltılı ışıkların ve jüriyle karşılaşılan yerin gerçek bir ütopya mı, yoksa metalaşmış bir dünyanın karşı ütopyası mı olduğu belli değildir.

Black Mirror-Fifteen Million Merits'de ise eşik, yarışmacıların tek tip kıyafetleriyle bekledikleri bekleme odasından seçilerek sahneye çıktıkları andır. Abi de sahneye tedirginlikle çıkar ve bir jüri üyesi onun tedirginliğine "Işığa doğru gel tatlım" diyerek karşılık verir. Her iki formatta da ışık gidilecek bir sondur ama ışığın neyi aydınlattığı ya da fazla aydınlıktan neyi görünmez kıldığı belirsizdir. Bu yarışma sürecinde de izleyicilerin her biri potansiyel katılımcıdır, evlerinde oturarak gösteriyi izleyenler aynı zamanda sanal görüntüleriyle yarışmacının karşısına seyirci olarak çıkmaktadır, gerçek fiziksel özellikleriyle birlikte jürinin arkasındaki seyirci topluluğunda sanal bir şekilde yer alırlar ve aslında artırılmış sanallık gösterisi sunulur.

4. Oyunun Kurallarını Belirleyen Ses ve Gerçeğin Çerçevesi

Black Mirror-Fifteen Million Merits'deki gündelik hayatta belirleyici olan öğelerden biri de dış sestir. Bing odasını çevreleyen ekranlarda izlemek istemediği reklam çıktığında el işaretiyle kapatmaya çalışır ancak dış ses "yetersiz bakiye" diyerek reklamı

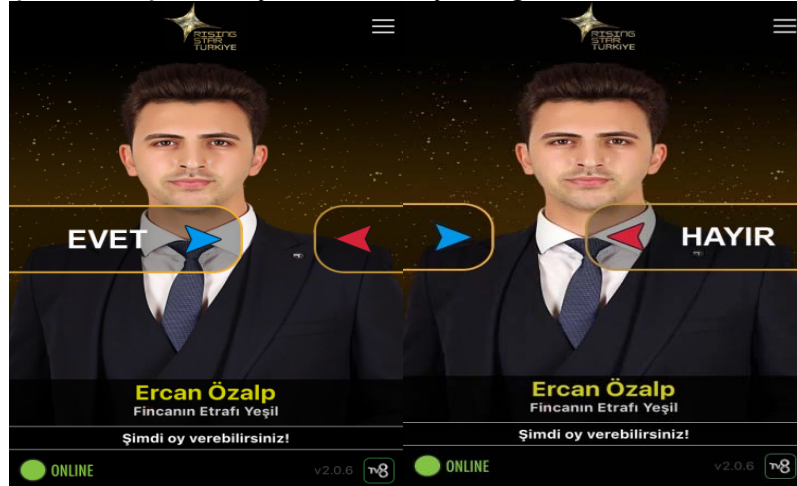
geçmez ve Aid'in yetenek yarışması sonrasında çektiği erotik film reklamı Bing'e zorla izletilir. İzlemek istemeyip yüzünü başka bir duvara çevirdiğinde duvar yüzünü algılar ve görüntüyü önüne koyar. Çıkışı kalmayan Bing ellerini yüzüne kapatır ancak bu da algılanır ve dış ses tarafından art arda "izlemeye devam edin" diyerek uyarılır. Bu rahatsız edici ses yüzünden yüzünü açar ve izlemeye devam eder. Değiştirmek istediğinde "portal reklam süresince devre dışı bırakıldı" uyarısıyla karşılaşır. Oyunun kurallarını bu dış ses belirler ve sürekli bir süreğen bağlantı durumu yaşanır. Bu dış ses, hazzı zorunlu kılan ama aynı zamanda reklama maruz bırakan bir dış sestir. Bu da günümüz dünyasının medyatikleşmiş kültürüne (Hepp, 2015) oldukça uygun bir sunumdur. Anlamlar belirsiz bir iktidar tarafından kontrol edilmektedir (Hepp, 2015). İktidarın nasıl bir şeyden oluştuğunu bilmememize rağmen Orwell'ın (2016) karşı ütopyası 1984'te olduğu gibi her zaman her yerde hissettirilen hazır ve nazır bir iktidar varlığının mevcut olduğunu biliriz. Dış sesin yayınlanan erotik programla eş zamanlı giden "her şeyi göreceksin, hepsini göreceksin" dayatması günümüz toplumundaki görselliğin iktidarına da bir vurgu yapmakta, imajlardan kaçınılmadığını, maruz kalmak ya da katılmak zorunda olduğunu söylemektedir.

Rising Star Türkiye'de ise oyunun kurallarını belirleyen ses sunucunun sesidir. Sunucu yarışmanın başından sonuna hem yarışmacıya hem seyirciye hem de jüriye sürekli ne yapması gerektiğini tekrarlar.

"Tabii ki zor bir görev sizi bekliyor, ilk kez yaşayacağınız bir uygulama, televizyon izlerken artık âtil değil tamamen aktif olacaksınız ve bu yarışa dahil olacaksınız."

"Bu yarışmada oylama sistemi çok farklı. Burada yarışmacımız şarkısını söylerken... Anında... İki dakikalık bir süreleri var ve bu süre içinde sizleri ve ekran başında olan izleyicilerimizi yıldız ışığına sahip olduklarına dair ikna etmek zorundalar [...] O iki dakikada hata yapma hakları yok, şansları yok sadece bir kez gelecek bu, burada kalacaklar, yola devam edecekler ya da anında veda edecekler."

Yarısmada sunucu yan ekran uygulamasını sürekli tekrar ederek izleyicinin bunu kavramasını sağlar. İzleyici şarkı başladığı andan itibaren evet ya da hayır olarak oy verecek ve yarışmacının ışıklı dünyada kalması ya da gitmesi konusunda karar verecektir.



Resim 2: Seyircilerin şarkı başladığında uygulamada karşılaştıkları iki ekran. Yarışmacının devam etmesini isterlerse evet, istemezlerse hayır işaretini sürüklemeleri gerekmektedir.

Sunucunun sesi ütopyaları için tüm varlıklarını ortaya koymaları gereken iki dakikalık bir zamanları olduğunu özellikle vurgular. Bu da günümüz insanının yöndeşme kültürü içerisindeki medya aracılığıyla kendilerini gösteri toplumunda tüm benliğiyle var etmek zorunda olduğu karşı ütopyik bir evrendir.

"Lütfen talimatları doğru takip edelim. Burada performansını sergileyen yarışmacı için girdiğiniz anda giriş yapacaksınız ve karşınıza kırmızı ya da mavi oklar gelecek. Kararınızı

vereceksiniz ve tek parmak hareketiyle kalsın ya da gitsin... Anında. Beklemeden kararı sizler vereceksiniz.”

İzleyici ve yarışmacı tek parmak hareketine indirilmiş, sadece teknik anlamda değil aynı zamanda karşı ütöpik bir anlamda artırılmış bir gerçek içerisindedir. Karşıt gibi görünen izleyici ve yarışmacı bu süregelen bağlantı kültürü içerisinde her an birbirinin yerine geçebilir, izleyici kendini yarışmacıyla özdeşleştirebilir ve kişisel bir ütopyanın toplumsal bir karşı ütopya haline gelmesinin olanaklılığını hazırlar.

“Yarışmacılarımızın tek hedefi bu dev duvarı yüzde 70 oy alarak kaldırmak. 70 yola devam demek. 70’in altında kalırsa ne yazık ki kapı duvar.”

Seyirci gösteriye katılmakta, ancak kuralları yine bir üst tarafından belirlenmektedir. Bu belirlenmiş ve kuralları olan bir ortamda süreci kendilerinin belirlediğine inandırılmaya çalışılır.

“[...] Önümüzdeki birkaç saat boyunca burada ne yaşayacağımıza dair en ufak bir fikrimiz yok. Bu bir gerçek. Çünkü bu gece burada her ne yaşanacaksa ona sizler karar vereceksiniz. Bu dev, kocaman sahne canlı yayın boyunca sizlerin kontrolünde olacak.”

Fifteen Millon Merits’te de Bing yetenek yarışmasına çıkıp sisteme karşıt olan bir konuşma yaptığında jüri üyelerinden birisi “bu şüphesiz yarışma başladığından beri bu sahnede gördüğüm en içten şeydi” diyerek gösteriyi yeren konuşma yapan Bing’e gösteri teklif eder ve süreci belirlediğine inanan karakteri sürece dahil eder. Her iki programda da tüm bu süreç aslında piyasa dolayımıyla olmaktadır ve izleyici ve yarışmacı piyasa mantığı tarafından massedilmektedir.

Yarışmacıların girmeye çalıştıkları “ütopya” dışarıdan bir ses aracılığıyla yönlendirildikleri ütopya görünümümlü bir piyasa temelli karşı ütopya gösterisi haline gelmektedir.

SONUÇ: TEKNOLOJİ DOLAYIMLI BİR KARŞI ÜTOPYA

Karşı ütopya bilimin değil bilimin kullanımının bir eleştirisidir (Kumar, 2006), bir karşı ütopya olan *Black Mirror-Fifteen Million Merits*’de bilime değil bilimin bir sonucu olan bilimsel teknolojilerin insanlar, canlılar ve dünya üzerinde kullanımına eleştiriler yöneltilmektedir. Bilimin ürettiği barbarlığa ve akıldışılığa karşı durulur (Kumar, 2006). Stevick (1964) karşı ütopyalarda anlamların kontrolünün devlet elinde olduğunu söylemektedir, günümüz dünyasında bunun ötesinde, *Rising Star Türkiye*’de olduğu gibi anlamların kontrolü ne yarışmacı ne seyirci ne de ünlülerden oluşan jüride değil program formatlarını yaratanların elindedir. İletişimin ekonomik ve simgesel boyutları arasındaki karşılıklı etkileşimi ve anlam oluşturma ve alma toplumsal ilişkilerdeki yapılandırılmış asimetri tarafından şekillendirilmektedir (Murdock ve Golding’den akt.: Fuchs, 2016). Günümüz dünyasında güç, gücü elinde bulunduran devletlerle birlikte, anlamların üretim gücünü elinde bulunduran ulusötesi şirketlerin ve yapıların da elindedir.

Hem *Black Mirror- Fifteen Million Merits*’de hem de *Rising Star Türkiye* yarışmasında ekranlarla ve dış ses aracılığıyla gerçek dünyaya hem bağlı hem de sanallık arasındaki çizgisellikte artırılmış bir gerçeklik yaşanmaktadır. Yarışmadaki performans öncesi gösterilen ekranlar tarihimizi (biyografimizi) ve gideceğimiz yolu, ünlü olma sürecinde bize belirlerken, dış ses ise bu dünyanın kurallarını bize dayatmaktadır. Bu dünyanın kuralları ise yoğun bir metalaşma temelinde damıtılarak karşımıza çıkmaktadır. *Rising Star Türkiye* bunu ürün yerleştirme ve reklamlar temelinde yaparken *Black Mirror-Fifteen Million Merits*’in yarattığı dünyada ekransallaşmış dünya tüm görünümüleriyle beraber metalaşmış haldedir. Bir kara ütopya olarak *Black Mirror-Fifteen Million*

Merits'de tüketim toplumunun eleştirisi de Bing'in jüriye karşı yaptığı konuşmada yer almaktadır:

“Zihinlerimiz umutsuzlukla tükendiği için daha iyisini bilmiyoruz. Tek bildiğimiz sahte gıda ve boktan şeyler satın almak. Birbirimizle boktan şeyler satın alarak konuşuyoruz, kendimizi bu şekilde ifade ediyoruz.”

Rising Star Türkiye'de ise izleyici tüketim toplumunun hazzının esrimesinin uç noktasındadır. Sunucu finalde yarışmanın birincisi olan yarışmacıya “hayaller hayat oldu haberin var mı, bir ev kazandın” diyerek ütopyanın kolektivist idealine saldırarak bireyselleşmiş bir istekle sonuçlandırır.

Rising Star Türkiye'de sahne bir umut mekanıdır ama bu işlevini tek başına yerine getiremez. Sahnenin umut mekanını sağlayan işlev ise duvardır. Duvarın sanal ışıltılı hali ulaşmak istenilen sondur ama bu sonda kazananın gerçekten hayaline ulaşıp ulaşmadığı bilinemez. Ünlü olma hayali, kışkırtılmış bir arzunun süreğen ifadesidir. Öyle ki *Rising Star Türkiye* 1. Sezonunun finalinde kazanan yarışmacı neyi nasıl kazandığını da tam olarak bilememektedir:

“Şimdi inanmıyorum gerçekten ben mi kazandım acaba? Ben neredeyim şu an? Ben ne yapıyorum şu an? Çok garip.”

Bununla birlikte *Black Mirror-Fifteen Million Merits*'te Bing'in jüriye yaptığı konuşmada “Ne yani bir rüyam mı varmış? Rüyalarımızın tepe noktası gerçekte var olmayan karakterlerimizin yani uygulamasının olması. Öyle bir şey yok bile.” demesi bu kışkırtılmış arzuların sonuca asla ulaşamayacağını göstermektedir. Süreğen bağlantı ve artırılmış gerçeklik ortamları içerisinde, arzu ve hedefi arasında asla kapanmayacak olan mesafe bu iki programın da temel karakteristiğini oluşturur. Bu iki farklı program türünün benzerlikleri artırılmış gerçeklik ve süreğen bağlantıyla birlikte bir karşı ütopya ortamı yaratmakta, ütopya-karşı ütopya geçişkenliklerine sahne olmaktadır.

KAYNAKÇA

- AVCI, A. (2015). “Ünsal Oskay'ın Walter Benjamin Üzerine Çalışmaları”, **Marmara İletişim Dergisi**, (23), s. 13-36.
- AZUMA, R. T. (1997). “A Survey of Augmented Reality”, **Teleoperators and Virtual Environments**, 6 (4), s. 355-385.
- BEAUCHAM, G. (1973). “Of Man's Last Disobedience: Zamiatin's" We" and Orwell's" 1984". **Comparative Literature Studies**, s. 285-301.
- BERTELSEN, L. K. (2004). “The Claude Glass: A modern metaphor between word and image”, **Word & Image**, 20(3), s. 182-190.
- BOYD, D. (2012). “Participating in the always-on lifestyle”, (Ed.: Michael Mandiberg), **The Social Media Reader**, s. 71-76.
- CHANG, H. ve CHOI, M. (2016). “Big Data and Healthcare: Building an Augmented World”, **Healthcare Informatics Research**, 22,s. 153–155.
- CIORAN, E. M. (2010). **Tarih ve Ütopya**, (Çev: Haldun Bayrı), Metis Yayınları: İstanbul.
- DEBORD, G. (2010). **Gösteri Toplumu**, (Çev: A. Ekmekçi, O. Taşkent), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- FUCHS, C. (2016). **Sosyal Medya- Eleştirel Bir Giriş**, (Çev: D. Saraçoğlu, İ. Kalaycı), Ankara: Notabene Yayınları.

- GÜNGÖR, C. ve KURT, M. (2014). “Mobil Cihazlarda Görsel Arttırılmış Gerçeklik Algısının 3 Boyutlu Kırmızı-Camgöbeği Gözlükler İle Arttırılması”, **Improving visual perception of augmented reality on mobile devices with 3d red-cyan glasses. Proceedings of the IEEE 22nd Signal Processing and Communications Applications Conference, (SIU'14)**, s. 1706-1709.
- HARVEY, D. (2008). **Umut Mekânları**, (Çev: Z. Gambetti), İstanbul: Metis Yayınları.
- HEPP, A. (2015). **Medyatikleşen Kültürler**, (Çev: E. P. Devrani, Ç. Bozdağ), Ankara: Dipnot Yayınları.
- JENKINS, H. (2016). “**Cesur Yeni Medya**” **Teknolojiler ve Hayran Kültürü**, (Çev.: N. Yeğengil), İstanbul: İletişim Yayınları.
- KUMAR, K. (2005). **Ütopycılık**, (Çev: A. Somel), Ankara: İmge Kitabevi.
- KUMAR, K. (2006). **Modern Zamanlarda Ütopya ve Karşı Ütopya**, (Çev: A. Galip), İstanbul: Kalkedon.
- MANNHEIM, K. (2004). **İdeoloji ve Ütopya**, (Çev: M. Okyayuz), Ankara: Epos Yayınları.
- McLELLAN, H. (1996). “Virtual realities”, (Ed.: D. H. Jonassen), **Handbook of research for educational communications and technology**, s. 457-487.
- MILGRAM, P. ve KISHINO, F. (1994). “A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays”, **IEICE Transactions on Information and Systems**, 77(12), s. 1321-1329.
- MILGRAM, P., TAKEMURA, H., UTSUMI, A. ve KISHINO, F. (1995). “Augmented Reality: A Class of Displays on the Reality-Virtuality Continuum”, **In Photonics For Industrial Applications**. International Society for Optics and Photonics. s. 282-292.
- ORWELL, G. (2016). **1984**, (Çev: C. Üster), İstanbul: Can Yayınları.
- SCHMALSTIEG, D., LANGLOTZ, T., ve BILLINGHURST, M. (2011). “Augmented Reality 2.0”, (Ed: G. Brunnett, S. Coquillart, G. Welch), **Virtual Realities**, Springer Vienna, s. 13-37.
- SINGH, G. (2014). “Recognition and the image of mastery as themes in Black Mirror (Channel 4, 2011–present): an eco-Jungian approach to ‘always-on’ culture”, **International Journal of Jungian Studies**, 6(2), s.120-132.
- STAVRIDES, S. (2016). **Kentsel Heterotopya**, (Çev: A. Karatay), İstanbul: Sel Yayıncılık.
- STEVICK, P. (1964). “The Limits of Anti-Utopia”, **Criticism**, 6(3). S. 233-245.
- TURKLE, S. (2008). “Always-On/Always-On-You: The Tethered Self”. **Handbook of Mobile Communication Studies**.(Ed: J. E. Katz), MA: MIT Press. s. 121-137.
- WASSOM, B. (2015). **Augmented Reality Law, Privacy, and Ethics: Law, Society, and Emerging AR Technologies**, Syngress.
- WOODCOCK, G. (1956). “Utopias in Negative”, **The Sewanee Review**, 64 (1), s. 81-97.
- YILDIRIM, A. ve ŞİMŞEK, H. (2003). **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri**, Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- YUMUŞAK, F. C. (2012). “Ütopya, Karşı-Ütopya ve Türk Edebiyatında Ütopya Geleneği”, **Bilig**, 61, 47-70.

İnternek Kaynakları

- BROOKER, C. (2011). "The Dark Side of Our Gadget Addiction". **The Guardian**.
<https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>, (Erişim Tarihi: 23.09.2016).
- WORTHAM, J. (2015). 'Black Mirror' and the Horrors and Delights of Technology.
http://www.nytimes.com/2015/02/01/magazine/black-mirror-and-the-horrors-and-delights-of-technology.html?_r=0, (Erişim Tarihi: 23.09.2016).
- http://www.imdb.com/title/tt2085059/?ref_=ttfc_fc_tt, (Erişim Tarihi: 23.09.2016).
- <http://www.independent.co.uk/news/black-mirror-season-3-netflix-full-synopses-6-episodes-charlie-brooker-a7239806.html>, (Erişim Tarihi: 23.09.2016).