

**T.C.**  
**SİNOP ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**SİYASET BİLİMİ VE KAMU YÖNETİMİ ANABİLİM DALI**



**SİYASİ PROPAGANDA ARACI OLARAK DİJİTAL SAVAŞ**  
**OYUNLARI: MİLİTARİZM ÜZERİNDEN BİR**  
**DEĞERLENDİRME**

**HAKAN ÖZŞAHİN**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DANIŞMAN**

**DR. ÖĞR. ÜYESİ HABİB AYDIN**

**SİNOP – 2023**

## TEZ KABUL

HAKAN ÖZŞAHİN tarafından hazırlanan “SİYASİ PROPAGANDA ARACI OLARAK DİJİTAL SAVAŞ OYUNLARI: MİLİTARİZM ÜZERİNDEN BİR DEĞERLENDİRME” başlıklı bu çalışma, 21.02.2023 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak, jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS tezi** olarak kabul edilmiştir.

**Başkan**

Prof. Dr. Hülya EŞKİ UĞUZ

Selçuk Üniversitesi / İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi

İmza

**Üye**

Dr. Öğr. Üyesi, Habib AYDIN

**(Danışman)**

Sinop Üniversitesi / İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi

İmza

**Üye**

Dr. Öğr. Üyesi, Hayrettin ŞAHİN

Sinop Üniversitesi / İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi

İmza

Enstitü Müdürü

Prof. Dr. Fadime Dirik

.....

## ETİK BEYANI

Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarımı kabullendiğimi beyan ederim.

Hakan Özşahin

## ÖZET

### YÜKSEK LİSANS TEZİ

#### SİYASİ PROPAGANDA ARACI OLARAK DİJİTAL SAVAŞ OYUNLARI: MİLİTARİZM ÜZERİNDEN BİR DEĞERLENDİRME

HAKAN ÖZŞAHİN

SİNOP ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
SİYASET BİLİMİ VE KAMU YÖNETİMİ ANABİLİM DALI  
DANIŞMAN: DR. ÖĞR. ÜYESİ HABİB AYDIN

Küresel alanda iletişim ve internet teknolojisinin gelişmesi sonucunda gerçek hayat ve sanal dünya iç içe geçmiştir. Bu kapsamda medya da teknolojik, siyasi, kültürel, sosyal ve ekonomik gelişmeler neticesinde etkinliğini büyük ölçüde arttırmıştır. 1970’li yıllardan bu yana oyun oynayan kesimin yelpazesi gençleri ve yaşlıları, kadınları ve erkekleri, bireyleri ve aileleri içine alacak şekilde genişlemeye başlamış; bunun sonucunda yeni medya kültürlerinden biri olarak oyun kavramı, baskın medya organlarından biri haline gelmiştir. Günümüzde oyun oynamak, “basit bir çocuk oyunu” olmanın ötesine geçerek içerdiği teknolojik, tarihsel, politik, kültürel ve sosyal temalar ile hayatımıza etki etmeye ve onları şekillendirmeye başlamıştır. Militarizm ve militarizasyon ise, yeni medyanın dijital oyunlar aracılığı ile günlük hayatta normalleştirmeye çalıştığı ideolojik oluşumlardan bazıları olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum bazı endişelere yol açmakla birlikte araştırmacılar ve devletler tarafından genellikle göz ardı edilmektedir. Askeri ve savaş temalı dijital oyunlar incelendiğinde bu oyunların açıkça ve sıklıkla militarizm propagandası için kullanıldığı görülmektedir. Dijital oyunların, militarizmin günlük hayatta normalleştirilmesi için kullanılması ile birlikte askere alım aracı olarak ve askeri personel eğitimi için kullanılmakta olduğu da görülmektedir. Bu doğrultuda dijital savaş oyunlarının propaganda amacı ile militarizmi destekleyici mesajlar içerip içermediğini çeşitli oyun incelemeleri ile ortaya koymak bu araştırmanın amacını oluşturmaktadır. Çalışmada öncelikle dijital oyunlar ile militarizm, propaganda, medya ve şiddet arasındaki bağlantının sağlanabilmesi için bu kavramların üzerinde durulmuştur. Devamında ise dijital oyun sektörü içerisinde yer alan çeşitli askeri ve savaş temalı oyunların militarizmi nasıl ve hangi şekillerde günlük hayata entegre etmeye çalıştığı incelenmiştir. Bu kapsamda örnek oyun olarak seçilen *Call of Duty: Modern Warfare II (Görev Çağrısı: Modern Savaş II)* oyununun militarizm propagandası çerçevesinde içerik analizi yapılmıştır. Bu yapılırken ise incelenecek oyun içerisinde yer alan militarizm göstergesi olarak değerlendirilebilecek bulgular, ekran görüntüleri ve notlar alınarak ortaya koyulmuştur. İnceleme sonucunda, militarizm göstergesi olarak değerlendirilebilecek çeşitli bulguların propaganda amacı taşıyabileceği ve toplumun militaristleşmesinde rol oynayabileceği tespit edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Militarizm; Şiddet; Propaganda; Yeni Medya; Dijital Oyun

Şubat 2023, 169 Sayfa

## ABSTRACT

### MSC THESIS

#### DIGITAL WAR GAMES AS A TOOL OF POLITICAL PROPAGANDA: AN EVALUATION ON MILITARISM

HAKAN ÖZŞAHİN

SINOP UNIVERSITY INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCES  
DEPARTMENT OF POLITICAL SCIENCE AND PUBLIC ADMINISTRATION  
SUPERVISOR: DR. HABIB AYDIN

As a result of the development of communication and internet technology in the global arena, our lives and the virtual world are intertwined. In this context, the media has greatly increased its effectiveness as a result of technological, political, cultural, social and economic development. Since the 1970s, the gaming spectrum has begun to expand to include young and old, women and men, individuals and families. As a result of this, the concept of “game” as one of the new media cultures has become one of the dominant media structures. Today, gaming has become more than simply “child’s play” and has begun to affect and shape our lives following its technological, historical, political, cultural and social implications. Militarism and militarization are some of the ideological formations that new media tries to normalize in daily life through digital games. Although this situation is raising some concerns, it is often ignored by researchers and governments. When military and war-themed digital games are examined, it becomes clear how frequently these games are used for militarism propaganda. In addition to being used to normalize militarism in daily life, digital games are also used as a recruitment tool and for training military personnel. In this direction, the aim of this study is to reveal whether digital war games contain messages that support militarism for propaganda purposes through various game reviews. In the study, first of all, these concepts are explained in order to provide the connection between digital games and militarism, propaganda, media and violence. Subsequently, it is analyzed how and in which ways various military and war-themed games in the digital game industry try to integrate militarism into daily life. In this context, the content analysis of *Call of Duty: Modern Warfare II*, which was selected as a sample game, was analyzed within the framework of militarism propaganda. While doing this, the findings that can be considered as indicators of militarism in the game to be analyzed were revealed by taking screenshots and notes. As a result of the analysis, it was determined that various findings that can be considered as indicators of militarism can carry propaganda purposes and play a role in the militarization of society.

**Keywords:** Militarism; Violence; Propaganda; New Media; Digital Game

February 2023, 169 Pages

## TEŐEKKÜR

Tez hazırlama sürecim boyunca bilgi ve deneyimleri ile bana yol gösteren deęerli danıőmanım Dr. Öğr. Üyesi Habib AYDIN'a, bütün süreç boyunca maddi ve manevi yönden bana destek olan kıymetli babam Macit ÖZŐAHİN'e, annem Hamdiye ÖZŐAHİN'e, ablam Hatice ÖZŐAHİN'e ve her zaman yanımda olup bana yardımcı olan sevgili eőim Ángela BONO VELILLA'ya teşekkürlerimi borç bilirim.

Hakan ÖZŐAHİN



## İÇİNDEKİLER

	Sayfa
<b>TEZ KABUL</b> .....	<b>II</b>
<b>ETİK BEYANI</b> .....	<b>III</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>IV</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>V</b>
<b>TEŞEKKÜR</b> .....	<b>VI</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>VII</b>
<b>TABLolar DİZİNİ</b> .....	<b>IX</b>
<b>ŞEKİLLER DİZİNİ</b> .....	<b>X</b>
<b>GÖRSELLER DİZİNİ</b> .....	<b>XI</b>
<b>SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ</b> .....	<b>XII</b>
<b>1. GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
<b>2. MİLİTARİZM VE PROPAGANDA İLİŞKİSİ</b> .....	<b>4</b>
2.1. Militarizm Kavramı .....	4
2.1.1. Militarizmin Tarihi ve Günümüz Militarizminin Temelleri .....	11
2.1.2. Militarizm ve Şiddet .....	21
2.1.3. Sanal Militarizm .....	30
2.2. Propaganda Kavramı.....	32
2.3. Propaganda, Şiddet ve Medya Üçgeni .....	43
<b>3. YENİ MEDYA ARACI OLARAK OYUN KAVRAMI</b> .....	<b>51</b>
3.1. Yeni Medyanın Yükselişi .....	51
3.1.1 İnternetin Tarihçesi .....	55
3.1.2. Klasik Medyadan Yeni Medyaya Geçiş .....	59
3.1.3. Sosyal Medya.....	60
3.2. Klasik Oyun .....	65
3.3. Dijital Oyun .....	73
3.3.1. Dijital Oyunun Tarihi.....	80
3.3.2. Dijital Oyun Türleri .....	82
3.3.3. Dijital Oyun ve Bağımlılık .....	84
3.3.4. Dijital Oyun ve Şiddet .....	85
3.3.5. Dijital Oyun ve Propaganda.....	90

<b>4. DİJİTAL SAVAŞ OYUNLARINDA MİLİTARİZM PROPAGANDASI .....</b>	<b>97</b>
4.1. Dijital Oyunlarda Militarizm Teması .....	97
4.1.1. Dijital Çağ Öncesi Oyunlarda Savaş ve Militarizm.....	97
4.1.2. Savaş Temalı Dijital Oyunların Doğuşu .....	100
4.1.3. Dijital Oyunlarda Savaş ve Militarizm .....	103
4.1.3.1. America's Army (Amerika'nın Ordusu).....	109
4.1.3.2. Conflict: Desert Storm (Çatışma: Çöl Fırtınası) .....	115
4.1.3.3. Call of Duty (Görev Çağrısı) Serisi .....	118
4.2. Militarizm Propagandası Çerçevesinde Call of Duty: Modern Warfare II (Görev Çağrısı: Modern Savaş II) İncelemesi .....	123
4.2.1. Temel Özellikler .....	124
4.2.2. Karakterler ve Gruplar .....	125
4.2.3. Hikâye ve Bölümler .....	128
4.2.4. Militarizm Propagandası Kapsamındaki Bulgular.....	134
<b>SONUÇ .....</b>	<b>143</b>
<b>KAYNAKLAR .....</b>	<b>146</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ .....</b>	<b>156</b>

## TABLULAR DİZİNİ

	<b>Sayfa</b>
Tablo 4.1 Caillois'in oyun sınıflandırması.....	70
Tablo 4.2 Caillois'in oyun sınıflandırmasına dâhil edilen video oyunu örnekleri.....	73
Tablo 4.3 Robinson'un militarizm ve video oyunları temalı analitik çerçevesi.....	104
Tablo 4.4 <i>Call of Duty (Görev Çağrısı)</i> oyun serileri.....	118



## ŞEKİLLER DİZİNİ

### Sayfa

Şekil 2.1 NATO ülkelerinin 2014-2021 yıllarındaki savunma harcamalarının GSYİH içindeki payı.....	27
Şekil 2.2 NATO üyesi ülkelerin yıllara göre 2015 fiyatları ve döviz kurları bazında ABD Doları cinsinden yapmış oldukları savunma harcamaları.....	28
Şekil 3.1 2012-2022 yılları arası sosyal medya kullanıcı sayısındaki değişim.....	61
Şekil 3.2 2017'den 2027'ye kadar tahminlerle dünya çapında aktif video oyuncularının sayısı .....	75
Şekil 3.3 2022 küresel oyun pazarının oyun platformlarına göre gelir dağılımı.....	76
Şekil 3.4 2022 küresel oyun pazarının bölgelere göre gelir dağılımı.....	77

## GÖRSELLER DİZİNİ

### Sayfa

Görsel 3.1 <i>Madden NFL 09 (Çılgın Ulusal Futbol Ligi 09)</i> oyununda yer alan seçim kampanyası reklamı.....	95
Görsel 4.1 <i>America's Army (Amerika'nın Ordusu)</i> oyununun oynanış klavuzunda yer alan tanıtım afişi.....	112
Görsel 4.2 <i>Electronic Gaming Monthly (Aylık Elektronik Oyun)</i> dergisinin <i>Conflict: Desert Storm (Çatışma: Çöl Fırtınası)</i> oyunu ile ilgili bölümünde yer alan görsel.....	116
Görsel 4.3 <i>Conflict: Desert storm</i> oyununun tanıtım görseli.....	117
Görsel 4.4 <i>Conflict: Desert Storm</i> oyunundan ekran görüntüsü.....	118
Görsel 4.5 <i>Call of Duty: Black Ops (Görev Çağrısı: Kara Operasyonlar)</i> oyununun tanıtım filminden bir görsel.....	122
Görsel 4.6 <i>Call of Duty: Modern Warfare II (Görev Çağrısı: Modern Savaş II)</i> oyununun hikâye modunda yer alan karakterler .....	128
Görsel 4.7 Amsterdam'da yer alan caddenin <i>Call of Duty: Modern Warfare II</i> 'deki ve gerçekteki karşılaştırması.....	139
Görsel 4.8 <i>Call of Duty: Modern Warfare II</i> 'de yer alan ölüm mesajlarından bazıları...	142

## SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

### Kısaltmalar

<b>ABD</b>	: Amerika Birleşik Devletleri
<b>AGP</b>	: Army Game Project (Ordu Oyun Projesi)
<b>ARPA</b>	: Advanced Research Project Agency (Gelişmiş Araştırma Proje Ajansı)
<b>ARPANET</b>	: Advanced Research Project Agency Network (Gelişmiş Araştırma Proje Ajansı Ağı)
<b>CD-ROM</b>	: Compact Disc Read-Only Memory (Kompakt Disk Salt Okunur Bellek)
<b>CERN</b>	: Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire (Avrupa Nükleer Araştırma Konseyi)
<b>DVD</b>	: Digital Video Disc / Digital Versatile Disc (Dijital Video Disk / Dijital Çok Yönlü Disk)
<b>FPS</b>	: First Person Shooter (Birinci Şahıs Nişancı)
<b>GSYİH</b>	: Gayrisafi Yurt İçi Hasıla
<b>HTML</b>	: Hypertext Markup Language (Köprü Metni İşaretleme Dili)
<b>IP</b>	: Internet Protocol (İnternet Protokolü)
<b>LAN</b>	: Local Area Network (Yerel Alan Ağı)
<b>MILNET</b>	: Military Network (Askeri Ağı)
<b>MMORPG</b>	: Massively Multiplayer Online-Role Playing Games (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları)
<b>MOVES</b>	: Modeling, Virtual Environments, and Simulation (Modelleme, Sanal Ortamlar ve Simülasyon)
<b>MÖ</b>	: Milattan Önce
<b>NASA</b>	: National Aeronautics and Space Administration (Ulusal Havacılık ve Uzay İdaresi)
<b>NATO</b>	: North Atlantic Treaty Organization (Kuzey Atlantik Antlaşması Örgütü)
<b>NPC</b>	: Non-Player Characters (Oyuncu Olmayan Karakterler)
<b>NPS</b>	: Naval Postgraduate School (Denizcilik Yüksek Okulu)
<b>NSF</b>	: National Science Foundation (Ulusal Bilim Vakfı)
<b>NSFNET</b>	: National Science Foundation Network (Ulusal Bilim Vakfı Ağı)
<b>PC</b>	: Personal Computer (Kişisel Bilgisayar)

<b>PEGI</b>	: Pan European Game Information (Pan European Oyun Bilgileri)
<b>PEN</b>	: Practice Enterprise Network (Uygulama Kurumsal Ađı)
<b>RTS</b>	: Real-Time Strategy (Gerçek Zamanlı Strateji)
<b>RTÜK</b>	: Radyo ve Televizyon Üst Kurulu
<b>TCP</b>	: Transmission Control Protocol (İletim Kontrol Protokolü)
<b>TDK</b>	: Türk Dil Kurumu
<b>WWW</b>	: World Wide Web (Küresel Ađ)



## 1. GİRİŞ

Günümüzde yaşanan teknolojik gelişmeler, oyunların gelenekselden dijitalle doğru değişim göstermesine ve geleneksel oyunların git gide azalmasına yol açmıştır. Şehirleşmenin artması, ebeveynlerin cadde ve sokakları tehlikeli bulmaları, oyun alanlarının azlığı gibi nedenlerden dolayı da çocukların geleneksel oyun kültürü ortadan kalkmaya başlamıştır. Buna karşın sanal oyun tercihinin daha güvenilir olduğu algısı ortaya çıkmıştır. Sosyalleşme, etkileşimde bulunma, problemlere çözüm bulma gibi oyunların çocuklara sağladığı kazanımlar dijital oyun kültürü ile yön değiştirmiştir. Çocuklar artık yüz yüze değil ekranlarda arkadaşlarıyla oynamakta, sosyalleşmeyi gerçek hayatta değil sanal ortamlarda gerçekleştirmeye başlamışlardır. Oyun oynamak denildiğinde akıllara ilk gelenin dijital oyun olduğu, çocukların aynı fiziki ortamlarda birlikte bulunmalarına rağmen dijital araçlarla oyun oynamayı tercih ettikleri, serbest zamanlarını dijital oyun oynayarak geçirdikleri, arkadaşları ile genellikle dijital oyunlar hakkında konuştukları bir döneme geçiş yapılmıştır. Yeni bir kültür olarak ortaya çıkan dijital oyun kültürü büyük bir hızla yayılmaktadır (Biricik ve Atik, 2021, s. 447). Bu kültürün yelpazesi yalnızca çocukları değil, hemen hemen her yaşa hitap edecek biçimde genişlemiştir.

Oyun kavramının dijitalleşip yaygınlaştığı dünyada çeşitli mesajlar içeren dijital oyunların birer propaganda aracı olarak kullanılması meselesi, üzerinde çokça durulmayan bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Gelişen iletişim teknolojisi ile birlikte zaman ve mekân sınırı ortadan kalkarak dijital oyunlara erişim oldukça kolaylaşmıştır. Bu oyunlarda yer alan temalar ve iletilen mesajlar ise insanlarda birtakım yeni düşünce ve eylemler yaratabilme veya var olan düşünce ve fikirleri değiştirebilme potansiyeline sahiptir. Literatürde, savaş temalı dijital oyunların toplumun militarizasyonunu güçlendirdiğini kanıtlayan çalışmaların sayısının oldukça az olduğu görülmektedir. Bu bağlamda militarizmin dijital oyunlar aracılığı ile topluma nüfuz etmesi durumunun araştırmacılar ve politikacılar tarafından göz ardı edildiği söylenebilir. Bu da militarizmin toplumda daha çok kabul görmesi ve normalleşmesi sebebiyle endişeleri arttırmaktadır. Militarizmin toplumda yaygınlaşması, şiddetin de toplumda sessizce yaygınlaşmasına neden olabilmektedir. Karşılıklı olarak sıkı bir ilişki içerisinde bulunan bu iki kavramın, toplumu bir bütün olarak dönüşüm içerisine sokarak toplumdaki şiddet olaylarının artması ve ulusal güvenliğin zarar görmesi noktasında etkili olabileceği düşünülmektedir.

Bireyler, boş vakitlerinde oynadıkları dijital oyunlarda yer alan yüksek teknoloji silahları ve araçları günlük hayatta gördüklerinde bunu olumlu karşılar hale gelmiştir. Örneğin yeni üretilen bir savaş uçağı halk tarafından sevinçle karşılanmakta ve onaylanmaktadır. Yazılı ve görsel medyanın bu durumun ortaya çıkmasında büyük bir payı olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda yeni medya araçlarından biri olan dijital oyunlar, etkileşim faktörünün de etkisiyle şiddet, savaş ve militarizm gibi olguların içselleşmesinde büyük bir rol oynayabilmektedir.

Bazı araştırmacılar (Leonard, 2004; Ottosen, 2008; Halter, 2009; Gagnon, 2010; Martino, 2012; Robinson, 2016; Nieborg, 2009) savaş temalı çeşitli dijital oyunların propaganda içerikli mesajlar taşıdığını ve militarizmi destekleyici öğeler içerdiğini çalışmalarında ortaya koymuştur. *Call of Duty (Görev Çağrısı)*, *Battlefield (Savaş Meydanı)*, *Medal of Honor (Şeref Madalyası)* gibi askeri savaş oyunu serileri yıllardır militarizmi besleyici öğeleri barındırarak toplumun militarizasyonuna destek sağlamaktadır. Bu oyun serilerine ek olarak *America's Army (Amerika'nın Ordusu)* ve *Glorious Mission (Şanlı Görev)* gibi oyunların ise doğrudan askere alım aracı ya da askeri personel eğitim aracı olarak kullanılmakta olduğu bilinmektedir. Bu çalışmanın temel sorununu oluşturan dijital savaş oyunlarının propagandacı tarafından militarizm için bir araç olarak ne şekilde kullanıldığı meselesinin araştırılması ise bu gibi örneklerden yola çıkılarak belirlenmiştir. Yapılan oyun incelemeleri sonucunda elde edilen bulgular ışığında ise militarizmin toplumda dijital savaş oyunları aracılığı ile yaygınlaştığını ve bu durumun gerek militarizm gerekse şiddetin etkilerinin toplumda daha belirginleşmesi sebebiyle endişe verici bir hale geldiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Bu noktada bir toplumda askeri kurumların öneminin artması, o toplumun militaristleştiği anlamına gelmediğinin de unutulmaması gerekmektedir. Çünkü modern çağımızın ideolojisi olan militarizm, askerlik durumunun ya da niteliğinin karşılığı değildir (Belge, 2012, s. 125). Dışarıdan gelebilecek saldırılara karşı savunma ve vatanın bütünlüğünü müdafaa gibi durumlarda askeriye verilen değerin artmasını militarizm olarak değerlendirmek yanlış olacaktır. Fakat bu değer, amacının ötesine geçip farklı çıkarlar için kullanılmaya başlandığında toplumun geneline yayılan zarar verici militarizm ortaya çıkabilmektedir.

Militarizmi sorgulamadan ve eleştirmeden kabul etme durumu, bu çalışma sonucunda ulaşılan asıl problemlerden bir diğerini oluşturmaktadır. Teknolojinin gelişmesi ile piyasaya sürülen dijital oyunların bu durumun ortaya çıkmasında büyük bir etkiye sahip olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda öncelikle çalışmanın kavramsal temelini

oluşturmak amacıyla militarizm, propaganda ve şiddet kavramları ele alınmıştır. Kavramların açıklanması noktasında araştırma yöntemi olarak literatür taraması tekniği kullanılmıştır. Devamında ise yeni medya kavramına değinilmiş ve yeni medya organlarından etkileşimin oldukça etkili bir biçimde işlediği dijital oyunların bu kavramlarla olan ilişkisi incelenmiştir. Son bölümde ise araştırmacılar tarafından bu konuda sıklıkla tartışılan bazı oyunlar incelendikten sonra 2022 yılının sonunda piyasaya sürülen *Call of Duty* oyun serisinin son oyunu, militarizm propagandası içeriği bakımından incelenmiştir. İnceleme yapılırken ise örnek oyun içerisinde yer alan militarizm göstergesi olarak değerlendirilebilecek bulgular, ekran görüntüleri ve notlar alınarak analiz edilmiştir. Oyunda askeri değerlerin yüceltildiği, askeri yolun en iyi çözüm yolu olarak sunulduğu, anlaşmazlıkların çözümü için diplomasiye başvurulmadığı, şiddetin normalleştirildiği, sürekli bir tehdit veya bir tehlike olduğu izleminin yaratıldığı, milliyetçilik ve kahramanlık gibi olguların yüceltildiği, bu kapsamda toplumu militaristleştirilecek mesajların iletildiği açıkça görülmektedir. Militarizmin göstergeleri olarak değerlendirebileceğimiz tüm bu bulgular ışığında oyunun, militaristik mesajları yayma çabası gösterdiği ve bu doğrultuda militarizmin topluma yayılmasını destekleyebileceği söylenebilir. Çalışmanın temel sorununu oluşturan dijital savaş oyunları aracılığı ile ne şekilde militarizm propagandası yapıldığı meselesi hakkındaki farkındalığın, bu çalışmada elde edilen bulgular sonucunda toplumda daha fazla gündeme geleceği ve çalışmanın bu konu hakkındaki ileri çalışmalara yardımcı olabileceği varsayılmaktadır.

## 2. MİLİTARİZM VE PROPAGANDA İLİŞKİSİ

### 2.1. Militarizm Kavramı

Militarizm, milattan önceki medeniyetlerin temel taşlarından birini oluştururken (Dawson, 2018; Toynbee, 1989; Öztan, 2018), milattan sonra varlığını günümüze kadar korumuş bir ideoloji olarak modern toplumda da etkisini sürdürmeye devam etmektedir (Belge, 2012). Modernite öncesi çağda olduğu gibi belirgin bir şekilde kendini göstermese de, toplum içerisinde normalleşmesinden ve içselleştirilmesinden dolayı militarizm, özgür bir şekilde ve yayılarak hareket etmektedir.

Militarizmi incelerken milliyetçilik ve ulus devlet kavramlarının ön plana çıktığı görülmektedir Kılınç (2006, s. 4)'a göre modern devlet, yapısı gereği militarist bir düzene sahiptir ve bu düzen ancak milliyetçi bir ideoloji ile kalıcı hale gelebilmektedir. Militarist bir devletin bekası, milliyetçi ideoloji ile sürdürülebilir. Savaşların ve devrimlerin gerçekleşmesine katkı sağlayan milliyetçilik, bir yandan yeni devletlerin ortaya çıkmasına neden olurken diğer yandan da imparatorlukların dağılmasına, sınırların yeniden belirlenmesine ve mevcut rejimleri pekiştirip onların yeniden şekillendirilmesinde rol oynamıştır (Heywood, 2014, s. 149). Milliyetçilik olgusu ile derinden bağlantılı olan ulus devlet kavramı da, militarizmin temellerini oluşturan kavramların şekillenmesi açısından büyük önem taşımaktadır. Öztan da (2018, s. 10), militarizm kavramını ulus devletlerin çocuğu olarak nitelendirmektedir. Hem siyasal bir örgütlenme hem de siyasal bir ideal olarak karşımıza çıkan ulus devlet, çakışan vatandaşlık ve milliyet bağlarıyla birbirine bağlı özerk bir siyasi topluluktur (Heywood, 2014, s. 170). Ulus devletlerin ortaya çıkışının ortak noktasını ise savaşlar oluşturmuştur. Örneğin Avrupa'da ulus devlet ağı savaşlarla örülmüştür ve savaş hazırlıkları ile bu devletlerin içyapıları oluşturulmuştur (Tilly, 2001, s. 137). Diğer devletler ile yapılan savaşlarda kendilerini koruyabilen devletler devamlılığını sürdürebilmiştir ve uzun dönemde kendi halklarından büyük ve sürekli askeri güç çıkararak avantajlı bir konumda yer almışlardır. Bu durum ulus devletlerin oluşması açısından oldukça önemlidir. Aynı dönemlerde şehir devletleri ve şehir imparatorluklarının ayakta kalamamasının sebeplerinden biri de budur; savaşları kazanmak için kendi halkından kitlesel ordu toplamaktan yoksun olmalarıdır (Tilly, 2001, s 116-118).

Yalnızca Avrupa’da değil, diğer üçüncü dünya ülkelerinde de savaşlar kurucu nitelik taşımaktadır. Bu bağlamda milliyetçilik ve militarizm, iç içe geçmiş iki kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum militarizm, savaş ve şiddet gibi kavramların normalleşmesi ve bazı koşullarda meşrulaşmasına yol açmaktadır. Ebedi ve kutsal bir vatan savaşı olarak nitelendirilen sürekli savaş hali, milliyetçiliğin vaadi olarak karşımıza çıkmaktadır (Öztañ, 2018, s. 10). Örneğin Türkiye Cumhuriyeti’nin savaş ve milli mücadele sonrasında kurulmasını ele aldığımızda ordunun payının oldukça büyük olduğu görülür. Ordu, Türkiye’de yalnızca vatanın değil aynı zamanda rejimin de koruyucusu olarak günümüze dek yerini korumuş ve kurumsallaşmıştır (Altınay ve Bora, 2002, s. 140). Toplum, cumhuriyetin bu kurumsallaşma modelinde devlet ve ordu tarafından üretilmiş bir toplum olarak karşımıza çıkmaktadır (Kılınç, 2006, s. 6). Heywood da çalışmasında ordu ve siyaset ilişkini ele alırken ordunun çok özel türde bir siyasi kurum olduğundan ve diğer kurumlardan ayrılıp sivil örgütlere göre ezici avantaj sağlayabileceğinden bahsetmektedir (Heywood, 2014, s. 478).

Yukarıda değinilen duruma karşın Britanya, Fransa ve Amerika Birleşik Devletleri’ne (ABD) bakıldığında bu ülkelerde burjuva sınıfı devrim gerçekleştirerek iktidar haline gelmiştir. Bunu yapabilecek bir güce kendileri ulaştıklarından devrimden sonraki kurulan rejimde kontrol yine onlarda kalmış, askeri yapıyı iktidar ilişkilerinin dışarısında bırakmışlardır. Fakat ulus devletlerin ortaya çıkışı her zaman bu şekilde gerçekleşmemiştir; çoğu ulus devletin kurulması bağımsızlık savaşları veya iç savaşlarla gerçekleşmiştir. Yani savaş ve şiddet, bu süreçlerde birlikte hareket eden kavramlar olmuşlardır (Belge, 2012, s. 86). Bu durumun normal olduğu söylenebilir çünkü şiddet, varlığını hemen hemen her alanda devam ettiren bir olgudur. Bu sebeple militarizm kavramından bahsederken de şiddet kavramını bu konunun dışında tutmak mümkün olmayacaktır.

Militarizm kelimesi etimolojik olarak incelendiğinde kelimenin Fransızca da ordu anlamına gelen “militaire” kelimesinden geldiği görülmektedir. Bu kelimedenden yola çıkılarak oluşturulan “militarisme”, yani militarizm kelimesi, kelime anlamı olarak orduculuk veya askercilik anlamlarına gelmektedir. Militarizm kavramı tarihsel süreçte ilk olarak 1860’lı yıllarda Pierre Joseph Proudhon tarafından kullanılmıştır (Altınay, 2009b, s. 1246). Savaş, antik Çinliler, İbraniler ve Yunanlılar zamanından günümüze dek eleştiri konusu olsa da militarizm terimi, Batı’da 19. yüzyılın yarısına kadar pek sık kullanılan bir terim olmamıştır (Schlewitz, 2008, s. 2827). Etkileri belirgin bir şekilde

ortada olan militarizmin, günümüz dünyasında silahlanma ve orduya verilen değer, ülkelerin birbirlerine savurduğu savaş tehditleri gibi durumlar göz önüne alındığında bu kadar az tartışılan ve üzerinde durulan bir kavram olması şaşırtıcıdır.

Skjelsbaek (1979, s. 213), militarizmin evrensel bir tanımının yapılmasının anlamsız olduğunu belirtmektedir. Ona göre bu kapsamda militarizmi açıklamak adına oluşturulan kısa tanımlamalar, askeri düşünce ve eylemin sahip olduğu tüm farklı sonuçları kapsayamaz ve aynı zamanda militarizm olarak isimlendirilemeyecek şeyleri de etkin bir biçimde tanımın dışında tutamaz. Çünkü zaman ve mekân açısından önemli farklılıklar vardır. Sanayileşmiş ülkelerdeki militarizm, geleneksel toplumlardakinden farklıdır. Örneğin Sovyet militarizmi, Fransız militarizminden önemli ölçüde farklıdır. Mınarlı ve Albayrak (2021, s. 66)'ın da belirttiği gibi militarizmin kavramsal sınırları çerçevesinde yer alan çeşitli örnekler bunu doğrular niteliktedir. Örneğin zamansal açıdan Soğuk Savaş dönemi militarizmi ile dünya savaşları militarizmi birbirlerinden farklı iken, mekânsal açıdan İsrail militarizmi ile Sovyetler Birliği militarizmi de benzerlik göstermemektedir. Eckhardt ve Newcombe (1969, s. 210) kabaca askeriye'nin caydırıcı gücüne olan inanç ya da kişinin ulusunu ve değerlerini savunmak için askeri güce güvenme ya da genel olarak saldırgan dış politika olarak tanımladıkları militarizm kavramını dört temel kategoriye ayırmıştır: askeri caydırıcılığa olan inanç, muhafazakâr milliyetçilik, barış sorumluluğunun eksikliği ve komünizm karşıtlığı. Komünizm karşıtlığının, çalışmanın hazırlandığı dönemi göz önünde bulundurduğumuzda militarizm ile ilgili çalışmaları etkileyebilecek bir zaman diliminde yer aldığını söyleyebiliriz. Fakat günümüze daha yakın tarihli çalışmalar incelendiğinde bu kategorinin militarizm tanımlarında pek yer almadığı görülmektedir. Bu nedenle militarizmi tanımlamak evrensel açıdan muhtemelen anlamsız olsa da, tamamen sezgisel ve bilimsel bir değerden de mahrum bir terim değildir çünkü militarizm terimi ordunun sorun yaratma ve zarar verme eğilimine işaret ederek işlev görmektedir. Tıpkı kanser hastalığının aslında çeşitli birçok hastalığı ifade etmesi gibi bahsedilen durumlara genel bir referans olarak kullanılabilir (Skjelsbaek 1979, s. 213-214).

Robertson (2004, s. 309), siyasetin terminolojilerini, kurumlarını ve ideolojilerini tanımladığı sözlüğünde militarizmi bir hükümet politikası tasvirinden ziyade, toplumun tamamına uygulanan bir kavram olarak açıklamaktadır. Militarist toplumu ise orduya ait değerlerin, ideolojilerin ve çıkarların büyük oranda paylaşıldığı bir toplum olarak tanımlamaktadır. Altınay ise (2009b, s. 1246-1247), Michael Howard (1976)'ın

tanımından yola çıkarak militarizmin tanımını “askeri değer ve pratiklerin yüceltilmesi ile sivil alanı şekillendirmesi” olarak belirtmiştir. Ardından ordu ve askeri kesimin militaristleşme sürecinde doğrudan rol oynamasının yanı sıra sivil kesimin aktif olarak katılımının ve rızasının da bu süreçte rol oynadığını belirtmiştir. Bununla paralel olarak militarizmi sadece savaş durumu ile birlikte düşünmek de ona göre aldatıcıdır. Militarizm kavramını incelenirken yalnızca savaş ve asker gibi temaların üzerinde değil, aynı zamanda barış dönemi ve sivil pratikler de dikkate alınmalıdır. Burada üzerinde durulması gereken nokta militarizmin sadece savaş döneminde değil, savaş dönemi dışında da etkinliğini sürdürmesidir. Kılınç da militarizmin yalnızca savaş hallerinde içinde bulunulan bir yaşayış olmadığını belirtmiştir (Kılınç, 2006, s.5). Savaş hazırlığı savaştan önce, yani barış döneminde gerçekleşir. Örneğin Avrupa’da son bin yıl içerisinde savaş hazırlığı, savaşın kendisi kadar önemli bir noktada yer almıştır ve Avrupa devletlerinin ana bileşenlerini oluşturmuştur. Çünkü savaş hazırlığı savaşların kazanılması açısından oldukça kritiktir ve savaşı kaybeden devletler ya küçülmüşler ya da genel olarak yok olmuşlardır (Tilly, 2001, s. 62). Aynı zamanda barış döneminde harekete hazır olarak görünen devamlı oldular rakiplerin gözünü korkutarak diğer devletleri de askeri harcamalarını arttırmaya teşvik edebilmektedir. Bu durum, devletleri barış dönemindeyken savaş döneminde olduğundan daha fazla maliyete katlanmak zorunda bırakabilmektedir. Bunun sonucunda ise devletler bu ağır yükten kurtulmak için savaşa sürüklenebilmektedir (Öztañ, 2018, s. 11).

International Encyclopedia of Social Sciences (Uluslararası Sosyal Bilimler Ansiklopedisi)’da militarizm kavramı, devletlerin uluslararası veya yerel tehditlere karşı silahlı kuvvetlerini hızlı bir şekilde kullanmaya başlaması, savaş için insan ve kaynakların seferber edilmesi amacıyla büyük bir çaba göstermeye yönelme durumu ve davranışı olarak ifade edilmektedir. Ayrıca militarizm, askeri tepkinin en iyi yöntem olduğunu ve devlet içerisindeki en iyi kurumun ordu olduğu inancını savunur. Yine de militarizm, farklı bilim alanlarına ve dönemlere göre farklı çağrışımlar ortaya çıkarmaktadır. Yukarıda verilen geleneksel militarizm tanımı, standart uluslararası ilişkiler literatüründe ve dünya savaşları tarihinde ortak olarak kullanılmaktadır. Feminist analizlere, entelektüel ve kültürel tarihe bakıldığında ise militarizm, bir eşitsizlik faktörü veya kültürel hegemonyanın bir yönü olarak karşımıza çıkmaktadır. Karşılaştırmalı siyaset alanında ise genellikle siyasete müdahaleciliği ifade etmektedir. Eleştirmenler genellikle liberal veya Marksist bir bakış açısı ile militarist bir devleti şu şekilde açıklamışlardır:

Liderleri hükümet bütçesinin büyük bir kısmını silahlı kuvvetlere ayırıyorsa, nüfusun büyük bir bölümünü askeriyede veya askeriye ile ilişkili endüstrilerde çalıştırıyorsa, tebaası içerisinde savaşçı bir ruhu teşvik ediyorsa bu devlet militarist olarak kabul edilmektedir. Anti-militarist eleştirmenler silahlanma yarışı, denizlerde üstünlük rekabeti ile birlikte organize şiddet konusunda fazla miktarda eğitim almanın savaş olasılığını arttıracığından endişelenmektedirler. Silahlı kuvvetler için harcanan ekonomik ve beşeri kaynaklar, diğer ekonomik ve toplumsal zorluklar ile kıyaslandığında daha az anlam ifade etmektedir (Schlewitz, 2008, s. 2827).

Heywood ise siyasetin ve uluslararası ilişkilerin temel kavramlarını ele aldığı çalışmasında militarizm kavramını şu şekilde açıklamaktadır:

*“Militarizm terimi iki anlamda kullanılabilir, ilk olarak, askerî güç kullanılarak amaçların elde edilmesini ifade eder. Bu anlamda askerî yollar kullanılarak sorunları çözme girişimi militarizm olarak tasvir edilebilir. İkincisi ve daha yaygın olarak, militarizm, askerî önceliklerin, ideallerin ve değerlerin toplum geneline yayıldığı bir kültürel ve ideolojik fenomendir. Bu, belirgin biçimde, silahlı kuvvetlerin övülmesi, yüceltilmiş bir ulusal yurtseverlik anlayışı, savaşın meşru bir siyaset aracı olarak kabulü, atacı bir kahramanlık ve fedakârlık inancından oluşur. Tamamında olmasa da bazı hâllerde, militarizm, ordunun kendi meşru fonksiyonlarını suistimal etmesi ve normalde sivil siyasacılara verilmiş olan sorumlulukları gasp etmesiyle de tanımlanır” (Heywood, 2014, s. 480).*

Klare (1978, s. 121) militarizmi, bir ulusun sahip olduğu silahlı kuvvetler ile bağlantılı çeşitli kurumların, o ulusun vatandaşlarının yaşamları ve davranışları üzerinde “giderek artan bir kontrol üstlenme eğilimi” olarak tanımlamaktadır. Askeri hedefler ve askeri değerler olarak adlandırdığı çeşitli durumların ulusal kültüre, eğitime, medyaya, dine, siyasete ve ekonomiye sivil kurumların zarar görmesi pahasına giderek artan bir şekilde egemenlik kurma eğilimidir. Bu tanım Marek Thee'nin militarizm ile ilgili görüşüyle örtüşmektedir. Thee (1977, s. 296), militarizmin belirtileri olarak silahlanmada acelecilik, bir egemenlik ve siyasi iktidar aracı olarak güç kullanımı, ordunun sivil meselelerde giderek artan etkisini ve ordunun gerek ulusal gerekse uluslararası meselelerde artan rolünü göstermektedir. Bu açıdan bakıldığında militarizm küresel bir olgu haline gelmiştir. Militarizasyon, askeri etkinin ekonomi ve sosyo-politik yaşam da dâhil olmak üzere sivil alanlara doğru işlenmesidir. Şekil değiştirmiş veya açık bir biçimde militarizmin ve militarizasyonun etkisi, uluslararası ilişkilerde ve birçok ulusun iç yaşamında da giderek daha fazla hissedilmektedir. Ordular, doğrudan veya dolaylı olarak küresel alanda iç ve dış politika yapımında merkezi bir rol oynamaktadır. Çünkü devletler için ordular, ulusal egemenliğin korunması noktasında önemli bir konumda yer

almaktadır. Bu tür bir devlet kimliğini sürdürmek için ise askeri değerlerin sivil hayata sızması oldukça önemlidir (Jackson, 2016, s. 68). Bu sızma sonucunda ise militarizm, yavaş yavaş toplum tarafından normal olarak algılanmaya başlanmaktadır. Militarizasyon orduda başlasa da toplum tarafından devam ettirilen bir olgu haline gelmeye başlamıştır. Belge de (2012, s. 258), askeri değerlerin sivil topluma yayılması ve benimsetilmesi olarak tanımladığı militarizmin sadece ordu içerisinde kalan bir kavram olmadığını fakat üretim yerinin ordu olduğunu belirtmektedir. Ona göre militarizm, toplumdaki herkesi kucaklayarak askeri değerler çerçevesi içerisinde askerliği bir yaşam biçimi haline getirmektedir ve toplumu biçimlendirmeyi amaç edinmektedir. Kılınç da bu düşünce ile paralel olarak militarizmin ordulara ait bir özellik olmadığını belirtmiştir (Kılınç, 2006, s. 5). Bu durum, tıpkı şiddetin toplum içerisinde görünmez hale gelmesi ve toplum tarafından kabul edilerek normalleştirilmesi ile de bağlantılıdır.

Høivik ve Aas (1981, s. 333), militarizasyon kavramının bir toplumdaki askeri sektörün önemini ifade ettiğini belirtmektedir. Bu önem bazı hususlara göre belirlenebilir: ilk olarak askeri müessesenin sivil sektöre göre büyüklüğü; ikinci olarak tehdit ve silahlı kuvvetlerin kullanılması durumlarının oluşturduğu militarize edilmiş davranış miktarı; son olarak ise askeri değerlerin hükümet, eğitim ve kültürel yaşam gibi askeri olmayan kurumlara nüfuz etme miktarı. Her üç hususun birbiri ile yakından ilişkili olduğunu savunan yazarlar, bu durumun ülkeden ülkeye değişim gösterebileceğini ve bunların eşit miktarlarda gelişim göstermelerine gerek olmadığını belirtmektedir. Buradan yola çıkarak militarizmin bir toplumda etkinlik gösterebilmesi için bu üç husustan en az birinin yüksek miktarda gelişim göstermesi gerektiğini söyleyebiliriz. Fakat hususlar birbiri ile yakından ilişkili olduğu için militarize olmuş bir toplumda bu durumlardan yalnızca birinin büyük oranda artış göstermesini de bekleyemeyiz. Bu noktada karşımıza farklı bir soru çıkmaktadır: Bir toplum, dışarıdan gelen tehditlere karşı kendini korumak için savunma gücünü artırıyorsa bunu bir militarizasyon olarak nitelendirebilir miyiz? Bu noktada bir toplumun militarist olup olmadığı meselesi tartışmaya açık bir konudur. Belge (2012, s. 125)'ye göre toplum içerisinde askerin öneminin artması, toplumun militaristleşmesi ile doğru orantı göstermemektedir. Çünkü modern çağımızın ideolojisi olan militarizm, askerlik durumunun ya da niteliğinin karşılığı değildir. Toynbee (1989, s. 85)'de bu düşünceyle paralel olarak, toplumun kendini dış alandaki düşmanlarına karşı savunmak için uyandırdığı değerlerin sınırlarını aşarak kendi iç alanına yönelmesi sonucunda toplumsal yıkım doğurabilecek korkunç militarizm hastalığının ortaya

çıktığına değinmiştir. Ona göre militarizm terimi, temelinde kötü olmayan bir kurumun bozulması sonucunda ortaya çıkmaktadır. Yani militer erdemlerden uzaklaştıkça, amacının ötesine geçildikçe bu kurum bozulmaktadır. Tarih öncesi dönemlere bakıldığında avcılık kurumu, insanların beslenmesi için son derece gerekliydi. Aynı şekilde kendilerini yağmacılara karşı koruyan askerler de hayatlarını daha katlanılabilir hale getirdiklerinden saygınlık kazanmaktaydılar. Avcı ve asker karşılaştırmasında avcının konumu askere göre daha önemsiz hale gelmiştir ve bu savaşçı askerler, yiğitlikleri ile insanların esinlendiği ve yüceltiği bir konuma ulaşmışlardır. Bu noktadan sonra militarizm, özünde suçsuz olan militer erdemlerden ayrılmaya başlamıştır. Örneğin 18. yüzyılda Batının kralları, savaş alanlarını eğlence mekânlarına dönüştürdüklerinde, militer erdemlerden uzaklaşmış ve militaristleşmişlerdir (Toynbee, 1989, s. 21-22). Bundan daha öncesine, Antik Roma imparatorluğuna baktığımızda da, militer erdemlerle ilgisiz biçimde eğlence amacı taşıyan gladyatör savaşları, hükümdarların gücünü temsil etmiştir. Şiddetin alelade sergilendiği bu dönemlerle günümüz şiddeti arasındaki fark onun ne derece görünmez hale gelmiş olmasında yatmaktadır.

Bu noktada Alfred Vagts'ın askeri yol ve militaristik yol ayrımına değinmekte fayda vardır. Vagts (1959, s. 13), militarizmi tanımlamadan önce gerçekleşen her savaşın bir askeri yolda ve militaristik yolda sürdürülmüş olduğundan bahseder. Bu nedenle de bu iki yol arasındaki ayrımın önemine değinir. Askeri yol, en verimli olacak şekilde, yani en az kan dökerek ve kaynak harcayarak belirli iktidar hedeflerini kazanmaya yönelik birincil bir insan ve malzeme yoğunlaşmasıyla belirlenir ve bu nedenle kapsamının sınırlı olduğunu belirtir. Öte yandan militarizm, ordular ve savaşlarla ilgili olarak geniş bir gelenek, çıkar, prestij, eylem ve düşünce yelpazesine sahip olduğundan gerçek askeri amaçların ötesine geçmektedir. Militarizm, askeri yolun amaçlarını sekteye uğratabilir veya bozabilir. Etkisi kapsam olarak sınırsızdır ve toplumun tamamına nüfuz ederek toplum içerisindeki bütün endüstri ve sanat alanlarında egemenlik kurabilir. Militarizm askeri yolun bilimsel karakterini reddederek sosyal sınıf, kült, otorite ve inanç niteliklerini sergilemektedir. Bu noktada militarizm, askeri yoldan ayrılarak öteki olarak nitelendirdiği düşmanlarına karşı hareket etmeye başlamaktadır; sonraki süreçte ise kendi kendini yok edebilecek savaş hastalığına yol açabilmektedir. Vagts'ın çalışmasında ortaya koymuş olduğu militaristik yol ve askeri yol ayrımı, militarizmin ne olduğunu anlamamız konusunda bize yardımcı olmaktadır.

Militaristik yol ile askeri yol ayrımı, Tilly'nin çalışmasında belirtmiş olduğu yönetimlerin sınırlarını aşma çabası ile bağdaştırılabilir. Tilly'e göre her yönetim biçimi belirli çevresel etkenlere bağlı olarak bazı sınırlamalarla karşı karşıya kalmaktadır. Yönetimler bu sınırları aşmaya kalktığı anda ise yenilgiler ve denetimin parçalanması gibi sonuçlarla karşı karşıya kalınmıştır. Bunun sonucunda ise birçok yönetici, fetihler, güçlü rakiplere karşı korunma ve işbirliği ile birlikte yaşama meseleleri üzerinde anlaşmaya varmışlardır. Diğer devletlerin talepleri ve ödülleri çerçevesinde belirlenen sınırlar içinde insan, silah, iye veya bu araçları satın almak için gerekli olan para gibi savaş araçlarının elde edilmesi ve bu araçları elde etmek için verilen mücadele kapsamında devletlerin merkezi örgüt yapıları oluşmuştur (Tilly, 2001).

### **2.1.1. Militarizmin Tarihi ve Günümüz Militarizminin Temelleri**

Militarizmin tarihi, düşünürün kelimeyi ilk kullanmasından çok daha öncesine dayanmaktadır. Savaşların tarihini incelediğimizde kökenlerinin milattan önceki dönemlere kadar dayandığı görülmektedir. Diğer uygarlıklara karşı üstünlük kurmak ya da ele geçirmek için kullanılan savaş, beraberinde uygarlıkların aynı oranda gerilemesine neden olmaktadır. Çünkü militarizm, yerel toplumsal katmanları öldürücü anlaşmazlıklarla karşı karşıya bırakır ve sarsıntıya uğratarak uygarlıkları sonlarına yaklaştırır (Toynbee, 1989, s. 109). Militer tekniklerdeki gelişme ile doğru orantılı olarak uygarlık seviyesinde gerileme görülebilmektedir (Toynbee, 1989, s. 117). Toynbee'nin bu görüşü ile paralel olarak Paul Kennedy, devletlerin artan kazançları ile orantılı olarak ordu ve donanma güçlerine yatırım yapmalarının doğuracağı sonuçlar hakkında şu değerlendirmede bulunmaktadır:

*"Eğer, devletin kaynaklarından aşırı bir oran refahın yaratıldığı alandan alınarak bunun yerine askeri amaçlara ayrılırsa, bu durumun uzun dönemde ulusal gücün zayıflamasına yol açması büyük olasılıktır"* (Tilly, 2001, s. 28; Kennedy (1987)'den).

Bu konuda Tilly de Kennedy'nin bu görüşünü destekleyerek askeri güce daha az kaynak ayıran devletlerin zenginliklerini biriktirdiklerini ve bunları yeni zenginliklerin yaratılması için kullanarak fayda sağladıklarını belirtmektedir (Tilly, 2001, s. 28).

İngiliz tarihçi Arnold Toynbee yapmış olduğu çalışmalarda çeşitli örnekleri karşılaştırmalı olarak ele alarak, militarizmin uygarlıkların sonunu ne şekilde getirdiğini gözler önüne sermiştir. Çalışmalarında incelemiş olduğu Sparta ve Asur devletlerinin yok oluşu, Şarlman ve Timur'un yazgısı, Calut ve Davut'un düellosu konuları militarizm açısından öğretici örnekler teşkil etmektedir. Toynbee, Sparta'nın çöküşünün ana nedeni

olarak militarizmi göstermektedir. Ona göre savaş halini ve fetihleri sürdüremeyen militarist devletin yaşamını sürdürmesi de zorlaşmaktadır. Aynı şekilde iyi silahlanmış adam olarak nitelendirilen Asur hükümdarlığı da militarizmin bedelini ağır ödemiştir. Asur gücü, militer olarak yüksek bir noktada yer almıştır fakat iyi silahlanmış bu adam aslında militer ekiplerce ayakta tutulan zırhlı bir kadavra olarak sona ermiştir (Toynbee, 1989, s. 67). Ona göre Şarlman'ın başarısızlığı ve Timur'un düşüncesizliği arasındaki benzerlik, kendini yıkan militarizmin yapısının en önemli örneğidir:

*“Nasıl Charlamagne, zorlu bir savaş uğruna gereksinim duyduğu tüm güçleri, Saksonlara karşı yanında bulundurması gerekirken, Rhenan sınırı ötesinde, batı Hıristiyanlığının doğum yerinde, Lombard ve Bavarolılara karşı çevirerek, Aurasia'yi bitkin düşürdüyse, Timur da, gerçek görevi Avrasya göçebelerine erinç getirmek olan önemsiz yedeklerini amaçsız İran, Irak, Hindistan, Anadolu ve Suriye seferlerinde saçıp savurarak Amu-Derya'yi özdeş duruma uğrattı” (Toynbee, 1989, s. 75).*

Gelişmiş toplulukların, kaba ve militer bir fetih stratejisi ile ilerlemesi, başka toplulukları kendine benzetebilmektedir ve bu örneklerde olduğu gibi hükümdarlar öldükten sonra silah zoruyla elde ettikleri egemenlikler de ortadan kalkmıştır. Fakat hükümdarların ardında bıraktıkları toplumsal etkiler olumsuz sonuçlar doğurmuştur. Örneğin Şarlman öldükten sonra Lombardiya ve Bavraya'ya benimsettiği Avusturya egemenliğinde yaklaşık 3 çeyrek yüzyıl boyunca militarizm etkisini devam etmiştir. Timur'un ölümünden sonra ise imparatorluk Hazar kapılarında bölünmüştür. Timur İmparatorluğu'nun üçüncü hükümdarı Şahrüh Mirza öldükten sonra da güçsüz birimler birbirine savaş açmıştır ve Horasan ile Amu-Derya parçalanmıştır. Bu örneklerden çıkarılabilecek tek sonuç ise yukarıda bahsedildiği gibi olumsuzluktur (Toynbee, 1989, s. 78-79). Aynı şekilde Helenizm'in yayılmasından sorumlu olan militarizmdir ve kısmen de olsa çağdaş toplumun bozulmasından da sorumlu olmaktadır (Toynbee, 1989, s. 109-110). Atina ve Makedonya militaristlerinin silahlarını dış cepheden kendi iç cephelerine doğrultmaları, Grek yıkımını beraberinde getirmiştir. Helen savaş tarihi, Helen uygarlığının ilerlemesini gösteren bir örnekten ziyade, militer olgunlaşma ile birlikte gelen duraklama, yıkılma ve çöküşü kanıtlayan bir örnektir. Militer ustalık ve değerlerin kullanımında en ufak bir hata yapıldığında bunlar, kullanıcılarına ölümcül yaralar verebilen aygıtlar haline gelmektedirler (Toynbee, 1989, s. 87).

Toynbee'nin ele aldığı diğer konu olan Calut ve Davut'un düellosunun, aslında günümüz dünyasındaki, elinde tehlikeli biyolojik silah bulunduran fazla gelişmemiş ülkeler veya gruplar ile gelişmiş ülkeler arasındaki potansiyel gerilimi ifade ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Calut silahlanma, zırh ve kuvvet yönünden Davut'tan oldukça üstündü.

Kendini eksiksiz gören Calut, rakibi Davut'un üzerine sadece bir baston ile koştüğünü gördüğünde aslında gizlemekte olduğu sapanı görememiştir. Calut, rakibi onun mızrağının menziline giremeden altına isabet edecek bir taşın hedefi haline gelmiştir ve düelloyu kaybetmiştir (Toynbee, 1989, s. 95-96). Buradan yapılacak bir çıkarım, askeri olarak güçlü durumdaki devletlerin bulunduğu savaş gücü aslında kendinden daha az gelişmiş devletlerin bulundurduğu silahların tehditlerinden kendilerini koruyabilecek bir konumda yer almıyor oluşlarıdır. Bu konu ile ilgili olarak Hannah Arendt (1996, s. 10-11), ülkelerin silah biriktirmesinin nedeninin birbirlerini yok etmek değil, bu silahları caydırıcılık aracı olarak kullanmak olduğunu belirtmektedir. Silahlanma yarışı savaşa hazırlık olmaktan çıkmış, caydırıcılık aracı olmuştur. Bu duruma güncel bir örnek olarak 2022 yılının Şubat ayında Rusya'nın Ukrayna'yı işgal etmeye başlaması ile Batı dünyasının Rusya'ya çeşitli yaptırımlar uygulaması ve Batı ile gerilimin dramatik bir şekilde tırmanması sonucunda Rusya devlet başkanı Vladimir Putin'in, Rus nükleer caydırıcı güçlerinin yüksek alarma geçmesini emretmesi gösterilebilir. Nükleer güçlerin savaşta gerçekten kullanılıp kullanılmayacağını veya caydırıcılık aracı olarak kalıp kalmayacağı henüz bilinmemektedir (Tsvetkova, 2022).

Konu ile bağlantılı olarak Byung-Chul Han (2016, s. 28), 1950'lerde başlayan ABD ve Sovyetler Birliği arasındaki nükleer gerilimi arkaik dönemdeki şiddet ekonomisi ile bağdaştırmaktadır. Bu dönemde nükleer silah yarışında yok edici silah gücü biriktirmek, ölümden korunmanın yoludur. Öldürücü şiddeti biriktirmek, ölümün azalması olarak değerlendirilmiştir. Devamında arkaik şiddet ekonomisini, sermaye ekonomisi ile karşılaştırmıştır ve bu iki ekonomi arasındaki benzerliğe dikkat çekmiştir. Sermaye ekonomisi kan yerine para akıtmaktadır. Tıpkı öldürücü şiddet biriktirmek gibi, ne kadar çok para biriktirilirse o derecede güçlü ve öldürülemez hissedilir. Sermaye ve para, ölüme karşı alınan bir tedbir ve araç olarak görülür. Ayrıca devletlerin silah biriktirmesi durumu ile bağlantılı olarak Han (2015, s. 25), savaş gücünün *mana* misali biriktirilmesinden de bahsetmektedir. Markiz yerlileri *manayı* kuvvet özü olarak düşünmüşlerdir ve öldürdükleri rakiplerinden topladıkları mana ile güçlendiklerine inanmışlardır. Bu durum ölüme bir çare olarak düşünülmüştür. Nitekim ne kadar çok mana, o kadar güç düşüncesi günümüzde yerini "ne kadar çok silah, o kadar çok güç ve caydırıcılık" a bırakmıştır. Daha sonraki bölümlerde ele alacağımız ve bu tezin önemli bir parçasını oluşturan dijital oyunlarda mana kavramının sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Savaşta yeteneklerin kullanımı için veya büyülerin yapılması için bir enerji kaynağıdır. Oyuncunun

karakterinin ne kadar çok mana puanı varsa düşmanlarına karşı o kadar çok zarar verici veya müttefiklerine destek sağlayıcı yetenek veya büyü kullanabilir. Tıpkı 1950’lerde başlayan ABD ve Sovyetler Birliği arasındaki nükleer silahlanma yarışında olduğu gibi savaş gücü biriktirmenin ölüme çare olduğu düşünülmüştür. Fakat sonradan bu düşüncenin de tam anlamıyla doğru olmadığı anlaşılmış ve bu sebepten ötürü ülkeler, istihbarat ve iletişim sistemlerini geliştirmeye yönelmiştir. Çünkü olası bir nükleer savaşta istihbarat ve iletişim sistemi güçlü olan ülkenin avantajlı olacağı varsayılmıştır (Ryan, 2010, s. 13).

Bazı araştırmacılar ise ülkelerin, tıpkı modernite öncesi toplumlarda yer alan ölümden kurtulmak için savaş ve ölüm gücü biriktirme düşüncesi gibi, nükleer, biyolojik, yüksek yıkım gücüne sahip silahlanma yarışına girip savaş gücü biriktirmeleri artık geçerliliğini yitirmeye başladığını düşünmektedir. Savaş gücünün biriktirilmesi düşüncesi de git gide etkisizleşmektedir. Çünkü bir nükleer silah bir ulusu anında yok edebilir. Ya da nükleer silaha sahip olmayan az gelişmiş bir ülkedeki bir grup insanın elindeki biyolojik bir silah, güçlü bir ülkeye ağır bir darbe indirebilir. Bu şu anlama geliyor: Herhangi bir ülkenin sahip olduğu yok edici şiddet potansiyeli artık kendinden daha az gelişmiş bir ülke tarafından yıkıma uğratılması açısından bir güvence oluşturmaktan uzaklaşmıştır (Arendt, 1996).

İlkel savaşların kökenlerine bakıldığında burada da militarizmin etkilerini görmek mümkündür. Modern savaş ile ilkel savaş arasındaki ayırt edici en önemli fark, bu savaşların ne uğruna verildiğidir. Modern savaşların çoğu materyalist çıkarlar uğruna gerçekleşirken, ilkel savaşlarda onur ve namus için savaşma söz konusu olmuştur. Çünkü bu savaşlara girmenin en yaygın nedeni intikam almak olmuştur. İlkel toplumlarda herhangi bir yaralama ve hatta bir hakaret, savaş nedeni olabilmekteydi. Burada Truvalı Helen’in teması tekrarlanmaktadır; bir kadın baştan çıkarılır ya da kaçırlır veya bir gelinin başlık parası ödenir fakat gelin teslim edilmez ve çözüm olarak savaşılır. Başka bir örnek olarak Yanomamö kabilesi gösterilebilir. Napoleon Chagnon’a göre temel olarak tüm Yamomamö savaşları kadınlar uğruna çıkmıştır (Dawson, 2018, s. 16). Ortaya çıkan diğer anlaşmazlıkların nedeni kötü niyetli büyü kullanımı, önceki savaşlarda meydana gelen ölümler için intikam arzusu gibi sebeplerdir. İki toplum arasında karşılıklı bir düşmanlık baş gösterdiğinde, bu düşmanlığın kalıcı hale gelmesi muhtemeldir, çünkü bu durum toplumlar arası evlilikleri ve akrabalık bağı kurmayı önleyerek, sorunların çözümü için savaştan başka bir yol bırakmaz. Bu intikam duygusunun oldukça yaygın

olduđu ilkel toplumlarda erkekler öncelikle onurlarını kazanmak ve namuslarını kurtarmak ile meşgul olmuşlardır. Savaşçı toplumlar her zaman erkekler arasında namus üzerine yoğun bir statü rekabetini teşvik eder. Şeref, ancak kişinin intikam almaya hazır olduğunu göstererek öngörülebilir ve kafa, kafa derisi, unvan gibi harp hatıraları ile taçlandırılır. Aşırı derecede savaşçı bir kültürde, dövüş onuru ve şan, normalde erkeklerin hemcinsleri arasında prestij elde etmelerinin tek yoludur. Prestij ihtiyacı başlı başına bir savaş nedeni olabilir ve erkek saldırganlığı kültürünün savaşı daha sık hale getirdiđi açıktır. Hırslı savaşçılar intikam almak için her zaman karşı tarafın hatalarını aramışlar ve bunun sonucunda sık sık ortaya çıkan savaşlar cesaretlerini göstermek için savaşçılar arasındaki rekabeti yoğunlaştırmıştır. İntikam ve prestij karşılıklı biçimde birbirlerini güçlendirmeye devam etmiştir. Dawson, kendi kendini güçlendiren bu kompleksi “savaş değerleri” olarak adlandırmıştır. Bir kültürde neredeyse tüm erkekler kendilerini, temel çıkarları prestij ve intikam olan savaşçılar olarak düşünmeye sevk edip yaşamlarını bu doğrultuda rutin bir hale getirdiklerinde "ilkel militarizm" olarak adlandırılan model ortaya çıkmaktadır (Dawson, 2018, s. 17). Huizinga (2018, s. 129) da, bu düşünce ile bağlantılı olarak antik dönemlerden İkinci Dünya Savaşı dönemine kadarki savaşların asıl açıklamasının şan ve şeref kavramlarında yatıđını belirtmektedir. Önceki kısımlarda belirttiğimiz gibi, militer değerlerin ötesine geçildikçe, militarizme yaklaşıldığı görülmektedir. Buradaki örneklerde yaklaşım biçimi onur ve şan olarak militarizmin topluma nüfuz etmesidir. Bunu yaparken de belli başlı sebeplerin arkasında gizlenir. Bu örnekte onur, şan ve namus gibi gerekçelerin arkasında gizlenen militarizm, yaşadığı toplum tarafından bir öteki olarak algılanmaz. Bu da onun görünmez ve normal hale gelmesinde büyük bir rol oynar. Yine de militarizm, bu toplumlarda günümüz modern militarizmi kadar görünmez değildir. Çünkü öldürücü şiddet alelade biçimde sergilenmektedir. Günümüz toplumlarındaki gizlice yaşayan militarizm ve şiddetten farkı, eski dönemlerde şiddetin görünür olması ve sergilenmesindedir. Şiddet varlığını yitirmemiştir, sadece kapalı kapılar ardında şekil değiştirerek varlığını devam ettirmektedir. Özellikle teknolojik araçlar şiddeti bireylerin tüm yaşam alanlarına taşımıştır ve şiddet içeriğine devamlı bir maruz kalmayı mümkün kılmıştır (Han, 2016; Vatandaş, 2021, s. 420).

Militarizmin tarihini araştırırken Antik Roma militarizmi çokça işlenen bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır. Tam anlamıyla bir savaş aygıtı olarak nitelendirilen Roma militarizminin temelleri de Sparta'ya dayanmaktadır. İstilacı bir güç olarak

nitelendirilmeyen Sparta'ya karşın Roma, Sparta'nın savaşçı yetiştirme geleneğini alarak yayılcı politikasının temelini oturtmuştur ve tarihin ilk büyük istilacı orduları bu şekilde doğmuştur (Öztan, 2018, s. 13). Antik Roma ordusu, piyade güçlerinin büyüklüğü, gücü ve organizasyonu sebebiyle tarihte en başarılı ordulardan biri olarak görülmektedir. Romalılar, savaş sanatında başarılı olduklarından yalnızca gururlu değil, kendilerinin savaş tanrısının oğulları olduklarına inanmışlardır. Burada da savaşın ve askerliğin yüceltildiği görülmektedir. Savaş tanrısının oğulları sıfatını taşımak, militer erdemlerin ötesine geçildiğini gösterir. Romalı askerlerin gücünün temelinde, ağır piyadelerinin profesyonelliği yatmaktadır. Yurttaş asker çiftçilerden oluşan bölgesel bir güç olarak başlayan örgütlenme, devasa bir tam zamanlı profesyonel orduya dönüşmüştür. Roma'nın cumhuriyet yıllarında askeri birlikler olan lejyonların sayıları neredeyse iki katından fazla olacak şekilde artmıştır. Sınır bölgelerinde tutulan bu lejyonları yöneten komutanlar yeni topraklar alarak imparatorluğun sınırlarını genişletirken merkezde de ünlü Praetorian muhafızları liderlerin güvenliğini sağlamıştır. Zaman içerisinde bu ordular nüfuzlarını ve etkilerini arttırmış ve generaller imparatorluklarını ilan etmeye başlamışlardır. Bunun sonucunda bu ordular birbirleri ile savaşmaya başlamış ve ortaya çıkan kargaşaların ağır yükü altında Roma İmparatorluğu'nun sonu gelmiştir (Belge, 2012, s. 126-128). Bu, militarizmin yıkıcılığın kanıtı olarak oldukça önemli bir örnek teşkil etmektedir; üstünlük kurmak, ele geçirmek için kullanılan savaş gücünün, kendi içine yönelmesi sonucunda öz-yıkımın meydana gelmesi. Toynbee (1989, s. 135)'nin de belirtmiş olduğu gibi kanın tadını alan kılıç, tekrar kınına sokulmayacak ve bu doğrultuda kullanılmaya devam edilecektir. Bu kılıç kınına sokulsa da bir süre sonra kendi kendini yok edecektir. Çünkü varlığını sürdürebilmesi için kana ihtiyacı vardır. Militarist toplum için savaş, varlığını sürdürebilmesi açısından elzemdir. Bu yüzden sürekli bir düşman yaratma çabası içerisinde. Savaşacak düşman bulamaz ise, kılıç kendi saflarına yönelebilmekte ve sonuç olarak yıkım kaçınılmaz hale gelmektedir.

Roma'nın yıkılışından sonra başlayan karanlık çağın ardından Avrupa'da savaş meydanına parlak ve kalın zırhları ile ortaçağ şövalyeleri çıkmıştır. Hayatlarını mümkün olduğunca uzatabilmek için savaş becerilerini geliştiren bu adamlar hem yetenekleri hem de savaş teçhizatları ile bu dönemde oldukça etkili olmuşlardır. Askeri teknikte meydana gelen gelişmeler, örneğin İngiliz uzun yaylıların sahneye çıkışı, daha da önemlisi ateşli silahların yavaş yavaş savaş meydanlarına girmesi şövalyelerin etkinliğini yitirmesine yol

açmıştır. Sonrasında gelen paralı asker dönemi ile Roma'daki savaş mantığına geri dönülmüştür. Ateşli silahların kullanımı şövalyenin savaş meydanında göstermesi gereken beceriler gibi bir yetenek gerektirmemiştir. Bu noktada hedefe nişan almak bile pek önemli değildi, komutlara doğru zamanda tepki göstererek doğru yöne doğru toplu şekilde ateş etmek yeterli olmaktadır. Yani şövalyenin bireysel yeteneklerinin yerini tekrardan kolektif savaş mantığı almıştı (Belge, 2012, s 131-132). Aynı zamanda savaşlar meydan savaşından şehir kuşatmalarına doğru kaydı. Bu sebeple topların kolayca zarar veremeyeceği kaleler inşa etmek, bu kaleleri kuşatmak için hareketli kuşatma topları ve bu toplara eşlik eden piyadelerin yaygın bir şekilde kullanılması ile savaş maliyetlerinde de artışlar meydana geldi. Deniz savaşlarında da büyük topları taşıyabilen gemiler egemenlik kurmaya başladı. Artan maliyetleri karşılayabilecek büyük devletler bu dönemde avantajlı konumda yer aldı (Tilly, 2001, s. 137). Bu dönemin ardından günümüz modern militarizmi için temel oluşturan çeşitli unsurların ortaya çıkmaya başladığı söylenebilir.

Kılınç, militarizmi modern devletin ana unsurlarından biri olarak değerlendirmekte ve onun egemenlik sisteminde bir tür güç tekeli olarak tanımlanıp cisimleştirildiğini belirtmektedir. İnsanların düzen içerisinde birlikte yaşayabilmeleri için devletin düzen ilkesine uyup itaat etmeleri gerekmektedir. Bu da bir itaat ilişkisi ortaya çıkararak toplumdaki bireylerin ödev ve haklarını dağıtıldığı hiyerarşik disiplini toplumun temel niteliği haline getirmektedir. Yazar, bu durumu militarizmin sahip olduğu temel niteliklerle bağdaştırarak, toplumsal düzenin askeri bir düzeni temel alarak kurulduğunu belirtmektedir. Militarizmin modern devletin özünde yer alan bir olgu olduğunu ve bu bağlamda güç egemenliğinin meşrulaştırılarak ortaya çıkan devletin militarist bir devlet olduğunu düşünmektedir. Yazar, modern devletin militarist olmasını sağlayan farklı bir etken olarak ise kaynağı korku olan güvenlik talebini işaret etmektedir. Ona göre korku olgusunun içselleştirilmesi ile ortaya çıkan güvenlik organizasyonu da militaristtir. Bu militarist düzende insanlar dost-düşman olarak kategorize edilmekte ve karşı grubun yok edilmesi durumu toplumda meşrulaştırılmaktadır (Kılınç, 2006, s. 4-5). Bu görüşle paralel olarak Jackson (2016, s. 70) da, militarizasyonun iki temel kavramın toplum tarafından kabul edilmesi neticesinde ortaya çıkan bir süreç olduğunu belirtmektedir: Ulusal güvenliğin askeri güvenlik yoluyla en iyi şekilde sağlanacağı inancı ve ordunun “iyi, doğal ve gerekli” olduğu inancı.

Günümüz modern militarizminin tutunduğu sağlam zeminlerden birini, 205 savaş ve 8 milyon ölüm gerçekleşen kanlı 19. yüzyılda (Tilly, 2001, 123) Fransa'nın askeri başarıları sebebiyle tüm Avrupa ülkelerinin askerlik sistemlerini yeniden yapılandırmaya gitmeleri durumu oluşturmuştur. Bu durum, Fransız Devriminden 19. yüzyıla dek ilerleme ve değişim gösteren savaş sistemleri, ateşli silahlardaki devamlı gelişme ve fabrika üretim sisteminin doğuşu ile desteklenmiştir. Bu gelişmeler sonucunda ise tüm Avrupa'yı kaplayan "herkese askerlik" sisteminin kabulü ile militarizm için mükemmel bir zemin meydana gelmiştir. Çünkü toplumdaki her erkeğin askerlik kurumu ile etkileşime girmesi, militarizmin gelişip yayılması açısından oldukça önem arz etmektedir (Belge, 2012, s. 134-135). Militarizm zorunlu askerlik kavramı ile birlikte özellikle 1960'lı yıllara kadar yayılım gösterirken, 20. Yüzyılın ikinci yarısından sonra dünya ülkelerinin yavaş yavaş askerlik sistemlerini değiştirmeleri nedeniyle bu faktörün etkisinin azaldığı söylenebilir. İngiltere 1960'da, ABD 1973'de, Belçika 1992'de, İtalya 2000'de, Fransa 2001'de, İspanya 2002'de, Slovenya 2003'de zorunlu askerlik hizmetini kaldırırken İrlanda'da zorunlu askerlik hiçbir zaman uygulanmamıştır. Bununla beraber günümüzde Türkiye de de dâhil olmak üzere farklı gelişmişlik düzeyine sahip birçok dünya ülkesinde zorunlu askerlik uygulaması hala devam etmektedir. Örneğin Avusturya, Danimarka, Estonya, Yunanistan, Rusya, Finlandiya, İsveç, İsviçre, İsrail, Azerbaycan, Ermenistan, Kazakistan, Kırgızistan, Tacikistan, Türkmenistan, Özbekistan, Litvanya ve Kıbrıs'ta zorunlu askerlik uygulamaları devam etmektedir (Sevinç, 2006, s. 313-314; Worldpopulationreview, 2022).

Militarizm için en önemli temellerden bir diğerini de 20. yüzyılda baş gösteren dünya savaşları nedeniyle şekillenen "topyekûn savaş" kavramı inşa etmiştir. Bu noktada topyekûn savaş ve diğer savaşlar arasındaki ayrım militarizm açısından oldukça önemlidir. Çünkü topyekûn savaşta ulusun tüm vatandaşları, kadın-erkek ayırt etmeden herkes asker olarak nitelendirilir. Alman savaş yaklaşımı kapsamında gelişen topyekûn savaş doktrini, savaş ve barış halinde ulusu askeri açıdan daima hazır tutarak savaş halinde halkın tümü ile savaşa katılmayı gerektiren bir ordu-millet doktrini ortaya çıkarmıştır. Bunun sonucunda militarizm bir ideoloji olarak resmiyet kazanmıştır (Öztan, 2018, s.12).

Alman General Erich Ludendorff'un topyekûn savaşı milliyetçilik ile normalleştirilmesi, militarizmin kuvvetlenmesi açısından güçlü bir söylemdir. Savaş, ulusun varlığının korunması için gerekli bir mücadele halini aldığı anda tüm bireyler maddi ve manevi bütün

varlıklarını bu mücadele uğrunda harcayacaklardır. Toplumdaki bireylerin tamamı savaşı haline geldiğinde asker-sivil ayrımı da ortadan kalkacak, sivil yöneticinin yerini de bu savaşı toplumu yönetecek seçkin bir asker alacaktır (Gülboy, 2014, s. 51-52). Militarizm için mükemmel bir kılıf oluşturan topyekûn savaş, ülkedeki bütün yurttaşları tıpkı bir asker gibi düşünmeye, duygulanmaya ve davranmaya çağırmaktadır. Yukarıda değindiğimiz üzere, savaş konusunda en iyi uzmanlar subaylar olduğu için, topluma da subayların önderlik edeceği bir düzen haklı kılınmaktadır. Bu ideolojik ortamın yaratılmasına engel olamayan ülkelerde militarizm, yoksunluktan kaynaklanan ideolojik boşluğu dolduran bir ideoloji olarak karşımıza çıkmaktadır. Türkiye de bu durum için önemli bir örnek teşkil etmektedir (Belge, 2012, s. 142-143). Türkiye'nin modernleşme ve batılılaşma sürecinde ordu ve ordunun modernizasyonu özel bir konumda yer almaktadır. Türk Silahlı Kuvvetleri “gelişmenin temel aktörü”, “çağdaşlığın dinamosu” ve “rejimin asli savunucusu” olarak görülmeye başlanırken subaylar ise halka “doğru yolu” gösterecek şaşmaz pusulalar olarak kabul edilmeye başlanmıştır (Öztaş, 2018, s. 39). Ordu-millet kavramının gelişim hızının bu noktadan sonra ivme kazandığı söylenebilir. Türk tarihine bakıldığında Türklerin en önemli özelliklerinden birinin iyi asker olmaları ve ordu ile özdeşleşmiş olmaları görülmektedir. Türkiye’de 1930’lu yıllardan sonra ordu-millet kavramı Türk milliyetçiliğinin temelini oluşturmuştur. “Her Türk asker doğar” anlayışı yaygınlaşmıştır ve özellikle askerlik ile eğitim alanında etkisini artırmıştır. Zorunlu askerlik uygulaması ve kaldırılmadan önce okullardaki milli güvenlik dersi (Altınay, 2009b, s. 1245), ilk ve ortaöğretim öğrencilerinin askeri düzen ile sıraya girip okul binalarına girmeleri, öğretmen sınıfa girdiğinde onu ayakta bekleyip oturabilirsiniz komutu gelmeden oturmamaları, milli marş seremonilerinin “rahat, hazır ol!” gibi askeri nizam ve komutlar ile yönetilmesi bu durumun örneklerini oluşturmaktadır (Çiftdoğan, 2014, s. 55). Burada daha önce değindiğimiz gibi ordu-millet kavramının oluşmasındaki en önemli etkenlerden biri olarak Türkiye Cumhuriyeti’nin kuruluş aşamasında devletin kuruluşunu ordu mensubu olan askerler ve subaylar kadrosunun üstlenmesidir. Böyle bir ideolojik ortamda ise militarist ve kendini savaşı, asker bir millet olarak tanımlayan bir toplumun oluşmasının normal bir durum olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bunun sonucunda da asker ve sivil arasındaki sınır git gide ortadan kalkmaya başlamıştır (Belge, 2012, s. 142-143).

Birinci Dünya Savaşı’nın dünyaya öğrettiği en önemli şeylerden biri, savaşın hayatın her alanını kaplayan bir olay olmasıdır. Savaş yalnızca orduların birbirleri ile çarpışmalarıyla

sınırlandırılmamış, toplumun bütün üretim gücünün ve yeteneğinin bu savaşa yönlendirilmesi gereğini ortaya çıkarmıştır. Savaşta hammadde kaynaklarının fazla olması ve bu kaynaklara kolay erişebilme, ulaşım sistemi ve nüfusun savaşın gerektirdiği işlere etkin biçimde yöneltmesi gibi durumlar savaşta belirleyici sonuçlar doğurabilecek önemli maddeler haline gelmiştir. Bu sebeple de savaş, topyekûn sıfatını kazanarak tüm toplumu içerisine alan devasa bir boyuta ulaşmıştır (Belge, 2012, s. 142).

20. yüzyıl Almanya'sı ve Japonya'sı, araştırmacıların militarizm kapsamında sıkça değindiği örnekler olarak karşımıza çıkmaktadır. Almanya, ilki 1914-1919 yılları arasında ve ikincisi 1939'dan 1945'e kadar süren Adolf Hitler'in faşist rejimi altında olmak üzere iki defa silah zoruyla Avrupa üzerinde bölgesel hegemonya kazanmaya çalışmıştır. Japonya ise 1931'den 1945'e kadar Asya'da bir imparatorluk kurabilmek için kanlı bir kumar oynamıştır. Bu iki ülke hırslı bir genişleme uğruna hem kendi ekonomilerini ve vatandaşlarını hem de ele geçirdikleri toprakların kaynaklarını ve halklarını savaşıma zorlamışlardır. Bunun sonucunda ise milyonlarca insan sarsıcı ve onarılmaz zarar görmüştür. Dolayısıyla bu savaşları militarizme bağlayan araştırmacılara göre militarizm yalnızca aşağılayıcı bir terim değil, aynı zamanda bir hastalıktır. Tıpkı katı pasifistler gibi savaştan ilkesel olarak hoşlanmayanlar için devletler doğaları gereği militaristlerdir. Devletler savaş için seferber olduklarında, silahlı kuvvetlerini finanse edecek ve personel çalıştıracak yeterli kaynak ve insan elde etmek için vergilendirmeye, askere almaya ve zor kullanmaya bağımlıdırlar. Devlet aynı zamanda halkını savaşa girmeye ikna etmelidir ve bu durum devlet militarizminin özellikle demokrasilerdeki önemli bir boyutu olarak karşımıza çıkar. Alman Weimar Cumhuriyetinin 1930'larda parçalanması, ABD hükümetinin Soğuk Savaş'a hazırlanırken güvenlik güçlerini genişletmesi ve sürekli savaş ile birlikte savaş hazırlığının İsrail demokrasisi üzerindeki etkisini inceleyen sosyal bilimciler, savaşın ve savaşa eşlik eden militarizmin demokratik hükümeti zayıflatabileceğinden endişe duymaktadırlar. Bazı akademisyenler, şiddet kavramında uzmanlaşmış kişilerin seçilmiş yetkililerden daha fazla güce sahip olduğu ve ulusal güvenliğin vatandaşların güvenliğinden, özgürlüklerinden ve haklarından daha önemli bir hale geldiği acımasız bir "garnizon devleti" tasavvur etmişlerdir (Schlewitz, 2008, s. 2827-2828). Bu doğrultuda düşünüldüğünde şiddet kavramı, militarizmin gözle görülür temellerinden ayrılan farklı bir boyutu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Militarizmin toplum içerisindeki oluşumunu ve yayılmasını destekleyen ve hızlandıran faktörler olarak güvenlik talebi, zorunlu askerlik uygulaması, ordu-millet kavramının

ortaya çıkması ve topyekûn savaş durumu gibi somut etkenlerde değinilmiştir. Fakat bunların dışında, bir topluma militarizmin etkilerinin yayılmasının kolaylıkla fark edilemeyen bir temeli olan şiddet kavramına değinmek, militarizmin oldukça önemli olan farklı bir boyutunun anlaşılması açısından öğretici olacaktır.

### **2.1.2. Militarizm ve Şiddet**

Militarizmin temellerini incelerken, onun gelişip yayılmasına katkıda bulunan en önemli etkenlerden biri olarak şiddet kavramını ele almak doğru olacaktır. Bu bölümde şiddet kavramının ne olduğuna, aşamalarına ve “şiddetin son aşaması olarak savaş” incelenecektir. Geçmişten günümüze dek insanlık tarihinde şiddet ortadan kaldırılamamış, onu kontrol altına alabilmek için bir çözüm yolu olarak kanunlar konya da önüne geçilememiştir. Zaten kanunların uygulanması için kullanılan yöntemler başlı başına şiddet içermektedir. Hapsetmek, belli haklardan yoksun bırakmak gibi eylemler de şiddet kavramının kapsamı içerisinde yer almaktadır. Yani şiddet, yine şiddetle engellemeye çalışılmaktadır. Bununla birlikte şiddeti engellemenin bir alternatifini bulmanın zorluğu meselesini karşımıza çıkarmaktadır. Bu da araştırmacıları şiddetin önüne geçmek için onun asıl sebeplerini keşfetmeye itmiştir. Konunun daha derinlerine inip, şiddeti ortaya çıkaran asıl sebebi bulmaya çalışan araştırmacılar, bu konuda bir fikir birliğine varabilmiş değildir. Bu konulara değinmeden önce araştırmacılar tarafından yapılan şiddet kavramının bazı tanımları incelenecektir.

Etimolojik olarak incelendiğinde şiddet sözcüğü dilimize Arapçadan geçmiştir. TDK'nin (Türk Dil Kurumu) tanımına göre şiddet, “bir hareketin, bir gücün derecesi, yeğlilik, sertlik, bir hareketten doğan güç, karşıt görüşte olanlara kaba kuvvet kullanma, duygu ve davranışta aşırılık” anlamlarına gelmektedir (Türk Dil Kurumu, t.y.). "Şedid" kelimesi ise sert, katı ve şiddetli demektir. Sertlik ve kızgınlığı ile tanınan ünlü eski Yemen hükümdarının adı "Şeddat"tır. Fransızcada ise şiddet anlamına gelen “violence” kelimesinin tanımı “bir kişiye, güç veya baskı uygulayarak isteği dışında bir şey yapmak ya da yaptırmak; şiddet uygulama eylemi, zorlama, saldırı, kaba kuvvet, bedensel ya da psikolojik acı çektirme ya da işkence, vurma ve yaralama” olarak yapılmaktadır. Ünsal, bu noktada şiddet kelimesinin fiziksel gücü aştığını da vurgulamaktadır. Çünkü şiddet, insanlara karşı tehdit oluştururken fiziksel zararın yanında ruhsal hasar da vermektedir. Ayrıca başkalarının mallarına verilen zarar da şiddettir. Şiddetin kapsamı aslında düşünülenenden çok daha geniştir (Ünsal, 1996, s. 29). İngilizcede şiddet kavramının

karşılığı olan “violence” kelimesi Merriam-Webster Sözlüğünde şu şekilde tanımlanmaktadır: yaralamak, suistimal etmek, zarar vermek veya yok etmek için fiziksel güç kullanımı; çarpıtma, ihlal ya da saygısızlık sonucu ortaya çıkan zarar; bir kişiye veya mala zarar verecek şekilde güç kullanımı; özellikle yıkıcı olan büyük bir güç veya enerji (Merriam-Webster, t.y.).

Yves Michaud, *Şiddet* isimli kitabının başında bu kavramın cinayet, işkence, darbe ve etkili eylem, suçluluk, terörizm gibi birbirine uymayan olguları belirttiğini açıklamaktadır. Yazar, şiddetin net bir tanımını yapabilmek için öncelikle kelimenin etimolojik kökenini ve günlük kullanımını incelemiştir. Kelimenin Latincedeki şiddet, sert ya da acımasız kişilik ve güç anlamına gelen “violentia” kelimesinden geldiğini ve ardından kelimenin köküne giderek güç, yer, yetke, şiddet ve bedensel güç kullanımı anlamına gelen “vis” sözcüğünden türediğini belirtmiştir. Devamında Latince Yunancaya geçerek Latincedeki “vis” kökünün yerine Yunancada kas veya bedensel güç anlamına gelen “is” sözcüğünün kullanıldığını belirtmektedir. Sonuç olarak yazar, şiddet kavramının kökünde bir şeye karşı kullanıldığı takdirde şiddet olarak karşımıza çıkan doğal gücün yattığını belirtmiştir. Bu güç belirli ölçüleri aştığında veya bir düzeni bozduğunda “şiddet” olarak algılanmaktadır. Yazar sonrasında kelimenin günlük kullanımındaki anlamının öncelikle bir bedensel davranışlar ve eylemler dizisini karşıladığını ve şiddetin vurma veya kötü davranma eğilimi olduğunu belirtmiştir. Bununla birlikte günlük kullanımdaki anlamların oldukça çeşitli olduğunu da eklemiştir (Michaud, 1991, s. 5-6).

Şiddet ile ilgili belirtilen tanımlamaların üzerine bazı araştırmacılar, kavrama yönelik genel çerçevenin sınırlarını ortadan kaldırarak konunun daha derinlerine inmişlerdir. Örneğin Semra Somersan, makalesinde hangi kılıfa girerse girsin şiddetin her çeşidinin yine şiddet olduğunu vurgularken, düşüncelerini şu şekilde belirtmiştir:

*“Kimi yerde bir satır, bir kurşun, işkencecinin eleştirisi, gazetecinin zoru, yasal idam, yasal operasyon, Mayaların gençlerin göğsünü bıçakla keserek kalbi çıkarması ve tanrılara sunması, Avrupa'nın bitmeyen engizisyonu, annenin dayağı, babanın yumruğu, kocanın saldırısı, Yanamoma kabilelerinin dönemsal savaşları, öğretmenin cetveli (hem de ölçülebiliyor), çocuğun taşı, bir kapının yüzünüze kapatılması, bir başkasının hiç açılmaması, köyün zorla boşaltılması, bazen klitorisün sünnet edilmesi, (burada kültürün bir parçası olduğu için söylemesi zor, ama belki penisin sünneti), kimi yerde milliyetçilik, bazen dahası; ırkçılık, görünmez şiddetin dışlaması, iftira, kıskançlık, dostluğun inkârı, bazen de, sadece bir söz, bir cümleciktir, şiddet” (Somersan, 1996, s.49).*

Somersan, ele aldığı çalışmasında eleştirel bir dille şiddetin görünen ve görünmeyen iki yüzüne değinmiştir. Şiddetin toplum içerisinde nasıl görünmez bir hal aldığını anlamamız için konuya farklı açılardan yaklaşmıştır:

*“Devletin, kurumların, zenginlerin şiddeti görünmez de, güçsüzleştirilmişlerin, halkların, kapitalsiz sınıfların haklarını elde etmek için yaptıklarına şiddet damgası vurulur. İktidar olanların şiddeti algılanmaz da, dışarıda kalanların en ufak saldırısı, bazen tek bir cümlesi derhal klasifikasyona sokulur. İcabına bakılır. Kendi kültüründeki şiddeti göremez insan, başka bir topluluğunkini ise hemen isimlendirir. Siouxların Güneş Dansı Töreni'nde genç erkek adayının, karın etinden asılışını şiddet olarak algılar da balık avlamanın şiddet içerdiği akıllardan geçmez. Hayvanları kafes içinde tutmanın, her ne kadar iyi bakılıp beslenseler de, pasif bir saldırı olduğu görülmez. İnsanı kapalı kapılar altında yaşamaya zorlamak da doğal olarak şiddettir. Onun bunu ‘hakk etmek’ için yaptığı eylem her ne olursa olsun” (Somersan, 1996, s.49).*

Gerçekten de şiddet, militarizmde olduğu gibi belli başlı sebeplerin arkasına gizlendiğinde görünmez hale gelmektedir. Yok olmayıp, sadece şekil değiştirerek varlığını sürdürmektedir. Güney Koreli yazar ve kültür kuramcısı Byung-Chul Han, şiddetin nasıl bir dönüşümüne girerek toplum içerisinde varlığını sürdürdüğünü *Şiddetin Topolojisi* kitabında derinlemesine incelemiştir. Han’a göre şiddet, kılık değiştirerek “yok olmayan şeylerden biri” olarak günümüze dek gelmiştir ve toplumsal değişime paralel olarak farklı biçimlerde varlığını korumaktadır. Aşıkâr olandan mahrem olana, cephedeki savaştan viral bulaşmaya, kaba kuvvetten medyatığe, fiziksel olandan ruhsal olana, en önemlisi de olumsuzdan olumluya doğru yön değiştirmektedir. Bunu yaparken toplumun derinlerine, kılcal damarlarına, sinir uçlarına işlemektedir. Yazar, bu yüzden şiddetin toplumda “görünmez bir gerçeklik” olarak yerini almaya devam ederken, bizler onun yok olduğunu düşünerek yanılmış olduğumuzu dile getirmiştir. Ona göre şiddetin karşıtı ise özgürlüktür. Şiddet ve özgürlük kavramları örtüştüğünde şiddet daha görünmez bir hale gelmekte ve toplumun içine işlemektedir. Kaba kuvvet sisteme içkin bir şiddet haline gelmiştir ve ustaca gizlenebilmektedir (Han, 2016).

Yazar kitabında olumsuzluğun şiddeti ve olumluluğun şiddeti olarak bir ayrıma gitmiştir. Olumsuzluğun şiddeti, “iç ve dış” ya da “dost ve düşman” gibi birbirinin zıddı olan kavramlarda saklıdır. Olumsuzluğun şiddeti kurban etme ayinleri, tanrıların mitolojik gazabı, hükümdarların bir güç göstergesi olarak kullandığı öldürücü şiddeti, terörizm gibi viral bir şiddeti ya da keskin bir dilin şiddeti gibi olumsuzlukların üzerine kurulmuştur. Hedefine zarar verir, onu bazı şeylerden yoksun bırakır. Bundan daha tehlikeli olan ise olumluluğun şiddetidir; spamlaşan dil, aşırı üretim, aşırı performans, aşırı iletişim olumluluğun şiddetinin dışavurumlarıdır. Bu doğrultuda günümüz toplumları

olumsuzluğu üzerinden atmaktadır ve bu noktada olumluluğun şiddeti karşımıza çıkmaktadır. Bu çeşit bir şiddet tehlikelidir çünkü tüm görüşlere kapalıdır, alenidir, apaçıktır, şeffaftır. Bu yüzden de bağışıklık tepkilerinden büyük bir ustalıklarla sınırlanmaktadır. Varlığını ise azalmadan devam ettirmektedir. Eski toplumlardaki kelle alıcı nitelikteki güç şekil değiştirerek yerini depresyon, deformasyon ve burn-out'lara, yani tükenmişlik sendromlarına bırakır. Küreselleşen dünyanın şiddeti içselleştirilip ve ruhsallaştırılarak doğrudan insana yönelir ve şiddet görünmez olur (Han, 2016).

Bireyler, çevrelerindeki diğer insanlardan şiddet eylemlerinin doğru bir davranış olduğu konusunda desteğe ve onaya ihtiyaç duymaktadırlar ve vicdanlarını rahatlatılabilmek için şiddeti meşrulaştırmaktadırlar. Bunun sonucunda da davranışlarının doğru olduğunu düşünmeye başlarlar. Bu noktada ideolojiler devreye girerek şiddet eylemlerini arttırıcı rol oynayabilmektedirler. Bir insanın başka bir insanı öldürmesi ciddi bir şiddet örneğidir. Fakat gerek geçmişte gerekse günümüzde şiddetin en son aşamalarından birini oluşturan bir durum şiddet kavramı çerçevesi içerisinde toplumda meşrulaştığı için göz ardı edilmektedir; bir ulusun, bireylerine ulus adına hareket etmelerini istemesi, hatta emretmesi. Normal şartlarda kabul edilmeyecek bir davranış olan bir insanın başka bir insanı öldürmesi durumu hoşgörü ile karşılanabilmektedir. Bir toplumda şiddet olayları gerçekleştikçe zaman içerisinde o toplum şiddete alışmakta ve şiddet içeren haberlere karşı da daha az duyarlı hale gelmektedir (Moses, 1996).

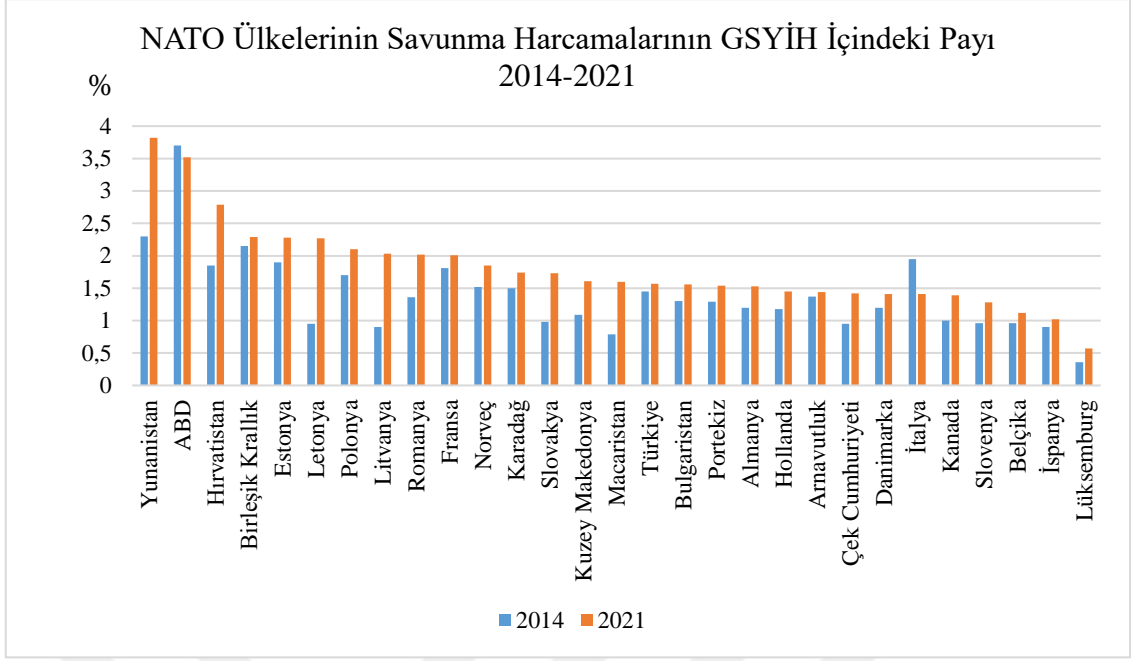
Rafael Moses (1996) şiddet ile ilgili ele aldığı makalesinde, şiddet eylemlerinin nerede başladığı konusunda bazı noktalara değinmiştir. Şiddet eylemlerinin içerisinde yer alan insan zamanla kendini şiddet eylemlerini uygularken bulabilmektedir. Moses, bu konu hakkında güzel bir örnek olarak, Bill Buford'un yazmış olduğu *Şiddet Manyakları Holiganların Arasında* kitabı hakkında *Newsweek* gazetesinde yazılan eleştirilerden alıntılar yapmıştır. Kitabın yazarı, şiddet davranışları kapsamında futbol, fanatizm ve aşırı milliyetçilik gibi kavramların birer bahane olduğunu öne sürmüştür. Burada önemli başka bir nokta, kitabın yazarı olan Buford'un, holiganların arasına onları gözlemlemek için katılmış olmasına rağmen zaman içerisinde kendisinin de şiddet kullanmaya eğilim göstermeye başlamasıdır. Kitabı ele alan eleştirmen, şiddetin çoğu insan için çekici olduğu ve insanın karanlık tarafını doyurmak için şiddeti bir araç olarak gördüğünü belirtmiştir (Moses, 1996, s. 25-26). Michaud (1991, s. 35) da toplumun bazı kesimlerinde şiddetin yaşamın doğal yapısı içerisinde olağan karşılandığını belirtmektedir. Örneğin belirli yerleşim merkezlerinde yaşayanlarda, sokak çetelerinde, bazı spor dalları ile

uğraşanlarda ve bazı seçkin askeri birliklerde şiddet gündelik yaşamın bir parçası haline gelmektedir. Şiddetin normalleşerek görünmez hale gelmesi ve yayılması bu durumlarda tekrar karşımıza çıkmaktadır. Şiddet kavramına bu açıdan baktığımızda, militarizmin temellerinden birini oluşturmasının yanında militarizmin yayılması bakımından da etkin bir rol oynadığını söylemek yanlış olmayacaktır. Şiddet normalleşip içselleştirilirken savaşların ölümcüllüğü ve yıkıcılığı da bu oranda artmaktadır.

Şiddetin normalleşmesi konusundaki düşüncelerini çalışmasında kaleme alan Han, bu bağlamda modern çağın şiddeti ile antik çağın şiddetini birbirinden kesin bir çizgi ile ayırmaktadır. Yunan mitolojisi parçalanmış bedenlerle ve kanla doludur. Tanrılar, şiddeti meşrulaştırarak onu bir araç haline getirmişlerdir. Modernite öncesi toplumlarda her daim hazır bir şekilde bulunan şiddet, günlük yaşamın bir parçası haline gelmiştir ve bariz bir şekilde ortadadır. Bu dönemlerde hükümdarlar, hükümdarlıklarını öldürerek ve kan dökerek ilan etmişlerdir. Herkese açık bir şekilde sergilenen kan ve ölüm dolu etkinlikler iktidarın gücünü ve ihtişamını gözler önüne serme amacı taşıyan birer araç olmuşlardır. Antik Roma'da gerçekleştirilen gladyatör savaşları ve infazlar sadece kılıçla ölümü içermemektedir. Vahşi hayvanların parçalaması için suçlular, bu hayvanların önlerine atılmıştır. Bu toplumlarda yer alan bu etkinlikler sadece eğlence amacı ile sınırlı kalmamış, politik anlamda da önemli bir konumda yer almışlardır. Bu gaddarlık tiyatrosunda yer alan şiddet hükümdarların gücünü temsil etmiştir. Bu sebepten ötürü Antik Roma'da yer alan gladyatör savaşları, imparatorluk kültürü için önemli bir konumda yer almıştır. Şiddet, hükümdarın ve iktidarın sembolü haline gelmiş ve bu nedenle gözler önünde olmuştur. Han'a göre modern çağa geldiğimizde ise şiddet, topolojik bir dönüşüm içine girerek toplumsal alanda ve siyasette giderek meşruiyetini yitirir. Modernite öncesindeki gibi sergilenmez ve daha gizli bir hal alır. Mevcudiyetini sürdürür fakat gözler önünde yer almaz. Kendini görünmez kılarak toplumun derinlerine işler. Şiddet burada içselleştirilerek normalleşir, alışkanlık haline gelir ve doğallaşır. Bu simgesel bir şiddettir ve kaba kuvvete başvurmadan iktidar ilişkilerinin yürütülmesini sağlar. Şiddet, bu şekilde bireylerin hayatlarının bir parçası haline gelir ve küçük dokunuşlarla bilinçaltına hükmederek onları bir takım zorunluluklarla karşı karşıya bırakır, emirler verir. Günümüz toplumunda deformasyona yol açan bu şiddet, kelle alıcı şiddetin yerini almıştır (Han, 2016). Fakat bu noktada Han'ın değerlendirmelerinin tamamen doğru olduğu söyleyemeyiz. Şiddet günümüzde arkaik dönem şiddeti gibi eğlence amacı ile gözler önünde sergilenmese de farklı amaçlarla uygulanmaya devam

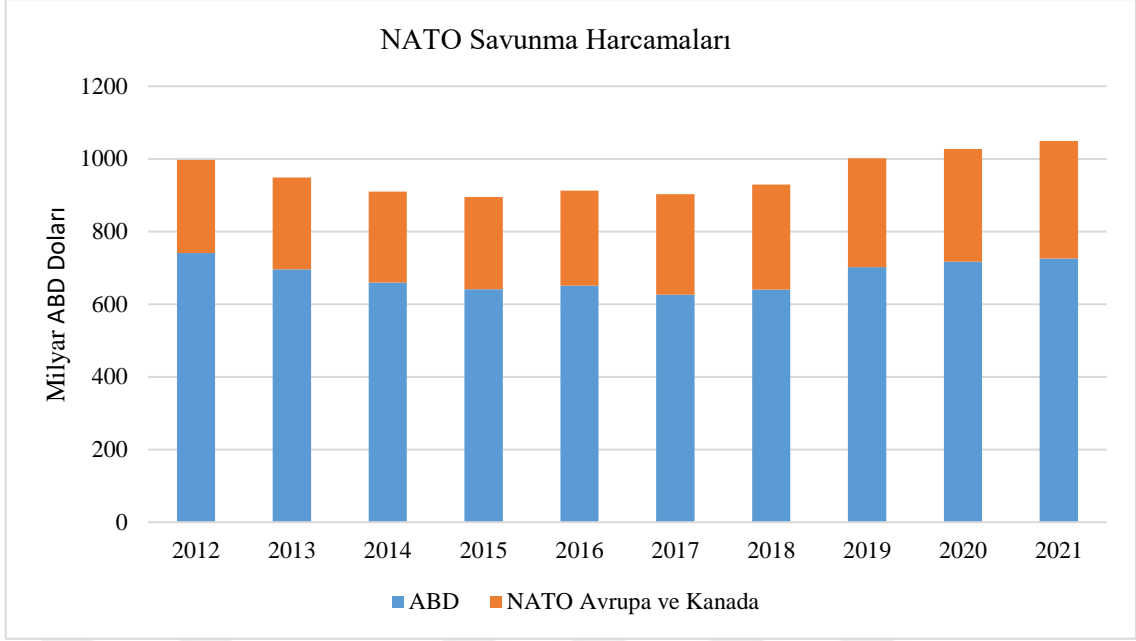
etmektedir. Michaud'un da belirttiği gibi, eski dönem şiddeti ile modern dönem şiddetini karşılaştırmak mantıksızdır çünkü eski zaman normları ile modern zaman normları arasında büyük farklar bulunmaktadır ve şiddet tanımı da bu normlar üzerinden yapılmaktadır. Kavrama ilişkin bakış açıları arasında denge kurmaya çalışmaktan ziyade farklı görüşleri birbiri ile tamamlamak gerekmektedir (Michaud, 1991, s. 12). Bu noktada bir tamamlama yapmaya çalışacak olursak, Han'ın üzerinde çokça durduğu öldürücü veya kelle alıcı olarak nitelendirdiği şiddetin günümüzde ortadan kalkmadığını, gerçekleşen savaşlar, işgaller ve terör saldırıları ile devam ettiğini söylememiz gerekir. Örneğin Avrupa'da büyük güçler arasındaki savaşlar uzun dönemde daha seyrek bir hale gelirken bu savaşlardaki ölüm sayıları ve yıkım oranı korkunç derecede artmıştır (Tilly, 2001, s. 132-133; Michaud, 1991, s. 17-18). Sebebinden ve meşruiyetinden bağımsız olarak bu ölümcül şiddet günümüzde hala devam etmektedir ve birçok insan bu savaşlarda hayatlarını kaybetmektedir. Han'ın bahsetmiş olduğu öldürücü şiddetin tamamen şekil değiştirdiğini bu sebepten dolayı doğru kabul edemeyiz.

Arkaik zamanda ölümün nedeni dışarıdan uygulanan bir şiddettir. İnsanlar şiddetten korunmak için şiddete başvurur. Hayatta kalmak için öldürmelidir. Öldürdükçe kendini daha güçlü hisseder. Peki günümüzde militarizme olan yönelimi de bu sebep ile bağdaştırabilir miyiz? Devletler savunma sanayii için her yıl devasa rakamlarda harcamalar yapmaktadır. Bunun sonucunda silahlar, savaş uçakları, savunma sistemleri, tanklar gibi birçok askeri araç üretmekte ve asker yetiştirmektedirler. Savunma gibi bir konu söz konusu olduğunda bir düşman mevcudiyeti veya olasılığı söz konusu olmaktadır. Bu sebepten ötürü de savunma meselesinde şiddete başvurmak, hayatta kalmanın bir gereği olarak gayet doğal görülmektedir ve birçok ülke her yıl savunma harcamalarını bu doğrultuda arttırma eğilimindedir. Örneğin Şekil 2.1 de Kuzey Atlantik Antlaşması Örgütü NATO (North Atlantic Treaty Organization) üyesi ülkelerin 2014 ve 2021 yılları itibari ile savunma harcamalarının GSYİH (Gayrisafi Yurt İçi Hasıla) içindeki payı gösterilmiştir.



**Şekil 2.1** NATO ülkelerinin 2014-2021 yıllarındaki savunma harcamalarının GSYİH içindeki payı (NATO, 2021).

Görüldüğü üzere bu ülkelerin neredeyse tamamında 2014 ve 2021 yılları arasında savunma harcamalarının GSYİH içerisindeki payı artış göstermiştir. Yalnızca ABD'nin savunma harcamalarındaki payında düşüş görülürken kalan ülkelerin tamamında artış meydana gelmiştir. Ayrıca Yunanistan, uzun yıllardır bu alanda lider olan ABD'yi geride bırakarak 2021 yılında birinci sırada yer almıştır. Bu artışın meydana gelmesinde Türkiye ile Akdeniz'de yaşadığı gerilimin etkili olduğu söylenebilir (Berberakis, 2020; Göksedef, 2020). Türkiye bu listede 16. sırada yer alırken son sırada Lüksemburg yer almaktadır. Fakat bu ülkelerin savunma harcamalarına miktar olarak bakıldığında çok daha farklı bir tablo ile karşılaşılmaktadır.



**Şekil 2.2** NATO üyesi ülkelerin yıllara göre 2015 fiyatları ve döviz kurları bazında ABD doları cinsinden yapmış oldukları savunma harcamaları (NATO, 2021).

Şekil 2.2 de belirtildiği üzere ABD'nin yapmış olduğu savunma harcamalarının kalan tüm NATO ülkelerinin harcamalarından çok daha fazla olduğu görülmektedir. ABD, savunma harcamalarının GSYİH içerisindeki payı bakımından 2. sırada yer alsa da 2021 yılında 721 milyar dolar savunma harcaması yaparak önceki yıllarda olduğu gibi ilk sırada yer almıştır. Diğer NATO ülkeleri de 2014 yılına kıyasla 2021 yılında savunma harcamalarını arttırmıştır. Ülkelerin savunma harcamalarına bu denli önem vermeleri toplum tarafından normal karşılanmaktadır. Çünkü ülke savunması söz konusu olduğunda toplum, savunma harcamalarını gerekli ve zorunlu olarak görebilmektedir. Bu durumda şiddet uygulayıcı, bir suçluluk ilişkisi içerisinde bulunmamaktadır. Tıpkı kan davalarında olduğu gibi hayatta kalabilmesi için kendi grubunun zayıflaması sonucu karşı grubun da zayıflatılması gerekmektedir. İntikam duygusu ile hareket eden kişinin amacı artık öldürmek olmuştur. Kan davasının da temelinde bu yıkıcı olumsuzluğun şiddeti yatmaktadır (Han, 2015, s. 26). Savunma konusunda yapılan harcamalar, geliştirilen teknolojiler, eğitilen askerler de kendine göre şiddeti meşrulaştırıcı sebeplere dayanmaktadır. Burada da suçluluk duygusu bulunmamaktadır.

Şiddet kavramının karmaşık ve düşünülen geniş bir kavram olması sebebiyle, onu daha iyi anlayabilmek için çeşitli sınıflandırmalar yapılmıştır. Jean-Claude Chesnais, Interpol'un sınıflandırmasından yola çıkarak şiddet kavramını temel olarak özel şiddet ve kolektif şiddet olarak iki kategoride incelemiştir. İlk kategoriyi oluşturan özel şiddet

kapsamında suç teşkil eden ve suç teşkil etmeyen şiddet olayları ele alınmıştır. İkinci kategoriye oluşturan kollektif şiddet kısmında ise vatandaşların iktidara karşı şiddeti, iktidarın vatandaşlara karşı şiddeti ve şiddetin son aşaması olan savaş yer almaktadır (Ünsal, 1996). Bu noktada savaş ve şiddetin doğrudan birbiri ile etkileşim içerisinde olduğu görülmektedir. Savaşın temelinde yatan olgulardan biri olarak şiddet, militarizmi de körükleyerek daha çok şiddet olaylarına yol açmaktadır. Karşılıklı bir biçimde militarizm ve şiddet birbirlerini besleyerek varlıklarını devam ettirmektedirler. Bu sebepten ötürü, bir toplumun militaristleşmesinin önüne geçilebilmesi için öncelikle toplumda normalleşmiş ve içselleştirilmiş olan şiddet olaylarının önüne geçilmelidir. Bunu yapabilmek için de görünmez olanı görünür kılmaya yönelik toplumun şiddet olayları ile ilgili farkındalığını artırıcı çalışmalar yapmak son derece önem arz etmektedir. Bu çalışmalar kapsamında ise şiddeti normalleştiren ve onun görünmez kılınmasına katkı sağlayan organların şiddet olaylarını besleyici uygulamalarının ortadan kaldırılması gerekmektedir. Bu noktada devletlerin sivil halkı şiddet araçlarından arındırması gerekmektedir. Fakat bu durum da kendi içerisinde bir çelişki yaratmaktadır. Tilly (2001, s. 126)'e göre devletler halkı şiddet araçlarından arındırırken, kendileri şiddet araçlarına korkunç derecede başvurmaktadırlar. Tıpkı şiddetin önüne geçebilmek için şiddet kullanılması gibi burada da bir çelişki ortaya çıkmaktadır. Ayrıca şiddetin önüne geçme çabalarındaki tek engel bu değildir; toplumdan topluma değişen kurumsal ve hukuksal normlar bu noktada işleri daha karmaşık bir hale getirmektedir. Örneğin Eski Çin'de nüfus planlaması yeni doğan bebeklerin yaşamlarına son verilerek sağlanmıştır ve bu noktada bir bebeği öldürmek cinayet sayılmamıştır. Başka bir örnek olarak ise bazı toplumlarda küçük suçların bireyler tarafından normal karşılanması gösterilebilir. Onlar için şiddet varoluşsal doğal bir olgu olarak düşünülmektedir (Michaud, 1991, s. 13). Öztan (2018, s. 15)'a göre bu doğallaşma toplumda kendiliğinden gerçekleşmemektedir. Devlet, medya ve doktrinasyon mekanizmaları ile toplum bu yönde şekillendirilmektedir. Dolayısıyla yazara göre vatan için ölme ve öldürmenin kutsal bir konumda yer aldığı toplumlarda militarizmin varlığını tartışmaya pek lüzum yoktur. Hardal (2016) bu konu ile ilgili çalışmasında şehitlik kavramının ortaöğretim öğrencilerinde ne tür metaforları düşünmeye sevk ettiğini araştırmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre kavram, öğrencilerin büyük bir kesiminde olumlu ve şehitliği yüceltici metaforları çağrıştırmaktadır. Daha önce de değindiğimiz gibi bu noktada milliyetçilik ve dini değerler devreye girerek şiddetin son aşamasının yüceltilmesine ve normalleşmesine sebebiyet vermektedir. Toplum, bu durumu şiddet olarak algılamamaktadır. Kısacası

normlar yelpazesi, neyin şiddet olup olmadığı meselesinde büyük bir çeşitlilik ortaya çıkarmaktadır ve bu sebeple şiddeti kontrol altına almak da zorlaşmaktadır.

Sonuç olarak şiddet, insanlık tarihinde daima bulunan bir olgu olarak karşımıza çıkmakta ve günümüzde de normalleşerek etkinliğini devam ettirmektedir; kimi zaman bir film veya müziğin savaşı ve yiğitliği yüceltmesi, kimi zaman ise askere gönderilen bireyin davul zurna ve kutlamalar ile uğurlanması durumlarını aslında toplumda yavaş yavaş, farkına varılmadan şiddetin sağlam bir koltuk edinmesine yardım eden olaylar olarak düşünülebiliriz. Michaud (1991, s. 60)'un da “rasyonalizasyon” olarak değerlendirdiği bu durum, şiddetin toplumun bir parçası haline gelmesi ve toplum tarafından kabul edilip göz yumulan bir şekle dönüşmesi halidir.

### **2.1.3. Sanal Militarizm**

Günlük hayatta kullandığımız pek çok teknolojik cihaz sivil alana yayılmadan önce askeri alanda kullanılmıştır. İkinci Dünya savaşı sırasında Almanlar tarafından geliştirilen *Enigma (Muamma)* isimli cihaz günümüz bilgisayar sistemlerinin temelini oluştururken (Orak, 2022, s. 215), Soğuk Savaş döneminde ABD tarafından oluşturulan Gelişmiş Araştırma Proje Ajansı Ağı ARPANET (Advanced Research Project Agency Network) sistemi günümüz internet ağının temellerini oluşturmaktadır (Schiller, 1999, s. 8). Bununla birlikte siber ordu ve siber savaş gibi kavramlar da araştırmacıların sıklıkla mercek altına aldığı konular olarak karşımıza çıkmaya başlamıştır. İnsanlık tarihinde 20. yüzyıla dek kara ve deniz alanında savaşlar sürdürülürken geçtiğimiz yüzyılda hava ve uzay alanı da birer savaş arenası olarak kullanılmaya başlanmıştır. “Siber ortam” ise 21. yüzyılda bu dört savaş alanına bir yenisi olarak eklenmiştir. Askeri doktrinde de yer edinen bu yeni savaş alanında üstünlük elde etmeye çalışan ordular yeni hazırlıklar içerisine girerek imkân ve kabiliyetlerini bu doğrultuda arttırmaya başlamışlardır. Bu bağlamda siber alan, saldırı ve savunma amaçlı çalışmalar yürütüldüğü bir ortam haline gelmiştir (Yayla, 2013, s. 183). Siber savaş alanında en çok etkinlik gösteren ülkeler olarak ABD, Rusya Federasyonu ve İran gösterilebilir. Siber savaş alanında etkinlik bakımından başı çeken ülke ABD olmuştur. 2009 yılında Amerika Birleşik Devletleri Siber Komutanlığı'nın (United States Cyber Command) kurulmasıyla ABD'de siber ordu resmiyet kazanmıştır. Rusya ve İran'a bakıldığında ise bu ülkelerde ordu içerisinde ABD'de olduğu gibi resmi bir yapılanma bulunmasa da siber savaş kapsamında savunma ve saldırı bakımından etkinlik gösterdikleri bilinmektedir. Türkiye'de ise 2012 yılında

TSK Siber Savunma Merkezi Başkanlığı kurulmuştur ve 2013 yılında TSK Siber Savunma Komutanlığı'na dönüştürülmüştür. Bu kuruluşun amacı Türk Silahlı Kuvvetleri'ne ve Genelkurmay Başkanlığı'na bağlı internet sitelerini korumak ve gerçekleştirilecek saldırıları engelleyip siber tehditlere karşı savunma sağlamaktır. Bununla birlikte 2013 yılında amacı internette ve internet vasıtasıyla gerçekleşen suçlarla mücadele etmek olan Siber Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığı kurulmuştur (Orak, 2022, s. 216-222). Ülkemizde bu gibi gelişmeler yaşansa da hala veri sızıntıları veya siber dolandırıcılık gibi faaliyetlerin yürütüldüğü görülmektedir ve bu sebeple siber alanda daha profesyonel bir yapılanmaya gidilmesi gerekmektedir.

Militarist propaganda açısından bakıldığında ise günümüzde Youtube, Facebook ve Twitter gibi sosyal medya platformlarında ideolojik temalar içeren militarist düşünce neredeyse her gün etkin bir denetleme mekanizmasından yoksun bir biçimde üretilmekte ve paylaşılmaktadır. Sıradan kullanıcıların paylaşımlarına ek olarak Minarlı ve Albayrak (2021, s. 85-87)'in "sosyal medya profesyonelleri" olarak nitelendirdiği, militarist düşünceyi besleyen konularda paylaşımlar yapan kişilerin faaliyetleri neticesinde ülkenin gündemi belirlenebilmekte ve bu bağlamda militarist evren şekillendirilebilmektedir. Ayrıca Youtube gibi çevrimiçi video paylaşım sitelerinde etkin bir denetimden geçmeden gerçekleştirilen militarist içerikli yayınlar ve yayınlanan videolar, militarizmin dijital ortamda yayılmasına neden olmaktadır. Bu duruma ek olarak günümüzde çeşitli birçok dünya ülkesinin silahlı kuvvetleri sosyal medyayı yaygın bir biçimde kullanmaktadır. Amerika Birleşik Devletleri, İsrail, Avustralya, Fransa, Almanya gibi Batılı ülkelerin ordularının yanı sıra, Pakistan, Hindistan, Rusya ve Çin gibi devletlerin de silahlı kuvvetleri çeşitli dijital sosyal medya platformlarında çevrimiçi olarak yer almaktadır. Medyanın günümüzde savaşların yürütülmesi açısından oldukça önemli bir noktada bulunduğunu göz önünde bulundurursak, sosyal medyanın da silahlı kuvvetler açısından ne kadar önemli bir konumda olduğunu anlayabiliriz. Örneğin İngiliz Savunma Bakanlığı doktrin notlarından birinde sosyal medyanın, savunma kurumlarında güven inşa etmeyi, tutumları değiştirmeyi ve davranışları etkileme amacı ile kullanıldığı belirtilmektedir. Fakat İngiliz Silahlı Kuvvetlerinin sosyal medya çalışanları sansürlü, incelenmemiş, düzenlenmemiş ve bu nedenle geçmişin propagandasından farklı olarak gerçeklere dayalı bilgiler sunduklarını iddia ederek kamuoyunu etkilemek yerine sadece bilgilendirmeyi amaçladıklarını vurgulamaktadırlar. Benzer olarak ABD ordusu da sosyal medya platformlarındaki içerikleri bilgiyi yaymak amacı ile kullandığını belirtmektedir. Buna

karşın İsrail Savunma Kuvvetleri'nin yeni medya biriminin kurucusu, “bilgisayarlar ve klavyeler silahlar, Facebook ve Twitter savaş alanlarıdır. Buralar bizim her gün savaştığımız yerlerdir” ifadesini kullanarak sosyal medyanın bir silah olarak kullanıldığını açıkça belirtmektedir (Crilley, 2016, s. 58). Bu da militarizmin dijital boyutunun günümüzde geldiği noktayı anlamak açısından oldukça önemli bir söylemdir.

Jackson, silah endüstrisinin militarizmin sürdürülebilirliği açısından oldukça önemli bir faktör olduğunu savunmaktadır. Bunu gerçekleştirmek için de ulusal güvenliğin askeri güvenlik yoluyla en iyi şekilde sağlanacağı inancının ve ordunun “iyi, doğal ve gerekli” olduğu düşüncesinin toplumda yaratılması ve yaygınlaşması gerekmektedir. Bu doğrultuda dijital medya, silah endüstrisinin temsillerinin bulunabileceği bir ortam olarak karşımıza çıkmakta ve askeri değerlerin sivil hayatta normalleşmesine katkıda bulunmaktadır. Örneğin Youtube sitesinde yer alan birçok askeri kurumsal kanalın yayınladığı çeşitli videolarda silah endüstrisinin “iyi, doğal ve gerekli” olduğu teması işlenmektedir (Jackson, 2016, s. 68-82).

Dijitalleşmenin yalnızca militarizmi beslediğini ve uluslararası ilişkilere zarar verdiğini söylemek yanlış olacaktır. Çünkü iletişimin karşılıklı güven artırıcı niteliği, hayatın diğer alanlarında olduğu gibi uluslararası ilişkilerde de devreye girerek etkisini gösterebilir. Dijital medyanın kullanımı güç mücadelesinin doğasını askeri alandaki güçten uzaklaştırıp askeri çatışmaların önüne geçme konusunda katkı sağlayabilir. Farklı bir senaryoda ise uluslararası iletişimin gelişimi sonucunda sosyal bir dünya inşa edilerek savaşların önüne geçilebilir. Geçmiş zamanlara kıyasla devletlerin daha kolay bir biçimde iletişim kurduklarını göz önünde bulundurduğumuzda uluslararası anarşinin ve savaşların azalması konusunda dijital medya etkin bir araç olarak kullanılabilir (Kanat, 2016, s. 541).

## **2.2. Propaganda Kavramı**

Bir düşünce veya eylemi yayma anlamı taşıyan propaganda kavramı, Latincedeki “propagare” kelimesinden gelmektedir (Öymen, 2014, s. 111). Kelime aynı zamanda bahçıvanın taze bir bitkinin filizlerini yeni bitkiler üretmek için toprağa dikmesi; bitki ve hayvanların üremesi anlamlarına da gelmektedir (Köseoğlu ve Al, 2013, s. 106; Osgood, 2008, s. 3762; Jowett ve O'donnell, 2012, s. 2).

Propaganda, en tarafsız anlamıyla, belirli fikirleri yaymak veya bu fikirleri teşvik etmek anlamına gelmektedir. 1622 yılında Vatikan, Roma Katolik Kilisesi'nin inancını yaymak

için “Kutsal Cemaat” anlamına gelen “Sacra Congregatio de Propaganda Fide’yi” kurmuştur. Roma Katolik Kilisesi'nin propagandasının amacı, inancı dünyaya yaymak ve Protestanlığa karşı çıkmak olduğu için, propaganda kelimesi tarafsızlığını yitirmiş ve sonraki kullanımları bu terimi aşağılayıcı bir hale getirmiştir. Bir mesajı propaganda olarak tanımlamak, olumsuz ve dürüst olmayan bir şey önermek gibi algılanmaya başlanmıştır. Propaganda ile eş anlamlı olarak sıklıkla kullanılan kelimeler yalan, çarpıtma, aldatma, manipülasyon, zihin kontrolü, psikolojik savaş, beyin yıkama ve palavradır. Tarihteki yıkıcı ve olumsuz propaganda örnekleri sebebiyle oluşan bu kavram ilerleyen yıllarda propagandanın başka amaçlarla kullanılmaya başlanması ile değişim göstermiştir (Qualter, 1980, s. 255-256; Jowett ve O'donnell, 2012, s. 2; Osgood, 2008, s. 3762-3763). Bu noktada Bernays da, bu olumsuz tanımlamalardan sıyrılıp modern propagandanın tanımını şu şekilde yapmıştır: Modern propaganda, halkın bir girişim, fikir veya grup ile ilişkilerini etkileyecek olayları yaratma ya da şekillendirme amacı güden tutarlı ve kalıcı bir çabadır (Bernays, 1928b, s. 25). Modern propagandanın amacı bireyleri aktif olarak bir sürece katılmaya yöneltmektir. Bireyleri doğru şekilde düşünmeye sevk etmekten ziyade onların propagandacının doğru ve gerekli gördüğü doğrultuda hareket etmesini sağlamaktır (Geçikli, 1999, s. 270).

TDK sözlüğünde yer alan propaganda tanımı ise şu şekildedir: Bir öğreti, düşünce veya inancı başkalarına tanıtmak, benimsetmek ve yaymak amacıyla söz, yazı vb. yollarla gerçekleştirilen çalışma, yaymaca (Türk Dil Kurumu, t.y.). Kavram, Merriam-Webster Sözlüğünde ise şu şekilde tanımlanmaktadır: misyoner bölgeleri ve ilgili kurumlar üzerinde yargı yetkisine sahip bir Roma curia cemaati; bir kuruma, davaya veya bir kişiye yardım etmek veya zarar vermek amacıyla fikirlerin, bilgilerin veya söylentilerin yayılması; birinin amacını ilerletmek veya karşıt bir amaca zarar vermek için kasıtlı olarak yayılan fikirler, gerçekler veya iddialar (Merriam-Webster, t.y.).

Propaganda, insanların düşünce ve davranışlarını etkilemek amacıyla iletişim tekniklerinin kullanılması anlamına gelmektedir. Bir grubun duygularını, tutumlarını, değerlerini, inançlarını veya eylemlerini etkilemeye çalışan herhangi bir teknik ya da eylem propaganda olarak tanımlanabilir. Propaganda, uygulayıcısının çıkarlarını propagandanın uygulandığı grubun çıkarlarının üzerinde tutmaktadır. Bir ikna ve psikolojik zorlama aracı olarak, alıcıyı propagandacının iradesine boyun eğmeye zorlamayı amaçlamaktadır (Osgood, 2008, 3762). Ayrıca propaganda, bilginin bireylere bilme fiilini oluşturmak amacıyla yüklenmesidir. Bu noktada bilgi genellikle belirli bir

amaç taşıyan, üretilmiş bir bilgi olarak karşımıza çıkmaktadır. Doğru olan bilgiyi verme zorunluluğu bulunmayan propagandacı, bilerek ve isteyerek kendi amaçları doğrultusunda yanlış ve yanıltıcı bilgi verebilmektedir. İnsanlar bilginin doğru olup olmadığından bağımsız olarak yalnızca bu bilginin doğruluğuna inandıkları için bilme fiilini gerçekleştirmektedirler. Bu yüzden Çetin'e göre propagandanın nihai tanımı, "... doğruluğuna inandırma" durumudur (Çetin, 2014, s. 240). Qualter (1980, s. 279) ise propagandayı, "*bir bireyin veya grubun başka bireylerin veya grupların tutumlarını belirleyip biçimlendirmek, kontrol altına almak veya değiştirmek için, haberleşme araçlarından yararlanarak ve bu bireylerin veya grupların belirli bir durum veya konumdaki tepkilerinin kendi amaçlarına uygun tepkiler şeklinde olacağını umarak giriştikleri bilinçli bir faaliyet*" olarak tanımlamıştır. Bu tanımdaki "bilinçli girişim" kısmı ise yazara göre en önemli noktayı teşkil etmektedir. Çünkü ona göre bu kavram neyin propaganda olup neyin olmadığını ayırmak için oldukça önemlidir.

Propagandanın çeşitli tanımlamalarından yola çıkan Geçikli (1999, s. 268), propagandanın özelliklerini çalışmasında şu şekilde sıralamaktadır:

1. Propaganda tek yönlü ve taraflı bir iletişim sürecidir.
2. Farklı seçenekler sunmaz, kendi isteğini aktarır.
3. Abartılar üzerine kurulmuştur. İyi niyete ve dürüstlüğe her zaman yer verilmez.
4. Tekrar yoluyla ikna etmeye çalışılır.
5. Bilinçli bir girişimdir. Bireyle birlikte kitleleri hedef alır.
6. Yapıcı, yanıltıcı hatta yıkıcı olabilir.
7. Önceden seçilmiş bilgileri aktarır.

Bilgi akışını kontrol etme, kamuoyunu yönetme veya davranışları manipüle etme aracı olarak kullanılan propaganda, yazılı tarih kadar eskidir. İkna kavramı, insan doğasının ayrılmaz bir parçasıdır ve bu bağlamda fikirlerde büyük ölçekli değişimler meydana getirmek için belirli tekniklerin kullanılmasının izleri, antik dünyaya kadar izlenebilmektedir. Propagandanın ilk uygulamalarına eski Yunan'da halkın yönlendirilmesi amacıyla hazırlanan nutuklarda rastlanmaktadır. Burada Pers Kralı Darius ile savaşan Atina ve Spartalıların yanıltıcı propaganda uygulamalarına başvurdukları görülmüştür. Sonrasında Büyük İskender ve Julius Caesar'ın da çeşitli amaçlar doğrultusunda propaganda taktikleri uyguladıkları görülmüştür (Öymen, 2014, s. 111; Jowett ve O'donnell, 2012, s. 52-56). Propagandanın toplumlarla yaşıt olduğunu belirten Qualter ise çalışmasında şu ifadelere yer vermiştir:

*“Mısır'daki piramitler, Romanın lejyonlarındaki düzen ve gösterişlilik, Kuzey Amerika'daki kabilelerin totemlerle süslü ağaçtan sütunları bu topluluklardaki liderliklerin mistik görünümlerini pekiştirmek, topluluk üyelerindeki topluluğun üyesi olma duygusunu güçlendirmek, toplulukların birlik ve yaşayış biçimini sağlamlaştırmak için kullanılmış propaganda düzenekleriydi. Düşmanın kendine olan güven ve cesaretini kırmak veya düşmana karşı nefret duyguları yaratmak için imaj edilen zulüm ve gaddarlık ‘masalları’ en azından savaşlar kadar tarihi eski tekniklerdir” (Qualter, 1980, s. 257).*

Tarihteki propaganda etkinliklerinin hız kazanmasındaki önemli bir etken olarak matbaanın ortaya çıkışı gösterilebilir. Çinlilerin yüzyıllardır kullandığı matbaa, Avrupa'ya taşınıp geliştirildikten sonra, bilginin iletimi de hız kazanmış ve mesaj çok sayıda insana aynı anda ulaşım sağlayarak etkili propaganda yöntemlerinin ortaya çıkmasına da zemin hazırlamıştır (Altun, 2022, s. 11). Devamında sanayileşme ve kentleşmenin hız kazanması ile birlikte kitle kavramı oluşmuş ve kitle tercihlerinin önemi Fransız Devrimi'nden sonra daha da önem kazanmıştır. Önem kazanan kitle tercihleri iktidarların belirlenmesinde büyük rol oynamaya başlamıştır. Siyasiler, çeşitli teknikler kullanarak kitleleri etkileyerek kendi taraflarına çekmeye çalışmışlardır. Kullanılan bu tekniklerden biri olarak karşımıza çıkan propaganda, günümüzde etkin bir şekilde kullanılmaya devam edilmektedir. Yukarıda değindiğimiz üzere propaganda, tarihin eski dönemlerinden beri mevcut olsa da onun sistemli bir şekilde kullanımı yakın tarihlerde başlamıştır (Doğan, 2015, s. 297).

Toplumların tüketim ve üretim anlayışları son iki yüzyılda şiddetli bir biçimde değişim göstermiştir ve günlük hayatı da kapsayan bir kitle kültürü ortaya çıkmıştır. Değişimin oldukça kısa bir sürede bu derece radikal bir şekilde gerçekleşmesi kitle iletişim araçları ile mümkün olmuştur ve bu noktada kitle iletişim araçlarının kullandığı en önemli tekniklerden biri de propaganda olarak düşünülmektedir. Kitle iletişim araçları kullanılmaya başlandıkları ilk günden itibaren propaganda teknikleri ile birlikte hareket etmişleridir. Tanımı gereği propaganda, belirli kişi veya toplulukların çıkarları doğrultusunda bir kitlenin duygusal süreçlerine ve bilinçaltlarına ulaşmayı hedeflemektedir. Klasik propaganda yöntemleri ile kitlelere ulaşım sınırlı olmaktadır. Bir yandan da bu propaganda tekniklerini uygulamak oldukça fazla zaman almakta ve yüksek masraflara katlanmayı gerektirmektedir. Fakat günümüzde kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması ve yeni teknolojilere ulaşımın kolaylaşması sonucu insanların bu araçlarla muhatap olma derecesi artmış, kısa sürede ve düşük maliyetlerle geniş kitlelere ulaşım mümkün hale gelmiştir. Bu sebeple de propaganda, dijital medyanın da gelişimi ile orantılı olarak etkinliğini giderek arttırmıştır (Kanat, 2016, s. 535; Köseoğlu ve Al, 2013,

s. 116-117; Altun, 2022, s. 9). Qualter da bu görüşe ilk etapta demiryolu ve posta servislerinin ortaya çıkıp yaygınlaşması, devamında ise modern basın, televizyon ve radyonun gelişmesi durumlarını örnek göstererek destek vermektedir. İnsanlık zaman ve mekânı fethetmiş ve bunun sonucunda bu yenilikler propagandacının oldukça ucuz ve kolay bir biçimde uzak bölgelerdeki insanlara erişimini mümkün kılmıştır (Qualter, 1980, s. 295-297).

Geçmişten günümüze çeşitli birçok araç propaganda amacı ile kullanılmıştır. Eski Yunandaki nutuklardan başlayarak, matbaanın icadı sonrasında kitapların ve gazetelerin yayınlamaya başlaması ile bu kaynaklar birer propaganda aracı olarak kullanılmaya başlanmıştır. İlerleyen dönemlerde, özellikle 20. yüzyılda tüm dünyayı etkisi altına alan dünya savaşlarında gazeteler, kitaplar, dergiler ve bunlardan çok daha fazlasının propaganda için kullanıldığı, hatta yıkıcı propaganda amacı doğrultusunda bir propaganda silahı olarak kullanıldığına tüm dünya tanık olmuştur. Bu yıllarda ilk olarak uçaklardan ve balonlardan düşman ülkelerin şehirlerinin üzerlerine propaganda içerikli broşürler atılmış ve duvarlara ilanlar yapıştırılmıştır. İlerleyen yıllarda, II. Dünya Savaşı döneminde ise ağırlıklı olarak radyolar ve devamında yaygınlaşan televizyonlar birer propaganda aracı olarak kullanılmıştır. Bunlara ek olarak filmler, belgeseller, tiyatro oyunları, karikatürler, ders kitapları, doğrudan bireylerden haberler ve hatta İngiltere gibi bazı ülkelerde öğrenci değişim programları aracılığı ile propaganda çalışmaları yürütülmüştür (Öymen, 2014). Propaganda araçlarının çeşitliliği konusunda Osgood da propagandanın her zaman sözlü olmadığını, konuşmaların, makalelerin, broşürlerin, kitapların, fotoğrafların, filmlerin, müziklerin, anıtların, para birimlerinin, bayrakların, geçit törenlerinin ve sembollerin de propaganda aracı olarak kullanılabilmesine değinmektedir. Propaganda ayrıca eylemleri, yani başkalarının algıları üzerinde etkisi olduğu tespit edilen faaliyetleri de içerebilir (Osgood, 2008, s. 3762).

Bir ikna tekniği olarak propaganda, ilk uygarlıkların kurulduğu günden bu yana insan yaşamının bir parçası olmuştur. Propagandanın kapsamı ve yoğunluğu yirminci yüzyılda çarpıcı biçimde artmıştır (Osgood, 2008, s. 3763). Propaganda araçlarının tıpkı bir silah gibi kullanıldığı bu yüzyılda propaganda çalışmaları genel olarak düşman ülkeler üzerinde demoralize edici etki yaratmak ve ulusal düzeyde halkın moralini yüksek tutmak amacı ile yürütülmüştür. Bunun yanı sıra işgalci ülkenin, işgal altındaki ülke direnişçilerinin bu direnişlerinden vazgeçmelerini sağlamak amacıyla da propaganda çalışmaları yürütülmüştür. Aynı şekilde müttefik devletlerin işgal altında bulunan

topraklarında yer alan direnişçilerin direnişlerine devam etmelerini destekleyen propaganda çalışmaları da yapılmıştır. Yalnızca savaş döneminde değil, savaşa girmek için halkın desteğini sağlamak amacıyla da propagandaya başvurulduğu birçok kez görülmüştür. Örneğin Birinci Dünya Savaşı'nın hemen öncesinde Amerika'da savaşa katılma fikrini Amerikalılara kabul ettirmek için Kamu Enformasyon Komitesi kurulmuştur. İngiltere'de ise İngiliz kamuoyunu yönlendirmek ve başka ülkelerin halklarını etkilemek amacı ile projeler yürüten Wellington House kurulmuştur. Bununla birlikte Ulusal Vatanseverler Birliği adındaki bir sivil toplum örgütü insanları savaşa girme fikrine alıştırmak amacıyla oldukça etkili propaganda çalışmaları yürütmüşlerdir ve bunun sonucunda 1915 yılında 2 250 000 gönüllü orduya katılmıştır. Aynı şekilde Almanya'da da kurulan propaganda teşkilatının çalışmaları kapsamında İngiltere ve Fransa'ya karşı düşmanca propaganda çalışmaları yürütülmüştür. Propaganda için bu büyüklükte teşkilatların, hatta bakanlıkların kurulması propagandanın savaş açısından ne kadar önemli olduğunu gözler önüne sermektedir. 19. ve 20. yüzyıllarda Osmanlı İmparatorluğu'na ve Türklere karşı da birçok propaganda çalışması yürütülmüştür. Örneğin Wellington House tarafından Türklere karşı asılsız iddialardan oluşan birçok rapor yayınlanmıştır. İşin ilginç yanı, Wellington House'un başdanışmanlık görevinde tarihçi Arnold J. Toynbee yer almaktaydı ve Toynbee'nin imzası ile yayınlanan birçok asılsız rapor Türklere karşı propaganda amacı taşımaktaydı (Öymen, 2014, s. 120-123). Militarizm kavramını açıklarken çokça bahsettiğimiz Toynbee (1989), insanlığın yaratmış olduğu militarizm canavarını yine insanlığın ortadan kaldıracağına dair umut taşıyan çalışmalar ortaya koymuştur. Fakat o yıllarda Türklere ve diğer milletlere karşı asılsız iddialarla dolu raporları yayınlamak savaş propagandasına destek olması bu durumla çelişki göstermektedir. Bu bilgiler ışığında yazarın ilerleyen yıllarda edindiği deneyimler neticesinde savaş ve militarizm konusundaki fikirlerinin değiştiği düşünülebilir.

Türkiye'de ise 20. yüzyılda militarist propagandanın örneği olarak 12 Mart 1971 muhtırası ve 12 Eylül 1980 darbesi dönemindeki askeri müdahaleleri meşrulaştırma çabaları gösterilebilir. Bu dönemde askeriye tarafından üretilen çeşitli metinler, askeri müdahaleleri “zorunlu” ve “acil” gösterme amacı ile propaganda aracı olarak kullanılmıştır. Dış düşmanlar ve onlarla hareket ettiği varsayılan iç düşmanlar vurgusu, darbeyi gerçekleştiren ve darbenin gerçekleşmesine destek olan kadrolar içerisinde rutinleşmiştir (Öztan, 2018, s. 43). Altınay (2009b, s. 1249)'da darbelerin sorumluluğunun

sivilere yüklendiğini ve sivil siyasette askeri müdahalenin bazı durumlarda “kaçınılmaz” ve “meşru” olarak sunulduğunu belirtmektedir.

Günümüze geldiğimizde ise gelişen teknoloji, iletişim araçlarının yaygınlaşması ve özellikle internet teknolojisinin neredeyse her yerde kullanımının mümkün olması sonucunda aşırı bilgi akışı meydana gelmektedir. Bu aşırı bilgi akışı, Facebook, Twitter ve YouTube gibi sosyal medya platformlarının, özellikle en popüler arama motoru olan Google'ın dünya çapında önemli kontrolsüz bilgi kaynakları haline gelmesini mümkün kılmıştır (Jowett ve O'donnell, 2012, s. 52). Propaganda da bilgi akışını kontrol etme aracı olduğu için günümüzdeki mevcut bilgi akışı propaganda tekniklerinin uygulanabilmesi açısından devasa bir zemin haline gelmiştir. Aynı şekilde sosyal medya da propagandacılar tarafından sıkça kullanılan yeni medya kültürlerinden biri haline gelerek politika yapıcıların politikalarını, vaatlerini, icraatlarını ve hedeflerini kitlelere duyurdukları bir araç olarak kullanılmaktadır (Köseoğlu ve Al, 2013, s. 112). İnternet teknolojisinin getirdiği kolaylıklar sayesinde bir fikir veya düşünce çok geniş kitlelere yayılabilmektedir. Ayrıca bahsettiğimiz gibi klasik propaganda araçlarına kıyasla çok daha hızlı ve ucuz olduğu için siyaset alanında çokça kullanılan bir araç haline gelmiştir (Doğan, 2015, s. 308).

Sacra Congregatio de Propaganda Fide, Roma kilisesinin doktrinini insanlara benimsetmek ve sistemli bir biçimde Katolikliği yayma amacıyla ortaya çıkmış olsa da bu plan, kurucusu Gregory'nin düşüncelerinin ötesine geçerek farklı sonuçlara yol açmıştır. Bunlardan birincisi kamuoyunu kontrol ederek kitlelerin eylemlerini yönlendirmek isteyen propagandacılara örnek olmasıdır. Diğerleri ise günümüzdeki kamuoyu kontrolünü kolaylaştırmış olmasıdır (Qualter, 1980, s. 255-256). Kamuoyunun fikirlerini etkileme ve şekillendirme konusu propaganda açısından son derece önemlidir. Bu çalışmanın şiddet ile ilgili bölümünde değinilen bireylerin çevrelerindeki insanlardan gerçekleştirdikleri şiddet eylemlerinin doğru bir davranış olduğu konusunda desteğe ve onaya ihtiyaç duyması meselesi, propagandacının kamuoyunun desteğine ihtiyaç duyması ile bağdaştırılabilir; iki durumda da meşrulaştırma aracı olarak destek ve onay alma durumu söz konusudur. Propagandacı belli bir kitlenin desteğini aldığı anda mesaj toplumda daha kabul edilebilir ve normal görülmeye başlanabilmektedir.

Kamuoyu, dar anlamıyla bir toplumun belirli bir zamanda, belirli bir nesneye yönelik düşüncesi anlamına gelmektedir. Geniş anlamda ise bir grubun kendinden daha geniş bir kitlenin tutumunu etkileme gücüdür. Edward L. Bernays (1928a, 1928b)'a göre kamuoyu

manipüle edilebilir. Kamuoyu oluşturmak veya değiştirmek için insan güdülerini anlamak, belirli bir nüfus tarafından hangi özel çıkarların temsil edildiğini bilmek, çeşitli medya araçlarının işlevlerini ve sınırlarını anlamak gerekir. Kamuoyunu yönlendirmenin genel prensipleri anlaşılabilirse, belirli bir problemin ve belirli bir kitlenin doğru bir biçimde değerlendirilmesi ile kamuoyu yönlendirilebilir. Bu yönlendirme örneğinin insanların farklı ırktaki insanlara karşı tutumunu değiştirmek, seçmenlerin fikirlerini değiştirmek, bireylerin satın alma alışkanlıklarını değiştirmek gibi amaçlar doğrultusunda kullanılabilir. İnsanlar politik, uluslararası, ekonomik ve kişisel hırsları doğrultusunda diğer insanların sosyal güdülerini etkilemeye çalışmaktadırlar (Bernays, 1928a, s. 958). Propagandanın yalnızca siyasi amaçlar ve savaş zamanında çeşitli çıkarlar doğrultusunda kullanıldığı düşüncesinin bu sebepten ötürü tamamen geçerli olduğu söylenemez.

Propagandanın amaçları çerçevesinde genel olarak politik, ekonomik ve ticari sebepler gösterilebilir. Siyasi açıdan bakıldığında propaganda yöntemlerinin ülkelerin uluslararası düzeyde siyasi çıkarları doğrultusunda diğer milletleri etkileme aracı olarak kullanıldığı görülmektedir. Ulusal düzlemde de siyasi partiler için oldukça önemli bir çalışma olan propaganda, partilerin seçimleri kazanması yolunda çok sık kullandıkları bir yöntemdir. Bununla birlikte siyasetçiler görüşlerini topluma kabul ettirebilmek için propagandaya sık sık başvurmaktadırlar. Seçmen desteğini elde etmek isteyen siyasetçiler, seçmenlerin beklentileri doğrultusunda programlar oluşturmaktadırlar. Propagandanın başarılı kabul edilmesi için seçmenlerin taleplerine uygun olması, bu talepleri değiştirebilip seçmenleri ikna edebilme gücüne sahip olması ve propagandacının amaçları doğrultusunda hareket edebilmesi gerekmektedir (Köseoğlu ve Al, 2013, s. 107). Bu noktada dünyanın neresinde olursa olsun gerçekleştirilen seçimlerin gerçekten özgür bir biçimde gerçekleştirilip gerçekleştirilmediği sorusu akıllara gelmektedir. Çünkü siyasi partiler seçmenlerin düşüncelerini etkileyebilme ve şekillendirebilme gücüne ve araçlarına sahiptirler. Bu araçları daha iyi kullanıp seçmeni daha iyi bir şekilde değerlendiren siyasi partiler seçimlerde de avantaj sağlamış olurlar. Kısacası seçmenlerin kullandıkları oylar siyasi partilerin yaratmış veya değiştirmiş olduğu kamuoyu neticesinde şekillenmektedir. Bu sebepten dolayı seçmenlerin tamamen özgür ve hiçbir etki altında kalmadan oy kullandıklarını söyleyemeyiz. Konu ile ilgili olarak, Doğan'ın 2015 yılında Kayseri ilinde yapmış olduğu alan araştırmasına göre katılımcıların büyük çoğunluğu en etkili propaganda aracı olarak interneti ve televizyonu göstermiştir. Katılımcılara yöneltilen "siyasal karar verme sürecinde internetten etkilenir misin?" sorusuna katılımcıların

yaklaşık üçte ikilik kısmı etkilenmem ya da hiç etkilenmem cevabını verirken, katılımcıların kalan kısmının çoğu ise internetin bu süreçte kendisini etkileyebileceğini belirtmiştir. Araştırmada internetin propaganda aracı olarak seçmenlerin üzerinde belirli bir etkiye sahip olduğu ve bu etkinin cinsiyet, yaş, eğitim düzeyi ve gelir düzeyi gibi faktörlere bağlı olarak değişiklik gösterdiği tespit edilmiştir. Örneğin araştırmanın sonucuna göre alt ve orta gelir grubuna sahip katılımcılar siyasal karar vermede internetten daha çok etkilenmektedir (Doğan, 2015). Fakat burada unutulmaması gereken önemli bir nokta vardır: İnsanların bu tip propaganda çalışmalarından etkilenmediklerini düşünmeleri bazen yanıltıcı olabilir. Bireyler her gün çeşitli kitle iletişim araçları ile veya yüz yüze insan etkileşimi neticesinde propagandaya maruz kalabilir ve bu durum süreklilik arz ettiğinde birey bunun farkına varamayıp propaganda çalışmalarından etkilenmediğini düşünebilir.

Ulusal düzeyde propagandanın siyasi etkilerine değindikten sonra uluslararası düzeyde siyasi açıdan propagandanın yaratmış olduğu etkileri incelemekte fayda vardır. Bu konuya örnek olarak 19. yüzyıldan itibaren Avrupa'daki, Balkanlar'daki ve Ortadoğu'daki siyasi gelişmeleri, imparatorlukların bölünmesindeki etkilerini, yeni devletlerin kurulmasındaki ve yeni milletlerin kaderlerinin belirlenmesindeki etkilerini gösterebiliriz (Öymen, 2014, s. 117). Güncel bir örnek olarak ise 2022 yılında Rusya'nın Ukrayna'yı işgalinden önce başlayan ve işgalin başlaması ile etkisi artan propaganda çalışmaları gösterilebilir. NBC News haberine göre Rusya internet üzerinden yerli ve yabancı medya aracılığı ile Ukrayna'nın işgali konusunda bilgi çarpıtma ve propagandayı yayma çalışmaları yürütmektedir. Konu ile ilgili uzmanlar, Rus liderlerinin ve devlet tarafından desteklenen medyanın Ukrayna'yı işgal etme sebepleri ile ilgili yanlış bilgi yaymak için çalışma yürüttüğü ve uluslararası baskılar ile birlikte Rus halkının savaşa karşı çıkmaları sebebiyle propagandanın devam ettirileceğini düşünmektedirler. Ayrıca insanların gerçek görüntülerin ve videoların yanlış anlatıları yaymak için kullanılması da dahil olmak üzere çok çeşitli dezenformasyon ve propagandaya hazırlıklı olunması gerektiğini belirtmişlerdir (Abbruzzesse, 2022). Rus yetkililer, Rusya halkının Ukrayna'nın bombalanma ve işgal görüntülerinden rahatsız olacağından endişe duymuşlardır. Bu doğrultuda Facebook'a erişim engeli getirilmiş ve "Rusya Ukrayna'yı bombalıyor" başlığı atan Noveya Gazeta gibi medya kuruluşları kapatılmakla tehdit edilmiştir. Medyaya, yayımlanacak haberlerde yalnızca resmi hükümet kaynaklarını kullanmaları ve operasyonu tanımlamak için "saldırı, işgal, savaş" gibi kelimelerin

kullanmamaları söylenmiştir. İşgal başladığında Rus halkı güne televizyonlarda sohbet programları, eski filmler ve gündelik programları izleyerek başlamıştır. Fakat öğleden sonra, münazara programlarındaki uzmanların bir işgalin gerçekleştiğini ya küçümseme ya da tamamen reddetmesiyle propaganda ve sansür farklı bir boyut kazanmıştır. Bu durum Rus televizyonunun izleyicilerini, Rusya'nın yalnızca güneydoğu Ukrayna'da küçük bir operasyona dahil olduğunu ve Ukrayna hükümetinin daha büyük bir savaşı kışkırtmaya çalıştığını düşünmeye teşvik edebilir (Roth, 2022). Youtube üzerinde yayınlanan bir sokak röportajında ise Rus halkına Kiev ve Harkov'un Rus ordusu tarafından bombalanması hakkında ne düşündükleri ve sorulmaktadır. Röportajda yer alan kişilerden kimileri soruya cevap vermemiş, kimileri Rus lideri Putin'i desteklediğini belirtmiş, kimileri ise Putin'in böyle bir şey yapmayacağını, bu tarz haberlere inanmadıklarını belirtmişlerdir. Röportajı yapan gazeteci bölgeden çeşitli fotoğraflar ile bunu doğrulayacağını belirtse de bazı insanlar buna inanmamakta ısrar etmiştir (Global News, 2022). Propagandanın insanların üzerinde büyük bir etki yarattığını ve uluslararası düzeydeki siyasi etkilerinin geçmişte olduğu gibi günümüzde de devam ettiğini bu örneklerle bakarak söylemek yanlış olmayacaktır.

Propaganda ekonomik ve ticari boyutu itibariyle geçmişte çeşitli etkilere yol açmış ve günümüzde de etkisini sürdürmektedir. Her gün ve neredeyse her yerde sunulan reklamlarla insanların satın alma alışkanlıkları kontrol altına alınmakta ve şekillendirilmektedir. Sürekli belirli ürün ve hizmetlerin reklam ve tanıtımlarına maruz kalan bireyler bundan etkilenecek yaşam tarzlarını değiştirebilmektedir. Bu da yukarıda değindiğimiz insanların vermiş oldukları kararlarda ne derece özgür olduğu konusu ile bağlantılıdır. Reklamcılığın doğrudan propaganda olarak kabul edilip edilmemesi konusunda ise araştırmacılar arasında fikir birliği bulunmamaktadır fakat unutulmamalıdır ki propaganda ve reklamcılık, gelişim süreci ve kullandıkları teknikler açısından birbirleri ile oldukça benzerlik gösteren unsurlardır (Qualter, 1980, s. 298-300).

Propagandanın ekonomik boyutu ile ilintili olarak basın kuruluşlarının varlıklarını devam ettirebilmeleri için yapmış oldukları yayınlardaki düzenlemeleri örnek olarak gösterebiliriz. Bu kuruluşlar ekonomik açıdan sıkıntıya düşmemek için belirli bir kesimin, siyasi partinin veya mevcut hükümetin görüşleri doğrultusunda basın politikalarını belirleyebilmektedirler. Ya da çeşitli şirketlerin mevcut hükümetlerin tepkisinden çekinmeleri nedeni ile muhalif yayınlara ağırlık veren medya kuruluşlarına reklam vermemeyi tercih edebilmektedirler. Bu sebepten ötürü ise birçok basın kuruluşu

ekonomik sıkıntılarla karşı karşıya kalabilmektedir. Öymen (2014, s 14)'e göre 2000'li yıllarda ülkemizde birçok televizyon kanalının kapanması bu nedenle doğrudan bağlantılıdır.

Ticari açıdan bir örnek olarak ise konumuz militarizm ile bağlantılı olarak şirketlerin çeşitli medya kuruluşları üzerinden savaş araç ve gereçlerinin reklamlarını kitlelere duyurmasını gösterebiliriz. Propaganda kavramı genel olarak insanların akıllarında bu ve bunun gibi savaş ve militarizmi besleyici örnekleri çağrıştırmasının geçmişte yaşanan savaş zamanlarındaki uygulamalar ve siyasi alandaki etkileri nedeniyle doğal olduğu söylenebilir fakat özünde propaganda belirli fikirleri yayma veya teşvik etme aracıdır. Birçok insanın inandığı gibi mutlak yalan içermeyen propaganda, çoğu zaman propagandacının çıkarlarına hizmet etmek için sunulan veya çarpıtılan doğru ifadeleri içerir (Osgood, 2008, s. 3762). Bu bağlamda günümüzde pazarlama alanında propagandanın başrol oyuncusu olduğu söylenebilir. Buradan yola çıkarak propagandanın yalnızca yıkıcı bir etkiye sahip olduğunu söylemek yanlış olacaktır.

1980'li yıllarda Teksas Ulaştırma Bakanlığı otoyollardaki çöpleri temizlemek için yaklaşık 20 milyon dolar harcama yapmaktaydı. Bölgedeki insanlara ne kadar tembihlense de insanların araçların camlarından fırlattıkları çeşitli çöpler ve içecek kutuları sebebiyle otoyollar kirletilmeye devam edilmekteydi. Bakanlık 1985 yılında reklam yöneticisi olan Mike Blair ve Tim McClure'i insanları bilinçlendirerek bu durumu kontrol altına alabilmek için bir slogan üretmek amacıyla işe aldı. Sonuç olarak günümüzde hala aktif olarak devam eden bir kampanya olarak yerini koruyan, "Don't mess with Texas", "Texas'a Bulaşma" anlamına gelen slogan ortaya çıktı. Sloganın üretildiği 1985 yılından sonraki dönemlerde bu slogan çeşitli şarkıcılar, sanatçılar, sporcular gibi halkın tanıdığı isimler tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Etkinliklerde, televizyon programlarında, reklamlarda ve çeşitli şovlarda slogana yer verilmiş ve kampanya sayesinde halk çevreyi temiz tutma konusunda çok daha bilinçli bir hale gelmiştir (Grinberg, 2011). Bu örnekte görüldüğü üzere belirli bir hedef kitleyi etkilemek amacı ile iyi bilinen ve güvenilir figürler kullanılarak propaganda yapılmıştır.

1990'lı yıllarda ise Türk televizyonlarında trafik kurallarına uymanın önemini vurgulayan kamu spotu olarak nitelendirebileceğimiz çeşitli reklamlar yer almaktaydı. Bunlardan birinde ailesiyle yolculuk eden bir adamın kendini kaybedip yüzünün ve sesinin değişerek bir canavar haline dönüşmesi gösterilmektedir. Halka reklam ile ilgili düşünceleri sorulduğunda insanların reklamı korkutucu bulduğu, trafiğin kendisinin veya trafikteki

sürücülerin zamanla birer canavara dönüşerek kazalara sebep olduğu gibi yorumlarla karşılaşmıştır (TRT Arşiv, 2018). Burada farklı bir propaganda yöntemi olarak insanların korkularını veya duygularını tetikleyerek onların davranış ve eğilimlerini yönlendirme amacının başarı ile sonuçlandığı söylenebilir. Aynı şekilde Texas örneğinde olduğu gibi toplumsal açıdan faydalı amaçlar taşıyan bu tarz uygulamalara sıklıkla yer verilmektedir.

Kamu spotları kamunun yararına olan, eğitici ve öğretici nitelikteki kısa filmlerdir. Geçtiğimiz yıllarda Kamu Spotları Yönergesinde yer alan ve kamu spotlarının belirtilen eğitici ve öğretici amaçlarının dışına çıkmamasında önem taşıyan bir madde olarak değerlendirilebileceğimiz “*Kamu spotlarında siyasi parti logolarına ve siyasi figürlere yer verilemez*” ifadesi yerine “*Kamu spotlarında siyasi partilerin resmî sembolleri ile siyasi partilere ait logo, şekil, slogan gibi çağrışım unsurlarına yer verilemez*” ifadesi getirilmiştir (Radyo ve Televizyon Üst Kurulu, 2020). RTÜK (Radyo ve Televizyon Üst Kurulu) üyesi İlhan Taşçı bu durumu “*Spotlara siyasi figürlerin yerleştirilmesinin önünün açılması, kamu spotlarının iktidar partisinin veya başkaca partilerin PR, reklam propaganda aracına dönüşmesi demektir*” olarak değerlendirmiştir ve konuyla ilgili sosyal medya platformu twitter üzerinden tepkisini dile getirmiştir (Sağkal, 2020). Maddenin değiştirilmesinden sonra kamu spotlarında siyasi figürlere yer verildiği gözlemlenirse de bu değişiklik ile gelecekte kamu spotlarının propaganda amacı ile kullanılabilmesinin mümkün olup olmadığı tartışmaya açık bir konudur.

Medya ve basın bu örneklerde de görmüş olduğumuz üzere propaganda açısından oldukça önemli birer taşıyıcı olarak karşımıza çıkmaktadır. Sonraki bölümde medya, şiddet ve militarizmin üçlü ilişkisine değinilecektir. Medya ve militarizm ilişkisini incelerken şiddet kavramını da bu ilişkinin içinde tutmak konumuz açısından faydalı olacaktır. Çünkü şiddet, militarizmin temellerinde yer alan bir olgu olarak medyada da neredeyse her an aktif olarak yer alan bir olgudur.

### **2.3. Propaganda, Şiddet ve Medya Üçgeni**

Bu bölümde, önceki kısımlarda değinilen şiddet ve militarizm arasındaki karşılıklı ilişkiden yola çıkılarak, propaganda ve medya arasındaki bağlantılar gerek ulusal gerek küresel alandan çeşitli örneklerle açıklanmaya çalışılacaktır. Böylelikle medya ile militarizm arasındaki şiddet temelli bağlantılar irdelenerek medya kavramının militarizmin taşıyıcılığı konusunda nasıl bir rol üstlendiği incelenecektir. Bu bağlamda

ilk olarak medya ve basın kavramlarına değinilecektir. Çünkü medya ve basının ortaya çıkıp gelişmesi propaganda için büyük bir sıçrama noktasıdır.

Medya kavramının kelime anlamı, bir şeyi iletmenin veya ifade etmenin bir yolu anlamını taşıyan “medium” kelimesinin çoğul hali olarak karşımıza çıkmaktadır (Cambridge Dictionary, t.y.). Medya, içerdiği mediumlar aracılığı ile toplum içerisindeki bireylerin özel hayatlarına sosyal, kültürel, ekonomik ve ideolojik olarak ciddi bir biçimde dâhil olmaktadır. Bu mediumlar, teknolojik gelişmelere paralel olarak gelişim göstermektedir. İletişim ve medyanın tarihini incelediğimizde ise bu sürecin ilk izlerinin taş devrindeki semboller ile başlayıp günümüz sosyal medya ve sanal gerçeklik gibi kavramların kullanımına kadarki süreci kapsadığını görmekteyiz. Konumuz olan medyayı ele alırken sembol ve işaretlerle başlayan iletişimin tarihini ele almaktan ziyade basın kavramının ortaya çıkışına ve gelişimine kısaca değinmek daha doğru olacaktır. Bu noktada yazının, kâğıdın ve ilerleyen süreçte matbaanın icadı ile basını oluşturan temel teknikler yüzyıllar boyunca gelişim göstererek haberleşme alanında günümüzdeki noktaya gelinmiştir.

Basının tarihi kaynaklarını araştıran araştırmacıların elde ettiği bilgilere göre günlük haberlerin yazılıp dağıtılması ilk olarak MÖ 202 yılında görülmüştür. Çin’de Han Hanedanlığı döneminde başlayan bu uygulama ile önemli haberler resmi görevlilere dağıtılmıştır. Avrupa’da ise ilk uygulamalara MÖ 59 yılında Roma’da rastlanmıştır. Burada da günlük olarak siyasal gelişmeler, askeri harekâtlar ve hatta skandallar gibi haberler hükümet tarafından Roma Forumu’na katılanlara gönderilmiştir. Fakat gerçek anlamda haberlerin kitlelere ulaştırılmasına matbaanın Gutenberg tarafından 1450 yılında icadından sonra başlanmıştır. Kristof Kolomb’un yapmış olduğu keşifler Barselona’da halka 1493 yılında duyurulurken, ilk basın duyurusuna Amerika kıtasında ilk olarak 1541 yılında Meksika’da rastlanmıştır. İlk basılı gazete örneklerine ise 17. yüzyılın başlarında Fransa ve İsviçre’de rastlanırken ilerleyen yıllarda Frankfurt, Viyana, Hamburg, Amsterdam ve Berlin gibi Avrupa şehirlerinde de gazeteler yayınlamaya başlamıştır. Fakat bu gazetelerde ulusal haberlere yer verilmemiş, yalnızca diğer ülkelerdeki haberler yer almıştır (Öymen, 2014, s. 25). Bu noktada Öymen, hükümetlerin kendi ülkelerinde olup bitenler hakkında oluşabilecek eleştirilerden çekindiğini düşünmektedir. Gerçekten de bu yıllardan günümüze dek basın özgürlüğü konusunda tüm dünyanın iyi bir sınav veremediği görülmektedir. Çünkü düşünceleri sebebiyle hapse atılan, sürgüne gönderilen ve hatta öldürülen gazetecileri düşündüğümüzde ve bunlara ek olarak süreli veya süresiz kapatılan gazeteler, yakılan kitaplar ve kütüphaneleri göz önünde bulundurduğumuzda

gerek geçmişte gerek günümüzde tam anlamıyla bir basın özgürlüğünün bulunduğunu söylemek son derece yanlış bir çıkarım olacaktır.

Medya, ideolojilerin yayılması ve toplumlar üzerinde algı oluşturulması konusunda kullanılan en önemli araçlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. İdeolojiler, taşıyıcıları olduğu müddetçe varlıklarını sürdürebilmektedirler. Propaganda teknikleri aracılığı ile belirli bir fikir veya ideolojik söylem topluma aşılabilir. Bu noktada her zaman yeni bir fikir benimsetilmek veya yayılmak istenilmez; var olan fikirler ve ideolojik kurguların da sürekliliğinin sağlanması amaçlanabilir (Çetin, 2014, s. 239). Bu bağlamda medya, ideolojilerin taşınması konusunda ana faktörlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Militarizm de varlığını devam ettirebilmek için medyayı etkin bir biçimde kullanmaktadır. Ülkemizde ve dünyada insanların zihinlerinde savaşın doğal olduğu ve her an gerçekleşme ihtimali olduğu düşüncesi medya aracılığı ile oluşturulmakta ve militarizmin yansımaları hayatlarımız içerisinde yer almaktadır.

Propagandanın etki alanının genişleyip propaganda amacı taşıyan bilginin hızlı yayılımı açısından kitle iletişim araçları oldukça büyük bir rol oynamaktadır. Özellikle 21. yüzyıla gelindiğinde dijitalleşme ile birlikte insan yaşamının her alanını kaplayan “yeni medya” araçları dünyayı radikal bir değişime götürmüştür. Birçok düşünür bu süreci “dijital devrim” olarak açıklamaktadır ve propaganda bu süreçte eskiden olduğu gibi merkezi bir konumda yer almaktadır. Propaganda, modernitenin ilk zamanlarından bu yana önemli bir dönüştürücü olmuştur ve kitle iletişim araçlarının gelişimi ile günümüzde özellikle internet teknolojisinin getirdikleriyle geçmiştekenden daha etkin bir şekilde kullanılabilir. Örneğin sosyal medya şirketlerinin yapıları gereği demokratik denetime açık olmadıkları bilinmektedir. Kişisel verilerin kullanılması noktasında ortaya çıkan skandallar bunun bir örneğini oluşturmaktadır. Toplumsal olarak oldukça yaygın olan bu yeni medya araçları propagandayı dönüştürücü bir araç olarak kullanmaktadırlar; istenilen mesajları ön plana çıkarırken kimi mesajların üzerini örtmektedirler (Altun, 2022, s. 4-20).

Medya, insanın çevresinde gerçekleşen olaylardan haberdar olmasını ve onlar hakkında bilgi edinmesini sağlarken bir yandan da belli başlı tutumların ve davranış örüntülerinin yerleşiminde büyük bir rol oynamaktadır. Aynı zamanda medyanın insan davranışlarını şekillendirdiği de bilinmektedir. Medya, çarpıtılmadığı sürece var olanı ve gerçekleri yansıtması gerektiği için aktardığı gerçekliklerde şiddet olaylarını da olduğu gibi aktarmaktadır. Ayrıca iletişim araçları devamlılıklarını sağlayabilmek için heyecan verici

olaylara gereksinim duymaktadırlar. Bu doğrultuda şiddet medya için bir yaşam kaynağıdır. Normalleşmiş günlük şiddet olaylarının yerine olağan dışı, çarpıcı, kanlı, vahşet içerikli ve nahoş olaylar medya tarafından malzeme olarak tercih edilmektedir (Michaud, 1991, s. 43-44).

Türkiye’de 1990’lı yıllarda özel televizyon kanallarının yayına girmesi ile bu kanallarda saldırganlık öğelerinin yaygınlaştığı görülmüştür. Reyting uygulamaları ile insanların ne seyrettiği değil neyi seyretmesi gerektiği belirlenmeye başlanmıştır.

*"Reality-Show"larda kanlı sahneler, her facianın ayrıntılı ve açık bir şekilde gösterilmesi haber programlarında insanların birbirlerine hakaret etmesi, özel yaşama saldırılar, insanların birbirini dinlememesi saygısız tavırlar sıklıkla sergilenen görüntüler oldu"* (Palabıyıkoğlu, 1997, s. 123).

Ülkemizde yürürlükte olan Radyo ve Televizyonların Kuruluş ve Yayın Hizmetleri Hakkında Kanun (2011)’da medya hizmeti sağlayıcılarının, yayın hizmetlerini hangi koşul ve ilkelere bağlı olarak sunmaları gerektiği belirtilmiştir. Örneğin yayın hizmetlerinin şiddet çerçevesi kapsamında kanunun 8. Maddesinin 1. fıkrasının (ç) bendinde *"İnsan onuruna ve özel hayatın gizliliğine saygılı olma ilkesine aykırı olamaz, kişi ya da kuruluşları eleştiri sınırları ötesinde küçük düşürücü, aşağılayıcı veya iftira niteliğinde ifadeler içeremez"* ifadesi yer almaktadır. Aynı şekilde kanunun 1. fıkrasının (e) bendinde *"İrk, renk, dil, din, tabiiyet, cinsiyet, özürlülük, siyâsî ve felsefî düşünce, mezhep ve benzeri nedenlerle ayrımcılık yapan ve bireyleri aşağılayan yayınları içeremez ve teşvik edemez."* ifadesine yer verilmiştir. Daha önce de bahsettiğimiz gibi bu davranışlar fiziksel şiddet olmasa da psikolojik açıdan zarar verici eylemler olduğu için şiddet kapsamı içerisinde değerlendirilmektedir. Fıkranın (d) bendinde *"Terörü övemez ve teşvik edemez, terör örgütlerini güçlü veya haklı gösteremez, terör örgütlerinin korkutucu ve yıldırıcı özelliklerini yansıtıcı nitelikte olamaz. Terör eylemini, faillerini ve mağdurlarını terörün amaçlarına hizmet eder şekilde sunamaz"* ifadesi ve (ğ) bendinde *"Çocuklara, güçsüzlere ve özürlülere karşı istismar içeremez ve şiddeti teşvik edemez"* ifadesi yer alır. Bu fıkralarla belirlenen düzenlemeler ile ise daha çok fiziksel şiddet olaylarının önüne geçilmeye çalışıldığı görülmektedir. Fıkranın (ş) bendinde *"şiddeti özendirici veya kanıksatıcı olamaz"* ifadesi ile genel olarak şiddet olaylarının önüne geçmek amacıyla bir düzenlemeye yer verildiği görülmektedir. Fakat bu düzenlemelere rağmen günümüzde televizyonda yer alan dizilerin neredeyse tamamında şiddet öğelerinin yer aldığını görmekteyiz. Düşmanların yok edilmesi, aile içi şiddet, kaçırılma, psikolojik baskı, tehdit, sürekli kavga, hakaret, bağrıışmalar ve buna benzer şiddet

olgusunun tüm aşamalarının yer aldığı eylemler dizilerde sıklıkla işlenen konular haline gelmiştir. Bunun da toplumu sürekli bir karamsarlık ve agresiflik ruh hali içerisine sürüklediğini söylemek yanlış olmayacaktır. Bu gibi şiddet olaylarının yer aldığı dizi, film ve programların yayınlanmasının engellenmemesi veya engellenememesi durumu ise tartışmaya açık bir konudur.

Son yıllarda Türk televizyonlarında ve sinemalarında gösterime sunulan dizi ve filmlerde şiddet içerikli ve militarist yapımlara yer verilmekte olduğu görülmektedir. Bunlara diziler arasında örnek olarak farklı kanallarda yer alan İsimsizler, Savaşçı ve Söz dizileri gösterilebilir. Filmler arasında ise Dağ 2 ve Börü gibi filmler yer almaktadır. Bu dizi ve filmler ülkenin politik durumu ile ilişkili olarak son yıllarda ülkemiz insanları tarafından ilgi ile takip edilmektedirler ve ülkenin politik duruma göre kanallar, izleyiciler ve yapımcılar şekil değiştirmektedirler (Ülgen, 2017). Başka bir örnek olarak ABD'deki Hollywood yapımı birçok film gösterilebilir. Aynı şekilde Vietnam Savaşı'ndan sonra Rambo filmi Amerikan halkı için psikolojik bir terapi görevi görmüştür. Askeriye ile bağlantı içerisinde olan Hollywood yapımı filmlerde bazı dönemlerde senaryolar incelenmiş ve uygun olmayan olan kısımlar çıkarılmıştır. Militarizm, bir düşman olduğu veya olacağı korkusunu ve tehdidini toplum içerisinde canlı tutmaktadır ve toplumun bu korku ve tehdidi içselleştirmesi ile ilgilidir. Bu örneklerde de görüldüğü üzere medya bu korku ve tehditleri taze tutarak militarizmin devamlılığını sağlayan bir araç konumunda yer almaktadır (Boşnak, 2011).

Medya, şiddet ve propaganda ilişkisini incelerken gazeteler, televizyon programları, diziler ve filmler merceğe altına alındığında bu alanda birçok şiddet içeriğinin olduğu görülmektedir. Bununla birlikte sporda da durum bu şekilde olmakla birlikte yapılan araştırmalar, spor gazetelerinde şiddet ve militarizm ile bağlantılı birçok kelimenin kullanıldığı göstermiştir. Medya, günümüzde spor ile iç içe girmiş bir konumdadır. Türkiye Futbol Federasyonu'nun bir araştırmasına göre Türkiye'de spor denildiğinde insanların çoğunun aklına ilk olarak futbol gelmekle birlikte, Türkiye'de futbol ifadesi %38.5 oranıyla şiddet, küfür, kavga ve şikeyi çağrıştırmaktadır. Yine yapılan araştırmalar sonucunda sahada yaşanan olayların ilk nedeni olarak spor basını haberleri, spor yazarlarının yorumları ve kulüp yöneticilerinin açıklamaları gibi etkenler gösterilmiştir. Bu bağlamda anlatımın zenginleştirilmesi için kullanılan militarist ve savaş söylemlerinin, şiddet olaylarının artmasına ve bu tarz ortamların oluşmasına altyapı hazırladığı söylenebilir. Spor basınının hazırlamış olduğu günlük spor gazetelerinin

başlıklarında geçen şiddet içerikli söylemler ve metaforlar incelendiğinde, savaş, kavga, saldırı, kapışma, silah, intikam, imha, parçalamak, kurşun ve öldürmek gibi birçok kelimenin yer aldığı saptanmıştır (Özsoy, 2011, s. 88-98). Eroler (2021) de çalışmasında 2021 yılındaki pandemi sürecinde gazetelerdeki militarist dil içeren haberleri taramış ve militarist dilin Türk toplumuna büyük ölçüde nüfuz edip toplumda içselleştirildiğini gözler önüne sermiştir. Yazar, 2019 yılında ortaya çıkan ve günümüzde etkisini sürdürmeye devam eden Koronavirüs hastalığı nedeni ile ortaya çıkan pandemi döneminde militarizmin yaşam pratiklerine ne şekilde işleyerek sıradanlaştığını araştırmıştır. Medyanın kamuoyunu bilgilendirme ve gündem oluşturma konusunda en önemli faktörlerden biri olduğunu belirten yazar, toplum içerisinde içselleştirilen değerleri incelemek için klasik medya araçlarından biri olan gazetelerdeki militarist söylemleri analiz etmiştir. 2020 yılının başından sonuna kadar ülkemizin gazete arşivlerinde yer alan haberlerde “düşman”, “savaş” ve “koronavirüs” kelimelerinin bir arada yer aldığı örnekleri ele alan yazar, yapmış olduğu tarama sonuçlarını daha rahat bir şekilde değerlendirip karşılaştırmak için kategorize etmiştir. Yazar, bu kapsamda sağlık çalışanları, açık milliyetçi ideoloji içeren haberler, sağlık, spor, sanat gibi toplumsal (ideolojik olmayan) haberler ve dış haberler kategorilerini ele alarak çeşitli örnekler üzerinden militarizmin milliyetçilik ideolojisinden destek alarak toplumda ne şekilde normalleştiğini gözler önüne sermiştir. Yalnızca ülkemizde değil birçok dünya ülkesinde de gazetelerde ve medyada bu süreçte militarist bir dile yer verildiği görülmektedir. Yazarın da belirttiği gibi militarizm ve militarist zihniyet dünya toplumlarında sıradanlaşmış ve içselleşmiştir. Gazetelerde yer alan haberlerdeki militarist dil, toplumda normalleşen militarizmin yansımalarıdır. Militarizm ve şiddet daha önce de belirttiğimiz gibi birlikte hareket edip toplumda yer edinen olgular olduğu için militarizmi medya, şiddet ve propaganda üçgeni içerisinde şiddetin bir uzantısı olarak bu kısımda değerlendirmek doğru olacaktır.

Bazı düşünürler müziğin gücünün sıklıkla bir milliyetçilik ve askeri işe alım aracı olarak kullanıldığını savunmaktadır. Uluslararası karşılaştırmalı çalışmalar dünyanın birçok ülkesindeki okullarda kimisinde az kimisinde çok da olsa militarist temalı müzik eğitimi verildiğini göstermektedir. Örneğin 11 Eylül saldırılarından sonra ABD’de okullarındaki müzik eğitiminde militarizm çarpıcı bir şekilde belirginleşmiştir (Hebert, 2015, s. 77-78). Qualter da bu konu ile ilgili eğitim materyallerinin propaganda aracı olarak kullanılabileceğine değinmiştir. Örneğin sayılar ve işlemler çocuklara elma ve

portakallarla öğretilmek yerine askerlerle veya silahlarla öğretilabilir; müzik derslerinde sürekli olarak belirli temalar aşılmanmaya çalışılabilir. Buradaki önemli nokta propagandanın aktarılma şeklidir. Ders kitaplarının propaganda amaçlı mı yoksa eğitim amaçlı mı olduğunu anlamak kolay değildir. Ders kitabı aynı anda bu iki amacı da taşıyabilir. Kitap örneğın bir fizikçi için doğrudan fizik eğitimi amacı taşıyan bir kaynak olabileceken, bir politikacının bakış açısı ile propaganda aracı olabilir. Bu noktada eğitim ve propagandanın ayrımını iyi yapmak gerekir. Eğitimdeki standart, bilinen bilgilerin gerçek ve doğru olup olmaması iken propagandadaki kıstas öğretilen materyalin ne amaç doğrultusunda öğretilmiştir (Qualter, 1980, s. 263-274).

İletişim araçlarının yaygınlaşmasının en önemli sonuçlarından biri şiddet görüntülerinin normalleşip kanıksanarak gerçek değilmiş gibi algılanır hale gelmeleridir (Michaud, 1991, s. 46). Bu dijitalleşme sürecinde şiddet estetik bir boyut kazanmıştır. Örneğın filmlerdeki şiddet unsuru mümkün olduğunca estetik bir biçimde izleyicilere sunulmaktadır. İnsanlar boş zaman olarak nitelendirilen zaman dilimi şiddetin vermiş olduğu haz ile değerlendirmektedir. Zarar verici şiddet, keyif alınan bir olgu haline gelmektedir. Bunun sonucunda da insan beyni şiddet sahnelerini olumsuz değil, olumlu olarak algılamaya başlamaktadır. Dolayısıyla şiddet unsurları normal karşılanmaya ve toplum içerisinde normal, gündelik ve olağın bir olgu olarak değerlendirilmeye başlanmaktadır (Vatandaş, 2021, s. 421).

Konu ile ilgili farklı bir örnek olarak Gagnon'un değindiğı 2010 yılında ABD'de düzenlenen "Winter Classics" hokey oyunları gösterilebilir. Yazara göre oyunlar, The Bruins takımından farklı olarak pek farkedilemeyen bazı kazananlar da üretmiştir: güçlü bir ABD ordusundan yana olanlar ve Amerika Birleşik Devletleri ile müttefiklerinin yurtdışında yürüttüğü savaşları destekleyenler. ABD'de gerçekleşen birçok spor etkinliğı gibi, bu etkinlik de anında ABD savaş makinesinin yüceltilmesi için bir bahane haline gelmiştir. Etkinliğın sonunda ABD Ordusu, Deniz Kuvvetleri, Hava Kuvvetleri, Deniz Piyadeleri ve Sahil Güvenlik mensupları, Amerikan ulusal marşını söylerken müzik sanatçısı James Taylor'a eşlik etmiştir. Ardından Birleşik Devletler Hava Kuvvetleri B-2 Spirit bombardıman uçağı havalanmış ve birçok insanın tezahürat ederek fotoğraf ve videolar çektiğı görülmüştür. Fakat düzenlenen bu oyunların açık bir biçimde militarist tanıtım ve propaganda aracı olarak kullanıldığını gören insanlar şaşırmamış ya da öfkelenmemiştir (Gagnon, 2010, s. 2). Bu örnek de militarizm ile şiddetin toplumda normalleşmesi ve toplumun militaristleşmesi açısından bir gösterge olarak düşünülebilir.

Militarizm ve şiddet, yukarıdaki kısımlarda açıklamaya çalıştığımız biçimlerde gerek gözle görülür ve çarpıcı, gerekse gözle görünmeden veya farkına varılmadan toplumlar üzerinde etkilerini daima sürdürmüş ve günümüzde de sürdürmeye devam etmektedir. Medyanın bu konuda taşıyıcılığı da bariz örneklerle ortaya konulmuştur. Fakat buraya kadar verdiğimiz örnekler daha çok klasik medya organlarının ne şekilde militarizm taşıyıcılığı ve propaganda aracı olarak kullanıldığına dair örneklerden oluşmaktadır. Teknolojinin gelişmesi ve toplumların bu teknolojilere ulaşımının kolaylaşması ile bu tip taşıyıcı araçların çeşitleri ve etki alanı da genişlemektedir. Yeni medya kavramı da bu gelişimin ortaya koyduğu bir kavram olarak hayatımıza girmiştir. Sonraki bölümde yeni medya kavramı açıklanacak ve ardından militarizmin yeni medya araçlarını kullanarak ne şekilde etkinliğini sürdürmeye çalıştığı incelenecektir. Devamında klasik oyun kavramına değinildikten sonra yeni medya araçları arasında yer alan en önemli araçlardan biri olarak karşımıza çıkan dijital oyun kavramı ve dijital oyunun çeşitli konularla bağlantıları incelenecektir.

### 3. YENİ MEDYA ARACI OLARAK OYUN KAVRAMI

#### 3.1. Yeni Medyanın Yükselişi

Yeni medya kavramını “yeni” kılan nedir? Onu radikal olarak değiştirip yeni hale getiren ne olmuştur? Bu soruları yanıtlayabilmek için yeni medyayı klasik yeni medyadan ayıran nitelikler değerlendirilmeli ve toplum üzerindeki etkileri incelenmelidir.

Yeni medya terimini kullanan bir kişi onun sadece “internet” den ibaret olduğunu düşünürken başka biri terimi kullanırken akıllı televizyon, sanal gerçeklik, bir bilgisayar oyunu ya da bir blog sayfasını düşünebilir. Hepsi bir dizi olguya atıfta bulunmak için aynı terimi kullanmaktadır. Bunu yaparken de düşünmekte oldukları şeylere “medium” kavramını yakıştırmakta ve “yenilik” kavramının göz alıcı çağrışımını ödünç almaktadırlar (Lister, Dovey, Giddings, Grant ve Kelly, 2008, s. 12). Böylece karşımıza geleneksel medyadan ayrılarak farklı bir kavram olarak “yeni medya” kavramı çıkmaktadır.

Popüler kültür alanında yeni medya kavramına ilişkin çalışmalar 1960’larda ortaya çıkmaya başlamıştır. Kanadalı medya teorisyeni McLuhan’a göre elektrik teknolojisi, sosyal dayanışma kalıplarını ve bireylerin özel hayatlarını her açıdan şekillendirmekte ve yapılandırmaktadır. Bunun sonucunda insanları, onların düşüncelerini, eylemlerini ve önceden belirlenmiş kurallarını yeniden düşünüp değerlendirmeye zorlamaktadır. (McLuhan, 2001, s. 8) McLuhan, bu düşüncesini “The Medium is the Message” adlı çalışmasında ressam Fiore’nin çizimleri ile birlikte tekrar açıklamaktadır. Yazar, iletişim aracının taşıdığı mesajın değil, aracın kendisinin çalışmanın birincil odak noktası olması gerektiğini önermektedir. Diğer bir deyişle bilgiyi gönderme ve alma şeklimiz, bilginin kendisinden daha önemlidir. Başka bir çalışmasında ise bu düşüncesini çeşitli örneklerle açıklamıştır. Örneğin elektrik ışığını ele alırken onun ne için kullanıldığının bir öneminin olmadığını belirtmektedir. Elektrik ışığı sayesinde gerçekleştirilen eylemlerin, mesela beyin ameliyatı ve gece beyzbolu eylemlerinin bu ışığın birer içeriği olduğunu ve ışık olmadan bu eylemlerin gerçekleştirilmesinin mümkün olmaması sebebiyle iletişim aracının, yani bu örnekte elektrik ışığının mesajın kendisi olduğunun altını çizmektedir. Çünkü insan işbirliğinin ve eylemlerinin ölçeğini ve biçimini şekillendirip kontrol eden bu araçtır. Farklı bir örnekte ise demiryolu aracının insan

toplumuna hareket, ulaşım, tekerlek veya yol getirmediğini, buna karşın daha önceki insan işlevlerinin ölçeğini hızlandırıp genişletmiş olduğunu, tamamen yeni tür şehirler ve yeni çalışma ve boş zaman türleri yaratmış olduğunu belirtmiştir (McLuhan, 1994, s. 8-9). Bu düşünceden yola çıkarak günümüz sosyal medya platformlarından biri olan Twitter’da paylaşılan gönderilerdeki karakter sayısı limitinin insanların iletişim kurma ve algılama biçimini ne şekilde etkilediği tartışılabilir. Bazı araştırmalar dijital teknoloji sebebi ile bellek alanlarımızın azaldığını göstermiştir. İnterneti bilgi toplama amacı için kullanmanın bu süreci hızlandırdığını, fakat alınan bilgilerin uzun vadeli depolanması için önemli olan belirli beyin aktivasyon modellerini toplamada başarısız olduğu ortaya çıkmıştır (Firth, J. A., Torous, J., ve Firth, J., 2020, s. 2). Haber hikâyelerinin yerini 280 karakterlik tweetler ve sohbetlerin yerini emojiler almıştır. Sonuç olarak, bilginin iletim yöntemi değişmektedir fakat önemli olan nokta değişen bu aktarım yöntemidir. Burada gelişen teknoloji ile birlikte kullanılan mediumların veriyi aktarma yöntemlerinin insanların düşünce ve davranış biçimi üzerindeki etkileri tartışılmalıdır.

Bilginin yayılımı açısından düşündüğümüzde basının ilk örneklerinden önce ve hatta matbaanın icadından önce bilginin yayılımı kulaktan kulağa mümkündü. Bu da yayılan bilginin doğruluk ve tutarlılık derecesini son derece etkilemekteydi. Sonrasında matbaanın icadı ile basılı medyanın temelleri atıldı ve bununla birlikte bilginin ve propagandanın da yayılımı da büyük ölçüde değişti. Devamında elektronik medya zamanına gelindiğinde insanların evlerine televizyonlar ve radyolar girmeye başladı. Bilgi aktarılmaya devam ediyordu ve bu aktarma biçimi insanların kültürleri ile yaşayış biçimleri üzerinde büyük etkilere yol açtı. Sonrasında internet, sosyal medya ve dijital oyunlar ile bambaşka bir boyutun kapısı aralanmış oldu. İnternet ve sosyal medyanın hayatlarımıza girmesi ile bilgiyi alma şeklimiz bambaşka bir boyuta ulaştı. Bu da alışkanlıklarımızı yeniden şekillendirmemize sebebiyet verdi. Diğer bir nokta olarak dijital oyunlar interaktif yani etkileşimli olarak insanların hayatlarında yer edinmeye ve onları şekillendirmeye başladı. Gerçek hayatın çekiciliği ile sanal dünyaların çekiciliği rekabet etmeye başladı.

Bilgiyi ileten araçların hayatlarımızı ve kültürlerimizi nasıl değiştirdiğini açıklamak için faydalı bir örnek olarak Küresel Uygulama Kurumsal Ağı adındaki PEN (Practice Enterprise Network) Worldwide kuruluşu gösterilebilir. 1993 yılında Almanya’nın Essen şehrinde, Avrupa Birliği tarafından finanse edilmekte olan Practice Enterprise Network (Uygulama Kurumsal Ağı) adında bir proje oluşturulmuştur. Bu projenin amacı katılımcı

lkelerdeki eđitim ve đretim kuruluřlarına “yaparak đrenme” yoluyla iř ve giriřimcilik becerileri konusunda eđitim vermelerine yardımcı olmaktır. Gnmzde dnya apında 40’tan fazla lkedeki okullarda, niversitelerde, mesleki eđitim kurumlarında, řirketlerde ve eđitim merkezlerinde 7 000 den fazla sayıda uygulama iřletmesinden (Practice Enterprise) oluřan bir ađ mevcuttur. Her sene 200 000 den fazla đrenci veya kursiyer bu iřletmelerde eđitim almaktadır ve katılımcı her lkede bu iřletmeleri yneten ofisler bulunmaktadır. Proje kapsamında eřitli merkezlerdeki bu sanal řirketlerde đrenciler sanki gerek bir iřletmede alıřır gibi simle edilmiř bir dnyada yer alan bir iřletmenin reklamcılık, muhasebe, insan kaynakları, resepsiyon, satıř gibi eřitli departmanlarında grev alarak tecrbe edinmektedir. Ađ ierisindeki diđer iřletmelerle srekli iletiřim halinde olarak sahip oldukları sanal btelerle alım-satım iřlemleri ve eřitli etkinlikler gerekleřtirerek gerek hayatta yer alan iřletmelerin isleyiřini de đrenmektedirler. Proje ađı geniřleyerek Avrupa sınırlarını ařmıř ve 2012 yılında Latin Amerika’da ve Asya kıtasındaki eřitli lkelerde faaliyet gstermeye bařlamıřtır. 2013 yılında Afrika kıtasında Kenya, Fas ve Tunus’ta da faaliyet gstermeye bařlayarak sınırlarını daha da geniřletmiřtir (Pen Worldwide, t.y.). Geliřen teknoloji ve internet ađı sayesinde eđitim ve đretimde bu řekilde bir sistemin oluřturulması, yukarıda bahsettiđimiz bilginin iletim yolunun hayatlarımız ve kltrlerimiz zerinde nasıl deđiřimlere yol atıđını aıklamak aısından faydalı bir rnek oluřturmaktadır. Avrupa temelli bu sistem Avrupa lkesi olsun veya olmasın eřitli birok lkede yaygın bir řekilde kullanılmaktadır. Trkiye’nin bu uygulamada yer almamıř olması gerekten řařırtıcı ve tartıřmaya aık bir konudur.

Yeni medyayı inceleyen arařtırmacıların alıřmalarına geri dnecek olursak, literatrde oka dile getirilen bir arařtırmacı olan Manovich (2003)’in yeni medya kavramını tanımlamak iin ortaya koyduđu nerileri ele almamızda fayda vardır. Monovich, ortaya koyduđu nerilerin ilkinde yeni medya ve siber kltr bađlantısını aıklamıřtır. Siber kltr internet ve diđer yeni ađ iletiřim biimleri ile iliřkili eřitli sosyal fenomenlerin incelenmesi olarak tanımlayan Manovich, evrimii topluluklar, evrimii ok oyunculu oyunlar, evrimii kimlik sorunu, e-posta kullanımının sosyolojisi ve etnografisi, eřitli topluluklarda cep telefonu kullanımı gibi konuların tamamını siber kltr bařlıđı altında toplamıřtır. Burada vurgulanan nokta siber kltrn sosyal fenomenler zerinde durması, ađ iletiřim teknolojilerinin sađlamıř olduđu yeni kltrel nesnelere dođrudan ilgilenmemesidir. Kısacası siber kltr, sosyal ve ađ oluřturmaya odaklanırken yeni medya kltrel ve biliřim odaklıdır. Peki bu yeni kltrel objeler nelerdir? Dijital

bilişimin artık yayıncılık, reklamcılık, film yapımı ve mimari gibi kültürel üretimin birçok alanında kullanıldığını göz önünde bulundurulduğunda bu kültür alanlarından hangilerinin varlığını özellikle bilişime borçlu olduğuna nasıl karar verilebilir? Manovich yeni medyayı şu şekilde tanımlamıştır: Dağıtım ve sergileme için bilgisayar teknolojisini kullanan kültürel objeler yeni medyayı oluşturmaktadır. İnternet, web siteleri, bilgisayar oyunları, Kompakt Disk Salt Okunur Bellek anlamına gelen CD-ROM'lar (Compact Disc Read-Only Memory) ve Dijital Video Diski ya da Dijital Çok Yönlü Disk anlamına gelen DVD'ler (Digital Video Disc / Digital Versatile Disc), sanal gerçeklik ve bilgisayar teknolojisi ile oluşturulan özel efektlerin tümünün yeni medya tanımının çatısı altında toplanan kültürel objeler olduğunu belirtir. Bilgisayar teknolojisini üretim ve depolama için kullanan ancak nihai dağıtım için kullanmayan diğer kültürel nesnelere yeni medya değildir. Televizyon programları, filmler, dergiler ve kâğıt tabanlı yayınlar da bilgisayar teknolojisini kullanmaktadır fakat ortaya çıkardıkları nihai ürünler yeni medya ürünleri arasında yer almaz. Bu tanımla bağlantılı olarak verebileceğimiz başka bir örnek ise bu tezin oluşturulma sürecidir. Tezin yazımında bilgisayar ve bilgisayar programları kullanılmaktadır ve bunlar yeni medya kültürleri olarak değerlendirilebileceğimiz araçlardır. Fakat ortaya çıkacak olan nihai tezin yeni medya ürünü olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği tartışmaya açık bir konudur. Manovich'in bu yeni medya tanımı beraberinde bazı problemleri de getirmektedir. İlk olarak bu tanımın sürekli düzenlenerek güncel tutulması gerekmektedir çünkü devamlı olarak bilgisayar teknolojisini kullanmaya başlayan yeni kültür araçları ortaya çıkmaktadır. Örneğin analog ya da halk arasında kullanılan adıyla tüplü televizyonların yerini günümüzde dijital ve akıllı televizyonlar almıştır. Sinemalardaki uzun metraj filmlerden dijital gösterime geçiş yapılmaya başlanmıştır ve bu gibi yenilikler bu tanımın güncel tutulmasını gerektiren durumları ortaya çıkarabilmektedir. Örneğin yapımında bilgisayar teknolojisinden yararlarından bir film ile tamamen bilgisayar efektleri ile oluşturulmuş animasyon bir filmi karşılaştırdığımız zaman ikisini de yeni medya kültürü olarak değerlendirmemiz pek doğru olmayacaktır. Ama tanımı göz önünde bulunduran kişi her ikisine de yeni medya ürünü değildir yorumunu yapabilir. Bu sebepten ötürü tanım pek yeterli olmamaktadır. İkinci olarak gelişen teknoloji ile birlikte hemen hemen tüm alanlarda bilgisayarın kullanılmasından dolayı yeni medya terimi de özgünlüğünü yitirmeye başlamaktadır (Manovich, 2003).

Lister vd. (2008, s. 13) yeni medya teriminin medyanın üretimi, dağıtımı ve kullanımındaki çeşitli değişimleri ifade ettiğini belirtmektedir. Bu değişimler teknolojik,

metinsel, geleneksel ve kültürel deęişimlerdir. Yeni medyanın karakteristik özelliklerini ise dijital, etkileşimli, hiper metinsel, sanal, ağ bağlantılı ve simüle edilmiş olarak sıralamışlardır.

Yanık (2014, s. 54) ise yeni medyayı, bir içerięe istediğimiz an istediğimiz yerden herhangi bir dijital cihazla ulaşım sağlayabilmemize imkân tanıyan ve interaktif geri bildirim kanalları ile yaratıcı bir şekilde katılım olanağı sağlayan bir yapı olarak açıklamaktadır. Yeni medya konusunda yapılan başka bir tespite göre yeni medya kültürlerinin tamamı yeni bir icat değildir. Bu araçların bir bölümü eski araçları temel olarak oluşturulurken, bazıları ise tamamıyla yeni buluşlar neticesinde ortaya çıkmıştır. Yeni medyanın temelinde bazı teknik gelişmelerin bulunduğu tespit edilmiştir. Çakır (2004, s. 169), bu gelişmeleri şu şekilde sıralamaktadır: Mikro elektronikteki gelişmeler, sayısal sistemin bulunması, tele dağıtım, uydu teknolojisinin kullanılması, bütünleştirilmiş hizmetler sayısal şebekesinin bulunması. Yanık (2014) da yeni medyanın geleneksel medyanın üzerine kurulan bir platform olması konusunu çalışmasında şu ifadelerle belirtmektedir:

*“Yeni medya yükselirken eski medya yok olmaz. Tam tersine yeni medya, eski medya platformu üzerine kuruludur ve eski medyanın evrimleşmesiyle yeni medya gelişir. 90’ların sonuna doğru internetin yükselişi ve e-ticaret kavramının popüler olmasıyla birlikte birçok yazar mağazacılık anlayışının yok olarak e-ticaret yapılarının hakim olacağını iddia etmişti. Fakat günümüze bakıldığında mağazacılık anlayışı internetin gelişimi kadar gelişmiştir. Akıllı sistemler bir mirasın külleri üzerine değil o mirasın geliştirilmesiyle büyüyen bir sistemlerdir. Bir medya zaman geçtiği için eskimez veya eskidiği için terk edilmez; bir medyayı eski hale getiren ve terk etmemizi sağlayan şey yenisinin getirdiği hazların daha cazip gelmesidir“ (Yanık, 2014, s. 61).*

Yeni medya araştırmacılarının yapmış olduğu çeşitli ve birbirinden farklı çalışmaları göz önünde bulundurduğumuzda yeni medya kültürleri arasındaki en çarpıcı örneğin internet teknolojisi olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bu sebepten ötürü çeşitli yeni medya tanımlamaları içerisinde internet teknolojisini bu araştırmaların kesişim kümesi olarak belirleyebiliriz.

### **3.1.1 İnternetin Tarihçesi**

Her çağda insanlığın hayatını deęiştiren dönüm noktası olarak nitelendirilebilecek önemli gelişmeler yaşanmıştır. Buharlı makineler, elektrik ve matbaanın icadı gibi birçok gelişme dönemine damgasını vuran buluşlar olarak karşımıza çıkmaktadır. İçinde bulunduğumuz çağda ise bilgi ve iletişimin kaynağı olan ve hemen hemen hayatlarımızın her alanını etkileyen internet, şüphesiz en önemli buluşların arasında yer almaktadır

(Bülbül, 2022, s. 1173). Schiller (1999, s. 8)'e göre internetin ortaya çıkışının serbest piyasa güçleriyle hiçbir ilgisi yoktur. İnternetin ortaya çıkışı tamamen Soğuk Savaş dönemi askeri-endüstriyel kompleksile ilgilidir. İnternet teknolojisinin temelleri 1960'larda ABD Savunma Bakanlığı'nın finansmanları ile askeri amaçlar doğrultusunda atılmıştır. 1950'lerde ABD ve Sovyetler Birliği arasında yaşanan nükleer savaş gerilimi nedeniyle iki ülke de kendilerini kayıpların milyonlarca değil, yüz milyonlarca olabileceği muhtemel bir nükleer savaş için hazırlamaya başlamıştır. Başkan Truman'ın stratejik danışmanları, Komünist tehdidiyle yüzleşmek için ABD'nin silahlanmaya başlamasını tavsiye etmiştir. Bununla birlikte teknolojik gelişmeler tansiyonu yüksek tutmaya devam etmiştir ve 1960'lı yıllarda nükleer savaşın eşiğine gelinmiştir. 1963 yılında dönemin ABD başkanı Kennedy için komuta ve kontrolün önemini vurgulayan bir belge hazırlanmıştır. Belgede olası nükleer savaş senaryoları ile birlikte bu savaşta başkanın yapması gereken tercihler ve uygulaması gereken kararlara yer verilmiştir. Başkanın bu kararları alabilmesi ve nükleer saldırı güçleri ile irtibata geçebilmesi için nükleere karşı dayanıklı bir iletişim sistemine ihtiyaç duyulmuştur. Çünkü en dirençli komuta ve kontrole sahip olan ülkenin, bu savaşta üstünlük sağlayacağı varsayılmıştır. Fakat o yıllarda bu gereksinimleri karşılayabilecek sistem henüz mevcut değildi. İyonosferdeki bir nükleer patlama, FM radyo iletişim sistemini saatlerce devre dışı bırakabilirdi ve karadaki nükleer saldırılar ulusal telefon ağını devre dışı bırakabilirdi. Kısacası ordunun nükleer savaş birlikleri ile iletişim halinde olabilmesini sağlayabilecek ülke geneline yayılan bir iletişim sistemine ihtiyacı vardı. Bu ihtiyaç neticesinde internet sisteminin temelleri atılmış oldu (Ryan, 2010, s. 11-14).

Bu düşünce temeli ve bilgisayarların devlet ve araştırma kurumlarında daha yaygın hale gelmesi ile birlikte ABD Savunma Bakanlığı'na bağlı Gelişmiş Araştırma Proje Ajansı ARPA (Advanced Research Project Agency), bazı merkezler çöксе bile iletişimin düzgün bir biçimde devam ettirilebilmesini sağlayacak güvenli ağ bağlantı merkezleri kurmak için görevlendirilmiştir. Bu stratejik gereksinim de en azından teorik olarak dağıtılmış bir ağın geliştirilmesine olanak sağlamıştır (Keefer, Baiget, 2001, s. 90-91).

İnternetin ilk atası olarak 1969 yılında birbirine bağlı bilgisayarlar arasında sayısallaştırılmış mesajların gönderilmesini sağlayan ARPANET karşımıza çıkmaktadır. Askeriyenin bağımsız bilgisayarlar ile veri paylaşabilmesi için geliştirilen ARPANET'in etrafında yapılandırılmış olan *paket anahtarlama* sistemi, veri alışverişi için geleneksel telekomünikasyon sistemlerinden daha uygun bir prosedür oluşturmuştur. 1970'li yılların

sonuna yaklaşırken uyduları, mobil radyo devrelerini ve sabit karasal hatları kullanarak genişleyen bir dizi askeri ağı birbirine bağlamak için gerekli yazılım talimatları paketini oluşturan İletim Kontrol Protokolü anlamına gelen TCP (Transmission Control Protocol) ve İnternet Protokolü olan IP (Internet Protocol) kullanılmaya başlanmıştır (Schiller, 1999, s. 8-9). 1984 yılında ARPANET iki ağı bölünmüştür: Askeri Ağ MILNET (Military Network) ve ARPANET. Buradaki amaç, askeriye ve araştırma kurumlarına ayrı ayrı hizmet sağlayabilmek olmuştur (Banks, 2008, s. 189). Bu yıllarda Ulusal Bilim Vakfı NSF (National Science Foundation) stratejik olarak önem taşıyan bu sistemi askeri uygulamaların ötesine, üniversiteleri kapsayacak biçimde genişletmiştir. Bu noktada sistemin askeri payı azalırken yeni bir sivil emsali gelişmeye başlayarak veri trafiği yeni bir boyut kazanmıştır. Sonraki süreçte ise kullanıcı tabanı genişlemeye devam etmiştir ve araştırmacı toplulukları Ulusal Bilim Vakfı Ağı anlamına gelen NSFNET (National Science Foundation Network) adındaki ağı kullanmaya başlamıştır (Schiller, 1999, s. 8-10). İlerleyen dönemde NSFNET sistemin hızını arttırmaya devam etmiş ve kullanıcı sayısı da giderek artış göstermiştir. 1989 yılında İlk halka açık İnternet servis sağlayıcısı olan The World, Software Tool & Die Şirketi tarafından açılmıştır. 1990 yılında ise Köprü Metni İşaretleme Dili olan HTML (Hypertext Markup Language), Avrupa Nükleer Araştırma Konseyi CERN’de (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) aynı zamanda Küresel Ağ olan World Wide Web (WWW) sisteminin de mucidi olan Tim Berners-Lee tarafından geliştirilmiştir. ARPANET hizmet dışı bırakılmıştır ve yerini NSFNET’e bırakarak onu internetin omurgası haline getirmiştir (Banks, 2008, s. 189-192).

World Wide Web internetin kendisi değil, internet ile erişim sağlanabilen birbirine bağlı hiper-metin belgelerinin oluşturmuş olduğu bir sistemdir (Choudhury, 2014). Web 1.0 olarak da adlandırılan bu ağ sisteminde okuyuculara kıyasla çok daha az sayıda olan yazarlar tarafından web sayfaları oluşturulmuştur. İnternet üzerinden erişilen birbirine bağlı hiper-metin belgelerinin oluşturmuş olduğu web 1.0 sistemi ile insanlar web sayfalarına ulaşım sağlayarak kaynaktan bilgi alabilmiştir (Shivalingaiah ve Naik, 2008, s. 2). 1990’ların ortalarında kullanıcı dostu web tarayıcılarının geliştirilmesi ile WWW milyonlar tarafından ulaşılabilir bir hale gelmiştir (Keefer, Baiget, 2001). Bu yıllarda çeşitli popüler internet hizmetleri mevcut olsa da, WWW zamanla hepsinin yerini almıştır ve internet kullanıcı sayısı her geçen gün artmaya devam etmiştir. 1994 yılının Ekim ayında 3,8 milyon bilgisayar internete bağlanırken bu sayı 1995 yılının Temmuz ayında 6,6 milyona ulaşmıştır. WWW giderek daha büyük bir ilgi odağı haline gelmeye

başlamıştır ve bir yıl sonra bu sayı ikiye katlanarak 12,8 milyona, 1997 yılının Temmuz ayında ise internete bağlanan bilgisayar sayısı 19,6 milyona ulaşmıştır (Ryan, 2010, s. 115).

International Telecommunication Union (Uluslararası Telekomünikasyon Birliği) verilerine göre internet kullanıcılarının sayısının dünya nüfusuna oranı 2022 yılında 5,3 milyar olarak tahmin etmektedir. Bu da dünya nüfusunun %66'sına denk gelmektedir. Aynı zamanda veriler 2,7 milyar insanın hala çevrimdışı olduğunu belirtmektedir (International Telecommunication Union, 2022). Digital 2022: Global Overview Rerpot'da yer alan verilere göre ise 2022 yılının ocak ayı itibari ile dünya geneli internet kullanıcılarının sayısı 4,95 milyar kişidir (Kemp, 2022). Günlük hayatımızda interneti sürekli kullandığımızdan farkına varamasak da aslında internet teknolojisi insanlık tarihi açısından oldukça gençtir. Örneğin Twitter ve Facebook gibi sosyal medya siteleri 2000'li yıllarda kurulmuştur. Bu da internetin ne kadar büyük bir hızla gelişip yayıldığını anlamamız açısından faydalıdır.

2019 yılının sonlarında ortaya çıkan Koronavirüs hastalığının yol açtığı pandemi sebebi ile genel olarak tüm dünyada günlük internet kullanım süresi artış göstermiştir. Okullardaki dersler, çalışma hayatı, insanların sosyal ve profesyonel yaşamları gibi alanlar çevrimiçi ortama taşınmaya başlamıştır. International Telecommunication Union verilerine göre pandemi sebebi ile alınan önlemler neticesinde internet kullanıcı sayısında keskin bir artış meydana gelmiştir. Karantinalar, okulların kapatılması ve insanların haberler, ticaret, devlet hizmetleri, sağlık güncellemeleri ve bankacılık gibi hizmetlere erişim ihtiyacı gibi etkenler bu sıçramada büyük bir rol almıştır (International Telecommunication Union, 2021). Bununla birlikte günlük ortalama internet kullanım süresinde de artış meydana gelmiştir. Günümüzde internet kullanıcıların interneti kullanarak geçirdiği zaman yaklaşık 7 saat olarak belirtilmektedir (Kemp, 2022).

Türkiye'deki internet kullanım tablosuna baktığımızda 2021 yılında Türkiye İstatistik Kurumu (2021)'nin hazırlamış olduğu Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması'na göre internete erişim imkanı bulunan hane oranı geçen yıla göre %1,3 artarak %92'ye yükselmiştir. 16-74 yaş aralığındaki internet kullanıcı sayısının ülke nüfusuna oranı ise %3,6 artarak %82,6 olmuştur. İnternetin kullanımındaki bu büyük artış ve hemen hemen hayatlarımızın her alanının dijitalleşmeye başlaması ile klasik medyadan yeni medyaya geçiş dönemi de büyük bir hız kazanmıştır.

### 3.1.2. Klasik Medyadan Yeni Medyaya Geçiř

İnternetin icadı, beraberinde getirdiđi birok olanak ile insanlıđın kltrel evrimi aısından yazı ve matbaanın icadından sonraki en nemli geliřmelerden biri olmuřtur. Fakat bu olanaklar ilk bařlarda geleneksel medya tarafından anlařılamamıř ve ciddiye alınmamıřtır. Daha sonradan geleneksel medya da internetin getirdiđi deđiřim kervanına katılmıřtır. 1995 yılında Amerika’da New York Times ve The Washington Times gazeteleri ieriklerini dijital ortama tařıyarak internet zerinden habercilik yapmaya bařlamıřlardır. Avrupa’da ise 1995 yılında Fransa’da International Herald Tribune ve İngiltere’de Daily Mirror gazeteleri internette habercilik yapmaya bařlamıřlardır. Trkiye’de de 1995 yılında Aktel ve Lemn Dergisi internet sitelerini oluřturmuřtur. Devamında 1996 yılında Milliyet, 1997 yılında Hrriyet ve Sabah gazeteleri internetten yayın yapmaya bařlamıřlardır (Eryazar, 2012).

Dnyada medya sektrne hâkim olan řirketlerin sayısı giderek azalmakta ve medya sektrndeki yođunlařma byk bir hızla artmaktadır. yle ki, medya sektrne egemen řirketlerin sayısı 5’e kadar dřmřtr. Bu řirketler Time Warner, Walt Disney, Murdoch’s News Corporation, Bertelsmann of Germany ve Viacom řirketleridir (Altun, 2022, s. 14; Uzun, 2006, s. 639). Serbest piyasa beraberinde tekelleřme ve yođunlařmayı getirmektedir ve bu yođunlařma demokrasi aısından tehdit oluřturmaktadır nk medya, piyasa tarafından ynlendirilmeye bařlayarak demokrasiye zarar vermektedir. Yalnızca satan řeylerin yazılmaya ve yayınlanmaya bařlaması ile demokrasiler de aslında sınırlandırılmaktadır. Ayrıca medya stratejik bir mcadele silahı haline gelerek insanları deđiřtirilmiř ve arpıtılmıř haberleri okumaya ve izlemeye zorunlu kılmıřtır. Medya kuruluřlarının sahipleri farklı sektrlere ynelerek bu sektrlerdeki ıkarlarını korumak adına medyayı kullanmaya bařlamıřtır. Bunun sonucunda ise medyaya olan gven azalmıř ve medya kuruluřlarının gelirlerinde dođal olarak dřř yařanmıřtır. Sz konusu medya sektrlerinin ekonomik ıkarları neticesinde meydana gelen problemleri zme kavuřturabilmek amacıyla 1990’lı yıllarda ABD’de “yurttař gazeteciliđi” kavramı ortaya ıkmıřtır. Yurttař gazeteciliđi ile gazeteciliđin ařınan ve zarar gren temellerini tamir etmek amalanmıřtır (Uzun, 2006). Bu bađlamda geliřen iletiřim teknolojileri ile birlikte yurttař gazeteciliđi de geliřme gstermiřtir. rneđin 2000 yılında Gney Kore’de kurulan OhmyNews sitesinin sloganı “her vatandař bir muhabirdir” olarak tasarlanmıřtır ve bu site okurları tarafından yazılıp dzenlenmektedir. Aynı zamanda sitede yurttař gazeteci olma konusunda derslere yer verilmektedir. 2021 yılının sonu itibari ile sitede yaklařık

95 000 yurttaş gazeteci tarafından yazılmış yaklaşık 1,15 milyondan fazla yazı bulunmaktadır. Yurttaş gazetecilik hareketi, haberciliğin klasik medyadan yeni medyaya geçişi açısından önemli bir örnek olarak değerlendirilebilir.

Gelişen teknoloji ile birlikte bilgisayarlar, tabletler ve özellikle akıllı telefonlar birer kaydetme aracı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bir toplu taşıma aracında, sokak arasında veya kapalı kapılar ardında meydana gelen bir olayı sıradan bir vatandaş cep telefonunun kamerası ile kaydedip anında tüm dünyanın erişebileceği bir haber haline getirebilmektedir. Önceki bölümlerde bahsettiğimiz gibi basının tarafsızlığından bahsetmek maalesef pek mümkün değildir. Bu durum bireyleri gelişen teknolojik araçların da yardımıyla birlikte haber niteliği taşıyan olaylarla karşılaştıklarında daha etkin rol almaya sevk edebilmektedir. Basına karşı duyulan güvensizlikten dolayı medya kuruluşlarına bağlı olmayan sıradan vatandaşların internette paylaşmış olduğu haber içerikleri bir anda ülke gündemine düşebilmektedir. Bir medya kuruluşunun sunmuş olduğu haberdan ziyade bu tarz haberler daha inandırıcı ve okuru/izleyiciyi daha tatmin edici olabilmektedir. Yine basına karşı duyulan güvensizlik sebebiyle insanlar doğru ve tarafsız bir bilgi edinebilmek için farklı kaynaklardan araştırma yapma gereği duymaktadırlar. Bu araştırma sonucunda birey, bulgularını kendi süzgecinden geçirerek haberlerin doğruluğunu teyit edebilmektedir. Bu da ister istemez klasik medyadan yeni medyaya doğru bir yönelimi tetiklemektedir.

Geleneksel medya hedef kitlesine basılı kaynaklar, reklam panoları, televizyon ve radyo gibi araçlar ile ulaşım sağlamaktadır. Buna karşın yeni medya; sosyal medya, çevrimiçi reklamlar ve internet üzerindeki arama sonuçları gibi araçlarla hedef kitlesine ulaşım sağlamaktadır. Bu bakımdan gelişen teknoloji ve dijitalleşen dünyada yeni medya araçları klasik medya araçlarına göre bilgiye erişim açısından büyük kolaylıklara sahiptir. Günümüzde hemen hemen tüm medya kuruluşları da dijitalleşerek web siteleri aracılığı ile habercilik yapmaktadır. McLuhan'ın (1994) da belirtmiş olduğu gibi dünya bir küresel köye dönüşmektedir. Dünya'da olan bitenler tıpkı ufak bir köydeki gibi hemen yayılmaktadır ve bilgiye ulaşılabilirlik oldukça kolay ve hızlı bir hal almıştır.

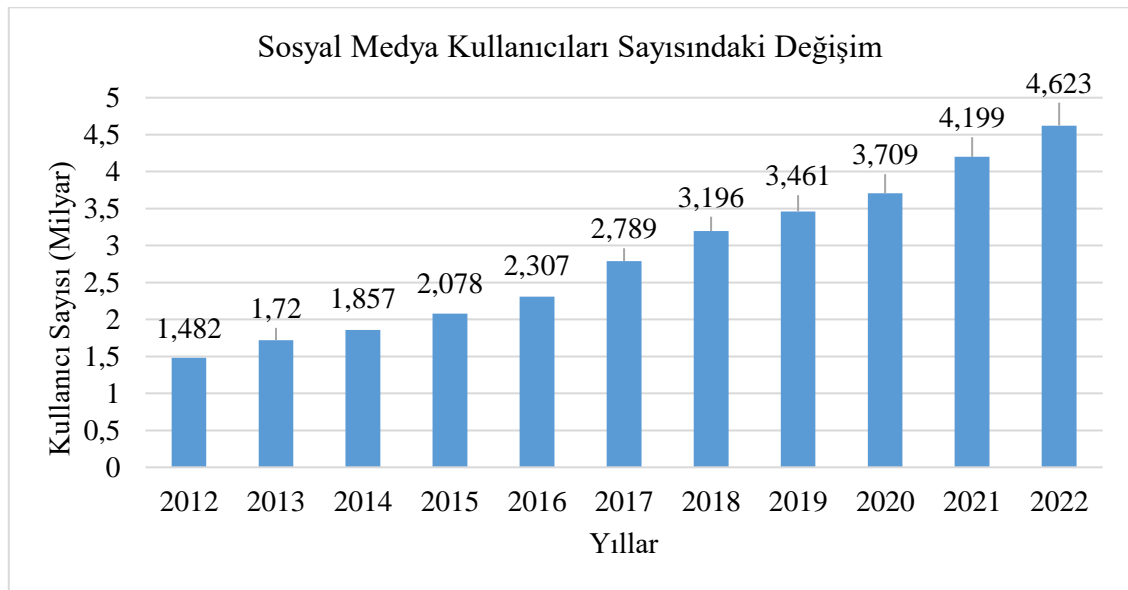
### **3.1.3. Sosyal Medya**

İnternet kullanıcıları, 1990'lı yılların sonlarında geniş bant bağlantısı ile birlikte popülerleşen internette çeşitli web sitelerine içerik oluşturabilmeye ve yükleme yapabilmeye başlamışlardır. 1997 yılında ilk sosyal ağ sitesi olan SixDegrees.com

kurulmuştur. Geniş bant bağlantısının, yazılım araçlarının, çok daha güçlü bilgisayarlar ve mobil cihazların kullanımının yaygınlaşması ile 2002 yılından bu yana çok sayıda sosyal ağ sitesi ortaya çıkmıştır. 2000'li yılların sonunda sosyal medya, dünyada yaygın kabul görmüştür ve bazı web siteleri devasa rakamlarda kullanıcı sayısına ulaşmıştır (Dewing, 2012). Örneğin Facebook'un ABD Menkul Kıymetler ve Borsa Komisyonu'na sunmuş olduğu 2021 yılı üçüncü çeyrek raporu verilerine göre günlük aktif kullanıcı sayısı 1.93 milyardır. Aylık ortalama kullanıcı sayısı ise 2,91 milyar olarak belirtilmiştir (Facebook, 2021).

2021 Ekim ayı itibari ile dünyadaki sosyal medya kullanıcı sayısı 4.55 milyara ulaşmıştır ve her gün 1 milyon yeni kullanıcı sosyal medya kullanmaya başlamaktadır. Bu da önümüzdeki 20 yıl içerisinde internet erişimi olan tüm insanların sosyal medya kullanıcısı haline gelebileceği anlamına gelmektedir. Kısacası sosyal medyada var olmak yeni bir insanlık durumudur (Altun, 2022, s. 18). Kullanıcılar, bu yeni insanlık durumunda günlerinin ortalama 2 saat 27 dakikasını sosyal medyada geçirmektedir (Dixon, 2022, Kemp, 2022).

Sosyal medya kullanıcı sayıları incelendiğinde ise kullanıcı sayısının her geçen yıl arttığı görülmektedir. Aşağıdaki grafikte 2012-2022 yılları arası sosyal medya kullanıcı sayısındaki değişim yer almaktadır.



**Şekil 3.1** 2012-2022 yılları arası sosyal medya kullanıcı sayısındaki değişim (Kemp, 2022)

Bu veriler, sosyal medyada yer alan kullanıcı hesaplarının sayısını belirtmektedir. Fakat unutulmamalıdır ki bir kullanıcı birden fazla hesaba sahip olabilmektedir. Yani gerçek anlamda sosyal medya kullanıcılarının sayısı araştırmanın sonuçlarına göre belirtilen sayıdan daha düşük olabilir. Aynı şekilde sosyal medyada yer alan hesaplar kuruluş, işletme, tarihi figür, evcil hayvanlar için açılan hesaplar, ilgi alanları, çeşitli gruplar veya yerleri temsil eden hesaplar olabilir. Dolayısıyla sosyal medyada yer alan bütün hesaplar gerçek kişileri temsil etmemektedir. Yine de sosyal medya kullanımının her geçen gün arttığını söylemek yanlış olmayacaktır.

Sosyal medyanın bu denli yaygınlaşmasındaki en önemli faktörlerden birinin sebebi olarak mobil cihazların gelişip yaygınlaşması sonucunda bilginin hemen hemen her an ve yerden ulaşılabilir bir hale gelmiş olması söylenebilir. 2022 yılında dünya genelinde mobil telefon kullanan kullanıcı sayısının 5,31 milyar olduğu tahmin edilmektedir ve bu sayı dünya nüfusunun %67,1'ini temsil etmektedir. Kullanıcılarının günlük ortalama mobil cihaz kullanımı süresi ise 4 saat 48 dakika olarak belirtilmektedir ve kullanıcılar bu sürenin %92,5'ini çeşitli uygulamaları kullanarak geçirmektedir. Kullanıcıların favori uygulamaları sorulduğunda ise ilk sırada bir anlık mesajlaşma uygulaması olan Whatsapp uygulaması gelmektedir. İkinci sırada Instagram, üçüncü sırada ise Facebook'un yer aldığı görülmektedir (Kemp, 2022).

Sosyal medyanın gelişip günümüz popüleritesine ulaşmasında web 1.0'dan web 2.0'a geçiş büyük bir rol oynamıştır. WWW'nun mucidi Berners Lee, web 1.0'ı açıklarken onun ilk olarak insanların hem birbirleri ile hem de makinelerle iletişim kurabilecekleri interaktif yani etkileşimli bir dünya olarak tasarlandığından bahsetmektedir. Günümüz web 2.0 sisteminden farklı olarak web 1.0 ile insanlar yalnızca internet üzerindeki salt okunur bilgilere ulaşabilmekteydi; web sitelerinde yer alan içeriklere katkı ve karşılıklı etkileşim oldukça sınırlıydı (Berners-Lee, 1996). Web 1.0 geliştirilip Web 2.0 kavramının ortaya çıkması ile birlikte internet anlayışı da büyük ölçüde değişti. Web siteleri salt okunur olmaktan çıkıp etkileşimi mümkün kılan bir konsept haline geldi. Kullanıcıların katılımı ile zengin kaynaklar oluşturmak mümkün oldu ve insanlar internet ortamında kullanım kolaylığı ve hareket özgürlüğü elde etme şansı yakaladı (Aslan, 2007). Kullanıcılar yalnızca salt okunur bilgilere ulaşmayı geride bırakıp içerik üreticileri haline gelmeye başladı. Bu da web 2.0 sisteminin en önemli özellikleri olan etkileşim ve iletişim kavramları ile onun web 1.0 sisteminden ayrıldığı en önemli noktayı oluşturdu.

Web 2.0 getirmiş olduđu etkileşim ve iletişime dayalı yenilikler ile birlikte sosyal medya farklı bir kültür olarak yeni medya araçları içerisinde yer edinmiştir. Web tabanlı platformlar olan sosyal medya platformlarında kullanıcılar birbirleri arasında iletişim kurabilmekte, çeşitli içerik ve bilgileri paylaşabilmektedir. Bu iletişim şekli gelişen teknoloji ile birlikte zaman ve mekân sınırını da gitgide hayatlarımızdan kaldırmaktadır. Örneğin akıllı telefonlar ve saatlerin hayatlarımıza girmesi ile bu yeni iletişim şeklinin zaman ve mekâna olan bağımlılığı da azalmıştır. Akıllı telefon ve internete erişimi olan herkes, her an ve her yerden bir kitleye hitap etme imkânı yakalamıştır. İnsanlar dijital dünyada “profil” adı altında gerçek dünyadaki gibi kimlikler inşa etmeye başlamıştır ve bunun sonucunda dijital dünya ile gerçek hayat iç içe geçmeye başlamıştır (Altun, 2022, s. 9).

Sosyal medya, kullanıcılarına çevrimiçi etkileşimi, diğer kullanıcılar tarafından oluşturulan içeriklere katkıda bulunmayı ve çevrimiçi topluluklara katılımı mümkün kılan internet ve mobil tabanlı platformlardır. Günümüzde gelmiş oldukları nokta neticesinde bu web siteleri birbirlerinin özelliklerini barındırır hale gelmiştir ve bu durum bir sınıflandırma yapmayı zorlaştırmaktadır. Dewing (2012), sosyal medya platformlarını sınıflandırırken bunlar arasında bloglar, wikiler, sosyal ağ siteleri, sosyal yer imi siteleri, durum güncelleme siteleri, sanal dünya içerikleri ve medya paylaşım siteleri gibi platformlar olduğunu belirtmiştir. Blog siteleri çevrimiçi dergi niteliğinde ve genellikle ters kronolojik sıraya göre sıralanmış yazıların yer aldığı web siteleridir. Okuyucular yazarın yayınlamış olduğu içeriğe yorum yapabilir. WordPress bu tarz web siteleri arasında günümüzde en iyi örneklerinden birisini temsil etmektedir. Wiki siteleri herhangi bir kullanıcının herhangi bir sayfa yaratması veya var olan sayfaları düzenlemesine olanak tanıyan bir tür web sayfası olarak tanımlanabilir. Günümüzdeki en popüler örneği ücretsiz çevrimiçi bir ansiklopedi niteliği taşıyan Wikipedia isimli web sitesidir. Sosyal ağ siteleri, bireyler veya kuruluşların bir profil oluşturarak arkadaş, aile, çalışma arkadaşı veya müşteri olabilecek diğer kullanıcılarla bağlantı kurmalarına olanak tanıyan sitelerdir. En popüler örneklerinden birini Facebook oluşturmaktadır. Sosyal yer imi siteleri kullanıcılara bağlantıları depolama, düzenleme ve paylaşma olanağı tanıyan sitelerdir. Güncel bir örnek olarak Reddit sitesi gösterilebilir. Durum güncelleme siteleri aynı zamanda mikroblogging siteleri olarak da adlandırılmaktadır. Bu tarz Twitter gibi web siteleri kullanıcıların kısa güncellemeler paylaşmalarına imkan tanıyan platformlardır. Medya paylaşım siteleri kullanıcılarına video, fotoğraf ve müzik paylaşma

imkanı tanıyan web siteleridir. Youtube, Instagram ve Pinterest gibi siteler örneklerini oluşturmaktadır. Sanal dünya siteleri ise insanlara etkileşimde bulunabilecekleri oyun tarzı sanal çevreler sunmaktadır. En güncel örneklerinden birini metaverse kavramı oluşturmaktadır. 2021 yılında, özellikle Facebook'un şirket ismini meta olarak değiştirmesi ardından büyük oranda popülerlik kazanan bu kavram, ötesinde anlamına gelen "meta" ve evren anlamına gelen "universe" kelimelerinin birleşiminden türetilmiştir. Konuyla ilgili yapmış olduğu çalışmasında Kuş (2021), metaverse kavramını şu şekilde tanımlamıştır:

*"Metaverse'ü iletişim perspektifinden yeni bir gerçeklik, anlam dünyası ve iş birliği fırsatları sunan; kültürel, entelektüel ve ekonomik üretim için alt yapı ve etkileşim olanakları tanıyan; farklı gelişmiş teknolojilerin eş zamanlı ve entegre bir biçimde kullanıldığı; siber toplumsal bir düzlem şeklinde tanımlamak mümkündür."* (Kuş, 2021, s. 248).

İnternet, icadından bu yana belirli dönemlerde büyük gelişimler göstermiştir. Web 1.0 kavramından web 2.0 a geçiş ve devamında ortaya çıkan metaverse kavramı bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Kuş, çalışmasında metaverse kavramı ile ilgili Youtube platformundaki bir videoda kullanıcıların yapmış olduğu yorumlar ışığında bazı önemli bulgular elde etmiştir. Araştırmacı, bulgularını belli başlıklar altında sınıflandırarak kategorize etmiştir. Bu başlıklar arasında en çok etkileşim sağlayan kullanıcı yorumu kategorisinin "Ekonomik Fırsatlara Yönelik Vurgu" olduğu saptanmıştır ve bu kategorideki yorumların en fazla beğeni oranına sahip olduğu tespit edilmiştir. Özellikle sanal arazilere yönelik yatırım yapma konusundaki yorumların daha fazla beğeni aldığı görülmüştür (Kuş, 2021).

Metaverse kavramının konumuz açısından önemli olmasının başlıca sebebi onun tıpkı çevrimiçi oyunlar gibi etkileşim kavramının üzerine kurulmuş olmasıdır. Fakat sanal dünyalar dijital oyun olarak tanımlanamaz. Kullanıcıların sanal temsillerinin yaşadığı bu dünyalarda dijital oyun içeriklerine benzer birçok öge yer alsa da bu dünyalar nadiren tek başına oyun işlevi görmektedir (Klopfer, Osterweil ve Salen, 2009, s. 14).

Web 2.0'dan sonra web 3.0 kavramına tam anlamı ile geçiş yapılabilirse yaşamlarımızın, alışkanlıklarımızın ve kültürlerimizin büyük ölçüde değişeceğini söylemek yanlış olmayacaktır. Gerçek hayattan dijitale bu derece büyük bir sıçrama etkileşimi bambaşka bir seviyeye taşıyacaktır. İnsanlar, Web 2.0 ile gelen sanal dünyadaki etkileşimi deneyimledikten sonra web 3.0'ün getireceği daha fazla ve daha gerçekçi etkileşimi hayal etmeye başlamışlardır. Konumuz olan dijital oyunların da oldukça popüler olması bu

sebeple bağdaşmaktadır. Kullanıcılar sanal dünyalarda yarattıkları karakterleri ile farklı bir evrende etkileşim kurabilmektedirler. Dijital oyunların diğer yeni medya kültürlerinden ayrıldığı en önemli noktalardan biri de bu etkileşim faktörüdür; oyuncu oyunu oynamaktadır ve oyun, etkileşim faktörü ile birlikte insanların kalpleri ve zihinlerinde nüfuz edici bir etki yaratabilmektedir (Ottosen, 2008, s. 19). Sonraki bölümde öncelikle klasik oyun kavramı açıklanacak ve devamında popülerliği her geçen gün artan çeşitli dijital oyunlar çeşitli yönleri ile incelenecektir.

### 3.2. Klasik Oyun

Oyun oynamak her geçen gün modern kültürün daha büyük bir parçası haline gelmektedir. Günümüzde oyun oynamak denildiğinde insanların akıllarına genellikle bilgisayar teknolojisi ve diğer oyun platformları tarafından sunulan dijital oyunlar gelmektedir. Fakat oyun kavramı oldukça eski ve yalnızca insana ait olmayan bir eylem olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunun kavramsal detaylarını açıklamadan önce bazı tanımlara yer verilecek ve ardından Hollandalı tarihçi Huizinga'nın oyunu bir kavram olarak ele aldığı *Homo Ludens* adlı çalışmasından faydalanılarak oyunun kültürel işlevine değinilecektir. Ardından Caillois'in *Man, Play and Games* adlı eserinden faydalanılarak klasik oyun kavramı açıklanmaya çalışılacak ve oyun bilimi alanında önemli bir araştırmacı olan Frasca'nın çalışmaları incelenerek klasik oyun ile dijital oyun arasında bağlantı kurulmaya çalışılacaktır. Oyunun kavramsal boyutunu irdelemek, günümüzdeki dijital oyun kültürünün önemi ve toplumdaki yerini anlamamız açısından faydalı görünmektedir.

Oyun, pek çok dilde ve kültürde oldukça eski olan bir kavramdır ve farklı anlamları ifade etmektedir. Dolayısıyla oyun kavramını tanımlamanın oldukça zor ve düşünülenenden karmaşık olduğu unutulmamalıdır. Türkçede "oyun", İspanyolcada "juego", Fransızcada "jeu" ve birçok Batı dilinde yalnızca tek bir kelime ile ifade edilen kavram, İngilizcede "game" ve "play" sözcükleri ile ifade edilmektedir. Bu kelimeler farklı anlamları ifade ettiğinden kavramın İngilizcedeki anlamlarını öğrenmek isteyen bir araştırmacı bu kelimeleri ayrı ayrı araştırmalıdır. Merriam-Webster Sözlüğünde "play" sözcüğü "oyalama veya eğlence için yapılan faaliyet" olarak tanımlanmaktadır. "Game" sözcüğü ise "katılımcıların birbiri ile doğrudan rekabet ettiği kurallara göre yürütülen fiziksel veya zihinsel bir yarışma" olarak tanımlanmaktadır (Merriam-Webster, t.y.). TDK'ye göre oyun "1- Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan

eğlence; 2- Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi; 3- Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü; 4- Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes; 5- Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma; 6- Şaşkınlık uyandırıcı hüner; 7- Kumar; 8- Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket; 9- Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç; 10- Hile, alicengiz oyunu, düzen, desise, entrika” anlamlarına gelmektedir (Türk Dil Kurumu, t.y.). Oyun, serbest zamanı harcamak, haz almak ve mutlu olmak için gerçekleştirilen etkinliktir (Biricik ve Atik, 2021, s. 448). Başka bir tanıma göre ise oyun, dramatik çatışmaların belirlenen kurallar çerçevesinde çözümü, özgün kuralları olan bir yaratıcılık eylemidir (Aytaş ve Uysal, 2017, s. 675).

Huizinga, kültürün oyun ögesini ve oyunun toplumların gelişimindeki etkisini çeşitli alanlarla karşılaştırarak kavramın insanlık tarihi açısından önemini *Homo Ludens* adlı çalışmasında ele almıştır. Ona göre oyun oynamak insanlık için akıl yürütmek ve alet yapmak kadar önemlidir. Oyun Oynayan İnsan, tıpkı Akıllı İnsan (*Homo Sapiens*) ve Alet Yapan İnsan (*Homo Faber*) gibi sistemimiz içerisinde *Homo Ludens* olarak yer almalıdır (Huizinga, 2018, s. 7). Ona göre oyun, kültürden daha eskidir ve bir bakıma tüm kültürlerin de üzerinde yer almaktadır ya da onlardan ayrı durmaktadır. Kültür ne şekilde tanımlanırsa tanımlansın insan faktöründen ayrı düşünülemez. Hayvanlar oyun oynamayı öğrenmek için insanın gelmesini beklememişlerdir ve oyunu insanlardan öğrenmemişlerdir. Dolayısıyla oyunun, insanla birlikte ortaya çıkan kültür kavramından önce de mevcut olduğunu söylemek doğru olacaktır. Oyun kavramı insanlığın gelişimine büyük katkı sağlasa da insanlık, oyun kavramına herhangi bir temel özellik katmamıştır. Hayvanlar da insanlar gibi oyun oynamaktadır ve oyunun kavramsal tüm temel özellikleri bu oyunlarda açıkça gözlemlenebilir. (Huizinga, 2018, s. 9). Yazara göre oyun yalnızca kültürden eski de değildir, hayatın her alanını saran hakiki bir maya gibidir.

*“Ritüel kutsal oyun içinde serpilip gelişti. Şiir oyundan doğdu ve oyundan beslendi. Keza müzik ve dans saf oyundur. Bilgelik ve felsefe dini müsabakalardan türemiş yapılar ve sözcüklerde ifadesini buldu. Savaşın kuralları ve aristokrat hayatın adetleri hep oyun kalıplarına dayanıyordu. Neticede uygarlığın ilk evreleri itibarıyla oyun gibi oynandığı sonucuna varabiliriz. Uygarlık rahimden ayrılan bir bebek gibi oyundan neşet etmedi, daha ziyade oyun içinde ve oyun olarak yükseldi ve oyunu hiç bırakmadı”* (Huizinga, 2018, s. 238).

Huizinga (2018, s. 19-26), çalışmasında özel bir etkinlik türü olarak, anlamlı bir form olarak ve toplumsal bir işlev olarak oyun kavramını açıklarken oyun kavramının temel ve

biçimsel özelliklerini sıralamaktadır. Yazar oyun kavramının temel özelliklerini şu şekilde açıklamaktadır: Oyun özgürce oynanmaktadır ve özgürlüğün kendisidir. Bu sebeple de oyun, gönüllü bir eylem olarak karşımıza çıkmaktadır. Bununla bağlantılı olarak oyun “olağan” veya “gerçek” hayat değildir. Gerçek hayatın dışında yer alan kendine özgü bir doğaya sahip geçici bir faaliyet alanıdır. Kendi akışına ve anlamına sahip oyun, belli zaman ve mekân sınırları içinde oynanmaktadır. Mutlak ve üstün bir düzen gerektiren oyun, dünyanın kusurluluğuna ve hayatın kargaşasına geçici ve sınırlı bir mükemmellik katmaktadır. Bu sebeple oyun düzen yaratmaktadır, hatta düzenin kendisidir. Bu düzen içerisindeki en ufak bir ihlal oyunu bozar. Bu sebeple oyunbozan, toplum gözünde hilebazdan daha kötü olarak görülür. Çünkü oyunbozan oyun dünyasını yok edip oyunu bozabilecek bir tehdittir. Yazar, oyun kavramının temel özelliklerine ek olarak onun bazı biçimsel özelliklerini de açıklamaktadır. Serbest bir etkinlik olarak oyun ciddi değildir ve bu nedenle oldukça bilinçli bir şekilde sıradan hayatın dışında yer almaktadır. Aynı zamanda oyuncuyu tamamen içine çekmektedir. Ayrıca oyun, bünyesinde hiçbir maddi yarar ve çıkar barındırmamaktadır. Huizinga, bu biçimsel özelliklerden yola çıkarak oyunun tanımını şu şekilde yapmaktadır:

*“‘Ciddi olmadığı’ için gayet bilinçlice ‘sıradan’ hayatın dışında duran ama aynı zamanda oyuncuyu tamamen içine çeken serbest bir etkinlik. Oyun her türlü maddi çıkar ve yarardan arınmış bir etkinliktir. Bu etkinlik belirli kurallar doğrultusunda uygun zaman ve mekân sınırları içinde ve bir düzen dâhilinde icra edilir. Oyun kendilerini bir gizlilik perdesiyle çevreleyen ve kılık değiştirmek, maske takmak veya başka yollarla sıradan dünyadan farklı olduklarını vurgulayan sosyal gruplaşmaları teşvik eder” (Huizinga, 2018, s. 26).*

Arkaik dönemden günümüze kadar gelen oynama etkinliği, oyunun tüm unsurlarını içermiştir: düzen, gerilim, hareket, değişim, ağır başlılık, ritim ve heyecan (Huizinga, 2018, s. 31). Huizinga, bu unsurlar ve biçimsel özellikleri harmanlayarak farklı bir oyun tanımını daha ortaya koymuştur:

*“Oyun belirli zaman ve mekân sınırları içinde özgürce kabul edilen ama mutlak bağlayıcılığı olan kurallar çerçevesinde oynanan, kendi başına bir amacı olan, gerilim ve neşe gibi duygular uyandıran ve ‘sıradan hayattan farklı olduğu’ bilincini uhdesinde taşıyan gönüllü bir etkinlik veya meşguliyettir” (Huizinga, 2018, s. 45).*

Oyun kavramı içerisinde yer alan gerilim faktörü oldukça önemlidir. Çünkü gerilim, belirsizlik ve meseleyi karara bağlama uğraşısını belirtmektedir. Oyuncu çabalarıyla başarıya ulaşmayı arzulamaktadır. Bir bebeğin oyuncuğuna uzanması, yavru kedinin makarayla oynaması, küçük bir kızın topu havaya atıp yakalamaya çalışması gibi oyuncunun zor olan bir şeyi yapmayı, başarmayı, gerilimi sona erdirmeyi istemesi bu

duruma örnek olarak gösterilebilir. Gerilim faktörü özellikle beceri oyunlarına damgasını vurur. Örneğin yapboz, iskambil kâğıdı oyunları, bulmacalar ve hedefi vurmaya çalışma gibi oyunlarda gerilim daha belirgin bir biçimde kendini belli etmektedir. Bununla birlikte rekabet unsurunun yarattığı kızışma da oyunun çekiciliği üzerinde oldukça etkilidir. Bu gerilim kumarda ve spor müsabakalarında zirveye ulaşır (Huizinga, 2018, s. 22). Fakat yazar oyunun biçimsel özelliklerini sıralarken oyunun her türlü maddi çıkardan arındırılmış olduğunu belirtmektedir. Bu sebeple kumar gibi bir etkinliği oyun kavramının içerisinde tutmamıştır. Bu noktada Caillois (2001, s. 4-5), Huizinga'nın çalışmasında para için oynanan şans oyunlarına yer vermemesini bir ihmal olarak değerlendirmektedir. Birçok toplumun günlük yaşamında önemli bir yer tutan bahis ve şans oyunlarında çarpıcı bir şans ve kar ilişkisi yer almaktadır ve bu oyunlar, en az Huizinga'nın araştırdığı rekabetçi oyunlar kadar önemlidir. Yazar, *Homo Ludens*'in oyunlar üzerine bir çalışma olmadığını, kültür alanındaki oyun ilkesinin yaratıcı niteliğine ve rekabetçi oyunlar gibi belirli oyun türlerine hükmeden ruhun yaratıcı niteliğine ilişkin bir araştırma olduğunu belirtmiştir. Huizinga'nın oyunun biçimsel özelliklerinden yola çıkarak yapmış olduğu tanımda yer alan tüm kelimelerin çok önemli ve anlamlı olduğunu belirtse de bu tanımın oldukça geniş olduğunu ve aynı zamanda çok dar olduğunu vurgulayarak Huizinga'nın çalışmasını eleştirmiştir.

Caillois (2001, s. 9-10), çalışmasının devamında oyun kavramını açıklarken Huizinga'nın belirtmiş olduğu özelliklere benzer şekilde onun altı özelliğinden bahsetmektedir:

1. Özgür olması: Oynamak zorunlu değildir, eğer zorunlu olsaydı çekici olmayacağı için eğlenceli de olmazdı.
2. Ayrılmış olması: Belli zaman ve mekân sınırları ile sınırlandırılmıştır, önceden belirlenmiş ve tanımlanmıştır.
3. Belirsiz olması: Seyri ve sonucu belirsizdir, oyuncunun inisiyatifine bırakılmış olan yenilikler için hareket alanı vardır.
4. Üretken olmaması: Mal, zenginlik ya da yeni bir unsur üretilmez, yalnızca oyuncular arasında mülkiyet alışverişi mümkündür.
5. Kurallar ile yönetilmesi: Gerçek hayattaki yasalar yerine sadece oyun çerçevesi içerisinde geçerli olan yeni yasalar belirlenir.
6. Kurgusal/hayali olması: Gerçek yaşama karşı ikinci bir gerçekliğin ya da özgür bir gerçek dışılığın özel bir farkındalığı mevcuttur.

Caillous, Huizinga'dan farklı olarak oyun kavramının tanımına maddi hususları da dahil etmektedir ve bunu yaparken oyunun ayırt edici olduğunu iddia etmektedir. Çünkü ekonomik üretkenlikte bir artış meydana gelmemekle birlikte bunun yerine tıpkı poker oyununda olduğu gibi kaynaklar yalnızca harcanır ve yeniden dağıtılmaktadır (Henricks, 2010, s. 166).

Oyun kavramı içerisinde çok sayıda türün ve sonsuz çeşitliliğin yer aldığını belirten Caillois, oyunların dört ana başlık altında kategorize edilebileceği önermektedir. *Agon* olarak adlandırdığı ilk kategoriye futbol, bilardo veya satranç gibi rekabet içerikli oyunları yerleştirmektedir. *Alea* olarak adlandırdığı ikinci grupta ise rulet veya piyango gibi şans faktörüne dayanan oyunları ele almaktadır. Hamlet gibi tiyatro oyunlarını veya korsancılık gibi çocuk oyunlarını koyduğu üçüncü kategoriye ise *mimicry* adını vermektedir. Yazar, son olarak dengeye dayalı ya da baş dönmesine sebep olabilecek oyunları incelediği *ilinx* kategorisi ile oyun sınıflandırmasının ilk bölümünü tamamlamaktadır. Fakat bu tanımlamaların oyun evreninin tamamını kapsayamayacağını belirten Caillois, bu dört grubu iki zıt kutup arasındaki bir süreklilik üzerine yerleştirmektedir. Yazar, “oyalama, türbülans, özgür doğaçlama ve kaygısız neşe” gibi kavramların sembolize ettiği kendiliğinden olan ve serbest doğaçlama etkinliklerinin yer aldığı kutbu *paidia* olarak adlandırmaktadır. Buna karşın zorunlu ve kasıtlı olarak, sıkıcı bir şekilde *paidia* kutbunu bağlamaya yönelik artan bir eğilimi temsil eden *ludus* kutbu, normalden daha fazla çaba, sabır, beceri veya ustalık gerektirmektedir (Caillois, 2001, s. 12-13).

**Tablo 4.1** Caillois'in oyun sınıflandırması (Caillois, 2001, s. 36)

	<b>AGON</b> <b>(Rekabet)</b>	<b>ALEA</b> <b>(Şans)</b>	<b>MIMICRY</b> <b>(Simülasyon)</b>	<b>ILINX</b> <b>(Vertigo)</b>
<b>PAIDIA</b> Kargaşa Heyecan Ölçüsüz kahkahalar	Yarış, güreş, vb. (Düzenlenmemiş) Atletizm	Sayı tekerlemeleri Yazı tura	Çocukların taklit ve ritüel içerikli oyunları İlüzyon oyunları Kovalamaca, ebelemece oyunları Maske, kılık değiştirme oyunları	Çocukların dönme oyunları At binme Sallanma Gezgin karnavallar
Uçurtma uçurma Solitaire oyunu Sabır Bulmaca Puzzle	Boks, Bilardo Eskrim, Dama Futbol, Satranç Yarışmalar Genel anlamda spor	Bahis Rulet Basit, karmaşık ve sürekli piyangolar	Genel olarak gösteriler	Kayak Dağcılık İpte yürüme
<b>LUDUS</b>				

Frasca ise Caillois, Huizinga ve çeşitli araştırmacıların yapmış olduğu oyun çalışmalarını göz önünde bulundurarak “play” kavramını açıklamak için şu tanımlamayı önermektedir:

*“Oyun, birisi için oyuncunun aktif katılımı olduğuna inandığı ve onu yakın geleceğini olası tüm sonuçları tolere edebileceği bir dizi olası senaryo ile sınırlandırdığı şekilde yorumladığı ilgi çekici bir aktivitedir.” (Frasca, 2007, s. 50).*

Yazar, dilimize tercüme edildiğinde karmaşık gibi görünen bu tanımı bazı anahtar kelimelere ayırarak açıklamıştır. İlk olarak oyun kavramının hem oyuncunun hem de gözlemcinin bakış açısından öznel olduğunu belirtmektedir. Tanımda yer verilen “birisi için” ibaresi bu durumu açıklamak için kullanılmaktadır. Yazar, oyunun bu özelliğini “Kedi için spor olan şey, fare için ölümdür” Alman atasözü ile örneklemiştir. Oyunun ilgi çekici olması ise ikinci bileşendir. Ona göre “eğlence” kavramı daha popüler olmasına rağmen oyunun mutlaka sahip olması gereken bir kavram değildir ve bu yüzden “ilgi çekici” tabiri bu noktada daha uygundur. Çünkü oyunu eğlenceye bağlamak, insanın

eğlenmedikçe oynamayacağı anlamına gelmektedir. Oyun, sıkıcı ya da sinir bozucu olabilir ve oyuncu, daha sonra keyif alabilmek için bir süreliğine sıkılmayı bile kabul edebilir. Frasca'nın önerdiği üçüncü bileşen ise oyunun bir "aktivite" olmasıdır. Fakat bu aktivitenin kendisi oyunu tanımlamak için yeterli değildir. Çünkü bu aktivite aynı zamanda bir ruh halidir ve oyuncaklar, oyuncunun bedeni gibi nesnelere ya da akıl oyunlarındaki maddi olmayan kavramları içerebilir. Yazar, "oyuncuların aktif katılımlarına inanmaları" bileşenini ise oyuncuların rasyonel varlıklar olmamasına dayandırmaktadır. Genel olarak oyun, oyuncunun performansı aracılığıyla sistemi etkileme yeteneği nedeniyle ilginç bir hal alır. Fakat şans oyunlarına bakıldığında bu durumun böyle olmadığı anlaşılmaktadır çünkü oyuncu, şans oyunlarında aktivitede herhangi bir etkisi varmış gibi davranmaktadır. Örneğin zar atan bir oyuncu istatistiksel olarak altıda bir olan olasılığı etkileyebiliyormuş gibi davranmaktadır. Çoğu oyuncunun sonuç üzerinde kontrolü olduğunu düşünmesi, kazandıklarında sevinmelerinden ve kaybettiklerinde üzülmelerinden açıkça anlaşılmaktadır. Yazarın oyunun bileşenlerine kattığı beşinci durum ise "oyuncuların olası tüm sonuçları tolere etmeye gönüllü olmaları" durumudur. Oyuncu oyunu oynarken ya da oyun sonucunda gerçekleşecek sonucu tolere edebilmektedir. Örneğin ev kirasını ödemek için yeterli parası olmayan birinin kirasını ödeyebilmek için son çare olarak kalan parasını kumarda kullanması yazara göre oyun değildir. Çünkü eğer kalan tüm parasını kumarda kaybedip kirasını ödeyemezse buna tahammül edemeyecektir. Fakat kazanıp, kirasını ödeyip, finansal durumunu iyileştirip aynı tutardaki para ile kumar oynadığında bu sefer bu bir oyundur çünkü oyuncu muhtemel sonuçlara tahammül edebilecektir. Oyun, normal koşullarda daha ilginçtir çünkü zengin biri kumarda kazandığı bir miktar parayı önemsemeyebilir fakat orta düzey gelire sahip birisi için bu kazanç daha ilginçtir. Oyuncu kaybettiğinde üzülecektir fakat çaresiz bir duruma düşmeyecektir. Frasca'nın oyun kavramını tanımlarken kullandığı son bileşen ise "oyunun oyuncunun yakın geleceğini sınırlaması" durumudur. Farklı oyunlar farklı özgürlük türlerine izin vermektedir ve bu özgürlükler hem kurallar hem de oyun dünyası aracılığı ile elde edilmektedir. Örneğin oyun dünyası açısından plajda oynanacak oyunlar sınırlıdır. Kurallar açısından ise rekabetçi oyunlar ile işbirliği gerektiren oyunlar tamamen farklı deneyimler sunmaktadır. Oyuncu oyunun nasıl oynanacağından emin olmasa bile belirli kuralları olduğunu bilmektedir ve yakın geleceği sınırlanacaktır (Frasca, 2007, 50-58).

Frasca, "play" kavramını temel alarak "game" kavramını ise şu şekilde tanımlamaktadır:

*“Birisi için oyun, oyuncuların aktif katılıma sahip olduklarına inandıkları ve sayısal performanslarına sosyal statü atayan bir kurallar sistemi üzerinde anlaştıkları ilgi çekici bir aktivitedir. Bu aktivite, oyuncuların yakın geleceğini, tümünü tolere etmeye istekli oldukları bir dizi olası senaryo ile sınırlar.” (Frasca, 2007, s. 70).*

Yazar bu tanımın yalnızca “oyun nedir?” sorusuna cevap vermeye çalışmaktan ziyade “oyunlar nasıldır?” sorusuna da odaklandığını belirtmektedir. Ona göre oyunlar yalnızca nesnelleştirilmiş sistemler değildir, aynı zamanda araçların katıldığı sosyal anlaşmalardır (Frasca, 2007, s. 76).

Frasca, “game” ve “play” arasındaki farkın kazanmak ve kaybetmek durumlarından kaynaklandığını düşünmektedir. “Game” in bir sonucu vardır, bir kazanan ve bir kaybeden tanımlar. Fakat “play” de bu durum söz konusu değildir (Frasca, 1999). Klopfer, Osterweil ve Salen de “play” kavramını çocuk oyununa benzetilen serbest oyun olarak belirtmektedir. Bir gündemi olmayan bu oyunda çocuk kendi içsel ve kişisel amaçları doğrultusunda oynamaktadır. Buna karşın “game” kavramı tanımlanmış hedeflere sahip olma eğilimi göstermektedir. Çoğu oyunun kazanma durumu vardır ve zaferle sonuçlanmayanlar oyunlarda bile genellikle başarı puanlanır veya bir şekilde ölçülebilir. Ek olarak, “game”, oyunu yapılandıran ve tüm oyunculara şeffaf ve eşit bir şekilde uygulanıp adaleti garanti eden kurallara sahiptir (Klopfer, Osterweil ve Salen, 2009, s. 5). Bu doğrultuda dijital oyunların “game” kavramı içerisinde yer aldığı söylenebilir. Aynı şekilde günümüz modern oyunlarının İngilizce’deki “play” den ziyade “game” kavramına daha yakın olduğunu kabul edersek dijital oyunların Caillois’in yapmış olduğu sınıflandırma çerçevesinde *ludus* kutbuna yakın olduğunu söyleyebiliriz. Caillois tarafından yapılan bu sınıflandırmayı günümüz modern oyunlarına uygulamak mümkün olsa da bu oyunları yalnızca tek bir kategori içerisinde değerlendirmek yanlış olacaktır. Dijital oyunları göz önünde bulundurduğumuzda bu oyunların yazarın yapmış olduğu sınıflandırmada yer alan kategorilerin en az birinde veya daha fazlası içerisinde yer aldığını görebiliriz. Örneğin *World of Warcraft (Savaş Sanatı Dünyası)* oyununu ele aldığımızda bu oyunu Caillois’in yaptığı sınıflandırma içerisinde tek bir kategori altında değerlendiremeyiz. Çünkü oyun bünyesinde rol yapma (mimicry), rekabet (agon) ve şans (alea) unsurlarını barındırmaktadır. Bu noktada Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca (2020, s. 39) da video oyunlarını Caillois’in yapmış olduğu sınıflandırmada tek bir kategoriye yerleştirmenin oldukça zor olduğunu vurgulamaktadır. Yine de bazı video oyunlarını Caillois’in sınıflandırmasını göz önünde bulundurarak şu şekilde kategorize etmişlerdir:

**Tablo 4.2** Caiollois'in oyun sınıflandırmasına dahil edilen video oyunu örnekleri  
(Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca, 2020, s. 39)

	<b>Agôn (Mücadele)</b>	<b>Alea (Şans)</b>	<b>Mimicry (Taklit)</b>	<b>Ilinx (Baş dönmesi)</b>
Paidia (Serbest)	<i>StarCraft (Yıldız Gemisi)</i>		<i>Minecraft</i>	<i>Johann Sebastian Joust</i>
	<i>DOTA 2</i>		<i>Goat Simulator (Keçi Simülatörü)</i>	<i>B.U.T.T.O.N</i>
Ludus (Kurallı)	<i>Forza Motorsport</i>	<i>Slotomania</i>	<i>The Sims</i>	<i>Dance Dance Revolution (Dans Dans Devrimi)</i>
	<i>Tekken</i>	<i>Big Fish Casino (Büyük Balık Gazinosu)</i>	<i>Nintendogs</i>	<i>Wii Sports</i>

Bu bağlamda dijital oyunların klasik oyun özelliklerini taşıdığını fakat onlardan ayrı bir yerde durduğu söylenebilir. Sonraki bölümde dijital oyun kavramı ele alınacak ve çeşitli kavramlarla ilişkileri irdelenecektir.

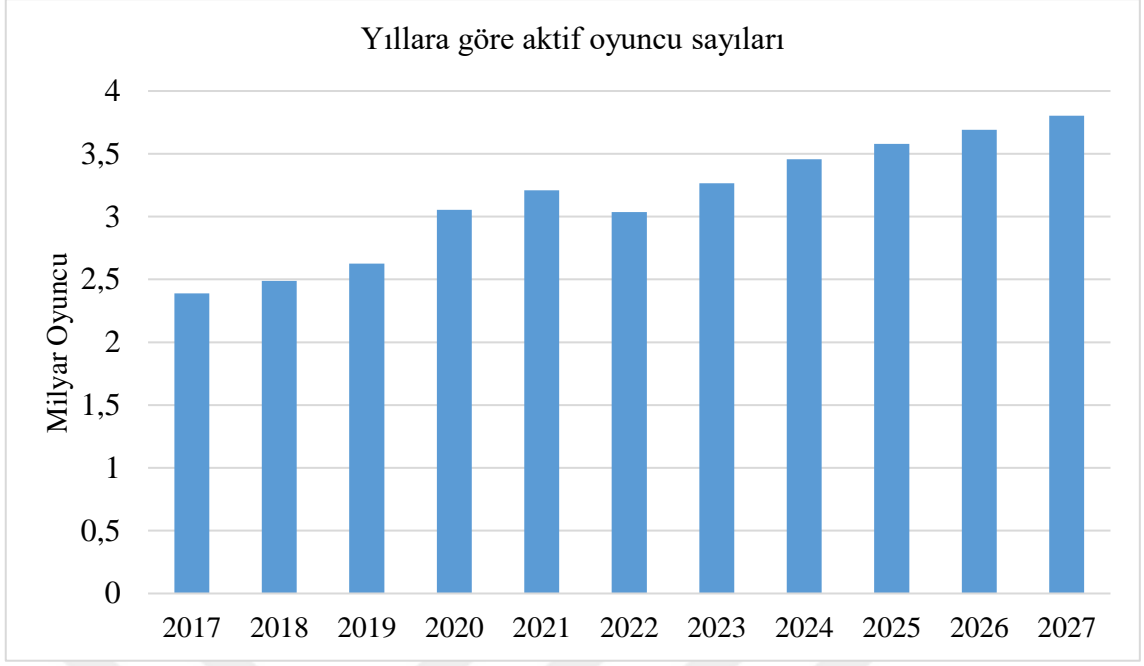
### 3.3. Dijital Oyun

Dijital oyun kavramı; bilgisayar, video, konsol oyunlarına ve bilgisayar sistemi ile işlenmiş görsel olarak temsil edilen oyunların tamamına atıfta bulunmak için kullanılmaktadır. Dijital oyunun tanımı, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu'nun yayınlamış olduğu Dijital Oyunlar Raporu'nda “*bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımı*” olarak yapılmaktadır (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2021). Yeni medya türlerinden biri olan dijital oyun, işaretler sistemi ve sesler aracılığı ile bir okuma sisteminin kodlanmasıyla yaratılan ve aktarılan

gerçekliğin yeniden inşa edilmesidir (Yengin, 2011, s. 22). Başka bir tanıma göre ise dijital oyun, bir ara yüz aracılığıyla insan etkileşimini sağlayan elektronik oyunlardır (Bozkurt, 2014, s. 6).

İnsanlık tarihi boyunca yerini hep korumuş olan oyun kavramı, gelişen teknoloji ile birlikte ortam değiştirerek değişime uğramıştır. Bu bağlamda oyunlar zamanla sanallaşmış ve sokaklardan ekranlara taşınarak dijitalleşmiştir (Bülbül, 2022, s. 1174-1175). Bilgisayar ve internet teknolojisinin hayatlarımıza girmesi ile birlikte klasik oyun kavramı dijital oyuna evrilerek hayatımızın bir parçası haline gelmiştir. Yeni medya araçları ile birlikte işleyen dijital oyunlar, günümüz tüketim ürünleri arasında en önemli kültürlerden biri haline gelmiştir (Binark ve Bayraktutan, 2011, s. 11). Ülkemizde 2000'li yıllarda kültürel çalışmalar ve yeni medya çalışmaları kapsamında yeni oyun kültürleri ve çeşitlerini ele alan akademik çalışmalar ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu çalışmalarla birlikte ülkemizde çeşitli oyun dergileri de yayınlanmış ve yayınlanmaya devam etmektedir (Yıldız, 2007, s. 58). Günümüzde yayınlanmaya devam eden popüler oyun dergileri arasında Level ve Oyungezer dergileri gösterilebilir. Bu dergilerde oyun dünyasından haberler, çeşitli oyun platformları için geliştirilen yeni oyunların ve hâlihazırda çıkmış oyunların tanıtımı ve incelemeleri, oyun platformlarındaki donanımlarla ilgili haberler ve incelemeler gibi çeşitli bölümler yer almaktadır.

Yeni medya, iletişimin ve etkileşimin büyük derecede artmasını sağlamıştır. Oyun oynama kültürü, bu dijital dönüşüm ile birlikte köklü olarak değişim göstermiştir. Geleneksel oyunlar yerini dijital oyunlara bırakmaya başlamıştır fakat bu durumun tek nedeni olarak dijitalleşmeyi göstermek doğru olmayacaktır. Örneğin çocukların oyun oynama ediminin dijital kaymasındaki etkenlerden bazıları olarak şehirleşme, ebeveynlerin güvenlik endişeleri ve oyun alanlarının yetersizliği gibi sebepler gösterilebilir. (Biricik ve Atik, 2021, s. 447). Dijitalleşen oyun kültürü farklı bir boyuta ulaşarak geleneksel oyundan ayrılmış ve dijital oyun kavramını insan hayatına sokmuştur. Aşağıdaki grafikte 2017 yılından 2027 yılına dek video oyunu oynayan kullanıcı sayısındaki tahmini değişim gösterilmektedir. Veriler incelendiğinde dijital oyunların her geçen gün daha popüler bir hal aldığı ve oyuncu sayılarının git gide arttığı görülmektedir. 2022 yılında oyuncu sayısında bir düşüş meydana gelse de ilerleyen yıllarda oyuncu sayısının git gide artacağı tahmin edilmektedir.

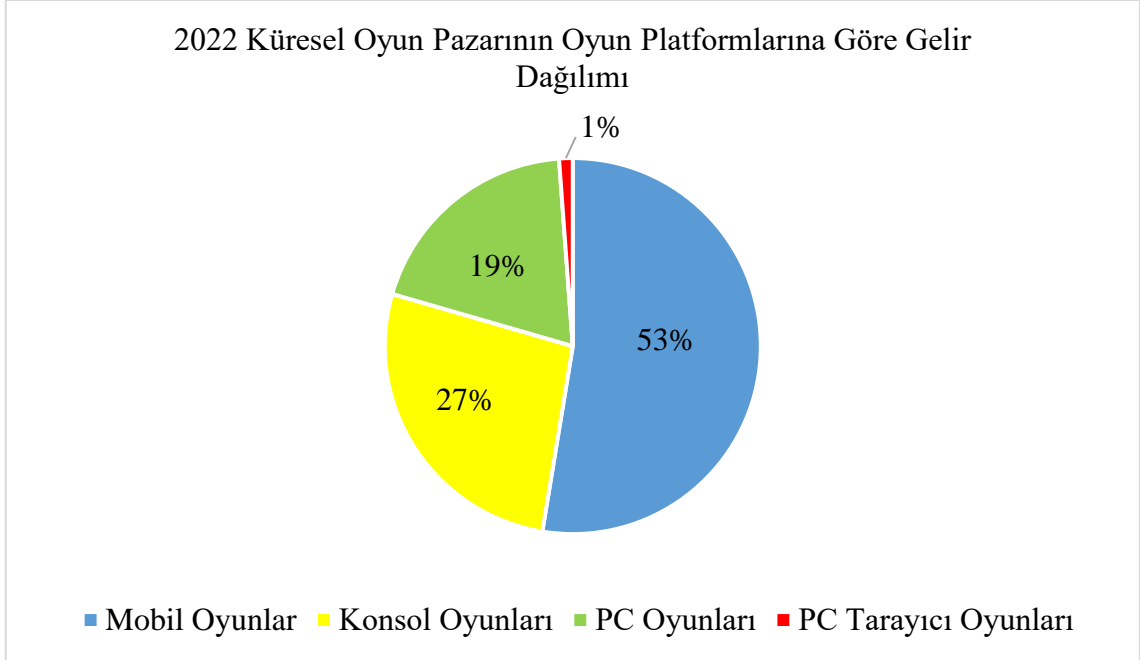


**Şekil 3.2** 2017'den 2027'ye kadar tahminlerle dünya çapında aktif video oyuncularının sayısı (Clement, 2022a)

Her geçen gün gelişen teknoloji ile yeni medya araçları da gelişip çoğalmaktadır. Bu bağlamda dijital oyunların oynandığı platformlarda çeşitlenmektedir. İnternet kullanıcılarının %83,6'sı herhangi bir cihazdan oyun oynamaktadır. Kullanıcılarının büyük bir bölümü dijital oyun oynamak için akıllı telefonları kullanmaktadır. Ardından dizüstü veya masaüstü bilgisayarlar, oyun konsolları, tabletler ve Nintendo Switch gibi el oyun konsolları dijital oyunların en çok oynandığı cihazlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu cihazlardan farklı olarak medya akış cihazları ve sanal gerçeklik gözlükleri de dijital oyunların oynandığı cihazlar olarak yeni medya araçları arasında yer almaktadır (Kemp, 2022).

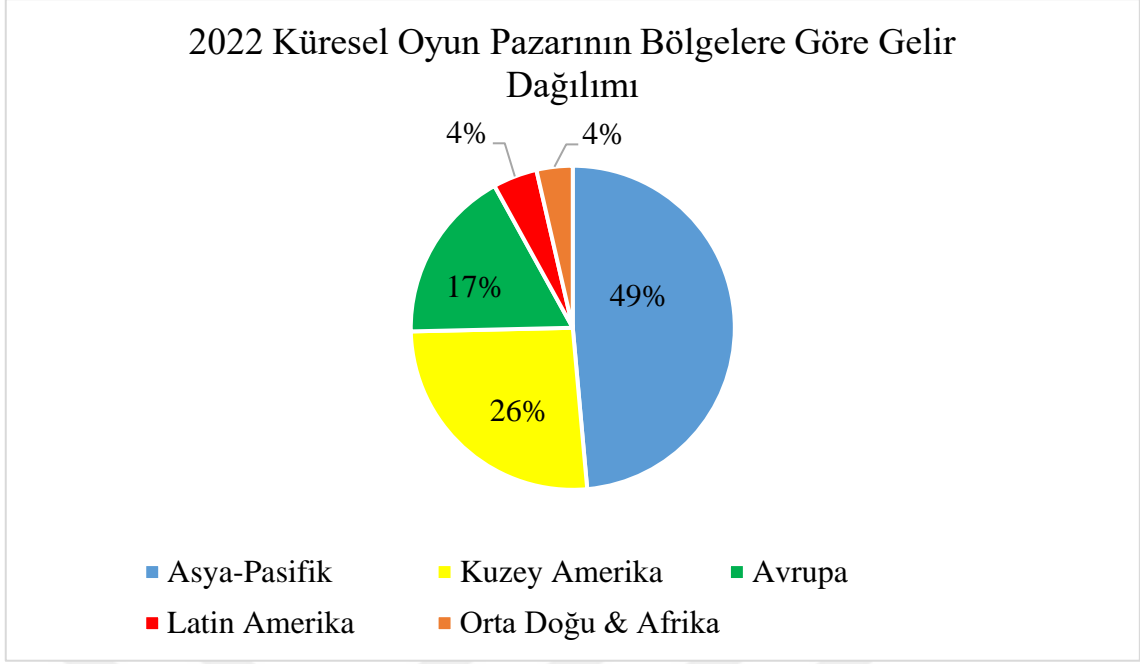
Dijital oyunlar eğlence endüstrisi pazarında en hızlı büyüyen alanlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Newzoo'nun 2022 yılında yayınlamış olduğu Global Games Market Report'da yer alan verilere göre 2022 yılının sonunda küresel oyun pazarı büyüklüğünün 196,8 milyar dolar olacağı tahmin edilmektedir (Newzoo, 2022, s. 19). Newzoo bu araştırmasında küresel oyun pazarı gelirlerini hesaplarırken bu hesaplama vergileri, tüketiciler arası ikinci el ticaretini, oyun içi ile oyun çevresinde kazanılan reklam gelirlerini, donanımları, işletmeler arası hizmetleri, geleneksel olarak düzenlenmiş çevrimiçi kumar ve bahis endüstrisini dahil etmemektedir. Gelirler hesaplanırken fiziksel ve dijital oyun kopyaları, oyun içi harcamalar, abonelik

harcamaları dikkate alınmıştır. Mobil gelirler ise ücretli indirmeleri ve oyun içi harcamaları içermektedir (Newzoo, 2022, s. 11) Aşağıdaki grafikte 2022 yılında çeşitli oyun platformlarının küresel oyun pazarı içerisinde yer alan gelir dağılımı yer almaktadır.



**Şekil 3.3** 2022 küresel oyun pazarının oyun platformlarına göre gelir dağılımı  
(Newzoo, 2022, s. 23)

Mobil oyun platformunun 103,5 milyar dolar gelir ile küresel oyun pazarındaki gelir artışının birincil gücü olarak karşımıza çıkacağı tahmin edilmektedir. Yine tahminlere göre konsol oyunlarının 52,9 milyar dolar ve bilgisayar oyunlarının 38,1 milyar dolar gelir elde edeceği düşünüldürken bilgisayar tabanlı tarayıcı oyunları 2,3 milyar dolar ile küresel oyun pazarı gelirinin %1'lik kısmını oluşturacağı öngörülmektedir. 2025 yılında ise pazarın toplam büyüklüğünün 225,7 milyar dolar olacağı tahmin edilmektedir (Newzoo, 2022, s. 23-26).



**Şekil 3.4** 2022 küresel oyun pazarının bölgelere göre gelir dağılımı (Newzoo, 2022, s. 24)

Dijital oyun pazarının bölgesel dağılımı incelendiğinde ise 95,6 milyar dolar büyüklüğe sahip Asya-Pasifik bölgesi, küresel Pazar büyüklüğünün neredeyse yarısını oluşturmaktadır. Ardından Kuzey Amerika, 51,3 milyar dolar büyüklüğüne ulaşan %26'lık payı ikinci sırada yer almaktadır. Avrupa'nın ise 34,1 milyar dolar ile küresel oyun pazarında %17'lik paya sahip olduğu görülmektedir. Ordu Doğu ve Afrika 7,1 milyar dolarlık paya sahipken Latin Amerika'nın 8,7 milyar dolarlık bir paya sahip olduğu görülmektedir. Ordu Doğu ve Afrika ile Latin Amerika bölgeleri küresel oyun pazarında en az paya sahip olan bölgeler olsalar da büyüme oranları incelendiğinde bu oranların diğer bölgelere kıyasla daha fazla olduğu görülmektedir (Newzoo, 2022, s. 24).

Yıldız, bireylerin yaşam döngüsünü üç temel zaman dilimine ayırmıştır; var olma zamanı (hayatta olma), geçim (yaşama) zamanı ve boş zaman (Yıldız, 2007, s. 58). Oyuncular, boş zaman olarak değerlendirilen zaman dilimi içerisinde oyun dünyasında yer alan karakterlerini geliştirmeye çalışarak sanal kimliklerini de oluşturmaktadırlar. Başka bir deyişle, oyuncunun sanal dünyadaki kimliği, bireyin günlük hayatındaki kimliğinin yansımasına dönüşmektedir (Yıldız, 2007, s. 62; Binark ve Bayraktutan, 2011, s. 6). Bu bağlamda dijital oyunlarda, özellikle devasa çok oyunculu rol yapma oyunu anlamına gelen MMORPG (Massively Multiplayer Online-Role Playing Games) türündeki oyunlarda yaratılan karakterlerin ve oyuncuların oyunsu tavırlarının, bireylerin gerçek

hayattaki toplumsal rolleri ve biçimleri ile doğrudan ilişkili olduğunu düşünülebilir. Belirli amaçlar doğrultusunda oynanan oyunlar çalışma hayatının başarı ölçütleri ile değerlendirilmeye başlanmıştır. Örneğin bazı büyük şirketler iş hayatında çalışanların birbirlerini nasıl koruyup gözetmesi ve desteklemesi gerektiğini onlara “Paint Ball” oyununu oynatarak benimsetmeye çalışmaktadır. Böylece çalışanlar, çalışma hayatında örgüt kültürü ve grup çalışmasının gerekliliğini oyun oynayarak öğrenmektedir. Bununla birlikte çalışanlar rakip takımlar içerisine yerleştirilerek onlara rekabet duygusu da aşılanmaya çalışılmaktadır. Yıldız’a göre “başarı retoriği” hayatımızın tüm alanlarına yayılmıştır. Bu alanlardan biri içerisinde yer alan günümüz oyunları da oyun olmaktan çıkarak, Huizinga (2018)’nin de belirtmiş olduğu oyun kavramının temelinde yer alan gönüllülük ve haz alma duygusundan koparak çalışma hayatının ve örgüt kültürünün bir yansıması haline gelmiştir. Örneğin MMORPG oyunlarda oyuncular oyunun kuralları dışına çıktığı takdirde ceza almaktadır. Bu cezalar gerçek hayattaki yasa ve normlarla benzerlik göstermektedir. Cezalar, ödüller ve kuralların bulunduğu bu oyun dünyasında oyuncular gerçek dünyanın yansımasını tecrübe etmektedir (Yıldız, 2007, s. 59-61).

Web 1.0’den Web 2.0’a geçiş sürecinde de önemine değindiğimiz etkileşim kavramı dijital oyun dünyasında oldukça önemli bir konumda yer almaktadır. Artan etkileşim, bir aracın çekiciliğini artırma noktasında önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda çevrimiçi dijital oyunlar bünyesinde etkileşim ve rekabet unsurlarını çevrimiçi olmayan oyunlara göre çok daha fazla barındırdığından kimi oyuncular tarafından çok daha çekici bir hale gelmektedir. Oyuncunun, dijital oyunun içerisinde gerekli görevleri yapmak, diğer oyuncularla ve oyuncu olmayan karakterler olan NPC’ler (Non-Player Characters) ile ticaret yapmak, düşmanlara veya yaratıklara karşı savaşmak ve elde ettiği ganimetleri biriktirmek gibi birçok oyun içi eylemi gerçekleştirirken bir yandan da diğer oyuncularla topluluklar oluşturmak ve grup arkadaşları ile toplumsal ilişkilerini yürütmesi gerekmektedir. Bu ilişkiler çevrimdışı ortama da taşınabilmektedir (Binark ve Bayraktutan, 2011, s. 9). Örneğin 2000’li yıllarda oldukça popüler olan *Knight Online* ve *Silkroad Online* gibi oyunları oynayan bazı oyuncular, oyun içerisinde edindikleri arkadaşlıkların oldukça değerli olduğunu ve bu arkadaşlıkları gerçek hayata taşıdıklarını belirtmişlerdir. Ottosen de bu konuda MMORPG oyunların birçok insana sosyal, entelektüel ve teknolojik bir yaşam tarzı sunduğunu ve bu oyunların hem sanal dünyada hem de gerçek hayatta yeni insanları bir araya getirdiğini belirtmektedir (Ottosen, 2008, s. 15).

Binark ve Bayraktutan, dijital oyun kültürü içerisinde yer alan oyuncu türevlerini gündelik oyuncular, sıkı oyuncular, internet kafe oyuncuları, profesyonel oyuncular, Emus, Mod ve Machinima yapanlar ve oyun uzmanları olarak sıralamaktadır. Gündelik oyuncular boş zamanlarını değerlendirmek için kısa süreli, kolay ve basit oyunlar oynayan, düzenli bir şekilde oyuna girmeyen oyuncu tipidir. Genellikle bulmaca ve basit strateji oyunlarını oynamayı tercih ederler. Sıkı oyuncular gündelik oyuncuların aksine belli bir oyun kategorisinde yer alan oyunları profesyonel olarak gelir elde etme amacı taşımadan düzenli bir şekilde oynayan oyunculardır. İnternet kafe oyuncuları ise genellikle strateji ve askeri temalı oyunları Yerel Alan Ağı olan LAN (Local Area Network) üzerinden oynayan veya internet üzerinden MMORPG tarzı oyunları oynayan oyunculardan oluşmaktadır. Profesyonel oyuncular, ulusal veya uluslararası turnuvalara ve e-spor liglerine profesyonel anlamda gelir elde etme amacı ile bireysel veya takım olarak katılan oyuncu türüdür. Profesyonel oyuncuların dijital oyun içerisinde oluşturdukları sanal kimlikleri, gerçek hayatta bir kariyer haline gelmiştir. Son yıllarda, özellikle e-spor kavramının dünyada ve ülkemizde git gide daha önemli bir hale gelmesi ile oyun oynama edimine karşı olan sorunlu bakış açısının bir miktar da olsa önyargılardan arındığını söylemek yanlış olmayacaktır. Emus, Mod ve Machinima yapanlar ise oyunculuktan üreticiliğe geçiş yapan kişileri temsil etmektedir. Emus yapımcıları bir oyun donanımının kodlarını kırarak oyunu başka bir oyun platformunda oynamak üzere tasarlamaktadırlar. Mod yapmak ise, oyun içerisinde yer alan arayüze çeşitli eklentiler yapılmasını ifade etmektedir. Günümüzde birçok oyunda mod yapımı oldukça yaygın bir hale gelmiştir. Örneğin *The Elder Scrolls V: Skyrim (Yaşlı Parşömenler V: Skyrim)* oyunu on binlerce farklı moda sahiptir ve bu modlar ile oyun içerisinde oyunun “vanilla” olarak adlandırılan modsuz ve sade sürümünden çok daha farklı içerikler üretilmektedir. Farklı bir örnek olarak ise *Counter-Strike (Karşı Saldırı)* adlı Birinci Şahıs Nişancı anlamına gelen FPS (First Person Shooter) türündeki oyunun, *Half-Life (Yarım Yaşam)* adlı oyun üzerinden geliştirilen bir mod olması gösterilebilir. Machinima ise, oyun motoru kullanarak veya dijital oyun içerisinde gerçek zamanda 3D film yapmak olarak tanımlanmaktadır. Bu sınıflandırmada yer alan sonuncu oyuncu türevi olan oyun uzmanları ise, MMORPG oyunlarda sıkı oyuncuların profesyonel bir kariyere geçiş yaparak bu oyunlarda oyuncuların tutulmasını sağlayan planları oluşturup değerlendiren oyuncu kesimini temsil etmektedir. Tüm bu oyuncu türevleri ve özelliklerini göz önünde bulduğumuzda dijital oyun sektörünün git gide daha ciddi bir hale geldiğini söylemek doğru olacaktır (Binark ve Bayraktutan, 2011, s. 14-25).

2021 yılında dünya çapında 18 yaş üzeri hem oyunculara hem de oyuncu olmayanlara yönelik yapılan bir anketin sonuçlarına göre, katılımcıların büyük bir bölümü video oyunlarını tanımlamak için "eğlence" ve "rahatlatıcı" kelimelerini kullanmışlardır. Fakat oyunları "bağımlılık yapıcı" ve "şiddetli" olarak niteleyen bulguların da azımsanamayacak derecede bir paya sahip olduğu görülmüştür (Clement, 2021a).

Dijital oyunun klasik oyundan ayrıldığı noktalardan biri oyuncunun oyunun içerisinde yer alıyor oluşudur. Buradaki içinde yer alma durumu gerçek hayatta oynanan oyundan farklıdır. Oyuncu, kendini dijital oyunun zaman ve uzamına bağlamaktadır. Bağlanma ne kadar yoğun olursa oyundaki varlığının başarısı da o oranda artış gösterir. Dolayısıyla oyuncunun dijital oyun içerisinde geçirdiği zaman da artmaktadır. Bu durum, oyun oynama ediminin bir tür bağımlılık olduğu yönündeki değerlendirmenin kuvvetlenmesine sebep olmaktadır. Bu sebeple de oyuncu temsili, ana akım medyada olumsuz olarak tasvir edilmekte ve bu olumsuz etkiyi besleyerek sorunlu bir bakış açısı üretmektedir (Binark ve Bayraktutan, 2011, s. 3). Bu bakış açısı doğrultusunda dijital oyuncu tek tipleştirilerek oyun oynama edimi bir çeşit bağımlılık ve toplumsal soyutlanma olarak etiketlenmektedir. Bu sorunlu bakış açısının önüne geçebilmek için oyuncunun dijital oyun oynayarak geliştirdiği toplumsal, ekonomik, siyasal ilişkiler ve pratikler mümkün olduğunca önyargılardan arındırılarak ele alınmalıdır (Binark ve Bayraktutan, 2011, s. 27). Sicart da video oyunlarının toplumsal hastalıklara yol açtığı izlenimi yarattığı için geçmişten beri suçlandığını belirtmektedir. Şiddetten bağımlılığa kadar, video oyunları her türden yasa koyucuların, psikologların ve ahlakçıların ilgi odağı olmuştur. Yazar, çoğunlukla oyunların kötü olduğuna dair bir kanıtın bulunmadığını belirtmektedir. Ona göre bu ahlaki panikler oyunların neden olduğu toplumsal çürümenin kanıtları olmaktan ziyade daha çok oyunun gerçeklerden kaçış olarak görülmesi fikrine duyulan küçümseme sebebiyle körüklenmektedir (Sicart, 2021, s. 21). Bu çalışmanın ilerleyen bölümlerinde dijital oyunların bağımlılık ve şiddet ile olan bağlantıları daha detaylı bir biçimde incelenip tartışılacaktır.

### **3.3.1. Dijital Oyunun Tarihi**

Dijital oyun ifadesi, bilgisayar oyunları, konsol oyunları ve arcade oyunları gibi türleri kapsamakla birlikte analog oyun türlerini kapsam dışı tutmaktadır. Örneğin Edward Uhler Condon tarafından geliştirilip 1940 yılında New York Dünya Fuarı'nda sergilenen bir ton ağırlığındaki Nimatron (Bayzan ve Güneş, 2022, s. 35) bir dijital oyun olarak

değerlendirilemez. 1947 yılındaki *Cathode Ray Tube Amusement Device (Katod Işın Tüplü Eğlence Cihazı)* isimli oyun ise analog sistemde çalıştığından dijital oyun değildir. Bu gibi kökeni İkinci Dünya Savaşı döneminde gelişen teknolojilere dayanan oyunları günümüz modern oyun teknolojilerinin ilk örnekleri olarak değerlendirmenin yanlış olduğu söylenebilir (Kızılkaya, 2010, s. 63).

İlk dijital oyun 1952 yılında Cambridge Üniversitesi'nde doktora öğrencisi olan Alexander Sandy Douglas'ın ürettiği, düzenli bir bilgi işlem hizmetini çalıştıran dünyanın ilk depolanmış programlı bilgisayarı olan EDSAC'de çalışan *Tic-Tac-Toe* isimli oyun olarak gösterilebilir (Kirriemuir, 2006, s. 22). 1958 yılında üretilen *Tennis for Two (İki Kişilik Tenis)* ve 1962 yılında üretilen *Spacewar!(Uzay Savaşı!)* oyunları da günümüzdeki modern oyunların ilkel versiyonları olarak kabul edilmektedir. Bu oyunlar Atari tarafından 1971 yılında geliştirilen *Computer Space (Bilgisayar Uzayı)* ve 1972 yılında geliştirilen *Pong* isimli oyunlara ilham kaynağı olmuştur. 1970'li yıllarda oyun teknolojisi, daha akıcı ve daha iyi görünen animasyon için entegre devrelerden mikroişlemcilerle geçmiştir. Bu yıllarda ortaya çıkan ilk önemli ABD oyun geliştirici şirketi olan Atari, en popüler olduğu dönemde ABD oyun pazarının %80'ini elinde bulundurmıştır. Bu oyunların ardından ise 1978'de üretilen *Space Invaders (Uzay İstilacıları)* ve 1980'de üretilen *Pac-man* isimli Japon arcade oyunları ticari alanda büyük bir başarı elde etmiştir ve video oyunlarının seyrini kültürel bir fenomen olarak belirlemiştir (O'Hagan ve Mangiron, 2013, s. 46).

1980'ler hızlı teknolojik ilerleme, oyun tasarımına yönelik bir dizi yeni yaklaşım ve kişisel bilgisayarların çoğalmasıyla dijital oyun tarihine damgasını vuran bir dönem olarak karşımıza çıkmaktadır (Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca, 2020, s. 75). 1980'li yıllarda oyunlara müzik entegre etmek mümkün hale gelmiştir ve gelişen teknoloji ile daha iyi animasyonlar üretilmeye başlanmıştır. Oyun konsolları ile oyunları insanların evlerine girmeye başlaması sektörün büyüme aşamasında önemli bir etken olmuştur. Bu yıllarda ABD'de ucuz oyunların artışından kaynaklı tüketicilerin sektöre olan güveninin sarsılmasıyla bir kriz dönemi yaşanmıştır ve bu sırada Nintendo ve Sega gibi Japon şirketleri ABD pazarına girmiştir. Başka önemli bir noktayı ise kişisel ev bilgisayarlarının ortaya çıkması ve bilgisayar oyunlarının geliştirilmeye başlaması oluşturmuştur (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016, s. 7-8). 1980'lerin başında İngiltere'de Sir Clive Sinclair'in, ZX80, ZX81 ve Spectrum dahil olmak üzere bir dizi düşük maliyetli bilgisayar piyasaya sürmesi ile birlikte ev bilgisayarlarının kullanımında bir patlama yaşanmıştır. Bu

bilgisayarların büyük bir kısmı eğitim veya iş amacıyla kullanılmak üzere satın alınmış olsa da, çoğu öncelikle evde oyun oynamanın bir aracı haline gelmiştir. (Kirriemuir, 2006, s. 25).

1990'lı yıllarda ARPANET'in yerini Internet almıştır ve genel kullanıma açılmıştır. Konsol savaşlarının zirve yaptığı bu yıllarda bilgisayar oyun geliştiricileri internet üzerinden oyun oynamanın yollarını araştırmaya başlamışlardır. Sony, Nintendo ve Microsoft ana konsol platformu üreticisi haline gelmiştir. Yine bu dönemde oyunlar CD'lerde depolanmaya başlanmıştır. 2000'li yıllara gelindiğinde ise dijital oyunlar daha çok online olarak oynanmaya başlanmıştır. Nintendo, Sony ve Microsoft yeni model oyun konsollarını piyasaya sürmüştür. World Cyber Games gibi etkinlikler düzenlenmeye başlanmıştır. 2010 yılından sonra ise e-spor kavramı büyümeye ve tanınmaya başlanmıştır. Bu noktada canlı yayın hizmeti sunan Twitch, e-spor kavramının gelişime büyük katkı sağlamıştır. Örneğin 36 milyon kişi Twitch üzerinden canlı olarak *League of Legends* dünya şampiyonasını izlemiştir ve bu sayı, dünyadaki popüler bazı atletik etkinliklerin izleyicisi sayısından daha fazladır. Akıllı telefonların ve tabletlerin bir oyun platformu olarak popüler hale gelmesi de bu yıllarda gerçekleşmiştir. 2020 yılında ise Covid-19 salgınının da etkisiyle dijital oyun endüstrisinin büyümesi hız kazanmıştır. Günümüzde çeşitli birçok platformda oynanabilir hale gelen dijital oyunlar her yaşta insan için ulaşılabilirlik açısından son derece kolay bir hal alarak toplumda büyük bir yer edinmiştir (Bayzan ve Güneş, 2022, 57-62).

### **3.3.2. Dijital Oyun Türleri**

Dijital oyun türlerinin sınıflandırılması konusunda net bir görüş birliği sağlanamamaktadır. Akademide yer alan sınıflandırmalar, oyuncular ve endüstri tarafından yapılan sınıflandırmalar incelendiğinde birbirinden çok farklı sınıflandırmaların yapılmış olduğu gözlenmektedir. Oyuncular arasında, oyun dergilerinde ve oyun endüstrisi tarafından yapılan sınıflandırmalar oyunculara satın alma konusunda kolaylık sağlasa da bu oyunların içerdikleri hangi özellikler sebebi ile gruplandırıldığı açık değildir. Örneğin FPS türü oyuncunun görüş açısını ifade ederken Gerçek Zamanlı Strateji anlamına gelen RTS (Real-Time Strategy) türü, oyunda zamanın işleyişini ve oynama biçimini ifade etmektedir (Demirbaş, 2015, s. 364). Popüler dergiler ve web siteleri de genellikle oyun türlerini kendilerine göre yorumlamaktadırlar. Büyük bir oyun web sitesi olan Gamespot.com, oyunları farklı özelliklere sahip 30'dan fazla türe

ayırmaktadır. Bunlar incelendiğinde “aksiyon” bir tür olarak belirtilirken “beyzbol” farklı bir tür olarak belirtilmektedir. Bu gruplandırma web sitesinin amaçları açısından faydalı görünmektedir fakat bu türler açıkça herhangi bir standart ilkedен türetilmemiştir. Örneğin, "sürüş" bir oyunun temasını ifade ederken "aksiyon" daha temel bir özelliği ifade etmektedir. İki şey arasındaki farkları ölçmenin nesnel bir yolu olmadığı için çok sayıda tür sistemi vardır. Örneğin iki kitabı ele aldığımızda ikisinin de sayfaları ve kapakları vardır ama başlıkları, içerikleri, ağırlıkları farklıdır. Fakat hangi benzerliklerin veya farklılıkların en önemli olduğunu belirlemenin nesnel bir yolu yoktur. Aynı şey insanlar için de geçerlidir. Antropologlar iki insanın benzerliği noktasında onların çok farklı olduğunu düşünebilecekken bir biyolog bu iki insanı çok benzer olarak değerlendirebilir. İki görüşün de doğru veya yanlış olduğu söylenemez çünkü buradaki durum tamamen perspektif ile alakalıdır. Bununla birlikte kimse benzerlikler yerine farklılıklara odaklanmanın daha iyi olduğunu veya tam tersini kanıtlayamaz. O halde türlerin keyfi olduğu söylenebilir (Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca, 2020, s. 53). Ayrıca çeşitli oyunlar incelendiğinde bu oyunların sıklıkla birbirlerinin özelliklerini barındırdığı görülmektedir. Bu nedenle herkes için geçerli bir sınıflandırmanın yapılmasının oldukça zor olduğu söylenebilir. Bu noktada Steam oyun platformunun kullanmış olduğu “oyun etiketi” sistemi örneği, net bir oyun sınıflandırması yapmaktan ziyade daha mantıklı görünmektedir. Oyun etiketi sisteminde oyuncular, Steam dijital mağazasında yer alan oyun ve yazılımları uygun bulduğu bir biçimde etiketleyebilir veya diğer kullanıcıların o ürün için önerdiği etiketleri uygulayabilmektedir. Hatta yeni kavramlar üretilip yeni etiketler oluşturulabilmektedir. Nihayetinde bir oyun, çeşitli etiketleri bünyesinde barındırmakta ve diğer oyuncular tarafından ne tür bir içerik olduğunu kolaylıkla belirlenebilmektedir (Steamworks, t.y.). Örneğin *The Elder Scrolls V: Skyrim* oyununda oyuncular karakterlerini isterlerse birinci şahıs ya da üçüncü şahıs gözünden görebilmektedirler ve oyunun mağaza sayfasında yer alan etiketler incelendiğinde içerisinde her iki etiketin de yer aldığı görülmektedir. Bu etiketleri inceleyen oyuncular oyunun yapısını kolaylıkla anlayabilmektedirler. Fakat bu durum oyunu yalnızca bir FPS oyunu yapmaz ya da oyunun içerik ve oynanışı sebebiyle yalnızca bir RPG (Role Playing Game) oyunu olduğu söylenemez. Kısacası dijital oyunların sınıflandırılması konusunda geçerli ve net bir sınıflandırmanın yapılması pek mümkün olmamakla birlikte mantıklı da görünmemektedir. Çünkü her geçen gün piyasaya sürülen yeni oyunlar ile yeni türler ortaya çıkmakta, oyun türleri iç içe geçmekte ve dolayısıyla yapılan sınıflandırmalar geçerliliğini yitirmektedir.

### 3.3.3. Dijital Oyun ve Bağımlılık

Literatürde dijital oyunların bağımlılığına yol açtığı ve bu bağlamda bireylerin sosyal faaliyetlerinde ve toplum için iletişim seviyesinde azalmaların görüldüğünü belirten birçok çalışma yer almaktadır (Karaduman ve Acıyan, 2020; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Uzunoğlu, 2021; Hazar, Demir ve Dalkıran, 2017). Bu noktada öncelikle sosyal faaliyet ve iletişim kavramları ele alınmalı ve oyuncuların dijital oyun oynama edimi neticesinde ne gibi etkilerin ortaya çıktığı tartışılmalıdır.

Sosyal faaliyet kısaca, bir topluluğun üyelerini bir araya getiren olaylar ve uğraşlar, sosyal konulu etkinliklerdir. Dijital oyunların sosyal faaliyetleri kısıtladığı yönündeki düşüncenin tam anlamıyla doğru olduğunu söyleyemeyiz. Örneğin LAN (Yerel Ağ Bağlantısı) üzerinden internet kafelerde insanların bir araya gelip oyun oynaması bir sosyal aktivite örneğidir. Ya da MMORPG türü oyunlarda oluşturulan, genellikle klan veya guild olarak adlandırılan sanal cemaatler (Binark ve Bayraktutan, 2011) oyun dünyasında yer alsa da insanları bir araya getiren ve çeşitli sanal etkinlikleri birlikte icra etmelerini sağlayan bir oluşumdur. Bu bakış açısı ile iletişim kavramı da ele alındığında aynı sonuca ulaşmak mümkündür. İletişim de bilginin aktarılması olduğuna göre sanal oyun dünyasında bilginin iletiminin olmadığı şeklinde bir genelleme yapmak son derece yanlış bir çıkarım olacaktır. 2021 yılında yapılan bir anket oyunların sosyal yönünün birçok oyuncu için oldukça önemli olduğunu ortaya çıkarmıştır. Ankete katılanların yüzde 84'ü, dijital oyunların benzer ilgi alanlarına sahip diğer kişilerle bağlantı kurmalarına yardımcı olduğunu kabul etmiştir ve katılımcıların yüzde 80'i oyunların yeni insanlarla tanışmalarına yardımcı olduğunu belirtmiştir (Clement, 2021b). Kısaca, dijital oyunların insanların sosyal faaliyetlerini ve toplum içi iletişimini kısıtladığını söyleyemeyiz.

Ne var ki dijital oyunlar da diğer birçok eylem gibi içerisinde çok fazla vakit geçirildiği takdirde psikolojik veya fiziksel zararlara sebep olabilmektedir. Dünya Sağlık Örgütü'nün 2018 yılının Haziran ayında yayınlamış olduğu Uluslararası Hastalıkların Sınıflandırılması Kılavuzu'nda, "oynama bozukluğu" durumu bağımlılık yapan davranışlardan kaynaklanan bozukluklar sınıflandırılması arasında yer almıştır. Dünya Sağlık Örgütü'nün tanımına göre dijital oyunlar ve video oyunları kapsamında oynama bozukluğu, oyun oynama üzerindeki kontrolün bozulması, diğer ilgi alanlarına ve günlük etkinliklere göre oynamaya verilen önceliğin artması ve olumsuz sonuçlar doğurmasına

rağmen kişide oynama ediminin devam etmesi veya artması olarak tanımlanmaktadır. Bu durum sürekli veya belirli aralıklarla tekrarlayarak görülebilir ve kişide bunalıma sebep olabilir. Ayrıca kişisel, ailevi, sosyal, eğitimsel, mesleki veya diğer önemli alanlarda bozulmalara yol açabilir. Normal şartlarda 12 aylık bir gözlem sonucunda teşhis konulur fakat semptomların ağır olması durumunda bu süre kısaltılabilir (International Classification of Diseases 11th Revision, 2018). Fakat bu durum yaşamdaki fazla yemek, fazla spor yapmak, fazla çalışmak gibi pek çok eylem için de geçerlidir ve buradaki sorunlu bakış açısını doğuran durum, doğrudan bir önyargı ile genelleme yaparak dijital oyunların zararlı olduğu izleniminin ortaya çıkmasıdır. Birey, dijital oyundaki karakterini geliştirirken, oyunu tamamlamaya çalışırken veya her hangi bir engelin üstesinden gelip gerilimi sona erdirmeye çalışırken gerçek hayattaki karakterini ihmal edebilmektedir. Bu durumun yukarıda bahsettiğimiz sosyal aktivitelerde ve toplumsal iletişimde azalma olarak değerlendirilmesi doğru değildir. Aşırıya kaçmadan kontrollü bir şekilde oyun oynamak normaldir hatta bazı çalışmalara göre olumlu etkileri de bulunmaktadır. Dijital oyunları oynamanın el-göz koordinasyonu, motor yetenekler ve komutları takip edebilme gibi yetenekleri geliştirdiği görülmektedir. Ayrıca dijital oyunlar çocuklarda problem çözebilme, karar verme, mantık yürütme ve analiz yapabilme gibi becerileri desteklerken bir yandan da strateji ve tahmin yürütebilme yetenekleri üzerinde olumlu etkiler yaratmaktadır (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018, s. 52; Karaduman ve Acıyan, 2020, s. 464-465; Gerçek ve Arık, 2020, s. 267; Uzunoğlu, 2021, s. 126).

### **3.3.4. Dijital Oyun ve Şiddet**

Dijital oyunların bağımlılığa yol açtığı yönündeki çalışmaların yanında bu oyunlarda şiddet unsurunun da çokça yer aldığı belirtilmektedir (Gerçek ve Arık, 2020; Vatandaş, 2021; Uzunoğlu, 2021). Gelişen teknoloji ile internet ve dijital oyunlar mobil cihazlarla kolayca ulaşılabilir bir hale gelmiştir. Bunun sonucunda her yaş kesimi zaman ve mekân kısıtlaması olmaksızın mobil cihazlar aracılığı ile oyun oynayabilmektedir. Çocukların yetişkinlere göre dijital oyunlarla daha fazla ilgilendiği bilinmektedir ve dijital oyun oynama yaş ortalaması git gide düşmektedir. Günümüzde çocuklar konuşmayı ve oyun oynamayı paralel bir şekilde öğrenmektedir ve dijital oyunlarla da bu erken yaşlarda tanışmaktadırlar. Çocukların dijital oyunlara daha fazla ilgi duymasının sebeplerinden biri oyunlardaki aksiyon faktörüdür. Bu bağlamda şiddet de diğer bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle aksiyon içerikli dijital oyunların çoğu şiddet temasını

işlemekle birlikte savaş, kavga ve cinsellik gibi unsurları da bünyesinde barındırmaktadır. Çocuklar bu tip şiddet içerikli oyunları oynarken oyundaki karakterlerle kendilerini özdeşleştirmektedirler ve bunun sonucunda oyundaki şiddet unsurundan da etkilenebilmektedirler. Şiddeti kullanarak başarılı olduklarında puan, silah, kostüm gibi çeşitli ödüllerle ödüllendirilirken başarısız olduklarında puan kaybetme, oyun içi seviye veya deneyim kaybetme gibi gerçekçi olmayan cezalar alırlar. Gerçekçi olmayan bu yaptırımlar neticesinde oyuncu tekrar başarıya ulaşmaya çalışmaktadır. Oyuncu, oyunda sunulan imkânlarla oyun içerisinde gerçekleştirilen şiddet davranışları ile şiddet içselleştirilmekte, şiddetin yöntem ve çeşitleri öğrenmekte ve uyguladığı şiddet davranışları ile cezalandırılmaktan ziyade ödüllendirildiğini fark ederek şiddet normal olarak düşünebilmekte hatta yüceltebilmektedir. Cezalandırmayı gerektiren davranışlar övülen bir konuma gelebilmektedir. Çocuklar açısından bu durum şiddet unsurunu meydana getiren davranışların sınırını giderek fark edilmez bir hale getirebilmektedir ve çocukları şiddeti doğal bir sorun giderme yöntemi olarak düşünmeye sevk edebilmektedir (Vatandaş, 2021, s. 408-411).

Dijital oyunlarda bireyler şiddet içerikli davranışları sergiledikten sonra ödüllendirilmekte ve bundan zevk almaktadırlar. Bunun sonucunda ise gerçek hayatta buna benzer davranışları sergileyebilmektedirler. Ayrıca şiddet içerikli oyunları uzun süre tüketen kullanıcılar gerçek hayattaki şiddet olaylarına karşı duyarsızlaşabilmektedirler. Oyunlarda sunulan gerçeküstü ve kanlı sahneler, oyuncular için şiddeti sıradan bir hale getirmekte ve oyuncuları şiddeti görmezden gelip bu durumları normal olarak algılamaya itebilmektedir. Bununla birlikte şiddet içerikli dijital oyunlar küçük yaştaki kullanıcıları şiddete özendirilmekte ve onları bu konuda cesaretlendirebilmektedir. Bu noktada bazı dijital oyunlar bireylerin gerçeklik algılarının değişmesine yol açmakta, onların düşmanca duygularını arttırmakta ve şiddetin içselleşmesinde rol oynayarak suç oranlarını arttırabilmektedir (Duran, 2020).

Dijital oyunlarda şiddet içeriğini incelerken, bu oyunlarda şiddet unsuruna yüklenen anlamların değerlendirilmesi gerekmektedir. Gerçek ve Arık (2020), 180 üniversite öğrencisinin katılımıyla hazırladıkları çalışmalarında dijital oyunlarda şiddet kavramını metaforlar yardımı açıklamaya çalışmış ve katılımcıların eylemsel açıdan şiddetten zevk aldıkları fakat zihinsel açıdan şiddetten hoşlanmadıklarını tespit etmişlerdir. Çalışmada şiddet unsuruna ait metaforlar katılımcılar tarafından “olumsuzluk, savaş, kan, ölüm, aksiyon ve kötülük” kavramları ile belirtilmiş ve dijital oyunlarda şiddetin katılımcılar

üzerinde olumsuz bir çağrışım yarattığı anlaşılmıştır. Şiddet kavramı, popüler dijital oyunlarda sıkça işlenen bir temadır ve bu tür içerikli dijital oyunların oynanması ile insanlarda zamanla fiziksel saldırganlık artışının oyunlarda yer alan olumsuzluk içeren metaforlar ile bağlantılı olduğu düşünülmektedir. Araştırmanın sonuçlarına göre şiddet içerikli dijital oyunlar erkekler tarafından daha uzun süre tüketilmektedir fakat hem erkeklerde hem de kadınlarda agresif düşünceler, duygular ve davranışları arttırabileceği de tespit edilmiştir (Gerçek ve Arık, 2020, s. 266-267).

Williams da 150 erkek üniversite öğrencisinin katılımıyla benzer bir deneysel araştırma yaparak oyunlardaki şiddet içeriğinin etkisini incelemiştir. Bunun için şiddet içerikli bir dövüş oyunu olan *Mortal Kombat: Deception* (Ölümcül Mücadele: Aldatma) ve şiddet içerikli olmayan bir çeşit dans etme oyunu olan *Dance Dance Revolution Max 2* (Dans Dans Devrimi Maksimum 2) oyunu kullanılmıştır. Katılımcılar, eğer oyunda iyi bir performans gösterirlerse 100\$ ödül verileceği vaadinde bulunularak manipüle edilmiştir. İlk önce 5 dakika boyunca gözlemci ile birlikte en kolay zorluk seviyesinde oyunu oynamaya başlayan oyuncular, 5 dakikanın sonunda gözlemcinin “teknik ekipmanların kontrol edilmesi gerekiyor” bahanesi ile odadan çıkartılmış ve katılımcılar dışarıda beklerken gözlemci oyunun ayarlarını en zor seviye olacak şekilde değiştirmiştir. Buradaki amaç katılımcılara hayal kırıklığı yaşatarak şiddet içerikli olan oyun türünün saldırgan kişiliğe etkisini gözlemlemektir. Oyunculardan, tek başlarına 10 dakika boyunca oyunu oynadıktan sonra öfke ve düşmanlık durumunu ölçen bir anket doldurmaları istenmiştir. Deney sonucunda elde edilen veriler *Mortal Kombat: Deception* oyununu oynayan katılımcıların *Dance Dance Revolution Max 2* oyununu oynayan katılımcılardan daha düşmanca tavırlar sergilediğini ortaya koymuştur ve şiddet içermeyen bir oyuna kıyasla, şiddetli içeren oyunun daha yüksek öfke seviyelerine yol açtığı gözlemlenmiştir. Ayrıca oyunun zorluk seviyesini oyuncunun belirleyemediği oyunlar, örneğin başka bir oyuncuya karşı çevrimiçi olarak oynanan oyunlar daha fazla hayal kırıklığına yol açarak düşmanca tavırları tetikleyebilir (Williams, 2009, s. 291-307). Bu noktada bu alandaki ampirik araştırmalara yönelik bir eleştiri, deneysel ve laboratuvar ortamında bilgisayar oyunu oynamak ile günlük oyun uygulamaları arasındaki bağlamsal farklılıklarla ilgilidir. Çünkü bu araştırmalarda katılımcılara oynadıkları oyunlar üzerinde hiçbir seçenek sunulmamaktadır. Ayrıca bu durum, katılımcıların oyundan hoşlanmayabilecekleri veya oyun hakkında bilgi sahibi olmayabilecekleri için çalışmaya karşı önyargı oluşturmaktadır. Bazı çalışmalarda bildirilen tutum ve davranışlardaki

değişiklikler bu gibi durumlar neticesinde katılımcıların hayal kırıklığına uğraması ile açıklanabilir. Bireylerin günlük yaşamları ve boş zamanlarında şiddet içerikli oyunları nasıl oynadıklarını ve deneyimlediklerini incelemek daha büyük teorik değere sahiptir. Bu, daha doğal veriler sağlamakla birlikte dijital oyunlarda yer alan şiddete maruz kalmanın sonuçlarına ilişkin daha güçlü sonuçlara varılmasını sağlayacaktır (Rutter ve Bryce, 2006, s. 216-217).

1999 yılında ABD'nin Colorado Eyaleti'nin Littleton şehrindeki Columbine School'da on iki öğrenciyi vuran iki gencin *Doom (Kıyamet)* ve *Duke Nukem (Dük Nukem)* video oyunlarının hevesli oyuncuları olduğu ortaya çıkmıştır. Bu olaydan bir yıl önce ise 14 yaşındaki Michael Carneal, Kentucky West Paducah'daki okulunda üç öğrenciyi öldürmüş ve beş kişiyi de yaralamıştı. Carneal da *Doom* oyununun bir kullanıcısıydı. Hayatını kaybeden çocukların aileleri 24 adet video oyunu ve İnternet şirketine 130 milyon dolarlık dava açmıştı. Dava 2000 yılında bir federal mahkeme jürisi tarafından reddedildi fakat video oyunları ve şiddet bağlantılı tartışmalar devam etti (Ottosen, 2008, s. 22-23).

Underwood (2008, s. 210), fiziksel saldırganlığın gelişimsel kökenlerini ve sonuçlarını açıklamaya çalışırken çocukların televizyonda veya video oyunlarında yer alan şiddet temasına maruz kalmalarının bir sonucu olarak giderek daha saldırgan hale gelebileceklerini ve fiziksel olarak saldırgan çocukların şiddet içerikli medya içeriklerine daha fazla çekilebileceklerini belirtmektedir. Buraya kadar verdiğimiz örnekler şiddet içerikli video oyunlarına maruz kalan bireylerin saldırgan düşünceleri ve davranışları, öfkeli duyguları, fizyolojik uyarılmayı artırdığını ve yararlı davranışları azalttığını göstermektedir. Carnagey, Anderson ve Busman'ın ortaya koymuş olduğu deneysel araştırma ise, şiddet içerikli video oyunlarını tüketen kullanıcıların gerçek dünyadaki şiddete daha duyarsız hale geldiğini kanıtlar niteliktedir. Deneye katılan 257 üniversite öğrencisine deney konusunun farklı medya türlerinin değerlendirilmesi olduğu söylenmiştir. Katılımcıların onayları alındıktan sonra ise parmaklarına kalp atış hızını ve galvanik deri tepkisini ölçen cihazlar bağlanarak 5 dakika boyunca katılımcıların normal değerleri gözlemlenmiştir. Ardından katılımcıların bir kısmına şiddet içerikli diğer kısmına ise şiddet içerikli olmayan video oyunları 20 dakika boyunca oynatılmış ve değerler tekrar ölçülmüştür. Ölçüm sonucunda şiddet içerikli oyunları oynayan katılımcılar ile şiddet içerikli olmayan oyunları oynayan katılımcıların kalp atış hızları arasında büyük bir fark bulunmamıştır. Bu noktadan sonra deneyin asıl konusu oluşturan

kısmına geçilip kullanıcılara 10 dakika boyunca gerçek şiddet görüntüleri izletilmiştir ve tekrar ölçüm yapılmıştır. Yapılan ölçümler göstermektedir ki şiddet içerikli video oyunlarını oynayan katılımcılar, şiddet içerikli video oyunlarını oynamayan kullanıcılara kıyasla gerçek şiddet görüntülerini izlerken daha az uyarılmıştır. Bu da göstermektedir ki yalnızca 20 dakikalığına bile olsa şiddet içerikli video oyunlarını tüketmek insanların gerçek şiddet karşısında fizyolojik olarak daha az uyarılmasına neden olabilmektedir (Carnagey, Anderson ve Bushman, 2007). Fakat burada unutulmaması gereken önemli bir nokta dijital oyunlardaki şiddet faktörünün tüm bireyler üzerinde eşit derecede olumsuz etkiye sahip olamayacağıdır. Bireysel kişilik özelliklerinin, medya şiddetine maruz kalmanın etkilerini hafiflettiği varsayılmaktadır. Örneğin, son derece saldırgan bireyler, tutum ve davranışlarını pekiştirmek ve haklı çıkarmak için şiddet içeren medyanın kullanımına ilgi duyabilmektedirler. Araştırmalar, son derece agresif bireylerin oyun şiddetine maruz kaldığında daha fazla agresif düşünce ve davranış gelişimi sergilediğini göstermektedir. Bu açıdan bakıldığında, saldırgan davranışa yatkınlığı olmayan bireylerin, şiddet içeren oyun içeriğine saldırgan bir şekilde tepki vermesi pek olası değildir. Ayrıca bu alanda yapılan araştırmalar şiddet ve dijital oyunlar arasında bir ilişki olduğunu kanıtlaya da bu durumu şiddet içeren dijital oyunların saldırgan davranışlara sebebiyet verdiği yönünde nedensel bir ilişki olarak yorumlamak yanlış olacaktır (Rutter ve Bryce, 2006, s. 213).

Dijital oyunlar taşıdıkları riskler açısından bazı sınıflandırmalara tabii tutulmuştur ve bu sınıflandırmalar arasında en yaygın kabul göreni 2003 yılından bu yana kullanılan Pan European Oyun Bilgileri sistemi PEGI (Pan European Game Information) olarak bilinmektedir. PEGI'nin yapmış olduğu analiz ile şiddet, potansiyel tehlike, cinsellik, zararlı madde kullanımı, argo ve küfür gibi unsurları içeren oyunlar yaş kategorilerine göre sınıflandırılmaktadır. Bu kapsamda 5 kategori bulunmaktadır. Bunlardan ilki olan PEGI 3 kategorisi tüm yaş gruplarına uygunluğu ifade etmektedir ve gerçeklikle ilgisi olmayan genellikle komik temaların bulunduğunu belirtmektedir. PEGI 7 kategorisinin içeriği PEGI 3 ile neredeyse aynıdır fakat çocuklar için korkutucu bazı içerikler barındırabilir. PEGI 12'de fantezi karakterler, argo sözcükler, hafif şiddet ve cinsel görüntüler yer alabilmektedir ve kısmen gerçek hayatla ilgili içerik barındırabilir. PEGI 16 kategorisindeki oyunlarda belirgin olarak cinsellik, tütün ve uyuşturucu, argo ve küfür kullanımı bulunmaktadır. PEGI 18 kategorisi ise yetişkinler için tasarlandığı ve içeriğinde yüksek korku, küfür, cinsellik ve şiddet gibi olaylar yer almaktadır. Bu

kategorilerin dışında spesifik zararlı faktörleri belirten 8 farklı kategori daha bulunmaktadır: Kötü dil (bad language), şiddet (violence), cinsellik/çıplaklık (sex), korku ya da küçük çocuklar için endişe vericilik (fear), uyuşturucu (drugs), kumar (gambling), ayrımcılık (discrimination) ve çevrimiçi oyun imkânı (online game) (PEGI, t.y.; Vatandaş, 2021, s. 413).

Entertainment Software Rating Board (Eğlence Yazılımları Derecelendirme Kurulu) tarafından yapılan derecelendirmeler de birçok oyun için kullanılmaktadır. Kategorilerden ilki ürünün herkes için uygun olduğunu belirten Everyone kategorisidir. Everyone 10+ ise 10 yaş ve üzeri, Teen kategorisi ise 13 yaş ve üzeri için uygun olarak belirlenmiştir. Sonraki kategori olan Mature 17+, ürünün yoğun şiddet, kan ve vahşet, küfür ve cinsellik içerebileceğini belirtmektedir. Adults Only 18+ kategorisi ise yalnızca 18 yaş ve üzeri yetişkinler için uygun görülmüştür. Bu kategoriler dışında yer alan Rating Pending kategorisi ise oyunun henüz kategorize edilmediğini belirtmektedir. Bu ana kategoriler dışında PEGI’de olduğu gibi oyunun içeriğinde yer alan “kan”, “alkol referansı”, “çıplaklık” ve “uyuşturucu referansı” gibi öğeler de çeşitli içerik tanımlayıcıları ile belirtilmektedir (ESRB, t.y). ESRB daha çok Avrupa ülkeleri dışındaki ülkelerde derecelendirme için kullanılırken, PEGI çoğu Avrupa ülkesinde derecelendirme için kullanılmaktadır.

Önceki bölümlerde belirttiğimiz gibi şiddet ve militarizm arasında derin bir bağlantı bulunmaktadır. Özellikle savaş konulu dijital oyunlarda şiddet ve militarizm temaları bir araya gelmekte ve günümüzde oldukça popüler olan savaş oyunları kategorisinin temelini oluşturmaktadırlar. Bu bağlamda savaş temalı dijital oyunların şiddetin toplumda normalleşmesine yardımcı olduğunu söyleyebiliriz.

### **3.3.5. Dijital Oyun ve Propaganda**

Leonard, dijital oyunların çevrimiçi olarak yayılmaya ve oynanmaya başladığı 2000’li yıllarda yazmış olduğu bir makalede toplumun dijital oyunları, hegemonya ideolojilerini barındıran ve yayan sofistike araçlar olarak tanıma konusunda pek başarılı olamadığını belirtmiştir (Leonard, 2004, s. 2). Teknolojinin gelişimi, dijital oyunların çeşitlenmesi ve dijital oyunlarda işlenen temalarla paralel bir biçimde dünyada yaşanan olaylar ışığında bu konu ilerleyen yıllarda araştırmacılar tarafından daha çok incelenen bir hal almaya başlamıştır. Oyun, çocukların hayatlarını şekillendiren ve hayatın içerisinde öğrendiklerini dijital ortamda uygulayabilmelerine fırsat tanıyan bir prova alanıdır.

İnsanlığın kendisi kadar eski olan oyun kavramı zamanla değişime uğrayarak günümüzde tüketim, siyasi temalar ya da beden algısı gibi çeşitli mesajları etkili bir biçimde aktarabilen dijital bir ürün haline gelmiştir (Kahraman ve Fidan, 2022, s. 854). Dijitalleşen oyun kavramı ile birlikte sanal dünyanın kapıları bireylere açılmakta ve bu oyunların tüketimi de farklı bir boyuta ulaşmaktadır. Yeni iletişim teknolojilerinin bir sonucu olarak karşımıza çıkan ve eğlenip vakit geçirmek gibi amaçlar taşıyan dijital oyunların aslında tüketim mesajlarının iletilmesinde aktif rol oynadığı belirtilmektedir. Bu bağlamda Terzioğlu, dijital oyunların çocukların tüketici olarak konumlandırılmasına ve çocuklarda çeşitli tutum ve davranışların oluşmasına neden olduğunu belirtmektedir. Yazar, tüketim mesajları ile oluşturulan dijital oyunların çocukların hayatlarında önemli bir yer kaplayarak tüketim toplumunun çocuklar üzerinde büyük bir etki yarattığını ve çocukların dijital oyunlar aracılığı ile potansiyel birer tüketici haline gelerek tüketime yönelik tutum ve davranışların şekillendirilebileceğini belirtmektedir. Etkin ve iyi tasarlanmış iletişim stratejileri ile teknoloji dünyasında potansiyel kullanıcılara ulaşip onlar üzerinde yeni tutumlar oluşturup onları yönlendirmek ve mevcut tutumları da değiştirmek mümkündür (Terzioğlu, 2022, s. 16-18). Fakat oyunların bu tip mesajları ileterek birer propaganda aracı olarak kullanılması dijital oyunların icadı ile ortaya çıkmamıştır. Örneğin Hitler döneminde Alman gençliği, erken çocukluk döneminden itibaren sistematik olarak propagandaya ve beyin yıkamaya maruz kalmıştır. Bu dönemde üretilen birçok oyuncağın Nazi propagandası amacı ile kullanıldığı bilinmektedir. Nazi milislerinin kıyafetlerini giyen sarı saçlı mavi gözlü oyuncak bebekler, Hitler'in kahraman olarak gösterildiği çeşitli masa oyunları, gülümseyen Hitler figürleri, savaşı göz alıcı bir şekilde sergileyen yap-bozlar hatta çocuklar için pişirilen kurabiyelerin gamalı haç şeklinde olması amacıyla üretilen kurabiye kesiciler bu propagandanın belirgin örneklerini teşkil etmektedir (Fletcher, 2021).

Dijital teknolojinin eğlence endüstrisinde kullanılmaya başlamasından bu yana gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki sınır bulanıklaşmaya başlamış ve bu durum uzun vadede gerçeklik ve fantezi kavramlarımızı etkilemeye başlamıştır. Ottosen, içerikleri hayali ve gerçek savaflara dayanan dijital oyunların savaş propagandası olarak kullanabileceğini belirtmektedir. Oyunların zevk, bilgi ve beceri kazandırma kaynakları olabileceği belirten yazar, propaganda aracı da olarak da kullanılabileceğini belirtmektedir (Ottosen, 2008, s.15). Ayrıca dijital oyunlar aracılığı ile tüketim alanındaki tutum ve davranışların şekillendirilebilmesi, bu oyunların bu açıdan birer propaganda aracı olabileceğini

göstermektedir. Propagandanın tanımı ile örtüşen bu durum dijital oyunların propaganda amacı ile kullanılabilceğinin örneklerinden yalnızca biridir. Bu duruma farklı bir örnek olarak savaş temalı birçok oyunda İslam ile bağdaştırılan terör, şiddet ve baskı gibi İslam karşıtlığına yol açabilecek temaların işlenmesi gösterilebilir. İslam düşmanlığı, İslam dinine veya Müslümanlara karşı düşmanlık, nefret, kin besleme, ayrımcılık ve ötekileştirme anlamlarına gelmektedir. Dijital oyunlar da, İslam düşmanlığının yapıldığı ortamlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunlarda kullanılan imgeler ve tasarlanan grafikler oyuncuların algılarını şekillendirme ve istenilen doğrultuda yönlendirmeye yönelik kullanılabilir (Erdoğan, 2022, s. 163-165). Bu noktada da bazı dijital oyunların İslam düşmanlığını aşılama amacı ile propaganda aracı olarak kullanıldığı söylenebilir.

Dijital oyunlar bazı nefret grupları tarafından da ırkçılık ve nefret söylemlerini yaymak için kullanılmaktadır. 2002 yılında yayınlanan *Ethnic Cleansing (Etnik Tezmirlik)* oyununda oyuncu, şehir sokaklarında koyu tenli veya Latin Amerika kökenli insanları arka planda çalan ırkçı bir müzik eşliğinde öldürmekte ve ardından Yahudileri ve İsrail Başbakanı Ariel Sharon'u öldürmek için bir metroya inmektedir. Oyun piyasaya sürüldükten sonra birkaç bin kopyasının satıldığı ve satın alanların %90'ının beyaz genç erkekler olduğu öne sürülmektedir (Scheeres, 2002). Oyunun yayınlayan Resistance Games'in internet sitesinde ise oyunun sloganı olarak şu ifadeler yer almaktadır:

*"İrk Savaşı başladı. Cildiniz, türünüzün hayatta kalması için bu savaşta üniformanızdır. Beyaz ırkın varlığını güvence altına almak size bağlı. Halkınızın düşmanları, bir zamanlar temiz ve Beyaz ulusunuza getirdikleri çürüme ve pislik denizinde sizi kuşattıyor. Onlardan hiçbiri bağışlanmayacaktır."* (Resistance Games, 2003).

Dijital oyunlar, bu örnekte de görüldüğü üzere nefret söylemi ve ırkçılık propagandası amacına hizmet edebilmektedir. 2014 yılında piyasaya sürülen *South Park: The Fractured But Whole (Güney Parkı: Kırık ama Bütün)* oyununda oyuna başlamadan önce karakter oluştururken karakterin ten rengi de belirlenebilmektedir. Karakterin altında yer alan ten rengi belirleme çubuğu soldan sağa doğru kaydırıldığında karakterin ten rengi koyulaşmakta ve aynı zamanda oyunun zorluk derecesi de kolaydan zora doğru artmaktadır. Yani oyunda daha çetin ve zorlu bir mücadele isteyen oyuncular koyu ten rengini seçmek zorunda kalmaktadır. Oyunun ana karakteri olan Cartman bu seçim sırasında "Merak etme, bu dövüşü etkilemez. Yalnızca yaşamının diğer tüm yönlerini etkiler" diyerek oyunculara garanti vermektedir. Yapımcıların burada belirtmek istedikleri açık nokta, gerçek hayatta olduğu gibi, ırkın oyunun anlatımında bazı sosyal

zorluklara sebebiyet verebileceğidir. Oyundaki karakterin ırkı, ne kadar para kazanabileceği ve oyundaki diğer karakterler tarafından nasıl muamele göreceğini etkilemektedir (Plante, 2017). Oyunun yapımcıları bunun yalnızca bir şaka olduğunu belirtse de dijital oyunlar, gerçek hayatta yer alan sosyal durumları ve mesajları yansıtabilmektedir.

Sicart dijital oyunlara eleştirel bir gözle bakarak *The Sims* oyunu üzerinden bazı değerlendirmeler yapmıştır. Yazar, *The Sims* oyununu Frederic Jameson ve Althusser'in ideoloji tanımları çerçevesinde incelemiştir. Ona göre oyun, ideolojik açıdan kapitalist bir kültürle bağlantılı belirli değerler kümesinin simülasyonudur. Bu sebepten ötürü oyunu, sosyal bir simülasyon aracı olarak değil, modern kapitalist toplumların ideolojisinin simülatörü olarak düşünmektedir. Bu bağlamda kapitalist ideolojinin yayılmasında dijital oyunların birer araç olarak kullanıldığından bahsetmektedir. Oyunu bizzat oynayan yazar, oyunda kendine Nirvana grubunun solisti olan Kurt Cobain karakterini yaratmıştır. Yarattığı karakterin görünüşü Kurt Cobain gibi biçimlendirip onu günlük yaşamını alkolik, sahte bir evliliğe sahip, sürekli gitar çalan, yatağında ve TV karşısında vakit geçiren bir kişilik olarak yönetmiştir. Oyunda karakterine tıpkı grubun en parlak dönemi olan Nevermind albümünün çıktığı yıllardaki gibi bir düzen oluşturmuştur. Fakat sonrasında oyundaki Kurt Cobain gitar çalmaktan vazgeçmeye ya da TV izlemek istememeye başlamış, arkadaş edinmek istemiş, bir iş istemiş ve eşi ile iyi durumda olmak istemiştir. Oyun kontrolü yazarın elinden almış ve onu sadece bir gözlemci konumuna gelmiştir. Burada yazarın aklına takılan soru ise şu şekildedir: oyundaki karakterine gerçek Kurt Cobain'in hayatını yaşatırken ve bundan keyif alırken, *The Sims* oyununun kendisi neden bundan keyif alamadı ve kontrolü ele aldı? Ulaştığı sonuç ise, oyunda tasvir edilen toplum, eşitlik açısından ileri düzey bir toplumu teşkil etmektedir ve yaşam tarzlarında yalnızca küçük değişimler dışında tüm bireyler eşit olmalıdır. Oyunda uyumsuzluğa izin verilmemekte, yalnızca kapitalist toplumların basmakalıp kurallarına izin verilmektedir (Sicart, 2003).

Vit Şişler, dijital oyunların güncel olayları ele alarak bu olayların algılanmasını ve kavranmasını şekillendirdiğini belirtmektedir. Örneğin Kuma Reality Games tarafından piyasaya sürülen *Spring Break Fallujah (Bahar Tatili Felluce)* isimli oyun Irak'ın Felluce şehrindeki savaştan hemen sonra çıkmıştır. Şirketin CEO'su ABD ordusu ile çalışmaktan onur duyduklarını ve Irak'taki Amerikan askerlerinin her gün nelerle karşı karşıya olduklarını ürettikleri video oyunları ile oyunculara sunmaktan heyecan duyduklarını

belirtmiştir. Šisler, çalışmasında bu tip birçok dijital oyunun ikna edici ideolojik mesajlar içerdiğini belirtmektedir. Dijital oyun endüstrisinin doğumundan sonra 1983 yılında piyasaya sürülen ünlü *Tapper* oyunu bunun ilk örneklerinden biridir. Oyuncu bu oyunda bir barmeni canlandırıp müşterilere içki servis ederken arka planda gözden kaçması mümkün olmayan bir bira şirketinin büyük bir reklamı yer almaktadır. Bununla birlikte şirketler artık bilgisayar oyunlarını birer reklam aracı olarak kullanmaktadır ve bu da şirketlerin hedef kitlesini seçici ve etkili bir şekilde belirlemesini sağlamaktadır. Yazara göre 2004 ABD başkanlık seçimleri, oyunların siyasi propaganda aracı olarak kullanılabilceğinin kanıtı olarak en iyi örneklerden birini oluşturmuştur. 2003 yılında Persuasive Games şirketi tarafından piyasaya sürülen *The Howard Dean for Iowa (Iowa için Howard Dean)* isimli oyun, Demokrat Parti'nin adayı Howard Dean'in seçmenlere ulaşip kampanyasını desteklemesine katkıda bulunmuştur. Ertesi yıl ise aynı şirket Cumhuriyetçi Parti ile anlaşarak *Take Back Illinois (Illinois'i Geri Al)* isimli oyunu piyasaya sürmüştür (Šisler, 2005, s. 38). Siyasi partilerin dijital oyunları seçmenlere ulaşmak amacı ile kullanması bu oyunların birer propaganda aracı olabileceğinin açık göstergeleridir. Bu konu ile ilgili başka bir örnek olarak ise Barack Obama'nın 2008 yılındaki başkanlık seçimlerinden önce çeşitli dijital oyunların içerisine seçim reklamları vermesi gösterilebilir. Buradaki amaç, geleneksel kampanya reklamları ile ulaşılması oldukça güç olan genç yetişkin erkeklere ulaşarak seçim kampanyasını güçlendirmektir. Oyunlarda yer alan reklam afişlerinde Obama'nın bir fotoğrafı ve "Erken oy verme başladı" sloganı yer almıştır. Bununla birlikte kullanıcıların oy vermek için online kayıt yaptırmalarına, devamsız seçmen bilgilerini edinmelerine ve oy verme yeri bulmalarına olanak tanıyan VoteForChange.com web sitesi bağlantısına da oyunlarda yer alan reklam afişlerinde yer verilmiştir (Gorman, 2008; Barrett, 2008).



**Görsel 3.1** *Madden NFL 09 (Çılgın Ulusal Futbol Ligi 09)* oyununda yer alan seçim kampanyası reklamı (Barrett, 2008)

Auchter de birçok dijital oyunun güncel politik mesajları iletmek için kullanıldığını belirtmektedir. Örneğin *Congo Jones and the Loggers of Doom (Congo Jones ve Kıyametin Tomrukçuları)* oyunu, Kongo yağmur ormanlarındaki ağaçların kesilmesini destekleyen Dünya Bankası'na karşı mücadeleyi tema edinirken, bazı oyunlar seçim kampanyalarını, küresel salgınları veya hükümetlerin çöküşlerini konu almaktadır. Bu tarzda birçok oyun günümüz çağdaş sorunlarını içerik olarak işlemektedir. Örneğin 2014 yılında birçok oyuncu *SAM Simulator (Sam Simülatörü)* isimli bir oyuna akın etti. Simülasyon tarzında olan bu oyunda oyuncunun kullandığı roketatar sistemi, Ukrayna'nın doğusunda Malezya Havayolları uçağını düşürmek için kullanılan roketatar türünde bir silahtı. Farklı bir örnek olarak ise *Endgame: Syria (Oyun Sonu: Suriye)* oyunu gösterilebilir. Oyunun yapımcıları bu oyunun yalnızca bir eğlence biçimi olmadığını, amaçlarının Suriye'de yaşananlar hakkında farkındalık yaratmak ve savaşın ne olduğunun insanlar tarafından anlaşılmasına yardımcı olmak olduğunu belirtmişlerdir (Auchter, 2016, s. 121-129). Buna benzer örneklerden yola çıkılarak dijital oyunlar ile ciddi konular arasındaki ilişkinin arttığı söylenilebilir. Bunun sonucunda ise ciddi olarak nitelendirilebilecek dijital oyunlarda gerçek hayatta eş zamanlı olaylar yaşanırken bu olayların oyun içerisinde konu edinilmesinin ne kadar etik ve doğru olduğu sorusu akıllara gelmektedir. Çünkü oyunun asıl amacı eğlencedir. Belirli bir konuda farkındalık arttırmak istenirken asıl amacı eğlence olan bir kültürün içerisinde siyasi içerikli

temaların işlenmesi, insanın eğlenmek için harcadığı boş vaktinde farkında olmadan çeşitli olguların normalleşmesine sebep olabilir. Huntemann'ın Barron ile yapmış olduğu röportajda belirttiği gibi oyunlar oyuncunun hızlı hareket etme eğilimini pekiştirebilir ve oyunun tüm hikâyesinin yutulmasına sebebiyet verebilir (Barron, 2004). Şiddet ve militarizm de bu bağlamda dijital oyunlar aracılığı ile toplumda normalleşebilecek kavramlar olarak karşımıza çıkmaktadır.



## 4. DİJİTAL SAVAŞ OYUNLARINDA MİLİTARİZM PROPAGANDASI

### 4.1. Dijital Oyunlarda Militarizm Teması

Militarizm ile oyun kavramı arasındaki bağlantı aslında oldukça eskidir. Satranç gibi eski bir oyunda dijital olmasa da simüle edilmiş bir savaş alanı mevcuttur. Bu durum günümüzde ise dijital oyunlar ile devam etmektedir. Farklı olan nokta, savaş alanını zihninizde hayal etmek ya da satranç tahtası gibi bir savaş alanına sahip olmak yerine, dijital oyunlarda savaş alanının neredeyse fotoğrafik, resim mükemmelliği hacminde oyunculara sunulmasıdır. Bu oyunlarda ses unsuru da yer aldığından dijital oyunlar ve militarizm arasındaki bağlantı, dijital oyunların savaş yönünden son derece gerçekçi hale gelmeleri ile güçlenmiştir. Ayrıca 2001 yılında gerçekleşen 11 Eylül saldırılarından sonra piyasaya sürülen oyun türlerinde ilginç bir eğilim meydana gelmiştir ve bu olaylardan önce piyasaya sürülen dijital oyunlar da yeni bir anlam kazanmaya başlamıştır. Örneğin 11 Eylül saldırılarından önce piyasaya sürülen teröre karşı mücadele temalı bir oyun özellikle Amerikan kültüründe farklı şekilde algılanır hale gelmiştir. İnsanlar, oyun oynamak için kullandığı boş zamanlarında terör tehdidinde dayanan kurgusal çatışmalara hiç sorgulamadan girmeye başlamıştır (Barron, 2004). Bu durumun, militarizmin bazı dijital oyunlar aracılığı ile günlük hayatta normalleşmesinin örneklerinden biri olduğu söylenebilir.

Oyun ve savaş kavramının ilişkisi dijital oyunların doğuşuyla ortaya çıkmamıştır. Dijital oyunların ortaya çıkışından önce klasik oyun türleri içerisinde de bu temaların işlendiği görülmektedir. Dijital oyunlardaki militarizm temasına değinilmeden önce klasik oyun ve savaş arasındaki tarihi bağlantılar incelenecektir.

#### 4.1.1. Dijital Çağ Öncesi Oyunlarda Savaş ve Militarizm

Savaş ve oyun kavramları her zaman birbirine oldukça yakın durmuştur. Medeniyetin doğuşundan daha eskiye dayanan savaş ve oyun arasındaki bağlantı, insanların birbirleri ile savaşmaya başladığı ilk zamalardan günümüze kadar süregelmiştir. Örneğin Çin, Hindistan, Ortadoğu, Avrupa ve Amerika'daki eski kültürel kayıtlar; taş, tahta, porselen ve kil gibi materyallerden yapılmış piyonlarla ilkel bir masa üzerinde oynanan beceri ve şans oyunlarının varlığını kanıtlamaktadır. Arkeologlar Mısır ve Mezopotamya'da gerçekleştirilen tarihi kazılarda oyun taşları olarak kullanıldığı düşünülen küçük savaşçı

heykelleri bulmuşlardır. Dünyanın çeşitli bölgelerindeki kültürler bu gibi eşyalarla savaşı ya oyunlaştırmışlar ya da onu simüle etmek için bir araç olarak kullanmışlardır. Mısır'da yer alan Beni-Hassan mezarlarındaki duvar resimlerinde, alçak sehpa'nın karşısında iki sıra şeklinde oturan insanların bu sehpa'nın üzerinde yer alan siyah beyaz renkli minik sütunları parmakları ile ilerletmeye hazır bir biçimde resmedildiği görülmektedir. Akademisyenler, milattan önce 2000'li yıllara ait bu resimlerin *senet* ve *t'au* isimli oyunları betimlediğini düşünmektedirler. Kuralları net olarak bilinmeyen bu oyunlardan ilki olan *senet* adlı oyunun, oyuncuların rakibinden önce belirlenen hedefe ulaşmayı amaçladıkları bir çeşit yarış oyunu olduğu düşünülmektedir. "Hırsız" veya "paralı asker" anlamına gelen *t'au* oyunu ise muhtemelen tarihteki ilk savaş oyunlarından birisidir. Antik Yunan'da ise milattan önce beşinci yüzyılda oynanmaya başlayan *petteia*, rakibin taşlarını kuşatarak ele geçirme amacı taşıyan bir strateji oyunudur. Devamında Romalıların Yunan kültürünü ithal etmesi ile *petteia* oyunu, "asker oyunu" anlamına gelen *latrunculi* isimli oyuna dönüşmüştür. Bazı tarihçiler, Vikingler'in *hnefatafl* adlı oyunlarının *latrunculiden* türediğini savunmaktadır. Bu oyunda ise savaşçı kadınlar ve ejderhaların karşı karşıya geldiği mitolojik bir savaş betimlenmektedir. Tüm bu antik savaş temsili oyunların ortak özelliği ise kendilerini doğuran uygarlığın yok olması birlikte tarihten silinmeleridir. Fakat bu antik oyunlardan biri olan, daha çok *go* olarak bilinen *weigi* adlı oyun, Çin'de 3-4 bin yıl önce icat edilmesine rağmen günümüzde dünyanın pek çok yerinde popülerliğini korumaktadır. Kökeni bir tür vahşi hayvan avlama yöntemine dayanan *weigi* sözcüğü aynı zamanda yaygın bir şekilde uygulanan antik bir Çin askeri kuşatma taktiğidir. Siyah beyaz renkli taşlarla geniş bir tahta üzerinde oynanan oyunda oyuncular, tahtanın mümkün olduğunca geniş bir kısmını rakibin taşlarını kuşatarak kontrol altına almaya çalışmaktadır. *Petteia* ve *latrunculi* gibi oyunlar daha çok eğlencelik savaş benzetmeleri olarak kullanılırken *go* oyununun savaş ile ilişkisi daha somut ve karmaşıktır. *Go* oyununun kuralları gerçek savaş kurallarından uyarlanmıştır ve askeri lider adaylarının stratejik olarak eğitilmesi için kullanıldığına dair güçlü kanıtlar vardır. *Satranç* ise *go* oyununun batı versiyonu olarak düşünülebilir. (Halter, 2006, s. 29-42).

En yaygın teoriye göre *satranç* oyununun ortaya çıkışı, milattan sonra 600'lü yıllara dayanmaktadır. Bu dönemde Hindistan'da ortaya çıkan oyunun ilkel versiyonu ise *chaturanga* olarak bilinmektedir. Sanskritçe'de "dört kollu" anlamına gelen kelime, Hint ordusunun dört bölümüne işaret etmektedir: piyadeler, süvariler, savaş arabaları ve filler

(Ercan, 2021, s. 76-77; Halter, 2009, s. 42). *Satranç*ın, değinilen savaş temalı masa oyunları arasında daha açık bir şekilde askeri ilhama sahip olduğu görülmektedir.

Savaşın simüle edildiği *satranç*, 20. yüzyılda ABD ile Sovyetler Birliği arasında birçok alanda rekabetin sürdüğü Soğuk Savaş döneminde rekabet unsurlarından biri olmuştur ve propaganda malzemesi olarak kullanılmıştır. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra ABD ile Sovyetler Birliği arasındaki rekabet *satranç*ta da kendini göstermiştir. Savaştan sonra düzenlenen turnuvaların neredeyse tamamı Sovyetler Birliği'nin galibiyeti ile sonuçlanmıştır. İki ülke arasındaki rekabet Soğuk Savaş döneminde daha da artış göstermiştir. *Satranç* adeta bir ideolojik silah ve propaganda aracı olarak kullanılmıştır. Özellikle Sovyetler Birliği bu alanda propaganda çalışmalarına ağırlık vermiştir. Örneğin ABD'yi temsilen Bobby Fischer, Küba Füze Krizi'nden sonra Küba'nın başkenti Havana'da düzenlenen turnuvaya ABD'nin izlemiş olduğu siyasi politika nedeni ile telefon aracılığıyla hakem heyeti önünde katılım sağlayabilmiştir. Bu olay sonucunda Fidel Castro durumu, "Küba için büyük bir propaganda zaferi" olarak ifade etmiştir. 1972 yılında ise Bobby Fischer, dünya şampiyonası finalinde Boris Spassky'i yenerek dünya şampiyonu olmuştur ve bu galibiyet, "sosyalizme ve Sovyetler'e karşı kazanılan büyük bir zafer" olarak yorumlanmıştır. İlerleyen yıllarda iki ülke arasındaki teknolojik rekabet, *satranç* nedeni ile daha da körüklenmiştir. 1960'lı yıllarda *satranç* oynayan bilgisayarların geliştirilmesi alanında ilk adımlar atılmaya başlanmıştır. Düzenlenen ilk Dünya Bilgisayar *Satranç* Şampiyonası, Sovyetler Birliği tarafından geliştirilen "Kaissa" bilgisayarı tarafından kazanılmıştır. 1977 ve 1980 yıllarındaki şampiyonaları ise ABD'nin geliştirmiş olduğu "Chess 4.6" ve "Belle" isimli bilgisayarlar kazanmıştır. Sovyetler, yarışa üstün başlasa da ABD'nin teknolojik gelişmeleri karşısında geride kalmıştır. 1980'deki şampiyonadan sonra "Belle", Sovyetler Birliği'ne bir gösteri düzenlenmesi için davet edilmiştir fakat Moskova havalimanı gümrüğünde ihracat yasasının ihlal edilmesi gerekçesi ile alıkonulmuştur. ABD, bu olaydan sonra bilgisayarın Sovyetler Birliği ordusu için kullanılabileceğini düşünmüştür (Alişoğlu, 2020, s. 72-79). Sonuç olarak Soğuk Savaş dönemi bir *satranç* oyununa benzetilmiştir ve oyun, bu dönemde pek çok diğer alanda olduğu gibi üstünlük kurmak amacıyla bir araç olarak kullanılmıştır (Alişoğlu, 2020, s. 84).

Huizinga (2018, 127-128), oyunun en ilkel, en yoğun ve en enerjik biçimi olarak kurallara bağlı dövüşleri işaret etmektedir. Örneğin küçük çocuklar ve köpek yavruları şiddeti sınırlandırarak belli kurallar çerçevesinde eğlenmek için dövüşmektedirler. Bununla

birlikte meşru olarak kabul görebilen şiddet, kan dökmenin ve öldürmenin ötesine geçebilmektedir. Bu bağlamda ortaçağda düzenlenen turnuvalarda yapılan dövüşler oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Bundan daha eskiye gidildiğinde ise bu dövüşlerin ve turnuvaların ölümüne yapıldığı bilinmektedir. Yazar, 1351 yılında Britanya’da gerçekleşen “Otuzlar Çarpışması” ve 1503 yılında on üç İtalyan şövalyesi ile on üç Fransız şövalyesinin karşı karşıya geldiği “Disfida di Barletta” düellosunun kaynaklarda açıkça oyun olarak nitelendirilmese de oyunun özelliklerini taşıdığını belirtmektedir. Bu gibi örneklerde çarpışmaların belli sınırlar çerçevesinde gerçekleştiği görülmektedir. Yazara göre rakipler eşit koşullarda karşı karşıya geldiğinde ve eşit haklara sahip olduğunda savaşın kültürel işlevi oyun niteliğini taşır. Fakat savaş şeytanlar, barbarlar, kafirler olarak nitelendirilen çeşitli gruplara karşı yapıldığında bu sınırlar ve haklar ortadan kalkmakta ve kavram, oyun vasfını tamamen yitirmektedir. Yazar, bu noktada “topyekun savaş” kuramı ile savaşın kültürel işlevi ve oyun niteliğinin tamamen kaybedildiğini belirtir. Huizinga’nın bu düşüncelerinden yola çıkarak günümüz dijital oyunlarındaki savaş teması ele alındığında, öncelikle bu oyunlardaki savaşların genellikle son derece tehlikeli ve mutlaka yok edilmesi gereken düşmanlara karşı gerçekleştirildiği görülmektedir. Yani yazarın belirtmiş olduğu gibi çeşitli gruplar düşmanlaştırılmakta ve pek çok kez insan olarak nitelendirilmeyen bu “kötülere” karşı kural tanımadan savaşılmaktadır. İkinci nokta olarak ise özellikle ABD yapımı birçok oyunda Amerikan askerlerinin son derece gelişmiş teknolojik silahlarla donatılmış olduğu ve teknolojik araç açısından da düşmanlarından oldukça üstün olduğu, eşit bir savaş ortamının olmadığı görülmektedir. Kısacası yazarın değindiği iki nokta da pek çok dijital savaş oyununda tema olarak işlenmektedir. Bunun sonucunda ise savaş ve günümüzde dijital evrilmiş oyun arasındaki kültürel bağlantının zayıfladığı söylenebilir.

#### **4.1.2. Savaş Temalı Dijital Oyunların Doğuşu**

Bu çalışmada incelenecek olan askeri temalı savaş oyunlarından biri üçüncü şahıs görüş açısına sahip iken diğer üçü FPS, yani birinci şahıs nişancı perspektifi ile tasarlanmıştır. Savaş oyunlarının doğası gereği ve daha gerçekçi bir oyun deneyimi sağlamak adına bu oyunlar genellikle FPS perspektifi ile oyun deneyimi sunmaktadır. Birinci şahıs görüş açısı oyuncunun oyun dünyasını oyunda yönettiği karakterin gözünden görmesine imkân vermektedir. *Doom* gibi FPS türündeki oyunların çıkışına dek neredeyse tüm oyunlar

oyuncunun karakterini dışarıdan, başka bir gözden gördüğü üçüncü şahıs perspektifinde tasarlanmıştır (Kendirli, 2021, s. 47-48).

FPS oyunlarının tarihine baktığımızda bu oyunların yaklaşık 50 yıldır piyasada oldukları görülmektedir. Bu alandaki ilk girişim, 1973 yılında Thompson, Steve Colley and Howard Palmer adındaki üç lise öğrencisi tarafından Ulusal Havacılık ve Uzay İdaresi NASA (National Aeronautics and Space Administration) eğitim-çalışma programı bünyesinde geliştirilen *Maze War (Labirent Savaşı)* oyunu olarak karşımıza çıkmaktadır. Öğrenciler, gelecekteki uzay aracı tasarımları için hesaplamalı akışkanlar dinamiği üzerine araştırmalar yürütüyordu. Bu durum, ticari oyun sektörü ile ABD askeri-sanayi kompleksi arasında sorunlu bir ilişkinin ortaya çıkacağıın erken bir göstergesi olarak düşünülmektedir. Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde bu konuya daha detaylı olarak değinilecektir. Thompson, NASA'daki çalışmasını tamamladıktan sonra oyunu Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'ne götürdü. Orada daha güçlü bir ana bilgisayar yardımıyla ARPANET üzerinden sekiz oyuncu desteği, bir harita editörü, mermi grafikleri, skorboardlar, bir seyirci modu ve dinamik zorluğa sahip botlar gibi özellikleri oyuna ekledi (Evans-Thirlwell, 2017). Oyuncuların üç boyutlu bir labirente yavaşça ilerleyip göz küresi şeklinde görünen diğer oyunculara ateş edebilmelerine imkan veren bu oyunun özellikleri, günümüz FPS oyun türünün temel özelliklerini oluşturan nitelikler olarak karşımıza çıkmaktadır. 1980'li yıllara gelindiğinde ilk olarak Atari'nin *Battlezone (Savaş Alanı)* oyunu, oyuncuların bir saldırı tankına pilotluk yapmalarını sağladı. *Battlezone* oyununun FPS bakış açısına sahip ilk başarılı kitlese pazar oyunu olduğu bilinmektedir. Bu dönem, ortaya çıkan ev bilgisayarları ve oyun konsolları sayesinde evde oyun oynamanın yükselişini görmüştür. Oyun salonlarındakinin aksine oyuncular artık bir zamanlayıcıdan bağımsız olarak oyun oynayabilmekteydi ve bu durum kişisel oyun pazarına büyük bir hareketlilik getirdi. Sınırlı bir kapsama sahip olan FPS oyunlarında bile daha yaratıcı ve sürükleyici ürünler ortaya çıkmaya başladı. Bu kapsamdaki ilk başarılı oyun Hybird Arts'ın Atari SD için geliştirdiği *Midi Maze* oyunu olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunda oyuncular bir labirente ilerlerken küreler şeklinde görünmekte ve diğer oyunculara ölümcül baloncuklar fırlatabilmekteydi. Bu oyunu eğlenceli kılan etkenlerden biri onun aynı labirente 16 oyuncu ile oynanabilmesini sağlayan ağ oluşturabilme yeteneği idi. İkincisi ise kullanıcılar karmaşık olmayan bir metin düzenleyici ile kendi labirentlerini oluşturabilmekteydiler. 1990'lı yılların başına gelindiğinde FPS alt kültürüne ait birçok temel özelliği geliştirerek bu alanda öncü sayılan

id Software şirketi karşımıza çıkmaktadır. Şirket, oyun endüstrisini bir bütün olarak değiştiren yeniliklere imza atmıştır. Örneğin üç boyutlu görüntülerin iki boyutlu görüntüler kadar hızlı oluşturulmasını ve oyun içi dünyanın tamamının oluşturulmasından ziyade yalnızca oyuncunun görebileceği kısımların oluşturulmasına olanak sağlayan ray casting (ışın dökümü) konseptini oluşturulmuştur. Bu yeni teknoloji ile tasarlanan *Wolfenstein 3D*, günümüz FPS oyunlarının temel alındığı tasarım şablonu oluşturmakla bilinmektedir. O dönem piyasadaki oyunların hızına kıyasla daha hızlı olan oyunda oyuncular, Nazi öldürmeye meyilli, sert bir Yahudi-Amerikan casusu olan William “B.J.” Blazkowicz olarak oynamaktaydı. FPS oyunları alanında en yüksek hıza odaklanma, karmaşık seviye tasarımına ve silah işlevlerine sahip olma gibi endüstri standardı olarak kabul edilen şeylere zemin hazırlayan bir çağ başlatan oyun, o dönemde oldukça popüler olmuştur. Oyunun bu büyük başarısından sonra id Software şirketi daha olağanüstü, daha hızlı, daha kanlı ve daha korkunç bir oyun yapmak istedi. Bu noktada FPS oyunları alanında bir devrim sayılabilecek *Doom* oyunu doğdu. Oyunda oyuncular, farklı davranış ve yeteneklere sahip sonu gelmeyen şeytani düşmanlarla savaşan bir uzay askeri olarak oynamaktaydı (Karthikeyan, 2022).

id Software’in son derece popüler bir hale gelen *Doom* oyun motorunu diğer şirketlere lisanslaması ile bu alanda *Doom* benzeri birçok üretilmeye başlandı. Örneğin Raven Software’in üretmiş olduğu *Heretic (Sapkın)* isimli oyun *Doom*’da bulunmayan aşağı-yukarı bakma ve envanter yönetimi gibi özellikleri oyuna eklese de atasının önüne geçemedi. Devamında oyunun piyasaya sürülen *Doom 2, Final Doom (Son Kıyamet)* gibi yeni sürümlerinde oyun daha da geliştirildi. Kısacası 90’lı yıllarda *Doom* benzeri birçok oyun üretildi ve FPS oyun türü yavaş yavaş gelişmeye devam etti. İnternet teknolojisinin gelişmesiyle de rekabetçi çok oyunculu FPS oyunlarının sayısı artmaya başladı. *Unreal Tournament (Gerçek Dışı Turnuva ve Quake III Arena (Deprem III Arena)* gibi başarılı çok oyunculu oyunların ardından FPS oyun dünyasında anlatıya daha çok yer verilen *Half-Life* gibi oyunlar üretilmeye başlandı. 1998 yılında *Half-Life*’ın piyasaya sürülmesiyle oyun endüstrisi farklı bir yöne doğru ilerlemeye ve hikâye anlatımı oyunlarda temel unsur haline gelmeye başladı. Teknoloji geliştikçe, FPS oyunlarının simüle edilmiş dünyası giderek daha gerçekçi bir hale geldi. Oyuncular, düz bir zeminde canavarlara ateş etmekten sıkılmıştı. Bu fantezi dünyasını gerçekten tecrübe etmek istediler fakat bunun sağlanabilmesi için geliştiricilerin daha fazla oyun fiziğine ihtiyacı vardı. Oyun deneyiminin önemli bir parçası olarak oyun fiziğini zorlayan ilk oyunlardan

biri *Jurassic Park: Trespasser* (*Jurassic Park: İzinsiz Giren*) idi. Oyuncular oyunda kullandıkları karakterin kolunu uzatıp kutular ve tahtalar gibi objeleri hareket yasalarına göre hareket ettirebilmekteydi. Fakat modellerin yeterince düzgün olmaması ve çarpışmalar için görünmez kutuların oyundaki objelerin etrafına yerleştirilmesi gibi etkenler oyunu pek de eğlenceli olmayan bir hale getirdi. 1998 yılında piyasaya sürülen *Tom Clancy's Rainbow Six* oyunu ile oyuncular tek bir merminin ölümcül olabileceğini tekrar hatırladı. 1999 yılında ise *Half-Life'in* bir modu olarak piyasaya sürülen *Counter-Strike*, inanılmaz derecede popüler oldu ve büyük bir rekabet ortamı başlattı. Terörist ve anti-terörist takımlarını karşı karşıya getiren oyunu diğerlerinden ayıran nokta ölümün nasıl ele alındığıydı. Oyunda ölen oyuncu yeniden doğabilmek için mevcut raundun bitmesini beklemek zorunda kalıyordu başka bir deyişle oyuncular, bu oyunda her eylemin bir sonucunun olduğunu anlamaya başladı (Jensen, 2022). Sonraki süreçte internet ve bilgisayar teknolojilerinin gelişimi hız kazandı ve *Medal of Honor*, *Battlefield*, *Call of Duty* gibi günümüzde oldukça popüler olan oyun serilerinin ilk oyunları piyasaya sürülmeye başlandı.

#### **4.1.3. Dijital Oyunlarda Savaş ve Militarizm**

Dijital oyun, ortaya çıkışından bu yana militarist mesajlar ve görüntülerle donatılmış bir biçimde "askeri-eğlence kompleksi" olarak adlandırılan bir kavramın parçası haline gelmiştir. Bunun nedenlerinden biri de askeri norm ve düşüncelerin toplum tarafından benimsenmesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Festl, Scharkow ve Quandt'ın Almanya'da yapmış oldukları anket araştırmasının sonuçlarına göre militarist tutumların gelişmesi konusunda dijital oyunların etkisine nazaran sosyodemografik özellikler ve ankete katılanların kişilikleri açıkça daha büyük bir rol oynamaktadır. Örneğin yaşı daha büyük olan, eğitim seviyesi daha düşük olan, otorite odaklı ve agresif kişiliğe sahip katılımcılar dijital oyunların militarist tutumları geliştirip geliştirmediğine bakılmaksızın daha güçlü militarist tutumlar sergilemişlerdir (Festl, Scharkow ve Quandt, 2013). Fakat bu noktada yazarların da belirtmiş olduğu üzere bulgular farklı kültürler içerisinde çeşitlilik gösterebilir. Örneğin militarist temalı pek çok oyun ABD ve Birleşik Krallık yapımı olduğundan bu oyunlardaki kahramanların da bu ülkelerden olduğu görülmektedir. Dolayısıyla oyunlardaki anlatının bu ülkelerdeki kullanıcılarda farklı etki yaratması muhtemeldir.

Video oyunlarının ve bu oyunlarla ilişkili tanıtım araçlarının militarizm açısından önemini araştıran Robinson (2016, s. 5), çalışmasında militarizmin potansiyel kaynaklarının çokluğundan bahsederek popüler kültür içerisinde yer alan video oyunlarının militarizm için ne derece önemli olduğunu “askeri-eğlence kompleksi”, “militarizmin mekânsal boyutları” ve “cinsiyetçi militarizm” 3 ana başlığı altında bir çerçeve inşa ederek açıklamaktadır.

**Tablo 4.3** Robinson’un militarizm ve video oyunları temalı analitik çerçevesi (Robinson, 2016, s. 5)

Militarizmin göstergeleri	Belirleyici özellik	Video oyunu tabanlı örneği
Askeri-eğlence kompleksi	Güç, karşılıklı kazanç sağlamak amacıyla siyasi, askeri ve endüstriyel/popüler kültür endüstrileri arasında simbiyotik bir ilişki içerisinde yer alır.	Askeri temalı oyunların geliştirilmesinde ordunun danışman olarak kullanılması ve silahların ruhsatlandırılması; ordu ile yakın bir işbirliği içerisinde yazılmış hikâyeler.
Uzamsal analiz	Askeri sanayi/hizmet sektörünün fiziksel yakınlığı, yerel halkla ortak çıkarlara yol açar; popüler kültür, orduyla yakın işbirliği içinde gelişmiştir.	Silah üreticilerinin ve oyun geliştiricilerin yakın işbirliği içinde olduğunu gösteren tanıtım filmleri; hikâye ve oynanış, oyun içerisinde oyuncuyu teröre karşı savaşa aktif olarak katılan ABD ordusunun bir üyesi olarak sunar.
Cinsiyetçi militarizm	Şiddetin çatışmayı çözmenin “normal” yolu olarak görülmesi; erkeksi görülen şiddet; yapılandırılmış güç erkek otoritesini teşvik ederken kadınların korunmaya ihtiyacı olduğunu göstermektedir; teröre karşı savaşta iç istikrar için çok önemli görülen güçlü çekirdek ailelerin söylemleri.	Gerek oyunların tanıtım materyalinde gerekse oyun içi anlatı ve oynanışta askerileştirilmiş erkekliklerin mevcudiyeti.

Robinson'un oluşturduğu çerçevenin ilk bölümünü oluşturan askeri-eğlence kompleksi terimi, 17 Ocak 1961 tarihinde ABD başkanı Dwight D. Eisenhower ulusal televizyonda yayınlanan veda konuşmasında dile getirdiği askeri-endüstriyel kompleksi kavramından türetilmiş bir konsept olarak karşımıza çıkmaktadır. Başkan Eisenhower'ın bu konuşmasında askeri-endüstriyel kompleksi tehlikeleri konusundaki uyarıları dikkat çekicidir. Eisenhower, barışı tesis etmenin hayati bir unsuru olarak askeri teşkilatın öneminden bahseder fakat yaratılan silah endüstrisinin büyüklüğü ve payının git gide artması Amerikan halkının özgürlükleri ve demokratik süreçleri açısından tehlike oluşturabileceğinin de altını çizmektedir (The U.S. National Archives and Records Administration, t.y.). Askeri-eğlence kompleksi bu olaydan sonra kamuoyunda daha çok yer edinmiştir. 1996 yılında ABD Ulusal Araştırma Konseyi, ABD Savunma Bakanlığı ile eğlence endüstrisi arasındaki modelleme ve simülasyon teknolojisi gibi konularda işbirliğinin önemini kabul etmiştir. Eğlence endüstrisinde yer alan bu teknolojiler video oyunlarında sürekli ve yoğunlukla kullanılmaktadır. Çünkü ABD Savunma Bakanlığı için modelleme ve simülasyon teknolojisi eğitim tatbikatları yürütmek, yeni doktrin ve taktikleri değerlendirmek ve yeni silah sistemlerinin etkinliğini incelemek için düşük maliyetli bir alternatif sağlamaktadır (Ottosen, 2008, s. 26). Kısaca askeri teşkilat ve eğlence endüstrisi arasındaki çeşitli birçok alanda meydana gelen karşılıklı yarar sağlayıcı işbirliği olarak tanımlanan askeri-eğlence kompleksi, ilk önceleri filmler ve haber programları aracılığı ile etkinliğini sürdürse de günümüzde bu alan oyun endüstrisine kadar genişlemiştir. Robinson'un analitik çerçevesinin ikinci anahtar ögesini ise uzamsal boyut oluşturmaktadır. Yazar, popüler kültür endüstrisinin askeri endüstriye olan fiziksel yakınlığını ifade eden bu boyutu çeşitli örneklerle açıklamıştır. Ona göre film ve oyun yapımcılarının askeri teşkilatların kuruluşlarına veya tesislerine olan fiziksel yakınlığı rastlantı değildir. Yazar son olarak video oyunlarının militarizmin gelişimi açısından rolünü sorgulayan feminist bilimi ele alınmıştır. Askeri temalı dijital oyunlarda çokça işlenen "silahlı kuvvetin gerilimlerin nihai çözücüsü olduğu" ve "kriz zamanlarında kadınların silahlı korumaya ihtiyacı olduğu" gibi konular militarist temel inançları ortaya koyarak oyunlardaki cinsiyetçi militarizmin göstergeleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Sonuç olarak video oyunlarının militarizm açısından rolünün oldukça kritik olabileceğini savunan yazar, askeri video oyunlarının vatandaşların militarizasyon sürecinin ayrılmaz bir parçası olabileceğini belirtmektedir (Robinson, 2016, s. 6-17).

Video oyunları ordu ile askeri-eğlence endüstrileri arasındaki 40 yılı aşkın süredir devam eden uyumun en iyi ürünlerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Militarizasyon olarak adlandırılan askeri kurumlar ile sivil kurumlar, faaliyetler ve amaçlar arasındaki sınırların zayıflaması süreci Martino'ya göre bu noktada etkinliğini büyük ölçüde göstermektedir. Ona göre askeri temalı bilgisayar ve video oyunları, askeri kurumlar ile sivil kurum ve faaliyetler arasındaki ayırımı zayıflamasına neden olmaktadır. Hâlihazırda güçlü olan basın, televizyon, filmler ve radyo gibi kitle iletişim araçlarına ek olarak "oynanabilir medya", modern siyasi rejimlerin propaganda amacı ile elinde bulundurmuş olduğu araçlara yeni bir kültür olarak eklenmektedir (Martino, 2012, s. 267-268).

11 Eylül saldırılarından sonra Amerikan politikasında kültürel, siyasi ve askeri değişimler yaşanmaya başlanmıştır. Dijital oyun endüstrisi de bu değişimlere savaş temalı oyunlar piyasaya sürerek karşılık vermiştir. Bu oyunlar, teröre karşı mücadele ve ABD emperyalizmine destek sağlayarak Amerikalılara endişe, öfke ve ırksallaştırılmış nefretleriyle oyun oynayabilecekleri bir alan sağlamıştır. Bu nedenle dijital oyunların günlük yaşamın militarizasyonunun gerçekleşmesi konusundaki rolü de küçümsenmemelidir. Savaş temalı dijital oyunlar yalnızca askerleri eğitmekle kalmamaktadır; aynı zamanda insanları asker olarak işe alıp eğitmek ve sivil halk arasında Amerikan askeri gücünün kullanımını artırmak için destek üretmektedir. Bunun sonucunda her yaşta Amerikalı, ABD'nin düzenlemiş olduğu askeri operasyonlara sanki bir ordu mensubuymuş gibi toplu olarak katılabilmektedir. Gerçek ve sanal, sivil ve askeri, yerli ve yabancı gibi kavramların arasındaki sınırlar, oyun yolu ile ortadan kalkmaya başlamaktadır (Leonard, 2004, s. 1-4).

Pentagon'un video oyunlarını benimsemesi, halkın günümüz çatışmalarını nasıl anladığını yeniden şekillendiren "militainment" olarak adlandırılan çok daha büyük bir fenomenin bir parçasıdır. Militainment'in asıl tehlikesi ise savaş algısını değiştirme riski taşıması olduğu söylenebilir. İlk olarak orduyu yücelten her türlü halk eğlencesini tanımlamak için ortaya atılan bu terim günümüzde eğlence ve savaş arasındaki çizginin büyüleyici ama aynı zamanda endişe verici bir şekilde ortadan kalkmaya başlaması anlamına gelen bir olgu şeklinde yeniden tanımlanabilir. Örneğin, *America's Army* oyunu teknik olarak kamu tarafından finanse edilen bir askere alma ve eğitim platformu olsa da, ana ticari rakibinin *Call of Duty* olduğu görülmektedir. İki oyun pazar payı için rekabet ederken, aynı zamanda güncel savaş bölgelerini kimin daha iyi betimleyebileceği konusunda da rekabet etmektedir (Singer, 2010). Bunun sonucunda da eğlence ve savaş

arasındaki çizgi giderek bulanıklaşabileceği ve militarizmin topluma yayılabileceği söylenebilir.

Özellikle 2000’li yıllarda ordu, dijital oyunları asker toplamak ve eğitmek için kullanırken haber medyası bu oyunları askeri stratejiyi açıklamak için kullanmıştır. Savaş karşıtı hareket dijital oyunları mevcut çatışmaların anlamsızlığını ifade etmek için kullanırken savaş yanlısı hareket oyunları teröristlere karşı öfkesini ifade etmek için kullanmıştır. Dijital oyunlar bu gibi amaçlara araç olurken ticari oyun endüstrisi eski nesillerin savaş filmlerini izlediği gibi savaş oyunları oynayıp oynamayacağımızı görmek için denemeler yapmıştır (Jenkins, 2020). Savaş temalı dijital oyunların bugünkü popülerliği göz önünde bulundurulduğunda bu denemelerin olumlu sonuç verdiği söylenebilir. Toplumlar dijital oyunlar aracılığı ile militaristleştirilmekte ve bu durum pek çok kez göz ardı edilmektedir.

Frasca, 2001 yılında yayınlamış olduğu bir makalesinde günümüz oyunlarının ciddi meselelerle ilgilenmek için uygun olmayan bir araç olduğunu belirtmektedir. Oyuncu oyunda ya kazanır ya da kaybeder. Örneğin oyuncu güçlü bir canavarla savaşmadan önce oyunu kaydedebilir ve kaybettiği takdirde kayıtlı oyunu tekrar yükleyip farklı bir strateji deneyip canavara karşı zafer kazanabilir. Yani oyuncu eylemlerinin sonucu ile yüzleşmek zorunda kalmaz. Özellikle macera oyunlarında bu deneme yanılma rutini sıklıkla kullanılmaktadır ve oyuncu istediği kadar farklı senaryo keşfedebilir. Fakat yazara göre buradaki sorun birçok “ciddi” kültürel üründe böyle bir şeyi gerçek hayatta yapmanın imkânsızlığıdır. Oyuncu oyundaki eylemleri tersine çevirebilir ve mutlu sona ulaşana kadar deneme yapabilmektedir. Karşılaşılan sonuçlarda kadere veya trajediye yer yoktur. Bu sebeple de oyuncular, oyun içerisinde ölümü kandırabilir bir konumda yer almaktadırlar. Frasca, bu durumu çalışmasında hayali bir Yahudi Soykırımı oyunu örneği ile açıklamaktadır. Oyuncu, toplama kampında mahkûm olan bir karakteri simüle ederken karakterin gözünden böyle bir durumdaki hayatı keşfedecek, hissedecek ve düşünecektir. Yazar, öncelikle bu tarz bir oyunun oyuncuları ahlaki sorumluluklardan kurtaracağından dolayı sadistler için bir simülatör haline gelebileceğini düşünmektedir. Örneğin oyuncu isterse diğer mahkûmlara ihanet edebilir ve gardiyanların onları vurmasını sağlayabilir. Bunun bir sonucu olarak diğer mahkûmlar onu eleştirirse ya da ona saldırarak tepki verirse, yapması gereken tek şey önceden kaydedilmiş bir versiyonu geri yüklemek ve suçlarından kurtulmak olacaktır. İkinci önemli bir nokta olarak oyuncu yaşam ile ölüm arasında istediği kadar git gel yapabilir. Bunun sonucunda ise ölüm ve yaşam gibi

kavramlar etik, tarihsel ve toplumsal değerlerini kaybedecektir. Yazar bu sebeplerden ötürü oyun mantığının trajik olayları simüle etmek için kullanılamayacağını belirtmektedir (Frasca, 2001). Buradan yapılabilecek bir çıkarım, askeri savaş oyunlarının temelini oluşturan faktörlerden birinin kazanmak ya da kaybetmek sonuçlarını içermesi durumu, modern savaşın daha derin etik sonuçlarının göz ardı edilmesine sebebiyet verebileceği yönünde olabilir. Ayrıca ciddi olan bir durumun göz ardı edilerek savaş gibi önemli bir durumun geri plana atılmasına yol açabilir. Oyuncu, oyun dünyasında kazanmaya odaklanmışken içinde bulunduğu dijital ortamda militarizmin önemli bir sonucu olan savaşı göz ardı edilebilir ve onu normal bir durum gibi algılamaya başlayabilir. Gelişen teknolojinin de beraberinde getirdiği gerçekçilikle birlikte oyun içerisindeki hikâye, kanlı ve gerçekçi detaylar eşliğinde kaybolabilir.

Frasca dışında çeşitli araştırmacılar da savaşın video oyunu tasvirlerinin gerçek can kayıplarını önemsizleştirdiğini düşünmektedir. Ottosen (2008, s. 36)'e göre ludoloji (oyun çalışmaları) ve Frasca'nın tasarladığı [www.ludology.org](http://www.ludology.org) gibi web siteleri askeri sanayi kompleksinden çıkan oyunlara alternatifler yaratmak için ilginç bir platform sunmaktadır. Özellikle *September 12th (12 Eylül)* oyunu bu konuda iyi bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır. Ucu açık ve herhangi bir anlatıya yer verilmeyen oyunda amaç, siviller için askeri bir çözümün sonuçlarını görünür kılmaktır. Oyuncunun oyunda silahlı bir kişiyi hedef aldığı anda hedefe yakın sokaktaki sivilleri ya da şehirdeki sivil bir hedefi vurma olasılığı o kadar artmaktadır. Oyunda bir kazanma ya da kaybetmeye yer verilmemiştir. Yazara göre bu durum, oyuncuyu savaşa karşı alternatif üretmeye yönelik teşvik edebilir. Espel (2015)'e göre ise bu alternatiflerden biri oyunu oynamamaktır. Çünkü oyunda yer alan teröristler sivillerin arasında yer almaktadır ve tali hasara yol açmadan teröristleri etkisiz hale getirmek neredeyse imkânsızdır. Oyunda gerçekleşen ölümler sonucunda siviller yas tutmaya ve sonunda teröriste dönüşmeye başlarlar. Bunun sonucunda oyunun başlangıcında var olandan daha fazla terörist ortaya çıkar ve giderek artar. Bu bağlamda *September 12th*, insanları düşündürüp tartışmaya yönlendirmektedir. Oyuncu oyundaki oynanabilirliğe odaklanır fakat sonunda acımasız gerçek ile yüzleşmek zorunda kalır: kazanamazsınız, yalnızca bomba atan teröristleri öldüremezsiniz, şiddet daha fazla şiddete, acıya ve ölüme yol açmaktadır. Aynı şekilde *This War Of Mine (Benim Bu Savaşım)* oyunu incelendiğinde oyunun savaşın yıkıcılığını eleştirdiği ve diğer savaş temalı dijital oyunlardan daha farklı bir noktada durduğu görülmektedir. Oyuncunun çeşitli etik seçimlerle karşı karşıya kaldığı oyunda, diğer savaş temalı

oyunlardaki saldırı yoğunluklu anlatıdan ziyade hayatta kalma teması işlenmektedir. Savaş nedeniyle yıkılmış bir şehirde hayatta kalmayı tema olarak işleyen oyunda oyuncu, sivil bir kimlikle özleşmekte ve farklı bir eylem alanı içerisinde yer almaktadır. Oyuncu isterse toplayıcılık, üretim veya ticaret yaparak hayatta kalabilir ya da militarist bir oynama şeklini benimseyerek saldırı odaklı hareket edebilir (Sayılğan, 2017). Buradaki önemli nokta, oyuncuya bu seçimin sunulmuş olmasıdır. Savaş temalı birçok oyun, bu tür bir seçimden ziyade oyuncuyu yalnızca saldırmak ve düşmanı ortadan kaldırmaya yönlendirmektedir. Bu da militarist düşünceyi, çoğu savaş temalı oyun içerisinde daha da güçlendirmektedir.

Literatürde askeri temalı savaş oyunlarının propaganda amacı ile kullanılması konusunda yapılan bu gibi çalışmalar göz önünde bulundurulduğunda *America's Army* ve *Call of Duty* oyun serisi içerisinde yer alan çeşitli oyunların çokça incelendiği görülmektedir. Savaş gibi ciddi olayları gerçekçi bir bakış açısı ile ele alan bu tarz oyunlar eleştirilenler tarafından çokça eleştirilmektedir. Sonraki bölümde bu iki oyuna ek olarak *Conflict: Desert Storm (Çatışma: Çöl Fırtınası)* oyununda yer alan militarizm propagandası olarak değerlendirilebilecek içerikler daha önceki çalışmalar ışığında kısaca incelenecektir. Devamında ise 2022 yılının sonunda piyasaya sürülen *Call of Duty: Modern Warfare II (Görev Çağrısı: Modern Savaş II)* oyunu miltarizm propagandası çerçevesinde ele alınacaktır.

#### **4.1.3.1. America's Army (Amerika'nın Ordusu)**

1999 yılında Denizcilik Yüksek Okulu NPS'ye (Naval Postgraduate School) bağlı Modelleme, Sanal Ortamlar ve Simülasyon anlamına gelen MOVES (Modeling, Virtual Environments, and Simulation) Enstitüsü ile ABD Ordusu Ekonomik ve İnsan Gücü Değerlendirme Ofisi yöneticileri arasındaki görüşmeler sonucunda Ordu Oyun Projesi anlamına gelen AGP (Army Game Project) adında bir proje oluşturulmuştur. 2000 yılının Mayıs ayında ise İnsan Gücü ve Yedek İşlerinden Sorumlu Ordu Sekreter Yardımcısı ve NPS, MOVES Enstitüsü'nün ordu gözetimi altında son teknoloji ürünü bir bilgisayar oyunu geliştirmesi için bir mutabakat anlaşması imzalamıştır. Enstitü, Sony ve Electronic Arts gibi kurumsal devlerden oyun endüstrisi uzmanlarını işe alarak bir geliştirme ekibi oluşturmaya başlamıştır. MOVES fakültesi ve farklı hizmet dallarından yüksek lisans öğrencileri projeyi çevreleyen teknik konularla ilgilenmişlerdir. Ordu, oyunun geliştirilme aşamasında AGP'ye konu uzmanlığı ile birlikte ekipman ve eğitim tesislerine

erişim gibi çeşitli destekler sağlamıştır. *America's Army* oyununun geliştirilmesi 7 milyon dolara mal olsa da oyun, askere alma maliyetlerinde büyük bir tasarruf sağlamıştır. Çünkü ordunun o dönemki 2.2 milyar dolarlık yıllık askere alma bütçesi içinde oyunun geliştirme maliyetleri bu tutarın yüzde birin yaklaşık üçte biri gibi bir oranı temsil etmektedir. *America's Army*'nin ilk sürümü 4 Temmuz 2002 tarihinde piyasaya sürülmüştür ve çok sayıda olumlu eleştiriyi almıştır. Bundan bir yıl sonra ise oyunun yeni versiyonu yayınlanmıştır (Pasanen, 2009, s. 11-12).

*“2003 yılının Mayıs ayının ortalarında... Bir grup Black Hawk helikopter, California'nın mavi gökyüzünden süzülerek şehir merkezinin üzerinde dolaştıktan sonra şaşkın yayaların bakışları arasında Los Angeles Konferans Merkezi'nin camla kaplı ana binasının tepesinde turlamaya başladı. Yeşil kamuflaj kıyafetleri içindeki, makineli silahlı Amerikan özel hareket timleri helikopterlerden binanın çatısına konduktan sonra halatlarla duvarlardan aşağı inerek merkezin girişine saldırdı... Başkan Bush'ın Irak'taki savaşın bittiğini açıklamasının üzerinden daha iki hafta geçmemişken, teröre karşı savaşta yeni bir cephe mi açılmıştı? Hem de global eğlence sektörünün kalbinde?”* (Halter, 2009, s. 9).

Halter'e göre bu sorunun cevabı hem “evet” hem de “hayır”dır. Öncelikle ABD ordusu burada gerçekten bir işgal veya saldırı gerçekleştirmek için bulunmuyordu. Görevleri ABD ordusu tarafından insanları askere almaya ikna etmek amacıyla geliştirilen ve gerek oyuncuların gerekse eleştirmenlerden olumlu değerlendirmeler alan *America's Army* isimli oyunun yeni sürümünü tanıtmaktı (Halter, 2009, s. 9-10). Askerler burada gerçekten de bir hareketin parçası olmasa da, milyonlarca oyuncunun sanal bir hareketin parçası olacağı oyunun tanıtımının bir parçası olmuşlardı. Kısacası teröre karşı fiziki yeni bir cephe açılmamış olsa da sanal bir cephe açılmıştı. Militarizm, ordunun dışına çıkıp sıradan insanların günlük boş vakitlerini değerlendirdiği dijital oyunlar aracılığı ile etkinliğini arttırmaya başlamıştı. Bu bağlamda AGP Başkan Yardımcısı Binbaşı Chris Chambers'ın söylemi, oyunun bir propaganda aracı olarak kullanıldığının kanıtı niteliğindedir:

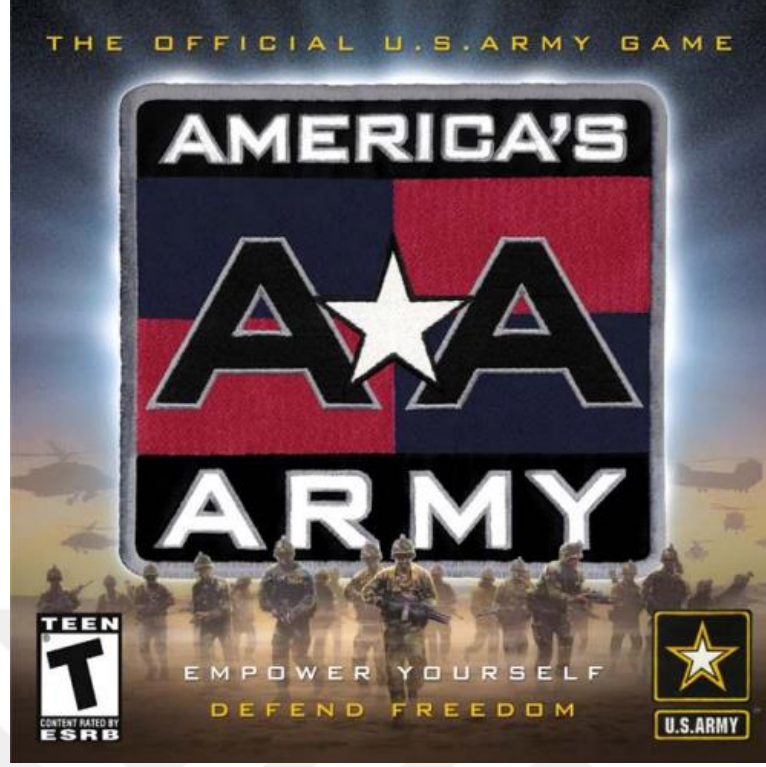
*“Bunun anlamı orduya ulaşma fırsatı bulamayan Amerikalılara bizim ulaşmamızdır. Video oyunlarını bu bağlantıyı sağlamak amacıyla kullandık. Harika bir oyun yarattığımızı biliyoruz. Ancak oyun ordudaki askerler ve davranış biçimlerine dair anlattıkları şeyler açısından da harika”* (Halter, 2009, s. 11).

Oyunun oynanış kılavuzunun giriş bölümünde de oyunun amacı hakkında şu ifadeler yer verilmektedir:

*“ABD Ordusu, Amerikan halkını ABD Ordusu, kariyer fırsatları, yüksek teknoloji ortamı, değerleri ve ekip çalışması hakkında eğitmek amacıyla America's Army: Operations oyununu yayınlıyor. Bilgisayar oyunlarının ve internetin eğlendirirken eğitmek için harika araçlar olduğunun bilincinde olan ABD Ordusu, halkın ABD Ordusunu sanal*

*olarak deneyimlemesine ve öğrenmesine olanak tanımak için heyecan verici bir oyun üretti” (America’s Army, 2002, s. 1).*

Eğlence sektörünün uzun zamandır propagandacıların çantasında yer alan vazgeçilmez bir araç olduğunu belirten Nieborg’a göre *America’s Army*, "sadece bir oyundan" daha fazlasıdır çünkü ABD Ordusu'na katılanları eğitmek ve küresel bir gençlik kültürünü tek bir oyun aracılığıyla şartlandırmak konusunda oldukça başarılıdır. Oyun, ABD Ordusu ideolojisini ve dış politikasını küresel oyun kültürüne yaymak için güçlü bir araç olarak kullanılmıştır. Dünya çapında birçok insana ABD Ordusunun neden ve nasıl savaştığını gösteren oyun, "kalıcı ilişkiler kurmak ve bir ulusun kültürüne, değerlerine ve politikalarına açıklık kazandırmak için fikir alışverişi" yoluyla kendisini kamu diplomasisinin önemli bir örneği olarak konumlandırmıştır. Hatta oyun, askeri ve ulusal güvenlik hedeflerini desteklemek için grupların ve bireylerin tutum ve davranışlarını etkilemek amacıyla kullanılan psikolojik bir araç olarak da nitelendirilebilir. Oyun, ABD vatandaşı olmayanlara ABD Ordusunun "özgürlüğe karşı çıkanlara" karşı savaştığını göstermektedir. Ordu, oyunlarını potansiyel olarak gelecekteki savaşçıları olan gençlere ve ergenlik öncesi çocuklara pazarlamak için kullanmaktadır (Nieborg, 2009, s. 63-64). Bu nedenle ordu için ticari başarı ikinci planda yer almıştır; asıl amaç asker toplamaktır ve oyun bu konuda da büyük bir başarı elde etmiştir. Oyuna giriş yapmak için ordunun askere alma web sitesi olan GoArmy.com üzerinden bağlanması ve gerekli bilgilerin verilmesi gerekmektedir. Oyuncular ayrıca mevcut ordu askerlerinin profillerine ve neden katıldıklarına dair video referanslarına da göz atabilmektedir. Oyunun piyasaya sürülmesinden sadece bir yıl sonra Amerika Birleşik Devletleri Askeri Akademisi birinci sınıf öğrencilerinin beşte biri oyunu oynadıklarını bildirmiştir. Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nden iki araştırmacının 2008 yılında yaptığı bir çalışmaya göre, 16-24 yaş arası tüm Amerikalıların %30'u oyun sayesinde ordu hakkında daha olumlu bir izlenime sahip olmuş ve oyunun asker adayları üzerindeki etkisi diğer tüm ordu reklamlarının toplamından daha fazla olmuştur (Singer, 2010).



**Görsel 4.1.** *America's Army (Amerika'nın Ordusu)* oyununun oynanış klavuzunda yer alan tanıtım afişi (America's Army, 2002)

Oyunun tanıtım afişinin en üst bölümünde büyük harflerle Resmi ABD Ordusu Oyunu ifadesine yer verilirken sağ altta ise ABD ordusunun logosu göze çarpmaktadır. Sol altta ise Entertainment Software Rating Board (Eğlence Yazılımları Derecelendirme Kurulu) tarafından belirlenen derecelendirme yer almaktadır. Yapılan derecelendirmeye göre oyun, 13 yaş ve üzeri gençler için uygun görülmüştür (ESRB, t.y.). Afişin alt kısmında ise “kendinizi güçlendirin, özgürlüğü savunun” ifadelerine yer verilmiştir. Bu noktada ABD ordusu “özgürlüğün savunucusu” olarak nitelendirilmekte ve ordunun yüceltiildiği görülmektedir.

Oyunculara ordu hayatının nasıl bir şey olduğunu hissettirerek askere alma amacı taşıyan *America's Army*'nin oyun içi oynanışında militarizmin göstergeleri belirgin bir biçimde yer almaktadır. Oyunun, öncelikle askerlik içerisinde yer alan değerlerin iletmeye odaklı tasarlandığı görülmektedir. Bu bağlamda karakterlere yükselebilmeleri için emirlere uymaları öğretilir ve bu da "sadakət, görev, saygı, özverili olma, hizmet ve onur" puanlarına dayanmaktadır. İkinci olarak ise oyundaki gerçekçi ses ve görüntüler FPS bakış açısı ile aktarılmaktadır. Gerçekçiliğe oldukça önem veren tasarımcılar, oyun içerisinde büyük ölçüde gerçek askeri teçhizatlardan, eğitim yerlerinden ve nihayetinde

askeri harekâtlardan yararlanmıştır (Nichols, 2009, s. 41). Oyuncu, tüm bu gerçekçilik içerisinde orduyu ve savaşı birinci şahıs görüş açısından deneyimleyerek propagandaya daha yoğun bir biçimde maruz kalabilmektedir.

Ottosen (2008, s. 33)'e göre küresel bir propaganda aracı olarak küçümsenmemesi gereken America's Army, son derece tek taraflıdır ve çatışmaların tek çözüm yolu olarak askeri harekatı sunar. Ayrıca, tüm konulara Amerikan perspektifinden bakılmaktadır. Fakat yazara göre asıl soru oyunun bu kadar büyük bir potansiyele sahipken neden ücretsiz olarak sunulduğudur. Sorunun en net cevabı ise Amerikan ordusuna işe alım için bir araç olarak kullanılmasıdır. Bu durum oyunun geliştiricileri tarafından da açıkça belirtilmektedir. Tasarımcılar farklı basın bültenlerinde liseden mezun olmak üzere olan genç erkeklerin video oyunu pazarının büyük bir bölümünü oluşturduğunu ve bu kitleyi potansiyel askerler olarak gördüklerini belirtmişlerdir. Oyun, ücretsiz olarak indirilebilmesinin yanısıra askere alma ofislerinde CD ile de dağıtılmaktadır. Ayrıca oyunun web sayfasında kullanıcının bölgesinde yerel askere alma görevlilerini bulmak için bağlantılar ve orduda olmakla ilgili bilgiler yer almaktadır. Zaten oyunun kendisi orduda olmanın nasıl bir şey olduğuna dair bir rehber niteliğindedir: oyuncu acemi birliğinde başlamaktadır ve diğer askerlerle birlikte bir operasyonda görevlendirilene kadar bir dizi görevden geçmektedir. Kısacası genç erkekleri orduya almak için “nasıl eğitiliriz” ve ardından “nasıl savaşıyoruz” propagandası yapılmaktadır (Barron, 2004).

Bu görüşle paralel olarak Nieborg (2009, s. 54) da ücretsiz olarak indirilebilen America's Army'nin FPS oyun türüne rahatlıkla uyan eğitim, oyun, pazarlama ve propaganda unsurlarını akıllıca bir araya getirerek oldukça politize bir işe alım ve halkla ilişkiler gündemini teşvik ettiğini belirtmektedir. Şisler (2005)'de oyunun tamamıyla tanıtım ve ABD ordusu için işe alım aracı olarak tasarlandığını belirtmektedir. Oyun, askere alım için hedef kitesini ergen çocukların oluşturmuş olduğu kesim olarak belirlemektedir. Ordu içerisindeki hayat hakkında detaylı bilgiler içeren oyun, aynı zamanda günümüz dünyasına da politik bir bakış açısı sunmaktadır. Oyunun internet sitesinin ana sayfası ordu, ordunun hedefleri ve insanların orduya nasıl katılabileceği hakkında bilgiler içeren ABD ordusu internet sayfalarıyla bağlantılıdır. Oyunda bir taraf ABD ordusu askerlerini temsil ederken diğer taraf ise teröristleri temsil etmektedir. Buradaki teröristler ise zaman zaman eleştirilen bir konu olan Araplar veya Afganlar olarak tasvir edilmektedir. Aynı yıl, Lübnan Hizbullah Merkez İnternet Bürosu, *AlQuwwa al-Khasa* adlı benzer bir oyun yayınlamıştır. Oyunun yapımcıları, dijital oyunların çoğunun ABD yapımı olduğu, büyük

yanlış anlaşılmalara içerdiği, gençleri şiddete, nefrete ve kine alıştırdığı, İslami ve Arap ülkelerine utanç verdiğini belirtmişlerdir. Bu sebeple Hizbullah Merkez İnternet Bürosu, çatışmacı Siyonistlerle mücadele etmek için ulusun ilkelerini koruyan bir dizi oyun geliştirme kararı aldığını belirtmiştir.

*America's Army*, piyasaya sürülüşünden bu yana aldığı olumlu eleştirilere karşın birçok olumsuz eleşiri de almıştır ve oyuna karşı çeşitli protestolar düzenlenmiştir. Örneğin 2007 yılında Missouri Black Expo etkinliğinde yaklaşık 90 kişilik bir Irak savaş gazisi grubu oyunu “savaş bir oyun değildir” sloganları ile protesto etmiştir. Irak Veterans Against the War grubunun yöneticisi Kelly Dougherty, “İnsanların askerlik hizmeti hakkındaki gerçekleri ve bunun her zaman söylendiği gibi olmadığını bilmelerini istiyoruz” ifadelerini kullanmıştır (Arendt, 2007). Oyuna yönelik farklı bir protesto ise Kanadalı punk grubu Propagandhi'nin 2005 yılında oyun için yazmış olduğu *Die Jugend Marschiert* adlı şarkıdır. Protesto amacı taşıyan şarkı replika bir *America's Army* internet sitesinde dinlenebilir ve indirilebilir bir biçimde varlığını sürdürmektedir (Chalk, 2022).

*America's Army*, 5 Mayıs 2022 tarihinde tüm destek sunucularını ve resmi sunucularını kapatmıştır. Fakat oyun, kişisel bilgisayar anlamına gelen PC (Personal Computer) platformunda oyuncular tarafından kurulan özel sunucularda hala oynanabilir durumdadır. Oyunun kapatılmasının nedenleri arasında aldığı eleştiriler, düzenlenen protestolar ve zamanla askere alma etkinliğindeki azalma gibi sebepler gösterilebilir. Ronald Reagan Enstitüsü tarafından 2021 yılında yapılan bir ankete göre, halkın orduya verdiği destek giderek azalmıştır. Ayrıca ordu, *America's Army*'nin piyasaya sürülüşünden bu yana gençleri bünyesine katmak ve erken yaşlardan itibaren orduya aşinalık kazandırmak için Twitch yayınları ve resmi e-spor takımları gibi yeni yollar keşfetmiştir (Knoop, 2022). 2022 yılının Mayıs ayında ABD ordusu Hava Kuvvetleri ve Kara Kuvvetleri askerleri 7 saatlik bir Twitch canlı yayınında popüler bir FPS oyunu olan *Halo Infinite (Işık Çemberi Sonsuz)* adlı oyunda rekabet etmiştir. Hava Kuvvetleri'nin ordu içerisinde düzenlenen bu ilk oyun şampiyonasını kazandığı yayını canlı olarak yarım milyondan fazla kişi izlemiştir (Verma, 2022). Bu da yukarıda bahsedilen durumu destekler niteliktedir. Fakat militarizmin, bu gibi yollarla topluma yayılması bu araştırmanın dışında kalmaktadır.

#### 4.1.3.2. Conflict: Desert Storm (Çatışma: Çöl Fırtınası)

*Conflict: Desert Storm*, birinci Körfez Savaşı'nı konu alan ve üçüncü şahıs taktik nişancı olarak nitelendirilen türde bir dijital oyundur. Pivotal Games, 8bit ve SCi Entertainment Group tarafından geliştirilen oyun 2002 yılında dünyanın çeşitli bölgelerinde piyasaya sürülerek Microsoft Windows, PlayStation 2, Xbox, GameCube ve mobil platformlarda oyuncularla buluşmuştur (IGN, t.y.).

Oyun, oyuncuları mekan olarak Orta Doğu'ya, zamansal olarak ise 1990'da ABD ile Irak arasındaki savaşın patlak üzere olduğu bir zamana götürmektedir. 24 Temmuz 1990'da Irak güçlerinin Kuveyt sınırında toplanmaya başlaması sonucunda Birleşmiş Milletler Özel Kuvvetleri Orta Doğu'ya sevk edilmektedir. 2 Ağustos tarihinde Irak'ın Kuveyt'i işgal etmesi ve Irak tanklarının Kuveyt sınırını geçmesi ile oyuncunun kontrol edeceği özel kuvvetler askerleri harekete geçmektedir. Oyunda yer alan bölümler genellikle bölgenin kumlu çöllerinde ve savaş sebebi ile yıkılmış şehirlerinde geçmektedir. Oyuncular hem askerleri hem de dört kişilik ekipleri kontrol edebilmektedir. Bazı bölümlerde ise tank gibi askeri araçlar kullanılabilir. Oyunda mahkûmları kurtarmak, siyasi figürleri güvenli bir şekilde ihraç etmek, köprüleri yıkmak, füze ya da uçak sistemlerini etkisiz hale getirmek gibi çeşitli görevler yer almaktadır.

*Conflict: Desert Storm* gibi birden fazla karakteri kullanabileceğiniz ekip tabanlı oyunlar, oyun endüstrisinde git gide artan türde oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tip oyunlarda geçmişteki ve devam eden çatışmaların hikâyede işlenmesi tesadüf değildir. Askeri temalı savaş oyunlarındaki senaryoların çoğu ya tarihi olayları oyun içerisinde yeniden işleyip yaratmakta ya da yakın gelecekte olası senaryolar hakkında spekülasyon yapmaktadır. Oyun, yalnızca 2003 Irak işgalini önceden tasarlamakla kalmayıp, aynı zamanda o ülkedeki geçmiş çatışmayı yeniden ele alması bakımından benzersizdir. Örneğin oyunun son bölümünde Saddam Hüseyin'e çok benzeyen bir figür olan General Aziz'in suikasti işlenmektedir. Oyun içerisinde yer alan figürlerin gerçek kişilere benzetilmesi, gerçek ile sanal arasındaki çizginin bulanıklaşmasına sebebiyet vermektedir. Bununla birlikte Amerikalılar, Irak'ın işgalinin ilk aşamalarında ABD medyasında sıklıkla "yakalaması zor" olarak nitelendirilen düşmanlarını *Conflict: Desert Storm* oyunu aracılığı ile evlerinden güvenli bir şekilde kolayca yakalayabilmektedir (Allen, 2011, s. 42). Bu noktada 2003 yılının Haziran ayında yayınlanan Electronic

Gaming Monthly (Aylık Elektronik Oyun) dergisinin oyun ile ilgili bölümündeki yazı ilgi çekicidir:

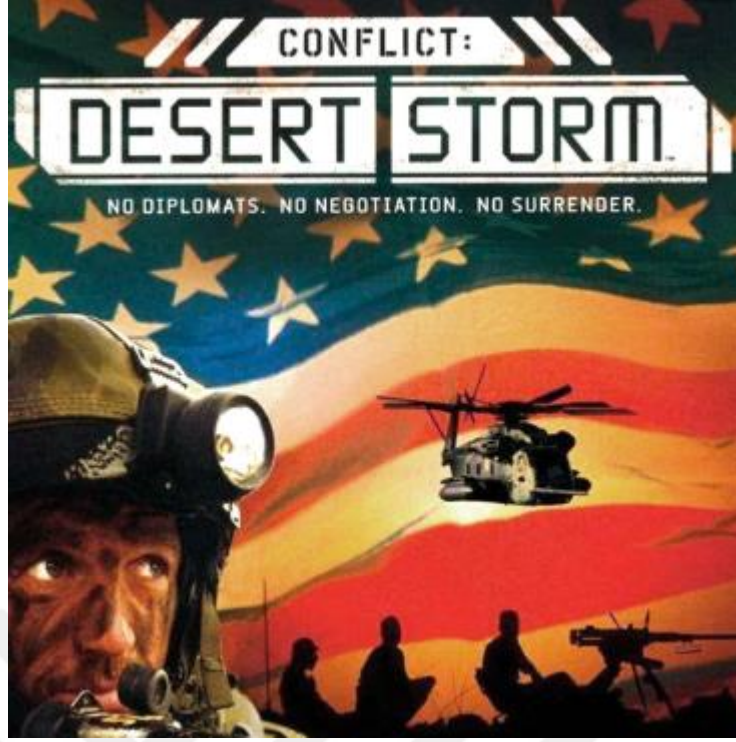
“Gerçek Saddam Hüseyin ayağa kalkabilir mi? Conflict'in yapımcıları tarihi yeniden yazmakla ilgilenmeseler de, kendine saygısı olan koltuk komandolarının Saddam'a bir silah namlusu ile selam göndermeden gitmeyeceklerini biliyorlar. Böylece kralı kendiniz yakalayamasanız da onun benzeri olan Başkomutan Aziz'e suikast düzenleyebilirsiniz. Ve biliyorsunuz ki bu Walmart'dan aldığınız 'Aranıyor: Ölü ya da Diri' posterine dart fırlatmaktan daha tatmin edici”(Electronic Gaming Monthly, 2003, s. 130).



**Görsel 4.2** Electronic Gaming Monthly dergisinin *Conflict: Desert Storm* oyunu ile ilgili bölümünde yer alan görsel (Electronic Gaming Monthly, 2003, s. 130)

Yazının devamında ise oyunun iyi, kötü ve daha güvenli olarak nitelendirilen üç özelliğine yer verilmektedir. Oyunun çok oyunculu olması iyi özellik iken, bilgisayarın yönettiği ekip arkadaşlarının uyuşuk kafalı olmaları kötü özellik olarak belirtilmektedir. Devamında ise oyunu oynamanın gerçekten Irak'ta savaşmaktan daha güvenli olduğu belirtilmektedir (Electronic Gaming Monthly, 2003, s. 130). Kısacası oyun, Amerikalıları evinde güvenli bir şekilde oyun oynarken düşman olarak gördükleri ve sadece ismi farklı olan bir karaktere karşı savaşmaya teşvik etmektedir. Savaşın gerekli olduğu ve düşmanın yok edilmesi gerektiği algısı oyun aracılığı ile bireylere sunulmaktadır. Bu da toplumun militarizasyonu konusunda oyunun rolünü gözler önüne sermektedir.

Oyunun tanıtım görselinde yer alan dikkatlerden kolayca kaçabilecek ya da önemli görülmeyen yazı ise militarizmin yayılması konusunda oldukça güçlü bir söylem olarak karşımıza çıkmaktadır. “Diplomat yok, anlaşma yok, pes etmek yok”. Kısacası oyun savaşmaktan başka çare olmadığını, anlaşmazlığı çözmenin tek yolu olarak savaşı açıkça işaret etmektedir.



**Görsel 4.3.** *Conflict: Desert storm* oyununun tanıtım görseli (IGN, t.y.)

Oyunda savaş, eğlenceli olmasının yanı sıra güvenli olarak da tasvir edilmektedir. *Conflict: Desert Storm*'da ölüm kansız olarak sunulmaktadır ve oyuncu kendisini ya da ekipte yer alan diğer üyelerin neredeyse tüm yaralarını iyileştirebilmektedir. Iraklı askerler ya da oyuncunun yönettiği Amerikan askerleri vurulduğunda kıyafetlerinde az miktarda kan lekeleri oluşmaktadır. Ayrıca vurulan Iraklı asker yere düştüğünde akan kanın birikinti oluşturduğu görülmektedir. Fakat bir süre sonra vurulan asker ve kan yok olmaktadır. Amerikan askerleri yaralanıp yere düştüğünde bu durum gerçekleşmemektedir. Bu da oyunu oynayan Amerikalıların bilinç dünyasında ülkesi için savaşan askerlerin yaralanma veya ölüm gibi durumlarda kan ve acının yer almadığı düşüncesini oluşturabilmektedir. Bu durumlar, oyunun çocuklar için uygun olması ya da grafik detay eksikliğine bağlanabilir fakat kansızlık, savaşın giderek daha fazla kabul görmesine katkıda bulunmaktadır. Oyuncular, savaşın grafikleştirilmiş gerçekleriyle yüzleşmek zorunda kalmadan ölme ve başkalarını öldürme potansiyeline sahip olmaktadır. Yine oyunda Irak, Kuveyt ve Suudi Arabistan insansız ülkeler olarak tasvir edilmektedir. Bu doğrultuda gerçekleşen savaşlarda sivillere zarar verilmediği gösterilmektedir ve bu nedenle Amerikan dış politikasının saldırgan olmadığı betimlenmektedir. Oyun, Arapları medeni olmayan vahşiler ve teröristler olarak sunmaktadır. Ayrıca orduyu yüceltmesi ve savaşın fiziksel, çevresel ve ekonomik zararını

küçümsemesi sebebi ile (Leonard, 2004, s. 5-6) bir militarizm propagandası aracı olarak kullanıldığı söylenebilir.



**Görsel 4.4** *Conflict: Desert Storm* oyunundan ekran görüntüsü. Solda vurulan Amerikan askeri, sağda vurulan Irak askeri (Pivotal Games, 8bit ve SCi Entertainment Group, 2002)

Şiddetin militarizmin temellerinde yatan bir olgu olması başlı başına önemli bir konu iken, *Conflict Desert: Storm* şiddet konusunda ayrıma gitmektedir. Oyuncunun yönettiği Amerikan askerleri vurulduğunda fazla kan akmaması ve kolayca iyileştirilebilmeleri, şiddetin oyun içerisinde işleniş noktasındaki farklılığı ortaya koyar niteliktedir. Bu noktada oyunun Amerikan askerlerinin ve ordusunu yüceltmekte ve farklı bir boyuta taşımaktadır. Bu da çalışmanın önceki bölümlerinde değindiğimiz ordunun yüceltilmesi ile ilgili olan militarizm göstergesinin bir örneği olarak karşımıza çıkmaktadır.

#### 4.1.3.3. Call of Duty (Görev Çağrısı) Serisi

FPS oyun türü içerisinde yer alan *Call of Duty* 'nin 2022 yılı sonu itibari ile toplamda 19 adet oyun serisi bulunmaktadır. Seriler Activision şirketi tarafından piyasaya sürülmüştür ve oyunların birçoğu Infinity Ward ve Treyarch şirketleri tarafından geliştirilmiştir. Aşağıdaki tabloda *Call of Duty* ana oyun serilerinin isimleri, piyasaya sürülme zamanları ve oynanış platformlarına yer verilmiştir.

**Tablo 4.4** *Call of Duty (Görev Çağrısı)* oyun serileri (Call of Duty (series), 2022)

Oyun	Yıl	Platform
<i>Call of Duty (Görev Çağrısı)</i>	2003	Microsoft Windows, Mac OS X, N-Gage
<i>Call of Duty 2 (Görev Çağrısı 2)</i>	2005	Microsoft Windows, Xbox 360, Xbox One, Mac OS X, Pocket PC, Mobil ve Akıllı Telefon

**Tablo 4.4'**ün devamı

<i>Call of Duty 3 (Görev Çağrısı 3)</i>	2006	Play Station 3, PS2, Xbox 360, Wii, Xbox, Xbox One
<i>Call of Duty 4: Modern Warfare (Görev Çağrısı 4: Modern Savaş)</i>	2007	Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 3, Mac OS X, Wii, Xbox One
<i>Call of Duty: World at War (Görev Çağrısı: Dünya Savaşta)</i>	2008	Play Station 3, Nintendo DS, PS2, PC, Xbox 360, Wii, Xbox One
<i>Call of Duty: Modern Warfare 2 (Görev Çağrısı: Modern Savaş 2)</i>	2009	Play Station 3, Xbox 360, Xbox One
<i>Call of Duty: Black Ops (Görev Çağrısı: Kara Operasyonlar)</i>	2010	Xbox 360, Xbox One, PS 3, Wii Nintendo DS, Microsoft Windows, Mac OS X
<i>Call of Duty: Modern Warfare 3 (Görev Çağrısı: Modern Savaş 3)</i>	2011	Microsoft Windows, Xbox 360, Xbox One, Play Station 3, Wii, macOS
<i>Call of Duty: Black Ops II (Görev Çağrısı: Kara Operasyonlar II)</i>	2012	Microsoft Windows, Xbox 360, Xbox One, Play Station 3, Wii U
<i>Call of Duty: Ghosts (Hayaletler)</i>	2013	Microsoft Windows, Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4, Wii U
<i>Call of Duty: Advanced Warfare (Görev Çağrısı: Gelişmiş Savaş)</i>	2014	Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
<i>Call of Duty: Black Ops III (Görev Çağrısı: Kara Operasyonlar III)</i>	2015	PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox One Xbox 360, Microsoft Windows
<i>Call of Duty: Infinite Warfare (Sonsuz Savaş)</i>	2016	PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows
<i>Call of Duty: WWII (Görev Çağrısı: WWII)</i>	2017	PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows
<i>Call of Duty: Black Ops 4 (Görev Çağrısı: Kara Operasyonlar 4)</i>	2018	PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows
<i>Call of Duty: Modern Warfare (Görev Çağrısı: Modern Savaş)</i>	2019	Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One
<i>Call of Duty: Black Ops Cold War (Kara Operasyonlar Soğuk Savaş)</i>	2020	PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 5, Xbox Series X/S, Microsoft Windows
<i>Call of Duty: Vanguard (Görev Çağrısı: Öncü)</i>	2021	PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 5, Xbox Series X/S, Microsoft Windows
<i>Call of Duty: Modern Warfare II (Görev Çağrısı: Modern Savaş II)</i>	2022	PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 5, Xbox Series X/S, Microsoft Windows

*Call of Duty* oyun serilerinin satış miktarı 2021 yılında yaklaşık 400 milyon adede ulaşmıştır. İlk olarak 2003 yılında piyasaya sürülen seriler tüm zamanların en çok hasılat yapan ve en çok satan oyun serilerinden biri haline gelmiştir (Clement, 2022b).

2000'lerin başında Irak ve Afganistan'daki savaşların görüntüleri medyayı doldurunca, yeni ve heyecan verici bir şeyler arayışında olan oyuncular haberlerde gördükleri düşmanların dijital versiyonlarına karşı son teknoloji silahları kullanabilecekleri daha modern savaş alanlarını tercih etmeye başlamıştır. Bu bağlamda *Call of Duty* serisinin yapımcıları oyunun ilk versiyonlarındaki oyuncunun Nazi birlikleri ve Japon emperyalistleriyle savaştığı İkinci Dünya Savaşı temalarını terkedip modern ve güncel savaşı temel alan oyunlar geliştirmeye başlamışlardır. İkinci Dünya Savaşı temalı oyunlar ve bu oyunların hikâyeleri tanındıktır ve oyunculara militarizmin göstergeleri arasında yer alan kahramanlık inancı (Heywood, 2014, s. 480) ile örtüşen “kahraman olmak” gibi net bir hedef vermektedir (Mayall, 2021). Hikâyesi Jesse Stern tarafından yazılan ve bu gibi temaların dışına çıkan *Call of Duty 4: Modern Warfare* oyunu ise önceki İkinci Dünya Savaşı temalı oyunların aksine yakın bir gelecekte geçmektedir. ABD, İngiltere, Rus aşırı milliyetçilerini ve Orta Doğu'daki terörizmi içeren bir çatışmayı kapsayan hikâyede oyuncu, bazen ABD Deniz Kuvvetleri ve bazen de İngiliz SAS operatörü perspektifinden oyun dünyasını deneyimlerken canı bir Ortadoğu tiranını devirmeye yönelik bir ABD işgalinin içerisinde kendisini bulmaktadır (Soulban ve Orkin, 2009, s. 57). Ancak Irak Savaşı'nın bu yeniden anlatımında, Saddam Hüseyin'in taklidi olan karakterin aslında nükleer silahlara sahip olduğu ve bu silahı oyunda kullandığı görülmektedir. Bunun sonucunda ise oyuncu, kendini haklı ve doğru hissederek ABD askerlerinin böyle bir vahşetin gerçekte yaşanmasını engellemek için şu anda gerçekten Irak'ta konuşlanmış olmasından memnuniyet duymaktadır. Fakat buradaki sorun, gerçek Saddam Hüseyin'in aslında hiçbir zaman kitle imha silahlarına sahip olmayışı durumunun oyunun hikâyesine dahil edilmeyerek hikâyenin çarpıtılmasıdır (Mayall, 2021). Oyuncu oyun aracılığı ile propagandaya maruz kalarak Irak'taki ABD askerlerinin varlığının gerekli olduğunu düşünmektedir. Bu da militarizmin dijital oyun aracılığı ile bir propaganda aracı olarak kullanılarak toplumda yaygınlaşmasının örneğini teşkil etmektedir. Ayrıca oyun, oyunculara gerçekten büyük bir Hollywood aksiyon filminin ortasında olduğunu hissetmektedir. Karakterler iyi çizilmiştir ve hikâyenin ilerleyişinde birçok şaşırtıcı olaylar ve beklenmeyen durumlar yer almaktadır. Oyun, görsel olarak son derece sinematik ve oyun içinde kullanılan seslendirmeler de yerindedir. Hikâye anlatımı ise

metin, dinamik ara sahneler, senaryolu olaylar, NPC konuşmaları ve merkezden telsiz bağlantısı ile sunulmaktadır. Doğrusal bir anlatıma sahip olan oyunda aksiyon o kadar hızlı hareket eder ve bölümler o kadar büyüktür ki, oyuncu genellikle kendini oyun dünyasının sınırları tarafından kısıtlanmış hissetmemektedir (Soulban ve Orkin, 2009, s. 57).

Gagnon (2010, s. 3-8)'a göre *Call of Duty 4: Modern Warfare* ve *Call of Duty: Modern Warfare 2* ilk olarak 11 Eylül sonrası jeopolitiğinin yoğunlaştırılmış tahayyülü ile etkileşime girerek bu mevcut jeopolitiği güçlendirmektedir. İkinci olarak ise askeri gücü yüceltmekte, devlet tarafından uygulanan şiddetin ve savaşların kaçınılmaz olduğu fikrine rıza göstermeyi aşılacaktır. Son olarak temiz bir savaş vizyonunu betimlemekte ve devlet şiddetinin olumsuz sonuçlarını önemsizmiş gibi göstermektedir. *Call of Duty* oyun serisinde yer alan çeşitli oyunlar incelendiğinde bu oyunların modern orduları sosyal ve bireysel yaşamın doğal bir parçası olarak meşrulaştırdığı ve militarizmi teşvik ettiği görülmektedir. Örneğin oyunlar, George W. Bush'un New York ve Washington'daki terörist saldırılara verdiği tepkiyi destekleyen çeşitli dış politikacıların fikirlerine benzer fikirleri sürekli olarak tekrar etmekte ve böylece 11 Eylül'den bu yana ABD ulusal güvenlik tartışmalarına sık sık nüfuz eden bir zihniyeti yeniden üretmektedir. *Call of Duty* tarafından yeniden üretilen ABD militarizminin ilk teması, ABD'nin 11 Eylül sonrası dünyada acımasız ve şeytani düşmanlarla, kendisini ve Amerikan halkını korumak için kesinlikle yok etmesi gereken düşmanlarla karşı karşıya olduğu fikridir. Oyunlar, Amerikalılara Arap teröristlerin "haydut devletlerden" nükleer silah elde edebileceğini ve bunları Orta Doğu'da ya da başka yerlerde ABD çıkarlarına karşı kullanabileceğini hatırlatarak 11 Eylül sonrası korkuları yeniden harekete geçirmektedir. İkinci olarak ise oyunlar, ABD'nin dünyada oynaması gereken rol hakkında açık mesajlar içermektedir. Tıpkı eski Savunma bakanı Donald Rumsfeld'in belirtmiş olduğu gibi, oyuncularını "ulusal güvenlik tehditlerine karşı en iyi savunma ve hatta bazı durumlarda tek savunmanın saldırı" olduğuna inanmaya davet etmektedir. Bu durum yine *Call of Duty: Modern Warfare 2* oyununda yer alan General Shepherd'in söylediği "Modern savaş araçlarını kullanmayı öğrenmek, halkınızın refahı ile mutlak yıkım arasındaki farktır" sözü ile bağdaşmaktadır. Başka bir deyişle oyun, oyunculara güçlü bir ordu geliştir veya yok ol temasını aşılacaktır. Bu fikir 11 Eylül'den bu yana pek çok ABD ulusal güvenlik aydını tarafından desteklenmiştir. Gerçekten de bu aydınlar sert askeri iktidarın yerini

hiçbir şeyin tutamayacağını iddia ederek savunma harcamalarını artırmanın gereğini vurgulamışlardır (Gagnon, 2010, s. 9).



**Görsel 4.5** *Call of Duty: Black Ops (Görev Çağrısı: Kara Operasyonlar)* oyununun tanıtım filminden bir görsel (Xbox, 2010).

2010 yılında piyasaya sürülen *Call of Duty: Black Ops* oyununun fragmanı, bir kültürün militaristleşmesini gözler önüne serer niteliktedir. Yoğun bir çatışma ve şiddetin yer aldığı bir dakikalık fragmanda, belirli mesleklerle özdeşleşen kıyafetleri giyen sıradan insanların savaştığı görülmektedir. Ayrıca fragmanda rol alan bazı kişilerin Amerikan halkı tarafından tanınan ünlü isimler olduğu görülmektedir. Asker olmayan, günlük mesleklere sahip kişilerin savaşın ortasında şiddetli bir biçimde çatışması, toplumun genel olarak militarize edilmesi olarak yorumlanabilir. Oyunun sloganı ise fragmanla son derece uyumlu olan “hepimizin içinde bir asker var” şeklinde tasarlanmıştır ve fragmanın sonunda da ekranın ortasında büyük harflerle gösterilmektedir. Bu söylemin ayrıca ordunun yüceltilmesi ile bağlantılı olduğu görülmektedir. Kısacası oyun, fragmanı ve sloganı ile askerlik durumunun bir kültür içerisindeki farklı kesimlerinde yaş, cinsiyet, ırk gözetmeksizin toplumun her alanına yayılabileceğini ve normal olabileceğini belirtmektedir.

Kahraman ve Fidan (2022) çalışmalarında 2019 yılında piyasaya sürülen *Call of Duty: Modern Warfare (Görev Çağrısı: Modern Savaş)* oyununu propaganda kapsamında detaylı bir biçimde ele almıştır ve oyunun seride yer alan önceki oyunlara kıyasla daha

yoğun propaganda içeriğine sahip olduğunu ortaya koymuşlardır. Yazarlar, oyunu militarizm propagandası özelinde incelemese de, araştırmanın ortaya koyduğu bulgular sonucunda oyunun militarizm propagandası olarak değerlendirilebilecek birçok içeriği bünyesinde barındırdığı görülmektedir. Örneğin oyunda ABD'nin barışı sağlamak amacı ile savaşa dahil olması ABD ordusunu yüceltici bir konuma taşımakta ve militarizmi teşvik etmektedir. Buna karşın Rus askerleri ile terörist ve özgürlük savaşçısı olarak betimlenen orta doğulu insan, düşmanlaştırılmış bir biçimde oyun hikâyesine dahil edilmektedir. Buradaki düşman yaratma çabası yıkıcı militarizmin bariz belirtilerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Çalışmanın sonraki bölümünde 2022 yılında piyasaya sürülen *Call of Duty: Modern Warfare II* oyununda militarizmi besleyici öğelerin yer alıp almadığı, yapımcıların önceki oyunlardaki tutumlarını piyasaya yeni sürülen bu oyunda da devam ettirip ettirmediği propaganda kavramı çerçevesinde incelenecektir.

#### **4.2. Militarizm Propagandası Çerçevesinde Call of Duty: Modern Warfare II (Görev Çağrısı: Modern Savaş II) İncelemesi**

Araştırma için *Call of Duty: Modern Warfare II* oyununun seçilmesinin nedenlerinden ilki, önceki bölümlerde de değinildiği üzere diğer savaş temalı dijital oyunların araştırmacılar tarafından sıklıkla ele alınmış olmasıdır. Bu nedenle araştırmanın özgünlüğü açısından 2022 yılının sonunda piyasaya sürülen *Call of Duty: Modern Warfare II* oyunu seçilmiştir. İkinci bir nokta olarak ise oyunun, *Call of Duty* serisi ve *America's Army* gibi daha eski oyunlarda olduğu gibi militarist temaları propaganda amacı olarak kullanıp kullanmadığını araştırmaktır. Serinin önceki oyunları incelendiğinde militarizm propagandası olarak değerlendirilebilecek birçok içerik ile karşılaşıldığı görülmektedir. Yapımcıların bu tutumu yeni oyunda da sürdürüp sürdürmediği yapılan inceleme sonucunda değerlendirilecektir. Ayrıca *Call of Duty* serisi tüm zamanların en çok hasılat yapan ve en çok satan oyun serilerinden biri haline geldiği için yeni piyasaya sürülen oyun da büyük kitlelere ulaşma potansiyeline sahiptir. Oyunun büyük kitlelere ulaşması ise propagandacının fikirlerini yayması açısından önem arz etmektedir.

*Call of Duty: Modern Warfare II* oyununun tüm oynanış içeriğinde yer alan militarizm ile bağlantılı göstergelerin notlarını ve ekran görüntülerini alarak inceleme, bu bölümde ele alınacak olan oyunun içerik analizi için kullanılacak yöntem olarak belirlenmiştir. Bu

metadoloji ışığında oyunda yer alan karakterler, söylemler ve olaylar ele alınacaktır. Oyunun, militarizm ile bağlantılı öğeleri oynanışında ve hikâyesinde ne şekilde işlediği, sorgulayıcı bir yaklaşım ile değerlendirilecektir. Bu bağlamda incelemenin yapılabilmesi için oyunun kendisinden (Infinity Ward, 2022), Youtube internet sitesinde yayınlanan oynanış videolarından (Gamer's Little Playground, 2022), oyun ile ilgili hemen hemen tüm bilgilerinin yer aldığı ve hayranlar tarafından oluşturulan Call of Duty Wiki (2022) internet sayfasından ve çeşitli haber sitelerinden yararlanılacaktır. Tüm oynanış detaylıca incelendikten sonra toplanan veriler, bu çalışmanın önceki bölümlerinde ele alınan kavramsal çerçevedeki militarizmin göstergeleri ile bağdaştırılarak irdelenecektir. Devamında oyunda yer alan militarizmin göstergeleri olarak değerlendirilebilecek içeriklerin propaganda unsuru taşıyıp taşımadığı tartışılacaktır.

Sonraki bölümde öncelikle oyun hakkında temel bilgilere yer verilecektir. Ardından oyundaki karakterler ve gruplarla ilgili bilgiler sunulacak ve sonrasında oyunun hikâyesi, militarizm propagandasından bağımsız bir biçimde objektif olarak aktarılacaktır. Devamında ise oyun içerisinde militarizmin göstergeleri olarak değerlendirilebilecek öğelerin yer alıp almadığı incelenecek ve bulgular propaganda kavramı çerçevesinde değerlendirilecektir.

#### **4.2.1. Temel Özellikler**

*Call of Duty: Modern Warfare II*, Infinity Ward tarafından PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S ve Microsoft Windows için geliştirilen FPS türünde bir dijital oyundur. *Call of Duty* serisinin on dokuzuncu oyunu ve *Call of Duty: Modern Warfare*'in devamı niteliğindedir. 28 Nisan 2022'de logosu tanıtılan oyun, 28 Ekim 2022'de piyasaya sürülmüştür (Call of Duty Wiki, 2022). Oyunu yayınlayan *Activision Blizzard* şirketi, oyunun 28 Ekim'de piyasaya sürüldükten sonraki ilk 10 gününde küresel satış gelirlerinin 1 milyar doları aştığını duyurmuştur. Oyun, önceki tüm *Call of Duty* oyunlarından daha hızlı bir şekilde 1 milyar dolar satış gelirin'e ulaşarak, 2012'de piyasaya sürülen rekor sahibi *Call of Duty: Black Ops II*'yi de geride bırakmıştır. Activion ayrıca *Modern Warfare II* oyuncularının toplamda 200 milyon saatten fazla oynama süresi kaydettiklerini ve 1 milyardan fazla çok oyunculu maç oynadıklarını belirtmiştir (Makuch, 2022).

*Call of Duty: Modern Warfare II*, Blu-Ray disk ya da dijital indirme yoluyla edinilebilmektedir. PEGI 18 kategorisinde yer alan ve yetişkinler için tasarlanan oyun,

“kötü dil”, “şiddet” ve “oyun içi satın alım” kategorileri altında etiketlenerek piyasaya sürülmüştür. Entertainment Software Rating Board’ın derecelendirmesinde ise Mature 17+ kategorisi altında derecelendirilen oyun, “kan ve vahşet”, “yoğun şiddet”, “sert dil”, “uyuşturucu referansı” ve “düşündürücü temalar” içerik tanımlayıcılarına sahiptir (ESRB, 2022).

#### 4.2.2. Karakterler ve Gruplar

Oyunun içerisinde çeşitli gruplar ve bu gruplara mensup karakterler yer almaktadır. Oyunun dünyasının, hikâyesinin ve nihayetinde çalışmanın konusunu oluşturan oyundaki militarizm propagandasının daha iyi araştırılması için bu gruplar ve karakterlerin açıklanmasında fayda görülmektedir. Bu bağlamda oyunda yer alan gruplar ve karakterler aşağıda sıralanmıştır.

**Task Force 141:** Task Force 141 (Görev Gücü 141) ya da kısaca TF 141, çok uluslu ortak bir özel harekât ve terörle mücadele askeri birimidir. Oyunda Captain (Kaptan) Price tarafından kurulan organizasyon, dünyanın çeşitli bölgelerinde askeri personele sahiptir ve bu personeller herhangi bir acil durumda göreve hazır olarak tasvir edilmiştir.

**Los Vaqueros:** “Kovboylar” anlamına gelen Los Vaqueros birliği, oyunda liderliği Alejandro Vargas tarafından üstlenilen ve Rodolfo Parra'nın ikinci komutanı olduğu Meksika Özel Kuvvetleri'nin seçkin bir birimidir. Alejandro, birimindeki tüm askerleri ülkelerine sadık, rüşvet karşılığı bazı ordu mensuplarının yaptığı gibi sadakatini kartellere satmayan kişiler arasından seçmiştir.

**Shadow Company:** Shadow Company (Gölge Bölüğü), oyunda yer alan bir özel paralı asker birimidir. Birlik, oyunun hikâyesinin başlarında destek birlikleri olarak oyuncuya havadan ve karadan yardım etse de, ilerleyen zamanlarda taraf değiştirecektir.

**Al-Qatala:** Al-Qatala (Katiller), ağırlıklı olarak Urzikistan halkından oluşan ve merkezi hayali bir Ortadoğu ülkesi olan Urzikistan'da bulunan, aynı zamanda Avrupa ve diğer pek çok ülkenin şehirlerinde yeraltından faaliyet gösteren anarşist bir terör örgütüdür.

**Las Almas Karteli:** “Ruhlar” anlamına gelen ve adını bulunduğu bölgeden almış güçlü bir Meksikalı uyuşturucu kartelidir. Ayrıca Al-Qatala da dâhil olmak üzere terörist gruplar için mal kaçakçılığı yapmışlardır.

**Urzikistan Kurtuluş Gücü:** Urzikistan Kurtuluş Gücü oyunda yer alan Urzikistan merkezli bir 7 000 den fazla gönüllü savaşçısı bulunan bir direniş milis örgütüdür. Hikâyede yer alan karakterlerden biri olan Farah Karim tarafından yönetilmektedir.

**Captain John Price:** Oyunun ana karakterlerinden biri olan Price, *Call of Duty* serilerinde dünyanın çatışmaya eğilimli hemen her köşesinde askeri operasyonlara katılmış, yiğitlik ve cesaretiyle öne çıkmış bir asker olarak tasvir edilmektedir. *Call of Duty: Modern Warfare II* oyununda da oyuncuya çeşitli operasyonlarda defalarca yardımcı olan Price, oyunda güvenilir, kararlı, içgüdüleri son derece kuvvetli, çeşitli saha becerileri ve taktiksel yetenekler konusunda uzman bir karakter olarak betimlenmiştir. TF 141 organizasyonunun kurucusu olan İngiliz asıllı karakter, oynanabilir karakterlerden biri olmasa da pek çok operasyonda oyuncunun yanında yer almaktadır.

**Simon “Ghost” Riley:** Oyunun en popüler karakterlerinden biri olan Ghost, kimliğini gizlemek ve sahada anonimliğini korumak için devamlı maske ile görünmektedir ve geçmişi kayıtlarda değiştirilmiştir. Oyunda oynanabilir karakterlerden biri olan Ghost, oyunun yalnızca ilk ve son bölümünde oynanabilmektedir. Sabotaj, sızma ve gizli ticaret alanlarında uzman ve yetenekli bir asker olarak tasvir edilen karakter, TF 141 organizasyonunun komutanlarından biridir.

**Johnny “Soap” MacTavish:** Soap takma adı ile bilinen Johnny MacTavish, *Call of Duty: Modern Warfare II*'nin oynanabilir karakterlerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunda, diğer karakterlere kıyasla en çok oynanabilirliğe sahip İskoç asıllı asker, TF 141 organizasyonunun komutanlarından biridir.

**Kyle “Gaz” Garrick:** Gaz takma adı ile bilinen karakter, oyundaki oynanabilir karakterlerden biridir. Hedeflerin ortadan kaldırılması, yıkım, silah taktikleri, gözetleme ve özel koruma alanlarında uzman olan asker, TF 141 organizasyonunun komutanlarından biridir.

**Alejandro Vargas:** Los Vaqueros'un lideri ve elit terörle mücadele birimi olan TF 141'in müttefik üyesi olan Alejandro, Birinci Kademe Meksikalı Özel Kuvvet askeridir. Meksika'da kurgusal bir bölge ve şehir olan Las Almas'da büyüyen Alejandro, bölgenin kontrolünü elinde bulunduran kartellere sadakatini satmayarak güvenilir ve sert bir karakter olarak betimlenmektedir. Las Almas, şiddet ve yolsuzluk dolu bir yer olsa da orayı sevmekte ve evi olarak görmektedir.

**Rodolfo Parra:** Oyundaki oynanabilir karakterlerden biri olan ve kısaca Rudy olarak bilinen Rodolfo Parra, Los Vaqueros'un ikinci komutanıdır. Alejandro gibi Las Almas'da büyümüştür.

**Kate Laswell:** Görevi CIA genel müfettişine rapor vermek olan Laswell, bu görevin getirdiği yetkilerle yurtiçinde ve yurtdışında kritik terörist faaliyetlere sınırsız bir biçimde müdahale edebilmektedir. Oyunda son derece önemli istihbarat bilgileri elde eden karakter, riskten kaçınmayan yapısı ile de dikkat çekmektedir. Kaptan John Price ile yakın bir profesyonel ilişkisi bulunmaktadır.

**General Shepherd:** ABD ordusunda oldukça yüksek bir rütbe ve yetkiye sahip olan Shepherd, içerisinde TF 141 ile Shadow Company'nin de bulunduğu pek çok birimi komuta etmektedir. Laswell ile de yakın bir biçimde çalışan Shepherd, teröre karşı savaşta acımasız bir komutan olarak tasvir edilmiştir. Ülkesinin güvenliği ve iyiliği için gereken ne ise onu yaptığını belirten karakter, bu doğrultuda kanunsuz ve gizli uygulamalar da yürütmektedir.

**Phillip Graves:** Oyunda Shadow Company'nin lideri olan Graves, yardımcı bir karakter olarak görünür. Verilen emirleri, sonuçları düşünmeden uygulayan acımasız bir karakter olarak tasvir edilmektedir.

**General Ghorbrani:** İran'ın Kudüs Gücü Komutanı'dır. Karakter, oyunun ilk bölümünde Shepherd komutasındaki Shadow Company birlikleri tarafından suikaste uğramış ve öldürülmüştür.

**Hassan Zyani:** Hassan Zyani, oyundaki ana düşman olarak tasvir edilen karakterdir. İran'ın Kudüs Gücü'nde bir Binbaşı olan Hassan, komutanı Ghorbani'nin öldürülmesinin ardından terörist grup Al-Qatala'nın yardımıyla ABD'ye karşı bir misilleme kampanyası başlatmıştır.

**Farah Karim:** Oyunda hayali bir Ortadoğu ülkesi olan Urzikistan'da ülkelerini yabancı boyunduruğundan kurtarmaya kararlı 7 000'den fazla gönüllü özgürlük savaşçısından oluşan bir grup olan Urzikistan Kurtuluş Gücü'nün lideridir. Aynı zamanda TF 141'in Urzikistan'daki koludur.

**Valeria Garza:** El Sin Nombre (İsimsiz) olarak da bilinen Valeria Garza, Meksikalı bir uyuşturucu kaçakçısı ve Las Almas Karteli'nin lideridir. Aynı zamanda Meksika Özel Kuvvetleri'nde Alejandro ile birlikte görev yapmış eski bir askerdir. Las Almas Karteli'nin önceki lideri olan uyuşturucu baronuna eşlik ettiği bir görev esnasında barona

suikast düzenleyerek bir darbe gerçekleştirmiştir ve Las Almas Karteli'nin liderliğini ele geçirmiştir.



**Görsel 4.6** *Call of Duty: Modern Warfare II* (Görev Çağrısı: Modern Savaş II) oyununun hikâye modunda yer alan karakterler (Call of Duty Wiki, 2022)

Sıralanan karakterlerin bazıları hikâye açısından önem taşırken bazıları ise hikâyeye doğrudan etki etmemektedir. Bazı karakterler ise her iki açıdan da konumuz bakımından önem taşımamaktadır. Bu nedenle çalışmada oyundaki tüm karakterlere yer verilmemiştir. Sonraki bölümde tanıtılan karakterler etrafında şekillenen hikâyeye ve oyunun bölümlerine yer verilecektir.

#### 4.2.3. Hikâye ve Bölümler

Gerçekçi bir anlatıma sahip olan oyunun hikâyesi modern zamanda geçmektedir. Hikâye, Kudüs Gücü Komutanı General Ghorbrani'nin Rus güçleri ile bir çölün ortasında silah anlaşması yaparken Shepherd'in talimatıyla bombalanması ve öldürülmesi ile başlamaktadır. Bu olay üzerine Kudüs Gücü komutanlarından Hassan Zyani, terörist bir grup olan Al-Qatala ile anlaşarak ABD yapımı üç adet balistik füze ele geçirmiştir. Bu füzeleri öldürülen generalin intikamını almak için kullanacağını belirten Hassan, ABD ordusuna bağlı TF 141 birliğinin hedefi haline gelmiştir. Birliğin görevi, Hassan'ı canlı ya da ölü ele geçirmek ve füzeleri etkisiz hale getirip olası terörist saldırısını engellemektir (Infinity Ward, 2022). Bu senaryo eşliğinde gelişecek olaylar, oyunun bölümleri içerisinde sırası ile aktarılacaktır. Oyunun hikâyesi olduğu gibi aktarıldıktan

sonra ise hikâye ve oynanışta yer alan militarizm propagandası olarak değerlendirilebilecek bulgular incelenecektir.

### **1. Bölüm: Strike (Saldırı), Al Mazrah, Birleşik Adal Cumhuriyeti, 15 Haziran 2022**

Oyunun ilk bölümünde oyuncu, hayali bir Ortadoğu ülkesinin Al Mazrah adlı bölgesinde Ghost karakterini yöneterek Shepherd'in emri ile hedefi General Ghorbrani'nin yerini tam olarak tespit eder ve koordinatları Graves'e yollar. Devamında oyuncu, Graves'in yönetmiş olduğu füzenin kontrolünü alır ve Ghorbrani'yi vurur. Önceki kısımda bahsedilen oyunun ana hikâyesi bu noktadan sonra devreye girmektedir (Infinity Ward, 2022).

### **2. Bölüm: Kill or Capture (Öldür ya da Yakala), Al Mazrah, Birleşik Adal Cumhuriyeti, 28 Eylül 2022**

Laswell, edindiği istihbarat sonucunda Hassan'ın Ghorbrani öldükten sonra onun yerini aldığı ve tehlikeli olduğunu Shephard'a bildirir. Hassan'ın İran'da değil Al Mazrah'ta olduğunu öğrenen Shephard, onu ölü ya da diri yakalama emri verir. Bunun sonucunda Ghost ve oyuncunun oynayacağı Soap'ın içinde bulunduğu ekip, Hassan'ı yakalama operasyonuna dâhil olur. Operasyon sonucunda Hassan kaçır fakat oyuncu ve ekibi, bir depoda ABD yapımı bir balistik füze bulur. Shephard füzelerin derhal yok edilmesini emreder. Oyuncu, oyunun oynarken Hassan'ın neden ABD yapımı bir balistik füzeye sahip olduğunu bilmemektedir. Sonrasında yaşanacak olaylar bu sorunun cevabını da açığa çıkaracaktır (Infinity Ward, 2022).

### **3. Bölüm: Wetwork (Islak İş), Amsterdam, Hollanda, 28 Ekim 2022**

Laswell, Amsterdam'da bir kaçakçılık merkezi olduğunu ve Hassan eğer füzeleri taşıyorsa bunu Amsterdam üzerinden gerçekleştireceğini belirtir. Bunun üzerine Laswell, hâlihazırda Amsterdam'da bulunan Price ile iletişime geçer. Price ve oyuncunun yönlendirdiği Gaz, Amsterdam'da Al-Qatala'nın kaçakçılık gerçekleştirdiği limana sızar ve kaçakçılığın Meksikalı Las Armas Karteli tarafından gerçekleştirildiğini öğrenirler. Kartel üyelerinin birinin cep telefonundan bir kafede buluşulacağı bilgisini edinen ekip, sivil bir şekilde buluşmanın gerçekleşeceği kafeye gidecektir (Infinity Ward, 2022).

### **4. Bölüm: Tradecraft (Gizli Ticaret), Amsterdam, Hollanda, 29 Ekim 2022**

Oyuncu, bu bölümde Gaz karakteri ile korumaları etkisiz hale getirirken Price, Al-Qatala üyesi ve Las Almas Karteli üyesini Amsterdam'ın işlek caddelerinin birindeki bir kafede

gizlice dinledikten sonra kartel üyesini yakalar ve sorgular. Yapılan sorgulama sonucunda Hassan'ın Meksika sınırından kaçak bir biçimde ülkeye girmeye çalışacağını öğrenilir ve bu doğrultuda Hassan'ı yakalama çalışmaları Alejandro ve birimi Los Vaqueros'un dâhil olacağı ABD/Meksika sınırına yoğunlaşır (Infinity Ward, 2022).

#### **5. Bölüm: Borderline (Sınır Hattı), ABD/Meksika sınırı, 29 Ekim 2022**

Laswell, Alejandro'yu Hassan'ın Meksika sınırından ABD'ye geçmesini engellemek amacıyla görevlendirir. Kartel, sınır polislerinin dikkatini başka tarafa çekmek için birçok insanı sınırdan kaçak bir şekilde geçmeleri için Hassan'ın geçişiyle eş zamanlı olarak botlarla yollar. Polisler bu insanlarla ilgilenirken, Hassan başka bir konumdan sınır duvarını aşmayı amaçlamaktadır. Bu noktada Alejandro ve oyuncunun oynadığı Rodolfo, Hassan'ın peşine düşer fakat onu yakalayamazlar. Bölümün sonunda ise oyuncunun yönettiği Rodolfo, Hassan'ın Atlantik okyanusu üzerinden bir şey sevk etmeye çalışacağını öğrenir (Infinity Ward, 2022).

#### **6. Bölüm: Cartel Protection (Kartel Koruması), Las Almas, Meksika, 30 Ekim 2022**

Ghost, Alejandro, Rodolfo, Los Vaqueros birlikleri ve oyuncunun yönlendirdiği Soap, kartelin koruması altında Meksika'ya geri dönen Hassan'ın peşine düşer. Fakat kartelin rüşvet ile satın aldığı Meksika ordusunun bazı birimleri ekip için işleri oldukça zorlaştıracak ve Hassan tekrar kaçmayı başaracaktır (Infinity Ward, 2022).

#### **7. Bölüm: Close Air, Las Almas, Meksika, 30 Ekim 2022**

Ghost, Soap ve Alejandro, kartel kontrolündeki bir yerleşkede Hassan'ı ararken Graves ve Shadow Company de havadan yüksek tahribat gücüne sahip AC130 uçağından onlara destek verir. Oyuncu bu bölümde kara ekibine destek sağlamak için uçağın silah sistemlerini kontrol etmektedir. Kartel birlikleri ve kartel tarafından satın alınmış Meksika ordusu Hassan'ı korumaya çalışsa da operasyon sonucunda Hassan yakalanır (Infinity Ward, 2022).

#### **8. Bölüm: Hardpoint (Zor Nokta), Las Almas, Meksika, 30 Ekim 2022**

Graves ve kara ekibi, Hassan'ı bölgeden güvenli bir biçimde uzaklaştırmak için için kartel takviyeleriyle savaşır. Oyuncu bu bölümde de havadan destek sağlamaktadır. Görev başarı ile tamamlanır ve Hassan sorgulanır (Infinity Ward, 2022).

## **9. Bölüm: Recon by Fire (Ateş ile Keşif), Cape Vilan, İspanya, 31 Ekim 2022**

Gece vakti boş bir arazide Shepherd'in de bir bilgisayar ile katıldığı sorguda Hassan, Graves tarafından konuşturulmaya çalışılır. Shepherd, tehdit edilse de füzeler hakkında her hangi bir bilgi vermeyen Hassan'ın tutuklanmasını ya da infaz edilmesini istediğini söyler. Fakat Laswell, Hassan'ı öldürmenin İran ile bir savaşa yol açacağını ve onu tutuklamanın ise bir suç olduğunu belirtir. Bu noktada Hassan'ı serbest bırakmaktan başka çare kalmamıştır. Fakat cep telefonundan edinilen bilgilerden Hassan'ın İspanya'nın sahil kesiminde birileri ile iletişime geçtiği öğrenilir. Bunun füzelerle ilgili olabileceğini düşünen Laswell, Price ve oyuncunun yönlendirdiği Gaz ile birlikte bölgeye gizlice sızar. Laswell açığı bir tekneden keskin nişancı tüfeği ile Price ve Gaz'a destek sağlarken ikili, depo binalarındaki kartel ve Al-Qatala birliklerini öldürerek füzeleri bulmaya çalışır. Füzeler bulunamaz fakat Ruslara ait bazı boş kasalar bulunur. Bölümün sonunda Laswell, Al-Qatala tarafından yakalanıp kaçırılır (Infinity Ward, 2022).

## **10. Bölüm: Violence and Timing (Şiddet ve Zamanlama), Urzikistan, 1 Kasım 2022**

Al-Qatala örgütü, Laswell'i kaçırdıktan sonra onun ellerinde canlı olduğunu belirten ve kafasına silah dayanmış şekilde bir videosunu gönderir. Videonun Urzikistan'dan geldiğini öğrenen ve Shepherd'den herhangi bir yardım alamayan Price ve Gaz, Farah Karim ve Urzikistan Kurtuluş Gücü'nün yardımı ile Laswell'i kurtarma operasyona girerler. Oyuncunun Gaz olarak oynadığı bölümde yoğun bir kovalamaca ve çatışma sonucunda Laswell kurtarılır ve füzelerin hiçbir zaman İspanya'ya gelmediğini fakat Ruslardan alınan füze yönlendirme sistemlerinin orada orada bulunduğu öğrenilir. Laswell, sistemlerin çoktan füzelere yerleştirildiğini ve Hassan dışında yalnızca Las Almas Karteli'nin lideri El Sin Nombre'nin sistemlerin nerede olduğunu bildiğini söyler. Bu doğrultuda ise henüz kimliği bilinmeyen El Sin Nombre'yi yakalama çalışmaları başlar (Infinity Ward, 2022).

## **11. Bölüm: El Sin Nombre, (İsimsiz) Las Almas, Meksika, 1 Kasım 2022**

Soap, Alejandro, Ghost ve Graves, kimliği belirsiz ve yakılması zor olan El Sin Nombre'yi aramak için Las Almas kartelinden bir üst rütbelinin üst düzey korumalı evine sızma planı yapar. Oyuncu, Soap olarak binaya Alejandro ile birlikte girer ve El Sin Nombre'nin Valeria Garza adında Meksika Özel Kuvvetlerinin eski bir askeri olduğu öğrenilir. Ekip Valeria'yı yakalar ve helikopterle bölgeden uzaklaşırlar. Valeria, Graves ile bir anlaşma yapar. Onu serbest bırakması karşılığında füzelerin yerini söyleyecektir.

Füzeler etkisiz hale getirildikten sonra ise Hassan ın yerini söyleyecektir (Infinity Ward, 2022).

### **12. Bölüm: Dark Water (Kara Su), Meksika Körfezi, 2 Kasım 2022**

Valeria'dan alınan bilgiler doğrultusunda Ghost, Alejandro, Graves, Shadow Company birlikleri ve oyuncunun oynadığı Soap, ABD topraklarında yaklaşan bir saldırıyı önlemek için Meksika açık denizindeki bir petrol platformuna doğru hareket eder. Ekip petrol platformundaki Al-Qatala üyelerini öldürüp füzeyi ararken Al-Qatala üyeleri füzeyi devreye sokar. Füzenin harekete geçebilmesi için bir miktar zaman alan bazı aşamaları tamamlaması gerekmektedir ve bu süreç, ekibin füzeyi bulup etkisiz hale getirmesi için gereken zamanı onlara sağlayacaktır. Ekip füzeyi bulur fakat kontrol sistemlerinin orada değil, petrol platformunun yakınındaki bir gemide olduğu öğrenilir. Oyuncu gemiye ulaşır kontrol sistemlerini bulduğunda füzenin ateşlenmesini iptal etmek için artık çok geç olduğu ve kısa süre sonra New Orleans'a doğru harekete geçeceği öğrenilir. Bu nedenle Shepherd füzenin, bulunduğu petrol platformuna yönlendirilip füzenin kendi kendini yok etmesi için proglanmasını emreder. Durdulamayan füze, bu şekilde platformla birlikte yok edilir (Infinity Ward, 2022).

### **13. Bölüm: Alone (Tek Başına), Las Almas, Meksika, 3 Kasım 2022**

Ghost, Alejandro ve oyuncunun oynadığı Soap, Los Vaqueros'un üssüne döndüklerinde Graves ve Shadow Company birliklerinin Shepherd'den gelen talimatla üssü ele geçirmiş olduğunu öğrenir. Alejandro yakalanırken Ghost ve Soap kaçmayı başarır. Yaralı ve silahsız olan oyuncu, Graves ve Shadow Company'den kaçarken Ghost ile bağlantı kurarak Las Almas şehrinden kaçmaya çalışacaktır. Bölümde Graves ve birlikleri, Las Almas'daki rüşvet alıp karteğe yardım eden polisleri ve bazı sivilleri de öldürmeye başlar. Oyuncu, gizli bir şekilde etraftan topladığı materyallerle silah ve patlayıcı gibi araçlar yaparak Shadow Company birliklerini öldürür ve Ghost ile bir araya gelerek şehirden kaçar (Infinity Ward, 2022).

### **14. Bölüm: Prison Break (Hapishaneden Kaçış), Las Almas, Meksika 3 Kasım 2022**

Ghost ve Soap, Rodolfonun bulunduğu güvenli bir depoya gider ve üçlü, Alejandro ve Los Vaqueros'u kurtarma planı yapar. Ekip Los Vaqueros'un tutulduğu hapishaneye ulaşınca oyuncu güvenlik kameralarının kontrolünü alır ve Ghost'a telsizden talimatlar vererek Shadow Company birlikleri gizlice etkisiz hale getirilir. Bu esnada Rodolfo ise Alejandro ve Los Vaqueros birliklerinin tutulduğu hücreleri tespit eder ve onları

kurtarırlar. Silahlanan birliklerle birlikte kaçan oyuncuyu hapishanenin duvarlarında Price karşılar ve kaçmalarına yardım eder (Infinity Ward, 2022).

### **15. Bölüm: Hindsight, Al Mazrah, Birleşik Adal Cumhuriyeti, 12 Ağustos 2022**

Laswell, çalınan Amerikan balistik füzeleri sevkiyatıyla ilgili istihbaratı ortaya çıkarır. Orta Doğuda ruslarla savaşan müttefiklere yollanmak için Shadow Company birlikleri eşliğinde yola çıkan füzeler, Rus askerleri tarafından çalınır ve füzeler ABD'ye karşı intikam arayan Hassan'a verilir. Laswell'e göre Shepherd'in amacı iyi olsa da nakliyat yasa dışı ve kayıtsızdır. Shepherd ve Graves bu nedenle bu olayı gizli tutar. Bunun üzerine Price, Shepherd ile görüntülü bir konuşma gerçekleştirir. Price Shepherd'a bu durumu düzeltmesini ve Shadow Company birliklerini geri çekmesini söyleyince Shepherd bunu reddeder (Infinity Ward, 2022).

### **16. Bölüm: Ghost Team (Hayalet Takım), Las Almas, Meksika, 3 Kasım 2022**

TF-141 ve Los Vaqueros, Shadow Company'e karşı Los Vaqueros'un ana üssünü geri almak için göreve çıkarlar. Oyuncunun Soap ve Gaz olarak oynadığı bölümde yoğun çatışma sonucu üs geri alınır ve bir tankın içerisindeki Graves, tank ile birlikte havaya uçurulur. Sonrasında tutuklu halde bulunan Valeria'ya ulaşan ekip Valeria'dan Hassan'ın ve üçüncü füzenin Şikago'da olduğunu öğrenir (Infinity Ward, 2022).

### **17. Bölüm: Countdown (Geri Sayım), Şikago, ABD, 4 Kasım 2022**

TF-141, bir Amerikan şehrine yapılan saldırıyı önlemek için ABD ordusu askerleriyle birlikte konuşlanır. Hassan'ın bulunduğu sivil ve rehinelere dolu binanın etrafı sarılır ve operasyon başlar. Hassan'ı ararken üçüncü füze devreye sokulur ve bilinmeyen bir hedefe doğru yola çıkar. Soap olarak oynayan oyuncu, Hassan'ı bulur ve kontrol bilgisayarını ondan alır fakat füzeyi devre dışı bırakırken bir yandan da Hassan ve adamlarından gizlenmek zorundadır. Oyuncu Laswell ile gerçekleştirdiği telsiz bağlantısı yardımıyla füzeyi devre dışı bırakır fakat Hassan tarafından vurularak yaralanır. Bu noktadan sonra oyuncu karşı binada bulunan Ghost'un kontrolünü alır ve keskin nişancı tüfeği ile Hassan'ı vurarak öldürür. Sonuç olarak füzelerin etkisiz hale getirilmesi ve Hassan'ın ölümü ile tehditler ortadan kalkar. Tüm yaşananlardan sonra grup bir barda buluşur ve Laswell, Shepherd'in ortadan kaybolduğunu fakat yeni bir tehdidin ortaya çıktığını belirtir. Laswell, çalınan füzelerle ilgili araştırma yaparken Rus aşırı milliyetçilerinin bundan sorumlu olduğunu belirtir (Infinity Ward, 2022). Bu noktada oyunun bu kısmıyla

ilgili hikâyesinin yer alacağı yeni versiyonu ya da ek paketinin gelebileceği mesajı verilmektedir.

Oyunun hikâyesinin ana hatları, militarizm propagandasından bağımsız şekilde detaylıca açıklanmıştır. Sonraki bölümde ise bu hikâye içerisindeki militarizm göstergeleri, propaganda kavramı çerçevesinde ele alınacaktır.

#### **4.2.4. Militarizm Propagandası Kapsamındaki Bulgular**

*Call of Duty: Modern Warfare II* oyununun hikâyesinde ve oynanışında yer alan militarizm göstergeleri olarak değerlendirilebilecek bulgular, bu bölüm içerisinde propaganda kapsamında incelenecektir. Bu bağlamda oyun içerisinde propaganda olarak değerlendirilebilecek içerikler, çalışmanın ilk kısmında militarizm ve şiddet kavramlarını açıklarken yer verilen çeşitli araştırmacıların çalışmalarından (Thee, 1977; Klare, 1978; Robertson, 2004; Schlewitz, 2008; Altınay, 2009b; Belge, 2012; Heywood, 2014; Han, 2016; Öztan, 2018) yola çıkılarak şu şekilde belirlenmiştir:

1. Askeri müdahalenin gerekliliği, kaçınılmaz ve en iyi yol olduğu düşüncesi
2. Askeri değerleri yüceltme
3. Askeri değerlerin sivil hayata işlenmesi
4. Arka planda yer alan sürekli şiddet
5. Devamlı biçimde bir tehdit veya tehlike olduğu izlenimi
6. Sorunların diplomasi yerine saldırgan bir politika ile çözülme çabası
7. Yüceltilmiş milliyetçilik ve kahramanlık

Öncelikle 2022 yılında piyasaya sürülen *Call of Duty: Modern Warfare II*, savaş temalı askeri bir dijital oyun olduğundan bünyesinde yüksek miktarda şiddet, çatışma ve savaş barındırmaktadır. Militarizm kavramı ile yakında ilişkili bu temalar, oyunun savaş oyunu kategorisinde yer alabilmesi için işlenmesi gereken temalardır. Bu temaları işlerken verilen mesajlar ise oyunun bir militarizm propagandası olup olmadığı meselesini anlama konusunda bize yardımcı olacaktır.

Oyunun hikâyesi incelendiğinde öncelikle anlaşmazlıkların çözümü için diplomasinin olmayışı dikkat çekmektedir. Genel anlamda oyundaki karakterlerin olayları doğrudan zor kullanarak çözüme çabası bu durumun en açık örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. General Ghorbrani'nin oyunun ilk bölümünde doğrudan suikast ile öldürülmesi, Hassan'ı ölü ya da diri ele geçirme çabaları, Laswell kaçırıldığında askeri güç kullanılarak

kurtarılma girişimi, Shepherd ile Graves'in füzeleri kaybetmesi sonucunda ortaya çıkan anlaşmazlıkların şiddet ile çözülmeye çalışılması, Meksika, İspanya ve diğer ülkelerdeki olayları çözmek için ülkenin ilgili yetkilileri ile irtibata geçmek yerine doğrudan gizli askeri operasyonların düzenlenmesi ve yaşanan diğer birçok olay, oyunda diplomasi yerine zor kullanarak sorunları çözenin tercih edildiğini kanıtlar niteliktedir. Anlaşmazlıkların çözülmesi için doğrudan askeri gücün tercih edilmesi militarizmin en belirgin göstergelerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla oyunda oyuncuya problemlerin çözülmesi için seçenek sunulmamakta ve oyun, oyuncuyu sorunları zor kullanarak çözmeye itmektedir. Bu kapsamda diplomasi eksikliği sebebiyle ortaya çıkan askeri güç kullanımı hikâyede devamlı olarak işlenmekte ve anlaşmazlıkların çözümü için en iyi yolun askeri müdahale olduğu mesajı verilmektedir.

Anlaşmazlıklar oyunda yalnızca askeri güç kullanılarak çözülürken aynı zamanda askeriye'nin ve askerlik durumunun yüceltildiğini de görmekteyiz. Askeri birlikler, füzeleri ve düşmanları etkisiz hale getirerek ülkeyi büyük tehlikelerden koruyan gizli kahramanlar olarak gösterilmektedir. Örneğin oyunda Şikago'nun merkezindeki bir binada füzenin etkisiz hale getirilip ve Hassan'ın öldürüldüğü son bölümde meydana gelen patlamalar ve elektrik kesintilerinin sebebi haberlerde, şiddetli rüzgâr sebebiyle meydana gelen elektriksel arıza olarak sunulmaktadır. Bunu deneyimleyen oyuncu, gündelik hayatını güven içerisinde devam ettirirken askeri birimlerin arka planda ükesini büyük tehlikelerden koruduğunu düşünebilir ve orduyu kahramanlaştırarak yüceltebilir. Ayrıca oyundaki zırhsız birçok düşman birliği birkaç mermide ölürken oyuncunun oynadığı ve ona eşlik eden karakterler oldukça güçlü ve teknolojik teçhizatlarla donatılmış tecrübeli askerlerdir ve çatışma sırasında kolay kolay ölmemektedir. Oyuncuda hayranlık uyandırmak için dost birliklerin oldukça güçlü, eğitilmiş, profesyonel ve tehlikeli olarak tasvir edilmesi, ordunun güçlü olarak betimlendiği ve bu doğrultuda yüceltiğinin göstergesidir. Örneğin oyunun on üçüncü bölümünde oyuncu, Soap karakteri ile Las Almas sokaklarında ve boşaltılmış evlerde bulduğu malzemelerle çeşitli silah ve teçhizatlar yaparak Shadow Company askerlerini öldürmektedir. Oyuncu gizlenerek düşmanları etkisiz hale getirirken, düşmanların oyuncunun yönetmiş olduğu TF 141 birliklerinin silahsız olsa da oldukça tehlikeli olduğunu belirttikleri duymaktadır. Yine oyuncunun oynadığı birliklerin kullanmış olduğu silahlar ve araçlar, düşmanlarınkine kıyasla teknolojik açıdan oldukça üstün ve gelişmiştir. Bu da oyunu oynayan Amerikalı

bir çocukta hayranlık uyandırıp onu savaş ve şiddet yanlısı bir tutuma doğru sürükleyebilir.

Şiddet, *Call of Duty: Modern Warfare II*'de günlük hayatın olağan ve normal bir parçasıymış gibi aktarılmaktadır. Örneğin kartelin kontrolü altındaki Las Almas bölgesinde şiddet doğal bir olgu olarak tasvir edilmektedir. Oyunun altıncı bölümünde ekip bir araç içerisinde Las Almas sokaklarında ilerlerken Soap, bir kamyonette silahlı dört kişi gördüğünü bildirip silahını hazırlar. Bunun üzerinde Alejandro “sakin ol, bu burada normal” diyerek silahlanmanın ve şiddetin bölgede normalleşmiş olduğunu belirtir. Sonrasında bir sokakta silahlı kartel üyelerinden balon satın alan bir çocuk gösterilmektedir. Alejandro, kartelin çocukları avutup kendi tarafına çekmek için bu tarz yöntemlere başvurduğunu söyler. Oyun içerisindeki kartelin, balonlar ve silahları bir araya getirerek militarizm ve şiddet öğelerini eğlence ile birleştirip bu olguları çocuklar için normalleştirmeye çalıştığını görürüz. Bu doğrultuda *Call of Duty: Modern Warfare II* oyunun kendisi düşünüldüğünde oyun, eğlence endüstrisinin büyük bir parçası olan dijital oyunlar ile militaristik temaları bir araya getirerek aslında hikâyede yer alan durumu gerçek hayatta gerçekleştirmektedir. Militarizmi toplumda, özellikle genç yaştaki insanların zihinlerinde normalleştirmek için oyun bir araç olarak kullanılmaktadır.

Şiddetin, oyunun tüm bölümlerinde arka planda yer aldığı gözlemlenmektedir. Şiddet arka planda yer almaktadır çünkü oyunu oynayan sıradan bir oyuncu göreve odaklanarak gerçeklik ile aksiyon içerisinde kaybolur ve etik değerleri pek önemsemeyen hedefleri yok eder. Oyunda etkisiz hale getirilmiş ve savaşamayacak durumdaki düşman askerleri tutuklanmaz ya da esir alınmaz, doğrudan öldürülür. Oyunun ikinci bölümünde oyuncu ve ekibi binalardaki düşman askerlerini doğrudan öldürmektedir. Örneğin bir binada biri yerde oturan diğeri ise ayakta zor duran iki düşmanın olduğu görülmektedir. Oyuncu ve ekibine ateş etmeyen bu düşmanlar eğer oyuncu tarafından öldürülmezse Ghost tarafından öldürmektedir. Burada da düşmanı yakalamak yerine oyuncunun tek seçeneğinin düşmanı öldürmek olduğu görülmektedir. Başka bir binada ölü Al-Qatala mensubunun üzerine kapanmış ağlayan bir kadın görülmektedir. Oyuncu odaya girdiğinde ise oyuncuya silah doğrultup ateş etmeye yeltenen kadını öldürmekten başka çare yoktur. Yine aynı bölümde binalardan Al-Qatala birliklerinin Arapça “mühimmat getir, başka birlikler gelecektir, gelen olursa öldür” dedikleri duyulmaktadır ve oyuncu kapıyı açtığı an düşman birlikleri ateş etmeye başlamaktadır. Yani oyuncuya “düşmanı yok et ya da kendin yok ol” mesajı verilmektedir. Hava desteği ile içerisi düşman dolu

binaların havaya uçurulması ise “görmekli bir manzara” olarak yorumlanmaktadır. Graves’in Las Almas’da yaptığı temizlik operasyonu ise başlı başına bir vahşet sahnesidir. Rüşvet alan polisleri ve direnen sivilleri öldüren Shadow Company birliklerinin acımasızca bir katliam gerçekleştirdiği görülmektedir.

Oyunda sürekli bir tehdidin var olduğu ve bu tehdidin ortadan kaldırılması gerektiği teması işlenmektedir. Oyunun hikâyesi de, militarizmin göstergelerinden biri olan bu tema etrafında şekillenmektedir. Düşman birlikleri füzelere sahiptir ve bu füzelerin yok edilmesi gerekmektedir aksi takdirde korkunç olaylar yaşanacaktır. Örneğin oyunun ikinci bölümünde Laswell, Ghorbani öldükten sonra onun yerine gelen ikinci adam Hassan Zyani hakkında bilgileri Shepherd’a sunarken bu adamın İran’ın liderliğini üstlendiğini, teröristlere silah, para ve bilgi sunduğunu belirtir. Hassan’ın oldukça tehlikeli olduğunu ve Ghorbani suikastinden sonra ABD’ye karşı bir misilleme planladığı belirtir. Yine oyunun dokuzuncu bölümünde Laswell, “eğer bu füzelerden biri şehirlere vurursa insanlar ölecek” der. Oyun içerisinde bu ve buna benzer birçok söylemin yer aldığı ve bir tür korku yaratma ya da mevcut korkuyu canlı tutma söyleminin varlığı açıkça gözlemlenmektedir.

Oyuncu, oyunu oynarken yönettiği karakterle özdeşleşmekte ve kendini karakterin yerine koyup onun gibi düşünmeye teşvik edilmektedir. Asker gibi düşünmeye itilen oyuncu, oyunda bazı seçimler yapabilir de bu seçimler oyunun sonucunu değiştirmemektedir. Eğer oyunun dayattığı eylem, oyuncu tarafından gerçekleştirilmezse oyun en son kayıttan tekrar başlamaktadır. Örneğin oyuncu savaş alanını terketmeyi seçerse savaş alanına dönmesi gerektiğini belirten bir yazı belirir ve geri dönmezse oyun sonlanarak son kayda geri alınır. Yani oyuna devam edebilmek için oyunun dayatmış olduğu senaryoyu takip etmekten başka yol yoktur. Bu noktada oyuncunun iki seçeneği olduğu görülmektedir: şiddetin ve savaşın bir parçası olmak ya da Espel (2015)’in önerdiği üzere oyunu oynamamak. Kısacası “eğlenmek istiyorsan şiddetin bir parçası olmalısın” mesajının verildiği söylenebilir.

*Call of Duty: Modern Warfare II*, Gagnon (2010, s. 3)’un da belirttiği üzere oyunun önceki serilerindeki gibi temiz bir savaş vizyonu sunmaktadır. Oyunun çoğu bölümündeki çatışma bölgelerinde sivillerin yer almadığı görülmektedir. Oyuncuya “istediğin gibi öldürebilirsin, etrafta düşmandan başkası yok” mesajı verilmektedir. Bu bağlamda oyuncu pek çok bölümde dost birlikleri vurmamak kaydıyla istediği gibi ateş edebilmekte ve düşmanları yok edebilmektedir. Oyuncu, bu noktada gerçek savaşların

birçok sivilin canına mal olduğu gerçeğini düşünmemektedir. Bazı bölümlerde siviller olsa da taraflar çatışmadan geri durmamaktadır. Örneğin oyunun dördüncü bölümünde sivillerle dolu Amsterdam sokaklarında oyuncu düşmanları ile çatışabilmekte, bunun sonucunda siviller de zarar görebilmektedir. Ya da Las Almas bölgesinde Hassan'ı arayan oyuncu sivillerin evlerine girdiğinde isteyerek ya da istemeden sivillere ateş edebilmektedir. Siviller öldürülürse ekranda sivil zaiyatların tolere edilmeyeceğini belirten bir yazı belirir ve oyuncu son kayda geri döndürülür. Yani bazı bölümlerde yer alan siviller zarar gördüğünde oyun bunun yanlış bir şey olduğunu açıkça belirterek operasyon ve savaşın temiz bir şekilde sürdürülmesi gerektiği mesajını vermektedir. Fakat sivillerin olduğu bölgelerde bu denli tehlikeli operasyonlara kalkışmak, temiz savaş vizyonunun aslında dikkate alınmadığının, bu gibi mesajların ise oyuncunun konu hakkındaki fikrini değiştirmeye yönelik yerleştirdiğinin belirtileri olduğu söylenebilir.

Oyun gerçekçilik açısından ele alındığında ise grafiklerin ve modellemelerin oldukça gerçekçi olduğu görülmektedir. Oyun, bilgisayar tarafından oluşturulan görüntülerin bir araya getirdiği bir üründen ziyade bir aksiyon filmi hissiyatı vermektedir. Fakat oyuncu, oyun ile etkileşime girerek oyun içerisinde yer aldığından oyundaki hikâye ve mesajlardan bir filme kıyasla daha çok etkilenebilmektedir. Bu da oyunun bir propaganda aracı olarak kullanılmasını kolaylaştırmaktadır. Oyunda hayal ürünü birçok bölge ve mekân yer alsa da gerçek hayatta yer alan konular da dikkat çekmektedir. Örneğin oyunun dördüncü bölümünde Amsterdam'daki bir cadde, gerçek bir caddeden tasarlanmıştır. Oude Kerk kilisesinin önündeki caddenin neredeyse aynısının oyunda yer aldığı görülmektedir. Melih Korkmaz isimli bir twitter kullancısının kaydedip paylaştığı olduğu video ve oyunda yer alan sokak karşılaştırıldığında oyunun çarpıcı gerçekliği daha iyi anlaşılmaktadır.



**Görsel 4.7** Amsterdam’da yer alan caddenin *Call of Duty: Modern Warfare II*’deki ve gerçekteki karşılaştırması (IGN, 2022)

Oyunun çok oyunculu modundaki haritalardan biri olan Breenbergh Hotel’in ise Amsterdam’daki The Conservatorium isimli beş yıldızlı otelden esinlenilerek tasarlandığı görülmektedir. Bunun üzerine otel sahibi Ray Tomassen, yerel bir gazeteye verdiği röportajda şu ifadelerle yer vermiştir:

*“Conservatorium Hotel'in bizim isteğimiz dışında yeni Call of Duty oyununda sahne olduğu öğrendik. Genel olarak şiddeti teşvik eden oyunları desteklemiyoruz. Bu oyun hiçbir şekilde bizim temel değerlerimizi yansıtmamaktadır ve isteğimiz dışında olan bu katılımımızdan dolayı üzüntü duyuyoruz.” (Nelson, 2022).*

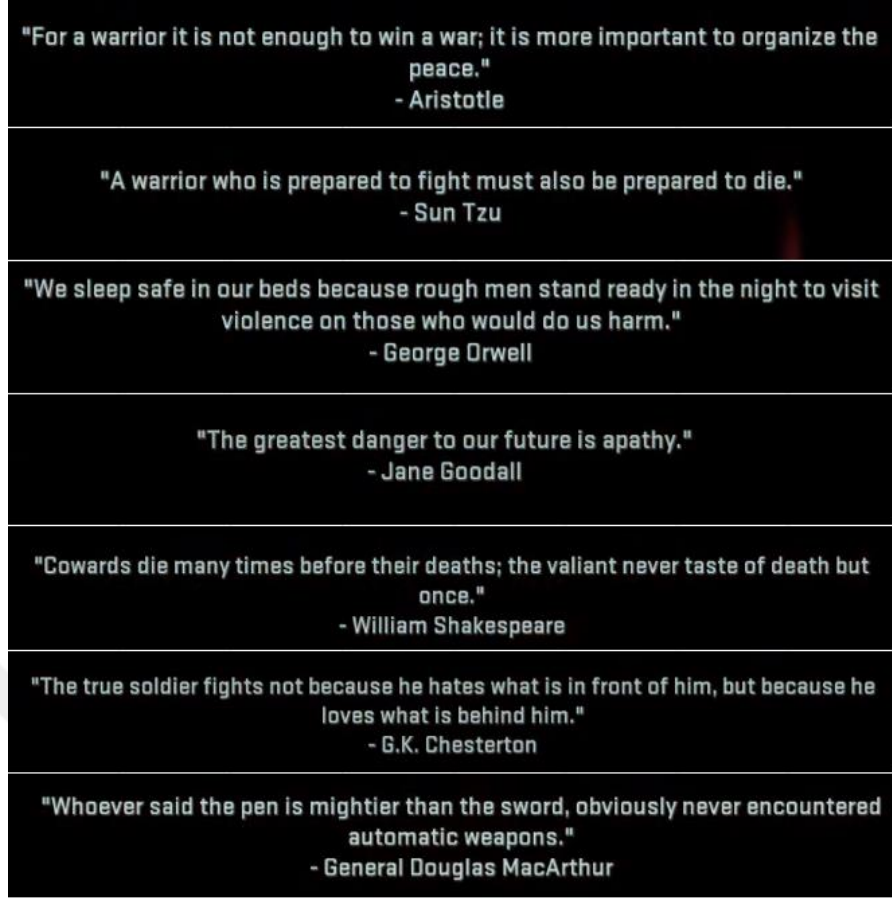
Oyundaki gerçekçiliğin militarizmi nasıl beslediğini kanıtlayan bir örnek olarak oyunda yer alan silahlar ve teçhizatlar gösterilebilir. Oyundaki silahların neredeyse tamamının gerçekten var olan silahlardan esinlenerek tasarlandığı görülmektedir ve bu silahların çoğu, serinin sıkı takipçisi olan topluluk tarafından iyi bilinir bir hale gelmiştir. Örneğin AC130 uçağı gerçekten de ABD’nin sahip olduğu ve kullandığı bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyuncu, oyunda bu uçağın silah sistemlerini kullanırken haberlerde gördüğü teröristleri etkisiz hale getiren uçak olduğunun bilincine varmaktadır çünkü medyada paylaşılan görüntülerle oyundaki görüntüler oldukça benzerlik göstermektedir. Bunun dışında oyundaki mesafeye bağlı mermi düşümünü etkileyen fizik kurallarının da hesaba katıldığı görülmektedir. Örneğin oyunun dokuzuncu bölümünde oyuncu uzak mesafeden keskin nişancı tüfeği ile düşmanları öldürürken Price, telsizden verdiği talimatlarla oyuncunun nasıl nişan alması gerektiğini açıklamaktadır. Oyuncunun tüm bu

gerçekçilik içerisinde yoğun bir biçimde savaş ve militarizm temalarına maruz kaldığı söylenebilir. Bu bağlamda oyunun, oyuncuların silahların nasıl kullanılacağı ve savaşta ne gibi taktikler uygulanacağı gibi çeşitli konulara aşına hale getirdiği söylenebilir. Oyun, *America's Army* gibi doğrudan bir personel eğitim aracı olarak kullanılmasa da oyunun bireylere askerlik ve savaş ile ilgili çeşitli yetenekler kazandırabileceği ya da bu gibi konularda çeşitli fikirler verebileceği söylenebilir. Bu da militarizmin topluma yayılmasının bir göstergesi olarak değerlendirilebilir.

Hikâyede yer alan çeşitli olaylar ve birliklerin operasyonlar içerisinde gerçekleştirdiği eylemler ele alındığında ise, gerçek hayatta suç teşkil eden pek çok durum ile karşılaşıldığı görülmektedir. Bir reddit kullanıcısı, oyunda yer alan teyit edilmiş suçlar ve savaş suçlarının bir listesini paylaşmıştır. Bu kapsamda birçok birlik ve karakterin yasal olmayan yollara anlaşmazlıkları çözme yoluna gittiği anlaşılmaktadır. Örneğin Shadow Company, hukuka aykırı infaz, arama, el koyma, gözaltı gibi pek çok eylem gerçekleştirmiştir. Ayrıca Meksika Hükümeti'nin donanımına, mimarisine, arazisine askeri ve istihbarat varlıklarına el konulması gibi pek çok suç işlemiştir. Bununla birlikte TF141 birliği ise hukuka aykırı sınır geçişi, gözaltı, haneye tecavüz, izinsiz askeri birlik bulundurma, sivilleri dikkatsizce tehlikeye atma gibi yasadışı fiiller gerçekleştirmiştir. Shepherd'ın ise hukuka aykırı devlet mülkü satışı, devlet fonlarının yanlış kullanımı ve zimmete geçirilmesi, zorlama, rüşvet, ihanet ve firar gibi çeşitli suçları işlediği görülmektedir. Diğer taraftan Hassan ise kaçakçılık, terörizm, adam kaçırma, yabancı askeri varlıkların çalınması, toplu katliam girişimi, hukuka aykırı sınır geçişi gibi çeşitli suçları işlemiştir (Hammer\_of\_Discipline, 2022). Kısacası hikâyenin neredeyse tamamında tarafların kanunları çiğnediği ve çeşitli savaş suçları işlediği görülmektedir. Buradan, oyunun hikâyesi içerisinde gelişen olaylara bağlı işlenen suçların önemsizleştirildiği, kanun dışı bu eylemlerin herhangi bir sonuç doğurmadığı ya da yaptırımını olmadığı gibi bir algının yaratıldığı söylenebilir. Oyuncu, oyundaki askerin yerine kendini koyarak adeta gerçek bir asker gibi verilen görevleri yerine getirirken bu gibi eylemlerin herhangi bir yaptırımını olmadığı düşüncesine kapılabilir ve militarizmin doğurmuş olduğu sonuçların farkına varamayabilir. Özellikle küçük yaştaki çocukların ve gençlerin oyunu oynarken bu gibi mesajların farkına varamaması olağandır. Bunun da oyunda yer alan militarizm propagandasının etkisini güçlendirdiği söylenebilir.

Oyunda, yukarıda değinilen durumların dışında militarizm propagandası kapsamında değerlendirilebilecek doğrudan mesajlar olduğu da görülmektedir. *Call of Duty* serisinin

çoğu oyununda olduğu gibi bu oyunda da oyuncu tek oyunculu modda öldürüldüğünde ekran bulanıklaşır ve devlet başkanları, generaller, bilim adamları, filozoflar ve yazarlar gibi kişilerin söylemiş olduğu sözler ekrana yansıtılır. Bu mesajların oyuna rastgele yerleştirilmediği, bazı mesajları iletme amacı taşıdığı kolaylıkla söylenebilir. Örneğin oyuncu öldüğünde ekrana yansıtılan Aristoteles'in "Bir savaşçı için savaşı kazanmak yeterli değildir; barışı organize etmek daha önemlidir" sözü oyunda savaşı meşrulaştırıcı ve gerekli gösterici bir söylem olarak değerlendirilebilir. Ekrana yansıtılan Sun Tzu'nun söylemiş olduğu "Savaşmaya hazır olan bir savaşçı ölmeye de hazırlıklı olmalıdır" sözü ise ölüm gibi ciddi bir durumun oyunda önemsizleştirildiğinin göstergesidir. George Orwell'dan yapılan "Geceleri güvenle uyuyoruz çünkü kaba adamlar bize zarar vermek isteyenlere şiddet uygulamak için hazır bekliyorlar" alıntısı ise yine askeri gücü yüceltici, şiddeti meşrulaştırıcı ve militarizmi besleyici bir söylem olarak değerlendirilebilir. Jane Goodal'in ekrana yansıtılan "Geleceğimiz için en büyük tehlike duyarsızlıktır" sözü ile ise yapılan askeri müdahalelerin gerekli olduğu, dünyada yaşanan olaylara ABD'nin kayıtsız kalmaması gerektiği mesajının verilmeye çalışıldığı söylenebilir. William Shakespeare'in "Korkaklar ölümlerinden önce defalarca ölürlere; yiğitler ise ölümü yalnızca bir kez tadar" sözü ise oyunda oyuncu öldüğünde gösterilerek yiğitlik ve askerlik kavramlarını yüceltici bir şekilde konumlandırılmıştır. Gilbert Keith Chesterton'un "Gerçek asker önündekinden nefret ettiği için değil, arkasındakini sevdiği için savaşır" sözü ise milliyetçi ve vatan sevgisi yoluyla savaşı meşru kılıcı bir söylem olarak değerlendirilebilir. General Douglas MacArthur'un "Kalem kılıçtan üstündür sözünü kim söylemişse belli ki otomatik silahlarla hiç karşılaşmamış" sözü ise oyundaki diplomasi olmayışını destekler niteliktedir ve anlaşmazlıkların askeri yöntemlerle çözülmesini teşvik edicidir.



**Görsel 4.8** *Call of Duty: Modern Warfare II*'de yer alan ölüm mesajlarından bazıları  
(Gamerpillar, 2022)

Gerçek hayattaki tanınan isimlerden yapılan alıntılardan farklı olarak oyun içerisindeki karakterlerin bazı söylemleri de dikkat çekicidir. Örneğin Shepherd'ın söylemiş olduğu "İyilik yapmak için biraz kötülük yapmalısın" sözü yine şiddet kullanımının ve askeri müdahalelerin gerekli olduğu mesajını içermektedir. Price'ın "Biz kirleniriz ki dünya temiz kalsın, bu görevimizdir" söylemi ise yine militarizmi doğrudan meşrulaştırıcı bir söylem olarak karşımıza çıkmaktadır. Sonuç olarak oyun içerisinde gerek bu gibi ekrana yansıtılan mesajlarla gerekse oyunun hikâyesine ve oynanışına yerleştirilmiş mesajlar aracılığı ile oyunun militarizm açısından bir propaganda aracı olarak kullanıldığı söylenebilir.

## SONUÇ

Geçmişten günümüze dek varlığını sürdüren militarizm, genel anlamda olumsuz sonuçlar doğuran, savaş ihtimalini arttıran, toplumdaki ulusal kültür, eğitim, medya, din, siyaset ve ekonomi gibi sivil kurumların bozulmasına sebebiyet verebilen bir olgu olarak endişe vericidir. Arkaik dönemdeki ilkel toplumlarda dahi izleri sürülebilen militarizmin belirtileri, günümüzde çeşitli birçok araç vasıtası ile yayılmaya devam etmektedir. Bu araçlar içerisinde yer alan yeni medya organları, propagandacının mesajını iletmesi için mükemmel bir enstrüman haline gelmiştir. Oldukça eski çağlarda kullanılmaya başlayan ve özünde “belirli fikirleri yayma” anlamı taşıyan propaganda kavramının kapsamı, dijital çağla birlikte gelişen yeni medya organları ile çok büyük kitleleri kısa sürede etkileyebilecek bir şekilde genişlemiştir. Bu kapsamda militarizmin temel nitelikleri, gelişen teknolojinin de etkisi ile çeşitli araçlarla topluma nüfuz etmektedir. Bu nüfuz etme şekillerinden birisi ise kültürden daha eski olan, hatta insalık tarihinden bile daha eski olabilecek olan oyun kavramı ile gerçekleşmektedir. Özünde eğlence amacı taşıyan oyun, propagandacı tarafından dijital oyunların ortaya çıkışından önce de çeşitli fikirleri aşılama amacı ile kullanılmıştır. Fakat dijital oyunların kitlelere ulaşım hızı ve etkisi klasik oyuna nazaran çok daha büyük ve geniştir. Bu nedenle dijital oyunların propagandacı için adeta biçilmiş bir kaftan olduğu söylenebilir.

Özellikle genç kitlenin boş zamanını değerlendirdiği dijital oyunlar, günümüzde klasik medyanın yerini almaya başlayan yeni medyanın en önemli organlarından biri haline gelmiştir. Dijital oyunlar yeni medya organları arasında oldukça önemlidir çünkü etkileşim faktörünü bünyesinde barındırmaktadır. İçerisinde bulunduğu sanal dünya ile etkileşime geçebilme imkânı sunan dijital oyunlar, her geçen gün gelişen teknoloji ile daha gerçekçi bir hale gelerek her yaşta insanın ilgisini çeker hale gelmiştir. Dijital oyunlar, bunun sonucunda propaganda amacıyla geçmişten günümüze dek kullanılan pek çok araç gibi kullanılmak üzere propaganda yapıcının ilgisini çekmiştir. Yalnızca eğlence amacı taşır gibi görünen bu oyunlar, aslında çeşitli mesajları kitlelerle ulaştırmaktadır. Bu noktada ise pek çok dijital oyunun militarizmin topluma yayılması amacı ile bir propaganda aracı olarak kullanıldığı görülmektedir.

İşleyişleri sebebiyle yeni medya organlarının kontrol edilmesi klasik medya organlarına kıyasla daha zordur. Örneğin televizyonda yer alan yayınlar belirli koşul ve ilkelere bağlı olarak gösterime sunulurken yeni medyanın en önemli aracı olan internette yer alan

içerikleri kontrol altında tutmak oldukça güçtür. Kaldı ki konumuz olan militarizmin topluma yayılması, klasik medya organları tarafından çoğu kez göz ardı edilirken yeni medyanın bu durumu kontrol altına alması henüz pek olağan görülmemektedir. Her gün televizyonlarda yer alan savaş temalı filmler ve diziler, toplumda militarist değerleri yaymakta ve canlı tutmaktadır. Dijital çağda dünyaya gelen çocuklar ise daha çok bilgisayar ve internet teknolojisinin getirdiği yeniliklere ilgi duymaktadır. Bu nedenle militarizmi toplumda canlı tutmak adına ilgi odağı haline gelen bu oyunlar, propagandacının sıklıkla kullanmış olduğu bir araç haline gelmiştir.

Dijital savaş oyunlarının ne şekilde militarizm propagandası amacıyla kullanıldığının araştırıldığı bu çalışmada, öncelikle militarizm kavramını açıklamak adına çeşitli araştırmacıların çalışmaları incelenmiştir. Ardından propaganda kavramı açıklanarak militarizm ve propaganda arasındaki bağlantı kurulmuştur. Militarizmin hem önemli bir sonucu hem de sebebi olan şiddet kavramı da medya ve propaganda arasındaki ilişki içerisinde incelenmiştir. Devamında yeni medya organlarından biri olan dijital oyun kavramı ele alınmadan önce oyunun kavramsal boyutu irdelenmiş ve dijital oyun ile olan bağlantısı kurulmaya çalışılmıştır. Dijital oyun kavramı açıklanmış ve kavramın sıklıkla tartışma konusu olan bağımlılık, şiddet ve nihayetinde propaganda kavramları ile olan ilişkisi irdelenmiştir. Bu istikamet sonunda ise dijital oyunların ne şekilde militarizm propagandası aracı olarak kullanıldığını araştırmak amacıyla dijital savaş oyunları ele alınmıştır. Farklı araştırmacıların incelemiş olduğu çeşitli oyunlar kısaca incelendikten sonra 2022 yılında piyasaya sürülen *Call of Duty* oyun serisinin son oyunu içerisinde militarizmin göstergesi olarak değerlendirilebilecek içerikler araştırılmış ve propaganda kapsamında değerlendirilmiştir.

Militarizmin göstergeleri kapsamında analiz edilen *Call of Duty: Modern Warfare II* oyununun hikâyesinde ve oynanışında yer alan militarizm propagandası olarak değerlendirilebilecek çeşitli bulgular çalışmada ortaya koyulmuştur. Bu bulgular ışığında oyunun, militaristik mesajları yayma çabası gösterdiği ve bu doğrultuda militarizmin topluma yayılmasını destekleyebileceği söylenebilir. Oyunda askeri değerlerin yüceltildiği, askeri yolun en iyi çözüm olduğu, anlaşmazlıkların çözümü için diplomasiye başvurulmadığı, şiddetin normalleştirildiği, sürekli bir tehdit veya bir tehlike olduğu izleminin yaratıldığı, milliyetçilik ve kahramanlık gibi olguların yüceltildiği, bu kapsamda toplumu militaristleştirilecek mesajların iletildiği açıkça görülmektedir. Ulusal güvenlik açısından ciddi problemlere yol açabilecek militarizm, aynı zamanda

toplumdaki çeşitli kurumların bozulmasına da sebebiyet verebilir. Ayrıca şiddetin toplumda normalleşmesi bu durumun endişe verici farklı bir boyutu olarak karşımıza çıkmaktadır. Şiddet olayları yaygınlaşırken militarizm normalleşmektedir; militarizm normalleştikçe de şiddet toplumda normal karşılanır bir hale gelmektedir. Toplumun militaristleşmesi, bu gibi sebeplerle göz ardı edilmemesi gereken bir meseledir.

Oyundaki gerçekçilik, propaganda etkisini arttıran bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır. Gelişen teknoloji ile birlikte oyun içerisinde tasarlanan grafikler, gerçek görüntülerden ayrılmaz bir noktaya doğru ilerlemektedir. Oyuncu, yoğun bir şekilde militarist içeriğe maruz kalırken gerçek ile sanal arasındaki çizgi git gide bulanıklaşmakta ve oyun içerisinde yer alan mesajlardan daha fazla etkilenebilmektedir. Bunun sonucunda oyun içerisindeki şiddet görüntüleri ve militarist içerikler günlük hayatta oyuncu için daha normal bir hale gelmeye başlayabilmektedir. Bu normalleşme sonucunda ise militarizm, herhangi bir eleştiriye uğramadan ve sorgulanmadan kabul edilir hatta olumlu karşılanır bir hale gelmektedir. Bu durum da yine yukarıda değinilen militarizmin yol açmış olduğu olumsuz sonuçlara sebebiyet verebilmektedir.

Dijital savaş oyunlarının militarist mesajları ne şekilde teşvik ettiğini *Call of Duty: Modern Warfare II* örnek oyunu incelemesi ile ortaya koyan bu çalışma, militarizmin topluma yayılması konusundaki endişeleri doğrular niteliktedir ve çalışmanın, üzerinde çokça durulmayan toplumun dijital oyunlar aracılığı ile militarize edilmesi meselesi ile ilgili ileri çalışmalara yardımcı olabileceği düşünülmektedir. Ayrıca çalışmanın, toplum tarafından militarizmi sorgulamadan ve eleştirmeden kabul etme ya da olumlu karşılama durumunu gündeme getirerek bu konu hakkındaki farkındalığın artırılması açısından önem taşıdığı düşünülmektedir.

## KAYNAKLAR

- Abbruzzesse, J. (2022, 24 Şubat). *Russian disinformation, propaganda ramp up as conflict in Ukraine grows*. NBC News. <https://www.nbcnews.com/tech/internet/russian-disinformation-propaganda-ramp-conflict-ukraine-grows-rcna17521>
- Alişoğlu, B. (2020). Soğuk Savaş Rekabetleri ve Satranç. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Tarih Dergisi*, 3(2), 59-87.
- Allen, R. (2011). The Unreal Enemy of America's Army. *Games and Culture*, 6(1), 38–60. doi:10.1177/1555412010377321
- Altınay, A. G. & Bora, T. (2002). Ordu, Militarizm ve Milliyetçilik. T. Bora (Ed.), *Modern Türkiye’de Siyasi Düşünce, Cilt:4 Milliyetçilik* içinde (ss. 141-154). İletişim.
- Altınay, A.G. (2009a). “Can Veririm, Kan Dökerim”: Ders Kitaplarında Militarizm. G. Tüzün. (Ed.), *Ders Kitaplarında İnsan Hakları II Tarama Sonuçları* içinde (ss.143-165). Tarih Vakfı Yayınları.
- Altınay, A. G. (2009b). Tabulaşan Ordu, Yok Sayılan Militarizm: Türkiye’de Metodolojik Militarizm Üzerine Notlar. Ö. Laçiner (Ed.), *Modern Türkiye’de Siyasi Düşünce, Cilt 9: Dönemler ve Zihniyetler* içinde (ss. 1245–1257). İletişim.
- Altun, F. Geleneksel Medyadan Yeni Medyaya Propaganda: Süreklilik ve Değişim. *Mevzu– Sosyal Bilimler Dergisi*, (7).
- America’s Army. (2002). *Gameplay Manual*. Army Game Project. Erişim Tarihi: 23 Kasım 2022, <https://www.gamefront.com/games/america-s-army/file/instruction-manual-pdf#Download>
- Ankara Kalkınma Ajansı (2016). *Dijital Oyun Sektörü Raporu*. Erişim Tarihi: 12 Ekim 2022, <https://www.kalkinmakutuphanesi.gov.tr/assets/upload/dosyalar/dijital-oyun-sektoru-raporu.pdf>
- Arendt, H. (1996). Şiddet Üzerine, *Cogito*, 6(7), 7-21.
- Arendt, S. (2007, 4 Eylül). *Iraq War Veterans Protest America’s Army*. WIRED. <https://www.wired.com/2007/09/iraq-war-vetera/>
- Aslan, B. (2007). Web 2.0, Teknikleri ve Uygulamaları. XII. “Türkiye’de İnternet” Konferansı Bildirileri, 8-10.
- Auchter, J. (2016). Playing war and genocide: Endgame: Syria and Darfur is Dying. C. Hamilton, L. J. Shepherd (Ed.), *Understanding popular culture and world politics in the digital age* içinde (ss. 121-136). Routledge.
- Aytaş, G., & Uysal, B. (2017). Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 675-690.
- Banks, M. (2008). *On the Way to the Web: The Secret History of the Internet and its Founders*. Apress.
- Barrett, D. (2008, 14 Ekim). *Ads for Obama campaign: ‘It’s in the game’*. NBC News. <https://www.nbcnews.com/id/wbna27184857>
- Barron, M. (2004). Militarism & video games, An interview with Nina Huntemann. *Media Education Foundation*. Erişim Tarihi: 21 Nisan 2021, <https://inspire.dawsoncollege.qc.ca/wp-content/uploads/2013/06/Militarism-and-Video-Games1.pdf>

- Bayzan, Ş., Güneş, A. (2022). Dijital Oyunun Tarihi ve Türk Medyası. In Ş. Sağıroğlu, İ. Bülbül, A. Kılıç, M. Küçükali, Ş. Bayzan, Y. Samur (Ed.), *DİJİTAL OYUNLAR -1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler* içinde. (ss. 25-78). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Belge, M. (2012). *Militarist Modernleşme: Almanya, Japonya ve Türkiye*. İletişim Yayınları.
- Berberakis, S. (2020, 28 Aralık). *Türkiye - Yunanistan arasındaki en uzun süreli gerginliğin yaşandığı 2020'de neler oldu?* BBC News Türkçe. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-55465415>
- Bernays, E. L. (1928a). Manipulating Public Opinion: The Why and the How. *American Journal of Sociology*, 33(6), 958-971.
- Bernays, E. L. (1928b). *Propaganda*. Liveright Publishing Corporation.
- Berners-Lee, T. (1996). *The World Wide Web: Past, Present and Future*. World Wide Web Consortium. <https://www.w3.org/People/Berners-Lee/1996/ppf.html>
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (2021). *Dijital Oyunlar Raporu*. <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf>
- Binark, M., & Bayraktutan, G. (2011). Dijital Oyun Kültürü Haritasında Oyuncular: Dijital Oyuncuların Habitusları ve Kariyer Türevleri. A. T. Aydemir (Ed.), *Katılımın "e-Hali" Gençlerin Sanal Alemi* içinde (ss. 303-330). Alternatif Bilişim.
- Biricik, Z., & Atik, A. (2021). Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469.
- Boşnak, M. (2011, 11 Ekim). *Amerikan Militarizmi ve Hollywood İşbirliği*. TUİÇ Akademi. <http://www.tuicakademi.org/amerikan-militarizmi-ve-hollywood-isbirligi/>
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital Oyunlar ve Eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-21.
- Bülbül, H. İ. (2022). Dijital Oyunlar Üzerine. *TRT Akademi*, 7(16), 1172-1179. DOI: 10.37679/trta.1181801
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois press.
- Call of Duty (series). (2022, 5 Kasım). *Call of Duty Wiki* içinde. [https://callofduty.fandom.com/wiki/Call\\_of\\_Duty\\_\(series\)?oldid=2673133](https://callofduty.fandom.com/wiki/Call_of_Duty_(series)?oldid=2673133)
- Cambridge Dictionary. (t.y.). *Medium*. Cambridge Dictionay içinde. Erişim Tarihi: 16 Aralık 2020, [https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-turkish/medium\\_2](https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-turkish/medium_2)
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The Effect of Video Fame Violence on Physiological Desensitization to Real-life Violence. *Journal of experimental social psychology*, 43(3), 489-496.
- Chalk, A. (2022, 9 Şubat). *America's Army is finally closing for good*. Pcgamer. <https://www.pcgamer.com/americas-army-is-finally-closing-for-good/>
- Choudhury, N. (2014). World Wide Web and Its Journey From Web 1.0 to Web 4.0. *International Journal of Computer Science and Information Technologies*, 5(6), 8096-8100.
- Clement, J. (2021a, 30 Haziran). *Global opinions on video games 2021, by region*. Statista. Erişim Tarihi: 1 Kasım 2022, <https://www.statista.com/statistics/1246425/words-to-describe-video-games-by-region/>
- Clement, J. (2021b, 11 Mayıs). *Key social aspects of online video games 2021*. Statista. Erişim Tarihi: 28 Ekim 2022, <https://www.statista.com/statistics/1235068/online-gaming-social-aspects/>

- Clement, J. (2022a, 11 Kasım). *Number of video gamers worldwide 2017-2027*. Statista. Erişim Tarihi: 23 Aralık 2022, <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
- Clement, J. (2022b, 1 Mart). *Call of Duty lifetime series unit sales 2014-2021*. Statista. Erişim Tarihi: 9 Ekim, 2022, <https://www.statista.com/statistics/1244224/cod-lifetime-unit-sales/>
- Crilley, R. (2016). Like and share forces: Making sense of Military Social Media Sites. C. Hamilton, L. J. Shepherd (Ed.), *Understanding Popular Culture and World Politics in the Digital Age* içinde (ss. 51-67). Routledge.
- Çakır, V. (2004). Yeni İletişim Teknolojilerinin Reklam Üzerine Etkileri. *Selçuk İletişim*, 3(2), 168-181.
- Çayır, K. (2014). "Biz" Kimiz? *Ders Kitaplarında Kimlik, Yurttaşlık, Haklar: Ders Kitaplarında İnsan Hakları III Projesi: Tarama Sonuçları*. Tarih Vakfı.
- Çetin, B. (2014). Propaganda Olgusu ve Propagandanın Amerikanlaşması. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 24(2), 239-266.
- Çiftdoğan, H. (2014). Kent ve Militarizm İlişkisinden Kentsel Militarizme. *II. KENTSEL POLİTİKA PLANLAMASI VE YEREL YÖNETİMLER ÖĞRENCİ KONFERANSI*, (ss. 54-59).
- Dawson, D. (2018). *The Origins of Western Warfare: Militarism and Morality in the Ancient World*. Routledge.
- Demirbaş, Y. (2015). Dijital Oyunlara "Oyun Türü" Yaklaşımlarının Sorunları: "Platform Oyunları" Türü Örneği. *Selçuk İletişim*, 9(1), 363-387.
- Dewing, M. (2012). *Social media: An introduction*. Ottawa: Library of Parliament.
- Dixon, S. (2022, 22 Ağustos). *Average daily time spent on social media worldwide 2012-2022*. Statista. Erişim Tarihi: 3 Kasım 2022, <https://www.statista.com/statistics/433871/daily-social-media-usage-worldwide/>
- Doğan, İ. (2015). Propaganda Aracı Olarak İnternet: Kayseri İli Merkez Seçmeni Üzerine Bir Alan Araştırması. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 3(2).
- Duran, Y. (2020, 2 Ekim). *Oyun Bağımlılığının Karanlık Yüzü*. Yeşilay. <https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/oyun-bagimlilikinin-karanlik-yuzu>
- Eckhardt, W., & Newcombe, A. G. (1969). Militarism, Personality, and Other Social Attitudes. *Journal of Conflict Resolution*, 13(2), 210-219.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2020). *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge.
- Electronic Gaming Monthly. (2003). Conflict: Desert Storm. *Electronic Gaming Monthly No 167*. <https://archive.org/details/electronic-gaming-monthly-issue-167-june-2003/page/130/mode/2up>
- Ercan, A. B. (2021). Satranç: Doğu Medeniyetinin Batı'ya Bir Hediyesi. *HUMANITAS - Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 9 (18) , 74-95. DOI: 10.20304/humanitas.930192
- Erdoğan, H. (2022). Dijital Oyunlarda İslam Karşıtlığı. *Current Perspectives in Social Sciences*, 26(1), 162-168.
- Eroler, E. G. (2021). Türkiye'de Koronavirüs Pandemisi Döneminde Militarizm, Milliyetçilik ve Toplumsal Cinsiyet: Gazetelere İlişkin Bir Militarist Söylem Analizi. *Moment Dergi*, 8(1), 246-268.

- Eryazar, K. (2012, 8 Ekim). *Gazetecilikte Dijital Devrim ve İnternet Haberciliğinin Kısa Tarihi*. Farklı Bir Bakış. <http://www.farklibirbakis.com/gazetecilikte-dijital-devrim-ve-internet-haberciliginin-kisa-tarihi/>
- Espel, F. (2015, 4 Eylül). *September 12th: a Toy World – The First Newsgame*. On Serious Games. <http://www.onseriousgames.com/september-12th-a-toy-world-newsgame/>
- ESRB. (t.y.). *Rating Categories*. <https://www.esrb.org/ratings-guide/>
- ESRB. (2022). *Call of Duty®: Modern Warfare® II*. <https://www.esrb.org/ratings/38780/call-of-duty-modern-warfarer-ii/>
- Evans-Thirlwell, E. (2017, 20 Ekim). *The history of the first person shooter*. Pcgamer. <https://www.pcgamer.com/the-history-of-the-first-person-shooter/>
- Facebook. (2021). *Üç Aylık Rapor*. Meta Investor Relations. <https://investor.fb.com/financials/sec-filings-details/default.aspx?FilingId=15299621>
- Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (2013). Militaristic Attitudes and the Use of Digital Games. *Games and culture*, 8(6), 392-407.
- Firth, J. A., Torous, J., Firth, J. (2020). Exploring the Impact of Internet Use on Memory and Attention Processes. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(24), 9481.
- Fletcher, Z. B. (2022, 25 Şubat). *Deceitful Children's Toys of the Third Reich*. HistoryNet. <https://www.historynet.com/deceitful-childrens-toys-of-the-third-reich/>
- Frasca, G. (1999). *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (video) Games and Narrative*. Ludology.org. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>
- Frasca, G. (2001). Ephemeral Games: Is It Barbaric to Design Videogames After Auschwitz? In M. Eskelinen & R. Koskimaa (Ed.), *Cybertext yearbook 2000* içinde (ss.172-182). University of Jyväskylä. [https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/77568/Ephemeral Games. Is It Barbaric to Design Videogames after Auschwitz%3f.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/77568/Ephemeral_Games_Is_It_Barbaric_to_Design_Videogames_after_Auschwitz%3f.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Frasca, G. (2007). *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. [Doktora Tezi, IT University of Copenhagen], IT University of Copenhagen.
- Gagnon, F. (2010). "Invading Your Hearts and Minds": Call of Duty® and the (Re) Writing Militarism in US Digital Games and Popular Culture. *European journal of American studies*, 5(5-3).
- Gamerpillar. (2022, 29 Ekim). *Call of Duty Modern Warfare 2: All 100 Death Screen Quotes (Motivational & Inspirational Sayings)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=lOhktPfnBy4>
- Gamer's Little Playground. (2022, 21 Ekim). *CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 Full Gameplay Walkthrough / No Commentary [FULL GAME]4K Ultra HD* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=74yzN4lf3w>
- Geçikli, F. (1999). Geçmişten Günümüze Propaganda Kavramı. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (9), 265-276.
- Gerçek, S., & Arık, K. (2020). Dijital Oyunlarda "Şiddet" Unsuruna Oyuncuların Yüklediği Anlam: Üniversite Öğrencilerine Yönelik Bir Metafor Analizi. *Beykoz Akademi Dergisi*, 8(2), 251-269.
- Global News. (2022, 4 Mart). *Disbelief, denial: What ordinary Russians think about what's happening in Ukraine* [Video]. [https://www.youtube.com/watch?v=XRiqsgIHZ-0&list=LL&index=2&ab\\_channel=GlobalNews](https://www.youtube.com/watch?v=XRiqsgIHZ-0&list=LL&index=2&ab_channel=GlobalNews)

- Gorman, S. (2008, 17 Ekim). *Obama buys first video game campaign ads*. Reuters. <https://www.reuters.com/article/us-usa-politics-videogames-idUSTRE49EAGL20081017>
- Göksedef, E. (2020, 13 Ekim). *Doğu Akdeniz: Oruç Reis ve NAVTEX'ler, Türkiye-Yunanistan Gerginliğinde Nasıl Rol Oynadı?* BBC News. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-54506593>
- Grinberg, E. (2011, 8 Temmuz). *Why There's No Messing With Texas*. CNN. <http://edition.cnn.com/2011/US/07/01/texas.pride/index.html>
- Gülboy, B. S. (2014). Tarihçilerin Savaşı: Birinci Dünya Savaşı'nın Kökenleri, Nedenleri ve Başlangıcı Üzerine Uluslararası Literatürün Haklılık Mücadelesi. *TYB Akademi-100. Yılında I. Dünya Savaşı*, 11, 51-68.
- Halter, E. (2009). *Savaş Temalı Oyun Kültürü*. (T. Gezer, Çev.).Yakamoz Yayınları.
- Hammer\_of\_Discipline. (2022, 24 Ekim). (SPOILERS!) The CONFIRMABLE Crimes Everyone Committed in the Campaign [Çevrimiçi Forum Gönderisi]. Reddit. [https://www.reddit.com/r/ModernWarfareII/comments/ycg45j/spoilers\\_the\\_confirmable\\_crimes\\_everyone/](https://www.reddit.com/r/ModernWarfareII/comments/ycg45j/spoilers_the_confirmable_crimes_everyone/)
- Han, B. C. (2016). *Şiddetin Topolojisi*. (D. Zaptçioğlu, Çev.). Metis.
- Hardal, M. (2016). Ortaöğretim Öğrencilerinde Şehitlik Algısının Metaforlarla İncelenmesi. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 72-78.
- Hazar, Z., Demir, G., Dalkıran, H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Hebert, D. G. (2015). Another perspective: Militarism and Music Education. *Music Educators Journal*, 101(3), 77-84.
- Henricks, T. S. (2010). Caillois's" Man, Play, and Games": An Appreciation and Evaluation. *American Journal of Play*, 3(2), 157-185.
- Heywood, A. (2018). *Siyaset*. (B. Şahin, Çev.). Adres Yayınları.
- Howard, M. (2009). *War in European history*. Oxford University Press.
- Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens -Oyunun Kültür İçindeki Yeri Üzerine Bir İnceleme*. (O. Düz, Çev.). Alfa.
- IGN. (2022, 25 Ekim). *Call of Duty Modern Warfare 2: Amsterdam Gameplay vs. Real Life* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rIRddXlBxIk>
- IGN. (t.y.). *Conflict: Desert Storm*. <https://www.ign.com/games/conflict-desert-storm>
- Infinity Ward. (2022). *Call of Duty: Modern Warfare II* [PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S, Microsoft Windows]. Activision.
- International Classification of Diseases 11th Revision. (2018). *ICD-11: International classification of diseases*. Dünya Sağlık Örgütü. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fcd%2fentity%2f1448597234>
- International Telecommunication Union. (2021, 30 Kasım). *2.9 Billion People Still Offline*. <https://www.itu.int/en/mediacentre/Pages/PR-2021-11-29-FactsFigures.aspx>
- International Telecommunication Union. (2022, 29 Temmuz). *Individuals using the Internet*. <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>
- Jackson, S. T. (2016). Marketing Militarism in the Digital Age: Arms Production, YouTube and Selling 'National Security'. C. Hamilton, L. J. Shepherd (Ed.), *Understanding popular culture and world politics in the digital age* içinde (ss. 68-82). Routledge.

- Jenkins, H. (2003, 7 Kasım). *War Games*. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/2003/11/07/233618/war-games-2/>
- Jensen, T. K. (2022, 14 Eylül). *Knee Deep in the Dead: The History of First-Person Shooters*. PCMAG. <https://www.pcmag.com/news/the-complete-history-of-first-person-shooters>
- Jowett, G. S., & O'donnell, V. (2012). *Propaganda & persuasion*. Sage publications.
- Kahraman, İ. & Fidan, Z. (2022). Yeni Bir Propaganda Mecrası Olarak Dijital Oyunlar. *TRT Akademi*, 7(16) , 852-887. DOI: 10.37679/trta.1139103
- Kanat, S. (2016). Uluslararası İlişkiler Yaklaşımları Açısından Dijital Medya ve Savaş. *TRT Akademi*, 1(2), 528-546.
- Karaduman, M., & Acıyan, E. P. (2020). Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Dijital Oyunlar ve Bağımlılık Üzerine Bir Değerlendirme. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(1), 453-472.
- Karthikeyan, K. (2022, 30 Nisan). *The Evolution of First Person Shooter (FPS) Games*. Gamepedia. <https://www.gamepedia.com/evolution-of-first-person-shooter-fps-games/>
- Keefer, A. C., & Baiget, T. (2001). How It All Began: A Brief History of the Internet. *Vine*, 31(3), 90-95.
- Kendirli, T. (2021). *Dijital Oyun Endüstrisi Terminolojisi*. Abaküs Kitap.
- Kennedy, P. M. (1987). *The Rise and Fall of the Great Powers: Economic Change and Military Conflict From 1500 to 2000*. Vintage.
- Kemp, S. (2022, 26 Ocak). *Digital 2022: Global overview report*. Datareportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report>
- Kılınç, N. T. (2006). Disiplin ve Güvenlik Düzeni Militarizm ve Milliyetçilik. *TTB Mesleki Sağlık ve Güvenlik Dergisi*, 7(27), 2-6.
- Kızılkaya, E. (2010). *Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı*. [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Kirriemuir, J. (2006). A History of Digital Games. Rutter & J. Bryce (Ed.). *Understanding Digital Games* içinde (ss. 21-35). SAGE Publications.
- Klare, M. T. (1978). Militarism: The Issues Today. *Bulletin of Peace Proposals*, 9(2), 121-128.
- Klopfer E., Osterweil S., Salen K. (2009). *Moving Learning Games Forward*. Cambridge, MA: Education Arcade. Erişim Tarihi: 29 Ekim 2022, [http://education.mit.edu/wp-content/uploads/2018/10/MovingLearningGamesForward\\_EdArcade.pdf](http://education.mit.edu/wp-content/uploads/2018/10/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf)
- Knoop, J. (2022, 9 Şubat). *America's Army is Shutting Down After 20 Years*. IGN. <https://www.ign.com/articles/americas-army-shut-down>
- Köseoğlu, Y., & Hamza, A. L. (2013). Bir Siyasal Propaganda Aracı Olarak Sosyal Medya. *Akademik İncelemeler Dergisi*, 8(3), 103-125.
- Kuş, O. (2021). Metaverse: 'Dijital Büyük Patlamada' Fırsatlar ve Endişelere Yönelik Algılar. *Intermedia International E-journal*, 8(15), 245-266.
- Leonard, D. (2004). Unsettling the Military Entertainment Complex: Video Games and a Pedagogy of Peace. *Studies in Media & Information Literacy Education*, 4(4), 1-8.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2008). *New media: A critical introduction*. Routledge.
- Makuch, E. (2022). *Call Of Duty: Modern Warfare 2 Hits \$1 Billion In Revenue In 10 Days, Faster Than Any Past CoD Title*. GameSpot. <https://www.gamespot.com/articles/call-of->

[duty-modern-warfare-2-hits-1-billion-in-revenue-in-10-days-faster-than-any-past-cod-title/1100-6508942/](https://doi.org/10.1007/978-3-642-33332-3_24)

- Manovich, L. (2003). New media from Borges to HTML. *The new media reader*, 1(2), 13-25.
- Martino, J. (2012). Video Games and the Militarisation of Society: Towards a Theoretical and Conceptual Framework. M. D. Hercheui, D. Whitehouse, W. McIver, J. Phahlamohlaka (Ed.) *ICT Critical Infrastructures and Society* içinde (ss. 264-273). Springer, Berlin, Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-33332-3\\_24](https://doi.org/10.1007/978-3-642-33332-3_24)
- Mayall, J. (2021). 'Call of Duty' Doesn't Just Depict Bad History—It's Pro-War Propaganda. Progressive.org. <https://progressive.org/latest/call-of-duty-bad-history-propaganda-mayall-012121/>
- McLuhan M. (1994). *Understanding Media The Extensions of Man*. MIT Press.
- McLuhan, M., & Fiore, Q. (2001). *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. Gingko Press Editions.
- Merriam-Webster. (t.y.). Propaganda. *Merriam-Webster.com Dictionary* içinde. Erişim Tarihi: 15 Ekim 2022, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/propaganda>
- Merriam-Webster. (t.y.). Violence. *Merriam-Webster.com Dictionary* içinde. Erişim Tarihi: 15 Ekim 2022, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/violence>
- Merriam-Webster. (t.y.). Game. *Merriam-Webster.com Dictionary* içinde. Erişim Tarihi: 19 Ekim 2022, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game>
- Merriam-Webster. (t.y.). Play. *Merriam-Webster.com Dictionary* içinde. Erişim Tarihi: 19 Ekim 2022, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/play>
- Michaud, Y. (1991). *Şiddet*. (C. Muhtaroglu, Çev.). İletişim Yayınları.
- Minarlı, M. A. & Albayrak M. A. (2021). Youtube ve Militarizm: Türkiye'den Örnekler. S. Güven (Ed.), *Youtube Türkiye'de Kültür Siyaset Ve Tüketim- 2* içinde (ss. 61–102). Kriter.
- Moses, R. (1996). Şiddet Nerede Başlıyor. *Cogito*, 6(7), 23-27.
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Nelson, W. (2022, 31 Ekim). *Modern Warfare 2 map under fire from real life Amsterdam hotel*. PCGamesN. <https://www.pcgamesn.com/call-of-duty-modern-warfare-2/Amsterdam-map>
- Newzoo. (2022, 26 Temmuz). *Global Games Market Report*. Erişim Tarihi: 28 Ekim 2022, <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>
- Nichols, R. (2009). Target Acquired: America's Army and the Video Games Industry. N. B. Huntemann & M. T. Payne (Ed.), *Joystick Soldiers* içinde (ss. 39-52). Routledge.
- Nieborg, D. B. (2009). Training Recruits and Conditioning Youth: The Soft Power of Military Games. N. B. Huntemann & M. T. Payne (Ed.), *Joystick Soldiers* içinde (ss. 53-66). Routledge.
- North Atlantic Treaty Organization. (2021). *Defence Expenditure of NATO Countries (2014-2021)*. [https://www.nato.int/cps/en/natohq/news\\_184844.htm](https://www.nato.int/cps/en/natohq/news_184844.htm)
- Orak, M. (2022). Siber Ordular ve Siber Savaşlar. *Kamu Yönetimi ve Teknoloji Dergisi*, 3(2), 214-226.
- Osgood, K. (2008). Propaganda. *International Encyclopedia of the Social Sciences* (2 ed., 102 Vols. 1, Abortion–Cognitive Dissonance). W. A. Darity Jr. (Ed.). Macmillan Reference USA.

- Ottosen, R. (2008). Targeting the Audience: Video Games as War Propaganda in Entertainment and News. *Bodhi: An Interdisciplinary Journal*, 2(1), 14-41.
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing Company.
- Öymen, O. (2014). *Bir Propaganda Silahı Olarak Basın: Dünyada ve Türkiye'de Sansür, Baskı ve Yönlendirme*. Remzi Kitabevi.
- Özsoy, S. (2011). Spor Gazetelerinin Başlıklarında Militarist ve Şiddet İçerikli Metaforlar. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 1(1). 88-114.
- Öztan, G. G. (2018). *Türkiye'de militarizm: zihniyet, pratik ve propaganda*. Ayrıntı Yayınları.
- Palabıyıkoglu, R. (1997). Medya ve şiddet. *Kriz Dergisi*, 5(2). 123-126.
- Pasanen, T. (2009). *The Army Game Project: Creating an Artefact of War*. [Yüksek Lisans Tezi, University of Jyväskylä], University of Jyväskylä Faculty of Humanities. [https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/20128/urn\\_nbn\\_fi\\_jyu-200905151595.pdf?sequence=1](https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/20128/urn_nbn_fi_jyu-200905151595.pdf?sequence=1)
- PEGI. (t.y.). *What do the labels mean?* <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>
- Pen Worldwide. (t.y.). *Our History*. <https://penworldwide.org/the-practice-enterprise-history/>
- Pivotal Games, 8bit, SCi Entertainment Group. (2002). *Conflict: Desert Storm* [PlayStation 2, Xbox, Game Cube, Microsoft Windows, Mobil]. Gotham Games, Synergenix.
- Plante, C. (2017, 7 Ekim). "Difficulty" in New 'South Park' Game Is Racist to Prove a Point. Inverse. <https://www.inverse.com/article/36226-south-park-fractured-but-whole-video-game-racist-character-difficult>
- Qualter, T. H. (1980). Propaganda Teorisi ve Propagandanın Gelişimi. (Ü. Oksay, Çev.). *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 35(01). 255-307.
- Radyo ve Televizyon Üst Kurulu. (2020, 13 Ağustos). *Kamu Spotları Yönergesi*. <https://www.rtuk.gov.tr/kamu-spotlari-yonergesi/3795>
- Radyo ve Televizyonların Kuruluş ve Yayın Hizmetleri Hakkında Kanun. (2011). *T.C. Resmi Gazete*. 27863, 3 Mart 2011.
- Resistance Games. (2003). *Ethnic Cleansing*. Erişim Tarihi: 21 Nisan 2022, [https://web.archive.org/web/20051115022908/http://resistance.com/catalog/product\\_info.php?cPath=28&products\\_id=203&osCsid=36cbed8ae26c5069b6ad2724dbdb266d](https://web.archive.org/web/20051115022908/http://resistance.com/catalog/product_info.php?cPath=28&products_id=203&osCsid=36cbed8ae26c5069b6ad2724dbdb266d)
- Robertson, D. (2004). *The Routledge dictionary of politics*. Routledge.
- Robinson, N. (2016). Militarism and Opposition in the Living Room: The Case of Military Videogames. *Critical Studies on Security*, 4(3), 255-275.
- Roth, A. (2022, 26 Şubat). 'Don't call it a war' – propaganda filters the truth about Ukraine on Russian media. The Guardian. <https://www.theguardian.com/world/2022/feb/26/propaganda-filters-truth-ukraine-war-russian-media>
- Rutter, J., & Bryce, J. (2006). Digital Games and the Violence Debate. J. Rutter & J. Bryce (Ed.). *Understanding Digital Games* içinde (ss. 205-222) . SAGE Publications.
- Ryan, J. (2010) *A History of the Internet and the Digital Future*. Reaktion Books LTD.
- Sağkal S. (2020, 17 Ağustos). *Kamu Spotları Yönergesi değiştirildi! Devlet adına 'şahsım' reklamı*. Cumhuriyet. <https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/kamu-spotlari-yonergesi-degistirildi-devlet-adina-sahsim-reklam-1758910>
- Sayılgan, Ö. (2017). Dijital Oyunlarda Savaş Anlatısı ve Muhafif Bir Öznellik Biçimi Olarak 'Kurbanı Oynamak': This War of Mine. *Moment Dergi*, 4(2), 374-395.

- Scheeres, J. (2002, 20 Şubat). *Games Elevate Hate to Next Level*. Wired. <https://www.wired.com/2002/02/games-elevate-hate-to-next-level/>
- Schiller, D. (1999). *Digital Capitalism Networking the Global Market System*. MIT Press
- Schlewitz, A. J. (2008). Militarism. *International Encyclopedia of the Social Sciences* (2 ed., 102 Vols. 1, Abortion–Cognitive Dissonance). W. A. Darity Jr. (Ed.). Macmillan Reference USA.
- Sevinç, M. (2006). Türkiye’de ve Batı Demokrasilerinde Vicdani Ret: Zorunlu Askerlik ve Kamu Seçeneği. *Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi*, 61(1), 297-322.
- Shivalingaiah, D., & Naik, U. (2008). Comparative study of web 1.0, web 2.0 and web 3.0. <https://doi.org/10.13140/2.1.2287.2961>
- Sicart, M. (2003). Family values: Ideology, Computer Games & The Sims. *DIGRA 2003 Conference*, University of Utrecht, The Netherlands. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.09529.pdf>
- Sicart, M. (2021). Toward an Ethics of Homo Ludens. Vassiliki R., Eric G. (Ed.) *Ludics* içinde (ss. 21-45). Palgrave Macmillan.
- Singer, P. W. (2010, 22 Şubat). *Meet the Sims...and Shoot Them*. Brookings. <https://www.brookings.edu/articles/meet-the-sims-and-shoot-them/>
- Şisler, V. (2005). Videogames and Politics. *EnterMultimediale*, 2, 38-40.
- Skjelsbaek, K. (1979). Militarism, Its Dimensions and Corollaries: An Attempt at Conceptual Clarification. *Journal of Peace Research*, 16(3), 213–229.
- Somersan, S. (1996). Şiddetin İki Yüzü. *Cogito*, 6(7), 41-50.
- Soulban, L., & Orkin, H. (2009). Writing for First-Person Shooters. Wendy D. (Ed.), *Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG* içinde (ss. 51-68). A K Peters/CRC Press.
- Steamworks (t.y.) *Steam Tags*. Erişim Tarihi: 15 Ekim 2022, <https://partner.steamgames.com/doc/store/tags>
- Terzioğlu, E. (2022). A Study of Digital Natives' Tendency to Digital Games in the Context of the Consumer Society. *Current Perspectives in Social Sciences*, 26(1), 15-20.
- The U.S. National Archives and Records Administration. (t.y.). *President Dwight D. Eisenhower's Farewell Address (1961)*. <https://www.archives.gov/milestone-documents/president-dwight-d-eisenhowers-farewell-address>
- Thee, M. (1977). Militarism and militarization in contemporary international relations. *Bulletin of Peace Proposals*, 8(4), 296-309.
- Tilly, C. (2001). *Zor, sermaye ve Avrupa Devletlerinin Oluşumu: 990-1992*. (K. Emiroğlu, Çev.). İmge Kitabevi.
- Toynbee, A. J. (1989), *Militarizmin Kökenleri*. (M. Dündar, Çev.). A Yayınları.
- TRT Arşiv. (2018, 24 Ağustos). *Kırmızı Düdük - Trafik Canavarı (1994) | TRT Arşiv* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WmggEgS5FOs>
- Tsvetkova, M. (2022, 28 Şubat). *Putin puts nuclear deterrent on alert; West squeezes Russian economy*. Reuters. <https://www.reuters.com/world/india/war-with-ukraine-putin-puts-nuclear-deterrence-forces-alert-2022-02-27/>
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). Şiddet. *Türk Dil Kurumu Sözlükleri* içinde. Erişim Tarihi: 20 Ağustos 2021, <https://sozluk.gov.tr/>
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). Propaganda. *Türk Dil Kurumu Sözlükleri* içinde. Erişim Tarihi: 20 Ağustos 2021, <https://sozluk.gov.tr/>

- Türk Dil Kurumu. (t.y.). Oyun. *Türk Dil Kurumu Sözlükleri* içinde. Erişim Tarihi: 20 Ağustos 2021, <https://sozluk.gov.tr/>
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2021, 26 Ağustos). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması*. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Survey-on-Information-and-Communication-Technology-\(ICT\)-Usage-in-Households-and-by-Individuals-2021-37437](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Survey-on-Information-and-Communication-Technology-(ICT)-Usage-in-Households-and-by-Individuals-2021-37437)
- Underwood, M. K. (2008). Aggression. *International Encyclopedia of the Social Sciences* (2 ed., 102 Vols. 1, Abortion–Cognitive Dissonance). W. A. Darity Jr. (Ed.). Macmillan Reference USA.
- Uzun R. (2006). Gazetecilikte Yeni bir Yönelim: Yurttaş Gazeteciliği. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (16), 633-656.
- Uzunoglu, A. (2021). Dijital Oyun ve Bağımlılık. *Yeni Medya*, (11), 116-131.
- Ülgen, B. (2017, 25 Ağustos). *Ülkenin Politik Durumuna Bağlı Olarak Artan Militarist Yapımlar: Dağ, İsimsizler, Söz, Savaşçı*. Erişim Tarihi: 21 Nisan 2021, <https://www.filmloverss.com/ulkenin-politik-durumuna-bagli-olarak-artan-militarist-yapimlar-dag-isimsizler-soz-savasci/>
- Ünsal, A. (1996). Genişletilmiş Bir Şiddet Tipolojisi. *Cogito*, 6(7), 29-36.
- Vagts, A. (1959). *A History of Militarism: Civilian and Military* (Vol. 93305). Free Press.
- Vatandaş, S. (2021). Şiddet ve Dijital Oyunlar (Şiddetin Dijital Oyunlar Üzerinden Deneyimlenmesi). *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 399-424.
- Verma, P. (2022, 10 Haziran). *Inside the Pentagon's long debate: Do gamers make good troops?* Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/06/10/military-gaming/>
- Wijman, T. (2022, 26 Temmuz). *The Games Market Will Grow by 2.1% to Reach \$196.8 Bn in 2022*. Newzoo. <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilience-in-2022>
- Williams, K. D. (2009). The Effects of Frustration, Violence, and Trait Hostility After Playing a Video Game. *Mass Communication and Society*, 12(3), 291-310.
- Worldpopulationreview. (2022). *Countries With Mandatory Military Service 2022*, <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/countries-with-mandatory-military-service>
- Xbox. (2010, 10 Kasım). *There's a Soldier in All of Us* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7XEchJcbPi8>
- Yanık, A. (2014). *Yeni Medya Kullanımındaki Akış Deneyiminin Risk Algısı ve Online Turistik Satın Alma Niyetine Etkisi*. [Doktora Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Yayla, M. (2013). Hukuki Bir Terim Olarak Siber Savaş. *Türkiye Barolar Birliği Dergisi*, 104, 177-202.
- Yengin, D. (2011). Digital Game as a New Media and Use of Digital Game in Education. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 1(1), 20-25.
- Yıldız, H. (2007). Homo Sapiens'in Boş Zamanı – Homo Ludens'in Sanal Kariyeri. *Folklor ve Edebiyat*, 50, 57-70.

## ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Hakan Özşahin  
Yabancı Dili : İngilizce, İspanyolca

### **Eğitim Durumu**

Lise : Sinop Atatürk Lisesi, 2011  
Lisans : Afyon Kocatepe Üniversitesi, Maliye, 2017  
Yüksek Lisans : Sinop Üniversitesi, Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi, Devam  
Etmekte

