

TC
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ALGI YÖNETİMİ BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUNLAR
ÜZERİNE BİR İNCELEME

Ömer Faruk Özgümüş
2501190823

Tez Danışmanı
Doç.Dr. Onur Akyol

İSTANBUL 2023

ÖZ

Algı Yönetimi Bağlamında Dijital Oyunlar Üzerine Bir İnceleme

Ömer Faruk Özgümüş

Yaşadığımız post-modern çağın insan yaşamı üzerine en büyük etkilerinden biri de insanların iletişim yöntemlerinin hızlı değişimi olmuştur. Sadece 1990 yılından bu yana, küresel iletişim ışık hızı seviyelerine yükselirken 30 yıl önce insanlara hayal ürünü gibi gelebilecek birçok teknoloji günlük hayatımızda yer edinmiştir. İletişim araçlarını da etkileyen teknolojik gelişim, yeni medyanın da ortaya çıkmasını sağlamıştır. İnternet ve bilgisayar sayesinde, günümüzde bulunan çoğu geleneksel medya ögesinin yavaş yavaş ortadan kalktığını ve yerlerini internet ve bilgisayar tabanlı türlerinin aldığını söylenebilir. Sinemalar ve televizyonların yerini artık internet tabanlı Netflix ve benzeri çevrimiçi hizmetler, gazetelerin yerini web siteleri ve radyoların yerini çevrimiçi müzik platformları aldığı gibi insanların boş zamanlarında en çok yaptığı aktivitelerden biri olan oyun oynamak da dijital ortama yavaş yavaş geçmektedir. Geleneksel iletişim türlerinin dijital mecralara geçişleri ile aynı zamanda tarih boyunca iletişim araçları üzerinden yapılmış propaganda ve algı yönetimi çalışmalarının da dijital mecralara geçtiği gözlemlenebilmektedir. Bu çalışma, dijital oyunların da bu propaganda ve algı yönetimi unsurlarını içerip içermediğini araştırmak amacıyla yapılmıştır. Çalışmanın ana örneği olan “Call of Duty: Modern Warfare” isimli oyun, günümüze yakın bir tarihte geçtiği gibi, yapıldığı ülke olan Amerika Birleşik Devletleri’nin ve diğer batılı devletlerin yaptığı operasyonlardan ilhamlar alınarak oluşturulmuştur. Bu araştırmada öncelikle iletişim ile propaganda tarihi ve geçmişte başka mecralarda yapılmış propaganda çalışmalarına değinilecek, ardından büyük bir oyuncu kitlesi tarafından oynanan bu oyunun betimsel analizi yapılarak içerisinde bulunan propaganda unsurlarının ortaya çıkarılması ile bu dijital oyunun oyuncuların tarihte yaşanmış bazı gerçek olaylara bakış açısının değiştirilmeye çalışılıp çalışılmadığı ortaya konulacaktır.

Anahtar kelimeler: Dijital Oyun, Propaganda, Algı Yönetimi, İletişim, Yeni medya

ABSTRACT

A Study on Video Games in the Context of Perception Management

Ömer Faruk Özgümüş

One of the greatest effects of the post-modern age we live in on human life has been the rapid change in people's communication methods. Since 1990, global communication speeds has reached the speed of light and technologies which can be seen fictitious just 30 years ago are now has a place in our everyday lives. These technological advancements also affected communication devices too and caused the emergence of New media. Thanks to Internet and computers, it can be said that traditional media is being incrementally replaced by the new media. Just like cinemas and televisions are being replaced by Netflix and similar services, newspapers are being replaced by websites, radios are being replaced by online music platforms and playing games, which is one of the most popular leisure time activities, is being replaced by its digital variants. It is an observable fact that this transition of traditional media towards digitization causes propaganda and perception management efforts made through traditional communication devices to become digitized too. This study aims to find out whether digital games include elements of propaganda or perception management or not. The main subject of this study, the digital game titled “ Call of Duty: Modern Warfare”, has a setting in the near present and the events in the game are inspired by real operations of the United States Army and other western countries. Firstly, the history of communication and propaganda and propaganda efforts on other media will be covered. Then the subject of the study, which has a huge global playerbase, will be searched for elements of propaganda using descriptive analysis. With the findings of the descriptive analysis, it will be revealed if the digital game has propaganda elements that can alter the players perception on real world events.

Keywords: Digital Games, Propaganda, Perception Management, Communication, New Media

ÖNSÖZ

Dijital oyunlar ilk ortaya çıktıklarından bu yana dünyamıza hızla yayılmışlardır ve gençler çoğunlukta olmak üzere büyük bir kullanıcı kitlesine hitap etmektedirler. İlk başlarda zamanın teknolojisinin elverdiği kadar kapasiteleri olan basit dijital oyunların aslında çok da ciddiye alınmadığı hatta geçici bir fenomen olduğunu söyleyen insanlar olmuştur. Fakat günümüzde bu insanların düşündüklerinin aksine, dikkat çekecek şekilde hayatımıza girmiş bir medya ürünü haline geldiklerini söyleyebiliriz.

Ben de, çocukluğumdan bu yana dijital oyunlar ile büyük oranda ilgilendim ve hobi olarak hayatımda büyük bir yer kapladılar. Ancak zamanla fark ettiğim bir durum ise gelişmenin sadece teknolojik açıdan değil, aynı zamanda söylem olarak da olduğuydu. Düşük teknoloji eski oyunların en başlarda prensesi kurtar veya ekrandaki bütün noktaları yut tarzı basit ve anlaşılır görevleri vardı ve bir hikaye anlatma kaygıları yoktu. Teknoloji ilerledikçe ve cihazların kapasiteleri arttıkça bazı yapımcılarda teknolojik ve görsel kaygıların yanında bir anlatı kaygısı da oluşmaya başladı. Günümüzdeki oyunlarda bu kaygıların sonuçlarını görebildiğimizi ve bazı anlatıların altında çok daha kötü niyetli amaçların yattığını düşündüğümünden böyle bir çalışma gerçekleştirmek istedim. Artık dijital oyunlara da gösterdikleri gelişimden ve geldikleri noktadan dolayı bir medya ürünü olarak bakmak ve buna göre incelenip eleştirilmeleri gerekmektedir. Bu bağlamda araştırma, dijital oyunlardaki algı yönetimi unsurlarını ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır.

Bu çalışmayı yaparken öncelikle hep yanımda olmuş olan annem ile babam Prof. Dr. Üzlifat Özgümüş ile Doç. Dr. Ferudun Özgümüş'e, ardından zorlandığım yerlerde beni yönlendirmiş ve tez süreci esnasında bana yardımcı olarak defalarca sorduğum soruları cevaplayan tez danışmanım Doç. Dr. Onur Akyol'a ve en son olarak da beni her daim motive ederek çalışmama devam etmemi sağlamış arkadaşlarıma sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	ii
ABSTRACT.....	iii
ÖNSÖZ.....	iv
İÇİNDEKİLER.....	v
RESİM LİSTESİ.....	vii
TABLO LİSTESİ.....	ix
KISALTMALAR.....	x
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM: İLETİŞİM VE PROPAGANDA

1.1 İletişim ve Tarihi	3
1.1.1 İletişimin ilk örnekleri.....	3
1.1.2 Elektrikli iletişim araçlarının ortaya çıkışı ve telgraf.....	6
1.1.3 Telefonun icadı ve gelişimi.....	8
1.1.4 Radyo dalgalarının keşfi ve iletişim teknolojilerine etkisi.....	10
1.1.5 Görüntülü iletişimin en büyük örneği: Televizyon.....	12
1.1.6 Yapay uydular ile küresel iletişimin hızlanması.....	14
1.1.7 Bilgisayar ve İnternet çağı.....	16
1.2 İletişimde Algı Yönetimi.....	31
1.3 Propaganda.....	32
1.3.1 Propagandanın tarihte kullanımı.....	33
1.3.2 Propaganda Türleri.....	36
1.3.2.1 Kara Propaganda.....	36
1.3.2.2 Gri Propaganda.....	38
1.3.2.3 Beyaz Propaganda.....	38
1.3.3 Tarihi Revizyonizm.....	39

İKİNCİ BÖLÜM: DİJİTAL OYUNLAR VE ALGI YÖNETİMİ

2.1 Oyun ve Dijital Oyun.....	39
2.2 Oyunun Tarihi.....	43
2.3 Dijital Oyunlar.....	46
2.3.1 İlk Denemeler.....	47
2.3.2 Sadece oyun amacı ile yapılan ilk araçlar: Arcade ve Konsol.....	51
2.3.3 Dijital Oyun piyasası çöküşü.....	54
2.3.4 Bilgisayarlara Geçiş ve konsolların gelişimi.....	56
2.3.5 İnternetin Ortaya Çıkışı ile Dijital Oyunlara etkisi.....	58
2.4 Dijital Oyunların Türleri.....	60
2.4.1 Shooter (Nişancı).....	60
2.4.2 Role-Playing Game (Rol Yapma Oyunu).....	62
2.4.3 Strateji oyunları.....	62

2.4.4 Simülasyon ve Spor Oyunları.....	62
2.4.5 Kumhavuzu (Sandbox) Oyunları.....	63
2.4.6 Bulmaca ve Grup Oyunları.....	64
2.4.7 Platform Oyunları.....	64
2.5 Hiper-Gerçeklik kavramı.....	65
2.6 Dijital Oyunlarda Algı Yönetimi Kullanımı.....	66
2.6.1 “America’s Army” Örneği.....	67
2.6.2.” Under Ash” ve “Under Siege” Örneği.....	68

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: ALGI YÖNETİMİ BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUNLAR ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

3.1 Metodoloji	70
3.2 Call Of Duty: Modern Warfare(2019).....	71
3.3 Araştırma.....	72
3.3.1 “Fog of War” Bölümü.....	72
3.3.2 “Piccadily” Bölümü.....	76
3.3.3 “Embedded” Bölümü.....	78
3.3.4 “Proxy War” Bölümü.....	82
3.3.5 “Clean House” Bölümü.....	84
3.3.6 “Hunting Party” Bölümü.....	86
3.3.7 “The Embassy” Bölümü.....	88
3.3.8 “Highway of Death” Bölümü.....	90
3.3.9 “Hometown” Bölümü.....	92
3.3.10 “The Wolf’s Den” Bölümü.....	94
3.3.11 “Captive” Bölümü.....	96
3.3.12 “Old Comrades” Bölümü.....	99
3.3.13 “Going Dark” Bölümü.....	101
3.3.14 “Into the Furnace” Bölümü.....	102
3.4 Tartışma.....	104
SONUÇ	106
KAYNAKÇA	108

RESİM LİSTESİ

Resim 1: Avis Relation oder Zeitung gazetesinin 1609 tarihli ilk sayısı.....	5
Resim 2: Cooke ve Wheatstoene tarafından yapılan tekgraf makinelerine bir örnek.....	7
Resim 3: "Tanrı nelere kadir" yazan ilk telgraf mesajı.....	8
Resim 4: Graham Bell'in imal ettiği deneysel telefonun ses alıcısı.....	9
Resim 5: 1871 yılında var olan telgraf hatları. Yeşil çalışmakta olan, kırmızı inşa halinde olan ve mavi de yapılması planlanan telgraf hatlarını sembolize etmektedir.....	11
Resim 6: Uzaya fırlatılan ilk uydu Sputnik-1'in replikası	15
Resim 7: Bir Abaküs.....	16
Resim 8: Intel 4004, ticari olarak satışı yapılmış ilk mikroişlemcidir.....	20
Resim 9: 1977 üçlüsü olarak adlandırılan bilgisayarlar. Soldan sağa: Commodore PET, Apple II, TRS-80	22
Resim 10: 16. Yüzyılda yapılmış bir resimde Go oynayan kişiler tasvir edimiştir.....	44
Resim 11: Afrodisyas'ta bulunmuş antik Roma dönemine ait bir tavla düzeneği.....	45
Resim 12: Katot Işın Tüpü (CRT) eğlece cihazının bir replikası.....	48
Resim 13: Spacewar! oyununun PDP-1 bilgisayar ekranında oynanışı.....	49
Resim 14: Moria isimli rol yapma oyunundan bir görüntü.....	50
Resim 15: Hollanda Oyun müzesinde bulunan Arcade Makineleri.....	51
Resim 16: Magnavox firmasının "kahverengi kutu" olarak adlandırdığı prototip.....	53
Resim 17: Gömülmüş Atari oyunları 2014 yılında tekrar çıkartılırken.....	55
Resim 18: Canlı bomba sahnesi	72
Resim 19: Rus generali Barkov'un kimyasal silahları Urzikistana gizlice yollamasını anlatan sinematik.....	73
Resim 20: Kimyasal silahların bulunması.....	73
Resim 21: Kimyasal silahların kaçırılma sahnesi.....	74

Resim 22: Kimyasal silahların nereye kaçırılmış olabileceğinin anlatılması.....	74
Resim 23: Piccadily istasyonunun oyun içerisindeki hali.....	76
Resim 24: Londra terör eyleminin doğrulanması.....	77
Resim 25: Alex'in Farah Karim ile görüşmesi. Farah'ın kıyafetleri Suriye Demokratik Güçlerine (YPG) mensup kadın askerlerin kıyafetlerine benzemektedir.....	78
Resim 26: Bir kadın YPG militanının kıyafetleri.....	79
Resim 27: General Barkov'un resmiin bulunduğu posterde "Herkes için Adalet ve Düzen" kelimeleri yer almaktadır.....	79
Resim 28: Rus ordusu tarafından gerçekleştirilen idamlar.....	80
Resim 29: Rus üssüne saldırı yapan militanlar.....	82
Resim 30: Garrick ve Price önderliğinde SAS birlikleri apartmana baskın düzenler.....	85
Resim 31: Alex, Amerikan askerleri Omar Suleiman'ın saklandığı hastane binasına ilerler..	87
Resim 32: Konsolosluga girmeye çalışan terör örgütü mensupları.....	89
Resim 33: Farah Rusların kaçan sivilleri öldürmesini anlatırken.....	91
Resim 34: Farah'ın enkazdan beyaz kasklılarca kurtarılması.....	93
Resim 35: Halkın Rus askerlerden kaçmaya çalışması.....	93
Resim 36: Amerikan askerlerinin baskını. Oyundaki yapı gerçekte Bin Ladin'in saklandığı yapıya benzetilmiştir.....	95
Resim 37: Bin Ladin'in saklandığı binanın bir çizimi.....	96
Resim 38: Barkov Farah'ı sorguya çeker.....	97
Resim 39: Farah, "Waterboarding" ismi verilen işkence yöntemine maruz kalırken.....	98
Resim 40: Kyle, The Butcher'ı ailesini öldürmekle tehdit ederken.....	100
Resim 41: Price ve Kyle, Barkov'a ait malikaneye doğru ilerlerken.....	101
Resim 42: Zehirli kimyasal gaz fabrikasının patlaması.....	103
Resim 43: Price ile Laswell in buluşması.....	103

TABLO LİSTESİ

Tablo 1: İlk bölümdeki propaganda unsurları.....	75
Tablo 2: İkinci bölümdeki propaganda unsurları.....	77
Tablo 3: Üçüncü bölümdeki propaganda unsurları.....	81
Tablo 4: Dördüncü bölümdeki propaganda unsurları.....	84
Tablo 5: Beşinci bölümdeki propaganda unsurları.....	86
Tablo 6: Altıncı bölümdeki propaganda unsurları.....	88
Tablo 7: Yedinci bölümdeki propaganda unsurları.....	90
Tablo 8: Sekizinci bölümdeki propaganda unsurları.....	92
Tablo 9: Dokuzuncu bölümdeki propaganda unsurları.....	94
Tablo 10: Onuncu bölümdeki propaganda unsurları.....	96
Tablo 11: Onbirinci bölümdeki propaganda unsurları.....	99
Tablo 12: Onikinci bölümdeki propaganda unsurları.....	100
Tablo 13: Onüçüncü bölümdeki propaganda unsurları.....	102
Tablo 14: Ondördüncü bölümdeki propaganda unsurları.....	103

KISALTMALAR

ABD: Amerika Birleşik Devletleri
ARPG: Action Role Playing Game
CIA: Central Intelligence Agency
COINTELPRO: Counter Intelligence Program
CRT: Cathode Ray Tube
DARPA: Defence Advanced Research Projects Agency
FBI: Federal Bureau of Investigation
FPS: First Person Shooter
İŞİD: Irak Şam İslam Devleti
KGB: Komitet Gosudarstvennoy Bezopasnosti
MMORPG: Massively Multiplayer Online Role Playing Game
M.Ö: Milattan önce
NORSAR: Norwegian Seismic Array
PC: Personal Computer
PSYOP: Psychological Operations
RPG: Role Playing Game
RTS:Real Time Strategy
SAS: Special Air Service
SSCB: Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği
TBS: Turn Based Strategy
TPS: Third Person Shooter
YPG: Yekîneyên Parastina Gel
YPJ: Yekîneyên Parastina Jin

GİRİŞ

İnsanlığın evrim sürecinin her kısmında iletişim gerçekleşmiştir. Bu iletişim sadece işitsel değil aynı zamanda görseldir. İlk insanların sadece sesli bir şekilde değil vücut dili ve benzeri çeşitli yöntemlerle iletişim kurduklarını söyleyebiliriz. İletişim insanlığın başlangıcından beri varolan bir olgudur. İletişimin insanlar tarafından kültürel etkileşim amacıyla kullanılması, iletişimi disiplinler arası bir alan olarak incelenmesine sebebiyet vermiştir. Sosyoloji, iletişimin toplum üzerindeki etkisine, siyaset bilimciler iletişimin propaganda olarak kitleler üzerindeki etkisini, psikologlar ise iletişimin toplumdaki grup davranışları üzerine olan etkisini incelemişlerdir (Güngör,2016: 39). Bu araştırmalar neticesinde bilim insanları iletişim araçları ve yöntemlerini kullanarak toplumsal algıyı yönlendirmenin ve propaganda aracılığı ile toplumun düşüncelerini değiştirmenin önünü açmışlardır.

Propagandanın geçmişi için iletişim kadar eski olduğu söylenebilir. Tarih boyunca insanlar çeşitli iletişim araçlarının kullanılmasıyla propagandaya maruz kalmışlardır. Kişiler veya gruplar yeri geldiğinde yönettikleri toplumun fikirlerini kontrol etmek ve algısını yönlendirmek amacıyla propagandaya başvurmuşlardır. Propaganda esnasında gerçekler ya taraflı bir bakış açısıyla ele alınır veya tamamen çarpıtılır ve böylece hedeflenen kitlenin algısı değiştirilmiş olur. Bu yöntemler tarihte savaşlar esnasında devletler tarafından kendi devletini yüceltmek ve düşman devletleri kötülemek veya dini örgütler tarafından dinlerini yaymak gibi çeşitli şekillerle kullanılmıştır. Aynı iletişim gibi, tarih boyunca propaganda farklı şekillerde ve yöntemlerle yapılmıştır. Günümüzde ise teknolojinin gelişmesi ve kürselleşmenin etkisiyle propaganda günümüz hayatında çok daha etkin ve sinsi bir yer edinmiştir. İnternetin de gelişmesi ve iletişimin hem kapsam hem de hız bağlamında insanlık tarihinde görülmemiş büyüklüklere erişmesi sebebiyle gün içerisinde uğradığımız propaganda bombardımanı tarihteki diğer dönemlerle kıyaslandığında oldukça fazladır. Örnek olarak eskiden devletlerin propaganda amacıyla kullandığı radyo,televizyon ve posterler, afişler gibi kanallar yerine, günümüzde ise sosyal medya, interaktif belgesel ve dijital oyun gibi mecraları kullanmalarını gösterebiliriz. Aynı şekilde, internet üzerinden reklamlar aracılığı ile çeşitli politik unsurlar, dinler ve tarikatlar da kendilerine yeni üye toplamakta ve yeni teknolojilerin verdiği imkanlar ile toplumun kendilerine olan bakış açılarını değiştirmeye çalışmaktadırlar. Bu araştırmada dikkat çekilmek istenen alan dijital oyunlardır. Yeni bir iletişim kanalı olarak sayılabilecek dijital oyunlar, neredeyse sosyal medya ile aynı yaşıdadır. Dijital oyunlar genç bir mecra

olmasına rağmen aynı sosyal medya gibi dünya çapında devasa boyuta ulaşmış bir endüstridir. Örnek vermek gerekirse, 1971 yılında büyük ölçüde destek göremeyen ve sadece çeşitli deneylerden oluşan dijital oyun endüstrisi, 2019 yılında sinema sektörünü, radyo sektörünü ve diğer geleneksel iletişim sektörlerini geride bırakarak en çok yatırımın yapıldığı iletişim sektörlerinden biri haline gelmiştir (Nakamura, 2019). 2021 yılında ise, dijital oyun sektörü aynı şekilde diğer medya sektörlerinden çok daha fazla bir büyüme görmüştür (PwC, 2021). Sosyal medya ile benzer bir şekilde dijital oyunlarda yaygınlaştıkça ve geliştikçe her açıdan karmaşıklaşmış ve gerek senaryo gerek oynanış mekanikleri üzerinden çeşitli manipülasyonlar ve mesajlar verilmeye başlanmıştır. Bu konu hakkında dünya çapında çalışmalar yapılmış ve çeşitli farklı bulgulara ulaşılmıştır. Örneğin, 2008 yılında Ottosen tarafından yapılmış “Targeting the Audience: Video Games as War Propaganda in Entertainment and News” (Kitleyi hedef alma: Eğlence ve haberlerde bir savaş propagandası olarak dijital oyunlar) isimli çalışmada dijital oyunların, kitlelerin savaşa bakış açısını nasıl değiştirdiği incelenmiştir. Benzer bir şekilde, dijital oyunlarda Amerika Birleşik Devletlerinin tasviri ve bu tasvirin Amerika Birleşik Devletlerinin dünya üzerindeki yumuşak gücü bağlamında bir incelemesini yapan “Video games as a propaganda tool: representation of the USA” adlı çalışmada ise çeşitli dijital oyunlardaki ABD tasvirinin propaganda amacıyla nasıl kullanıldığı ile alakalı çeşitli çıkarımlarda bulunulmuştur (Erad, 2020). Bu araştırmaya benzer bir şekilde ise “Dijital oyunlarda propaganda: 'Call of Duty World War 2' oyununun incelenmesi” isimli bir çalışma yapılmış ancak bahsi geçen çalışmada aynı seriye ait başka bir oyunun İkinci Dünya Savaşı bağlamında bir incelemesi yapılmıştır (Coşkun, 2020). Bu çalışmanın diğer çalışmalara göre farkı, propaganda ve algı yönetimi unsurlarının modern bir konuyu ele alan tek bir oyunun üzerinden modern propaganda ve algı yönetimi yöntemlerinin incelenmesidir. Bu araştırmada amaç dijital oyunlarda yapılan algı çalışmalarının ve propagandanın analizini yapmak ve geleneksel medya üzerinden yapılan algı çalışmaları ile olan benzerliğini betimsel analiz yöntemini kullanarak ortaya çıkarmaktır. Çalışma kapsamında “Call of Duty: Modern Warfare (2019)” oyunu betimsel analiz yöntemi ile incelenecek ve gerçekte yaşanmış günümüze yakın savaşlarda olan olayların tarihi revizyonizm ile değiştirilerek nasıl topluma aktarıldığı ortaya çıkarılmaya çalışılacaktır. Betimsel analizin gerçekleştirilebilmesi amacıyla araştırmanın kavramsal yapısı açık bir şekilde ortaya konacak ve ardından bu kavramsal yapı üzerinden araştırmanın buluntuları özetlenecek ve yorumlanacaktır.

Çalışmanın ilk bölümünde iletişim ve iletişimin tarihi ile insanların tarih boyunca iletişim kurmak için kullandığı araçlara değinilecektir. Bu araçların gelişiminin nasıl gerçekleştiği ve

tarih boyunca birbirleri ile nasıl etkileşime girdiği anlatılacak ve dijital oyunların ortaya çıkışına kadar geçen gelişim süreci ele alınacaktır. Bu bilgilerin verilmesinin sebebi, dijital oyunların gelişiminin iletişimin başlangıcından beri nasıl bir süreç ile gerçekleştiğini gözler önüne sermektir. İkinci bölümde ise, insan hayatının bir parçası olarak varolmuş “oyun” kavramına değinilecek ve oyunların tarihte günümüze kadar nasıl geldiği aktarılacaktır. Oyunlar, insanlık tarihi boyunca varolmuş ve insanlar geliştikçe onlarla beraber şekil değiştirerek günümüze kadar gelmişlerdir. Bu gelişimin sonuçlarından biri de “dijital oyunlar” olarak adlandırılan dijital ortamlarda oynanan oyunlardır. Araştırmanın son bölümü ise araştırmanın örneklemini olan oyun üzerinde yapılan propaganda ve algı yönetimi tespit çalışmasıdır. Araştırma, öncelikle söz konusu oyunda kullanılan propaganda yöntemlerini ve senaryosunda bulunan tarihi revizyonizmi açığa çıkarmaya çalışacak ve Araştırma sorumuz olan “bu oyunun belli başlı algı yönetimi yöntemleri kullanıp oyuncuların gerçekte geçmişte yaşanmış olaylara karşı bildiklerini değiştirmeye çalışıyor mu?” sorusunu cevaplayacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM: İLETİŞİM VE PROPAGANDA

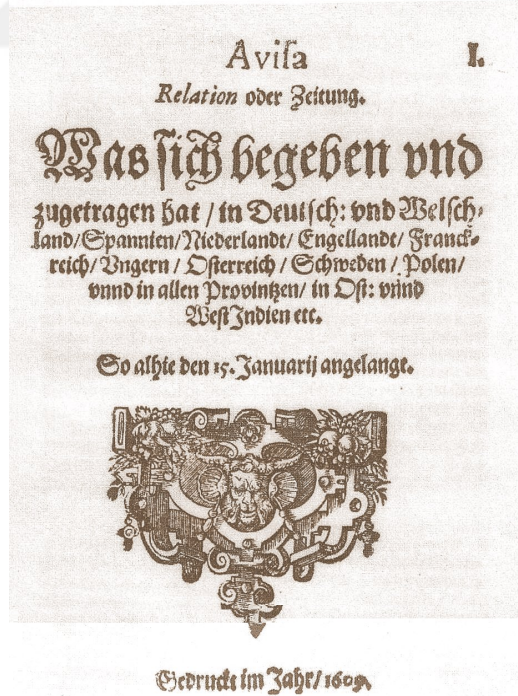
1.1 İletişim ve Tarihi

1.1.1 İletişimin İlk Örnekleri

İletişimin tarihi insanlık tarihi kadar eskidir. İnsanlık tarihi ile birlikte başlamış ve birlikte devam etmiş bir olgudur (Güngör, 2016). *Homo sapiens sapiens* olmadan öncesinde bile insanlar çeşitli şekillerde bulundukları çevre ile etkileşime girip kendi türlerindeki farklı bireyler ile vücut dili ve mimikleriyle bile iletişim kurmuşlardır. Bu duruma örnek olarak konuşurken Türkçe dilinde “evet” ve “hayır” ı ifade ederken kafamızı yukarı aşağı ve sağa sola sallamamızı veya başka kültürlerde birbirine yakın bireylerin birbirlerini burunlarını dokundurarak selamlamalarını gösterebiliriz (Güngör,2016). Sözlü olarak yapılan iletişimin kökeni ise bilim adamları tarafından hala tartışmalı olan bir konudur. Genel olarak, sözlü iletişim ilk insanların çıkardığı basit seslerden başlayıp daha sonrasında basit kelimelere, ardından cümlelerin kurulmaya başlanması ve daha karmaşıklaşan cümle yapılarına varması olarak düşünülmektedir (Güngör,2016: 46). Bu gelişmenin başlangıcı tahmini M.Ö 100,000 yılı civarı olarak verilmektedir (Miyagawa et al.,2014). Sesli iletişimin tarihsel olarak bir iz

bırakmaması, gelişimiyle ilgili kesin olarak tarihsel bilgi vermeyi güçleştirmektedir ve bu sebepten dolayı sesli iletişimin arkeolojik olarak araştırılamaz olduğu söylenebilir. Ancak, sesli iletişim çeşitli kültürel kalıntılar bırakır ve bu sayede geçmişi kısmen takip edilebilir hale gelir. Bilim insanları sesli iletişimin tarihini incelerken bu kültürel öğeleri yol gösterici olarak kullanırlar. Sesli konuşmanın direkt başlangıcı hakkında ise bilim adamları ancak spekülasyon teoriler üretebilmektedir. Charles Darwin bu durum hakkında şöyle demiştir: “Şüphesiz ki, hareketler ve davranışların, hayvan sesleri ve çeşitli doğal gürültülerin insan içgüdüleri tarafından taklit edilmesi ve değiştirilmesi dilin kökenidir.”(1871). Günümüzde dilin gelişimini gözlemlemek için yöresel şarkılar, atasözleri, dini ritüeller ve efsaneler incelenmekte ve bu örnekler üzerinden çıkarımlar yapılmaktadır. İnsanlık tarihinde en çok kullanılmış olan iletişim türünün sözlü iletişim olduğunu söyleyebiliriz. Doğal sınırlar, ve insanların baskın olarak sesli iletişim kurması sebebiyle yüzyıllar boyunca çeşitli insan grupları birbiri ile iletişim kuramadan yaşamıştır. Bu durum, yazının kullanılmaya başlanması ve insanların yazıyı hayatın çeşitli yerlerinde kullanmaya başlaması ile son bulmuştur. Yazının insanların hayatına girmesi ile kullanılan sözler kalıcı hale gelmiş ve aktarılabilir bir nitelik kazanmıştır. Yazının sözlü iletişimin yerelselliğinin aksine daha evrensel bir kapsayıcılığı olduğu söylenebilir (Güngör,2016: 44). Yazılı iletişimin ilk ortaya çıkışı hakkındaki genel görüş önceden tek bir medeniyetin yazıyı keşfi ve yazının o medeniyetten yayılması olarak görüldüyse de, küresel ölçüde farklı yerlerde çeşitli farklı arkeolojik piktogram ve ideogramların bulunması ile günümüzde yazının farklı medeniyetlerde ve farklı zamanlarda çeşitli şekillerde yeniden keşfedildiği kabul edilmektedir (Olson ve Torrence, 2019). Hatta, birbirine kısmen yakın olan Antik Mısır ve Mezopotamya medeniyetlerinde bile yazı sistemlerinin gelişimlerinin birbirlerinden çok daha farklı olduğunu ve bundan dolayı birbirlerinden bağımsız olarak geliştiğini öne süren teoriler mevcuttur (Regulski, 2016). Yazılı iletişim, çeşitli medeniyetlerde yaşamı belli bir düzene oturtmuş ve kayıtların zamansal olarak kalıcı hale gelmesini sağlamıştır. Sözlü iletişimin önünde olan doğal engeller, yazılı iletişime geçilmesiyle aşılmış, medeniyetler de yazılı iletişime geçilmesi ile birbiri ile fikir ve bilgi alışverişine başlamıştır. Yazılı iletişim ilk örnekleri Neolitik çağ içerisinde hammadde ve hayvan miktarlarının kil tabletler üzerine kayı edilmesi ve bu kil tabletlerin saklanması ile ortaya çıkmıştır (Hallo ve Simpson, 1971). Kayıtlar ve mesajların yazı kullanılarak daha da uzaklara iletilmesi medeniyetlerin de güçlenmesi ve yayılmasına olanak sağlamıştır. İdeogramlar, piktogramlar ve onlardan ortaya çıkan alfabeler görsel iletişimin en yaygın örnekleridir. Yazı, kullanılmaya başlanmasıyla aynı zamanda yöneten ve yönetilen sınıfların ayrımının daha da belirgenleşmesine sebep olmuş, okuryazar kesim genellikle toplumun üst kademelerinde sınırlı kalarak yönetilen kesimin

güçsüzleşmesine sebebiyet vermiştir (Güngör,2016: 44). Yöneten ile yönetilen arasındaki bu güç dengesi, matbaanın bulunması ve çeşitli çoğaltma yöntemleri ile günümüzde belli bir seviyede aşılmış olsa da bazı coğrafyalarda hala varlığını sürdürmektedir. Ancak yazının keşfi, insanlığın bilgilerini ve tecrübelerini kalıcı olarak aktarabilmesine sebebiyet vermiş ve bu sayede insanlığın ilerlemesine ve gelişme katkıda bulunmuştur. Hatta bu etki, matbaanın icadı ile hız kazanmış ve küresel olarak rönesans ve çeşitli aydınlanma hareketlerinin başlamasına olanak sağlamıştır (Rees, 2006). Yazılı iletişim günümüzde kullanılan çoğu iletişim yönteminin temelini oluşturmuştur. Matbaa ile toplum tarafından gittikçe daha çok kullanılmaya başlanan yazılı iletişim kutsal kitapların çoğaltılması ve ilk gazetenin basılması gibi gelişmelere vesile olmuştur. Bugün bilinen şekliyle ilk gazeteler de 17.yy’ da matbaacılığın yayılması ile ortaya çıkmıştır ancak baskı makinesi aracılığı ile basılmamış fakat yine de insanlara günlük olayları almak amacıyla topluluğa sunulan ilk gazeteye benzer haberleşme aracı bazı tarihçiler tarafından Antik Roma zamanında yayınlanan *Acta Diurna* (Günlük Faaliyetler) olarak gösterilir (Özçağlayan, 2014: 133) . Doğrudan ilk gazetenin hangisi olduğu kesin olmamakla beraber, genellikle 1605 yılında basılmış *Nieuwe Tijdingen* veya 1609 yılında basılmış olan *Avis Relation Oder Zeitung* olduğu düşünlür (Özçağlayan, 2014: 134)(Resim 1).



Resim 1: Avis Relation oder Zeitung gazetesinin 1609 tarihli ilk sayısı.
(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Aviso_Nr.1_Januar_1609.jpg)

Gazetelerin ve jurnallerin yaygınlaşması ve aynı zamanda kitapların da topluma yayılması sonucu okuryazarlık büyük oranda artmış ve yazılı iletişim toplumun geneline yayılmıştır. Türkiye’ de ise bilindiği üzere ilk gazete 1831 yılında basılmış olan *Takvim-i Vekayi*’ dir Haberlerin yayılması, Antik çağlardaki uzun menzilli iletişim yöntemlerine benzer bir şekilde ulaklar aracılığıyla gerçekleşmiş, gazeteler de posta servisleri ile topluma dağıtılmıştır. Bu duruma örnek olarak Amerika Birleşik Devletlerinin Ünlü “*Pony Express*” postacılık hizmeti gösterilebilir. Elektiriğin iletişimde kullanılmasının başlangıcına kadar kitlesel uzun mesafeli iletişim, yazılı iletişim araçları olan gazete ve posta yoluyla gerçekleşmiştir.

1.1.2 Elektirikli iletişim araçlarının ortaya çıkışı ile telgraf

Elektirik, varlığı çağlar boyunca bilinmesine rağmen insanlığın hayatında etkin bir rol alması yakın çağda gerçekleşmiş bir enerji kaynağıdır. İlk kullanılmaya başlanması ile iletişim aracı haline gelmesi uzun sürmemiştir. Elektirik kullanarak iletişim cihazları üretme fikri ilk defa 18.yy sonlarına doğru ortaya çıkmış olmasına rağmen, elektiriğin yaygın bir şekilde iletişim amacıyla kullanılmaya başlanması 19.yy ortalarını bulmuştur (Marland, 1964). Bu süreç içerisinde elektirikli iletişim araçları üretmek için çeşitli yöntemler denenmiş, kısmen başarılı olanlar olduğu kadar birçok başarısız girişim olmuştur. Yaygın olarak iletişim amacıyla kullanılmış olan ilk cihaz telegraf ise 18. Yüzyılın başlarında ortaya çıkmıştır.

İlk olarak elektro-manyetik sistemlerin gelişmesi ve bu alanda araştırma yapan bilimlerin ilerleme kaydetmesi sonucu telgraf benzeri sistemler çeşitli bilim adamları ve mucitler tarafından en ilkel halleriyle yapılmaya başlanmıştır. Bunların ilk örnekleri 1809 yılında yapılmış her harf için farklı kablo kullanan Sömmering sistemi (Jones, 1999) ve 1816 yılında statik elektirik kullanarak elektirik sinyallerini 8 mil (~13 Km) öteye iletebilen Francis Ronalds’ın yaptığı mekanizma gösterilebilir (Appleyard, 1930). Bu ve daha az ses getirmiş olan elektromanyetik iletişim araçları 19 ve 20. Yüzyılda sıkça kullanılmış olan telgraf sisteminin ilk örnekleridir. Bu mekanizmalar hiçbir zaman ticari olarak yaygın kullanım görmemiş, sadece dikkat çeken deneyler ve prototipler olarak kalmışlardır. Telgraf makinelerinin ilk olarak ticari hayata girmesi 1830’lu yılların sonlarında gerçekleşmiştir. William Cooke ve Charles Wheatstone tarafından hayata geçirilen 21 km uzunluğundaki telgraf hattı bilinen telgrafın aksine iki iğnenin gönderilen mesajı harf harf göstererek alıcıya aktarılmasını sağlamaktaydı (Resim 2). İlk kullanıldığında yalıtkan sorunlarından dolayı çeşitli problemlerle karşılaşmış olmasına ve çok kullanım alanı bulamamış olmasına rağmen, 1930’lu yıllara kadar çeşitli şekillerde varlığını sürdürmüştür (Hurdeman,2003).



Resim 2: Cooke ve Wheatstone tarafından yapılan telgraf makinelerine bir örnek.
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ef/GWR_Cooke_and_Wheatstone_double_needle_telegraph_instrument.jpg)

Aynı yıllar çerçevesinde, Amerikalı mucit Samuel Morse ise telgraf sistemine farklı bir şekilde yaklaşmıştır. 1837 yılında kendi telgraf sistemini geliştirmiş olan Samuel Morse, 1850' lere kadar kendi sistemini ticari hayata geçiremeyecektir ancak, kendi üretimi olan morse kodlaması ile karışık tel ve kablo sistemlerini basitleştirecek ve kullanımının sonuna kadar en yaygın iletişim yöntemi olan telgraf sistemini ortaya çıkaracaktır. Morse, öncelikle başka bir mucit olan Alfred Vail ile günümüzde "mors kodu" olarak bilinen nokta ve çizgilerden oluşan alfabeyi üretmiş, ardından 1844 yılında ise 71 kilometre mesafeden kendi cihazını kullanarak Washington'a ilk yollanan telgraf mesajı olan "WHAT HATH GOD WROUGHT" (Tanrı nelere kadir) kelimelerini iletmiştir ve böylece ilk uzun menzilli telgraf mesajını atmıştır

(Huurdeman,2003)(Resim3).



Resim 3: "Tanrı nelere kadir" yazan ilk telgraf mesajı. (Amerikan Kongre Kütüphanesi arşivi)

İlk kalıcı okyanus ötesi iletişim ağı ise 1866 yılında kurulmuştur. Osmanlı İmparatorluğunda ise, telgraf ilk defa 1855 yılında kullanılmaya başlanmıştır ve ilk telgraf hattı İstanbul-Şumnu arasındadır (Çakılcı,2016) .Elektiriği kullanan ilk iletişim aracı olan telgrafın elektrik kullanarak çalışan yazılı bir iletişim şekli olduğunu söyleyebiliriz.

Elektirik kullanarak bir iletiyi uzağa iletme işlevini gerçekleştiren ilk iletişim biçimi olan telgraf sayesinde günümüzde bile kullanımı devam eden çoğu iletişim yönteminin önü açılmıştır. Telgraf ile uzun mesafede yazılı iletişimin üstünlüğü her ne kadar devam etse de zamanla onun yerini alacak olan telefon ile sesli iletişimin önündeki mesafe engeli kalkacak ve uzun mesafeli iletişimde yazılı ve sesli iletişim neredeyse eşit miktarda kullanılmaya başlanacaktır.

1.1.3 Telefonun icadı ve gelişimi

Telefonun icadı konusunda tarihçiler arasında bir ortak fikre varamama durumu söz konusudur. Çoğu kaynak tarafından telefonun ilk icadı Alexander Graham Bell'e ithaf edilir. İlk patenti alan kişinin Graham Bell olmasına rağmen ondan önce de aynı işlevi gören çeşitli icatlar yapılmıştır(Coe,2005). Bu sebepten dolayı, telefonun icadının kolektif bir çaba olduğu söylenebilir. En başlarda, sesin bir noktadan diğerine iletilmesi için yapılan iki bardağın altından ip geçirmek suretiyle bir kişinin bardağa konuşarak diğer kişiye sesini duyurması yüzyıllardan beri çocukları eğlendirmek için kullanılan bir yöntemdir. Ancak, sesin uzağa iletiminin ticari amaçlarla güvenilir bir şekilde kullanılması için çalışmaların yapılması 19. Yüzyıl civarına dayanır. İtalyan mucit Antonio Meucci, bu konuda bazı deneyler yapmış ve ilk sesli iletişim cihazını 1854 yılında icat etmiştir (Caroll, 2002). Meucci, icadı için patent başvurusunda bulunmuş ancak ekonomik sebeplerden dolayı hiçbir zaman patenti alamamıştır (Caroll, 2002). Aynı zaman dilimi içerisinde Thomas Edison ve Graham Bell de kendi

alışmalarını devam ettirmiştir fakat Graham Bell başarıya ulaşır patent alan ilk kiři olmuştur (Bell, 1876). İlk yayınladığı patent talebinde Graham Bell icat ettiğı makineyi sesli bir telgraf olarak nitelendirmiş ve makalesini de telgraf sistemini geliştirme olarak tanımlamıştır (Bell,1876) (Resim 4).



Resim 4: Graham Bell'in imal ettiğı deneysel telefonun ses alıcısı. (Museums Victoria)

Telefon icadından ve ilk testinden itibaren hızla geliştirilmiştir. İlk konuşmanın yapıldığı andan itibaren sadece aylar içerisinde daha 3. testinde Bell kendi evinden 13 kilometre uzakta olan asistanını aramıştır. Bell'in telefon sistemi hızla dünya çapında yayılmış ve kendisinin ilk telefon şirketi olan “Bell telephone Company” nin kurulmasını sağlamıştır. Bu şirket günümüzde “American Telephone & Telgraph” olarak hala varlığını sürdürmektedir.

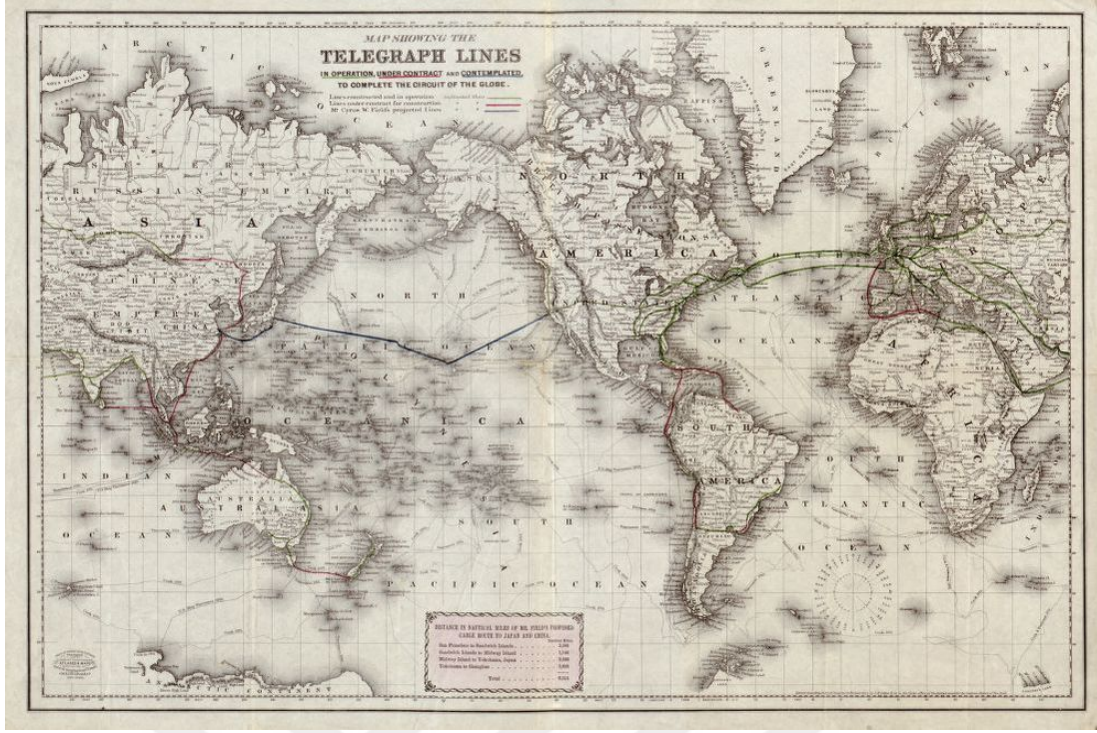
Dünya çapında ise zaten var olan telgraf iletişimi için yapılan iletişim ağlarını kullanabilen telefon, hızla yayılmış ve benimsenmiştir. Hatta 1893 yılında İsveç, Norveç, Yeni Zelanda gibi ülkeler telefon kullanımında ABD'yi geçmiş ve dünyada en çok telefon kullanımına sahip ülkeler olmuşlardır (Bennett,1895). Amerika Birleşik Devletlerinde telefonun Avrupa veya diğer bölgelerdeki kadar hızlı yayılamamasının sebebi olarak ABD'de bu işlemlerin Graham Bell'in kurduğu tek şirket üzerinden yapılması fakat diğer bölgelerde birden fazla bağımsız şirketin aynı görevi üstlenmesidir. 20.yüzyılın ilk yıllarında ise telif hakkının ABD de sadece tek bir şirketin elinde olması sorunu aşılmış ve farklı özel şirketlerde ülkenin çeşitli yerlerinde telefon hatları kurmaya başlamıştır böylece ABD tekrar telefon sahipliğinde dünya zirvesine yerleşmiştir (Kingsbury, 1915: 530). Atlantik ötesi telefon görüşmesi ise ilk defa kablo üzerinden değil, radyo dalgaları ile 1927 yılında yapılmıştır. Atlantik ötesi Avrupa ve Amerika

Birleşik Devletleri arası ilk kablolu telefon bağlantısı yıllar sonra ancak 1956 yılında gerçekleştirilebilmiştir(Glover, 2006).

Telefon teknolojisi hızını ondan önce gelen telgraf hatlarından gelmektedir. İlk telefonu geliştirmeye çalışan mucitler bile geliştirdikleri cihazla çeşitli sesli telgraf yöntemleri olarak tanıtmışlardır ve Graham Bell'in icadı olan telefon da ilk seferde mesajları bu hatları kullanarak iletmiştir. Ancak sonradan önceden belirtildiği gibi birden çok şirket kendi telefon hatlarını kurmaya başlamış ve telefon teknolojisi bütün dünyaya bu sayede yayılmıştır. Telefonun bu denli hızlı yayılmasının altında aynı zamanda zamanındaki yaygın uzun menzilli yazılı iletişim şekli olan telgrafa göre daha kolay kullanılması ve telgraf gibi gelen kodu çözerek mesaja dönüştürecek kişiler gibi ekstra etkenlere ihtiyaç duyulmaması gibi durumlar söz konusudur. 20. Yüzyılın ortalarına doğru telefon Amerika ve Avrupa kıtaları aynı öncesinde telgraf hatlarıyla bağlı olduğu gibi bu sefer telefon hatlarıyla birbiriyle bağlanmış ve aynı zamanda telefon teknolojisini bütün dünya kabullenmiştir. Telefon hatları yeni hatların açılması ile birlikte ancak telefon teknolojisi de kendi çapında gelişmeye ve farklı gelişen teknolojilerden yararlanarak değişmeye çabalamıştır. Telefon ve Telgraf gibi iletişim teknolojileri, kablolar aracılığı ile mesajlarını elektrik atımları ile iletmektedirler ve bu durum fizisel bağlantıları zorunlu kılmaktadır. İletişim teknolojilerindeki bu sınırlama ancak radyo dalgalarının icadı ile ortadan kalkmıştır.

1.1.4 Radyo dalgalarının keşfi ve iletişim teknolojilerine etkisi

Radyo dalgaları ilk defa James Clerk Maxwell tarafından bir teori olarak 1867 yılında ortaya atılmıştır (Harman, 1998: 6). Kontrollü bir şekilde laboratuvar ortamında gözlemlenmesi ise 1887 yılında Heinrich Hertz tarafından yapılmıştır (Edwards, 2021). Radyo dalgaları ilk gözlemlendiği andan itibaren günümüze kadar iletişim teknolojilerinde fiziksel sınırları kaldırarak önemli bir rol oynamıştır. Küresel ölçekteki ilk yaygın iletişim teknolojileri olan telgraf ve telefonun önündeki en büyük engel elektrik atımlarını iletecek bakırdan oluşan kablo gereksinimidir. Kabloların üzerinden elektiriğin dışarıdan herhangi bir bozucu etkene uğramadan hedefine ulaşması için ise yıllar boyunca çeşitli kablolama teknolojileri üretilmiş, böylece bu kabloların denizlerin altından, elektrikle çalışan cihazlar için sakıncalı olan ortamlardan geçirilmesi sağlanmıştır fakat bu işlemler hem zaman tüketmekte ve aynı zamanda da ekonomik olarak da telekomünikasyon şirketlerine yük olmuştur (Resim 5). Radyo dalgalarının keşfi ise mucitlere bu engellerin ortadan kalkabileceği umudunu vermiştir.



Resim 5: 1871 yılında var olan telgraf hatları. Yeşil çalışmakta olan, kırmızı inşa halinde olan ve mavi de yapılması planlanan telgraf hatlarını sembolize etmektedir. (Amerikan Kongre Kütüphanesi arşivi)

1878 yılında telefonun ortaya çıkışından sadece birkaç sene sonra David E. Hughes kendi elinde bulunan telefon aracılığı ile etrafındaki çeşitli elektrik atımlarını duyabildiğini fark etmiştir ancak meslektaşları tarafından sadece gelen akımın sesi olduğunu öne sürülüp bu keşfi ciddiye alınmamıştır (Sarkar et. al., 2006: 261). Elektrik dalgalarının resmi olarak gözlemlenmesinden yaklaşık 10 yıl önce gerçekleşmiş olan bu olay, uzaktan iletişimin mümkün olabileceğinin ilk kanıtlarından biri olarak nitelendirilebilir. Aynı zamanlarda telgraf ile çeşitli deneyler yapmakta olan Thomas Edison da radyo dalgalarının telgraf makinesi üzerinde sebep olduğu etkiyi gözlemlemiştir ancak bu keşfi zamanında çok ses getirmemiştir (Dyer ve Martin, 1910). Edison, bu etkiyi kullanarak denizdeki gemilerle karadan iletişim kurabilecek bir aletin patentini almış ancak sonradan bu patenti başka bir mucit olan ve aynı zamanda arkadaşı olan Guglielmo Marconi'ye satmıştır (Dyer ve Martin, 1910). Marconi 1894 yılında bu bilgiler ışığında kablosuz telgraf üzerinde çalışmaya başlamış ve ilk başarılı deneylerini gerçekleştirmiştir (Klooster, 2009). Radyo dalgalarının kullanımı ile çalışan iletişim sistemlerinin ilk örneği olarak Marconi'nin geliştirdiği bu kablosuz telgraf makinesi gösterilebilir. Marconi aynı zamanda çalışmalarını ilerleterek uzun menzilli radyo alıcı ve verici mekanizmaları tasarlamıştır (Klooster, 2009). En başlarda kurduğu mekanizmanın sadece 500 metre kadar uzağa sinyal yollayabildiğini fark eden Marconi, alıcısını yükselterek daha uzağa sinyal yollayabildiğini fark

etmiş ve böylece 3.2 kilometre uzağa sinyal yollayabilmiştir. Bu etkileşim yapılan ilk radyo iletişimidir (Gavey et. al., 1899)

Radyo iletişiminin gelişmesi ve yayılması, kullanım kolaylığı ve altyapı gereksinimlerinin kablolu iletişime göre daha az olması sebebi ile daha hızlı olmuştur. Hatta, kıtalar arası ilk ticari iletişim aracı bu sebeplerden ötürü kablosuz olarak kurulmuş, iki kıtanın telefon iletişimini mümkün kılan kablolarla birbirine bağlanması ise daha önce de bahsedildiği gibi ancak neredeyse yarım asır sonrasında gerçekleşebilmiştir(Glover,2006).

Radyo, günümüzde hala varlığını sürdürmekte ve aynı zamanda radyo dalgaları hala mobil telefonlar tarafından çift yönlü iletişim için kullanılmaktadır. Radyo dalgalarının telgraf olarak kullanılması zamanla geliştirilmiş ve yakın bir zamana kadar teleks olarak kullanılmaya devam etmiştir. Aynı zamanda, İlk defa telgraf için kullanılan mors alfabesi ise hala okyanus üzerindeki gemiler ve bazı durumlarda uçaklar tarafından radyo iletişimi ile kullanılmaktadır.

1.1.5 Görüntülü iletişimin en büyük örneği: Televizyon

Televizyonun icadı, benzeri teknolojilerde olduğu gibi sadece tek bir kişinin icadı değil, çeşitli bilim adamları ve mucitlerin kolektif bir çabası sonucu gerçekleşmiştir. “Televizyon” olarak bilinen cihazdan öncesinde ise, karşı tarafa çeşitli görüntüler ve resimler göndermek için çeşitli araçlar ve cihazlar yapılmış fakat bunların çoğu televizyonun icadına kadar sadece çeşitli durgun görüntüler aktarmayı başarmıştır. Bu teknolojilerden ilki günümüze yakın zamanlara kadar kullanılmış olan faks sistemidir. Faks, iskoç bir mucit olan Alexander Bain tarafından 1843 ile 1846 yılları arasında icat edilmiştir (Ruddock,2012: 3). Laboratuvar ortamında ilk deneysel faks kullanımını Frederick Bakewell 1851 senesinde gerçekleştirmiştir fakat bu gelişmelerin sonuçlanması ve faksın topluma yayılıp telgraf hatları ile çalışan ilk faks sisteminin kullanılması ancak 1856 ve sonrasında aynı zamanda papazlık da yapan Giovanni Caselli’nin çabaları sonucu gerçekleşmiştir (Caselli,1858). Faks makinesi her ne kadar görüntülü bir iletişim yöntemi olsa da sadece tek bir kare gönderebilme yetisine sahip olmuştur ve telefon’a benzer bir şekilde sadece tek yönlü iletişime olanak sağlamıştır.

Televiyon olarak adlandırılabilcek ilk cihaz 1884 yılında Alman teknisyen Paul Julius Gottlieb Nipkow tarafından geliştirilmiş olan “Nipkow Diski” olarak bilinen cihazdır. Nipkow diski, üzerine delikler açılmış bir diskin hızlı devirde döndürülmesi ve ışıklandırılması ile silüetler halinde çeşitli hareketli şekilleri gösterir (Shiers ve Shiers,1997: 13). Nipkow’un

makinesinin hiçbir zaman çalışan bir versiyonu yapılamamıştır fakat kendinden sonra gelen mucitler için önemli bir başlangıç noktası ve ilham kaynağı olmuştur (Shiers ve Shiers, 1997: 13). Nipkow'un disk sistemi ve benzeri sistemler ilk defa "televizyon" olarak Constantin Perskyi tarafından 1900 yılında isimlendirilmiştir (Perskyi, 1900). Perskyi, Nipkow'un sistemini ve benzeri çeşitli görüntü aktaran teknolojileri elektromekanik sistemler olarak isimlendirmiş ve Uluslararası Elektrik Kongresinde topluma tanıtmıştır (Perskyi, 1900).

Denenen elektromekanik sistemler ile çeşitli başarılar elde edilen birkaç yılın ardından 1924 yılında ilk başarılı televizyon denemesi olarak adlandırılabilir olan cihazı İskoçya asıllı mucit John Baird yapmıştır (Burns, 2001). Baird, alıcısı ile elde ettiği görüntüyü mekanik olarak ekrana silüetler olarak aktaran bir cihaz tasarlamış ve bu cihazı o zamanlarda çoktan unutulmuş olan Nipkow'un diskini üzerinden tasarlamıştır (Burns, 2000: 50). Baird'in bu başarısı 1929 yılında "British Broadcasting Corporation" olarak bilinen "BBC" nin de deneysel yayınlar yapmaya başlamasında temel olmuştur ("1920's", n.d).

Hareketli disk ve benzeri yöntemle çalışan televizyonlar düşük çözünürlük yayın yapacak şekilde çalışabilmiştir ancak ilk örnekleri ortaya çıktığı andan itibaren renkli görüntü gösterebilen sistemler için de çeşitli denemeler yapılmıştır (Burns, 1998). Ancak başarılı bir şekilde topluluk tarafından kabul gören ilk renkli mekanik televizyonu da, ilk başarılı televizyon sisteminin tanıtımını yapmış olan John Baird önceden kullandığı sisteme renk filtreleri ekleyerek icat etmiştir (Baird, 1929).

Keşfinden itibaren yayılmasına kadarki süreçte ilk başta mekanik televizyonlar kullanılmış, ancak yeni görüntü yöntemleri keşfedildikçe televizyonlar görüntü için Karl Braun tarafından keşfedilen katot ışın tüplerini (CRT) kullanmıştır. Fakat bu katot ışın tüplerinin televizyon cihazındaki kullanım şekilleri önceden bahsedilen mucit Vladimir Zworykin ile Amerikalı başka bir mucit olan Philo Farnsworth arasında patent tartışmasına sebep olmuş ve sonunda Amerika Birleşik Devleti mahkemesi tarafından Farnsworth haklı bulunarak patent hakkı ona verilmiştir (Postman, 1999).

Karl Braun'un keşfettiği CRT tüpü teknolojisini kullanarak disk ve disk benzeri mekanik sistemlerin sebep olduğu dezavantajların ortadan kaldırılması ile gösterilebilen çizgi sayısında artış olmuş ve ekranda gösterilen çözünürlük artmıştır. Mekanik televizyonlardan CRT ekranlı yani tüplü ekranlara geçiş ise farklı bilim adamlarının icatları ile kademeli bir şekilde gerçekleşmiştir. Bu süreçte yapılan cihazlar arasında Kalaman Tihanyi tarafından yapılan "Radyoskop", Vladimir Zworykin'in icat ettiği "İkonoskop" ve daha önceden bahsedilmiş olan

Farnsworth' ün geliřtirmiř olduđu elektronik tarama yntemleri gsterilebilir. Bu  icadın katkısı ile mekanik televizyonların yerini hem daha iřlevsel hem de daha iyi grnt gsterebilen tamamen elektronik katot iřın tp (CRT) ile alıřan televizyonlar retilmeye bařlanmıřtır.

Gerek anlamıyla tamamen elektronik olarak alıřan renkli televizyon sistemleri zerinde yapılan alıřmalar ise hemen İkinci Dnya Savařı sonrasında gerekleřmiřtir. John Logie Baird, firması ve laboratuvarlarının katkısı ile 1946 yılında tanıtılan ilk elektronik televizyon sistemi “Telechrome”u tanıtımıştır(Hempstead ve Worthington, 2005: 824). Tanıtımı yapılmıř olmasına rađmen sistemin byklđ ve hantallıđ ev ortamına uygun olmadıđ dřnldđnden iki foton tabancası ve  foton tabancası kullanarak alıřan telechrome sistemi Baird'in de lmesi ile hibir zaman yaygın kullanım grememiřtir (Abramson, 2003).

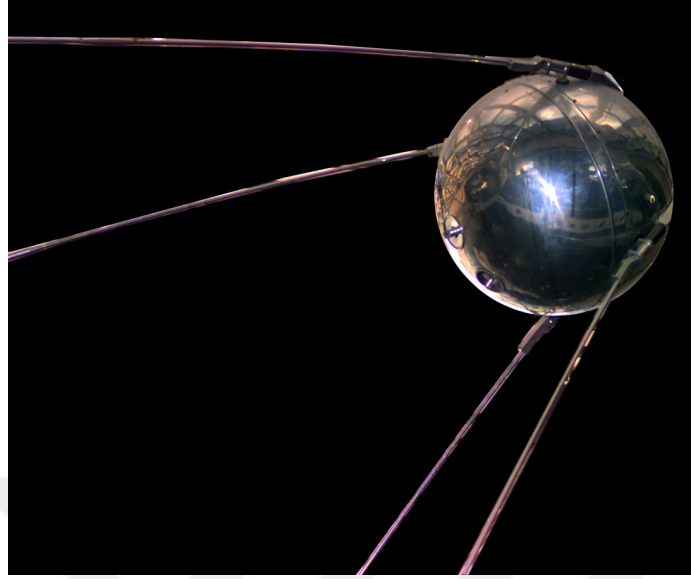
Gnmzde televizyon, eřitli řekillerde hala hayatımızda yer almaktadır. LCD,Plazma ve OLED ekran teknolojileri sayesinde grnt kalitesi ve znrlđ byk derecede artmıř ve zamanının mekanik televizyonlarınd 30 ve 40'lı sayılarda olan izgi sayısı znrlđ gnmz teknolojileri ile 4000 hatta 16000 gibi sayılara lařmıřtır. Bu geliřimin en byk sebeplerinden biri de 1950' li yıllardan sonra bařlayan “yarı-iletken” dnemidir. Yarı iletkenler nceden vakum tpleri ile yapılan elektirikli sistemlerin daha kolay yapılabilmesini sađlamıř ve radyo dalgalarının bulunmasında olduđu gibi iletiřim teknolojilerinde ve telekomnikasyonda birok yeni geliřmenin gerekleřmesini sađlamıřtır.

1.1.6 Yapay uydular ile kresel iletiřimin hızlanması

Bir konsept olarak dnyanın yrngesine insan yapımı bir vericiyi yerleřtirme fikri ilk olarak bilim kurgu yazarı olan Arthur C. Clarke tarafından ortaya konulmuřtur(Clarke, 1945). İkinci dnya savařının hemen ardından teknoloji yarıřına giren Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliđi ve Amerika Birleřik Devletleri, bu fikri gerekleřtirmek zere denemeler yapmaya bařlamıřlardır.

Dnyanın yrngesine varabilen ilk insan yapımı uydu Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliđi tarafından 1957 yılında fırlatılmıř olan Sputnik-1 uydusudur(Resim 6). Bu uydunun amacı dnyanın uzayda ve yrngede dnerken yayınladıđ sinyallerin dnyaya ne kadar dzgn lařtıđını test etmektir. Sputnik-1, grev sresi olan 22 gn boyunca yrngede kalmayı

başarmış ve dünyaya basit bir sinyal yollamaya devam etmiştir ancak bu süre sonunda radyo sisteminin kimyasal pilleri tükenmiş ve yayını kesilmiştir (Sputnik-1 ,n.d.).



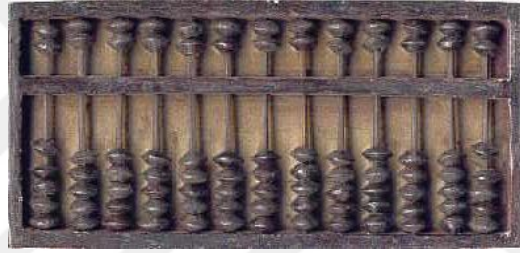
*Resim 6: Uzaya fırlatılan ilk uydu Sputnik-1'in replikası .
(<https://nssdc.gsfc.nasa.gov/nmc/spacecraft/display.action?id=1957-001B>)*

Sputnik-1 uzayda yayın yaparak uzaydan dünyaya ilk veri ulaştıran cihaz olmakla beraber soğuk savaş döneminin de etkisiyle komünist ideolojinin başarısının bir göstergesi olarak propaganda amacıyla kullanılmış ve Amerika Birleşik Devletlerinde çeşitli eğitim ve bilime teşvik hareketlerinin başlamasına sebep olmuştur (McDougall, 2010). Bu durumun üzerine, Amerika Birleşik Devletlerinde bilim insanları uzay teknolojileri üzerine daha çok çalışmaya başlamış ve resmen dönemin iki süpergücü arasında uzay yarışı olarak adlandırılan ve 1969 yılında Ay'a ayak basılması ile sonuçlanan dönem başlamıştır (McDougall, 2010). Ayrıca Amerika Birleşik Devletlerinin savunma bakanlığına bağlı DARPA bu dönemde uzay çalışmalarına yardımcı olması amacıyla kurulmuştur (Gromov, 2016)

Uydu teknolojilerinin ve çeşitli diğer yüksek teknoloji ürünü iletişim altyapılarının (Yüksek Frekanslı Radyo, Fiber Optik Okyanus ötesi telefon hatları, vs.) gelişmesi, görüntülü ve sesli iletişimi tek altyapı üzerinde birleşmesine ön ayak olmuştur. Ancak tek yönlü, çok yönlü ve hem görsel hem sesli iletişim yöntemlerinin tek araç aracılığıyla yapılabilmesi ancak mikroçiplerin ortaya çıkışı ve ardından bilgisayarların ortaya çıkışı ile gerçekleşmiştir.

1.1.7 Bilgisayar ve İnternet Çağı

Bilgisayarın icadı mantık olarak çok eskiye dayanır. İnsanların yaptığı matematiksel işlemlere yardımcı olması amacıyla yapılan ve çeşitli kültürler ve coğrafyalarda kullanıldığı bilinen “abaküs” için ilk hesap makinesi ve hatta ilk bilgisayar olduğu söylenebilir(Graham, 1989) (Resim 7). Aynı abaküs gibi, insanlar antik çağlardan beri hesap yapmada kendilerine yardımcı olacak çeşitli araçlar icad etmişlerdir. Bu cihazların arasında Romalıların ve Babillilerin kullanmış olduğu abaküs gibi aynı zamanda 20. Yüzyıl başında Yunanistan civarında bir gemi enkazında bulunmuş olan ve ilk analog bilgisayar olarak kabul gören “Antikitera” mekanizması ile Helenistik dönemde icat edildiği düşünülen “Usturlap” adlı cihaz gibi farklı işlevler gören ama genel olarak yıldızlar aracılığı ile yön bulma ve hesap yapma amaçları ile icat edilen makineler vardır(Graham, 1989). Bu cihazların hepsinin ortak özelliği birtakım matematiksel işlemlerin yapılmasında kullanıcıya yardımcı olmaktır.



Resim 7: Bir Abaküs.(<https://www.sliderulemuseum.com/Abaci.htm>)

Bu cihazlar, ilk analog bilgisayarlar olarak adlandırılabilirken, mantıksal çalışma prensipleri çerçevesinde günümüzdeki bilgisayarlarla aynı işlevleri görmektedirler. Analog bilgisayarlar, günümüze yaklaştıkça daha karmaşık ve farklı işlevler için kullanılmaya başlanmıştır. Bu cihazlar, günümüzde kullanılmakta olan hesap makinelerinden çok da farklı değildir. Analog bilgisayarlar ve sonrasında elektronik bilgisayarlar uzun bir dönem boyunca iletişim için değil, karmaşık matematiksel hesaplamalar yapmak için kullanılmıştır.

Charles Babbage’ ın tasarladığı “Fark Hesaplayıcı” tasarlanmış ilk bilgisayardır. Bu cihaz 31 basamaklı sayılara kadar işlem yapabilirken günümüz hesap makineleri kadar isabetli hesaplamalar yapabilmekteydi (O’Regan, 2008). Cihazın tasarımı tamamlanmış olmasına rağmen fon yetersizliği sebebiyle inşası bitirilememiş ve sonuç olarak terk edilmiş bir fikir olarak kalmıştır(O’Regan, 2008: 38).

Analog bilgisayarların teorik başlangıcı olarak sayılabilecek bu iki cihazın sonrasında 20. yüzyıl başlarında hızlı gelişmeler gerçekleşmiş ve bilgisayarlar farklı amaçlar için kullanılmaya başlanmıştır. 1927 yılında yapılmış olan “diferansiyel analiz cihazı” da mekanik olarak çalışan

analog bilgisayarlar açısından önemli bir örnektir. Gel-git ölçmede kullanılan harmonik sentezleyici gibi, bu cihaz da disk ve tekerlekler kullanarak diferansiyel denklemleri çözmek amacıyla inşa edilmiştir (O'Regan, 2008).

Analog bilgisayarlar İkinci Dünya Savaşı sonuna doğru elektronik sistemlerin desteğiyle çalışmaya başlamışlardır. Elektronik- Analog sistemler mekanik parçaların yayında vakum tüpleri ve resistörler aracılığıyla bilgisayarların işlem kabiliyetlerini arttırmak hedefiyle yapılmış araçlardır. Bu cihazlar çeşitli karmaşık simülasyonların uygulanması amacıyla kullanılmış olup, uzun bir süre havacılık, uzay ve asker sanayilerde işlem görmüşlerdir.

Tamamen elektronik olarak çalışan bilgisayarların ilk örnekleri daha önce benzer iletişim teknolojilerinde de kullanılmış olan vakum türleri ile çalışmışlardır. Yarı iletkenlerin ve transistörlerin icadından önce kullanılan vakum tüpleri ile bilgisayarlar mekanik yapılardan kurtulup tamamen elektronik bir düzenek olarak çalışabilmekteydi. Bu yöntemle yapılmış olan makinelerden biri "Atanasoff-Berry" bilgisayarı olarak da bilinen "ABC" isimli 1942 yılında yapılmış 300 vakum tüpü ile çalışan cihazdır (Burks ve Burks, 1989).

Aynı zamanda, benzer bir yapıda olan ve tamamen elektronik olarak tarihte önemli bir yeri olan diğer bilgisayarlar da İkinci Dünya Savaşında Alman ordusunun şifreli iletişim için kullandığı "Enigma" makinesinin şifresinin kırılmasında kullanılan 1943 yılında yapılan "Colossus" ve Colossus üzerinden geliştirilerek ondan çok daha güçlü işlem yeteneğine sahip olacak şekilde yapılmış olan 1945 yılında imal edilen "ENIAC" ("Electronic Numerical Integrator and Computer" yani Elektronik sayısal entegreli hesaplayıcı) isimli bilgisayarlardır ("The modern history of computing", 2006). Bu bilgisayarlar aynı zamanda hem tamamen elektronik olup hem de çeşitli görevleri yerine getirmesi için programlanabilen ilk bilgisayarlardır. Fakat, Colossus kablolarının farklı şekillerde takılması ile sadece mekanik olarak programlanabilir bir makine olmuştur bu sebepten dolayı elektronik olarak programlanabilir ilk bilgisayar ENIAC dir. ENIAC, ilk elektronik olarak programlanabilir bir elektronik bilgisayar olmasıyla birlikte, ağırlığı yaklaşık 30 ton ve 18000 tane vakum tüpü ile çalışmaktaydı ("The modern history of computing", 2006).

Günümüzde kullanılan bilgisayarların fikir babası olarak Alan Turing gösterilebilir. Turing, 1936 yılında "On Computable Numbers" isimli makalesinde herhangi bir işlemi yapmak için çeşitli talimatlar verilebilecek bir makinenin yapılabileceğini ortaya koymuştur ve makalede bahsedilen işlemi yapmak üzere verilen talimatlar bütünü de bir teyp üzerinde saklanılabilir hale getirilebileceğini anlatmıştır. Bu fikirlerde bahsedilen talimatlar bütünü günümüzde

“bilgisayar programları” ile eşdeğer anlamdadır(Turing, 1937). Kısaca, Alan Turing yayınladığı makalesinde üstünkörü olarak günümüzde kullanılan modern bilgisayarların çalışma mekanizmasına benzer bir makine yapılabileceğini ve bu makinede çeşitli bilgisayar programlarının saklanıp isteğe göre kullanılabileceğini öngörmüştür. Günümüzdeki modern bilgisayar cihazlarının çalışma mekanizması da Turing’in makalesinde anlattığı şekilde bir hafızada depolanan programlar ve ana bilgisayarın bu hafızaya erişerek kullanıcının ihtiyacına göre bu programları çalışır hale getirmesi ile gerçekleşmektedir. Turing’in makalesinin yayınlanmasının üzerinden birkaç yıl sonra John von Neumann’ın programlar üzerinden çalışan bilgisayarlar üzerine kurduğu kuramın temeli de bu makale olmuştur ve resmen modern bilgisayar çağı başlamıştır(Davis, 2018).

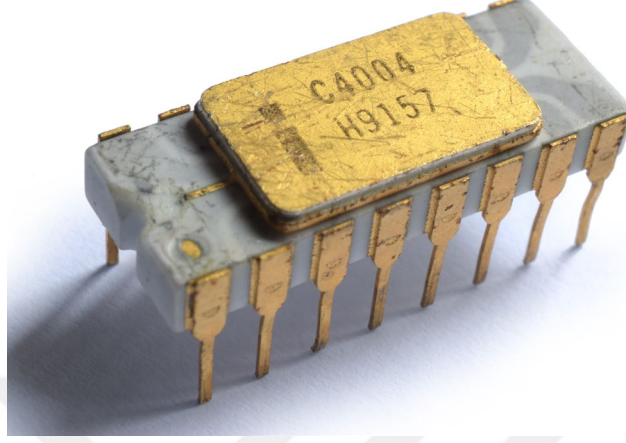
Bilgisayarlar arası nesiller kavramı da bu cihazları gelişiminde sahip oldukları özelliklere göre ayırır. İlk nesil bilgisayarlar abaküs ve fark hesaplayıcılar gibi mekanik ve elektromekanik düzeneklerle çalışan hesap makineleridir. İlk nesil bilgisayarlar aynı zamanda var oldukları dönemin devamında vakum tüpleri ile çalışan ENIAC gibi hesap makineleri ve programlanabilir cihazları kapsamaktadır. İkinci nesil bilgisayarlar da transistörlerin kullanılması ve bilgisayar teknolojilerinde yer alması ile tanımlanmıştır. 20. Yüzyılın başlarında transistör teknolojisinin elektronik sistemlerde kullanılması ve çoğu bilişim teknolojisine yön vermesi sonucunda bilgisayarlar da etkilenmiş ve transistörle çalışan ikinci nesil bilgisayarlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Transistörler vakum tüplerine göre çok daha az yer kaplamakta ve daha az ısı yaymakta olduğundan transistörlerin kullanılmaya başlanması ile bilgisayarlar oda boyutunda makineler olmaktan çıkıp gittikçe küçülen cihazlar olmaya başlamıştır. Transistör kullanan ilk bilgisayar Manchester Üniversitesinde Tom Killburn tarafından yapılmıştır (Cooke-Yarborough, 1998: 104). Bu bilgisayar işlemler için transistörleri kullanmış olsa da depolama işlemleri için hala eski tip yöntemleri kullandığından tamamen transistörlü olarak çalışmamaktadır ancak transistörlerin bilgisayarlarda da kullanılabileceğini kanıtlayan bir çalışma olarak tarihe geçmiştir (“The Transistor Computer”,2003).

Tamamen transistör devreleriyle çalışan ilk bilgisayar ise “Harwell CADET” olarak bilinen bilgisayardır. Bu bilgisayar Killburn’un yapmış olduğu bilgisayara göre tamamen transistör devreleriyle çalışmakta olduğundan 8 farklı sayıyı aynı anda toplama yetisine sahip olmakla beraber işlem hızı olarak Killburn’un bilgisayarından daha düşük bir hızda çalışmaktadır (Cooke-Yarborough, 1998: 104). Aynı zamanda bu bilgisayar 80 saat boyunca devamlı işlem yapabilmıştır (Cooke-Yarborough, 1998: 104).

Küçük ve seri üretime uygun olan ilk transistörlerin 1959 yılında yapılmaya başlanması ve bu transistörlerin hızlıca bilgisayar üreticileri tarafından entegre devrelerin üretimi için kullanılmaya başlanması sayesinde bilgisayarların işlem kapasiteleri artmaya devam etmişken boyutları da oldukça küçülmeye başlamıştır. Entegre devrelerin kullanılması eski tip bilgisayar hafızalarını ortadan kaldırmıştır. Entegre devreler ve mikroçipler günümüz bilgisayarları tarafından hala kullanılmakta olan teknolojilerdir. İlk entegre devreler iki farklı şekilde iki farklı kişi tarafından yapılmıştır. Bunlardan ilki “Texas Instruments” için çalışan Jack Kilby tarafından germanyum kullanılarak yapılan entegre devre, diğeri ise “Fairchild Semiconductor Inc.” çalışanı Robert Noyce tarafından silikon ile yapılmış entegre devredir(Saxena, 2009: 104). Entegre devre olarak tanımlanan cihazı ilk yapan is bu iki kişi arasında Jack Kilby olmuştur fakat Kilby’nin ürettiği cihaz çeşitli kablolar ve germanyum kullanması sebebi ile seri üretime uygun olamamıştır (Saxena, 2009). Robert Noyce, Kilby’ nin tasarımındaki gibi karmaşık bir sistem kurmak yerine silikon temelli bir tasarım kullanmış ve bundan dolayı seri üretilen ve günümüzde de hala mikroçiplerde kullanılan ilk monolitik entegre devre olmuştur (Saxena, 2009). Günümüzdeki bilgisayarlarda kullanılan monolitik entegre çip mimarisinin temelini de bu tasarım oluşturmaktadır. Bu dönem içerisinde de bilgisayarlar her ne kadar oda boyutunda makineler olmaktan çıkmış olsalar da yine de büyük cihazlar olmaya devam etmiş ve çoğunlukla şirketler ve iş yerleri tarafından kullanılmışlardır. Entegre devreler, kullanıldıkları dönem boyunca en çok Amerikan uzay ve Havacılık Bürosu olan NASA’nın “Apollo” Programında kullanılmıştır(Hall, 1996: 19). Bilgisayarların kişiye özel bir cihaz haline gelmesi ve günümüzdeki haline ulaşabilmesi için çeşitli teknolojik atılımlar yapılması gerekmiştir. Bu atılımlardan biri de entegre devrelerin ve entegre devrelerle yapılmış olan silikon çiplerin daha da küçülmesini sağlayan mikroçip teknolojisidir.

Mikroçipler, entegre devrelerden yapılan çip mimarisine benzeyen ancak çok daha küçük olan donanımlardır (Resim 8). Bu donanımın icadı ve ilk hangi bilgisayarda kullanıldığı kesin değildir fakat en eski mikroçip kullanan bilgisayarlara bakıldığında ilk örneklerinden birinin “Intel 4004” olduğu söylenebilir (Noyce ve Hoff, 1981: 18). Sadece bu mikroçipin içinde 2300 civarı transistör bulunmaktadır ve saniyede 60,000 işlem yapabilecek kapasitededir. Bu mikroçipi Intel firması artık var olmayan Japon asıllı hesap makinesi üreticisi Busicom için yapmış fakat çipin başarısı sebebiyle hesap makineleri dışında dönem içerisinde birden fazla kullanım alanı bulmuştur (Noyce ve Hoff, 1981). Bu sebepten dolayı icadından birden fazla kişiler sorumludur. Bu kişiler, Federico Faggin, Marcian Hoff, Masatoshi Shima ve Stanley Mazor’ dur (Noyce ve Hoff, 1981). 70’li yılların sonlarına doğru mikroçiplerdeki transistör

sayısı 10.000'i geçmiştir (Noyce ve Hoff, 1981). Mikroçip kullanan bilgisayarlar 4. Nesil bilgisayarlar olarak sınıflandırılmaktadır. Intel 4004 mikroçipi 4 bit olarak çalışırken günümüz bilgisayarlarına doğru gittikçe bu sayı artmış ve günümüzde 64 bit seviyesine ulaşmıştır.



Resim 8: Intel 4004, ticari olarak satışı yapılmış ilk mikroişlemcidir. (https://pttn.me/d/Intel_C4004_A_1)

Mikroçiplerin bilgisayarlarda kullanılması küçülmelerine yardımcı olmuş ve kişisel bilgisayarların ortaya çıkmasına öncülük etmiştir. Kişisel olarak kullanılabilen bilgisayarlar ilk başlarda 1970 ile 1980 yılları arasında ortaya çıkmış ve bu tür bilgisayarlara “mikrobilgisayar” adı verilmiştir. Bu isimlendirmenin sebebi ise kullanılan entegre devreler ve mikroçiplerin mikroişlemci olarak bu bilgisayarlarda kullanılmasıdır. Zaman geçtikçe mikrobilgisayar, ev bilgisayarı ve kişisel bilgisayarlar eşanlamlı hale gelmiş ve aynı cihazlar grubunu tabir etmek için kullanıların kelimeler olmuşlardır. Evde kişisel olarak kullanılabilecek bilgisayarlar ilk ortaya çıktığında ticari denemeler olarak kalmış bazıları sınırlı başarı elde ederken bazıları da ticari olarak başarısız olmuştur. Bu bilgisayarlardan ilki, 1969 yılında reklamı yapılmış olan “HoneyWell Kitchen Computer” isimli mutfakta yemek tarifi kaydetmeye yarayan bilgisayardır. Bu bilgisayar temel olarak aynı firmanın önceki bir modeli ile benzer olarak tasarlanmış fakat sadece ev hanımlarına hediye alınması amacı ile yeniden markalandırılarak satışa sunulmuştur. Ancak bilgisayarın kullanılması için kullanıcının 2 haftalık bir yazılım eğitimi programını bitirmesi gerekliliği ve dönemine göre çok fazla olan fiyatı sebebi ile bu cihazın satışı hiçbir zaman gerçekleşmemiş ve şirket için ticari bir fiyaskoyla sonuçlanmıştır (Spicer, 2000). Bir kullanıcı tarafından ev ortamında kullanılmış ve ev bilgisayarı olarak adlandırılabilen ilk cihaz ise 1965 yılında Massachusetts Teknoloji Enstitüsünde bulunan Lincoln laboratuvarı tarafından yapılmış olan LINC isimli bilgisayardır (Clark, 1986). LINC her ne kadar ev ortamına kurulabilecek kadar küçük ve ev ortamında kullanılmış olsa da, hiçbir zaman ev bilgisayarı olarak düşünülmemiş ve evde kullanılması

amacıyla tasarlanmamıştır. Bu sebepten dolayı bir kullanıcı tarafından ev ortamında kullanılmış ilk bilgisayar olmasına rağmen ilk ev bilgisayarı değildir.

İlk ev bilgisayarları, mikroişlemcilerin seri üretiminin kolaylaşması ve toplum tarafından karşılanabilir fiyatlara satılması sonucu ortaya çıkmaya başlamışlardır. Ev bilgisayarlarının ilk örnekleri bu sebeplerden dolayı daha çok hobi ürünleri olarak kullanılmış hatta evde birleştirilmek üzere devreleri ve entegre çipleri ayrı ayrı alınabilir halde satışa sunulmuşlardır(Greelish, 2004). Bugün hala kişisel bilgisayar üretmekte olan “Apple“ firmasının da ilk ticari bilgisayarı olan “Apple 1” bu dönemde satışa sunulmuş ancak satıcının isteği üzerine önceden birleştirilmiş ve test edilmiştir bu sayede elektronik devre kurma ve lehimleme deneyimi olmayan kullanıcıların bile ürüne çekilmesi hedeflenmiştir. 1970’li yılların ortalarında Wang 2200, Hp9800 ve IBM 5100 gibi küçük ve taşınabilir bilgisayarlar ortaya çıkmaya başlamıştır ancak bu bilgisayarlar genel olarak bilimsel araştırmalar ve iş yerlerini hedeflediklerinden kişisel ev bilgisayarı olarak adlandırılmamışlardır. Bu örnekler arasında Wang 2200 ve Textronix 4010, dönemin televizyonlarında da kullanılmış olan Katot Işın Tüplerini kullanan ilk bilgisayar sistemleri olmuşlardır.

Ev bilgisayarlarının ilk örnekleri olarak sayılabilecek Altair 8008, Sinclair ZX80 ve Acorn Atom da parçaları ayrı olarak veya tam halde alınabilen bilgisayarlar olmuşlardır fakat bu dönemde bilgisayarların çoğunluğu tek parça olarak satılmışlardır. Cihazlar tek bir bütün olarak satılsa bile tasarım olarak günümüz bilgisayarlarına pek yakın gözükmemesiyle beraber ekransız bir şekilde daktiloya benzer bir tasarımla satılmışlardır. Bu tarz bilgisayarların ekrana bağlanmasını ise bazı firmalar kendi ekranlarını satarak veya bir dönüştürücü yardımıyla televizyona bağlayarak gerçekleştirmişlerdir. Ekran Bilgisayar ve çeşitli I/O sistemlerinin bir arada tek bir ürün olarak satılması ise ilk Commodore PET isimli bilgisayar ile 1977 yılında gerçekleşmiştir. Aynı yıl içerisinde Apple firması Apple 2 bilgisayarını da tanıtmış ve başka bir firma olan Tandy Corporation da TRS-80 isimli bilgisayarı satışa sunmuştur. Aynı özelliklere sahip bu 3 bilgisayar, programalanabilir ve kişisel olarak kullanılabilen bilgisayarların öncüleri olmuşlardır ve ortaya çıktıkları dönemde “1977 üçlüsü” olarak adlandırılmışlardır(Ford, n.d.) (Resim 9).



Resim 9: 1977 üçlüsü olarak adlandırılan bilgisayarlar. Soldan sağa: Commodore PET, Apple II, TRS-80

Mikrobilgisayar, Ev bilgisayarı ve kişisel bilgisayar terimlerinin sadece kişisel bilgisayar yani “Persosonal computer (PC)” teriminde birleşmesi, IBM firmasının IBM Personal Computer’ ı satışa çıkarması ile gerçekleşmiştir. IBM Personal Computer, model ismi ile “Kişisel Bilgisayar” kavramının ilk kullanıcısı olmuş ve kendisinden sonra çıkacak bilgisayarları büyük oranda etkilemiştir. Katot Işın Tüpü teknolojisi ile çalışan ekranı ve kolayca değiştirilebilir bir şekilde modifikasyona elverişli olan mimarisi sayesinde büyük bir kullanıcı kitlesi toplayan IBM Personal Computer, günümüzdeki masaüstü bilgisayarlar mimari olarak öncülük etmiştir. Değişebilir parçaları aynı günümüz bilgisayarları gibi CPU,RAM ve Bellek Üniteleridir. IBM PC’nin bilgisayar dünyasını ele geçirmesi ve market payının çoğunluğuna sahip olması sonucunda kendisinden sonra gelen bilgisayar parçaları ve yazılımlar IBM PC ile uyumlu olacak şekilde yapılmaya başlanmış ve kullanıcılar için “IBM Compatible (IBM bilgisayarlar ile uyumlu)” şeklinde satılmıştır. Aynı dönem içerisinde ekransız satılan “mikrobilgisayar”ların da satışları devam etmiş ve ticari olarak kayda değer başarılar elde eden Sinclair Firmasının “ZX Spectrum” bilgisayarı ve Commodore firmasının “Commodore 64” bilgisayarı gibi ürünler ortaya çıkmıştır. Bu bilgisayarlar daha ucuz olmaları ve boyutları sebebi ile çok tutulmuş hatta ZX Spectrum Birleşik Krallık içerisinde en çok satan mikrobilgisayar olmuştur(Cellan-Jones, 2012). Artık toplum tarafından iyice benimsenmiş ve evlerde yavaş yavaş yerini almaya başlayan bilgisayarlar için bu dönem içerisinde birçok kişiselleştirilmiş yazılım, programlar ve dijital oyunlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Bazı bilgisayar sistemleri sadece belli başlı dijital oyunların çalıştırılması için yapılmış ve bu bilgisayarlar daha sonraları dijital oyun konsolları olarak adlandırılmaya başlanmıştır.

Tek bir insanın kullanabileceği bir şekilde tasarlanıp taşınabilir halde olan bilgisayar ise IBM firmasının yapmış olduğu “IBM 5100” isimli bilgisayardır. IBM 5100, aslen firmanın daha önceki bir taşınabilir bilgisayar deneyi olan SCAMP üzerinden yapılmış ve bu projede

kullanılmış olan PALM işlemcisine sahiptir. 23 kilo ağırlığında olan makine ekranı ve disket okuyucusunu beraberinde bulundurmıştır (“IBM 5100 Portable Computer”,n.d.). 1975 yılında piyasaya çıkmış olan bu bilgisayar kişisel bilgisayarların en önemli örneği olan IBM “Personal Computer”’dan 8 yıl önce çıktığı için IBM PC ile başlayan standartlaşma sürecine dahil olmamıştır ve bundan dolayı aynı mimariye ve uyumluluğa sahip değildir. Ayrıca, taşınabilir olmasına rağmen bu bilgisayar çalıştırılacağı zaman bir güç kaynağına bağlanması gerekmiştir çünkü günümüz dizüstü bilgisayarları gibi pil sistemi bulundurmamaktadır (Metz, 2013). Bu bilgisayar taşınabilir olmasına rağmen ağırlığı ve pahalı fiyatıyla genel toplumu değil, daha çok istatistik uzmanlarını ve bilimle uğraşan şirketleri hedef almıştır.

Taşınabilir bilgisayarların genel toplum tarafından alınabilir ucuzluğa erişmesi ve ticari olarak başarı yakalaması ise “Osborne-1” bilgisayarı ile gerçekleşmiştir. Osborne firmasının ilk taşınabilir bilgisayarı olan Osborne-1, ekranını ve disk okuyucusunu içinde barındırması ve iş çantasına benzer tasarımı ile genel toplum tarafından büyük ilgi görmüş ve ticari olarak büyük bir başarı yakalamıştır. Kendisinden önceki taşınabilir bilgisayar olan IBM 5100’ün aksine, çok daha hafif yapısı ve tasarımı sebebiyle kolayca taşınabilir olması ile “uçuşlarda kabine sokulması kabul edilen” bir bilgisayar olarak tanınmıştır (Fallows, 1982). Örnek vermek gerekirse, IBM 5100 25 kilo ağırlığına ve 9.000 dolar ile 20.000 dolar arası bir fiyata satılırken Osborne-1 11 kilo ağırlığında ve 1750 dolar fiyatına satılmıştır. Ayrıca, ekranı küçük olmasına rağmen 300 dolarlık ekstra bir ekran satın alınarak daha büyük bir ekrana görüntüsünü aktarabilmektedir (Fallows, 1982). Osborne-1, 1977 yılında satışa çıkmış olan “1977 üçlüsü” olarak adlandırılan bilgisayarların kişisel bilgisayarlar için yaptığını taşınabilir bilgisayarlar için yapmış, yani taşınabilir bilgisayarları genel toplum tarafından alınabilir bir teknoloji haline getirmiştir. İlk versiyonu büyük bir başarı olan Osborne-1 satışa çıktıktan sonra diğer versiyonları olan “Executive” ve “Vixen” versiyonları da duyurulmuş ancak firmanın ticari kararları ve izlediği politika sonucu şirket batmış ve bu ürünler ilk Osborne-1 bilgisayarının yakaladığı başarıyı yakalayamamıştır.

IBM firmasının 1981 yılında daha önce bahsedilmiş olan “IBM Personal Computer”’ı satışa sunmasından sonra ortaya çıkan standartlaşma sürecine taşınabilir bilgisayarlar da dahil olmuş ve bu süreçteki ilk bilgisayar da “Compaq” firmasının “Compaq Portable” bilgisayarı olmuştur. Compaq Portable, “IBM Compatible” kategorisine giren ilk taşınabilir bilgisayar olmayı başarmış ve masaüstü bir bilgisayar türü olan “IBM Personal Computer” ile aynı işlevleri yerine getirebilen bir bilgisayar olmuştur(Dahmke, 1983: 30). 13 kilo ağırlığıyla ve 3.000 dolar civarı olan fiyatı sayesinde genel kullanıcı kitlesine hitap eden bu taşınabilir bilgisayarın ortaya çıkışı

ile diğer taşınabilir bilgisayarlar çağ dışı kalmıştır. Fakat burada bahsedilmiş olan taşınabilir bilgisayarların hepsi bir güç kaynağına bağlı olarak çalışmaktadır ve hiçbir zaman bir güç kaynağına bağlı olmadan çalışmalarını sağlayacak pil sistemlerine sahip olmamışlardır.

“Taşınabilir” bilgisayarlar günümüzde “dizüstü” veya “notebook” olarak adlandırılan bilgisayarlar ile eş anlamlıdır ancak ilk piyasaya çıktıkları dönemde yani 80’li yıllar civarında bu terimler farklı bilgisayar türlerini tanımlamak için kullanılmıştır. Bahsedilmiş olan Osborne-1 ve IBM 5100 gibi bilgisayarlar “taşınabilir bilgisayarlar” sınıfına girerken “dizüstü” bilgisayarların gelişimi farklı gerçekleşmiş ancak teknolojinin imkan sağlaması ile bu iki bilgisayar türü günümüzde bildiğimiz aynı cihaz olarak varolmuştur. Bu sebepten dolayı, önceden bahsedilen taşınabilir bilgisayarların gelişimi gibi dizüstü olarak piyasaya çıkan bilgisayarların da gelişimini incelemekte fayda vardır.

Dizüstü bilgisayar sistemleri, IBM 5100 ve Xerox Dynabook gibi daha önceden bahsedilen çıkış noktalarına sahiptir. IBM 5100 sadece taşınabilir bir bilgisayar olarak kaldıysa ya da Dynabook hiçbir zaman satışa sunulmadıysa da çıkacak dizüstü bilgisayarlar için ilham kaynağı olmuştur ve onların ataları sayılabilirler. Dizüstü sayılabilecek ilk cihaz da bu örneklerden yola çıkarak Japon firması “Seiko” için mucit Yukio Yokozawa tarafından yapılmıştır. Bu dizüstü bilgisayar Epson HX-20 olarak bilinmektedir ve 1982 yılında satışa sunulmuştur. Zamanının taşınabilir bilgisayarlarının aksine, herhangi bir güç kaynağına bağlı olmadan çalışabilen bu bilgisayar, pil kullanarak enerjisini sağlamaktadır ve böylece gerçekten portatif olan ilk dizüstü bilgisayar olmuştur(Yokozawa, 1981). Patent başvuru dosyası içerisinde cihaz hakkında hem “laptop” hem de “notebook” terimlerinin kullanılmasıyla bir bilgisayar için bu terimlerin kullanılmasının ilk örneğidir. Dizüstü bilgisayarların genellikle bilinen “touchpad” ve “speedstep” gibi özellikleri 80’li yıllarda bilgisayarlarda ortaya çıkmaya başlamıştır.

1980’li yıllardan itibaren kişisel bilgisayar terimi tüm evde kullanılan bilgisayarları kapsamaya başlamış ve IBM sayesinde benzer mimarilere sahip olmaya başlamıştır. İşletim sistemleri de standartlaşma sürecine girmiş ve bugün en yaygın olarak kullanılan işletim sistemlerinin ilk örnekleri bu dönemde görülmüştür.

İşletim sistemleri bir bilgisayarın donanımı ile yazılımlarının kontrolünü kullanıcıya aktaran bir arayüz sistemi olarak düşünülebilir. İşletim sistemleri ile bilgisayarın tüm işlevlerinin mutlak kontrolü sağlanır ve kullanıcının cihazı yönetmesi kolaylaştırılır. 1970 ve 1980 li yılların başına kadar makine diline daha yakın olan “CP/M (Control Program/Monitor)” isimli işletim sistemi kullanılmışsa da IBM Personal Computer’ ın ortaya çıkması ile “Microsoft” firması bu yeni

bilgisayar sistemine bir işletim sistemi sağlamakla görevlendirilmiş ve bu işletim sistemi de “MS-DOS (Microsoft Disk Operating System)” olarak adlandırılmıştır(Leven, 1996).IBM PC için üretilen MS-DOS, bilgisayar satışa çıktığında hemen hemen aynı özelliklere sahip olmasına rağmen işletim sisteminin adını sadece bu bilgisayara özel olacak şekilde “PC-DOS” olarak değiştirmiştir(Leven, 1996). MS-DOS, temel olarak Microsoft firmasının en çok tanınan ve kullanılan sistemi olacak “Windows 1.0” a evrilmiştir. Sadece Microsoft değil, aynı zamanda Apple 1 mikrobilgisayarının üreticisi olan Apple firması da aynı şekilde yeni bilgisayarı olan “Macintosh” bilgisayarını tanıtırken bundan sonra kullanacağı yeni işletim sistemi olan “MacOS” u kullanılmış ve günümüzde de hala ilk Macintosh cihazında kullandığı “System Software 1.0” yani sonraki adı ile “MacOs 1.0”ı geliştirerek kullanmaya devam etmiştir. En nihayetinde günümüzde en popüler ve en çok kullanılan işletim sistemleri olan Windows İle MacOS bu şekillerde başlangıçlarını yapmışlardır.

Bahsedilen iki işletim sistemini çoğunluk tarafından benimsenmesi ve aynı zamanda IBM PC ve Apple Macintosh gibi bilgisayarların da günümüzdeki kişisel bilgisayarlara şekil vermesi ile bilgisayarlar bugün alışık olunan şekillerine ulaşmışlardır.

Bilgisayarların basit matematiksel hesaplara yardımcı olmak amacıyla tasarlanan araçlar olarak başlangıcından şu andaki tamamen dijital hallerine bürünmesi ve dünya nüfusunun dikkate değer bir kesiminin evinde bulunması ile bilgisayarlar aynı radyo, televizyon ve sinema gibi kendi başlarına bir medya ortamı haline geldiği söylenebilir. Bu medya ortamı, kendisinden önce gelmiş medya ortamlarını güçlendirmekle kalmamış aynı zamanda tüm medya organlarının tek bir mecrada birleşmesini sağlamıştır. Bilgisayarın günümüzdeki haline ulaşması sayesinde çoğu iletişim alanında büyük atılımlar gerçekleşmiş, eskiden insan operatörlerin kontrol etmesi ve hesaplaması gereken çoğu işlevi bilgisayarlar üstlenmiştir. Bu durumun öncüsü sadece bilgisayar teknolojisinin gelişmesi değil, 1970- 1980 yıllarında belli başlı hükümet organları tarafından kullanılmış ve ancak 1990 yılına doğru genel topluma yayılmaya başlamış olan bilgisayarların hepsinin birbirine bağlanmasına olanak tanıyan internet’in ortaya çıkmasıdır.

Radyo, Televizyon ve Sinema gibi medya türleri artık internet üzerinden erişilebilir hale gelmiştir. Her türlü iletişimin hızı artık internet aracılığıyla aynı olmuştur. Artık dünya üzerinde internete erişimi olan her birey, fikirlerini ve düşüncelerini istediği gibi paylaşabilme ve bilgilerini başkalarına aktarabilme yetisine sahiptir. Bu sebeplerden dolayı internet hakkında “özgürlüğün teknolojisi” denebilir (De Sola Pool, 1984). İnternet, hükümet veya şirketler gibi büyük aktörler tarafından kontrolünün çok zor olması ve kişiye sağladığı anonimlik imkanı

sayesinde fikirlerin ve tartışmaların özgürce paylaşıldığı bir ortam olmuş fakat aynı zamanda bir takım yasadışı örgütlenmelerin de kaynak noktası olmuştur.

İcadının ilk yıllarından itibaren gelişimi ile birlikte aynı transistör teknolojisinin kendisinden önce gelen elektronik teknolojilere yaptığı gibi, internet kendisinden önce gelen iletişim teknolojilerini büyük ölçüde değiştirmiş ve geliştirmiştir. Ancak internetin var olmasını ve bu kadar yayılmasını da sağlayan teknolojilerden bazıları da zaten bu teknolojilerin kendileridir. Örnek vermek gerekirse eğer, Radyo teknolojisi 19. Yüzyıl sonlarında ilk icadından itibaren uzun menzilli telefon ve telsiz görüşmeleri ile radyo yayınları için kullanılmıştır ancak günümüzde radyo yayınları ve sesli görüşmeler internet üzerinden yapılabilmektedir. Fakat radyo teknolojisinde kullanılan radyo dalgaları ve yayın sistemleri, şu anda internet alıcıları ve vericilerinde kullanılmaktadır. Yani önceden gelen teknolojilerin internetin gelişimini etkilediği, internetin de karşılıklı olarak kendisinden önce gelen teknolojileri etkilediği söylenebilir. İnternetin gelişimi bahsedilen tüm teknolojik iletişim aygıtlarından sonra gerçekleşmiştir. İcadı günümüze en yakın iletişim teknolojisi olmasına rağmen gelişimi çok hızlı olmuş ve sonucunda çoğu iletişim mecrasını da kendi bünyesi altına almıştır.

İnternet üzerinden veri aktarma yöntemiyle yapılan iletişimin ilk örneği olarak aslında ilk elektronik iletişim yöntemleri gösterilebilir. Telgraf, faks ve ilk telefon hatları elektromanyetik bir ortamda verilerin bir noktadan diğer noktaya aktarılmasıdır ve internetin veri aktarımı amacıyla kullandığı yöntem ile basit olarak benzer mekanizmalardır. Telgraf sistemleri daha önce bahsedilmiş olduğu gibi 19. Yüzyıl sonlarına doğru dünyayı saran ve toplum tarafından sıklıkla kullanılan ilk elektronik iletişim ağı olmuştur. Bu elektronik iletişim yöntemi sadece uzun mesafeli iletişim sorunların çözmekle kalmamış fakat aynı zamanda çeşitli iletişim sorunsallarını da beraberinde getirmiştir. Bu sorunlardan en büyüğü bilginin bozuluma uğramadan net bir şekilde bir noktaya aktarılabilmesidir. Aktarım sorununun çözülmesi amacıyla geliştirilen en önemli kuram da “bilgi kuramı”dır.

Telgrafların yaygın olduğu 19 ve 20. Yüzyıl dönemlerinde bilgi kuramının temelleri Harry Nyquist ve Ralph Hartley tarafından 1924 yılında atılmıştır. Bell laboratuvarlarında çalışmış olan bu iki bilim adamı, zamanında telgraf hatlarındaki iletişim sorunları ile ilgili yayınlar yapmışlardır. Nyquist, yayınladığı “Certain Factors Affecting Telegraph Speed” (“Telgraf hızını etkileyen bazı etkenler”) çalışmasında telgraf aracılığıyla bilgi aktarımından bahsetmiş ve bilginin hat üzerinden aktarım hızı ile ilgili bazı kuramsal denklemleri ortaya koymuştur(Nyquist, 1924). Aynı zamanda, Hartley de “Transmission of Information”(“Bilginin Aktarımı”) isimli çalışmasını yayınlamış ve Nyquist’ e benzer bir şekilde bir birim olarak

“bilgi” yi belli bir alıcıya yollayıcının aktardığından farklı olmadan net bir şekilde aktarılmasının kuramını oluşturmuştur (Hartley, 1928). Bu iki çalışma eninde sonunda Claude Shannon tarafından bulunan “bilgi kuramı” nın temelini oluşturmuştur. Bilgi kuramı 1948 yılında Claude Shannon tarafından ortaya atılmıştır. Shannon, yayınladığı “A Mathematical Theory of Communication” (İletişimin Matematiksel Kuramı) çalışmasında Nyquist ve Hartley’nin çalışmalarına eklemelerde de bulunarak bilgiyi yollanan mesajlar olarak tanımlamış ve bu mesajların hedeflerine gürültülü bir ortamdan etkilenmeden ve veri kaybetmeden nasıl yollanacağını tartışmıştır. Yaptığı çalışmalarda Shannon, iletişimin temel sorununu belli bir mesajın bir noktadan diğer noktaya birebir veya yaklaşık olarak aktarılması olarak tanımlamıştır (Shannon, 1948). Shannon’ ın yaptığı çalışmalar bu sorunu çözmekle kısıtlı kalmamış, aynı zamanda veri sıkıştırma ve veri kopyalama gibi olguların ortaya çıkışına da ön ayaklık etmiştir. Bu veri sıkıştırma ve kopyalama kuramları internet üzerinden bilgi paylaşma yöntemlerinin temelini oluşturmuş ve iletişim esnasında gürültü azaltma kuramları da günümüz internet hatları tarafından hala kullanılmakta olan yöntemlerin bulunmasına yardımcı olmuştur. Sadece bilgisayar ve iletişim sistemlerinin değil, aynı zamanda internetin de kuramsal temeli olarak adlandırılabilir bilgi kuramı, eninde sonunda bilgisayar ve internetin mantıksal temelini oluşturmuştur.

İlk bilgisayarlar arasındaki veri alışverişlerine örnek olarak 1959 yılında Christopher Strachey ve ABD asıllı matematikçi John McCarthy tarafından yazılmış olan zaman paylaşımını kolaylaştıran yazılımı gösterilebilir. Zaman paylaşımı, bir ana bilgisayarın zaman aralıklarıyla birden fazla kullanıcı tarafından paylaşarak kullanılmasıdır (Arms, 2015). Stracheyin geliştirdiği sistem Amerikalı bilim adamı Joseph Licklider’ a esin kaynağı olmuş ve Licklider 1960 yılında ilk bilgisayar ağı kuramını yazdığı makalede tanıtmıştır (Licklider, 1960). 2 yıl sonra bir başka makalesinde ise, Licklider bilgisayarların gittikçe yayılmasından ve bilgisayarların gelecekte gittikçe birbirlerine daha da bağlanacağından bahsettiği “On-Line Man-Computer Communication” makalesini yayınlamıştır ve birbirlerine bağlı bilgisayarların oluşturduğu bir ağ düzenini öngörmüştür (Licklider ve Clark, 1962). Yaptığı teorik çalışmaların Amerika Birleşik Devletleri Hükümetinin dikkatini çekmesi sonucunda Licklider Pentagon’a bağlı “ARPA” (İleri Araştırma Projeleri Ajansı) tarafından çağırılmış ve kuruluş için projeler üretmeye başlamıştır. Licklider, ARPA içerisinde çalıştığı süre zarfında “Intergalactic Computer Network” ismini verdiği şirketlerin, hükümetlerin ve herkesin ulaşip bilgi bağlamında etkileşimde bulunabildiği genel bilgi ve iletişim ağı konseptini oluşturmuştur (Licklider, 1963). Bilgisayarlar aracılığıyla kurulan bir iletişim ve bilgi paylaşma

ağının fikir babası olmuş olan Licklider' in bu fikrinin gerçekleşmesi ise İnternetin atası olarak sayılabilecek ARPANET' in geliştirilmesi ile gerçekleşmiştir.

Ağ bağlantılarında ilerlemeyi tetikleyen bir diğer önemli gelişme ise “paket anahtarlama”(Packet Switching) olarak adlandırılan veri paylaşımı teknolojisinin icat edilmesidir. Paul Baran tarafından geliştirilen bu sistemde veriler küçük veri paketleri olarak farklı noktalardan hedefe gönderilir böylece tek bir cihazın sistemden çıkması sonucunda bütün ağ yapısı çökmez. Eski sistemlerde veriler tek bir akış olarak sistemden sisteme aktarılmakta ve bu da aktarıcı olarak kullanılan cihazın sistemden çıkması sonucunda bütün ağın çökmesine sebebiyet vermektedir (Baran, 1960). Baran, bu sistemi nükleer savaş durumunda Amerika Birleşik Devletleri ordusunun hızlı ve kolay iletişim kurabilmesi amacıyla geliştirmiştir ancak sistemin başarısı ve sağlamlığı sonucunda günümüzde dahi kullanılan bir ağ iletişimi yöntemi haline gelmiştir (Baran, 1960). Ancak, günümüzdeki haliyle paket anahtarlamanın isim babası ve aynı zamanda bir diğer geliştiricisi de Licklider ile çalışmış ve gelecekte NPL Network' ün kurucularından olacak olan Donald Davies'dir. Davies, Baran' dan ayrı olarak paket anahtarlama yöntemini geliştirmiş ve aynı zamanda bu sistemi kullanan küçük bir yerel ağ sistemi kurmuştur (Roberts, 1978). Davies, geliştirdiği sistemi ilk defa Birleşik Krallığa bağlı “National Physics Laboratory” (Ulusal Fizik Laboratuvarı) aracılığı ile ortaya çıkarmıştır. Ticari amaçla kullanılabilecek bütün ulusu kapsayan bir ağ kurmayı amaçlayan Davies' in projesi kabul edilmeyince Davies NPL tarafından laboratuvarlar arası veri alışverişi amacıyla kullanılacak daha küçük bir paket anahtarlama ile çalışan sistemi tasarlamıştır (Roberts, 1978). NPL ağında kullanılan Davies'in geliştirdiği paket anahtarlama yöntemi, ARPANET tarafından da benimsenmiş ve ağ da bu protokol üzerinden kurulmuştur.

ARPANET, Amerika Birleşik Devletlerine bağlı Pentagon merkezli savunma bakanlığının alt kollarından biri olan “ARPA” (İleri Araştırma Projeleri Ajansı) tarafından kurulmuştur. Sistemin kurucusu Robert Taylor önceden ARPA' da çalışmış olan Joseph Licklider' in “Intergalactic Computer Network” fikrini ilham almıştır(Hafner ve Lyon, 1998). Sistemin kurulmasını sağlayan fikir Taylor' un Amerika Birleşik Devletlerinin üç ayrı noktasında bulunan terminallerle haberleşebilmek için üç farklı bilgisayar kullanması zorunluluğu sayesinde ortaya çıkmıştır. Taylor, üç farklı terminal ile haberleşebilmek için tek bir bilgisayar kullanılacak şekilde bir sistem kurgulamış, bu düşünce de ARPANET' in temelini oluşturmuştur (Markoff, 1999). 1967 yılında ARPANET' in yapılması için ilk çalışmalar başlamıştır. Massachusetts Teknoloji Enstitüsünde çalışmış olan Larry Roberts yardımıyla Paul Baran'ın icat ettiği paket anahtarlama yöntemini kullanarak yapılan ARPANET ağı, ilk

kullanıldığında 2.4 kpbs ile 50 kpbs arasında bir hıza sahip olmuştur(Hafner ve Lyon, 1998). ARPANET ağı, 29 Ekim 1969 yılında ilk defa Stanford ile Los Angeles arasında kurulmuş, ilk mesajlaşmalar iki bilgisayarın birbirine harf harf mesaj göndermesi ve bu mesajların telefon konuşması aracılığı ile teyit edilmesi sonucu sağlanmıştır. Sistem gönderilen ilk 3 harften sonra çökmüş ancak sonraki denemelerde üstün başarı sağlanmıştır (Gromov, 2016). Böylece, ARPANET, NPL Network ile ağ aracılığıyla birbirine bağlanan bilgisayarlardan oluşan ilk sistemler olmuş ve internetin ilk örnekleri olarak bilinmişlerdir.

Ağ aracılığı ile birbirine bağlanan bilgisayarları çeşitli bilim ile uğraşan kuruluşlar ve Üniversiteler zaman geçtikçe benimsemeye başlamış ve bilgi alışverişi ile bilişim amaçlı kullanmışlardır. Temel olarak ARPANET' i kullanan ağlar gittikçe çoğalmış ve dünya çapında farklı amaçlarla iletişimi sağlamışlardır. Bu duruma örnek olarak Norveç'te bulunan NORSAR'ın (Norveç Sismik Düzeneği) yörüngedeki uydular aracılığı ile ARPANET'e bağlanması ve Amerika Birleşik Devletleri ile bilgi paylaşımında bulunması gösterilebilir (NORSAR and the Internet, 2009). Çeşitli amaçlar için kullanılan çeşitli ağlar ARPANET üzerinde çalışmışlardır ancak bazı Üniversiteler ve bilişimciler ARPANET'e alternatif ağ altyapıları arayışına başlamıştır.

“TCP/IP” (Transmission Control Protocol/ Internet Protocol) günümüz internetinin en önemli yapıtaşlarından olan iki ana protokoldür. Bu protokollerin esas amacı çeşitli cihazları ortak bir ağda toplayabilmek ve bu cihazları ortak ağ üzerinden veri kaybı veya veri hasarı yaşamadan iletişim kurdurabilmektir. Bu protokollerin kurulmasında çeşitli kişiler farklı şekillerde etkili olmuşlardır (Kozierok, 2005). Başlangıç olarak, ARPANET üzerinden bağlanan bilgisayarların birbiriyle iletişimini hem hızlandırmak hem de kolaylaştırmak üzere Amerika Birleşik Devletlerinin Savunma bakanlığının emri ile yapılmış çalışmalar gösterilebilir. Bu çalışmaların sonucunda ilk ortaya çıkan sonuç ARPANET'e eklenecek olan “Transmission Control Program” olarak bilinen protokoller ve mekanizmalar bütünüdür. Transmission Control Program, günümüzdeki TCP/IP' nin ilk hali olmuştur ve bir bütün olan Transmission Control Program' in TCP/IP olarak iki ana protokole ayrılması 1978 yılında gerçekleşmiştir (Kozierok, 2005). Gelecek yıllarda daha fazla sistem bu protokolleri kullanarak ARPANET ağına katılacak ve böylece bu protokoller günümüz internetinin temeli olan yapıtaşlarından biri haline gelecektir.

İnterneti dünyaya yayılmasını hızlandıran bir önemli olay da CERN'de araştırma yapan Tim Berners-Lee ve çalışma arkadaşlarının World Wide Web platformunu bulması ve bu platformda işlem yapmak için gereken araçları ortaya çıkarmasıdır. 1989 yılında İsviçre'de bulunan CERN laboratuvarlarında bilgisayarlarda saklı bilgileri bulmakta zorluk çektiğinden tüm

bilgisayarlardaki bilgileri tek bir platformda toplamak üzere çalışmalara başlamıştır. Berners-Lee, düşündüğü bu yeni sistemi “bilgisayarların tek bir ağ üzerinde toplanması ve bu ağ üzerindeki bilgisayarlara ve bilgilere ağ adresinin girilmesiyle erişimin hızlıca ve tek bir tıklama ile sağlanabilmesi” olarak açıklamıştır(Berners-Lee, 1989). Bilgilerin “link” ler olarak birbirine bağlanması ve farklı bilgilere bu “link” bağlantıları aracılığıyla erişilebilen sisteme “hypertext” (Hiper-Metin) adını veren Berners-Lee, CERN laboratuvarlarındaki tüm bilgisayarları kendi bilgisayarı üzerinden bilgi paylaşmasını sağlamış, ve bu kurduğu sisteme de “Web” yani Ağ adını takmıştır. Sistem üzerinden CERN çalışanları aynı anda çeşitli bilgileri arayabilir ve hemen erişebilmektedirler. Aynı zamanda Berners-Lee bu sistemin resim veya video içeren belgeleri değiştirebileceğini öngörmüş ve bunun gibi medya öğelerine de “Hypermedia” demiştir(Berners-Lee, 1989). CERN’ içerisinde hypertext’in kullanılmaya başlanmasıyla Berners-Lee, bu teknolojinin zaten varolan internet’e bağlanabileceğini düşünmüş ve bu amacı gerçekleştirmek üzere denemeler yapmaya başlamıştır(Berners-Lee,1999). Ancak, Berners-Lee’ nin vizyonunu gerçekleştirmesi için farklı protokollerin ortaya çıkması gerekmiş ve bunların sağlanması da birkaç seneyi bulmuştur(Berners-Lee, 1999). Bu protokoller, günümüzde de sık sık kullandığımız ve interneti oluşturan üç önemli protokollerdir. Bu protokollerden ilki ulaşılabilecek bilginin dünya çapındaki ulaşım adresi olarak kullanılacak kelime bütünüdür. “Universal Resource Locator” (Evrensel Kaynak Bulucu) yani “URL” olarak bildiğimiz bu yöntem günümüzde kullanılan web adreslerinin teknik adıdır ve Berners-Lee tarafından ağ’a yüklü bilgiye kolay ulaşılması için tasarlanmıştır. İkinci önemli protokol ise “Hypertext Markup Language” (Hiper Metin İşaretleme Dili) yani “HTML” olarak bilinen web sayfası tasarımı dilidir. Bu dil kullanılarak web sayfalarının tarayıcılarda nasıl gözükeceği ve nasıl davranacağı programlanabilir. Berners-Lee bu dili CERN içerisindeki belgelere hızlıca erişim sağlanabilmesi için kataloglar oluşturmak amacıyla oluşturmuştur. İnterneti bildiğimiz haline getiren son protokol de “Hypertext Transfer Protocol” (Hiper Metin İletim Protokolü) yani kısaltma olarak “HTTP” dir. HTTP, ağ üzerindeki sayfalarda bulunan bağlantıları köprüler aracılığı ile birbirine bağlar ve tarayıcıların bu sayfalar arasında tıklama gibi kolay etkileşim yöntemleri ile geçiş yapabilmesini sağlar. Bu üç protokol, bir bütün halinde günümüzde kullanılan internetin temelini oluşturmaktadırlar. Berners-Lee’ nin oluşturduğu bu protokoller aracılığı ile günümüzde internet üzerinde bulunan bütün siteler ve uygulamalar kullanılabilir kılınmıştır.

Bilgisayarların ve İnternetin hayatımızda öneminin artması sonucunda medya ve iletişim yöntemleri bu yeni mecralara uyum sağlamak üzere evrim geçirmiş ve bu evrimin sonucunda

ve küreselleşmenin de etkisiyle günümüzdeki haline ulaşmıştır. İletişimin bu denli kapsayıcı ve geniş bir yapıya sahip hale gelmesi ise günümüzde medya üreticilerinin bu mecralara yönelmesine sebebiyet vermiştir.

İnsanların iletişiminin, iletişim tarihine de bakıldığında, kademeli bir şekilde daha kapsayıcı ve daha büyük kitlelere hitap edecek bir şekilde gelişim gösterdiği söylenebilir. Bu durum karşısında ise ilerleyen teknolojinin ve çoğalan imkanların bu olguyu beslediği söylenebilir.

1.2 İletişimde Algı Yönetimi

Algı yönetiminin, iletişim araçlarının gelişmesi ile birlikte çeşitli şekillere büründüğünü ve yeni iletişim olanakları ortaya çıktıkça o olanaklara göre şekillendiğini söyleyebiliriz. İletişim tarihinde geçmişten günümüze kadar algı yönetimi iletişimin içinde çeşitli farklı şekillerde karşımıza çıkmıştır.

Algı yönetiminin iletişim tarihinde ise karşımıza çıkan şekilleri direkt olarak iletişim ortamı ile alakalıdır. Radyo dalgalarının bulunması ve radyo cihazlarının ortaya çıkması ile birlikte propaganda amacı ile radyo yayınları sıklıkla kullanılmış ve özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrasında çeşitli küresel güçlerin dünya üzerinde toplumların algısı, çeşitli radyo programları ile değiştirilmeye çalışılmıştır (Neumann, 2022).

Televizyonun icadı ve sinemanın gittikçe yayılmasının ardından medya aracılığı ile algı yönetiminin önemini fark eden küresel güçler, İkinci Dünya Savaşına kadar ve sonrasında sinemanın gücünü kullanıp kendi mesajlarını toplumlara empoze etmek amacıyla sinema çalışmaları yapmaya başlamıştır. Bu duruma en iyi örnekler Nazi Almanyasının propaganda bakanlığının yapmış olduğu filmler ile Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliğinin yaptığı filmler gösterilebilir.

Nasyonel-Sosyalist İşçi Partisi (NSDAP), Joseph Goebbels'in başında bulunduğu "Reichsfilmkammer" isimli bir film departmanı sayesinde Nazi Almanyası dönemi boyunca hükümeti ve orduyu öven çeşitli filmler üretmiş ve böylece Alman halkının savaşa karşı bakışını pozitif yönde etkilemeye çalışmıştır (Romani, 1982). Aynı zamanda, Yahudileri kötüleyip Almanya'nın yaşadığı bütün sıkıntıların sorumlusu olarak Yahudileri gösteren karalayıcı filmler de yaparak, halkın Yahudilere karşı kin duymasını ve soykırıma karşı tepkisiz kalmasını sağlamıştır (Romani, 1982).

Öbür yanda ise Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği lideri Vladimir Lenin, sinema sektörünü büyük bir propaganda aracı olarak görmüş ve "Narkompros" (Eğitim Bakanlığı)'na komünizm

hakkında eğitici videolar yapmasını emretmiştir. Aynı zamanda bakanlık, belgesellere ve çeşitli film yapımcılarına da imkanlar sağlayarak Sovyet sinemasında propaganda üretiminin hızlanmasını sağlamıştır (Cymbala ve Walters, 1971). Bu dönemde ortaya çıkan filmlere örnek olarak 1925 yılında çıkmış “Potemkin Zırhlısı” gösterilebilir. İkinci Dünya Savaşı’nın hemen sonrasında ise renkli filmler de üretilmeye başlanmıştır.

Radyo, televizyon ve sinema’nın ardından gelen bilgisayar ve internet teknolojilerinde ise algı yönetimi hemen gerçekleşmemiştir. Bilgisayarların sadece bilimsel ve askeri amaçlar doğrultusunda kullanılınsındansa evlerde de kullanılması ile bilgisayarlar önce evlere girmiş, ardından internet aracılığı ile bu cihazlar dünya ile anında iletişim kurabilir hale gelmiştir. Bu durum sonucunda da internet, algı yönetimi yapılabilir ve bilgisayar kullanıcılarına etki edebilir hale gelmiştir. İnternetin ve bilgisayarı dijital oyunların takip etmesi ve bir yeni medya türüne dönüşmesi ile de bu medya ortamları, yeni algı yönetimi kanalları olarak kullanılabilir olmuşlardır.

1.3 Propaganda

Propaganda, latince kökenli bir kelime olup “yaymak” anlamına gelmektedir. Anlam olarak da, toplumsal algıyı istenen yönde değiştirmek olarak tanımlanabilmektedir. Kişilerin veya toplumların, fikirler ve algılar üzerinde bir çaba ile değişikliğe sebep olmasıdır. Laswell, propagandayı açıklamaların maipülasyonu yoluyla insan davranışını etkileme tekniği olarak tanımlamıştır (1927: 627). Propaganda bu amaçlarla tarihin hemen her yerinde kişilerin ve toplumların fikirlerini değiştirmek amacıyla kullanılmıştır. Bilinen tüm iletişim yöntemleri propagandanın kullanılması için kullanılabilir. Propaganda da amaç, kitlesel olarak fikirleri kontrol edip yönlendirmektir.

21. yüzyıl, sadece insan nüfusunun artması sebebiyle değil, aynı zamanda teknolojik gelişmelerin sağladığı imkanlar ve bu imkanların kitlesel iletişimin hızını arttırması sebebiyle de propagandanın en çok kullanıldığı yüzyıl olmuştur. Günümüzde, propagandanın etkilerini politikada, reklamlarda ve hayatımızın geri kalan yerlerinde görebilmekteyiz. Kişiler, kuruluşlar veya toplumlar propagandayı günümüzün iletişim imkanlarını da kullanarak insanların kendileri hakkındaki görüşlerini manipüle etmek için kullanmaktadırlar. Politikacılar ve siyasetçiler, kendilerine toplumları çekmek ve kendilerinin toplumsal imajlarını

değiřtirmek için propaganda yöntemlerine başvururken kapitalist düzenin hakim olduđu hayatımızın her yerinde bulunan reklamlar ve tanıtım kampanyaları da karmařık propaganda yöntemleri kullanarak ürünlerini insanlara satmaya çalışmaktadırlar. Aynı zamanda dini tarikatlar, aktivist gruplar gibi oluşumlar da takipçi çekmek amacıyla kendi propaganda gayretlerini yürütmektedirler. Propagandanın bu kadar yaygın olduđu bir çağda, bireylerin propagadaya karşı geliřtirebileceđi en önemli savunma mekanizması eleřtirel düşünceye sahip olmak ve geliřmiř bir karar verme mekanizması edinmektir. Bilgilerin resmi ve açık kaynaklar aracılığıyla karşılařtırılıp teyit edilmesi propagandanın önüne geçmek için en etkili yoldur. Kitlelerin düşüncelerini manipüle etmeye çalışan olgular, çeřitli farklı aktivitelerle bu karar verme mekanizmalarını kandırmak ve resmi kaynakları bile manipüle edebilmek için örgütlenmeler ve sızma operasyonları denemeleri içerisinde. Propagandalar, kullanımlarına göre veya kullanıcının niyetlerine göre devrimci veya devrim karşıtı olabilir veya reformist ile reformist karşıtı olarak konumlanabilir. Bu durumlar tamamen propagandanın kullanıcıya göre değışiklik göstermektedir(Lasswell, 1927: 629).

1.3.1 Propagandanın tarihte kullanımı

İnsanlar arası iletişimin başlamasından beri propaganda kavramı insanların hayatında bulunmaktadır. Toplumsal yaşama geçen insanlar, her zaman birbirlerinin çeřitli konular üzerinde fikirlerini değıştirmek ve algılarını farklılařtırmak amacıyla çarpıtılmıř bilgiyi farklı iletişim kanalları aracılığıyla iletme yoluna başvurmuşlardır. Kelime olarak “propaganda”nın ilk kullanımı 1622 yılında katolik kilisesi tarafından yapılmıřtır ancak olgu olarak propaganda adlandırılmasından çok daha eskiye dayanır. Antik çağlarda, Pers krallıkları ve Roma İmparatorluđu gibi büyük antik devletler propagandayı kendi emellerine ulařmak amacıyla veya kendilerini övmek amacıyla kullanmışlardır. Örnek vermek gerekirse, antik çağın önemli pers krallarından 1. Darius’ u övmek ve devletin propagandasını yapmak amacıyla yapılmıř olan “Behistun Kabartmaları”gösterilebilir(Brendan ve Burstein, 2009: 28). Roma İmparatorluđu’nun yařadığı iç savař esnasında da Marcus Antonius ile Jül Sezar arasında yařanan politik çıkar savařında bu iki taraf birbiri hakkında çeřitli kara propaganda yöntemlerini kullanmış ve böylece birbirlerini kendilerini destekleyenlerin gözlerinden düşürmeyi hedeflemiřtir(Brendan ve Burstein, 2009). Aynı zamanda, kendi tarihimizden bir örnek olarak da Cengiz Han’ın işgalden önce düşman topraklarına söylenti yayması için adam göndermesi gösterilebilir. Bu sayede düşman Cengiz Han’ın ordularını hep olduğundan daha kalabalık sanmaktaydı (Philips, 1971).

Ancak propaganda kullanımının esasen yaygınlaşma çeşitli teknolojik gelişmelerin sonucunda olmuştur. Matbaanın icadı ile birlikte topluma mesajları çok daha hızlı ve etkili iletmeyi başaran yönetici kesim, propagandayı topluma düşmanı kötülemek ve yöneticileri övmek amacıyla kullanmaya çok daha etkili bir şekilde devam etmiştir. Kutsal Roma İmparatoru Birinci Maximillian, baskı makineleri kullanarak gazeteye benzer yayınları halka yayarak propaganda yapmıştır ve bu yöntemle propaganda yapan ilk lider olmuştur(Kunczik, 2016). Sonradan gelen radyo, sinema ve televizyon araçlarının da etkisiyle birlikte propagandanın etkisi insanlar üzerinde artmış ve propagandanın çeşitli farklı türlerde toplumsal üzerinde etki göstermeye başlamıştır. Propagandanın kullanımının hız kazanması ve dünya çapında sistematik bir şekilde benimsenmesi ise Birinci Dünya Savaşı esnasında gerçekleşmiştir. Bu savaş esnasında savaşan devletler, çeşitli farklı propaganda yöntemlerini kullanarak düşman devletleri mümkün olduğunca zayıf göstermek ve kendi devletlerini ahlaki açıdan üstün ve güçlü göstermeye çalışmışlardır. Bu dönem sonrasında ortaya çıkmış olan faşizm ve komünizm akımları ise ideolojilerini yaymak ve hükmettikleri toplumu kontrol altında tutmak amacıyla propaganda yöntemlerine başvurmuş ve bahsedilmiş olan o zamana göre yeni iletişim tekniklerini de kullanarak mesajlarını dünya çapında yayma girişiminde bulunmuşlardır. Bu duruma örnek olarak gösterilebilecek en önemli örnek İkinci Dünya Savaşı döneminde hayli ünlü olmuş ve etkileri hala devam etmekte olan “Yahudi Sorunu” mesajıdır. “Siyon Liderlerinin Protokolleri” kitabı Rusya İmparatorluğu döneminde devrimci komünist bolşevikleri dünyayı ele geçirmeye çalışan yahudiler olarak göstermek amacıyla kullanılmış bir kurgusal kitaptır(Cohn, 1967). Ancak bu kitap Beyaz Rusya tarafından kızıl komünistlere karşı kullanılmasıyla bütün dünyadaki anti-semitizm’i canlandırmış ve içindeki manifestonun amaçların gerçek olmadığı kanıtlanmış olsa bile yıllar boyunca yahudi karşıtları tarafından gerçek bir belge olarak ortaya koyulmuştur. Nazi Almanyası döneminde ise okullarda “yahudi tehlikesi” ne karşı okunması gereken bir kitap olarak gösterilmiş, ve böylece Almanya’dan Amerika Birleşik Devletlerine kadar ikinci dünya savaşından sonra bile Yahudileri karalamak amacıyla kullanılmaya devam etmiştir.

Bu kitapta Yahudi sorunu mesajı detaylı bir komplonun parçası olarak verilmiştir. 1903 yılında ortaya çıkan kitapta Yahudiler, ekonomik ve medya manipülasyonu kullanarak dünyayı ele geçirmeye çalışan bir ırk olarak tasvir edilmişlerdir. İmparatorluk Rusyasının bu kitabı yayınlamasındaki nihai amaç ise komünist liderler ile sosyalist liderleri Yahudilerin oyuncağı olarak tasvir etmek ve böylece muhafazakâr ortodoks halkın desteğini kazanmak olmuştur (Cohn, 1967). Büyük bir başarıya ulaşan bu propaganda kampanyası sonucunda kitap farklı

lkelerde de basılmıştır. 1920’li yıllarda Amerika Birleşik devletleri ve Avrupa lkelerinde de hızla yayılmaya başlamış bu kitap sayesinde Ortaçağ’dan beri devam eden Yahudi karşıtı söylem daha da alevlenmiş ve ikinci dünya savaşında gerçekleşecek Yahudi soykırımına kadar birçok olaya sebebiyet vermiştir.

Modern çağın başlamasına ve yeni iletişim teknolojileri ortaya çıkmış olmasına rağmen bu protokoller hala çevrimiçi etkileşimlerde dünya çapında bir Yahudi komplosunun varlığını ispatlamak amacıyla çeşitli zararlı örgütler tarafından kullanılmakta ve dağıtımı yapılmaktadır. Temeli ve çıkış kaynağı bilinmeyen bir kitabın ve yönetici kesimin bu kitabı toplum üzerindeki hakimiyetini güçlendirmek amacıyla kullanması sebebiyle dünya çapında tek bir etnik gruba karşı önyargı güçlenmiş ve tarihe kazınacak kısımların gerçekleşmesine sebebiyet vermiştir.

Günümüzde ise benzer bir propaganda çalışmalarını Amerika Birleşik Devletleri ve Rusya Federasyonu arasındaki süpergüç soğuk savaşında gözlemlemekteyiz. Bu iki büyük devlet arasında var olan propaganda çalışmaları günümüz politikasına büyük bir etkiye bulunmaktadır. İki lke arasında var olan çekişme esnasında karşı devlette iç karışıklara sebep olmak amacıyla iki devletin de propaganda çalışmaları yaptığı düşünülmektedir. Bu propaganda çalışmalarına örnek olarak 2016 Amerika Birleşik Devletleri başkanlık seçimlerini ve COVID-19 salgınından sonra iyice büyüyen aşı karşıtı hareketini gösterebiliriz.

2016 Yılındaki Amerika Birleşik Devletleri başkanlık seçimleri esnasında Cumhuriyetçi aday Donald Trump, Demokrat aday Hillary Clinton ile karşı karşıya gelmiş ve birçok siyaset uzmanının öngörüsünün aksine Donald Trump başkanlık seçimini kazanmıştır. Fakat bu seçimlerin ardından Demokrat Parti, Cumhuriyetçi adayın kazanmasının sebebi olarak Rusya kaynaklı dezenformasyon çalışmalarını göstermiştir. Yapılan araştırmalarda da Rusya kaynaklı kara propagandanın seçimin sonucunu etkilediğine dair bulgular mevcuttur (Weisburd ve Watts, 2016). Rusya, sosyal medyanın ve yeni medyanın bütün olanaklarını kullanarak troll ordularını websitelerini ve politik grupları örgütlemiş ve adaylar üzerindeki genel kanının değişmesini sağlamıştır. Rusya bu propaganda çalışmaları esnasında 2010’lu yılların başında internet üzerinde başlayan üçüncü akım feminizm ve çokkültürllk akımlarına karşı olan grupları etkilemiş ve propagandacılar muhafazakar Hristiyan batı kltrnn son koruyucusu olarak Rusya Federasyonunu yceltmişler ve böylece Rus kaynaklı haberleri ve çarpıtmaları muhafazakar toplumların kolaylıkla kabullenmesini amaçlamışlardır. Bu propaganda çalışmasının kapsamının ne kadar büyük olduėu veya gerçekten seçimin sonucunu etkileyebilecek kadar büyük bir çevreye hitap edip etmediėi ise hala tartışma konusudur (Weisburd ve Watts, 2016).

Aynı zamanda, aşı karşıtı hareketler de çeşitli propaganda yöntemlerine başvurarak takipçi kazanmayı hedeflemekte ve toplumsal olarak çeşitli krizlere sebep olmaktadır. 2019 yılında ortaya çıkan COVID-19 salgını esnasında da ortaya çıkan koruyucu aşılama işlemlerine karşı olarak aşı karşıtı gruplar bulunmuştur. Bu gruplar özellikle Amerika Birleşik Devletlerinde çeşitli aktiviteler ve eylemler düzenleyerek toplumun aşıya karşı olan tutumunu etkilemiş ve salgın esnasında yaşanan can kaybının artmasına sebebiyet vermiştir(Kuper, 2022).

Aşı karşıtı hareketinin 2019 yılında yaygınlaşması ve taraftar toplaması konusunda ise çeşitli araştırmalar yapılmış ve bu araştırmaların sonucunda bu durumun Amerika Birleşik Devletlerinde iç karışıklık çıkarmak amacıyla Rusya Federasyonu tarafından düzenlenmiş bir kara propaganda saldırısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Broniatowski et. al., 2018). 2014 ve 2017 rasında aktif olarak Amerika Birleşik Devletleri başkanlık seçimlerini etkilemekle suçlanan ve GLAVSET olarak bilinen Rusya kaynaklı troll tarlalarının, COVID-19 salgını esnasında ve hatta öncesinde de batı ülkelerinde aşı karşıtı hareketlere destek vererek salgının kontrolden çıkmasını sağlamak ile iç karışıklıkların artmasını sağlamak amacıyla dezenformasyon çalışmaları yürüttüğü sonucuna varılmıştır (Broniatowski et. al., 2018). Troll tarlaları, bu propaganda çalışmaları esnasında facebook ve twitter gibi geniş bir kullanıcı kitlesine hitap eden ve milyonlarca kullanıcısı olan sosyal medya sitelerini hedef almışlar ve bu siteler üzerinden aşı karşıtı tezler için doğrulanmış kaynağı olmayan bilgiler paylaşarak aşılardan başarısı sonucunda temeli olmayan tartışmaların ortaya çıkmasına sebep olmuşlar ve böylece aşı olmayı hedefleyen kitleleri şüpheyne düşürmüşlerdir (Broniatowski et. al., 2018).

Propaganda insanlık tarihinin başından beri iletişimi etkilemekle beraber zaman geçtikçe yeni iletişim yöntemlerine göre şekil değiştirerek varlığını sürdürmüştür.

1.3.2 Propaganda Türleri

Propaganda çeşitli amaçlar için çeşitli farklı şekillerde kullanılabilirdiğinden dolayı farklı propaganda türleri ortaya çıkmıştır. Bu farklı çeşitlerde propagandalar ise 3 başlık altında değerlendirilir. Bunlar Kara Propaganda, Beyaz Propaganda ve Gri Propagandadır. Bunların yanısıra, propaganda farklı araçlar yoluyla da yapılabilmekte ve alıcıya farklı şekillerde ulaşılarak fikri manipüle edilebilmektedir.

1.3.2.1 Kara Propaganda

Kara propaganda propagandaların en tehlikeli cinslerinden biridir. Kara propaganda da amaç, propagandanın kaynağını propagandanın hedefi olan kitle olarak göstererek hedef kitleyi kötü

göstermektedir. Kara propagandanın en önemli özelliği de propaganda tarafından etkilenmesi planlanan kitlenin propagandaya maruz kaldığından haberi olmaması ve böylece eleştirel düşünce yetilerinin mümkün olduğunca az devreye girmesidir. Bu sayede hedef kitlenin kolaylıkla kandırılması hedeflenmektedir(Jacques, 1965). Kara propaganda kapsamında aynı zamanda psikolojik etkenlerle kitlelerin fikrini değiştirmek olarak tabir edilen”psikolojik operasyonlar” (PSYOPS) da dahildir. Bu tür psikolojik operasyonlara örnek olarak Amerika Birleşik Devletlerindeki Federal Araştırma Bürosunun (FBI) 1970 yılından itibaren zenci aktivister ve diğer azınlık hareketlerinin hükümete karşı olan eleştirilerini pasifize etmek amacıyla medyayı kullanıp sol hareketler ile dalga geçecek yayınlar yapılmasını teşvik etmesi gösterilebilir (McLaren ve Bolning, 2002). Bu operasyonlar esnasında FBI, 1960’dan itibaren ortaya çıkmış olan azınlık ve zenci haklarını savunan örgütlerin adına çeşitli broşürler ve kitaplar çıkaran FBI gizlice topluma zencileri beyazları ortadan kaldırmak gibi bir amacının olduğunu empoze etmeye çalışmış ve başarılı da olarak bu örgütleri destekleyen beyaz işletmelerin desteğini çekmesini sağlamıştır. Bu duruma örnek olarak zenci haklarını savunmak amacıyla kurulmuş “Black Panthers” adlı örgütün başlattığı fakir ve zenci mahallelerindeki çocuklara bedava kahvaltı vermek amaçlı düzenlenen etkinliğe yapılan müdahaleler gösterilebilir. Bu etkinlik esnasında FBI ajanları örgüt üyelerinin arasına sızarak küçük çocuklara Black Panthers tarafından verilmiş gibi gözükcek şekilde boyama kitapları dağıtmışlardır fakat bu kitapların içerisinde polislerin ve diğer ünlü beyaz kişilerin domuzlara benzetildiği ve zencilerin de bu domuzları öldürdüğü tasvir edilmiştir. Bu sayede FBI başarılı bir şekilde Black Panthers’ ı beyaz karşıtı bir örgüt olarak göstermeyi başarmış ve sonucunda da örgütün aldığı destek hatırı sayılır bir şekilde kısıtlanmıştır (McLaren ve Bolning, 2002). “COINTELPRO” yani “Counter Intelligence Program” (Karşı İstihbarat Programı) olarak adlandırılan bu operasyonlardan biri de Amerika Birleşik Devletlerinde 1964 Medeni Haklar Yasasından sonra oluşumu hızlanmış sol ideolojilere sahip örgütlerin aralarındaki işbirliğini bozmak amacıyla FBI tarafından düzenlenmiş Yahudi karşıtı kitapçıkların siyahi topluluklara dağıtılmasıdır. Bu kitapçıklarda o dönemki Yahudi aktivistler swastikalarla bezenmiş görsellerle dalga geçilir bir şekilde resmedilmiş ve böylece siyahileri yahudi karşıtı olarak betimlemek amaçlanmıştır (McLaren ve Bolning, 2002).

Aynı zamanda kara propaganda, Amerika Birleşik Devletlerinin rakip olarak gördüğü dış güçleri de etkilemek amacıyla kullanılmıştır. Hatta, kara propagandanın önemli bir parçası olan “Algılama Yönetimi” (Perception Management) kelimesinin kaynağı birçok kaynak tarafından Amerika Birleşik Devletleri Savunma Bakanlığı olarak gösterilir (Saydam, 2012).

1.3.2.2 Gri Propaganda

Gri propaganda ise siyah propaganda gibi hedefi lekelemek ve gözden düşürmek için kullanılan bir propaganda türüdür ancak bu tarz propagandaya maruz kalan kitle propagandanın kaynağını belirsiz kaynaklar olarak görmektedir yani propagandanın kaynağı belirsiz veya yarı resmi kaynaklardır. Gri propaganda da bilginin doğruluğu veya yanlışlığı kesin değildir. Bu tarz propagandalar daha çok politik durumlarda görülmektedir ve soğuk savaş döneminde demir perdenin iki tarafından da kullanıldığı görülmüştür.

Gri propagandanın geneli savaş esnasında veya siyasi karşılaşmalarda gözlemlenir. Bu duruma en iyi örnek soğuk savaş döneminde Amerika Birleşik Devletleri tarafından gizlice fonlanarak komünizm karşıtı yayınlar yapmış “Radio Free Europe” ve “Radio Liberty” isimli radyo kanallarıdır. Bu radyo kanalları üzerinden komünist etkisinde kalmış devletlere ve Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği kapsamındaki komünist cumhuriyetlere komünizm karşıtı protesto yayınları ve yerel gerillalara destek çağrısı yapmışlardır. Komünist hükümetlerin yapmış olduğu insan haklarına karşı uygulamaları belirsiz bir kaynak olarak halka duyuran bu radyo istasyonları, 1991 yılında Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği’nin dağılma sürecinde ve ardından kurulan komünist karşıtı demokratik cumhuriyetlerin kurulmasında büyük bir paya sahiptir. Aynı zamanda, İkinci Dünya Savaşı esnasında İngiliz propaganda organlarının Almanca gazeteler basıp ön cephelere havadan atarak dağıttığı bilinmektedir. Böylece İngilizlerle savaşan Alman askerlerin demoralize edilmesi hedeflenmiştir (SHAEP/PWD, 1945).

Gri propagandanın esas gücü, kaynaklarının belli olmaması veya yoruma açık olmasıdır. Kara propaganda da bilginin kaynağı bilerek çarpıtılır ve hedefin karalanması için üzerinde oynamalar yapılır ancak gri propaganda da ise kaynak belirsiz bırakılarak alıcının yorumlamasına açıktır.

1.3.2.3 Beyaz Propaganda

Beyaz propagandayı diğer propaganda yöntemlerinden ayıran en büyük özellik, beyaz propagandada herhangi bir kaynak belirsizliği bulunmaması, aksine çoğu bilginin kaynağının herhangi bir çarpıtma olmadan net verilmesidir. Genel olarak bilinen halkla ilişkiler yöntemlerini kullanarak tek taraflı bir söylemle bilgiyi aktarmayı hedefleyen propaganda türüdür.

Beyaz propagandanın kullanım amacı genellikle toplumların hükümet tarafından bilgilendirilmesi olmuştur. Savaşlarda hükümetler savaşa katılma sebeplerini toplumdan

gizlenmeden halka bildirmek ve diğer devletlerle girdikleri savaşların sebeplerini savunmak için beyaz propaganda kullanmıştır. Bu duruma örnek olarak ise 1991 yılında Körfez Savaşı esnasında Arapça yayın yapan Voice Of America radyo kanalı gösterilebilir (Neumann, 2022). Bu radyo kanalı üzerinden Amerika Birleşik Devletlerinin Irak işgalini olumlayan yayıncılar gün boyunca işgal güçlerinin ertesi gün bombalayacağı yerleri, ele geçirilen şehirlerdeki halkların memnurluğunu gösteren yayınlar yapmaktaydılar. Bu yayınlarla Amerika Birleşik Devletleri Irak halkının işgale olumlu bakmasını ve Irak güçlerinden teslim olmalarını artmasını hedeflemiş ve başarılı olmuşlardır. Teslim olan Irak'lı askerlerin büyük bir çoğunluğu bu radyo kanalından duydukları üzerinden teslim olma kararı aldıklarını söylemiştir (Neumann, 2022).

1.3.3 Tarihi Revizyonizm

Propaganda yöntemlerinden biri de geçmişte olan bir olayın yeniden tanımlanmasıdır. Bu yöntem esnasında, bir olay hakkındaki çeşitli bilgiler derlenir ve toplumun ulaşabileceği bu bilgiler istenen etki doğrultusunda yeniden düzenlenerek ve yeniden topluma dağıtılarak olay hakkındaki toplumsal görüşün değiştirilmesi amaçlanır (Krasner, 2019). Hedef, bir olayın aslından daha farklı bir şekilde yaşandığı algısının topluma yayılması ve bilginin aslının uydurma bilgilerin arasında kaybolarak yok edilmesidir. Günümüzde tarihi revizyonizm'e en büyük örneklerden biri olarak "Yahudi Soykırımı"nın yalanlanması gösterebiliriz. Bazı neo-nazi grupları, tarihi bilgileri çarpıtarak ve farklı yorumlarıyla aslında yaşanan soykırımın gerçek olmadığını, olmuş olsa bile abartıldığı algısını revizyonizm ile yaymaya çalışmaktadırlar. Derinlemesine bir şekilde planlanmış ve düşünülmüş tarihi revizyonizm denemeleri, başarıya ulaştığı takdirde bilginin gerçeğinin tamamen yok olmasına sebep olabilmektedir (Krasner, 2019).

İKİNCİ BÖLÜM: DİJİTAL OYUNLAR VE ALGI YÖNETİMİ

2.1 Oyun ve Dijital Oyun

Oyun kavramı insanoğluna yabancı değildir. Tarihte oyun kavramı insanlardan önce de hayvanlar arasında varolmuş ve sonrasında insanlar tarafından gerçekleştirilen bir eylem de olmuştur (Huizinga, 1970). Oyun oynamak, insanların kültürel gelişimine katkıda bulunan gerekli bir eylem olmuştur (Huizinga, 1970). Hayvanlar, yavruyken kendi aralarında oyunlar oynayıp zihinsel olarak gelişirken insanlar ise oyunlar aracılığıyla kültürel etkileşimlerde

bulunmuş ve kültürel olarak farklı aktiviteler meydana getirmişlerdir. Oyunu en önemli özelliği hem insanlar hem de hayvanlar için oyunun eğlenceli olmasıdır. Huizinga'ya göre oyunun sahip olması gereken 5 özellik şunlardır: Oyun özgürlüktür, oyun gerçek veya sıradan hayat değildir, oyun sıradan hayata göre zaman ve mekana bağlı değildir, oyun düzendir ve düzen gerektirir, oyunun herhangi bir varlıksal kazanç amaç yoktur (1970).

Bu özellikler bağlamında düşünüldüğünde oyun, insanların ve hayvanların boş zamanlarını eğlenerek geçirmek için yarattığı aktivitelerden biri olarak adlandırılabilir. Diğer boş zaman aktiviteleri ile karşılaştırıldığında oyun daha farklı bir yere sahiptir. Diğer boş zaman aktiviteleriyle keskin sınırlar içermese de farklılıklara sahiptir. Çalışma veya iş, maddi kazanç amacıyla gerçekleştirilen aktivitelerdir ancak bazı oyunlar da yarışmaya dönüşüp materyal kazanç sağlayabilir. Benzer bir şekilde, sanat duyguların dışı vurumu ile yapılan veya estetik kaygılarla yapılan işler olarak kabul edilir ancak bazı oyunlar da sanat eseri olarak nitelendirilebilir. Bu bilgiler ışığında bakıldığında oyunun diğer boş zaman aktivitelerine göre tam olarak ne kadar farklı olduğu kesin değildir ancak yine de karakteristik özellikleriyle kendine ait bir yeri bulunmaktadır.

Oyunlarda temel olarak önemli olan şeyler oyuncuların oyun ile etkileşimi, oyunun işlemesi için gerekli olan kurallar, oyunun oyuncuyla etkileşiminin düzeyini belirleyecek olan oyunun zorluğu ve son olarak da oyunun sonunu belirleyecek olan hedeftir. Oyunlar hakkında bilinmesi gereken bir diğer önemli unsur da oyunlar ile oyuncakların aynı şeyi ifade etmediğidir çünkü oyuncakların sonsuz kullanım alanı vardır ve bazı istisnalar dışında kurallara sahip değildirler ancak oyunlar belli başlı kurallar çerçevesinde hareket etmek ve bu kurallara göre oyunun başını ve sonunu belirtmektedir. Oyunların insan hayatındaki yerinin kültürel olarak çok büyük bir yeri vardır ve bunun sebebi de oyun oynayan insanın tüm yaşam ihtiyaçlarını yerine getirmiş ve boş zamanını eğlenerek değerlendirmek isteyen insan olmasından kaynaklanmaktadır (Huizinga, 1970). Homo sapiens sapiens olarak adlandırılan insan nasıl akli olarak gelişmiş ve bu gelişmişlikle ihtiyaçlarını karşılayabilmekteyse, Huizinga'ya göre oyun oynayan insan yani "homo ludens" de ihtiyaçlarını karşılamayı da geçip oyun oynamaya başlayan insan olmuştur (Huizinga, 1970).

Oyunların insan hayatındaki yeri tarih boyunca kendini belli etmiştir. Hatta ilk insanların boş zamanlarında yaptıkları danslar, ibadet biçimlerinden bazıları bile oyun biçiminde gerçeklemiştir. Antik çağda mezoamerikan medeniyetlerinde tanrıları övmek amacıyla oynanan oyunlar bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Bu oyunlarda günümüzdeki futbol gibi iki farklı

takım bir topu halkadan geçirmeye çalışmakta ancak kaybeden takım tanrılara kurban edilmektedir (Feinman, 1991).

Oyunun sadece bu ibadetler ve kültürel aktiviteler dışında, eğlenceli zaman geçirme aktivitesi olarak kullanılmasını da insanlık tarihinin her kısmında görmekteyiz. Daha soradan da üzerinde detaylı olarak durulacak olan bu konu hakkında bir genelleme yapmak gerekirse insanlığın kurduğu medeniyetler ile birlikte oynadıkları oyunların da başkalaşım gösterdiği ve daha çeşitli hallerde geldikleri gözlemlenebilir. Bu değişimler, her alanda olduğu gibi, o dönemde ve ortamda yaşamış insanların çevreleri ve imkanları doğrultusunda gerçekleşmiştir yani, her medeniyetin bazı benzer kurallara sahip olan oyunlar oynadıklarını gözlemlemekle beraber, farklı medeniyetlerin kültürel ve çevresel faktörlere göre birbirinden çok farklı oyunları oynadıkları tarihe bakıldığında gözlemlenebilir. İnsanların tarih boyunca gelişimi sonucunda kullandıkları ve etkileşime girdikleri her şey gibi oynadıkları oyunlarda gelişmiştir. “Dijital Oyun”, esasında bu değişimlerin sonucu ortaya çıkmış bir kavramdır.

Belli kurallara bağlı kazanan ve kaybeden konumlarına sahip eğlence aktiviteleri bütünü olarak tanımlayabileceğimiz oyunlar, teknolojik gelişmeler ve iletişim imkanlarının gelişmesi ile tekrardan başkalaşım geçirmiş ve dijital ortama adapte hale getirilmişlerdir. Dijital oyunlar, tamamen insanların önceden oynadıkları oyunlara benzer kurallar içermekte ve benzer işlevi görmektedirler fakat, ortam gerçek değil sanaldır. Dijital oyunlar özellikle işlem kapasiteleri oyun oynatmaya yetecek güçlü bilgisayarların insanlara yayılmasıyla ortaya çıkmaya başlamış ve hatta daha sonrasında sadece dijital oyunları oynatabilmek amacıyla yapılan ve adına “oyun konsolu” denilen özel amaçlı bilgisayarlar ortaya çıkmıştır.

Dijital oyunlarda etkileşim sadece bu bilgisayarlar aracılığı ile yapılır. Normal oyunlarda gerçek eşyalar ve ortam ile etkileşim kurulurken dijital oyunlarda etkileşim tek bir gerçek makine ile sağlanırken etkileşim kurulan objeler ve varlıklar sanal ortamda bulunmaktadır. Ayrıca, yüksek etkileşim olanakları sağlayan dijital oyunlar, düz oyunların aksine çok daha fazla bir şekilde interaktif görsel hikaye anlatımı aracı olarak kullanılabilmektedirler.

Dijital oyunlar, medya bağlamında ortaya çıkmış ve günümüze kadar gelişmiş olan bütün teknolojileri kullanmakta olan yeni bir iletişim ortamıdır. Tarihin başından beri insanlar tarafından kurgulanmış olan müzik, tiyatro, resim gibi sanat dallarını içermek ile birlikte aynı zamanda sinema gibi günümüze daha yakın sanat dallarından da parçalar içermektedir. Kısaca, dijital oyunları kendinden önce gelen bütün sanat dallarından parçalar içererek onları harmanlayan apayrı bir sanat dalı olarak nitelendirebiliriz.

Bu bağlamda geçmişte ortaya atılmış olan *Gesamtkunstwerk* kavramından bahsetmek gerekmektedir. Kelime anlamı olarak “ toplu sanat”veya “sanatların toplamı” olarak çevrilebilecek olan bu kavram, tanınmış bir besteci olan Richard Wagner tarafından ortaya atılmıştır. Wagner (1895: 36), operalar için bestelediği müziklerin ve yazdığı oyunların hepsinin tek bir sahnede “sanatların toplamı” olarak kullanılabildiğini belirterek Opera sanatını *Gesamtkunstwerk* olarak adlandırmış ve operanın sanatların toplu olarak birbiri ile uyumlu bir şekilde kullanılabileceği zirve bir sanat olarak nitelendirmiştir . Bu kavram, Wagner in Opera’yı tanımlamak için kullanılmasından sonra aynı zamanda sonradan ortaya çıkmış olan sinemaları ve sinemacılık sanatını da tanımlamak için çeşitli düşünürlerce kullanılmıştır. Ancak, dijital oyunları zamanla ortaya çıkması ile birlikte bu tanıma daha uygun bir sanat dalının ortaya çıktığı söylenebilir çünkü sinemanın da üstüne ekleme yaparak dijital oyunlar etkileşimi de deneyimin bir parçası haline getirmişlerdir.

Dijital oyunlar, genellikle görsel bir iletişim aracı olarak karşımıza çıkmaktadırlar ancak bazı sadece sesle çalışan oyunlar gibi istisnalar da mevcuttur. Dijital oyunlarda oyunun kuralları ve mekanikleri bilgisayar tarafından çalıştırılan bir program olarak bulunmaktadır. Dijital olmayan oyunlarda bulunan oyun kurucu rolünü dijital oyunlarda bilgisayar üstlenmektedir denilebilir. Oyun elemanlarının görsel olarak tasvirleri ekran aracılığı ile oyuncuya iletilirken oyuncu çeşitli kontrol araçları kullanarak program ile iletişime geçmekte ve oyun ile etkileşime girmektedir. Dijital oyunlarda genellikle programlar değişikliğe uğramayacak bir şekilde kurgulandığından oyunun kuralları ve kapsamı değiştirilemez. Kazanma ve kaybetme durumlarına ise bilgisayar sistemi karar verir. Gelişen teknolojiye ve internetten de faydalanarak farklı bilgisayarlardaki oyuncular internet üzerinden de hem birbirleri ile hem de oyun ile etkileşim kurabilmektedirler. Gelişmeye devam eden teknolojinin sunduğu imkanlarla, dijital oyunlar aracılığı ile gerçekleştirilen etkileşimler gittikçe daha kapsamlı bir hal almaktadır.

Gelişen teknolojinin ve bu teknolojilere toplumun ulaşabilirliğinin artması ile birlikte dijital oyunlar eğlence sektöründe kendilerine büyük bir yer edinmişlerdir. COVID-19 panedimi sonrasında kayıp vermeye başlayan eğlence sektöründe dijital oyunlar kayıp vermeyen hatta çok daha fazla kazanç elde eden tek sektör olmuştur. Günümüzde eğlence sektörü harcamalarının yaklaşık %7’sini oluşturan dijital oyunların 2026 yılına kadar %10’a varacağı öngörülmektedir ve bu sebepten dolayı da büyük firmalar yatırımlarını bu sektöre yönlendirmektedir (PwC,2021). “Microsoft” firması 68.7 Milyar dolar’a “Activision Blizzard” firmasını satın alarak oyun tarihinin en büyük ticari hamlesini yapmıştır. “Activision Blizzard”

firması aynı zamanda bu çalışmanın ana konusu olan oyunun dağıtımıcısı olan firmadır ve Microsoft firması bu satış ile 400 milyon civarı oyuncuya erişmiştir(PwC,2021). Eğlence sektöründe en çok kar sahibi olan kısım da dijital oyunlardır hatta “Grand Theft Auto 5” oyunu bütün eğlence ürünleri arasında en çok kar eden ürün olarak rekorlar kitabına girmiştir (Batchelor, 2018).

Dijital oyunların bir diğer özelliği ise gerçekte fiziksel olarak oynanan geleneksel oyunların bile dijital mecraya geçirilebilir olması ve bu oyunların bilgisayar aracılığı ile dijital ortamda da taklit edilebilmesidir yani oyun ile dijital oyunu aralarında kesin ve net bir ayrım olan iki ayrı kategori olarak düşünmek pek doğru bir yaklaşım değildir.

2.2 Oyunun Tarihi

Tekrar etmek gerekirse, oyunlar insanlığın başlangıcından beri kültürel bir öge olarak tarihin her yerinde yer almıştır. Bu sebepten dolayı, oyun ile ilgili kayıtları ve oyun amaçlı kullanılan eşyaları tarihin her yerinde görebilmekteyiz. Buluntulara ve kayıtlara dayanarak, insanlık tarihinde bilinen en eski oyun milattan önce 6000 yıllarına kadar mezopotamya da çeşitli yerlerde kalıntıları bulunan “Mancala” olarak bilinen oyundur (Bromiley, 1979). Mancala aslında genel olarak günümüzde tek bir oyunla kalmayıp, birden çok oyun türünü kapsayan bir kategoridir. Bu oyun genellikle çeşitli deliklere bilyelerin sokulması ile oynanır ve kuralları yöreden yöreye değişiklik göstermektedir. Mancala ve türevleri, günümüzde hala bazı yerlerde oynanmaktadır. İlk çağlardan beri çeşitli oyunlar amacıyla kullanılan boyalı taşlar ve kemikler de bulunmasına rağmen, mancala kurallarının bilindiği ve hala değişmiş şekillerde de olsa oynanan en eski oyundur. Ancak, benzer şekilde kuralları bilinmese de çeşitli oyun amaçlı kullanılan boyalı taşlar ve kemikler de dünyanın birçok yerinde arkeologlar tarafından bulunmuştur. Bu buluntulardan önemli bir örnek de ülkemizin Siirt bölgesindeki Başur Höyük isimli kazı alanında bulunan ve oyun amacıyla kullanılmış çeşitli aletlerdir (Sağlamtimur, 2018).

Benzer bir şekilde, bir takım araçlar aracılığı ile oynanan başka bir ünlü antik oyun da “Go” olarak bilinen antik Çin imparatorluğundan günümüze kadar oynanmış olan bir diğer oyundur (Resim 10). Go, masa üzerinde siyah ve beyaz taşların iki oyuncu tarafından yerleştirilmesi ile oynanır. Go oyunu bahsedilen diğer oyunlar gibi antik Çin medeniyetinde kültürel olarak büyük bir rol oynamış ve bu oynadığı rol aracılığıyla doğu asya milletlerince 2500 yıl boyunca oynanmaya devam ederek günümüze kadar gelmiştir (Shotwell, 2008).



Resim 10: 16. Yüzyılda yapılmış bir resimde Go oynayan kişiler tasvir edimiştir.(Kano Eitoku)

Antik çağlarda kullanılmaya başlanıp da günümüzde hala kullanılan oyun araçları ve oynanan oyunlar sadece bu kadar ile sınırlı değildir. Antik Çin medeniyetlerinde ilk ortaya çıkmış ancak birbirinden bağımsız bir şekilde dünyanın her yerinde kullanılmaya başlanan oyun kartları da bu araçlardan biridir. Destedeki kart sayısı kültürden kültüre değişiklik gösteren oyun kartları, zaman zaman çeşitli oyunlar için kullanılmış fakat aynı zamanda da geleceği tahmin edebildiği gerekçesiyle münecimler tarafından bir çeşit geleceği görme aracı olarak kullanılmıştır. Bu kartlar kültürden kültüre farklılıklar göstermekte ve tarih boyunca şekil ve boyut olarak değişikliklere uğramışlardır. Günümüze kadar farklı şekillerde kullanılmış olan oyun kartları oyun aracı olarak kullanılmaya devam etmektedir. Günümüzde de oyun amaçlı kullanılan en yaygın kartlar Fransız usulü olan ve sembol olarak üst ve alt köşelerinde kalp, sinek, kupa ve karo sembolleri bulunduran sayılandırılmış kartlardır. Bu kartlar da, çıktıktan sonra tarihte birden fazla kez propaganda amaçlı kullanılmıştır.. Devlet veya gruplar tarafından bastırılan iskambil kağıtlarında düşmanlarının veya kendilerinin resimlerini kullanarak firmalar topluma bazı fikirleri aşılama çalışmıştır (Roya,2019). Örne olarak, İkinci Dünya Savaşı esnasında Amerika Birleşik Devletlerinde basılan iskambil kartlarının üzerinde Mihver Devletleri'nin liderleri karikatürize olarak çizilmiştir (Roya, 2019). Belli araçlar ve eşyalar kullanılarak oynanan diğer tarihi oyunlar arasında zar ile oynanan oyunlar, antik mısırlılar tarafından oynanan çakallar ve köpekler oyunu, orta çağ sonrasında bütün dünyaya yayılmış ve hala oynanmakta olan satranç ve bunun gibi çeşitli diğer oyunlar bulunmaktadır. Aynı zamanda, bugün hala ortaya çıktığı yerlerde sıklıkla oynanmaya devam eden ve kuralları çok da

değişmemiş bir diğer araçlı oyun da “tavla” olarak bilinen kutu oyunudur (Resim 11). İlk örneği Bizans İmparatorluğunda görülen bu oyun, söylentiye göre Truva savaşı esnasında askerlik yapmış Aela isimli bir kişi tarafından icat edilmiştir. Bizans imparatoru Zeno tarafından da oynanmış olduğu çeşitli kaynaklarda geçmektedir. Şu anda ise tavla Türkiye, Yunanistan, Bulgaristan gibi eski Bizans topraklarının çoğunda hala yaygın olarak oynanan masa oyunları arasında yerini almaktadır (Bell, 2012).



Resim 11: Afrodısyas'ta bulunmuş antik Roma dönemine ait bir tavla düzeneği.

Tarih boyunca oynanmakta olan oyunlar sadece araçlı değil aynı zamanda araçsızdır da. Bu tarz oyunlar zamanla çeşitli sporlar olarak da insanların hayatlarında ve medeniyetlerin kültürlerinde yer almış ve günümüze kadar varolmaya devam etmişlerdir. Antik yunanlıların olimpiyat oyunlarından çeşitli diğer sporlara kadar bir çok oyun, spor ve atletik müsabakalar olarak günümüzde varlığını sürdürmektedirler. Aynı zamanda, çeşitli basit oyunlar da insanlık tarihinin başından beri oynanılmaya devam etmiştir. Bu duruma güzel bir örnek olarak çocukların oynadığı saklambaç, yakalamaca ve benzeri oyunlar gösterilebilir.

Oyunlar zaman içerisinde değişikliklere uğramış olsa da teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan ürünler gibi zamanla eskimez ve daha iyi bir oyun tarafından yerlerinden edilemezler mesela çocuklar arasında çokça oynanmakta olan saklambaç, daha farklı bir oyun tarafından yerinden edilemez veya ortadan kaldırılamaz çünkü oynanmaya devam edebilecek basit bir yapıya sahiptir. Asırlar öncesinde bile oynanmış olan saklambaç oyunu, günümüzde de oynanmaya devam etmektedir. Sadece oyunun bağlı olduğu kurallar çeşitli değişimlere uğramıştır. Milattan sonra 2. yüzyılda antik Yunanlılar tarafından da farklı kurallarla oynandığına dair kanıtlar bulunmaktadır (Augustyn, n.d)

Belli araçlar aracılığı olmadan oynanan oyunların aksine, oyun araçları aracılığı ile oynanan oyunlar sürekli değişmiş ve yenileri tarafından ortadan kaldırılmıştır. Bu duruma istisna olan bazı oyunlar (Go, Satranç, Tavla) dışında çoğu oyun aracı zamanla kullanımdan kalkmış ve yeni oyun araçları ortaya çıktıkça onlarla oynanan yeni oyunlar türemeye başlamıştır. Bu oyunlar yöresel ve kültürel farklılıklara göre değişmiş ve benzer olmasına rağmen birbirinden çok farklı oyun kategorileri ortaya çıkmasına sebebiyet vermiştir. 19 ve 20. yüzyıllarda da masa oyunları detaylanmış ve çeşitlenmiştir. Bu masa oyunları arasında hala ünlü olan Monopoly (1903) , Kızma Birader (1907) ve Okey (1940) gibi oyunlardır.

Kutu oyunlarının gelişimi ile beraber 18. yüzyılın başlarında doğru minyatür figürler aracılığı ile oynanan oyunlar ve minyatür oyunları ortaya çıkmaya başlamış ve hızlıca insanlar tarafından oynanmaya başlanmıştır. Bu oyunlar arasında günümüzde en yaygın olanları Warhammer, Warhammer 40k ve miniyatür gemiler ve uçaklar ile oynanan oyunlardır. Bu oyunların kuralları ise minyatürleri yapan firmalar tarafından basılan kitaplarca belirlenmektedirler. Bu oyunların ve figürlerin yaygınlığı 20. yüzyıl sonlarına doğru başka bir oyun türü olan “Dungeons and Dragons” (Zindanlar ve Ejderhalar) tarzı minyatürler ve bir oyun kurucu aracılığıyla belli bir senaryo üzerinden oynanan masaüstü rol yapma oyunu tarzı oyunların ortaya çıkmasına yardımcı olmuştur.

Zaman ilerledikçe ve insanların kültürel olarak etkileşimi ve gelişimi arttıkça oyunlar da gelişmiş ve farklı hallerde gözükmeye başlamışlardır. Özellikle, İkinci Dünya Savaşının ardından yaşanan teknolojik gelişmeler ve dünya çapında artan yaşam kalitesinin getirdikleriyle birlikte, insanlar farklı çeşitli oyunlar üretmeye başlamışlardır. Transistörün icadı ve beraberinde bilgisayarların toplum tarafından kullanılmaya başlanması ile birlikte oyunlar da değişmeye başlamış ve yeni mecralarda kendilerini belli etmeye başlamışlardır.

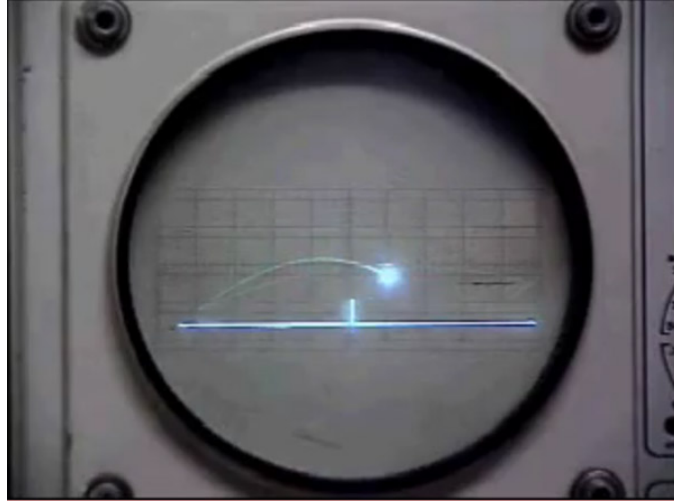
2.3 Dijital Oyunlar

Dijital oyunlar, geleneksel oyunların aksine oynanabilmek için bilgisayar veya benzeri bir elektronik cihaza ihtiyaç duymaktadırlar. Aslında, kategorik olarak araçlarla oynanan oyunlar kategorisinde oldukları söylenebilir. Dijital oyunlar, ilk çıktıkları andan itibaren birbirinden farklı sistemler ile çalışan bilgisayarlar üzerinde geliştirildiklerinden dolayı, başlarda farklı şekillerde kategorize edilmişlerdir. Mesela, ilk bilgisayarların ortaya çıkışı ile birlikte dijital oyunların bazıları deneysel amaçlar ile bu ekranı olmayan bilgisayarlar üzerinde geliştirilmiş ve bu cihazlar üzerinden oynanmışlardır. Daha önceki bölümlerde bahsedilen ENIAC ve benzeri gibi cihazlardaki bu oyunlar, etkileşim esnasında bir ekrana ihtiyaç duymadıklarından

dolayı “elektronik oyun” olarak isimlendirilmişlerdir. Fakat, katot ışın tüplerinin de kullanılması ve ekran kullanarak işlem yapan bilgisayarların ortaya çıkışı ve bu bilgisayarlar üzerinde oyunların geliştirilmesi ile birlikte bu tür bilgisayarlarda geliştirilen oyunların sayısı artmış ve bu video sinayli ile bir ekrana yansıtılarak oynanan oyunlara da “video oyun” ismi verilmiştir. Tabii ki teknoloji ilerledikçe ve oyunların da sayısı çoğaldıkça bu iki tür farklı oyunun arasındaki sınır iyice belirsizleşmeye başlamış ve en nihayetinde iki tür oyun da “video oyun” veya “dijital oyun” olarak isimlendirilmeye başlanmıştır. Günümüzde de video oyun, dijital oyun ve bilgisayar oyunu gibi tanımlamalar bilgisayar kullanan bütün oyun türlerini tanımlamak için kullanılan bir tabir olarak kullanılmaktadır. Bu gelişimi anlayabilmek için, ilk ortaya çıktıkları andan itibaren tarihi olarak dijital oyunları incelemek gerekmektedir.

2.3.1 İlk Denemeler

Dijital oyunların ortaya çıkışı, İkinci Dünya Savaşından hemen sonra gerçekleşmiştir. İlk bilgisayarlar, genellikle ekran kullanmadan sadece hesap yapmak amacıyla kullanılan vakum tüpleri ile çalışan, pahalı ve çok fazla yer kaplayan cihazlar olmuşlardır. Ancak, deneysel olarak bazı bilgisayarlar ve cihazlar katot ışın tüpleri kullanmışlardır. Yapılan ilk oyunlar bu dönemlerde görülmektedir. Bu deneysel oyunlardan ilki, basit bir deney olarak ortaya çıkan ve bir fizikçi ile bir televizyon mühendisinin ortak çalışması olarak ortaya çıkmış “Katot ışın tüpü eğlence cihazı” dır (Resim 12). Thomas Goldsmith ve Estle Ray Mann tarafından geliştirilen bu oyun, video sinyallerinin elektronik aksam yardımı ile bir katot ışın tüpüne yansıtılması ve bu elektronik aksamın manipüle edilerek ekrandaki ışığa yön verilmesi ile çalışmaktadır. Teknik olarak aslen video sinyallerinin ekrana yansıtılması ile oynanan ve “oyun” tanımına uyan bir çalışma olsa da, bilgisayar aracılığıyla bir etkileşim sağlanmadığından dolayı bu araç “dijital oyun” kapsamına genellikle alınmaz. Fakat, bir video oyun olarak yapılan başarılı bir çalışmadır (Cohen, 2012).



Resim 12: Katot Işın Tüpü (CRT) eğlence cihazının bir replikası. (warpedfactor.com)

Dijital oyunların bilgisayar deneyleri amacıyla kullanılması ve yeni tip elektronik cihazların tanıtımı amacıyla kullanılmasıyla çeşitli farklı oyun çeşitleri de kısıtlı olarak da olsa ortaya çıkmışlardır. Bu oyunlara örnek olarak 1950 yılında Josef Kates tarafından yapılan “Bertie the Brain” isimli oyundur. Bu oyun, yaygın şekilde bilinen XOX oyunun dijitalleştirilmiş halidir ve Kanada’da bir fuarda sergilenmek üzere yapılmıştır. Kates’in ürettiği bilgisayar sistemini tanıtmak amacıyla yaptığı bu oyun, fuar sonunda sökülmüş ve sadece bir eğlence cihazı deneyi olarak tarihe karışmıştır (Blitz, 2016). Benzer bir şekilde, ilk veri saklayabilen bilgisayarların ortaya çıkmasıyla birlikte birçok çeşitli satranç, dama ve benzeri oyunlar bu bilgisayarlar için de küçük projeler olarak yapılmaya başlanmıştır. Ancak, bu oyunlar, sadece hobi projeleri olmakla sınırlı kalmış ve ticari olarak hiçbir zaman kullanılmamışlardır.

İlk dijital oyun olarak adlandırılabilen program ise “Spacewar!” olarak bilinen ve tek katot ışın tüplü bir ekranı olan PDP-1 isimli bilgisayar için yapılmıştır (Resim 13). Martin Graetz tarafından bir hobi ürünü olarak ortaya çıkan bu oyun, zamanla Massachusetts Teknoloji Enstitüsü öğrencileri arasında da yayılmaya başlamış ve sonrasında da kodu kopyalanarak bütün PDP-1 kullanan kurumların çalışanlarınca da oynanmaya başlanmıştır. Yaygın olarak bir program halinde farklı bilgisayarlara yüklenerek oynanabilen ilk oyun olarak “Spacewar!”, tarihi bir perspektitten bakıldığında, basit ve çoğaltılabilir bir koda sahip olması, kolayca başka bilgisayarlara kurulup oynanabilmesi ve yaygın bir şekilde oynanması ile ilk yaygın dijital oyun olarak adlandırılmaktadır (Graetz, 1981).

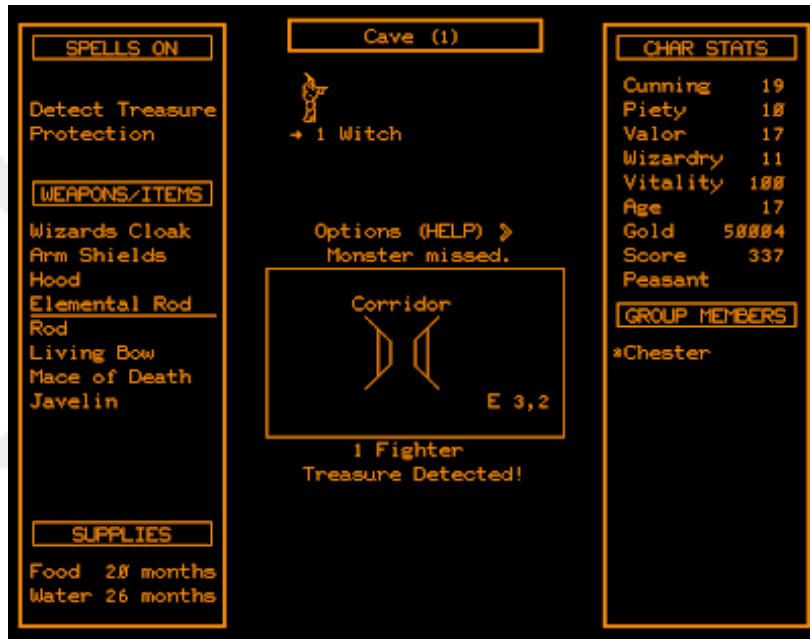


Resim 13: Spacewar! oyununun PDP-1 bilgisayar ekranında oynanışı. (Computer History Museum)

İlk bilgisayarların hantal yapısı ve çoğunlukla donanımlarında elektronik bir ekrandan ziyade çeşitli göstergeleri bulunduğundan, hızlı ve hareket dolu dijital oyunlardansa genellikle yazı tabanlı dijital oyunların yapılması tercih edilmiştir. Ancak, CRT ekranların ortaya çıkışı ve benzeri teknolojilerin dijital olarak kullanıcı ile etkileşim imkanları sunmaya başlamasından itibaren oyunlar da gittikçe görsel açıdan gelişmeye başlamış ve çeşitli oyun türleri bu bilgisayarlarda ilk defa ortaya çıkmıştır.

İlk ortaya çıkan oyunlar olarak bilinen yazı tabanlı mağara gezgini oyunları ile macera oyunları bu döneme aittir. Zamanın bilgisayarlarının görsel iletişim yöntemleri kısıtlı olduğunda dolayı bu dönemde bilgisayarlar oyunda olanları bir kitap gibi yazılı olarak oyuncuya anlatır ve bazı anlarda oyuncu ne yapacağını komutlar ile bilgisayar iletir. Komut ardından bilgisayar ise oyuncunun komutu üzerinden olanları hesaplar ve bu adeta diyalog gibi olan etkileşimler sayesinde oyun oynanır. Bu etkileşim yöntemi ile o zamanların ünlü televizyon dizisi “Star Trek” (Ülkemizde Uzay Yolu olarak yayınlanmıştır.) ile aynı isimde yapılan oyun, klasikler arasında yerini almıştır. Aynı zamanda korku türü oyunların ilk örneği sayılabilecek “Hunt the Wumpus” da bu dönemde ortaya çıkmıştır. Yazı tabanlı oyunlar, ilk oyun örneği olan “Spacewar!” dan sonraki yıllarda ortaya çıkmış olmalarına ve hareket içermemelerine rağmen zamanın en yaygın ve bilinen oyun türü olmuşlardır. Bu başarılarının sebebi de çeşitli yöntemler ile birden çok bilgisayar türüne kurulup oynanabilir bir yapıda olmaları ve “Spacewar!” gibi bilgisayar ve ekran türü ile kısıtlı olmamalarıdır.

Bu bilgisayarlara istisna olarak ise PLATO sistemi gösterilebilmektedir. PLATO sistemi öğretim amacıyla Amerika Birleşik Devletlerince kurulmuş bir bilgisayar ağıdır. Bu ağ'a kullanıcılar terminaller aracılığıyla bağlanıp diğer kullanıcılar ile iletişim kurabilme imkanı bulmuşlardır. Bu etkileşim sonucunda da günümüzdeki “Çevrimiçi Çok Oyunculu” oyunların ve “Çok Oyunculu” Oyunların, yani “Massively Multiplayer Online (MMO)” oyunların ilk örnekleri ortaya çıkmış olduğu söylenebilir. Bu tarz oyunların en önemli örnekleri, “Avatar (1979)” ismi ile bilinen ve birden fazla oyuncunun aynı dünya üzerinde farklı maceralara atılmasını sağlayan çok kişili oyun ile “Moria(1975)” olarak bilinen tek kişilik zindan gezgini olarak bilinen oyundur (Resim 14).



Resim 14: Moria isimli rol yapma oyunundan bir görüntü.

Kısıtlı imkanlarla çeşitli oyunların farklı bilgisayarlar için üretilmesi ve bu oyunların yaygınlaşması ile birlikte çeşitli dergiler zaman zaman bu ünlü oyunların kodlarını bilgisayarlara girilip oynanması için paylaşmaya başlamışlardır. Bunun sebebi de dijital oyunların o dönemlerde ticari bir amaç güdülmeden sadece hobi amacıyla yapılması ve yapımcıların bu dijital oyunları özgürce dağıtmasıdır. Böylece, oyunlar bilgisayar kullanıcıları kitlesinde gittikçe yayılmaya başlamış ve bilgisayar oyunları toplumca bilinmeye başlamıştır. Hatta, bazı dergiler yazılım yarışmaları yapmaya başlamış ve kullanıcıların kendi yaptıkları oyunları dergilere yollaması ile birlikte bu oyunlar büyük kullanıcı kitlelerine ulaşmışlardır (Sipe, 1981).

2.3.2 Sadece oyun amacı ile yapılan ilk araçlar: Arcade ve Konsol

Dijital oyunların bilgisayar kullanıcıları arasında iyice yaygınlaşması ile birlikte, çeşitli firmalar sadece oyun oynatabilmek amacıyla çalışan dijital makineler üretmeye başlamışlardır. Bu cihazlar sadece oyuncak kapsamında sayılmış olsa da, içerdikleri donanım ve işlem güçleri ile aslında minyatür bir bilgisayar klasmanında sayılabilmektedirler. Bu cihazların ilk ortaya çıkan örneği, Arcade makinesi olarak da bilinen ve günümüzde hala farklı yerlerde jetonlu çalışır halde bulunabilen oyun makineleridir (Resim 15). Kelime anlamı olarak “arcade”, çarşı veya pazar anlamına gelir ve genellikle çarşılarda veya pasajlarda bulundukları için bu makinelere bu isim verilmiştir. Arcade makineleri, sadece oyun oynatmak amacıyla yapılan bilgisayar türlerinin ilkidir. Bu makineler, kendi içlerinde bulundurdıkları işlem yapmak amacıyla üretilmiş olan transistörler ile kendi Katot Işın Tüpü ekranlarını birleştirerek kullanıcı için kolay bir etkileşim imkanı sağlamaktadırlar. Makineler, içerdikleri oyunun tasarımına göre belli bir miktar parayla çalışmakta ve sadece belli bir süre kullanıcının oynamasına olanak tanımaktadırlar. Oyuncular daha fazla para ile oyunun oynanma süresini dilediğince arttırabilmektedir.



Resim 15: Hollanda Oyun müzesinde bulunan Arcade Makineleri

İlk defa “Nakamura Üretim Şirketi” (Günümüzde NAMCO olarak varlığını sürdürmektedir.) tarafından yapılan bu makinelerin ortaya çıkması ile günümüzde de hala ünlü olarak kabul edilen oyunların ilk örnekleri ortaya çıkmışlardır. Bu oyunlar arasında ilk dövüş oyunu örneklerinden olan “Street Fighter”, “Pac-man” ve ilk hit olmuş ve yaygın bir oyuncu kitlesine ulaşmış “Pong” da bulunmaktadır. Günümüzde, Arcade makineleri güncellenmiş bir şekilde hala farklı yerlerde karşımıza çıkmaktadırlar ancak popülerlikleri ilk yaygınlaştıkları zamanlar olan 70’ler ile 80’ler kadar çok değildir.

Arcade makineleri her ne kadar oyun oynatmak için özel olarak yapılmış araçlar olsalar da, kullanım yerleri daha çok kafeler ve topluma açık alanlardır yani işletmelerin sunduğu bir hizmet olarak kuruldukları işletmeye para kazandırmak amacıyla üretilmiş cihazlardır. Arcade makinelerinin herkese açık kullanım amacı ile üretilmesi ile birlikte kişisel olarak oyun oynatmak amacıyla yapılan cihazlar da benzer zamanlarda üretici firmalar tarafından üretilmeye başlanmıştır.

Oyun konsolları olarak adlandırılan cihazlar, elektronik oyuncak ve arcade makinaları üreten firmaların dijital oyunları arcade makinası dışında evlerde de oynanabilmesi amacıyla yapılmış bilgisayar cihazlarıdır. Bu makinalar, genellikle her evde bulunabilen televizyonlara özel kablolar ile bağlanarak dijital oyunların görüntülerinin televizyon ekranına yansıtılması aracılığı ile kullanılırlar. Oyun konsolları, çıktıkları döneme ve içerdikleri teknolojiye göre geçmişten günümüze 9 nesil olarak sınıflandırılmaktadır.

Oyun konsollarının ilk nesli, ilk ortaya çıkan oyun konsolu olarak bilinen “Magnavox Odyssey” ile başlamıştır. Magnavox firması, esasında ses sistemleri üretmekte olup, sonrasında Ralph Baer ve iki ortağı tarafından sadece “kahverengi kutu” olarak adlandırdıkları makinenin satış haklarını aldıktan sonra ellerindeki tasarımı daha kullanışlı hale getirerek topluma sunmasıyla ilk oyun konsolunu piyasaya sürmüşlerdir (Resim 16). Önceden Spacewar! olarak bilinen oyun da, tam bu zamanlarda arcade sistemine uyarlanarak jeton ile çalışabilecek hale getirilmiştir ve böylece “Computer Space” isimli ilk arcade oyularından biri ortaya çıkmıştır. Bu dönemde, Atari firmasının konsol marketine giriş yapması ile birlikte yapılan ve Magnavox Odyssey oyunları arasında bulunan bir oyundan esinlenilerek yapılan “Pong” isimli ekranda dolanan bir topun iki çubuk aracılığıyla yön verilmesi ile oynanan oyun da ilk yaygın olarak oynanan oyun olmuştur.



Resim 16: Magnavox firmasının "kahverengi kutu" olarak adlandırdığı prototip. (American History Museum- Smithsonian Institute)

Pong çıktığı andan itibaren kopyalanmaya başlanmış ve çeşitli farklı firmalarca farklı konsollara uyarlanmıştır. Magnavox firması ile Atari firması bu oyunun satış hakları üzerinden davalık bile olmuşlardır (Mullis, 2014). Pong, çıktığı tarih itibari ile büyük bir fenomen haline gelmiş ve dünya çapında bilinir hale gelmiştir. Günümüzde, Pong türevi oyunlar telefon uygulaması olarak bulunabilmektedirler.

Konsolların yavaş yavaş ortaya çıkması, arcade makinelerinin de gittikçe yaygınlaşması ile dijital oyunların topluma hızla yayıldığı bir döneme giriş yapılmıştır. Adeta bir altın çağ olarak adlandırılabilir bu dönem içerisinde dijital oyunlar, hatırı sayılır büyüklükte bir medya sektörü haline gelmiş ve popüler kültür üzerinde yer edinmeye başlamıştır. Bu dönem içerisinde, Atari 2600 adıyla bilinen ve ülkemizde ise sadece “Atari” olarak bilinen makine de satışa sunulmuş ve Atari’nin Türkiye’de bir süre tüm konsolları tabir etmek için kullanılan terim haline gelmesine sebep olmuştur.

1980’li yıllarda Atari benzeri konsolların ve oyun cihazlarının sayısında müthiş bir artış görülmüş ve dijital oyun furysı bütün dünyayı sarmıştır. İlk kurulduğunda iskanbil kartları üreten Nintendo firması, daha önceden Magnavox ve diğer konsollar için çeşitli araçlar üretmekteyken bu dönemde ilk başarılı konsollarını ortaya çıkararak dünya çapında tanınan bir firma haline gelmiştir. İlk olarak Türkiye’de de satılmış NES (Nintendo Entertainment System) ve SNES (Super Nintendo Entertainment System) cihazları ile büyük bir üne kavuşan firma günümüzde hala modern dijital oyun konsolları üretmeye devam etmektedir fakat NES sisteminin zamanına göre bu kadar ünlü olmasının başka bir sebebi vardır.

NES, üretiminin başladığı ve dünya çapında evlere yayılmaya başlamasının ardından Nintendo tarafından yapılan oyunların oynanması için kullanılan bir alet olmuştur. Fakat, konsol piyasasının büyümesi ve dijital oyunların yüzlerce farklı firma tarafından yapılabilir hale gelmesi sonucunda çeşitli sorunlar ortaya çıkacak ve bu sorunlar dijital oyun piyasasında dünya çapında değişimlere sebebiyet verecektir.

2.3.3 Dijital Oyun piyasası çöküşü

Dijital oyunlar ve video oyunlarının bütün dünyada oyun konsollarının ortaya çıkması ve yaygınlaşması ile birlikte birçok eğlence sektörüne iş yapan firma kendi oyunlarını ve oyun konsollarını üretmeyi karlı bir yatırım stratejisi olarak görmüş ve kendi ürünleriyle piyasada yer edinmek için çabalamaya başlamıştır. Ancak, dijital oyun piyasasında yüzlerce farklı konsol olması ve sadece belirli tür konsolların çalıştırabildiği bir okadar da çok dijital oyunun varolması sonucunda alınan her oyun için yeni bir konsol da alınması gerekmiş, ve böylece toplum dijital oyunları pahalı bir hobi olarak görmeye başlamıştır. Bu sorunların sonucunda da, dijital oyunların ve konsolların satışında ciddi düşüşler gözlemlenmiş ve dijital oyun piyasasında korkunç bir çöküş gerçekleşmiştir (Ernkvist, 2008).

Bu olaya 1983 video oyun çöküşü denmektedir. Çöküş, daha önceden de bahsedilmiş olan “Atari” firmasından ayrılan çalışanların kendi firmalarını kurması ve Atari’nin yaptığı oyun konsolları için üçüncü parti oyunlar üretmesi ile başlamıştır (Ernkvist, 2008). Atari firması, önceden üçüncü parti yani kendinden başka yapımcılara atari sistemleri için oyun üretme izni vermemekteydi ancak bazı Atari çalışanları çalışma şartlarından şikayetçi olup şirketten ayrıldığında ve kendi oyun firmalarını kurup Atari sistemleri için oyunlar üretmeye başladıklarında bu durum değişti. “Activision” ismi ile kurulan bu yeni firma, Atari’den ayrı olarak oyun kartuşları üretmiş ve bunları satmaya başlamışlardır. Atari firması bu durumun üzerine dava açmış ancak bu dava sonuçlanamamıştır ve bu sebepten dolayı da farklı üreticilerin her türlü sistem için oyun üretebilmesinin yolu açılmıştır.

Bu dönemde yapılmış olan oyunlar genel olarak oldukça kötü tasarlanmış olup hatalı programlamalarla doludur. Toplumun bu durum karşısında video oyunlara karşı duruşu negatif yönde değişmiş ve kalite kontrolden yoksun merdiven altı oyunlarla dolu olan piyasa patlama noktasına gelmiştir. Atari firması, bu oyunlar sebebiyle market payının büyük bir kısmını kaybetmiş ve 1982 yılında korkunç zararlar etmiştir. Hatta, artık satılamayan oyunların büyük bir çoğunluğu imha bile edilmeden New Mexico açıklarında yeri belirtilmeyen bir çukura gömülerek ortadan kaldırılmıştır (Resim 17). Bu olayda sadece satılamayan oyunlar değil, aynı

zamanda oyun konsolları ve çeşitli oyunlar için gereken ekstra aparatlar da ortadan kaldırılmıştır. Yetkililer, en başlarda bu olayları örtbas etmeye çalışmış ve farklı bahaneler üretip durumu topluma belli etmemeye çalışmışlardır ancak sonrasında olayın gerçekliği gün yüzüne çıkmıştır (“Atari parts are dumped”, 1983).



Resim 17: Gömülmüş Atari oyunları 2014 yılında tekrar çıkartılırken.
([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ET!_\(14027894224\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ET!_(14027894224).jpg))

Çöküş döneminin en ünlü oyunu ve hatta bazen çöküşün sebeplerinden biri olarak gösterilen oyun “E.T: Extraterrestrial” filminin isminin kullanma haklarının alınması ile aynı isimde yapılan oyundur. Bu oyun, kontrollerinin ve amacının anlaşılmaması, çok zor oynanması ve genel olarak eğlenceli olmaması ile ün salmış ve 3,5 milyondan fazla kopyası bahsedilmiş olan gömünün içinde yer almıştır.

Büyük çöküşün ardından dijital oyunlar genel olarak bir tür gelip geçici hobi olarak adlandırılmış ve geleceğinin olmadığı yönünde fikirler oldukça duyulur hale gelmiştir. Magnavox firması, önceden sektörde bir öncü olarak bilinirken bu olay sonrasında oyun piyasasından çekilme kararı almıştır. Diğer oyun firmaları da ya sektörü terk etmiş ya da gözle görülür küçülme politikaları izlemek zorunda kalmıştır (Ernkvist, 2008). Dijital oyun sektörü bir anda firmalar tarafından yatırım yapılmaya değer bile olmayan bir sektör olarak nitelendirilmeye başlanmıştır. Atari firması ise büyük bir küçülmeye gitmek zorunda kalmış ve sonrasında da satılmıştır. Bu çöküş, genellikle Kuzey Amerika kıtasında ve Avrupa kıtasında etkili olmuştur. Dönemin video oyunlarının büyük bir çoğunluğu bu kıtalardaki firmalar tarafından yapıldığından, en çok etkilenen de yine bu kıtalar olmuşlardır. Asya’da bulunan oyun firmaları ise, bu çöküşten çok etkilenmemiş hatta neredeyse hiç hasar almadan kurtulmuşlardır.

Video oyunu piyasasının bu çöküşün ardından yeniden toparlanmasını sağlayan en büyük etken ise daha önce de bahsedilmiş olan ve Japonya asıllı Nintendo firmasıdır. Nintendo bu boşluktan yararlanarak kendi ürünlerini kendi kalite kontrol mekanizmasıyla belli bir kaliteye yükseltip

piyasaya yüksek kalitede oyunlar çıkarmayı hedeflemiş ve bu hedefini büyük bir başarıyla gerçekleştirmiştir. NES platformuna çıkan bu oyunlar büyük çöküş sonrasında ambalajının üzerinde “Nintendo Seal of Approval” isminde oyunun kalite kontrolünden geçtiğini teyit eden bir çıkartma ile satılmaya başlanmıştır. Önceden sadece Japonyada “Famicom” ismi ile kullanılan oyun konsolu, bu olaydan sonra NES yani “ Nintendo Entertainment System” adıyla Kuzey Amerika ve Avrupa’da piyasaya sürülmüş, ve sonrasında “Super Mario Bros.” Adıyla bu sisteme çıkan oyun büyük video oyunu sektörü çöküşünü durduran en önemli oyun olarak nitelendirilmiştir(“Super Mario Bros.”, 2012).

2.3.4 Bilgisayarlara Geçiş ve konsolların gelişimi

Büyük çöküşün konsol sektörünü küçültmesi ve çoğu yapımcının piyasadan elini çekmesi ile birlikte oyun yapımcılarının büyük bir çoğunluğu konsol piyasalarını bırakmış ve dönem içerisinde oldukça kişisel kullanım açısından yaygınlaşmaya başlamış olan kişisel bilgisayarlar için oyun üretmeye başlamışlardır. 1980’li yıllara doğru ortaya çıkmış “77 üçlüsü” olarak da bahsedilen bilgisayarlardan “IBM PC” ye kadar bütün cihazlar evlerde kullanılmaya başlanmış ve evlerin bir parçası haline gelmeye başlamışlardır. Bu duruma konsol cihazlarının satışındaki büyük düşüş de eklenince dönemin oyun yapımcılarının neden kişisel bilgisayarlara yöneldiği anlaşılabilir. Her ne kadar Japonya bu çöküşten çok fazla etkilenmese de bölgenin yapımcılarının bilgisayar oyunlarının yapımının çoğalttığı gözlemlenmiştir.

İlk ortaya çıkan kişisel bilgisayarlar sadece Kuzey Amerika ve Japonya’da değil, aynı zamanda Avrupada da çeşitli cihazlar olarak kendilerini göstermiş ve bu cihazlar için de yerel oyun yapımcıları oyunlar üretmişlerdir. İngiltere’de bu yıllarda ortaya çıkan “BBC Micro” bilgisayarı ve “Acorn” bilgisayarları sadece İngilterede kalmamış, Avrupanın geri kalanında da yaygınca kullanılmışlardır. Bu sebeplerden ötürü günümüzdeki dijital oyunların büyük bir kısmının temellerinin bu dönemlerde atıldığını söyleyebiliriz. Fakat bu cihazlardan sonra esas olarak dijital oyunların yaygınlaşmasını tetikleyen cihaz “IBM Personal Computer” isimli kişisel bilgisayardır. Bu bilgisayar ilk çıktığında bilgisayarlar camiasında büyük bir ses getirmiş ve sektörde yeni bir standart belirlemiştir. IBM PC, donanımı ve yazılımıyla birlikte yüksek miktarda kişiselleştirilebilir bir yapıya sahip olduğundan iş insanları ve normal kullanıcılar tarafından bile sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. Bu durumun sonucunda da oyun yapımcıları, IBM PC bilgisayarlarını büyük çöküşten sonra kar edilebilecek bir platform olarak görmeye başlamıştır. IBM PC’ den sonra çıkmış olan farklı marka bilgisayarlar bile önceden bahsedildiği gibi “IBM Compatible” yani IBM cihazları ile uyumlu olabilecek halde üretmeye başlamıştır bu da demektir ki bu bilgisayarlar donanımsal olarak oldukça birbirlerine benzemektedirler.

Oyun yapımcıları bu durumu bir avantaj olarak kullanıp IBM bilgisayarları temel alarak oyun üretmeye başlamışlardır çünkü IBM bilgisayarlarının sektördeki ağırlığı ve diğer bilgisayarların da IBM PC bilgisayarlarına benzemeye çalışması ile IBM PC için üretilen oyunların hepsi diğer bilgisayarlarda da sorunsuz çalışabilmektedir. Böylece IBM PC, dijital oyunların geçmişindeki en önemli bilgisayarlardan biri olmuştur.

Ancak bu gelişimlerden dolayı dijital oyun konsollarının ortadan yavaş yavaş kalktığı çıkarımı yapılmamalıdır çünkü dijital oyun konsolları da bilgisayarlar ile birlikte gelişimlerine devam etmiş ve bilgisayarların da yararlandığı teknolojik gelişimler onları da etkilemiştir. Nintendo firması, NES ve SNES cihazlarından sonra gelişen bilgisayarların gücünü kendi konsolları ile harmanlayarak Nintendo 64 ve Gamecube konsollarını üretmiş ve büyük çöküş sonrasında hızla yeniden yükselişe geçen dijital oyun piyasasından pay almak isteyen diğer firmalar da kendi konsollarını üretmeye başlamıştır. Bu konsollar arasındaki en önemli örnekler, SEGA firmasının ürettiği “Genesis”, Sony firmasının ürettiği “Playstation” ve Microsoft firmasının ürettiği “Xbox” cihazlarıdır.

Bu cihazların ilki olan Genesis, SEGA firması tarafından yapılmıştır. Bu zamana kadar rakiplerine göre daha ufak bir firma olan SEGA, zamanında ordu için eğlence cihazları üretmek için kurulmuş ve esas ismi “Service Games” olan bir firma olmuştur. Fakat, oyun piyasasının çöküşü ve yeniden yükselişini gözlemleyen firma, konsol piyasasında yeniden yer edinebilmek amacıyla konsol üretimine ekstra yatırım yapmaya başlamıştır. Bu yatırımların sonucunda da SEGA Genesis isimli konsol ortaya çıkmış ve bu konsol sayesinde SEGA firması konsol piyasasında önemli bir yer elde etmiştir. Bu konsolun piyasaya sürülmesinin ardından Nintendo’ nun büyük bir başarıya ulaşan Super Mario Bros oyununun ana karakteri Mario’ dan esinlenen SEGA firması, kendi oyunlarının ana karakteri olacak ve şirketin de maskotu olacak “Sonic the Hedgehog” (Kirpi Sonic) karakterini yaratmıştır. SEGA Genesis isimli cihaz, büyük bir başarı yakalamasına rağmen ardından gelen SEGA firmasının diğer konsolları bu başarıya yaklaşamamıştır (Smith, 2019).

Sony firması, konsol piyasasına ilk başta kendileri olarak değil, bir ortaklık aracılığıyla girmeyi hedeflemiştir. Bu ortaklık arayışında da Nintendo firmasıyla kısıtlı bir anlaşma imzalamış, ardından Nintendo firması için teknik ekipman üretimine başlamıştır. Sonradan Nintendo firması ile ortak bir konsol üretme denemesi yapan Sony’ nin teklifi Nintendo tarafından reddedilince Sony firması halihazırda kısmen üretilmiş konsol prototipini tamamlayıp kendi başına piyasaya sürme kararı almış ve böylece günümüzde de bilinen “Playstation” isimli cihaz ortaya çıkmıştır. Dünya çapında büyük bir ilgi gören ve devasa bir ticari başarı yakalamış bu

cihazdan sonra Sony firması, yeni nesil konsollar üretmeye devam etmiştir. Günümüzde de Playstation cihazı 5. Versiyonuyla dünya çapında kullanılmaktadır.

Konsolların tekrardan piyasada büyük bir yer edinmeye başladığını fark eden Microsoft ise, bilgisayarlara işletim sistemi üreten bir firma olarak kalmıştır. Ancak Sony ve Nintendo firmalarının başarılarını gözlemleyen firma, dijital oyun konsolu piyasasına girmek için kendi çalışmalarını yürütmüş ve böylece “Xbox” isimli konsol ortaya çıkmıştır. Aslında bir tür Windows işletim sistemi kullanan bu konsol, Playstation konsolunun 2. Versiyonunun yakaladığı başarının Microsoft firmasının gözlemlenmesi sebebiyle ortaya çıkmıştır. Microsoft, Windows işletim sistemi kullanan bilgisayarların dijital oyun deneyimini daha iyi hale getirmek için kullandığı Direct X yazılımının mühendislerini bir konsol üretmek için kullanmış ve bu sebepten dolayı bu konsolun ismi “Direct X Box” olarak tanımlanmıştır. Bu isim çeşitli revizyonlardan sonra ise Xbox olarak finalize edilmiş ve cihaz bu isimle piyasaya sürülmüştür. Microsoftun bu konsolu üretirkenki amacı, bilgisayarlara oyun üreten üreticilerin işini bilgisayara benzer bir donanım kullanarak kolaylaştırmak olmuştur. Günümüzde ise Xbox yeni versiyonları olan Xbox Series S ve Xbox Series X ile devamını sağlamaktadır.

2.3.5 İnternetin Ortaya Çıkışı ile Dijital Oyunlara etkisi

ARPANET ve sonrasında bu sistemin internete evrilmesi esnasında bilgisayarlar da evrim geçirmiş ve bu evrim sürecinden oyunlar da nasibini almıştır. Özellikle bu sistemin üretildiği bilgisayarlar üzerinde çalışan yazılım mühendisleri çeşitli deneme yazılımları ile birden fazla kişi ile oynanabilen ilk çevrimiçi oyunları ortaya çıkarmışlardır. En başlarda, bu ilkel oyunlar sistemi aynı anda kullanan birkaç kişi tarafından oynanabilmiştir ve sadece bir programlama denemesi olarak varolmuşlardır.

Bu tarz oyunlara verilebilecek ilk önemli örnek aslında 1974 yılında daha önce bahsedilmiş olan PLATO isimli bilgisayar için NASA mühendisleri tarafından yapılmış “Maze” (Labirent) veya “Maze War” oyunudur. Bu oyunda oyuncular bir labirentin içinde birinci şahıs açısında dolaşarak birbirlerini vurmaya çalışmaktadırlar. Başarılı bir şekilde başka bir oyuncuyu vuran oyuncu veya başka bir oyuncuya dokunan oyuncu puan kazanmakta ve belli bir puana ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanmaktadır. Bu oyun 8 kişi ile birlikte ARPANET üzerinde oynanabilmesi ile ilk “Multiplayer” yani çok oyunculu oyun olmuştur ve aynı zamanda günümüzde oynanan diğer çok oyunculu oyunların atasıdır.

Maze’ in başarısından sonra, “Spasim” olarak bilinen oyun da 8 farklı güneş sisteminin gezilip diğer oyuncularla etkileşime geçilebilmesiyle ilk çok oyunculu uzay gemisi simülasyonu

olmuştur. Bu iki oyun da ARPANET ağını kullanmış ve bu ağ üzerinden oyuncuların yaptıklarını diğer oyunculara aktarmıştır. ARPANET, bahsediliği gibi gittikçe farklı kıtalara ve farklı tür bilgisayarlar yayılıp, en sonunda bildiğimiz halde internete dönüşmeye başlamış ve bu değişimle birlikte oyunlar da gittikçe gelişen bu yeni tür iletişim teknolojisinin nimetlerinden her türlü faydalanmaya ve çok daha yüksek kapasiteli çok oyunculu oyunlar haline gelmeye başlamışlardır.

ARPANET' in internete dönüştüğü sıralarda daha da farklı oyun türleri varolmaya başlamıştır. Bu oyunlara verilebilecek en büyük örnek “MUD” veya “Multi- User Dungeon” olarak adlandırılabilir yazı tabanlı bir oyun türüdür. MUD tarzı oyunlarda, oyuncular bir hikayeyi birlikte bitirmeye çalışmaktadırlar. Olaylar ve yaşananlar bilgisayar tarafından yazılı bir şekilde anlatılır ve oyuncular da ne yapacaklarını bilgisayara yazarak iletirler. Mantık olarak bu oyunlar kâğıt ve kalemle oynanan Zindanlar ve Ejderhalar (Dungeons and Dragons) oyun türüne benzemektedir (Taylor, 2006: 24). MUD tarzı oyunlar, bilgisayarların da gelişimi ile birlikte önce “Graphical MUD” olarak adlandırılmış ve çeşitli resimler ve imgeler ile harmanlanmışlardır.

Bu oyunların bir kısmı internetin dünyaya hızla yayılması sonucunda “MMO” veya “Massively Multiplayer Online” (Devasa Çok-oyunculu) oyunlar halini almışlardır. Günümüz teknolojisi sayesinde oyuncular eskisi gibi sadece yazılı veya kişi sayısı oldukça kısıtlı olan oyunlar yerine binlerce kişinin aynı dünyayı paylaştığı ve birlikte etkinlikler düzenleyebildiği oyunlar oynayabilmektedirler. 20. Yüzyılın sonu ve 21. Yüzyıl başından itibaren bu çok oyunculu devasa oyunlar kullanıcı açısından büyük bir artış yakalamış ve “Ultima Online” ile “World of Warcraft” gibi oyunların popülerliği ile kendi başına yeni bir oyun türü olmuşlardır. Fakat internetin oyunlarda kullanımı bu kadarla sınırlı değildir. Çeşitli farklı türlerde oyunlar çok oyunculu modlar içermekte ve internet üzerinden oyuncuların birbirleriyle etkileşim kurmasını sağlayarak birlikte oyun oynatabilmektedir. Hatta, bazı oyunlar internet üzerinden oyuncuların kendi oyunlarını kurmalarına olanak sağlamaktadır. Bu tarz oyunlar MMO oyunları kadar oyuncunun aynı anda oyunu oynamasını teknik sebeplerden dolayı sağlayamazlar. Günümüzde çok oyunculu oynanışı destekleyen oyunlar sayesinde bu oyunlar üzerinden çeşitli yarışmalar yapılmıştır ve “e-spor” adı verilen turnuvalar düzenlenmektedir. Profesyonel oyuncular bu turnuvalarda farklı sayıda takımlar ile rekabet edip oyunun türüne göre kazanan olmaya çalışmaktadırlar. Bu müsabakalar ise tekrar internet üzerinden “twitch” ve benzeri yayın platformlarından naklen yayınlanmaktadır. İnternetin dijital oyunlar üzerinde oluşan bir diğer etkisi ise, “e-spor” kavramının ortaya çıkmasıdır. İnternetin gelişmesi ve oyuncuların dünya

apında birbirleri ile oyunlar oynayabilmeleri, rekabet temelli dijital oyunların yaygınlaşmasına sebebiyet vermiş ve bundan dolayı da oyuncular arasında turnuvalar yapılmasına sebep olmuştur. Bu rekabetçi oyunları oynayan oyuncular, kendi aralarında takımlar kurup veya bireysel olarak bu oyunların turnuvalarına katılmakta ve diğer oyunculara veya oyuncu gruplarına karşı mücadele vermektedirler. Bu turnuvaların büyük miktarda izleyici kitlesi olmakla beraber, 2015 yılında dünya apında neredeyse 2 milyar dolarlık market hacmine sahip bir eğlence endüstrisi haline gelmiştir (Gaudiosi, 2015).

2.4 Dijital Oyunların Türleri

Dijital oyunlar, oldukça yaygın bir tüketici yelpazesine sahip ve hobi olarak dünya üzerinde milyonlarca insanın hayatında bulunan bir medya türüdür. Bu yaygınlığın sonucunda da gelişimleri ve oynanış tarzlarına göre dijital oyunlar çeşitli sınıflara ayrılmışlardır. Bu sınıflar oyunun nasıl oynandığını, etkileşimin hangi araçlarla yapıldığını ve oyuncunun algısını nasıl etkilediğine göre değişkenlik göstermektedir. Oyun kategorizasyonu çeşitli kaynaklara göre farklılık göstermektedir. Bu çalışmada oyunların 7 farklı türe ayrıldığı kategorizasyon yöntemi kullanılmıştır (Pavlovic, 2020).

2.4.1 Shooter (Nişancı)

Nişancı tarzı dijital oyunlar en eski dijital oyun türlerinden biridir. Nişancı türündeki oyunlarda genellikle çeşitli silahlarla hedeflerin vurulması ve bu sayede oyunda ilerleme katedilmesi amaçlanır. Bu kategorideki oyunlar oyuncu perspektifine göre FPS ve TPS olarak ikiye ayrılır. FPS, yani “First Person Shooter” (Birinci Şahıs Nişancı) türü oyunlarda oyun insan perspektifinden yani ana karakterin gözünden ekrana yansıtılır. Oynanış esnasındaki bütün etkileşimler de bu perspektif olarak sağlanır. TPS, yani “Third Person Shooter” (Üçüncü Şahıs Nişancı) türündeki oyunlarda ise oyuncu oyunu ana karakterin arkasından veya etrafından bir perspektifle görür. Böylece oyunun ana karakterinin bütün etkileşimleri havada duran bir kameradaymışçasına ekrana yansıtılır.

“Shooter” tarzı oyunlar kendi içerisinde de çeşitli alt kategorilere ayrılmaktadırlar. Bunlardan en çok bilinenleri “Arena Shooter”ve “Battleground” olarak bilinen türlerdir. “Arena Shooter” olarak bilinen türde, oyuncular ufak bir bölgede birbirlerini vurmaya çalışıp puan kazanmaya çalışmaktadırlar. Bu türde oyuncular vurulduklarında karakterleri ölür ama belli bir süre bekledikten sonra yine oyuna dahil olurlar. Bu sebeplerden dolayı “Arena Shooter” türü hızlı

bir oynanışa sahiptir.”Battleground” türü oyunlarda ise sayıca fazla olan oyuncular büyük bir alana rastgele bırakılmaktadırlar. Bu türde bütün oyuncuların amacı bölgedeki ekipmanları toplayıp diğer oyuncuları etkisiz hale getirip bölgede karakteri hayatta kalan son oyuncu olmaktır. “Nişancı” kategorisinde bilinenen ünlü oyunlar arasında “DOOM” serisi ve “Call of Duty” serisi de bulunmaktadır. Bazı durumlarda bu kategorideki iki perspektif iç içe geçebilir. Örnek vermek gerekirse, Rockstar Studios firmasının yapmış olduğu “Grand Theft Auto V” oyununda veya “Red Dead Redemption 2” oyununda oyuncu FPS ve TPS perspektiflerini oyun esnasında seçerek oyunu tercih ettiği perspektiften oynayabilir. Shooter türü, günümüde en çok oynanan oyun türleri arasındadır (Pavlovic, 2020).

2.4.2 Role-Playing Game (Rol Yapma Oyunu)

Rol yapma oyunları veya İngilizcedeki kısaltması ile RPG oyunları, oyuncunun bir karakter yaratıp oyunu o karakter ile oynaması mekaniği üzerine kurulmuş oyunlardır. Bu kategorideki oyunlarda oyuncu, yarattığı karakteri kontrol edip o karakter üzerinden sanal dünya ile etkileşime geçer. Bu etkileşimler de, oyuncunun sanal karakterinin yeteneklerine göre değişim gösterir. Oyuncu, oyun içerisinde bulunan çeşitli imkanlarla karakterini geliştirebilir ve sanal dünya ile etkileşimini değiştirebilir.

Rol yapma oyunları, temel olarak aynı mekaniklere sahip olsalarda nişancı oyunları kadar basit temellere sahip olmadıklarından dolayı birçok çeşitli alt kategoriye ayrılmaktadırlar. Bu alt kategorilerden en bilinenleri askiyona daha çok ağırlık veren “ARPG” veya “Action Role Playing Game” türü, batılı firmalar tarafından üretilen “CRPG” veya “Computer Role Playing Game” türü ve en son olarak da İnternet temelli çok oyunculu rol yapma oyunu türlerinden olan “MMORPG” veya “Massively Multiplayer Online Roleplaying Game” türüdür. Bu oyunlar bu bilinen alt kategoriler dışında da çeşitli karakteristik özelliklerine göre türlü alt kategorilere ayrılırlar. Bu kategorizasyonlar aynı nişancı oyunlarında olduğu gibi görüş açısına ve oyun dinamiklerine göre değişiklik gösterebilir. Bazı durumlarda da oyuncu, görüş açısını kendi isteğince değiştirebilir.

Bu kategorinin içindeki oyunlar da shooter türü ile birlikte en eski dijital oyun türlerinden biridir. Hatta, dijital oyunların ilk örneklerinden olan ve bu çalışmada ismi geçmiş Avatar (1979) ve Moria (1975) oyunları da bu türe dahil oyunlardandır. Günümüzde ise bu oyunlara örnek verilebilecek oyunlar ilk oyunu 1994 yılında çıkmış “The Elder Scrolls” serisi, ilk versiyonu 1997 yılında çıkmış olan “Fallout” serisi ve 1981 yılında çıkmış “Ultima” serisidir.

2.4.3 Strateji oyunları

Strateji oyunları, oyuncunun tek bir karakteri değil, tamamen bir orduyu kontrol etmesi üzerine yapılmış oyunlardır. Bu oyunlarda oyuncu, oyunu tanrısal bir bakış açısından sanki bir dünya haritasına bakarak görmektedir. Oyuncunun kontrol ettiği askeri birlikler veya birimler de bu harita üzerinde hareket edip diğer oyuncuların veya bilgisayarın kontrol ettiği ordularla savaşmaktadır. Oyuncu etkileşimini bu birimlere emir vererek sağlar yani adeta bir komutan veya bir kral gibidir. Strateji oyunları da önceden bahsedilen iki kategori gibi alt kollara ayrılmaktadırlar. Bu ayrımların en büyüğü, “Gerçek Zamanlı Strateji” (veya RTS) ile “ Sıra Tabanlı Strateji” (veya TBS) ayrımıdır.

Gerçek zamanlı strateji oyunlarında oyuncu ve rakibi, oyunu adından da anlaşılabilirliği gibi gerçek zamanlı olarak oynarlar. Yani, oyuncunun birliklere verdiği emirler ve rakibin kendi birliklerine verdiği emirler ile olaylar zamanın akışıyla birlikte gerçekleşir ve oyuncular da aynı anda bu etkileşimleri gözlemleyebilir.

Sıra tabanlı strateji oyunlarında ise oyundaki oyuncular teker teker birliklerine emir verir ve tur sonunda bu emirlerin sonuçlarını gözlemlerler yani olaylar gerçek zamanlı değil, tur sırasına göre adeta bir satranç oyunuymuşçasına gerçekleşir. Sıranın ve turun nasıl geçeceği veya neye göre karar verileceği ise oyundan oyuna değişiklik göstermektedir.

Strateji oyunları, bilinen en eski oyun türlerinden biridir. Hatta mekanik olarak eski çağların satranç, go ve dama oyunlarının dijital platformdaki izdüşümüdür. Dijital ortam bu oyunların mekaniklerini taklit etmekle kalmamış, üstüne bu mekanikleri daha da derinleştirmiştir.

Strateji türünde bir önemli diğer ayrım da günümüze yakın bir sürede gerçekleşmiştir. Bilindik strateji türü oyunların aksine her oyuncunun sadece bir birimi kontrol ederek bir arenada karşı takımın birimlerini ve yapılarını yok etmesi temelinde yapılmış olan “MOBA” türü oyunlar da strateji türü ile benzeşse de büyük farklılıklar içermektedir. Esasen bir strateji oyunu olan “Warcraft 3” ün oyuncular tarafından yazılımı ile oynanarak değiştirilmesi sonucu ortaya çıkmış bu tür, günümüzde e-spor turnuvalarında en çok oynanan oyun türü olmuştur. (Pavlovic, 2020)

2.4.4 Simülasyon ve Spor Oyunları

Simülasyon, Baudrillard’ ın değişiyile “var olan bir işlem veya sistemin taklidi”dir. Yani, gerçekte var olan bir durumun farklı şekillerde sanal olarak yeniden oluşturulmasıdır (Baudrillard, 1994). Simülasyon türü oyunlar da, bu yöntemle gerçek bir sistemi mümkün olduğunca gerçeğe yakın bir şekilde sanal ortamda canlandırmaya çalışırlar. Simülasyon türü

oyunlarda uçak, araba ve benzeri araçlar, gerçeğine mümkün olduğunca benzer bir şekilde oyuncu tarafından kullanılabilir hale getirilmiştir ayrıca, savaş, ameliyat ve temizlik gibi gerçek hayatta olan işlevlerin bile sanal simülasyonları mevcuttur. Bu simülasyonlar “oyunlaştırma” kavramından oldukça uzak ve gerçeğini aratmayacak seviyede karmaşıktırlar. Bu sebeplerden dolayı simülasyon oyunları genellikle belli bir hobi kitlesi tarafından tercih edilmekte ve niş bir gruba hitap etmektedir. Günümüzde en ünlü simülasyon türü oyunlar “Microsoft Flight Simulator”, “Projet CARS” ve “Euro Truck Simulator” serisidir (Pavlovic, 2020).

Spor oyunları da simülasyonlara benzer bir şekilde gerçekte oynanan ve ünlü spor dallarını örnek alarak bu sporları sanal ortama taşımaktadırlar. Futbol, basketbol, kayak gibi farklı spor dalları simülasyonlar kadar karmaşık ve gerçeğine yakın olmadan ve oyunlaştırmaya maruz kalarak sanal ortama spor oyunları olarak yansır. Aynı şekilde, araba simülasyonları da basitleştirilip oyunlaştırılarak araba yarışı oyunlarına dönüşmektedir. Çeşitli araçların yarışmaları ve genel olarak yarış ve dövüş oyunları da bu sebeplerden dolayı spor oyunları kategorisi altında incelenebilir.

2.4.5 Kumhavuzu (Sandbox) Oyunları

Kumhavuzu kategorisindeki oyunlar, diğer dijital oyunlara göre çok önemli bir farklılığa sahiptir. Kumhavuzu oyunlarında, herhangi bir kazanma veya kaybetme durumu mevcut değildir. Bu oyunlarda oyun alanı ve oyun araçları oyuncunun kontrolüne bırakılmıştır. Bu sayede oyuncu elindeki eşyalar ve oyunun tanıdığı imkanlar sayesinde oyunu istediği gibi oynayabilir ve kazanma veya kaybetme durumunu istediği gibi kendi belirleyebilir. Bu oyunlara verilebilecek en güzel örnek “Minecraft” oyunudur. Minecraft oyununda oyuncu, açık bir dünyada etraftaki kaynaklarda yararlanarak kazma, kürek gibi aletler üretebilir ve ürettiği araçlar ile silahlarla dünyada istediği gibi hareket edip istediği yapıyı inşa edebilir. Yani bütün kontroller özgür bir şekilde oyuncunun elindedir. Oyuncu oyunu oynadığı süre boyunca isediğini yapmakta özgürdür.

Kumhavuzu oyunları da kendi içlerinde birçok alt kategori içermektedir. Hayatta kalma oyunları bu kategorilerin en önemlilerinden biridir. Hayatta kalma oyunlarında oyuncunun amacı sanal dünyadaki kaynakları kullanarak ve kendini düşmanlara ve zararlı objelere karşı koruyarak hayatta kalmaktır. Bu tarz oyunlarda kazanma durumu belirli veya belirsiz olabilir. Bazı hayatta kalma oyunlarında senaryo da mevcuttur ve oyunu kazanmak bu senaryoya bağlı tutulabilir.

2.4.6 Bulmaca ve Grup Oyunları

Bulmaca oyunları, oyuncunun önüne çeşitli bulmacalar sunar ve oyunun kazanılması için bu bulmacanın çözülmesi gerekmektedir. Bu bulmacalar hem eski tip masaüstü oyunlarda olan bulmacalar olabilir hem de tamamen yeni ve dijital oyunlara özgü bulmacalar olabilir. Örnek olarak neredeyse her bilgisayarda bulunan “Minesweeper” yani “Mayın Tarlası” oyunu gösterilebilir. Bu oyunda bölgelere ayrılmış bir ekranda sıralanmış kare biçimindeki tuşlara tıklayarak oyuncu bütün oyun alanını mayınlardan temizlemeye çalışmaktadır. Ancak mayınların yerini sadece bölgedeki tuşa tıkladığında çıkan sayıdan çıkarım yaparak bulabilme imkanı vardır. Bu sayı, tuşun etrafında kaç tane mayının olduğunu göstermektedir. Eğer tuşun altında sayı yerine mayın varsa mayın patlar ve oyuncu oyunu kaybeder. Bulmaca oyunları, bunun gibi mekaniklerle oyuncunun zekasını kullanmaya teşvik eder ve bu tarz oyunlar genellikle telefolar ve mobil platformlarda gözükmektedir.

Grup Oyunları, birden fazla oyuncunun aynı anda oynadığı oyunlardır ve geniş bir kategoridir. Bu oyunlar genellikle arkadaş toplantılarında veya partilerde birden fazla oyuncunun aynı ekranda oyunu oynayabilmesi amacıyla yapılmış oyunlardır. Bu tür oyunlarda amaç çok değişkendir ve bulmaca çözmek, yarışmak gibi çeşitli farklı amaçlar barındırır. Grup oyunlarına verilebilecek örneklerden biri “Overcooked” isimli oyundur. Takım olarak bir amaca ulaşabilmenin vurgulandığı bu oyunda amaç, çeşitli engelleri aşarak ve belli bir zaman içerisinde bir mutfakta yemek yapabilmektir. Bu amaca ulaşabilmek için ise oyuncuların birlikte takım halinde ve hızlıca hareket etmesi gerekmektedir. Parti oyunları genellikle kısa süreli oyunlardır ve kazanma ile kaybetme durumları hızlıca gerçekleşir.

2.4.7 Platform Oyunları

Platform oyunları iki boyutlu bir ortamda bir karakterin kontrol edilerek çeşitli engellerin aşılması ve bölümün geçilmesi ile oynanan oyunlardır. Platform oyunlarının geneli, basit kontrollere sahip ve kullanıcı dostudur. Oyuncunun yönlendirdiği karakter yandan bir bakış açısıyla ekranda tasvir edilir. Karakter, kontrollere göre duvarlara tırmanabilir zıplayabilir ve çeşitli farklı yeteneklere sahip olabilir. Bu oyun türü de yapılmış en eski oyunlar arasında yerini almaktadır. Bütün dünyada ünlü olan “Super Mario Bros.” daha bilinen ismiyle “Mario” bu türün en bilinen oyunudur. Yandan bir bakış açısıyla iki boyutlu olarak oynanan bu oyunda ana karakter Mario, engelleri aşarak ve tehlikeli yaratıklardan kaçarak bölümün sonundaki kaleye girmeye ve prensesi kurtarmaya çalışmaktadır. Ancak girdiği her kalede başkibir prenses bulan Mario, aradığı prensesi bulmak için birçok bölümde farklı farklı engelleri aşmalıdır.

Günümüzde hala devam eden bu oyun serisi, Dünyada bilinen en yaygın oyunlardan biridir ve aynı zamanda da dijital oyun piyasasındaki çöküşü de bitiren oyun olarak bilinir.

2.5 Hiper-Gerçeklik kavramı

Dijital oyunların ve bilgisayar programlarının gerçek dünyadaki işlevleri taklit etmesi ve bazı durumlarda da bu işlevlerin eğitimi amacıyla kullanılarak bir nevi o işlevin yerine geçmesi ile Jean Baudrillard'ın "Hiper Gerçeklik" kuramı arasında önemli bir bağ söz konusudur. "Hiper Gerçeklik", sanal bir varoluşun gerçeği ile ayırt edilemeyecek hale gelmesi ve bilincin ikisinin arasındaki farkları görememesi olarak tabir edilmiştir (Baudrillard, 1994). Teknolojinin ilerlemesi ve bilgisayar oyunlarının ortaya çıkıp çeşitlenmesi de aslında hiper gerçeklik tartışmalarının önemli bir parçasıdır diyebiliriz. Sanal gerçekliğin ve çevrimiçi devasa dünyaların ortaya çıkması ile birlikte, dijital oyunlar gerçek oyunları taklit etmekle kalmamış, aksine gittikçe daha da gerçeklerinden ayırt edilemez hale gelmişlerdir. Sadece gerçek oyunların taklidi değil, aynı zamanda gerçek durumların da sanal bir kopyası haline gelmeye başlamışlardır. "Second Life" isimli sanal dünya, bu duruma en iyi verilebilecek örnektir. Second Life isimli "ikinci hayat simülasyonu", kişilerin çevrimiçi bir ortamda kendi yarattığı bir karakterle başka oyuncularla sosyal aktivitelerde bulunabilme ve gerçek para verip satın aldığı ortamlarda başka karakterlerle etkileşime girebilme imkanı sunmaktadır. Hiper gerçekliğin baka bir örneği de, Baudrillard'ın yazdığı "La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu" yani Körfez savaşı hiç olmadı" isimli eseridir. Bu çalışmada Baudrillard, Körfez savaşının aslında savaştan çok bir kıyım olduğunu öne sürmüş, Amerika Birleşik Devletlerinin aslında savaşı olduğu gibi göstermeyip yerine medya tarafından düzenlenmiş bir savaşın topluma gösterildiğini öne sürmüştür (1995). Medya'nın savaşı olduğundan farklılaştırarak topluma sunması, ve toplum tarafından bilinen hali ile gerçek Körfez Savaşında olanların ayırt edilememesi ve bu durumunda gerçek ile kurgunun birbirine karışmasının en güzel örneğidir. Baudrillard, bu olayı desteklemek için savaşta iki tarafta da verilen kayıpların miktarını örnek vermiştir. Batı medyasının Irak Savaşını tasvirinin de benzer durumlar içerdiği söylenebilir. Böylece, hiper gerçekliğin algı yönetimi çalışmaları bağlamında algı yönetimine yardımcı bir konumda var olduğu söylenebilir.

2.6 Dijital Oyunlarda Algı Yönetimi Kullanımı

Algı yönetimi, kelime olarak ilk defa Amerika Birleşik Devletleri savunma bakanlığı tarafından mesajların yayılması veya engellenmesi yönüyle hedef kitlelerin isteğe göre hareket etmesinin sağlanması olarak tanımlanmıştır. Bu emeller doğrultusunda, psikolojik operasyonlar (PSYOPS), kendi doğrulunun karşı tarafa yansıtılması, kandırma gibi yöntemler kullanılabilmektedir. Algı yönetimi, hedef kitlenin tamamen istenen yönde hareket etmesini sağlamak ve hedef kitleyi kandırmak amacıyla yapılmaktadır (“Department of Defense, 2001).

Kitlesel medyada algı yönetimi, kuramsal haliyle 9 adımla gerçekleştirilmektedir. Bu yöntemlerden ilki “Hazırlık”tır. Hazırlık esnasında hedef kitlede bırakılması istenen etkinin sonuçları net bir şekilde kararlaştırılır ve verilecek mesajın hedef topluluk tarafından belirlenmesi için planlar yapılır. İkinci adım ise “güvenilirlikdir”. Bu adımda hedef kitlenin hedefler doğrultusunda maruz kalacağı mesajlar belirlenir ve bu mesajların birbirleri ile çakışmaması sağlanarak hedefe iletilecek ana mesajın bozunuma uğramaması sağlanır. Üçüncü adım ise “Çok Taraflı” destektir. Bu adımda kandırmacanın güçlendirilmesi amacıyla uydurma bilgiler oluşturulur ve farklı kaynaklardan gelen bu bilgiler ile kandırmaca “doğrulanır”. Birbirini birden fazla kanal üzerinden doğrulayan bilgiler, hedef kitlenin kandırmacayı açığa çıkarmasını zorlaştırır. Dördüncü adım da “Merkezi kontrol” dür. Merkezi kontrol, kandırmacanın veya algı yönetiminin belirli bir merkezden kontrol edilmesi ve böylece bu işlemlerin etkinliğinin kontrol edilmesidir. Beşinci adım “Güvenlik”tir. Bu adımda önemli olan algı operasyonunu yöneten kişiler ve sadece bu kişilerin operasyonun gerçekliğinden haberdar olmasını sağlamaktır. Altıncı adım “ Esneklik” tir. Esneklik, bir algı yönetimi operasyonunun zamanla değişmesi ve değişken durumlara ayak uydurmasıdır. Bu sayede algı yönetimi yapılan ortamda değişiklik oluşsa dahi operasyonun devamı sağlanır. Yedinci adım “Koordinasyon”dur. Koordine çalışan bir gurup, algı yönetimini daha kapsamlı bir şekilde yönetir ve bu yönetimi gerçekleştiren kurumlar,kişiler v.b. hedef kitleye verilen mesajın devamlılığını sağlayarak operasyonun sürekliliğini sağlarlar. Sekizinci adım “Gizleme” dir. Bu adımda üzerinde algı yönetimi yapılan kitlenin verilen fabrikasyon bilgilere karşı doğru bilgiye ulaşmaması için doğru bilgilerin ya üstü örtülür ya da ortadan kaldırılır. Böylece hedefin ulaşacağı tek bilginin algı yönetimini gerçekleştirenler tarafından üretilen bilgi olması sağlanır. Dokuzuncu ve son adım da “Doğru olmayan gerçeklerin üretilmesi” dir. Bu adım, fabrikasyon doğrulara karşı gerçek doğruyu argüman olarak sunmak ve böylece gerçek doğruyu çürütmek ile gerçekleşir (Kopp, 2005).

Propaganda ve algı yönetimi teknikleri, iletişim tarihinin her yerinde yer aldığı gibi, dijital oyunların ortaya çıkışından itibaren de bu medya türünün içinde olmuştur. Dijital oyunların sıklıkla üretildiği ülkeler, belli bir ideolojiyi yaymaya çalışan gruplar gibi unsurlar ilk örneklerinden beri çeşitli yöntemlerle oyunlarda algı yönetimi yöntemlerini kullanmışlardır. Algı yönetiminin en önemli araçlarından biri olan doğruluğun yansıtılması yöntemi bu oyunlarda genellikle kullanılan bir algı yönetimi tekniğidir. Amaç, oyuncunun duygularını oynanış ile etkilemek ve böylece gerçek dünyadaki fikri ile oyun dünyasında verilen fikrin örtüşmesini sağlamaktır. Bu durumu sağlayan oyunlar, yüksek bütçeli hükümet destekli oyunlar olabildiği gibi, aynı zamanda bazı gruplar tarafından daha az kapsamı olan oyunlar olarak da karşımıza çıkmaktadır. Oyunların propaganda emelleri için kullanılmasına örnek olarak verilebilecek iki örnek bulunmaktadır. Bu örneklerden ilki Amerika Birleşik Devletleri tarafından gençleri orduya özendirmek amacıyla yapılmış “America’s Army” ile bu oyuna doğrudan cevap olarak filistin kurtuluş örgütü tarafından yapılmış “Under Siege” ile “Under Ash” örnekleridir. America’s Army oyununun örnek olarak gösterilme sebebi, bir dijital oyunun politik amaçlar doğrultusunda açık açık kullanımının ilk örneği olmasıdır (Turse, 2003). Aynı zamanda “America’s Army” oyununa karşılık olarak verilen “Under Siege” ile “Under Ash” oyunları, Arap dünyası gençliği arasında yaygın bir şekilde oynanmakta ve Filistinden çıkma tek oyun olarak geçmekte olduğundan örnek olarak seçilmiştir. (Ghattas, 2002).

2.6.1 “America’s Army” Örneği

“America’s Army” yani Amerika’nın Ordusu, 2002 yılında Amerika Birleşik Devletlerinde yapılmış bir dijital oyundur. Hükümet desteği ile yapılan bu oyunun özelliği, orduya katılımı arttırmak ve toplumun orduya bakış açısını değiştirmektir (Li, 2003). Hatta, bizzat oyunun yapımcıları tarafından bir tür askerliğe özendirme aracı olarak da adlandırılmıştır (Turse, 2003). Amerikan ordusu tarafından yapılmış oyunda orduya yeni katılan bir kişinin katıldığı eğitimler sanal olarak canlandırılmış ve bu oyuncunun bu eğitimlerdeki başarısına göre ödüllendirilmesi sağlanmıştır. Sanal eğitimlerin tamamlanmasının ardından oyuncu diğer oyuncularla takım halinde çevrimiçi oyunlara katılıp rakip takımlarla savaşılabılır.

Oyun, iki takımın karşı karşıya gelmesi ve savaşıması ile oynanan çevrimiçi çok oyunculu birinci şahıs nişancı türündedir. Takımlar, her haritada bir bölgeyi ele geçirmek, önemli bir cismi imha etmek veya korumak gibi çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışmakta, ve bu görevleri ilk yerine getirebilen takım oyunu kazanmaktadır. Takımlardaki hiyerarşi, “Honor Points” adı verilen bir sistemle sağlanır. “Honor Points” yani Onur Puanları, görevleri yerine getirdikçe

veya takıma destek oldukça elde edilir ve oyun sonunda bu puanlara göre oyuncunun karakterinin türbesi değişir.

Oyun içerisinde bulunan algı yönetimi öğeleri oyun açıldığı anda göze çarpmaktadır. İlk olarak, daha oyunun ana menüsünde, Amerika Birleşik Devletleri ordusunun web sitesine yönlendiren bir link bulunur. Oyunun eğitim anları ve oyun esnasındaki çatışmaların hepsi Amerika Birleşik Devletlerini yüceltmeye yönelik bir şekilde tasvir edilmiştir. Oyuncu ve oyuncunun takımı, her zaman Amerikan ordusu olarak gözükmektedir. Yani, karşılıklı iki takımın savaştığı bu oyunda oyuncu hangi takımda olursa olsun kendi takımını hep Amerikan Ordusu olarak görmektedir ve böylece karşı tarafın her zaman düşman olduğu kavramı pekiştirilir. Oyuncunun kullandığı silahlar ve ekipmanlar da aynı şekilde hep Amerikan ordusuna ait cihazlardır. Oyuncu ancak karşı takımdan bir oyuncuyu etkisiz hale getirirse başka silahlar elde edebilir ve bu silahlar da genellikle doğu kökenli silahlar olarak tasvir edilmiştir. İki takımın da silahları birbirlerine düşman silahı olarak gözükmektedir.

Bu oyun, Amerika Birleşik Devletleri hükümetinin ve ordusunun eğlence sektörü ile el ele vermesi ile oluşmuş toplumdaki söylemi Körfez Savaşı sonrasında hatırı sayılır miktarda eleştiriye maruz kalmış Amerikan ordusunun lehine çevirmiştir. Oyununun oynanabilirliğinin yüksek olması, Amerikan ordusunun web sitesi üzerinden bedava olarak hesap açılıp oynanabilmesi ve gittikçe daha da optimize olarak çok daha fazla bilgisayarda çalışabilir olması sayesinde bu oyun, başarılı bir algı yönetimi operasyonu olarak adlandırılabilir (Webb, 2004).

2.6.2 “Under Ash” ve “ Under Siege” örneği

“Under Ash” (Kül Altında) ve “Under Siege” (Kuşatma Altında), Filistin kurtuluş örgütüne yakın olan “Afkar Media” tarafından Suriye’de yapılmıştır. Bu oyun, tek kişi ile oynanan senaryolu bir birinci şahıs nişancı oyunudur. Oyunun ana hikayesi, İsrail’e karşı ayaklanan Filistinlileri konu almakta ve oyun boyunca İsrail ordusuna ait araçlara taş atma veya İsrail askerlerini öldürme gibi görevler mevcuttur. Oyunun ana karakterinin yaşadıklarını ara videolar ve oynanış ile deneyimleyerek oyunun ana mesajı olan “Onur ile yaşamak bizim hakkımız” oyuncuya verilmektedir (Ghattas, 2002). Bu oyun, direkt olarak daha önceki örnekte bulunan “America’s Army” oyununa cevap olarak yapılmıştır.

Oyun boyunca İsrail ordusuna mensup askerler karikatürize bir şekilde şeytani gösterilmiş ve genellikle sivillere zarar verirken tasvir edilmiştir. İkinci oyun olan “Under Siege” de ise ana karakterler değişmektedir. Oyunun en başında İsrail ordusuna ait bir tanktan bayrak çalan bir çocuğun İsrail askerleri tarafından öldürülmesi gösterilirken sonradan ana karakterin İbrahim Camisi katliamının düzenleyicisini avlaması canlandırılır.

Bu iki oyunun esas amacı, batı yapımı oyunlarda düşman veya rakip olarak gösterilen Araplar yerine ülkesini savunmaya çalışan Arapları göstermektir yani tam tersi bir bakış açısı ile oyunculara yaklaşımdır (Sisler, 2006). Oyunun tasarımcısı Radwan Kasmiya, oyunun yapım amacının Arap oyuncuların genellikle batı yapımı oyunlarda hep Arap karakterlerle çatıştıklarını ve Arap karakterlere karşı savaşmak zorunda kaldıklarından dolayı kaybettikleri dijital itibarlarını Arap oyunculara geri kazandırmak olduğunu belirtmiştir (Sisler,2006). Oyunda yer alan karakterler, karakterlerin yaşadıkları ve oyunun geçtiği mekanlar hep gerçekleri ile birebir olarak yansıtılmıştır. Hiper gerçeklik kavramı bağlamında incelendiğinde, gerçekte olan olayların dijital medya kullanılarak bir tarafın bakış açısına göre oyunculara yansıtıldığı bir oyun olduğu söylenebilir. Dijital olarak Filistinlilerin bakış açısını ve dünyanın Filistinliler ile onların davalarına karşı olan algısını değiştirmeyi amaçlayan bu oyun, America’s Army ile birlikte bilerek yapılmış algı ve propaganda operasyonlarının ilk örneklerindendir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: ALGI YÖNETİMİ BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUNLAR ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

3.1 Metodoloji

Araştırmanın kapsamı, “Call of Duty” dijital oyun serisine ait olan “Call of Duty: Modern Warfare” oyunudur. Bu oyun, tamamen aynı isimle 2007 yılında önceden çıkmış olan “Call of Duty: Modern Warfare” oyununun 2019 yılında yeniden yapılarak güncellenmiş halidir. Araştırmada, betimsel analizi yöntemi ile medya sektörü üzerindeki Amerikan hegemonyasının dijital oyunlar üzerindeki propaganda etkilerinin ortaya çıkarılması ve yakın geçmişte Amerika Birleşik Devletlerinin gerçekleştirdiği savaşlarda gerçekleşen olayların tarihi revizyonizm ile çarpıtılması ortaya konulmaya çalışılacaktır.

Betimsel analiz yönteminin gerçekleştirilebilmesi amacıyla, propaganda ve algı yönetimi kavramları bağlamında bir çerçeve oluşturularak bu kavramlar siyah, gri ve beyaz olmak üzere üç grup altında incelenmiştir. Veriler, oyundaki anlatı ve araştırmanın odak noktalarından biri olan tarihi revizyonizm kapsamında işlenmiş ve bulguların bu noktalar üzerinden ortaya çıkarılmasının ardından her bölüm için ayrı oluşturulan tablolarda bulgular üzerinde yorumlama yapılmıştır.

Soğuk savaşın bitmesi ve ardından dünyanın tek kutuplu düzene geçmesi sonucunda, Amerika Birleşik Devletlerinin medya sektörü üzerindeki büyük ontrolü ve etkisi ve aynı zamanda dijital oyunlar ile internetin hızla yayılmasının aynı döneme denk gelmesi sonucunda küresel söylem daha çok Amerika Birleşik Devletleri politikalarına uyacak ve bu politikaları destekleyecek şekilde manipüle edilmeye başlanmıştır. Dijital oyunlar da bu manipülasyolardan nasibini almış ve hatta bu duruma dair araştırmalar gerçekleştirilmiştir. Daha önce de bahsedilmiş olan, “*Dijital oyunlarda propaganda: "Call of Duty World War 2" oyununun incelenmesi*” (Coşkun, 2020) isimli çalışmada da, bu durumun dijital oyunlar üzerindeki etkilerine değinilmiştir ancak bu çalışmanın farkı, iki oyun arasındaki zaman farkı ve anlatılan olaylara yaklaşım biçimidir. “*Dijital oyunlarda propaganda: "Call of Duty World War 2" oyununun incelenmesi*” çalışmasında bahsi geçen dijital oyunun senaryosunun ikinci dünya savaşı döneminde geçmesi ve tarihi olayları anlatması sebebi ile olaylara herhangi bir revizyonist bakış açısıyla yaklaşılmamaktadır. Ancak bu çalışmanın ana konusu olan oyunun geçtiği zaman ve mekan günümüzdeki Suriye İç Savaşı ve Amerika Birleşik Devletlerinin Orta Doğu’ya müdahalelerinden esinlenilerek oluşturulmuş bir kurgudan ibarettir. Bu kurgusal zaman ile mekan her ne kadar önce bahsedilmiş çalışmaya göre kurgusal olsalar da günümüz Suriyesinden

esinlenilmiş ve bundan dolayı da oyunun senaryosu daha batı-merkezli bir bakış açısına sahip olduğu gözlemlenmiştir. Gerçek Suriye İç Savaşı ve Irak Savaşında yaşanan olayların, içine kurgu katılarak ve manipüle edilerek bu oyunun senaryosuna eklendiği tespit edilmiştir. Araştırmanın amacı da, betimsel analizi yaparak bu manipülasyonlar ve değişiklikleri ortaya çıkarmak, ardından olayları gerçekte gerçekleşen halleri ile karşılaştırarak oyunun propaganda unsurlarını göz önüne sermektir. 14 bölüme sahip oyunda, oynanış süresi ortalama 6 saat ile 8 saat arasında değişiklik göstermektedir. Bu çalışmada zaman bir temel olarak alınmayacaktır çünkü oyuncunun kabiliyetlerine ve yaptıklarına göre oyun süresi ortalamanın iki katına hatta üç katına bile çıkabilmektedir. Araştırmada, bölümler ve oyunda yaşanan olaylar ile olayların gerçekte yaşanan halleri karşılaştırılıp analiz edilmesi sağlanacaktır.

3.2 Call of Duty: Modern Warfare (2019)

Araştırmanın konusu olan oyun, “Call of Duty: Modern Warfare” olarak bilinmektedir. Bu oyun, “Infinity Ward” firması tarafından yapılmış olup, “Activision” firması tarafından dağıtılmıştır. Oyun, 2007 yılında tekrar aynı firma ile yapılmış olan “Call of Duty: Modern Warfare” oyunu ile aynıdır. Bu oyun önceki oyunun yeniden yapılarak daha gerçekçi görseller ve yenilenmiş bir senaryo ile yeniden yapılmış halidir. Birinci şahıs nişancı türünde olan bu oyunun genel oynanış akışı hedeflere ulaşmaya çalışırken bunu engellemeye çalışan düşmanları etkisiz hale getirmek üzerine kuruludur.

Oyun, oyuncuya istediği zorluğu seçme şansı tanımaktadır. Değişen zorluğa göre senaryoda bulunan düşmanlar daha güçlü olmaktadır. Oyuncunun yeteneği ve seçilen zorluğun da etkisiyle ortalama oynama süresi büyük değişkenlik göstermektedir. Ayrıca oyuncunun senaryo esnasında yaptıkları ve çeşitli etkileşimleri de senaryoyu uzatabilmektedir. Bu sebeplerden dolayı oyunun kesin bir oynanış süresinin olduğu söylenemez.

Oyunun senaryosu ise günümüze yakın bir tarihte geçmektedir. Mekan olarak dünya çapında çeşitli farklı yerlerde de geçen oyundaki kilit bölge “Urzikistan” ismi verilen Orta Doğu’dan esinlenilerek oluşturulmuş hayali ülkedir. Oyunda, senaryo 3 farklı kişinin gözünden deneyimlenmektedir. Bu kişiler İngiliz S.A.S komandosu Kyle”Gaz” Garrick, Urzikistan Kurtuluş Ordusu Kumandanı Farah Karim ve Alex isimli CIA ajanıdır. Oyunun senaryosunda ise kötü adam olarak Rus ordusu komutanı Roman Barkov bulunmaktadır.

Bölümleri geçtikçe oyuncular olanları farklı karakterlerin gözünden deneyimleyip verilen görevleri yerine getirerek diğer bölümlere ulaşmaya çalışmaktadırlar. Senaryo ise oyun esnasında yaşanan olaylar ve bölümler arasındaki videolar ile oyuncuya aktarılmaktadır. Bu videoların toplamı 2 saati geçmemektedir.

Senaryo, kurgulanmış bir 2019 yılında geçmektedir. Ana konu ise Rusya Federasyonu tarafından hayali bir ülke olan Urzikistan'a aktarılacak tehlikeli kimyasal silahların terör organizasyonu "Al-Qatala" tarafından çalınması ve Amerika Birleşik Devletleri ordusuna mensup kişilerin bu silahları ele geçirmeye çalışmasıdır. 14 bölümden oluşan senaryo doğrusal bir zamanlamayla hareket etmemektedir. İlk başta gösterilen sinematığın ardından geçmişe dönülüp o ana kadar neler olduğu gösterilmektedir. Bu çalışmada senaryonun gidişatına göre bölümler teker teker incelenecek ve propaganda öğeleri ile gerçek olan olaylar arasındaki bağlar ortaya çıkarılacaktır.

3.3 Araştırma

3.3.1 "Fog of War" Bölümü

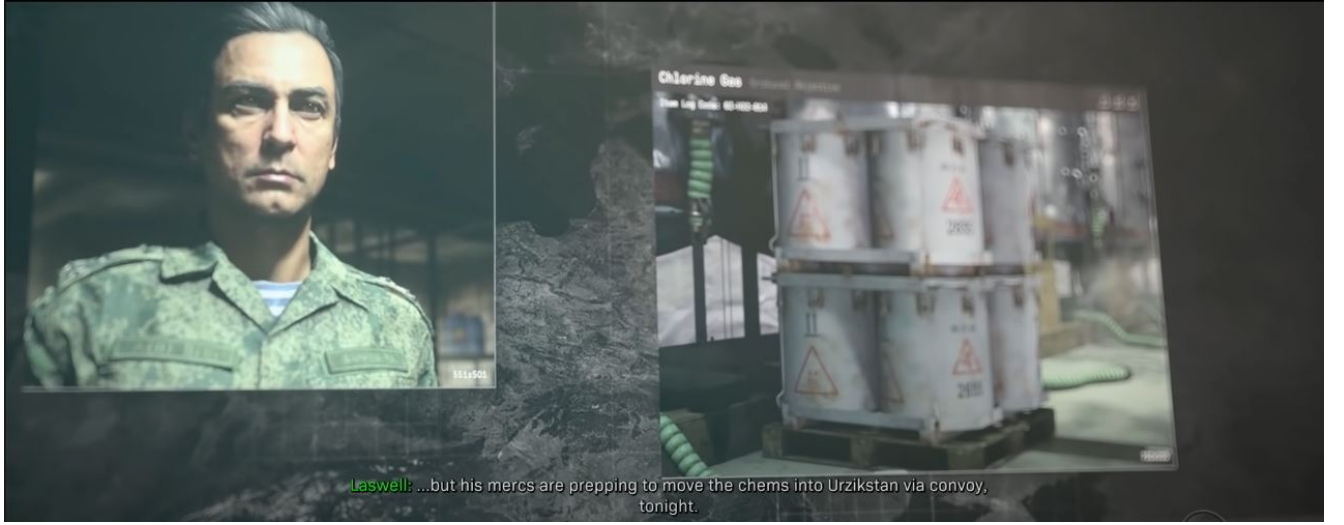
Oyunun en başında Arap aksanı ile konuşan bir kişinin video kaydı gösterilir. Bu kişi oyunun önemli karakterlerinden Omar Suleiman isimli Urzikistan'lı teröristtir. İşgalcileri ülkesinden temizleyeceğini açıkladıktan sonra bir canlı bombanın ismi verilmeyen bir şehirde araçtan inmesi ve herkes içerisinde üzerindeki bombayı patlatmaya başlaması gösterilir.



Resim 18: Canlı bomba sahnesi

Oyunun ilk bölümü olan "Fog of War", bir CIA ajanı olarak görev yapan Alex isimli ilk ana karakterin gözünden deneyimlenmektedir. Görev ise Rusya Federasyonu'nun gizlice

Urzikistan'a yollanacak olan zehirli kimyasal silahlarını ele geçirmek olarak belirtilmiştir.



Resim 19: Rus generali Barkov'un kimyasal silahları Urzikistana gizlice yollamasını anlatan sinematik

Görevde özellikle bölgede bulunan Rus askerlerine ateş açılmamasının gerektiği çünkü bu durumun bir uluslararası krize sebep olacağı söylenir. Oyuncunun bu bölümde aşması gereken engel de paralı askerlerdir. Bölüm sonunda kimyasal gazların bulunduğu variller ele geçirilmek üzereyken Al-Qatala isimli terör örgütünün de askeri üsse saldırması ile birlikte ana karakter yaralanır ve ekip arkadaşları öldürülür. Kimyasal silahlar da terör örgütü tarafından Urzikistan'a kaçırlır.

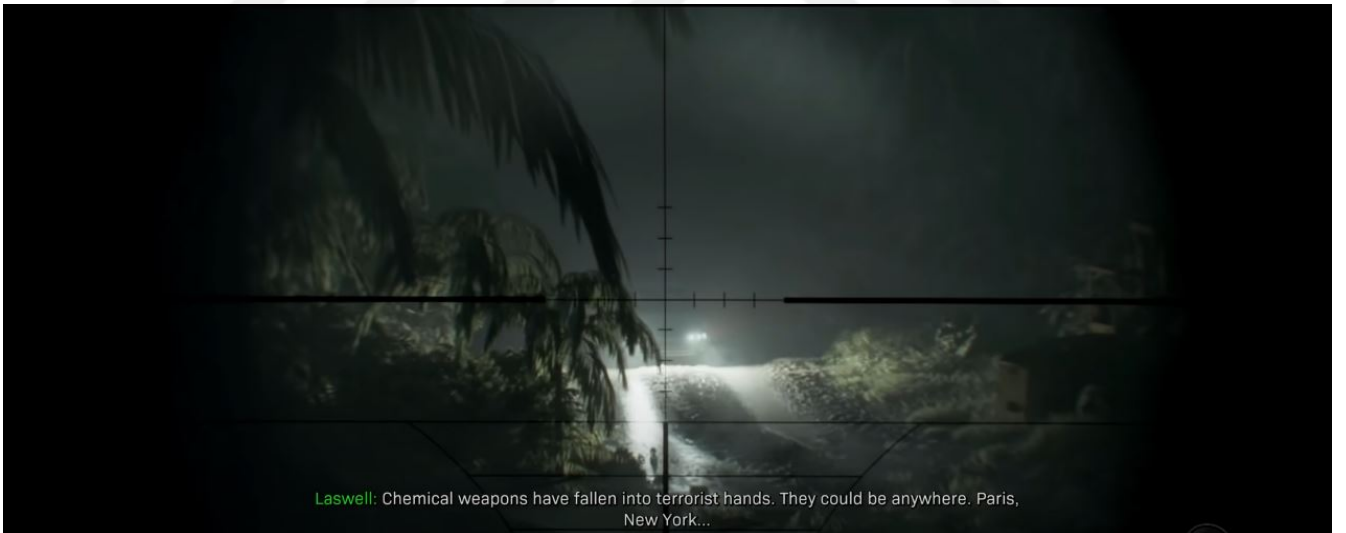


Resim 20: Kimyasal silahların bulunması



Resim 21: Kimyasal silahların kaçırılma sahnesi

Bölüm sonunda gösterilen sinematikte ise çalınan kimyasal silahların herhangi bir şehirde olabileceği söylenir ve ikinci bölüme geçiş yapılır.



Resim 22: Kimyasal silahların nereye kaçırılmış olabileceğinin anlatılması

Oyunun genel senaryosu ve akışı Amerika Birleşik Devletlerinin bir kitle imha silahı olarak kimyasal gazları bulmaya çalışması için yaptığı müdahalelerdir ve bu bölümde bu duruma bağlam hazırlamaktadır. Oyuncunun karşılaştığı tarihi revizyonizm içeren ilk propaganda unsuru olarak bu bölümü gösterebiliriz. Her ne kadar değiştirilmiş ve farklı bir ortam olarak sunulmaya çalışılmış olsa da Amerika Birleşik Devletlerinin kitle imha silahlarını veya kimyasal zehirli gazların silah amacıyla kullanılmasını ortadan kaldırmak için dünya çapında

müdahalelerde bulunmaya başlaması Körfez Savaşı ve Irak'ın işgali ile ciddi paralellikler göstermektedir. Geçekte 2003 yılında gerçekleşen Irak savaşında da Amerika Birleşik Devletleri, esas amacı olarak Irak'ta bulunan kitle imha silahlarının ortadan kaldırılmasını ve Irak halkının özgürleştirilmesini belirtmiştir ("President Discusses Beginning of Operation Iraqi Freedom", 2003). Fakat gerçekte olan olaylar, Irak hükümetinin hiçbir şekilde kitle imha silahlarına sahip olamadığını göstermiş ve Birleşmiş Milletler bu olay hakkında bir bildiri yayınlamıştır ("Blix urges US and UK to hand over Iraq evidence", 2002). Oyunun anlatısında, orta doğulu bir örgütün kimyasal kitle imha silahlarına sahip olması batı ülkelerinin hayali ülke olan Urzikistan' a müdahale etmesini haklı çıkarmak amacıyla kullanılan bir senaryo unsuru olarak kullanılmıştır ve hatta bu kimyasal silahın esas üreticileri de Rusya olarak gösterilip oyuncuların Rusya'ya karşı olan algıları değiştirilmeye çabalanmıştır.

Gerçekte çok eleştiri alarak Irak işgalini gerçekleştiren Amerika Birleşik Devletleri, bu sanal ortamda benzer bir durumda bırakılmış ve haklı olarak gösterilmiştir.

Propaganda Unsuru	Propaganda Türü	Açıklama ve Karşılaştırma
General Barkov' un kimyasal silahların sahibi olarak gösterilmesi.	Gri Propaganda	Gerçekte hiç var olmamış Irak hükümetine ait kitle imha silahlarının oyunda var olması ve varlık sebeplerinin Rusya Olması.
Kimyasal silahları Orta Doğulu örgütün kaçırmaması.	Gri Propaganda	Gerçek ile paralellik oluşturması amaçlanarak kurulmuş bir sahne.
Kimyasal silahların Avrupa ülkelerinde olması.	Beyaz Propaganda	Avrupa ülkeleri mağdur gösterilmiş ve orta doğuya yapılan müdahale olumlanmıştır.

Tablo 1: İlk bölümdeki propaganda unsurları

3.3.2 “Piccadily” Bölümü

Oyunun ikinci bölümü ise İngiliz S.A.S ajanı Kyle "Gaz" Garrick gözünden deneyimlenmektedir. Bu bölümde Al-Qatala teröristleri Londra’da kalabalık bir meydana saldırırlar. Oyunun başında gösterilen video bu anda geçmektedir. Teröristler canlı bombalar ve uzun namlulu silahlar ile mümkün olduğunca çok yıkım meydana getirmeye çalışırken oyuncunun görevi bu saldırıyı dururmaktır. Bariz olarak 2005 Londra terör saldırılarından esinlenilerek yapılmış bu bölüm, İngiltere ve S.A.S birliklerinin neden Urzikistan’a müdahale ettiğini anlatır niteliktedir.



Resim 23: Piccadily istasyonunun oyun içerisindeki hali

Gerçekte yaşanmış bir olayın değiştirilmiş halini içeren bu bölümde, Piccadily meydanında gerçekleşen 2005 Londra terör saldırılarını sanal ortamda canlandırılmıştır. Bölümün adı ve bölümde bulunabilecek metro istasyonu da buna işarettir. Bölüm boyunca teröristler ile savaşılar ve sonunda üzerine geri sayımı başlamış bir bomba yeleği giydirilmiş bir sivilin başarısız kurtarılma çabasıyla son bulur. Bölümün sonunda gösterilen sinematikte ise saldırıyı Al-Qatala'nın üstlendiği ve eylemin Urzikistan'dan kontrol edildiği teyit edilir. Bu saldırı sebebi ile S.A.S komandoları Urzikistan'a gidecektir.



Resim 24: Londra terör eyleminin doğrulanması

Bu bölüm bir batı ülkesinin bir Orta Doğu ülkesine müdahale etmesini olumlamakta ve oyunda sonradan gerçekleşecek batı taraflı müdahaleler için bağlam hazırlamaktadır. Batı ülkeleri, mağdur konumda gösterilerek haklı çıkarılmaktadır.

Propaganda unsuru	Propaganda Türü	Açıklama
Londra'da bombalı saldırının Orta Doğulu terör örgütüne sahiplenilmesi	Beyaz Propaganda	Herhangi bir çarpıtma durumu olmamakla beraber bu olay müdahaleye sebep olarak gösterilmiştir.

Tablo 2: İkinci bölümdeki propaganda unsurları

3.3.3 “Embedded” Bölümü

Bu bölüm, Urzikistan’a müdahale eden Amerika Birleşik Devletleri askerlerinden birinin gözünden tecrübe edilmektedir. Bölümde, Ana karakter olan Alex, “Urzikistan Liberation Force” isimli Rus karşıtı bir örgüt ile irtibat kurmaya çalışmaktadır örgüt ile iletişim kurup çalınan kimyasal silahların yerini öğrenmeyi hedeflemektedir. Örgüt ile irtibat kurmayı başaran Alex, örgütün komutanı Farah Karim ile birlikte Rus işgali altındaki bir kasabada buluşacak olan Rus generalleri hedef alacak bombalı bir eylem yapmaya gider. Bu kısımda Farah Karim isimli karakterin yönettiği Rus karşıtı ve batı yanlısı örgüt ile gerçekteki YPG örgütü arasında paraleller kurulabilir.

Bu benzerlikler arasında örgütün kadın askerler kullanması ve bu açıdan batının gözünde daha “ilerici” (progressive) gözükmesi ile ideolojik olarak Rus hegemonyasını kabul etmemeleri ve dinci terör örgütü “Al-Qatala” ya karşı savaşmaları gösterilebilir.



Resim 25: Alex'in Farah Karim ile görüşmesi. Farah'ın kıyafetleri Suriye Demokratik Güçlerine (YPG) mensup kadın askerlerin kıyafetlerine benzemektedir.



Resim 26: Bir kadın YPG militanının kıyafetleri (Hamad, 2019)

Amerikan askeri Alex, Farah Karim ile birlikte gittiği kasabada sivil kılığıyla dolaşmaktadır. Bu sahnelerde ise Rus askerlerinin kasaba halkına eziyet ettiği gösterilir. Ayrıca hoparlörlerden Rus generali Barkov halka nasıl huzur ve barış getirdiğini anlatmaktadır.



Resim 27: General Barkov'un resmiin bulunduğu posterde "Herkes için Adalet ve Düzen" kelimeleri yer almaktadır.

Bu bölüm esnasında aynı zamanda Rus askerlerinin kendilerine itaat etmeyen halkı vinçler ile asarak idam ettiği gösterilir. Gerçekte buna benzer vahşi idam yöntemleri İran yönetimi tarafından yapılmaktadır ancak oyunda bu suçu gerçekleştirenler Rus askerleri olarak tasvir edilmiştir.



Resim 28: Rus ordusu tarafından gerçekleştirilen idamlar.

Bölümün sonunda Farah ile Alex, iki Rus helikopterini patlatırlar ve böylece Farah'ın militanlarının Rus komutanların toplanma yeri olan hava üssüne olan yolu açılır.

Propaganda Unsuru	Propaganda Türü	Açıklama
Bölüm boyunca oyuncu'nun kontrol ettiği karaktere yardım eden yan karakterin YPG militanından esinlenilerek tasarlanması	Gri Propaganda	Bu sayede oyun aracılığı ile benzerlik kurarak, oyuncunun gerçekte varolan örgüte olan bakış açısının değiştirilmesi ve pozitif evrilmesinin hedeflenmiş olduğu çıkarımı yapılabilir.
Rus generalinin barış ve huzur getirdiğine dair yaptığı konuşmalar ve bu söylemi destekleyici posterler.	Kara Propaganda	ABD'nin Irak işgalinde ve Orta Doğu'da yaptığı diğer müdahaleler hep bölgeye "barış,huzur ve demokrasi" getirmek adı altında yapılmış müdahalelerdir ve dünya kamuoyu tarafından bu müdahaleler büyük eleştiri toplamıştır. Oyunda ise aynı bahanelerin kullanılması ile başka bir ülkeye yapılan müdahalenin suçlusu Rusya olarak tasvir edilmiştir.
Rus askerlerinin halka eziyet etmesi ve idam görüntüleri	Kara Propaganda	Oyunda tasvir edilen sahnelerde Rus askerlerinin idamları İran islam cumhuriyetinin suçluları ve hükümet karşıtlarına karşı kullandığı idam yönteminin birebir aynısıdır. Bu yöntemin gerçekte Rusya

		tarafından kullanılması kayda geçmemiştir.
--	--	---

Tablo 3: Üçüncü bölümdeki propaganda unsurları

.3.4 “Proxy War” Bölümü

Bu bölümde Alex ile Farah Karim Rus hava üssüne gerilla saldırısı yapmaktadırlar. Saldırının başlangıcında militanlar, bomba bağlanmış uzaktan kumandalı oyuncak uçakları kullanarak üssü bombalar. Ardından militan güçler üssün içlerine doğru hücum ederler.



Resim 29: Rus üssüne saldırı yapan militanlar.

Rus üssünü ele geçiren militanlar silahlııkları yağmalamaya başlarken Rus ordusunun destek kuvvetleri olay yerine varır ve üssün içindeki militanlar hangarlara sığınmak zorunda kalırlar. Bu hangarlar ise Rus destek kuvvetlerinin saldırısına uzun süre dayanabilecek yapıda değildir. Ana karakter ve arkadaşları olan militanlar son anda Amerikan hava kuvvetlerinin saldırısı ile kurtulurlar.

Bölüme esin kaynağı olmuş olabileceği düşünülecek ilk olay Hmeymim hava üssüne 2018 yılında yapılan dron saldırılarıdır. Bu saldırılarda, Rus ordusu hava üssüne girmeye çalışan ve

tek bir grup tarafından kontrol edilen patlayıcı yüklü dronları etkisiz hale getirmiştir ancak sonraki zamanlarda bu saldırıya benzer durumlar tekrar tekrar gerçekleşmiştir. Rus yetkililer, gerçekleşen olaylardan dolayı Amerikan Ordusunu suçlamışlardır ancak saldırıyı gerçekleştirenin Amerikan ordusu veya bölgesel milis güçleri olup olmadığı hala bilinmemektedir (Xinhua, 2018).

Bu bölümde göze çarpan ikinci propaganda unsuru “kahraman Amerikan askerinin destek kuvvet çağırarak militan silah arkadaşlarını Rus ordusundan kurtarması” dır. Amerikan ordusunun uzman operatörler aracılığı ile yerel halkı Ruslara karşı desteklemesi, Sovyetler Birliğinin Afganistan işgali ve bu olayı takiben Sovyetlere karşı direnen Afgan Mücahitlerin CIA tarafından desteklenmesi ile benzerlikler içermektedir.

Genel tema olarak Afganistana yapılan Amerikan müdahalesine benzerlikler içerse de, bu bölümdeki esas propaganda unsuru, Suriye iç savaşı esnasında Amerika Birleşik Devletleri destekli YPG örgütünün Rusya destekli Suriye Arap Ordusu ile 2013 ve 2014 yılları arasında Haseke ve Deyrizor illerinde girdikleri çatışmalardır. Bu çatışmalar sonucunda Amerikan desteği ile YPG örgütü, Haseke ve Deyrior bölgelerini içindeki petrol kuyuları ile birlikte kontrolü altına almış ve Suriye Arap Ordusu ile destekçileri olan Rus birliklerini bu bölgelerden geri çekilmeye zorlamıştır. Aynı zamanda, daha sonra gerçekleşen IŞİD

örgütünün Ayn el Arab (Kürtçe adı ile Kobani) şehrini kuşatmaya alması ve oradaki YPG birliklerinin son anda Amerikan hava kuvvetleri tarafından kurtarılması ve IŞİD militanlarının mağlup edilmesi olayı da bu bölümün sonu ile paralellik içermektedir. Bu paralel bağlantı kurmalar aracılığı ile, oyundaki Rus ordusu hem Suriye Arap Ordusunu andıracak bir benzerliğe getirilmiş, hem de IŞİD’in mağlup edilmesi ile benzer bir senaryo ile karşılaştırılmıştır.

Propaganda unsuru	Propaganda Türü	Açıklama
Özgürlükçü yerel militanlara yardım eden Amerikan askerinin gözünden olayların görülmesi	Gri Propaganda	Oyuncunun oyunun oynadığı ana karakterin yerel güçlere yardım etmesi ile Amerikan askerlerinin yerel halka yardım ettiği düşüncesi aşılarmaya çalışılmaktadır.
Rus ordusunun Suriye iç savaşında Amerika ve müttefikleri güçlerin karşısında olan güçlere benzetilmesi	Kara propaganda	Gerçekte Suriye Arap Ordusu ve IŞİD ile karşılaşan Amerikan Ordusu ve müttefikleri olan YPG güçleri ile oyundaki militanlar ile Amerikan askeri olan ana karakterin karşısında benzer şekillerde mağlup edilen Rus ordusunun koyulması ile Amerikanın karşısında duran kuvvetlerin bütün kötü özellikleri ile Rusya arasında paralellik kurulması sağlanmıştır.
Militanların dron saldırıları ile Rus üssünü işgal etmesi	Kara Propaganda	Oyunda Rus kuvvetlerine büyük hasarlar veren dron saldırısı, gerçekte başarısız olmuştur.

Tablo 4: Dördüncü bölümdeki propaganda unsurları

3.3.5 “Clean House” Bölümü

Clean house bölümünde Ana karakter “Piccadilly” bölümünde kontrol edilen Kyle Garrick’dir. Bu bölümde Kyle, İngiliz özel kuvvetleri askeri Price ile Londra’da gerçekleşen terör

saldırılarını düzenleyen “Al-Qatala” isimli örgütün Londra’da bulunan hüccresine baskın yapmaktadırlar.



Resim 30:Garrick ve Price önderliğinde SAS birlikleri apartmana baskın düzenler

Bu baskın esnasında Al-Qatala örgütünün üyelerinin aileleri ile birlikte apartmanda yaşadıkları ve İngiltere içerisindeki bütün eylemlerini buradan kontrol ettikleri açığa çıkar. Aynı zamanda, buradaki terör hüccresi örgütün lideri Omar Suleiman ile doğrudan iletişim içerisinde ve elde edilen istihbarat sayesinde Price ile Garrick, Omar Suleiman’ ı bulabilecektir. Sessizce örgüt militanlarını etkisiz hale getirerek silahsız sivilleri güvence altına alan SAS ekipleri, apartmanın çatı katında örgütün merkez ile iletişim kurmasını sağlayan dizüstü bilgisayarı ele geçirir fakat bu sırada bir canlı bomba saldırısına uğrarlar. Ana karakter canlı bombayı etkisiz hale getirir.

Bu bölümde çizilebilecek ilk paralellik 2016 yılında Brüksel’de gerçekleştirilen Molenbeek polis baskınları ile 1980 yılında Londra’da bulunan İran konsolosluğuna yapılan baskındır.

2015 yılında gerçekleşen Paris saldırılarından sonra suçluların yakalanabilmesi için Belçika polisi bölgede bulunan şüpheli terör hüccrelerine baskınlar düzenlemiştir. Bu baskınlar sonucunda Molenbeek’de bulunan bir apartmanda IŞİD üyelerini yakalamış ve etkisiz hale getirmiştir. IŞİD üyelerinin eylemi planlamadan öncesinde de yıllar boyunca aileleri ile aynı apartmanda yaşadıkları tespit edilmiştir. Bu ve benzeri baskınlar sonucunda da IŞİD örgütünün Avrupa kanadı büyük darbe almış, ve Avrupa’da yaşanan terör saldırıları büyük ölçüde azalmıştır (Chrisafis,2016).

1980 Yılında gerçekleşen İran konsolosluk baskınında da, İngiliz ordusuna bağlı SAS birlikleri aynı bu bölümde olduğu gibi Konsolosluk binasını ele geçirip rehine tutan 6 teröristi etkisiz

hale getirmiş daha sonrasında da eylemi gerçekleştirenlerin İran’da bulunan ayrılıkçı DRLF (Sonradan Ahvaz’ın kurtuluş örgütü olarak değişmiştir.) örgütüne bağlı oldukları tespit edilmiştir (Taylor,2002).

Bir diğer paralel unsur da oyunda sıklıkla yan karakter olarak bulunan Captain Price karakterinin gerçekte İran konsolosluk baskını olayında SAS operasyonunda yer almış John McAlesse isimli askere benzetilmesidir.

Propaganda Unsuru	Propaganda Türü	Açıklama
SAS birliklerinin terör örgütünün Londra’da bulunan hücrelerini ortadan kaldırmak amacıyla baskın düzenlemesi	Gri Propaganda	Gerçek iki olayın birleştirildiği bu senaryo, kurgusal olarak benzer tutulmuş ancak olayın aktörleri değiştirilmiştir.

Tablo 5: Beşinci bölümdeki propaganda unsurları

3.3.6 “Hunting Party” Bölümü

Bölüm Omar Suleiman’ın nerede olduğunun anlatılması ile başlar. Terörist liderin yerini keşfeden CIA, Amerikan ordusunu yakalama emri ile bölgeye gönderir. Ekibin amacı, Omar Suleiman’ı canlı ele geçirip çalınan kimyasal silahların yerini öğrenmektir. Farah Karim önderliğindeki yerel milisler terörist liderin saklandığını doğrular ve böylece yerel milislerle birlikte olan Alex, tekrardan oynanabilen karakter olarak operasyona katılır. Operasyon esnasında Omar Suleiman’ın elinde esir Amerikan askerleri olduğu ortaya çıkar ve ordu, bu tutsaklar öldürülmeden operasyonu tamamlamaya çalışmaktadır. Yoğun çatışmalar ve verilen kayıplar sonrasında hastaneyi ele geçirmeyi başaran Amerikan Ordusu, tutsaklar öldürülmeden hemen önce Omar Suleiman’ı ele geçirmeyi başarır ve Urzikistan da bulunan Amerikan Konsoloslukuna dönerler.



Resim 31: Alex, Amerikan askerleri ile Omar Suleiman'ın saklandığı hastane binasına ilerler

Bu bölüm, Gerçekte 2003 yılında yaşanmış olan Jessica Lynch isimli askerin Irak'ta tutsak tutulduğu hastaneden kurtarılması ile paralellikler içerir. Bu olayda, bir Amerikan konvoyu Nasırıye civarında Irak ordusu tarafından pusuya düşürülmüş ve pusuda ele geçirilen Amerikan tutsakların hepsi bölgede bulunan Saddam Hüseyin hastanesinde tutulmuşlardır. Hastanede çalışan bir kişinin ihbarı ile yeri tespit edilen tutsak Amerikan askerleri, Amerikan ordusu tarafından gerçekleştirilen operasyonla kurtarılmaya çalışılmış, ancak çoğu askerin sadece cesetlerine ulaşılabilmiştir. Oyunda belirtilenin aksine, yaralı ele geçirilen Amerikan askerleri, hastane tarafından tedavi edilmeye çalışılmıştır (Nancy, 2003). Oyunda ise hastanede tutulan tutsakların hepsinin kamera karşısında infaz edilmesi planlanmaktadır.

Bölümün kurgusunda altı çizilmesi gereken propaganda unsuru olayların farklı yaşanmasıdır. Gerçekte yaşanan kurtarma operasyonunda ele geçirilen askerlerin hastaneden bir kişi dışında kurtarılamaması varken, oyunda bütün askerler kurtarılmış ve teröris lider ele geçirilerek adamları etkisiz hale getirilmiş şeklinde tasvir edilmiştir. Gerçekte yaşanan olayda, Amerikan askerleri tutsak olarak tutan kuvvet Irak ordusudur fakat oyunda tutsak tutan grup Al-Qatala isimli terör örgütü olarak gösterilmiştir. Buradan Irak ordusunun teröristlere benzetildiği çıkarımı yapılabilir. Oyundaki örgütün, tutsak askerlerin kafasını kesmeye niyetli olduğu tasvir edilmektedir.

Propaganda Unsuru	Propaganda Türü	Açıklama
Terörist lider Omar Suleiman'ın saklandığı hastaneye yapılan baskın	Gri Propaganda	Olaylar gerçekte yaşanan ile paralel olarak ilerlese de gerçekte tutsak Amerikan askerlerinin çoğunluğu kurtulamamıştır. Oyunda, Amerikan ordusunun başarısı abartılmıştır.
Tutsakları tutanların aslında Irak ordusu olması fakat oyunda terör örgütü olarak gösterilmesi	Kara Propaganda	Olayların gerçeğinde, Amerikan askerleri Irak ordusu tarafından tutsak tutulmakta ve hatta görgü tanıklarına göre yaralı askerler tutuldukları hastanede tedavi edilmekteydi. Fakat oyunda tutsakları tutanlar terör örgütü olarak tasvir edilmiş ve böylece Irak ordusu ile terör örgütleri arasında benzerlik kurulması sağlanmıştır

Tablo 6: Altıncı bölümdeki propaganda unsurları

3.3.7 “The Embassy” Bölümü

Bölüm ilk olarak Urzikistandaki Amerikan konsolosluğunu halkın basması ile başlar. Konsoloslukta tutulan Omar Suleiman, halkın kendisini kurtaracağını ve kendisini tutsak tutanların öldürüleceğini söyler. Konsolosluğu işgal eden halkı “The Butcher” (Kasap) takma isimli bir kişi yönetmektedir. The Butcher, Omar Suleiman'ın derhal serbest bırakılmasını talep etmektedir. Oynanabilir karakter olan Kyle ve arkadaşları ise farklı bir plan yapmaktadırlar. Başkonsolosun yetkileri ile gizli bir geçitten konsolosluğu terk edip başkonsolosun evine sığınmayı planlayan ekibin planları baş konsolosun içeri girmeyi başaran kalabalık tarafından öldürülmesi ile son bulur. Kyle, son çare olarak konsolosun kimlik kartını ele geçirmeyi başarmış olan başkonsolos yardımcısını bina boyunca bir güvenlik kamerasından yönlendirerek kartı ele geçirmeyi başarır ve arkadaşları ile birlikte gittikçe daha tehlikeli hale gelen konsololuktan kaçarlar. Başkonsolosun evine sığınan ekip hala ellerinde bulunan Omar Suleiman'ı evde bulunan panik odasına hapsedtikten sonra binanın çatısına çıkarak ortalığı

kolaçan etmeye başlarlar. Sivil halktan bazıları, kaçan ekibi ara sokaklarda görmüştür ve terör örgütü üyelerine ekibin yeni konumunu haber vermiştir. Bundan dolayı da silahlı örgüt üyeleri hızla ana karakter ve arkadaşlarının yeni konumunu kuşatma altına alırlar. Kyle, Price, Alex ve Farah ile arkadaşları gelen saldırıları geri püskürtebilse de sonunda Omar Suleiman'ın hapis tutulduğu panik odasının duvarının arkadan patlatıldığını ve böylece örgütün, liderleri Omar Suleiman'ın kurtardığını fark ederler.



Resim 32: Konsolosluğa girmeye çalışan terör örgütü mensupları

Bu bölüm kurgusu ve teması ile 2012 yılında Libya'da gerçekleşmiş Bingazi Amerikan konsolosluğu saldırılarının birebir aynısıdır. Bu saldırılarda, "Innocence of Muslims" (Müslümanların Masumiyeti) filmini protesto eden sivil halk ve "Ansar Al-Sharia" örgütüne mensup teröristler Bingazi Amerikan Konsolosluğunu kullanarak işgal etmiş ve Amerikan diplomatlarını öldürmüşlerdir. Konsolosluk baskını ilk gerçekleştiğinde hayatta kalan diplomatların kaçtığı CIA barınağı da aynı oyunda tasvir edildiği gibi havan topu saldırısına uğramış ve isyancılar tarafından işgal edilmiştir. Bu olay, dünya basınında büyük yer almıştır (Kaphle, 2014).

Bölümde, 1980'de gerçekleşen İran konsolosluğu baskını ile de benzerlikler bulunmaktadır. Gerçekte Amerikan ordusu ve CIA çalışanları tarafından yapılmaya çalışılan kurtarma operasyonu varolmuşken oyunda ise bu operasyonlarda İngiliz SAS birliklerinin de varolduğu görülebilir. Kısaca, bölümün kurgulanması esnasında iki olaydan da esinlenildiği çıkarılabilir.

Bölümde olayların gerçeği ile kurgusal olanı arasında yapılan en büyük değişiklik isyancıların motivasyonudur. Gerçekte topluluk islam karşıtı bir filmi protesto etmek amacıyla konsolosluk önünde toplanmışken oyunda terör örgütü liderinin salınması için toplanmışlardır. Bu değişiklik ile, konsolosluk baskını olaylarındaki tarafların arasında bir iyi-kötü bağlamı kurulduğu söylenebilir. Gerçek olayda isyancı topluluğun protestosu teröristler tarafından kullanılıp silahlı bir eyleme dönüştürüldüğü yargısına varılabilirken oyundaki kurgusal olaylar da konsolosluk önünde toplanan sivil halk da terörist liderin adamlarından biri tarafından kontrol edilir olarak tasvir edilmekte ve terör suçu bütün halka yıkılmaktadır. Böylece teröristlerden kaçmaya çalışan ana karakter ve arkadaşları daha pozitif bir bakış açısı ile yaklaşılabilir bir haldeyken konsolosluga baskın yapan isyancılar daha negatif bir şekilde gösterilmiştir.

Bu bölümde tespit edilmiş son propaganda ögesi de isyancıları kontrol eden kişi yani “The Butcher” lakaplı karakterin gerçekte var olmuş olan şii militan Ismail Hafidh El lami ile olan benzerliğidir. El Lami, Irak Finans bakanlığında bulunan İngiliz vatandaşlarını da oyundakine benzer bir baskınla kaçırmıştır (Fletcher,2007).

Propaganda Unsuru	Propaganda Türü	Açıklama
Konsolosluk dışında bulunan sivillerin hepsinin terörist olarak gösterilmesi	Gri Propaganda	Gerçekte yaşanan olaylarda sivil bir protesto eylemi teröristlerce kullanılmış ve olaylar gelişmiştir ancak oyun boyunca isyancı halk da terör örgütünün bir parçası olarak tasvir edilmiştir.
Oyundaki ana düşman karakter ile gerçeği arasındaki paralellik	Gri Propaganda	“The Butcher” isimli karakterin gerçekte var olmuş olan bir militandan esinlenilerek yaratılmış olması ve bu karakterin oyunda isyancıları kontrol etmesi

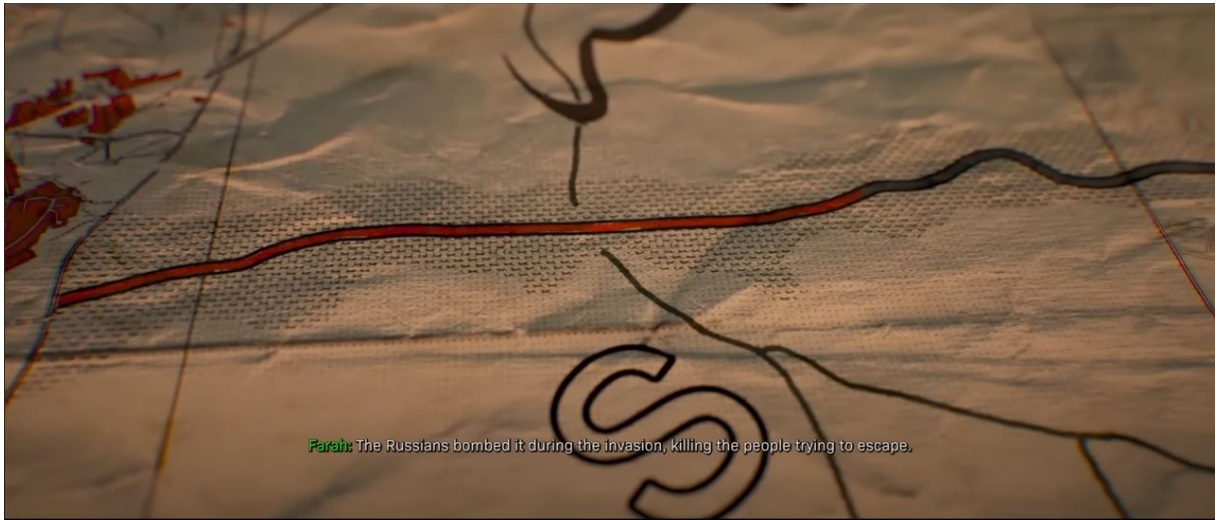
Tablo 7: Yedinci bölümdeki propaganda unsurları

3.3.8 “Highway of Death” Bölümü

Bölüm Alex ve Farah’ın Omar Suleiman’ı takip etmesiyle başlar. Farah, şehirden dağlara kaçmanın tek bir yolu olduğunu, onun da dağlara doğru giden bir otoyol olduğunu söyler. Bu otoyol ise Farah’ın anlatısına göre Rusya’nın ilk işgal ettiği zaman şehirden kaçmaya çalışan

siviller tarafından kullanılmış fakat Ruslar bütün sivilleri bombalamıştır ve bu olaydan beridir otoyol pek kullanılmamaktadır. Farah, Alex ve Farah'ın kardeşi Hadir otoyolda pusu kurarken Price ve Kyle da şehirde terörist lideri aramaktadır. Alex ve Farah, Hadir ile birlikte yolu gören bir tepeye keskin nişancı tüfekleri ile yerleşip Omar Suleiman'ı kaçıracığını tahmin ettikleri konvoyu beklemeye başlarlar. Fazla zamanları yoktur çünkü Rus devriyeleri de aynı noktaya yaklaşmaktadır.

Al-Qatala militanları yolda belirir ve Alex ile arkadaşları militanlar ile çatışmaya başlarlar. Büyük sayılarda militan Alex ve arkadaşlarına karşı hücumla geçer ancak yoldan karşıya geçemediği bir anda beliren uçaklar militanları bombalamaya başlar. Bombalamaların ardından Rus zırhlı araçları ve askerleri bir anda Alex ve arkadaşlarının etrafını sarar. Sayıca üstün olan Rus askerlerine karşı Alex'in yapabileceği pek bir şey yoktur fakat Farah'ın kardeşi Hadir bir anda ellerinde son bir koz olduğunu belirtir ve Alex ile birlikte Rus askerleri ile çatışarak bir kamyonu doğru ilerlerler. Hadir kamyonu biner ve Rusların üzerine doğru sürmeye başlar o sırada Alex ise kamyonun arkasında peşinde oldukları çalıntı zehirli gazların olduğunu fark eder. Hadir kamyondan atlar ve kamyonun arkasına el bombası fırlatır böylece kamyon patlar ve her yer zehirli gazla bulanır. Alex Rus askerlerinin korkunç şekilde ölmesini izlerken o da gazdan etkilenir ve bilincini kaybetmeye başlar fakat o sırada Hadir Alex'i bulur ve Alex ile zehirli gazdan etkilenmiş Farah'ın yüzlerine gaz maskesi takarak onları bir sığınağa götürür. Alex burada bilincini kaybeder.



Resim 33: Farah Rusların kaçan sivilleri öldürmesini anlatırken

Propaganda unsurlarının en çok göze battığı bu bölümde ilk tespit edilen manipülasyon konuda yapılan tarihi revizyonizmdir. Bölümde anlatılan olay gerçekte var olan bir otoyolda körfez savaşı esnasında gerçekleşmiştir. 1991 yılında Amerika Birleşik Devletleri, İngiltere ve

Fransadan oluşan koalisyon güçleri, Kuveyt'i terk etmeye çalışan Irak ordusunu bombalamış ancak bu bombalamada savaştan kaçmaya çalışan sivilleri de hedef almıştır. Büyük bir insani kriz yaşanan olayda sayısı bilinmeyen miktarda Irak askeri hayatını kaybetmiş, üstüne bilinmeyen miktarda sivil bombalanarak öldürülmüştür. Birleşmiş Milletlerin kınadığı olay Amerika'nın Irak'da işlediği büyük savaş suçları arasında sayılabilir(Hersh, 2000). Bölüme ismini veren “Highway of Death” (Ölüm otoyolu) bu yola takılan takma isimdir. Yolun gerçek ismi ise 80. Otoyol'dur. Oyunda bu olayın gerçekleştiği bölge sanal olarak yeniden yaratılmıştır ancak bu sefer olay tamamen Rus askerleri tarafından yapılmış gibi anlatılmıştır. Tarihi bir olay, çarpıtılarak suç Amerikan ordusunun üzerinden alınmış ve gerçekte orada var bile olmayan Rus ordusu tek suçluymuş gibi gösterilmiştir böylece Amerika Birleşik Devletlerinin savaş suçları sanal ortamda örtbas edilmiştir. Bu hareket ile oyunu oynayan oyuncuların bu olaydan bahsedildiğinde oyunun hatırlanması ve gerçek olayın üstünün örtbas edilmesi hedeflendiği söylenebilir.

Propaganda unsuru	Propaganda Türü	Açıklama
Gerçekte körfez savaşı esnasında yaşanan bir olayın farklı anlatılması	Kara Propaganda	Körfez savaşı esnasında kaçmakta olan siviller ile Irak ordusunu aynı anda bombalayan Amerikan ordusu, oyunun bu bölümünde masum olarak gösterilmiş ve olayı gerçekleştirenlerin Rus ordusu olduğu vurgusu yapılmıştır

Tablo 8: Sekizinci bölümdeki propaganda unsurları

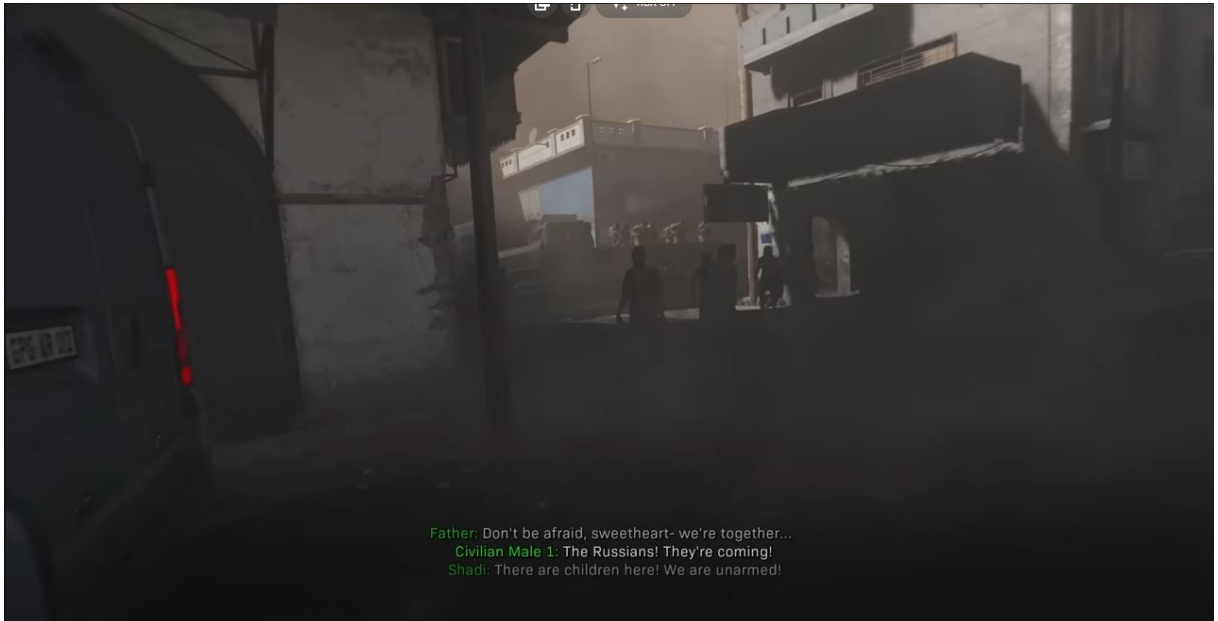
3.3.9 “Hometown” Bölümü

Önceki bölümde bilincini kaybeden Farah'ın gözünden deneyimlenen bu bölümde, Farah'ın çocukluğu anlatılmaktadır. Enkaz altında kalan Farah annesinin cesedi ile karşılaşır tam o sırada kurtarma ekipleri enkazı kaldırarak çocuk Farah'ı babasına teslim ederler Rus uçakları bombalamalara devam etmektedir. Farah babası ile birlikte eve doğru kaçarlar fakat o sırada rus aserleri şehri işgal etmekte ve zehirli gaz bombaları ile saldırılar yapmaya başlamışlardır. Farah, babası ile eve döner ve kardeşi Hadir ile buluşurlar ancak o sırada bir Rus askeri eve

zorla girerek Farah'ın babasını öldürür. İki kardeş Rus askerine karşı bir olup onu öldürürler ve kaçmaya başlarlar. Yolda gazdan zehirlenen insanları ve hayvanları gören iki kardeş Rus askerlerinin hayatta kalanları idam etmesine tanık olurlar. En sonunda da bir kamyon kaçırılmaya çalışırken General Barkov tarafından yakalanırlar.



Resim 34: Farah'ın enkazdan beyaz kasklılarca kurtarılması



Resim 35: Halkın Rus askerlerden kaçmaya çalışması

Esin kaynağı olarak Suriye’de gerçekleşen gaz saldırılarını kullanan bu bölümde, propaganda olarak tanımlanabilecek ilk unsur Rus ordusunun sivilleri katletme görüntüleri ve zehirli gaz saldırılarıdır. 2013 yılında Guta’da ve 2018 yılında da Duma’da gerçekleşen kimyasal gaz saldırılarını gerçekte Suriye ordusunun yaptığı düşünülmektedir ancak bazı taraflarca da uydurma bir haber olduğu söylenmektedir. Oyunda ise bu saldırılar, Ruslar tarafından yapılmış gibi gösterilmektedir. Rusların gerçekleştirdiği savaş suçları, oyunun büyük bir çoğunluğunda olduğu gibi burada da odak noktası haline getirilmiştir.

Propaganda Unsuru	Propaganda Türü	Açıklama
Rus askerlerin halkı katletmesi	Gri Propaganda	Rus askerleri sivilleri bombalarken, gaz ile zehirlerken ve öldürürken görülmektedir. Suriye’de daha çok Başkan Beşar Esad’a bağlı askerlerin yaptığı savaş suçları, bu bölümde Ruslar yapmış gibi gösterilmiştir.

Tablo 9: Dokuzuncu bölümdeki propaganda unsurları

3.3.10 “The Wolfs Den” Bölümü

Bu bölümde oyunun anlatısı günümüzde dönmektedir. Alex, Farah, Price ve Kyle gazları aslında çalan kişinin Hadir olduğunu ve Hadir in de Al-Qatala örgütünün mensubu olduğunu öğrenmeleri ile hem örgüt liderini hem terör örgütünün binasını basmak için plan yaparlar. Omar Suleiman’ın kalesi, gece vakti SAS ve CIA askerlerinin baskınına uğrar. Kyle, Price ve Alex, Farah ile birlikte ve diğer askerlerle bütün binayı ararlar ancak Omar Suleiman’ın yerini bulamazlar. Binadaki sivillerden biri kalenin altında tüneller olduğunu ve bu tüneller aracılığı ile Omar Suleiman’ın kaçmaya çalıştığını söyler bunun üzerine Alex ve Farah tünellere girer ancak ekibin geri kalanı onlara katılmadan bir patlama gerçekleşir ve takım ikiye ayrılmak zorunda kalır. Tünellerde teröristlerle çatışırken Alex ile Farah, Hadir ile karşılaşır. Hadir

onlara geri dönmelerini ve pes etmelerini söylese de Alex ile Farah yollarına devam ederler. Tünelin sonuna doğru ikili Omar Suleiman'ın konuşmasını duyarlar. Gittikçe yaklaştıklarında ise teröristlerin liderini kendi üstüne bomba bağlamış bir şekilde onları beklerken bulurlar. Hemen Omar Suleiman'ı vuran ikili cesedinin üzerindeki bomba yeleğini etkisiz hale getirirler ve cesetle birlikte ekibin geri kalanı ile buluşurlar. Amerikan üssüne döndüklerinde ise kötü bir haberle karşılaşırlar: Amerika Birleşik Devletleri, Farah'ın örgütünü terör listesine almış ve artık düşman ilan etmiştir. Bunu öğrenen Alex, orduyu terk ederek Farah'ın örgütüne katılır.

Bu bölümün senaryosu doğrudan Osama bin Ladin in öldürülmesi ile aynıdır. Aktörler değiştirilmiş olsa da bölümün büyük bir çoğunluğu ve bölümün geçtiği kale 2011 de Osama bin Ladin'in kalesine yapılan baskınla birebir şekilde sanal ortama geçirilmiştir. Bin Ladin de aynı şekilde sivillerin de yaşadığı bir binada bulunmuş ve etkisiz hale getirilmiştir. Oyunda gerçekte olan fark ise oyundaki terörist lider Omar Suleiman'ın intihar yeleği ile kendini patlatmaya çalışması ve ana karakterlerin bunu durdurmasıdır.



Resim 36: Amerikan askerlerinin baskını. Oyundaki yapı gerçekte Bin Ladin'in saklandığı yapıya benzetilmiştir.



Resim 37: Bin Ladin'in saklandığı binanın bir çizimi (New York Times)

Bölümde oyun ile gerçek arasındaki bir diğer fark ise, gerçekte siviller büyük ölçüde canlı ele geçirilmişken oyunda çoğu sivil etraflarında buldukları silahları alıp Amerikan askerlerine saldırmakta ve bundan dolayı etkisiz hale getirilmektedirler. Oyundaki sivil karakterler gerçeğe göre çok daha saldırgan tasvir edilmiştir.

Propaganda Unsuru	Propaganda Türü	Açıklama
Obama Bin Ladin'in ölümü ile sonuçlanan baskının birebir aynı şekilde sanal ortamda yeniden üretilmesi.	Beyaz Propaganda	Operasyon birebir olarak sanal ortama aktarılmıştır ve oyuncuya adeta bir belgesel izlercesine oynatılmaktadır

Tablo 10: Onuncu bölümdeki propaganda unsurları

3.3.11 "Captive" Bölümü

"Captive" bölümünde zaman tekrardan geriye gitmekte ve ana hikayeden 10 yıl önce gerçekleşmiş olaylar anlatılmaktadır. Farah'ın gözünden anlatılan bölüm 10 yıl önce Farah'ın General Barkov tarafından esir alındığı zamanı göstermektedir. Hücresinde uyanan Farah karşı

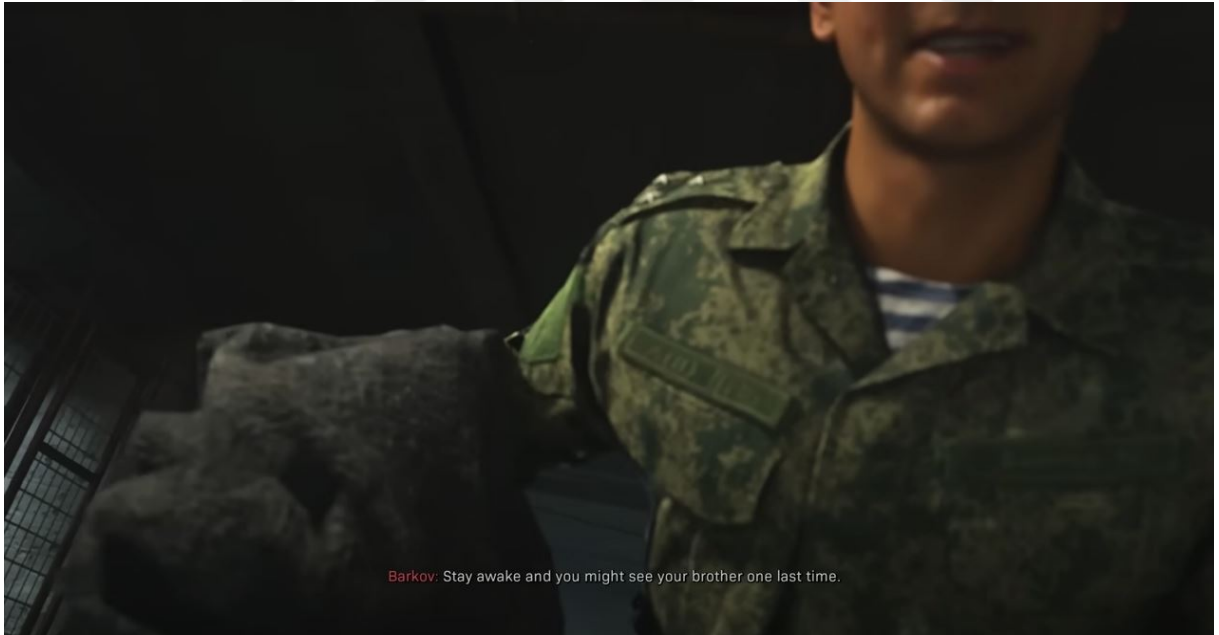
hücredeki Hadir'in sesini duyar. Hadir, Farah'a bir gardiyandan çaldığı anahtarı atar ve saklamasını söyler. Tam o sırada General Barkov ve adamları gelir. Hadire işkence edip Farah'ı sorgulamaya götürürler. Barkov, Farah'a Karim isimli kişinin kim olduğunu sorar ve Farah'a işkence yapmaya başlar. Bu esnada kontrol oyuncunun elindedir. Eğer oyuncu itiraf etmezse işkence devam eder ve sonrasında Barkov, Farah'ın tutsak arkadaşlarından birini çağırır. Eğer Farah tekrardan Karim'in kendisi olduğunu itiraf etmezse Barkov, Farah'ın arkadaşını öldürür. Her türlü durumun sonucunda Barkov, Farah'ı hücrelerine geri götürür ve işkence etmeye devam eder. Tam Farah ölmek üzereyken İsyancılar Rus üssüne saldırı düzenler ve Barkov binayı terketmek zorunda kalır. Kendi imkanları ile bulunduğu hücreden kaçmayı başaran Farah, tutsak arkadaşlarını bulur ve onları kurtarır. Hadir'in verdiği anahtarla da silahlık kapılarını açan Farah, arkadaşları ile birlikte hapisaneden Hadir'i bulmak için kaçır. Hadir'in sorgulanmak için depoya götürüldüğünü öğrenirler ve depoda Rus askerleri ile savaşır. Ancak burada Farah ve arkadaşları pusuya düşerler ve tam öldürülecekken Price önderliğindeki SAS komandoları depoyu basar ve Rus askerlerini etkisiz hale getirip Farah, Hadir ve arkadaşlarını kurtarır. Farah'a ekipman ve silah veren SAS ekipleri mekanı terk ederler ve bu Farah'ın şimdi terörist ilan edilmiş örgütünün kuruluşu olur.



Resim 38: Barkov Farah'ı sorguya çeker

Esasen geçmişte ana karakterlerden birinin yaşadığı olayları anlatan bu bölümde esas dikkat çekilmesi gereken nokta tekrardan Rusların nasıl gösterildiğidir. Oyun boyunca acımasız ve

vahşi olarak belirtilmiş Rus ordusu bu bölümde de aynı şekilde gösterilmektedir. Fakat, kullanılan işkence teknikleri Ruslara ait değil, Amerikalılara ait işkence yöntemleridir. Oyunda Barkov, Farah'ı konuşturmak için yüzünü bir havluyla kapatıp üzerine su döker ve böylece yavaş yavaş boğulmasına sebep olur. Bu işkence, Amerikalılar tarafından “waterboarding” olarak adlandırılır ve CIA’ya ait “Kara bölge” (Black Site) lerde yaygın olarak kullanılan bir işkence yöntemidir. 2008 yılında başkan seçilen Barak Obama, bu tarz işkencelerin durdurulacağını ve Küba’da bulunan “Guantanamo Bay” isimli işkence kampının kapatılacağı sözünü vermiştir fakat kamp günümüz itibariyle hala yerinde durmakta ve operasyonlarına devam etmektedir. Buradan aslında Amerikan Ordusunca yaygın olan bir işkence yönteminin, Ruslar tarafından yapılmış gibi bir söylem ile hareket edildiği sonucuna varılabilir. Oyunun yapımcıları, tekrardan genellikle Amerikalıların yapmış olduğu bir işkenceyi Ruslar yapıyor olarak göstermiştir. Terörist olma şüphesi ile hücrelerde sivil halkın tutulması (Farah bu olaylar yaşanıp hapisaneden kaçana kadar örgüt üyesi değil basit bir sivildir.) da özellikle Irak savaşında Amerikan ordusunun sıklıkla gerçekleştirdiği bir olay olarak bilinmektedir. Bölüm boyunca Amerikan savaş suçları inkar edilip suç Rusların üzerine dolaylı yolda yıkılmıştır.



Resim 39: Farah, "Waterboarding" ismi verilen işkence yöntemine maruz kalırken

Propaganda Unsuru	Propaganda Türü	Açıklama
Rus üssünün CIA tarafından kullanılan “Guantanamo Bay” hapisane kompleksine benzemesi	Gri Propaganda	Gerçekte Amerika Birleşik Devletleri terörle alakalı olduğu şüphelileri sorguya çekmek amacı ile Küba’da bulunan bir hapisane kompleksine yollar. Bu bölümde de aynı şeyin Ruslar tarafından da yapıldığı ima edilir.
İşkenceyi yapanların Rus olarak gösterilmesi	Kara Propaganda	Gerçekte yapılan işkence yöntemi Amerikan hapisane komplekslerinde sorgulamalarda kullanılan bir işkence yöntemidir.

Tablo 11: Onbirinci bölümdeki propaganda unsurları

3.3.12 “Old Comrades” Bölümü

Price ve Kyle, Rusya’da kimyasal bir saldırı yapmayı planlayan Hadir’i durdurmak peşindedir. Price, St. Petersburg’da bulunan arkadaşı Nikolai’ın yardımı ile “The Butcher” ın yerini öğrenir ve onu kaçırp Hadir’in yerini öğrenmeyi planlamaktadır. Susturuculu silahlar ile The Butcher’ın adamları ile bulunduğu yere saldıran Kyle ve Price, hedefleri kaçmaya başlayınca peşinden koşmaya başlarlar. St.petersburg sokaklarında The Butcher’ın adamları ile çatışan ana karakterler sonradan olaya Rus polisinin de dahil olmasıyla hızlıca hedeflerini yakalar ve bir van a yükleyip olay yerinden kaçarlara. The Butcher’ı gizli bir hangarda sorgulayan Kyle ve Price, Price’in arkadaşları Nikolai ile Yermak’ ın yardımı ile The Butcher’ı konuşturmaya uğraşırlar. Ancak sorgulamaya cevap alamayınca Nikolai, The Butcher’ın ailesini kaçırdığını ortaya çıkarır ve Kyle ile Price The Butcher’ın ailesini öldürmekle tehdit ederek teröristin konuşmasını sağlar. The Butcher, Hadir’in zehirli gazları Rusya’da Karetka Sahnesinde sakladığını öğrenir ve Hadir’in Barkov’a saldırıp üçüncü dünya savaşının çıkmasını engellemek için yola koyulur.



Resim 40: Kyle, The Butcher'ı ailesini öldürmekle tehdit ederken

Bir önceki bölümde bulunan Rus ordusunun terör şüphesi ile tutuklananları vahşice sorgulamasından sonra aynı şeyi batılıların da yaptığını bu bölümde görmekteyiz. Ancak oyun içerisinde bu iki durum arasında fark vardır. Önceki bölümde bariz kötü adam konumunda olan General Barkov korkunç bir işkenceci olarak gösterilirken bu bölümün sonunda Price “We get dirty and the world stays clean. Thats the mission” (Biz kirlenelim ki dünya temiz kalsın. Görevimiz bu) sözüyle batı tarafı işkenceyi ve tutsak alma durumunu olumlu bir tutum izlemektedir. “Rusya’nın yaptığı işkence yanlış ama batılı askerlerin yaptığı işkence haklı” gibi bir söylem gözlenmektedir.

Propaganda Unsuru	Propaganda Türü	Açıklama
Batılı askerler olan ana karakterlerin yaptığı işkencenin olumlanması	Beyaz Propaganda	Batılı askerlerin yaptığı işkence ve tehditler gösterilmektedir ancak bağlamsal olarak bu durum Rus sorgulamasına göre daha pozitif bir tutumla sunulmaktadır.

Tablo 12: Onikinci bölümdeki propaganda unsurları

3.3.13 “Going Dark” Bölümü

Price ile Kyle, Barkov’un ailesine ait Moldova da bulunan arsa’ya varırlar ancak onlardan önce Al-Qatala militanlarının bölgeyi ele geçirmiş olduğunu fark ederler. İçeride Al-Qatala militanları Barkov’un aile üyelerini ele geçirmiştir ve sorgulamaktadırlar. Kyle, Price’ın yardımı ile arsaya sızar ve malikaneye giriş yapar. Bölgeyi teröristlerden sessizce temizleyen Kyle, tutsakları kurtarır ancak Hadir’in yerine dair bir bilgi alamaz ta ki son tutsağı kurtarana kadar. Son tutsak, Kyle’a teröristlerin lideri olan Hadir’in malikanenin üçüncü katındaki gizli odada olduğunu söyler ve odanın kapı şifresini verir. Odaya giren Kyle ve Price Hadir’in zehirli gaz fabrikasının yerini öğrenmek için malikaneyi ele geçirdiğini öğrenir. O sırada Barkov’un emrindeki kuvvetler malikaneye varır ve ana karakterler ile Hadir bölgeden kaçarlar. Bölümün sonunda ise Hadir terörist eylem gerçekleştirmekten tutuklanır.



Resim 41: Price ve Kyle, Barkov'a ait malikaneye doğru ilerlerken

Bölüm, kurgusu itibariyle tamamen kurgusaldır gerçekte yaşanan herhangi bir olayla ilgili değildir. Paralellik çizilemese de olayların “Beslan Katliamı” ile küçük benzerlikleri vardır. Orta doğu temelli bir örgütün Doğu Avrupa’da sivillerin yaşadığı bir bölgeyi ele geçirmesi ve tutsakları öldürmesi gibi benzerlikler var olduğu söylenebilir. Bu benzerlik dışında bölümde algı yönetimi veya propaganda tespit edilememiştir.

Propaganda Unsuru	Propaganda Türü	Açıklama
Bulunmamaktadır	Bulunmamaktadır	Bulunmamaktadır

Tablo 13: Onüçüncü bölümdeki propaganda unsurları

3.3.14 “Into the Furnace” Bölümü

Oyunun 14. ve son bölümü olan bu bölüm, ana karakterlerin tekra buluşup Gürcistan’da bulunan zehirli kimyasal gaz fabrikasına yapılan baskını anlatmaktadır. Baskında, Alex ile Farah, Nikolai’dan aldıkları patlayıcıları fabirkanın ana kazanına yerleştirerek fabrikanın patlamasına sebep olacak, Price ile Kyle’da onlara destek olacaktır. Yoğun çatışmaların ardından patlayıcıları alan Alex, kazana doğru ilerlediğinde patlayıcıların uzaktan kumandasının bozulduğunu fark eder ve kendini feda edip patlayıcıları el ile patlatması gerektiği kanaatine varır. Alex kazanların yanına giderken Price ile Kyle da fabrika dışında Barkov’un adamları ile mücadele etmektedir. Boru hattının üzerine kendi patlayıcılarını yerleştiren Price ile Kyle yoğun bir çatışmadan sonra Farah’a seslenirler ama ona ulaşamazlar. Oyuncu bu sahneden sonra Farah’ın kontrolünü ele alır. Farah, gizlice Barkov’un kaçmak için kullandığı kargo helikopterine sızmıştır. Barkov Moskova’dan yardım gelmeyeceği haberini aldığı anda Farah bıçakla Barkova saldırır ve onu öldürür. Barkov, ölmeden önce yaptığı hiçbir şey için pişman olmadığını her şeyi Rusya için yaptığını söyler. Cesedi helikopterden attıktan sonra kokpite yönelen Farah, helikopteri kullananın Nikolai olduğunu fark eder. Nikolai, Farah’a nereye gitmek istediğini sorar Farah’da Urzikistana dönmek istediğini söyler. Alex de kendini feda ederek fabrikayı patlatır. Oyunun son sahnesinde operasyonu yöneten CIA ajanı Laswell ile Price bir yerde buluşur. Laswell, Rusya hükümetinin Barkov’u reddettiğini ve sorumluluk almadığını Price’a anlatır. Aynı zamanda Price yeni bir ekip kurmak istemektedir ve Laswell bu ekip için gerekli dosyaları kendisine getirmiştir. Problemin tekrardan büyüyebileceğini ve Hadir’in hala hayatta olduğunun belirtilmesinden sonra oyun biter.



Resim 42: Zehirli kimyasal gaz fabrikasının patlaması



Resim 43: Price ile Laswell in buluşması

Bu bölümde önceki bölüm gibi tamamen kurgusaldır ve gerçekten alınan bir öge taşımamaktadır. Gerçek bir olaya dayanmadığından dolayı da paraleller kurarak değiştirilmiş olaylar içermesi yani tarihi revizyonizm yapılmış olabilecek söylenebilecek bir öge içermemektedir. Son bölüm, devam oyununun geleceği ipucu ile birlikte biter.

Propaganda Unsuru	Propaganda Türü	Açıklama
Bulunmamaktadır	Bulunmamaktadır	Bulunmamaktadır

Tablo 14: Ondördüncü bölümdeki propaganda unsurları

3.4 Tartışma

Araştırma konusu olan oyun 3 kere baştan sona bitirilmiş ve toplam 11 saat 47 dakika 53 saniye boyunca incelenmiştir. Bu araştırmanın sonucunda 10 adet gri propaganda, 4 adet beyaz propaganda 7 adet de kara propaganda örneği ile birlikte toplam 21 adet propaganda girişimi tespit edilmiştir. Bu propagandaların çoğunluğu Rusya federasyonunun oyuncunun gözündeki itibarını düşürmek ve Amerika Birleşik Devletlerinin itibarını yüceltmek amacı taşıdığı tespit edilmiştir.

Oyun esnasında sadece tarihi revizyonizm ve tarihi olayların değiştirilmesi değil, aynı zamanda indoktrinasyon yolu ile oyuncunun Amerikan askerlerinin iyi olduğuna ikna etme çabası da bulunmaktadır. Bu durumun en basit örneği aynı pozisyonda işkenceci durumunda olan karakterlerden batılı olanlar iyi niyetlerle işkence yaptıklarını savunurken Rus karakterler tamamen kötücül olarak tasvir edilmiştir. Oyunda gözlemlenen bir diğer durum da Amerika Birleşik Devletlerinin eleştirildiği veya yanlış bulunduğu durumların hepsinin birebir olarak yeniden yaratılması ve bu sefer haklı gösterilmesi durumu mevcuttur. Aktif olarak işlenen savaş suçlarını inkar etmek yerine üstünün başka bir kavramla örtülmesi hedeflenmiştir.

Örnek vermek gerekirse, “Highway of Death” yani “Ölüm otobanı” bölümünde gerçekleşen olaylar sebebiyle birçok ulustan ve hatta Birleşmiş Milletlerden bile kınama alan Amerika Birleşik Devletleri bu oyunu kullanarak suçu medya aracılığı ile Ruslara atmıştır. Hatırlı sayılır bir oyuncu kitlesine sahip bu oyunun aynı zamanda bir marka değeri de bulunduğundan çok geniş bir kitleye hitap etmektedir. Bu sayede, oyunu oynayan herhangi bir oyuncu artık “Highway of Death” olayını duyduğunda bu olayın oyundaki halini hatırlayacak olması ve oyundaki haline göre de Rusların sebep olduğu kanısına varacak olması öngörülebilir.

Dijital oyunlar aracılığı ile yapılan tarihi revizyonizm’e büyük bir örnek olarak gösterilebilecek bu oyunun manipülatif anlatısı sadece bununla sınırlı değildir. Amerika Birleşik Devletlerinin okyanusötesi operasyonlarına bağlam oluşturmak ve topluluğu bu operasyonlara daha ılımlı yaklaştırabilmek amacıyla oyundaki propaganda yöntemlerinin kullanıldığı söylenebilir. Bu durumda, en tehlikeli etken oyuncunun oyundaki olayların gerçek olup olamamasını bilmemesi ve bundan dolayı bu olaylar hakkındaki temel bilgiyi bu oyundan almasıdır. Şayet böyle bir halde oyuncu sonradan aldığı bilgileri ilk oyundan öğrendiği bilgiler ile kıyaslayacak ve yeni bilginin doğruluğuna bu karşılaştırma sonucunda karar verecektir.

Paralellerin kurulması ve bu paraleller aracılığı ile oyuncuya önyargı aşılması bu oyunda sıklıkla gerçekleştirilmiş bir olaydır. Oyundaki ana karakterlerden biri olan Farah Karim, açıkça Suriye Demokratik Güçlerine bağlı YPG (*Yekîneyên Parastina Gel*)’nin kadın kolları olan YPJ (*Yekîneyên Parastina Jin*) tarzı ekipman giymektedir. Bu yöntem ile iyi karakterlerin arasına ismi verilmeden bir YPG militanı eklenmiş olduğu görülmektedir.

Genel olarak baktığımızda ise Amerika Birleşik Devletleri ve batı müteffiklerinin daha övüldüğü ancak rakiplerinin ise dolaylı yolda yerildiği bir durum söz konusudur. Oyunun son 2 bölümünde her ne kadar tarihi revizyonizm veya manipülasyon bulunmasa da Amerikan askerlerinin kahramanca dünyayı kurtardığı algısı yani bir “Holywood” laşma durumu söz konusudur. Ana karakterler asla hata yapmaz ve çok güçlüdürler. Düşman ise her zaman korkunç kötülükler peşindedir ve zayıflardır. Özellikle son bölümde General Barkov’un saldırı karşısında Moskova’dan yardım istemesi ve bu yardım çağrısının cevapsız kalması kötü adamların tipik birbirini arkadan bıçaklaması durumu olarak nitelendirilebilir.

Oyunda çoğunluk olarak kullanılan gri propaganda, olayların propagandayı yapan lehine çarpıtılması ve bu çarpıtmanın kaynağının belirsiz olması sonucu ortaya çıkmaktadır. Oyun içerisindeki propaganda öğeleri de dikkat çekmeyecek şekilde olayların değiştirilmesi temelli olduğundan bu tipte propagandanın en çok olması normaldir. İkinci en çok karşılaşılan propaganda tipi ise kara propaganda olarak tespit edilmiştir. Bu tip propaganda yöntemi ise kaynağının belirsiz olması ve suçun hedef olan kitleye yıkılması sonucu gerçekleşmektedir. Bu durumda da hedefin itibarına ağır hasar verilir. Oyunda kara propaganda kullanılarak zamanında Amerika Birleşik Devletlerinin sebep olduğu olaylar Rusya Federasyonunun üstüne yıkılmıştır. Böylece toplumsal hafızada yaşanan olaylar oyunda gerçekleştiği üzere akılda kalacaktır.

Oyunda en az kullanılmış propaganda türü ise beyaz propagandadır. Bunun sebebi olarak da oyunun kurgusu gereği olayları çarpıtarak veyahut komple değiştirerek anlatılmasının çoğunlukta olduğu, ve çarpıtılmamış bilginin azlığı olarak gösterilebilir. Beyaz propaganda bilginin nereden geldiği belli olan bir propaganda biçimidir. Olayların çarpıtılmadan anlatılması ile toplumun bir konu üzerinde fikrinin değiştirilmesi ile ortaya çıkan Beyaz propaganda, bu oyunda belli başlı yerlerde az miktarda kullanılmıştır. Toplamda 21 adet tespit edilen propaganda ve manipülatif öğeler, etki kapasitesi olarak çeşitli haldedir. “Piccadilly” bölümünde karşılaşılan küçük çaplı propaganda öğeleri gibi aynı zamanda “The Highway of Death” bölümünde görülebileceği üzere çok büyük çapta propaganda öğeleri de bulunmaktadır.

SONUÇ

İletişim, insanlık tarihinin başından beri şekil değiştirerek hayatımızın ayrılmaz bir parçası olarak bizimle bulunmuştur. Keza Homo sapiens sosyal bir canlıdır ve topluluklar halinde yaşar. Bu sebepten dolayı da iletişim kurması gerekir. İlk çağlardan beri iletişim liderler ve otorite figürleri tarafından toplulukları yönlendirmek amacıyla kullanılmıştır ancak bu yönlendirme sadece fiziksel bir anlam içermemektedir. Duygusal olarak kontrol edilenlerin ne hissettiği de iletişim aracılığı ile manipüle edilmiştir. Bu çalışma, zaten bizimle birlikte binlerce yıldır bulunan bir ögenin modern yansımasını incelemektedir.

Dijital oyunlar insan iletişiminde belki de en yeni mecralardan biridir. Yeni medya'nın yükselişi ve internet çağının da etkisi ile gittikçe küçülen dünyada sanatsal işlerle belli bir mesajı yayıp insan toplumunun düşüncelerini değiştirmek hala var olan bir olgudur. Bu çalışmanın konusu olan “Call of Duty: Modern Warfare”, dijital oyunların geniş kitleler üzerinde nasıl etkileri olabileceğinin güzel bir örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyunlar gibi interaktif deneyimler ile bilince işlenen öğretilerin toplum tarafından sorgulanmaması sonucunda toplumsal hafızada bulunan bilgilerin başkalaşıma uğrayabileceği olağandır. Bu durumda hükümetler, devletler, kuruluşlar gibi kitleleri kontrol eden otoriteler geçmişte yaşanan olayları çarpıtabilir veya tamamen örtbas edebilir. Bu durum günümüzde üzerine tartışmaların daha da arttığı “post-truth” döneminin sebeplerindendir.

Toplumun kontrolü ve psikolojik operasyonlar aracılığı ile basit bir oyun gibi gözükken bir yazılım bile toplumun düşüncesini değiştirmek amacı ile kullanılabilir. Gerçek olayları gerçekçi bir şekilde sanal ortamda birebir yaratılması ve dijital oyunları oynayan kitlelerin daha genç yaş aralıklarına mensup olması ile kısa bir süre içerisinde bir konu üzerindeki fikrin değiştirilebileceği düşünülebilir.

İnsanlık tarihin her döneminde çeşitli propagandalara maruz kalmış ve düşünceleri, duyguları ve hafızaları manipüle edilmiştir. Fakat günümüz dünyasında televizyon, radyo ve sonrasında da internetin ortaya çıkması sonucu bu bilgi kirliliği çok daha fazla artmıştır. Dijital oyun firmalar aracılığıyla otorite kesimi de bu bilgi kirliliğinden yararlanarak bazı olayları örtbas etmek üzere çeşitli çalışmalarda bulunmaktadır. Dijital oyunlar ile ilgilenen kesimin bir konu

hakkında düşünceleri daha geleneksel iletişim yöntemleri olan gazete veya televizyon kullanıcıları ile aynı olmayabilir.

Dijital oyunların artık Holywood filmleri gibi propaganda amaçlı kullanılmaya başlanması ile birlikte toplum olarak propaganda'ya, algı yönetimlerine ve manipölasyonlara karşı çok daha bilinçli olunması gereken bir çağa gelmiş bulunmaktayız. Yapılmış çalışma ve benzeri çalışmalar da bu çağın getireceği problemlere karşı bir uyarı niteliği taşımaktadır.

Sinemanın üstün olduğu dönemde batı medeniyeti nasıl Holywood filmlerini propaganda amacıyla kullanıp toplumun fikirlerini değiştirmeye çalıştıysa şimdi aynı çabayı dijital oyunlarda gerçekleştirdiği söylenebilir. Araştırmanın sonucunda, “bu oyunun belli başlı algı yönetimi yöntemleri kullanıp oyuncuların gerçekte geçmişte yaşamış olaylara karşı bildiklerini değiştirmeye çalışıyor mu?” sorusunun cevabının net bir şekilde “evet” olduğu görülmektedir. Artık, propaganda yayma görevi görülebileceği üzere oyunlara da verilmiştir. Bu sayede, dijital oyunları en çok tüketen insan grubu olan gençlerin fikirleri ve düşünceleri çoktan değiştirilmeye başlanmıştır. Tarihi gerçekler ve olaylar hakkında bilgi sahibi olmayan gençlerin bu propaganda çalışmalarından farkında olmadan etkilenmesi kaçınılmazdır.

Ancak, bu propaganda denemelerinin sonucunu etkileyebilecek ve etkisini azaltıp hatta yok edebilecek bazı önlemler de bulunmaktadır. Medya okur yazarlığı eğitimi, günümüzde yerini öncekinden çok daha fazla korumaktadır. Tüketilen medya ürünlerinin ara metinlerini ayıklayıp algılayabilme yetisinin gençlere ve genel olarak topluma işlenmesi, bu propaganda öğelerinin etkisini kaybetmesini sağlayabilecek yeterliliktedir. Aynı zamanda, tarihi gerçeklerin çarpıtılmadan eğitim aracılığı ile verilmesi, bireylere tarihi revizyonizme karşı büyük bir direnç kazandırmakta ve olaylarda gerçek ile uydurmaca arasındaki farkı anlamasını sağlamaktadır.

Yaşadığımız “post-truth” döneminde karşılaşılan manipölatif tehlikelere karşı ancak buna benzer çalışmalar sıklaştıkça haberdar olunabilir. Toplumsal olarak önlemlerin alınması, yanlış bilginin filitrelenmesinde yardımcı olacak ve bilgilerin bozunuma uğramasını engelleyecektir.

KAYNAKÇA

1920's.(n.d.). BBC. (<https://www.bbc.com/historyofthebbc/timelines/1920s> Adresinden erişildi)(Erişim Tarihi: 22.02.2022)

Abramson, A. (2003). The History of Television, 1942 to 2000. McFarland & Company, 2003, s.13–14.
(<https://books.google.com.tr/books?id=TOMOmmrvwCcC&lpg=PA1&ots=WyxFG7x5wy&dq=The%20History%20of%20Television%2C%201942%20to%202000%20Abramson%20archive&hl=tr&pg=PA14#v=onepage&q=Baird&f=false> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 02.03.2022)

Arms, W.(2015) Early Timesharing, The Early Years of Academic Computing, Cornell University.(<https://www.cs.cornell.edu/wya/AcademicComputing/text/titlepage.html> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 12.04.2022)

“Atari parts are dumped”.(1983). New York Times Archive, s.4 (Erişim Tarihi: 10.10. 2022) (<https://www.nytimes.com/1983/09/28/business/atari-parts-are-dumped.html> Adresinden Erişildi)

Augustyn, A.(n.d.) *Hide and Seek*, Encyclopedia Britannica

Baird, J.L.(1929). *Television apparatus and the like*, Birleşik Krallık Patent Ofisi.

Batchelor, J.(2018). “GTA V is the most profitable entertainment product of all time”, gameindustry.biz (<https://www.gamesindustry.biz/gta-v-is-the-most-profitable-entertainment-product-of-all-time> Adresinden Erişildi) (Erişim Tarihi: 13.04.2023)

Baudrillard, J.(1994) *Simulacra and Simulation*, University of Michigan Press

Baudrillard, J. (1995) *The Gulf War Did Not Take Place*, Indiana University Press

Berners-Lee, T.(1989), *Information Management: A Proposal*, W3C.
(<https://www.w3.org/History/1989/proposal.html> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 29.04.2022)

Berners-Lee, T.(1999), *Weaving the Web*, Harper, ABD

Bell, R.C.(2012). *Board and Table Games from Many Civilizations*, Courier Corporation

Burns, R.(1998). *Television: An International History of the Formative Years*. IEE History of Technology Series. Vol. 22, Institution of Electrical Engineers, Londra

Burns, R.(2001). John Logie Baird, television pioneer, Institution of Electrical Engineers, Londra s. 50

Burks, A.W., Burks, A. R.(1989) *The First Electronic Computer: The Atanasoff Story*. University of Michigan Press. ABD.

Blitz, M. (2016). Bertie the Brain Still Lives: The story of the world's first arcade game, popularmechnics.com

“Blix urges US and UK to hand over Iraq evidence”.(2002) *The Guardian*. (<https://www.theguardian.com/world/2002/dec/20/iraq.foreignpolicy> Adresinden Erişildi) (Erişim Tarihi:20.01.2023)

Broniatowski, D. A., Jamison, A. M., Qi, S., Al Kulaib, L., Chen, T., Benton, A., Quinn, S. C, Dredze, M. (2018). *Weaponized Health Communication: Twitter Bots and Russian Trolls Amplify the Vaccine Debate*, *American Journal of Public Health*, 108 (10), s. 1378–84.

Caselli, G.(1858). *Improved Pantographic Telegraph*,A.B.D Patent Ofisi Patent No: 20698 (<https://pdfpiw.uspto.gov/piw?docid=00020698&SectionNum=1&IDKey=&HomeUrl=/> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 22.02.2022)

Chrisafis, A.(2016) “Paris attacks suspect Salah Abdeslam shot and arrested in Brussels”, *The Guardian* (<https://www.theguardian.com/world/2016/mar/18/paris-attacks-suspect-salah-abdeslam-wounded-in-brussels-terror-raid-reports> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 04.04.2023)

Cohn, N.(1967) *Warrant for Genocide: The Myth of the Jewish World-Conspiracy and the Protocols of the Elders of Zion*, Eyre & Spottiswoode

Cohen, D.S. (2012) *"Cathode-Ray Tube Amusement Device"*, About.com.(<https://web.archive.org/web/20150906020915/http://classicgames.about.com/od/classicvideogames101/p/CathodeDevice.htm> Adresinden Erişildi) (Erişim Tarihi: 23.08.2022)

Coşkun, Ö.(2020), *Dijital oyunlarda propaganda: "Call of Duty World War 2" oyununun incelenmesi*, İstanbul Aydın Üniversitesi

Cellan-Jones, R.(2012) *The Spectrum, the Pi - and the coding backlash*. BBC.(<https://www.bbc.com/news/technology-17811925> Adresinden Erişilmiştir)(Erişim Tarihi:04.04.2022)

Clarke, A.C.(1945). *Extraterrestrial Relays: Can Rocket Stations Give World-wide Radio Coverage?*. *Wireless World Dergisi*. Kasım 1945. s.305(<http://clarkeinstitute.org/wp-content/uploads/2010/04/ClarkeWirelessWorldArticle.pdf> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 05.03.2022)

Clark, W. A.(1986) “*The LINC was early and small*”. ACM Conference on The history of personal workstations. (<https://www.digibarn.com/stories/linc/documents/LINC-Personal-Workstation/LINC-Personal-Workstation.pdf> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 02.04.2022)

Cooke-Yarborough, E.H.(1998) *Some Early Transistor Applications in the U.K.*. *Engineering Science and Education Journal*. Vol:7 Iss:4. s. 100-106.

Cymbala, R., Walters, D.(1971). “Directives on the Film Business”, *Lenin Collected Works*, Progress Publishers, Moskova, Vol: 42, s. 388b-389a

Davis, M.(2018). The universal computer : the road from Leibniz to Turing. W. W. Norton & Company. CRC Press.

Davison, W. P. (1971). *Some Trends in International Propaganda*. The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science, 398

De Sola Pool, I.(1984). On Free Speech in an Electronic Age: Technologies of Freedom, Harvard University Press, ABD.

“Department of Defense Dictionary of Military and Associated Terms”. (2001) US Armed Forces
(https://web.archive.org/web/20091108082044/http://www.dtic.mil/doctrine/jel/new_pubs/jpl_02.pdf Adresinden Erişildi) (Erişim Tarihi: 09.11.2022)

Erad, D.(2020). *Video games as a propaganda tool: representation of the USA* , Orta Doğu Teknik Üniversitesi

Ernkvist, M. (2008). *Down many times, but still playing the game: Creative destruction and industry crashes in the early video game industry 1971-1986*, History of Insolvency and Bankruptcy, Södertörn Academic Studies, s. 161–191.

Feinman, G.(1991). *The Mesoamerican Ballgame*, Pre-Hispanic Ballcourts from the Valley of Oaxaca, Mexico (1991),University of Arizona Press

Fletcher, M.(2007). “Death squad leader behind abduction of five Britons is named”, Times Gazetesi
(<https://web.archive.org/web/20080510160211/http://www.timesonline.co.uk/tol/news/world/iraq/article2351406.ece> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi:05.04.2023)

Gaudiosi, J.(2015). "Global esports revenues are nearing 2 billion", Fortune.com
(<https://fortune.com/2015/10/28/global-esports-revenues-nearing-2-billion/> Adresinden Erişildi) (Erişim Tarihi: 10.04.2023)

Graham, F.,(1989) Numbers through the ages, Macmillan Education, Birleşik Krallık. s. 5-55

Graetz, M.,(1981). "*The origin of Spacewar*", Creative Computing, Vol: 6, no: 8. s. 56–67

Greelish, D.(2004) *Ed Roberts interview*. Historically Brewed Magazine. Iss: 9.(
<http://www.virtualaltair.com/virtualaltair.com/mits0011.asp> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 02.04.2022)

Gromov, G.(2016) *Roads and Crossroads of the Internet History*.
(http://www.netvalley.com/cgi-bin/intval/net_history.pl?chapter=1 Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 11.03.2022)

Güngör, N.(2016) *İletişim:Kuramlar,yaklaşımlar*. Siyasal Kitabevi

Hafner, K., Lyon, M.(1998). Where Wizards Stay Up Late: The Origins Of The Internet, New York

Hall, E. C.(1996). *Journey to the Moon: The History of the Apollo Guidance Computer*. American Institute of Aeronautics and Astronautics. s. 18-19

- Hartley, R.(1928). *Transmission of Information*, The Bell System Technical Journal, Vol.7, Iss. 3, s. 535-563 (<https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=6769394> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 08.04.2022)
- Hempstead, C., Worthington, W.(2005) *Encyclopedia of 20th-Century Technology*. Routledge. s.824-825
- Hersh, S.M. (2000). “Overwhelming Force”, The New Yorker (<https://www.newyorker.com/magazine/2000/05/22/overwhelming-force-2> Adresinden Erişildi) (05.04.2023)
- Huizinga, J. (1970). *Homo Ludens: A study of the play element in culture*. London: Maurice Temple Smith Ltd.
- “IN THE VANGUARD OF TELEVISION BROADCASTING”(n.d.). International Telecommunication Union (<https://www.itu.int/itunews/manager/display.asp?lang=en&year=2004&issue=04&ipage=visi onary&ext=html> Adresinden Erişildi) (Erişim Tarihi:12.04.2023)
- Ford, H.(n.d.) Booting Up: The Rise of the PC. Google Arts&Culture.(<https://artsandculture.google.com/story/0gWhveNQO9qRKg> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 04.04. 2022)
- Miyagawa, S., Ojima, S., Berwick R.C., Okanoya, K.(2014) *Frontiers in Psychology*. 5: s. 564 (Erişim Tarihi: 7.12.2021)
- Darwin, C. (1871). *The Descent of Man, and Selection in Relation to Sex*, 2 vols. London: Murray, s. 56.
- Dahmke, M.(1983). *The Compaq Computer: A portable and Affordable Alternative to the IBM Personal Computer*, BYTE Dergisi, Ocak, s.30 (<https://archive.org/details/byte-magazine-1983-01-rescan/page/n31/mode/2up?view=theater> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi:04.04.2022)
- Everson, G. (1949). *The Story of Television, The Life of Philo T. Farnsworth*. New York
- Fallows, J.(1982). *Living With a Computer*, The Atlantic, Haziran.(<https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1982/07/living-with-a-computer/306063/> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 04.04.2022)
- O'Regan, R.(2008). *A Brief History of Computing*. Springer-Verlag Publishing, Londra. s. 36-38.
- Olson, David R.; Torrance, N. (2009). *The Cambridge Handbook of Literacy*, Cambridge University Press
- Ottosen, R. (2017). Video games as war propaganda: Can peace journalism offer an alternative approach. *Peace journalism in times of war*, 13, 93-110
- Regulski, I. (2016). "The Origins and Early Development of Writing in Egypt", (<https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780199935413.001.0001/oxfordhb-9780199935413-e-61> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi:7.12.2021)

- Roya, W.(2019) “Using Player Cards for Propaganda”,
playingcarddecks.com(<https://playingcarddecks.com/blogs/all-in/using-playing-cards-for-propaganda> Adresinden Erişildi) (Erişim Tarihi:14.04.2023)
- Romani, C.(1982). Tainted Goddesses, Second Revised Edition: Female Film Stars of the Third Reich, Gremese.
- Saydam, A.(2012). İletişimin Akıl ve Gönül Penceresi: Algılama Yönetimi, Remzi Kitabevi, s. 79
- Sağlamtimur, H.(2018). 5 Bin Yıllık Oyun Seti, Aktüel Arkeoloji, Vol: 65. s.54-59
- Shannon, C. E. (1948). *A Mathematical Theory of Communication*, The Bell System Technical Journal, Vol. 27, s. 379-423
(<https://people.math.harvard.edu/~ctm/home/text/others/shannon/entropy/entropy.pdf> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 08.04.2022)
- Sisler, V.(2006). “In Videogames You Shoot Arabs or Aliens - Interview with Radwan Kasmiya”, Umelec/ International, vol. 10, No. 1, s. 77-81
- Shiers, G., Shiers, M.(1997) *Early Television: A Bibliographic Guide to 1940*. Garland Reference Library of Social Science, Garland Publishing. s.13
- Hallo W., Simpson, W.(1971). *The Ancient Near East*. New York: Harcourt, Brace, Jovanovich. s. 25
- “IBM 5100 Portable Computer”.(n.d.). IBM Archive.(https://www.ibm.com/ibm/history/exhibits/pc/pc_2.html Adresinden Erişilmiştir)(Erişim Tarihi: 04. 04. 2022)
- Rees, F.(2006). *Johannes Gutenberg: Inventor of the Printing Press*, Compass Point books, Minnesota.
- Roberts, L.G. (1978) The Evolution of Packet Switching, *IEEE*
(<https://web.archive.org/web/20160324033133/http://www.packet.cc/files/ev-packet-sw.html> Adresinden erişildi) (Erişim tarihi:12.04.2022)
- Ruddock, I. (2012). "Alexander Bain: The real father of television?". Scottish Local History. s.3-13
- Özçağlayan, M. (2014). *Gazetelerin Gelişimi ve Gazeteciliğin Geleceği (Yeni Teknolojiler ve Medya Ekonomisi Açısından Genel Bir Değerlendirme)* . Marmara İletişim Dergisi , 13 (13) ,s.131-159 . (<https://dergipark.org.tr/tr/pub/maruid/issue/446/3523> Adresinden Erişildi.) (Erişim Tarihi: 8.12.2021)
- Markoff, J.(1999). "An Internet Pioneer Ponders the Next Revolution", *The New York Times* (<https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/tech/99/12/biztech/articles/122099outlook-bobb.html> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 12.04.2022)
- Marland, E.A.(1964). *Early Electrical Communication*, Abelard-Schuman Ltd, London, s.17–19
- Jones, R.V.(1999). *Samuel Thomas von Sömmering's "Space Multiplexed" Electrochemical Telegraph (1808-10)*.

(https://web.archive.org/web/20090207154755/http://people.seas.harvard.edu/~jones/cscie129/images/history/von_Soem.html) Adresinden Erişildi) (Erişim Tarihi: 29.12.2021)

Appleyard, R.(1930). *Pioneers of electrical communication*, Macmillan and co., limited, Londra s.301-333 (<https://archive.org/details/b29977101/mode/1up> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 29.12.2021)

Huurdeman, A(2003). *The Worldwide History of Telecommunications*. John Wiley & Sons. S.67-69

Çakılcı, D. (2016). *Osmanlı Devleti'nde Uluslararası Telgraf İşbirliği: Sicilyateyn/İtalya Örneği* . Yakın Dönem Türkiye Araştırmaları , Yakın Dönem Türkiye Araştırmaları , 51-82 . (<https://dergipark.org.tr/tr/pub/iuydta/issue/22949/253450> Adresinden Erişildi)

Coe, L.(1995). *"The Telephone and Its Several Inventors"*

Carroll, R.(2002). *Bell did not invent telephone, US rules*. The Guardian, Londra.(<https://www.theguardian.com/world/2002/jun/17/humanities.internationaleducationnews> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 29.12.2021)

Baran, P.(1960) *Reliable Digital Communications Using Unreliable Network Repeater Nodes*, Mathematics Division, RAND Corporation (<https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/papers/2008/P1995.pdf> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 12.04.2022)

Bell, A.G.(1876) *"Improvement in telegraphy"*. ABD Patent Bürosu, ABD (<https://worldwide.espacenet.com/patent/search/family/002243872/publication/US174465A?q=pn%3DUS174465> Adresinden Erişildi) (Erişim Tarihi: 18.01.2022)

Bennett, A.R.(1895) *The Telephone Systems of the Continent of Europe*. Longmans, Green, and Co., Londra. (<https://www.biodiversitylibrary.org/item/72973#page/11/mode/1up> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi:19.01.2022)

Jacques, E.(1965) *Propaganda: The Formation of Men's Attitudes*, Vintage Books. s.16

Kaphle, A.(2014). "Timeline: How the Benghazi attacks played out", Washington Post (https://www.washingtonpost.com/world/national-security/timeline-how-the-benghazi-attack-played-out/2014/06/17/a5c34e90-f62c-11e3-a3a5-42be35962a52_story.html Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi:05.04.2023)

Kingsbury, J.E.,(1915) *The Telephone and Telephone Exchanges: Their Invention and Development*. Longmans, Green, and Co., Londra. s. 530 (<https://archive.org/details/telephonetelepho00kingrich/page/530/mode/1up> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi:19.01.2022)

Kopp, C. (2005). *Classical Deception Techniques and Perception Management vs. the Four Strategies of Information Warfare*, Clayton School of Information Technology, Monash University, Avustralya. (<https://users.monash.edu/~ckopp/InfoWar/Lectures/Deception-IWC6-05.pdf> Adresinden Erişildi)

Kozierok, C. M.(2005), *TCP/IP Overview and History*, The TCP/ IP Guide. (http://www.tcpipguide.com/free/t_TCPIPOverviewandHistory-2.htm Adresinden Erişildi) (Erişim Tarihi: 26.04.2022)

Krasner, B.(2019). "Historical Revisionism", Current Controversies, New York: Greenhaven Publishing LLC, s. 15

Kunczik, M.(2016) *Images of Nations and International Public Relations*. Routledge. s.156

Kuper, S.(2022). *The true toll of the antivax movement*, Financial Times Magazine.(<https://www.ft.com/content/a1b5350a-4dba-40f4-833b-1e35199e2e9b> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 14.06.2022)

Lasswell, H.D.(1927) The Theory of Political Propaganda, *The American Political Science Review* Vol. 21, No. 3, Cambridge University Press, s.627-631

Licklider, J. C. R.(1960). *Man-Computer Symbiosis*, IRE Transactions on Human Factors in Electronics, Vol. HFE-1, Iss. 1. s.4-11

Licklider, J.C.R., Clark, W.(1962). On-Line Man-Computer Communication, *AIEE-IRE '62*, Mayıs, s. 113-128(<https://dl.acm.org/doi/10.1145/1460833.1460847> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 12.04.2022)

Licklider, J. C. R.(1963). "Topics for Discussion at the Forthcoming Meeting, Memorandum For: Members and Affiliates of the Intergalactic Computer Network", Advanced Research Projects Agency, Washington D.C.(<https://www.kurzweilai.net/memorandum-for-members-and-affiliates-of-the-intergalactic-computer-network> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 12.04.2022)

Leven, A.(1996). *History of MS-DOS*, Digital Research.(<https://web.archive.org/web/20171002211831/http://www.digitalresearch.biz/HISZMSD.HTM> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi:05.04.2022)

Melaren, C., Bolning, B.(2002) "Fake Letters and Bad Poetry: Highlights from the FBI's Secret War on Dissent", *Stay Free*, sayı: 19

Metz, C.(2013) *Tech Time Warp of the Week: The 50-Pound Portable PC, 1977*, WIRED.com.(<https://www.wired.com/2013/05/ibm-5100-tech-time-wrap/> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 04.04. 2022)

Mullis, S. (2014). *Inventor Ralph Baer, The 'Father Of Video Games, Dies at 92*, National Public Radio

Nakamura, Y.(2019), Peak Video Game? Top Analyst Sees Industry Slumping in 2019, Bloomberg (<https://web.archive.org/web/20190130053850/http://www.bloomberg.com/news/articles/2019-01-23/peak-video-game-top-analyst-sees-industry-slumping-in-2019> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 20.12.2022)

Nancy, G.(2003). "The Private Jessica Lynch",Time dergisi (<https://archive.md/20120913020006/http://www.time.com/time/printout/0,8816,1006147,00.html> Adresinden Erişildi) (Erişim Tarihi:04.04.2023)

Neumann, C. E.(2022). *Propaganda, Uses and Psychology*, Espionage Encyclopedia.(<http://www.faqs.org/espionage/Pr-Re/Propaganda-Uses-and-Psychology.html> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi:28.06.2022)

- “NORSAR and the Internet”,(2009). Norwegian Seismic Array.
(https://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?rev_t=20090607094725&url=http%3A%2Fwww.norsar.no%2Fpc-5-30-NORSAR-and-the-Internet.aspx Adresinden Erişildi)(Erişim tarihi: 12.04.2022)
- Nyquist, H.(1924). *Certain Factors Affecting Telegraph Speed*, Transactions of the American Institute of Electrical Engineers, Vol. 43, s. 412-422
(<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/5060996> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 08.04.2022)
- McDougall, W. A.(2010). "*Shooting The Moon*". American Heritage. vol. 59, iss.4
(<https://www.americanheritage.com/shooting-moon> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 11.02.2022)
- Glover, Bill (2006). "*History of the Atlantic Cable & Submarine Telegraphy*".(
<https://atlantic-cable.com/Cables/CableTimeLine/index1951.htm> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 19.01.2022)
- Harman, P. M. (1998). *The natural philosophy of James Clerk Maxwell*. Cambridge University Press. S. 6
(<https://books.google.com.tr/books?id=qf6jtc4nZisC&lpg=PA217&ots=N12d5WXzLT&dq=The%20natural%20philosophy%20of%20James%20Clerk%20Maxwell%20archive&hl=tr&pg=PA6#v=onepage&q&f=false> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 19.01.2022)
- Edwards, S.A.(2021). "*Heinrich Hertz and electromagnetic radiation*". American Association for the Advancement of Science.(<https://www.aaas.org/heinrich-hertz-and-electromagnetic-radiation> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi:19.01.2022)
- Noyce, R.N., Hoff, M. E.(1981) *A History of Microprocessor Development at Intel*. IEE Micro. Vol:, Iss:1. s. 8-20
- Sarkar, T. K., Mailloux, R., Oliner, A.A., Salazar-Palma, M.,Sengupta, D. L.(2006). *History of Wireless*. John Wiley and Sons. ABD. s. 260–261
- Saxena, A.N.(2009). *Invention of Integrated Circuits: Untold Important Facts*. World Scientific Publishing.
- SHAEF/PWD.(1945). “The Psychological Warfare Division, Supreme Headquarters Allied Expeditionary Force : an account of its operations in the Western European Campaign 1944-1945”, Psychological Warfare Division, Supreme Headquarters, Allied Expeditionary Force
- Shotwell, P.(2008),*The Game of Go: Speculations on its Origins and Symbolism in Ancient China*, American Go Association
- Sipe, R.,(1981). *The Robot War*, Computer Gaming World, Ekim-Kasım,Vol:1, N:1. s.17
- Smith, A.(2019). *They Create Worlds: The Story of the People and Companies That Shaped the Video Game Industry*, CRC Press
- Sputnik-1. (n.d.). NASA Space Science Coordinated Archive, NASA, ABD.(
<https://nssdc.gsfc.nasa.gov/nmc/spacecraft/display.action?id=1957-001B> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 11.02.2022)

Spicer, D.(2000) “*If You Can't Stand the Coding, Stay Out of the Kitchen: Three Chapters in the History of Home Automation*”. Dr. Dobb’s World of Software Development.(
<https://www.drdoobbs.com/architecture-and-design/if-you-cant-stand-the-coding-stay-out-of/184404040> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 02.04.2022)

“Super Mario Bros.”(2012) G4Tv.com (Erişim Tarihi: 11.10.2022)(
<https://web.archive.org/web/20131231015942/http://www.g4tv.com/top-100/478/super-mario-bros/> Adresinden Erişildi)

Dyer, F.L., Martin, T.C.(1910). *Edison: His Life and Inventions* .(
<https://www.gutenberg.org/files/820/820-h/820-h.htm#link2HCH0012> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 19.01.2022)

Klooster, J.W.(2009). *Icons of Invention: the Makers of the Modern World from Gutenberg to Gates*. ABC-CLIO

Gavey, J., O'Gorman, M., Carter, E. T. ,Granville, W.P. ,Miller, L.B. ,Swinton, A.A.C. ,Brown, A.C. ,Stevenson, C.A. ,Thompson, S.P. ,Marconi, G.(1899). *Continuation of discussion on Mr. Marconi's paper “Wireless telegraphy”*. Journal of the Institution of Electrical Engineers vol. 28, s. 300-303

Wagner, R.(1849). The Art–Work Of The Future(Ellis, W.A., Çeviren), Project Gutenberg, s.36(<http://www.public-library.uk/ebooks/107/74.pdf> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 19.07.2022)

Weisburd, A., Watts, C.(2016) *Trolls for Trump—How Russia Dominates Your Twitter Feed to Promote Lies (And, Trump, Too)*. Daily Beast. (<https://www.thedailybeast.com/how-russia-dominates-your-twitter-feed-to-promote-lies-and-trump-too> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 12.06.2022)

Pavlovic, D. (2020) “Video Game Genres: Everything You Need to Know”, *HP Tech Takes*, Hewlett-Packard (<https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/video-game-genres> Adresinden Erişilmiştir)

Perskyi, C.(1900). *Télévision au moyen de l'électricité*. Congrès international d'électricité. Paris (<https://www.histv.net/perskyi-1900> Adresinden erişildi)(Erişim Tarihi:22.02.2022)

Postman, N.(1999). “*Philo Farnsworth*”, *TIME Dergisi*.(
<http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,990620,00.html> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 22.02.2022)

“President Discusses Beginning of Operation Iraqi Freedom”.(2003) Operation Iraqi Freedom, The White House (<https://georgewbush-whitehouse.archives.gov/news/releases/2003/03/20030322.html> Adresinden Erişildi) (Erişim Tarihi: 20.01.2023)

PwC Global&Media Outlook,(2021) Power shifts: Altering the dynamics of the E&M industry (<https://www.pwc.com.tr/global-entertainment-media-outlook-2021-2025> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 20.12.2022)

“The Modern History of Computing.(2006). Stanford Encyclopedia of Philosophy.(
<https://plato.stanford.edu/entries/computing-history/> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi:
22.03.2022)

“The Transistor Computer”.(2003). University of Manchester Department of Computer
Science.(
[http://curation.cs.manchester.ac.uk/computer50/www.computer50.org/kgill/transistor/trans.ht
ml](http://curation.cs.manchester.ac.uk/computer50/www.computer50.org/kgill/transistor/trans.html) Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 1.04.2022)

Taylor, T. L.(2006) Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture, The MIT Press,
s.24(<https://archive.org/details/playbetweenworld0000tayl/page/24/mode/2up> Adresinden
Erişildi)(Erişim Tarihi: 1.11.2022)

Taylor, P.(2002). “Six days that shook Britain”, The Guardian
(<https://www.theguardian.com/uk/2002/jul/24/military.features11> Adresinden Erişildi)(Erişim
Tarihi: 04.04.2022)

Turing, A. M.(1937). “ON COMPUTABLE NUMBERS, WITH AN APPLICATION
TO THE ENTSCHEIDUNGSPROBLEM”. Proceedings of the London Mathematical Society.
Londra. s. 230-263.([https://londmathsoc.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1112/plms/s2-
42.1.230](https://londmathsoc.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1112/plms/s2-42.1.230) Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi: 29.03.2022)

Turse, N.(2003). "Zap, zap, you're dead...", TomDispatch.com
([https://web.archive.org/web/20070318005609/http://www.tomdispatch.com/index.mhtml?pi
d=1012](https://web.archive.org/web/20070318005609/http://www.tomdispatch.com/index.mhtml?pid=1012) Adresinden Erişildi) (Erişim Tarihi: 20.12.2022)

Xinhua.(2018) “Russian air defenses intercept attacks on its Hmeimim base in Syria: reports”,
Xinhua.net. (http://www.xinhuanet.com/english/2018-04/25/c_137135437.htm Adresinden
Erişildi)(Erişim Tarihi: 03.04.2023)

Webb, G.(2004). “The killing game”, newsreview.com
(<https://www.newsreview.com/sacramento/content/the-killing-game/31755/> Adresinden
Erişildi) (Erişim Tarihi:12.04.2023)

Yokozawa, Y.(1981). PORTABLE PROGRAMMABLE INFORMATION DEVICE AND
EXTERNAL PROGRAMMING STATION. United States Patent.(
<https://patents.google.com/patent/US4534012A/en> Adresinden Erişildi)(Erişim Tarihi:
05.04.2022)

Zhan, Li.(2003). "The Potential of America's Army the Video Game as Civilian-Military
Public Sphere", Massachusetts Institute of Technology.