

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI
GENEL GAZETECİLİK BİLİM DALI

**BİLGİSAYAR OYUNLARINDA
İDEOLOJİK SÖYLEM VE ANLATI**

Yüksek Lisans Tezi

EMRE KIZILKAYA

İSTANBUL, 2010

EMRE KIZILKAYA

BİLGİSAYAR OYUNLARINDA
İDEOLOJİK SÖYLEM VE ANLATI

GAZETECİLİK / GENEL GAZETECİLİK

İSTANBUL, 2010

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI
GENEL GAZETECİLİK BİLİM DALI

BİLGİSAYAR OYUNLARINDA İDEOLOJİK SÖYLEM VE ANLATI

Yüksek Lisans Tezi

EMRE KIZILKAYA

Danışman: PROF. DR. ŞENGÜL ÖZERKAN

İSTANBUL, 2010

Marmara Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü

Tez Onay Belgesi

İLETİŞİM BİLİMLERİ Anabilim Dalı GENEL GAZETECİLİK Bilim Dalı
Yüksek Lisans öğrencisi EMRE KIZILKAYA'nın BİLGİSAYAR OYUNLARINDA
İDEOLOJİK SÖYLEM VE ANLATI adlı tez çalışması, Enstitümüz Yönetim Kurulunun
05.07.2010 tarih ve 2010-13/26 sayılı kararıyla ile oluşturulan jüri tarafından oy birliği /
oy çokluğu ile Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

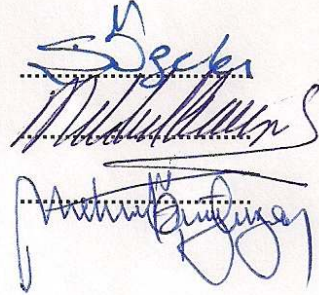
İmzası

Tez Savunma Tarihi : 27.9.2010

1) Tez Danışmanı : PROF. DR. ŞENGÜL ÖZERKAN

2) Jüri Üyesi : PROF. DR. MELDA C. ŞİMŞEK

3) Jüri Üyesi : YRD. DOÇ.DR. MEHMET ÖZÇAĞLAYAN



GENEL BİLGİLER

İsim ve Soyadı: Emre Kızılkaya

Anabilim Dalı: Gazetecilik

Programı: Genel Gazetecilik

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Şengül Özerkan

Tez Türü ve Tarihi: Yüksek Lisans – Eylül 2010

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar oyunları, ideoloji, anlatı, söylem çözümlemesi

ÖZET

BİLGİSAYAR OYUNLARINDA İDEOLOJİK SÖYLEM VE ANLATI

Bilgisayar oyunları son yıllarda önde gelen medya türlerinden biri haline gelmiştir. Giderek daha çok insanın, her gün artan sürelerle tükettiği bu medya türü, gelişen teknolojiyle birlikte daha gerçekçi etkileşimli ortamlar yaratmakta, insan algısının her yönünü kuşatan anlatılar oluşturmaktadır. Bu çalışmada, iletişim sürecinde böylesine etkin bir rol oynama potansiyeline sahip olan ana akım bilgisayar oyunlarında, egemen ideolojik söylemin izi sürülmüştür. Bu yapılırken, klasik söylem çözümlemesi yöntemlerinden yararlanılmakla birlikte, yeni gelişen oyun araştırmaları disiplinine özgü araçlar oyunun yapısal unsurlarının çözümlenmesinde kullanılmış, karma bir yöntembilim tercih edilmiştir. Sonuçta örnek olay olarak incelenen *Grand Theft Auto: San Andreas* özelinde ve ana akım bilgisayar oyunları genelinde bu yeni medya türünün egemen ideolojiyi yeniden ürettiği; erkek egemen, neoliberal, beyaz söyleme ait iletileri açıkça veya zımnen içerdiği gözlenmiştir. Toplumda “oyun okuryazarlığının” teşvik edilerek kitlesel medyanın yeni bir yan etkisi olan bu sorunun aşılması önerilmiştir.

GENERAL KNOWLEDGE

Name and Surname: Emre Kızılkaya

Field: Journalism

Programme: General Journalism

Supervisor: Prof. Dr. Şengül Özerkan

Degree Awarded and Date: Master – September 2010

Keywords: Computer Games, Ideology, Narrative, Discourse Analysis

ABSTRACT

IDEOLOGICAL DISCOURSE AND NARRATIVE IN COMPUTER GAMES

Computer games have recently become one of the leading media genres. More and more people consume the products of this media for a longer and longer period of time everyday. Meanwhile, computer games keep creating even more realistic and interactive environments, while composing narratives that surround all aspects of the human perception. In this study, I followed the trail of the discourse of the dominant ideology in computer games, which start to play out such an important role in communicative processes. While doing so, a mixed methodology has been constructed from the classic methods of discourse analysis, as well as the new academic tools of computer game studies. A significant computer game, *Grand Theft Auto: San Andreas*, has been analyzed as a case study. I found out that this game in particular and mainstream computer games in general reproduce the dominant ideology by openly or implicitly reflecting male-dominated, neo-liberal, white discourse. Finally, I suggest that “computer game literacy” should be encouraged to overcome some of the adverse effects of the New Media.

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın çıkış noktası, yıllar önce bir arkadaşımın, bir İstanbul sabahında gözlerini kısıp Boğaz'ın sis yüzünden güçlükle seçilebilen durgun sularına bakarken, “Herhalde ekran kartı yeterli değil,” demesi üzerine aklıma gelenlerdir.

Arkadaşımın neyi kastettiği benim için açıktı: Espri niyetine, gerçek hayatı bir bilgisayar oyununun simülasyon dünyasına benzetmişti. Zira 1990'ların ortasında birçok bilgisayar oyunu, üç boyutlu grafikleri çizerken donanımsal gereklilikleri en aza indirebilmek için sanal ortamı sisle kaplar, böylece görüş mesafesinin düşmesiyle işlemci ve ekran kartına fazla yük binmemiş olurdu.

O gün kendi kendime şunları sormuştum: Bir zamanlar bilgisayar oyunları hayatı taklit ederken, şimdi hayat, insan algısında bilgisayar oyunlarını mı taklit ediyor? Dünyaya bakışımızı etkileyen ve çevremizdeki düşsel dairenin dışında hayat olmadığı izlenimi veren bu kuşatıcı medya, başlıbaşına bir ideoloji haline mi geliyor?

Bu sorular, insan zihnine böylesine nüfuz edebilen yeni bir medya türü olarak bilgisayar oyunlarının, ideolojik bir söylemin taşıyıcısı olup olmadığı sorusunu da kaçınılmaz olarak beraberinde getiriyor. Çalışmam, bu meseleye dair nitel bir çözümleme girişimi olarak hazırlandı.

İletişim bilimlerinin giderek önem kazanan bir kolu sayılsa bile yeni yeni gelişen bu akademik alana girmem için beni teşvik eden, eleştiri ve önerileriyle beni yönlendiren danışmanım Prof. Dr. Şengül Özerkan olmasa, bu çalışma da olmazdı. Onun yanı sıra; Avrupalı akademisyenler Dr. Espen Aarseth, Dr. Pieter Wouters ve Dr. Jesper Juul ile, incelediğim örnek vaka olan Grand Theft Auto: San Andreas oyununun tasarımcı ve yazarlarından James Worrall'a yardımları ve katkıları için müteşekkirim. Son olarak aileme, bazı kaynaklara ulaşmamda bana yardımcı olan kuzenlerim İlker Gümüş ile Merve Özecan'a ve “amatör bilgisayar oyunları profesörü” Dorry'e destekleri için teşekkür ederim.

Emre KIZILKAYA

İstanbul, 2010

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No.
ÖNSÖZ.....	iii
TABLO LİSTESİ.....	vii
ŞEKİL LİSTESİ.....	viii
GİRİŞ	1
1. İDEOLOJİ VE YENİ MEDYA.....	3
1.1. İdeoloji Kavramına Kuramsal Bakış.....	3
1.1.1 De Tracy ve İlk İdeologlar.....	3
1.1.2 Bacon ve Putlar.....	4
1.1.3 Hegel ve Diyalektik	5
1.1.4 Marx ve Tarihsel Materyalizm.....	7
1.1.5 Mannheim ve Bilgi Sosyolojisi.....	12
1.1.6 Gramsci ve Kültürel Hegemonya.....	14
1.1.7 Althusser ve Devletin İdeolojik Aygıtları	17
1.1.8 Wittgenstein ve Dil-Oyun.....	20
1.1.9 Frankfurt Okulu ve Kültür Endüstrisi.....	21
1.1.10 Baudrillard ve Simülakr.....	24
1.2 Yeni Medya Kavramının Doğuşu ve Gelişimi	28
1.2.1 Kuramlar ve Kuramcılar	28
1.2.1.1 McLuhanizm.....	29
1.2.1.2 Ong ve İkincil Sözel Kültür	33
1.2.1.3 Williams ve Kültürel Materyalizm	34
1.2.1.4 Luhmann ve Kitlel Medya Sistemi	37
1.2.1.5 Postman ve “Öldüren Eğlence” Olarak Televizyon.....	38

1.2.2 İktidar İlişkileri ve Ekonomik Konum.....	41
1.2.2.1 ABD’de Durum.....	42
1.2.2.2 Avrupa’da Durum.....	43
1.2.2.3 Bagdikian ve Medya Tekeli	44
1.2.2.4 Chomsky ve Rızanın Üretimi	45
1.2.3 Bilgisayar Oyunlarının Yeni Medya’daki Yeri.....	47
2. KLASİK OYUN VE BİLGİSAYAR OYUNU.....	51
2.1 Oyunun Tarihi Arkaplanı.....	51
2.1.1 Klasik Oyun	51
2.1.2 Bilgisayar Oyunu.....	59
2.1.2.1 Terminoloji	60
2.1.2.2 Bilgisayar Oyunlarının Tarihsel Gelişimi.....	63
2.2 Bilgisayar Oyunları Sektörü	71
2.2.1 Pazar Özellikleri	71
2.2.2 Ekonomik Yapı.....	73
2.2.3 Oyun Geliştiricileri ve Yayıncıları	76
3. BİLGİSAYAR OYUNU ARAŞTIRMALARINDA TEMEL KAVRAMLAR	83
3.1 Bilişsel ve Psikolojik Neden-Sonuç İncelemeleri.....	83
3.2 Özerk Bir Disiplin Arayışı.....	86
3.3 Oyunun Güncel Tanımı: Kural ve Keyif.....	88
3.3 Yeni Kategorilerin Doğuşu.....	91
3.4 Dil, Gerçeklik ve Anlatı	93
3.5 Ludolojik Muhalefet	102
3.6 Etkileşim ve Simülasyon.....	106
3.7 Anlatıbilim-Ludoloji Barışı: Karma Bir Yaklaşım.....	108
4. OYUN ÇÖZÜMLEMESİ ÖRNEĞİ: “GTA: SAN ANDREAS”	112
4.1 Yöntembilim	112

4.1.1 Söylem ve Söylem Çözümlemesi.....	112
4.1.2 Bilgisayar Oyunlarının Çözümlemesi	117
4.1.3 Yöntem.....	121
4.1.3.1 Araştırma Modeli	121
4.1.3.2 Örnek Olay Seçimi ve Verilerin Toplanması.....	123
4.1.3.2.1 Grand Theft Auto (GTA) Bilgisayar Oyunu Serisinin Konumu	124
4.1.3.2.2 GTA Serisinin Ekonomik Başarısı ve Sosyokültürel Yeri.....	130
4.2 Uygulama	133
4.2.1 Giriş ve Olay Örgüsü.....	133
4.2.2 Çözümleme	137
4.2.2.1 Oyunsal (Simülasyonel) Yapılar	137
Oynanış ve Etkileşim.....	137
Amaç ve Hedefler	140
Ödül ve Ceza	142
4.2.2.2 Anlatısal (Temsili) Yapılar	143
Oyun-zaman	143
Oyun-mekân	145
Dil ve Anlatım	148
4.2.3 Sentez: Karakterlerde, Nesnelerde ve İlişkilerde Simülasyonel Temsil	151
Özne Olarak Benlik ve Beden.....	151
Nesne Olarak Öteki.....	155
Devlet, Kamusal Alan ve Ekonomi.....	162
İletişim ve Değerler	168
Tarihsel Bağlam ve Göndermeler.....	176
4.2.3 Bulgular ve Yorum	179
5. SONUÇ	181
KAYNAKÇA	187

TABLO LİSTESİ

	Sayfa No.
Tablo I: Caillois'ya Göre Oyunların Kategorizasyonu.....	55
Tablo II: Türlerine Göre En Çok Satan Oyunlar.....	75
Tablo III: 2008 Gelirlerine Göre En Büyük Yirmi Oyun Üreticisi.....	78
Tablo IV: Konzack'a Göre Oyun Araştırmalarında Temel Yaklaşımlar.....	88
Tablo V: Gösteren-Gösterilen İlişkisi.....	96

ŞEKİL LİSTESİ

	Sayfa No.
Şekil I: ABD’de Bilgisayar Oyunu Satış Cirolarının Tarihsel Seyri.....	73
Şekil II: ABD Ordusu’nun Oyun Dergilerine Verdiği Bir İlan.....	82
Şekil III: Söylem- Anlatı İlişkisi.....	101
Şekil IV: Grand Theft Auto: San Andreas’ın Üç Temel Karakteri.....	135
Şekil V: Grand Theft Auto: San Andreas’ta Temel İstatistikler.....	139
Şekil VI: Grand Theft Auto: San Andreas’ta Oyun-Zaman.....	145
Şekil VII: Fetişleştirilmiş Siyah Beden Olarak CJ.....	154
Şekil VIII: Mortal Kombat’tan Jax Karakteri.....	155
Şekil IX: Grand Theft Auto: San Andreas’ın Sıcak Kahve Modu’ndan Cinsel Bir Sahne.....	157
Şekil X: City Life’ın Sosyoekonomik Sınıfları Arasındaki İlişki.....	160
Şekil XI: Imperialism Oyununun Kapağı.....	167
Şekil XII: Splinter Cell’den Bir Sorgu Sahnesi.....	170
Şekil XIII: Simcity Societies’deki Örtülü BP Reklamı.....	175

GİRİŞ

Farklı medya türlerinin giderek iç içe geçtiği günümüzde bilgisayar oyunları en özgün, en yaygın ve en etkili medium’lardan biri haline gelmiştir. Bugün çocukların ve gençlerin çoğu, televizyon başta olmak üzere diğer tüm medyalara kıyasla en çok zamanı artık bilgisayar oyunları oynayarak harcamaktadır.

Zihinsel ve görsel melekenin adanmışlığını talep eden faaliyetler, özellikle de kişiyi tüm duyularıyla içine alan modern bilgisayar oyunları, insan zihninde iz bırakabilir. Örneğin uzun süre Tetris oynayan biri, gözlerini kapadığında, hatta rüyasında bile Tetris parçalarının akışını izlemeye devam eder. Gelişen teknolojiyle birlikte bugün insanları zihinsel olarak giderek daha güçlü biçimde içine çeken bilgisayar oyunları doğmaktadır. Yeni geliştirilen aygıtlar, bilgisayar oyunlarının bedensel olarak da kişiyi içine çekebileceği bir geleceğin habercisi olabilir.

Bilgisayar oyunlarının bireyler üzerindeki etkileri hâlâ tartışmalıdır. Özellikle psikolojik ve bilişsel etkilere odaklanan, son otuz yıldır tüm dünyada yapılan çok sayıda araştırma, etki gücünün ölçümündeki zorluklar ve sonucu etkileyen değişkenlerin fazlalığı nedeniyle birçok kez belirsiz, kimi zaman birbiriyle çelişen sonuçlar üretmiştir. Kısa vâdeli etkiler konusunda yapılan araştırmalar oyunların etki gücünü açıkça ortaya koysa da, aynı oyunların uzun vâdeli etkileri hâlâ irdeleme aşamasındadır.

Savaş teknolojisinden kaynaklanarak uzun bir tarihi süreç içinde gelişen böylesine yaygın ve etkin bir medya türünün önde gelen ürünleri, büyük şirketlerin kontrolü altındaki bir endüstride tasarlanır, imal edilir, pazarlanır ve dağıtılır. Dolayısıyla, sinema ve televizyon için söylenebileceği gibi, bilgisayar oyunları da siyasi, toplumsal, ticari veya kültürel iletilerin aktarılmasında başat araçlardan biri haline gelmiştir. Bu aracın toplumsal yapının merkezinde edindiği belirleyici konum, bireyler üzerindeki etki gücüyle birleştiğinde, onu aynı zamanda ideolojik söylemin kendisini yeniden üretebileceği potansiyel bir platform haline de getirmiştir.

Bu çalışmanın çözmeye çalıştığı temel problem, bilgisayar oyunlarının, ‘yeni medya’nın bir türü olarak, yarattıkları “sentetik dünyalar” ve sahip oldukları anlatısal

yeteneklerle ideolojik söylemin bir taşıyıcısı olup olmadıkları sorusundan kaynaklanmaktadır. Bilgisayar oyunlarının ideolojik söylemi taşıyan bir medya metni olup olmadığı sorusu, oyunlar, ideoloji ve söylem gibi uçsuz bucaksız üç düşünsel alanı ilgilendirir. Bu nedenle çalışmada, bilgisayar oyunlarının hangi farklı ideolojilerden, ne gibi unsurlar içerdiğinin incelenmesi yerine, onların egemen ideolojinin bir tasdikçisi, bir yaygınlaştırıcısı ve bir uzantısı olup olmadıkları gibi daha özgül bir soruya odaklanılmıştır.

İlk bölümde, ideolojinin tanımı, De Tracy'den Baudrillard'a dek kavramsallaşma sürecindeki tarihi evrimine dair bilgiler ve bugünün egemen ideolojisine dair yapılan kuramsal çözümlemeler yer almaktadır. Ardından yeni medya kuramının gelişimi incelenmiş, McLuhan'dan Chomsky'e dek başlıca kuramcılarının görüşleri özetlenmiş ve bilgisayar oyunlarının yeni medyadaki konumu saptanmıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde klasik oyunlardan bilgisayar oyunlarına uzanan tarihi süreç ele alınmış, bilgisayar oyunlarının nasıl ticari açıdan en yüksek hacimli sektör haline geldiği açıklanmıştır. Klasik oyunlar bilgisayar oyunlarına evrilirken, akademik çalışmaların da bu yeni medya alanına odaklanmaya başladığı gösterildikten sonra, bilgisayar oyunlarının çözümlenmesi yolunda farklı yöntem ve yaklaşımlar ortaya konmuştur.

Bu tezin araştırma bölümü kapsamında, son dönemin en yüksek satış sayılarına ulaşan, dolayısıyla bir kitlesel medya ürünü niteliği kazanan; ayrıca bir sentetik dünya olarak başlıbaşına bir “ideoloji” kuran, içeriğiyle zengin ve tartışmalı *Grand Theft Auto: San Andreas* adlı bilgisayar oyunu, örnek olay olarak seçilmiştir. Son bölümde bu oyunun ideolojik söylem çözümlemesini yapmak üzere geleneksel medyaya özgü anlatı çözümleme araçları ve bilgisayar oyunu araştırmaları disiplininin yeni tekniklerinden oluşan bir yöntem oluşturulmuş; çalışmanın temelinde yer alan soru, örnek olay özelinde, diğer ana akım bilgisayar oyunlarından koşut bulgularla desteklenerek yanıtlanmaya çalışılmıştır.

1. İDEOLOJİ VE YENİ MEDYA

1.1. İdeoloji Kavramına Kuramsal Bakış

1.1.1 De Tracy ve İlk İdeologlar

XVII. ve XVIII. yüzyıl, “bilinçliliğin” araştırılmasında deneycilik ile materyalizmin rasyonel temeller olarak belirlendiği dönemdir. İdeoloji kavramı bu dönemsal şartlar altında, Descartes ile başlayıp Rousseau ile süren Aydınlanma Çağı’nın sonunda, bugünkü sözlük anlamından farklı bir bağlam içinde doğmuştur. *Idéologie*’nin mucidi, bu kavramı basılı bir kaynakta ilk kez 1796’da kullanan, Fransız Devrimi’nin âsi aristokratı Destutt de Tracy’dir.¹ Terör Dönemi sırasında hapsedildiği günlerde okuduğu John Locke ve Etienne Bonnot de Condillac’ın düşüncelerinden etkilenen Tracy, yarattığı “ideoloji” sözcüğüyle bir “düşünce bilimini” (idea-logos) kastediyordu.² Tracy’nin bu kavramı literatüre sokmasından on altı yıl sonra Napolyon Bonaparte, Fransız ordusunun Rusya istilasını hezimetle sonuçlanınca, ülkesinin “ideolog” olarak adlandırdığı “liberal cumhuriyetçi” aydınlarını suçladı. “Entelektüel” sözcüğünün henüz kişileri tanımlamakta kullanılmadığı bir dönemde bu kavramı “ideolog” sözcüğüyle ikâme eden Napolyon, ideolojiyi “müphem bir metafizik” olarak niteliyor, ideologların “insan kalbi tarafından bilinen ve tarihten alınan derslerden öğrenilen yasaları umursamadığını” savunuyordu.³ Napolyon’un asıl endişesi, De Tracy’nin “ideolojisinin,” fikirleri duyular yoluyla takip ederek onların maddedeki köklerine ulaşmasıydı. “Tüm yanılsamaları yok etmeyi” vaadedenen ideologlar bunu başarırlarsa, örneğin Hristiyanlığı da deşifre edecekler, böylece İmparator “kamu düzenini” sağlamakta yararlı bir araç olarak gördüğü Kilise ile yakın ilişkisini açıklayamaz hale gelecekti.⁴

¹ Destutt De Tracy, *Les Éléments d'idéologie*, 3. Basım, Paris: Micro Graphix, 1817, s.4 (Koleksiyon: Les archives de la Révolution française ; 6.3.217, 219) aktaran: Karl Mannheim, *Ideologie und Utopie*, 1929, “Yanlış bilinç sorunu” başlıklı bölümün ikinci dipnotu.

² David Hawkes, *Ideology*, 2. Basım, Londra: Routledge, 1996, s. 59

³ Emmet Kennedy, *A Philosopher in the Age of Revolution, Destutt De Tracy and the Origins of "Ideology"*, Philadelphia: American Philosophical Society, 1978, s. 215

⁴ Hawkes, s. 60

De Tracy başta olmak üzere ilk ideologların amacı, duyuların düşünceye dönüştüğü süreci çözecek yöntemler geliştirmek oldu. Onlara göre, insanın dış dünyadan edindiği duyulara güvenilebilirdi; fakat bu duyuların zihinlerde uyandırdığı düşünceler hatalı biçimde oluşup insanı yanıltan sonuçlara neden olabiliyordu. Duyuların düşünceye dönüşlerini gözlemleyerek, hatalı fikir şablonları anlaşılabilir, bunların oluşmaları engellenebilir, böylece “tüm bilimleri açıklayacak bir bilim” yaratılabilirdi.⁵ De Tracy’nin bu yaklaşımı, soyut olanın sağlamasını bilim yoluyla yapma çabası açısından, yani deneyciliğe ve pozitivistliğe olan bağlılığı nedeniyle çağının genel entelektüel eğilimlerine koşuttu. Bu yaklaşımın, Condillac’ın yanısıra, Claude-Adrien Helvetius ve Jean-Jacques Rousseau’nun düşünce zincirini izlediği söylenebilir. Materyalizm (duyu dünyası) ile düşünce (idea) arasında doğrudan bir bağlantı kurması açısından ise Locke’un yanısıra, David Hume ve David Hartley’den ilham almıştır.

1.1.2 Bacon ve Putlar

Decker’a göre, bütün bu düşünürler üstünde etkili olan ve ismini koymamakla birlikte “ideoloji” kavramını De Tracy’den önce tanımlayan kişi ise Francis Bacon’dur.⁶ Bu nedenle Decker’ın “proto-ideoloji” olarak nitelediği kavram, Bacon tarafından “Zihnin Putları” diye dört kategoriye ayrılır. İdeolojinin öznelliği etkilediği (yani “yanlış bilince” neden olabileceği) inancına bir temel oluşturan bu kategoriler şunlardır:

- **Kabilenin Putları:** İnsanlar, içinde bulundukları toplumda edindikleri deneyimle bir ideoloji oluştururlar. Gerçek olmasını istedikleri şeye inanma eğiliminde olduklarından, kendi öznelliklerinden kaynaklanan tarafsızlıklarıyla “**çarpıtan bir gerçeklik aynası**” yaratmış olurlar. Bu tür bir bozukluk temeline dayanan ideoloji, arzularının etkisi altındaki öznel evreni bilimsel bir biçimde anlamasına engel olur.⁷

⁵ a.g.e., s. 61

⁶ James Decker, **Ideology**, Hampshire: Palgrave Macmillan, 2004, s. 16

⁷ Francis Bacon, **Novum Organum ; with Other Parts of the Great Instauration**, Peter Urbach ve John Gibson (çev.) Chicago: Open Court, 1994, s. 53-54

- **Mağaranın Putları:** Bu kategoride insanın kişisel psikolojisini ve deneyimlerini etkileyen, dolayısıyla maddi dünyayı yanlış duyumsamalarına neden olan şey arzuları değil, mizaçları, eğitimleri ve alışkanlıklarıdır. Aile, okul ve hükümetin özne üstündeki etkileri **önyargılar** yaratarak onun ideolojisini şekillendirir.⁸
- **Piyanın Putları:** İnsan ilişkileri, düşüncelerin (idea) sözcüklerle dile getirilmesi yoluyla kurulur ve sürdürülür. Bacon’ın ifadesiyle; “sözcükler anlayışa şiddet uygular ve herşeyi karışıklığa iter.”⁹ Öyleyse **dil**, öznel düşünceyi cebren şekillendirir; bir ideoloji yaratır.
- **Tiyatronun Putları:** Felsefi yöntem; sofistliğe aşırı bel bağlaması, fiziksel veri yetersizlikleri ve boş inançları nedeniyle doğal görüngüleri açıklamakta yetersiz kalabilir. Felsefenin sonuçlarını kapsamlı deney(im)ler yerine sözcükler belirlediğinden (Piyanın Putları kavramında olduğu gibi) buna bağlı sistemler, onları izleyenlerin başını döndürecek **gösteriler** (piyesler) yaratsalar da, gerçekliği aynen temsil edemezler.¹⁰

1.1.3 Hegel ve Diyalektik

De Tracy ideolojiyi bir “meta-bilim” olarak önerirken, öncülü Bacon’ın söz konusu kategorizasyonuna da uygun biçimde, çağdaşı Kant’ın teorilerini “metafizik bir hülya” diye niteliyordu.¹¹ De Tracy’nin “düşüncelerin bilimi” kavramıyla, Kant’ın bilginin önsel (a priori) varlığını savunan yaklaşımını çelişkisiz sentezlemeyi başaran düşünür, Hegel oldu.¹² De Tracy’nin ideolojiye verdiği olumlayıcı anlamın, daha ilk yıllarında, Napolyon Bonaparte’ın suçlamalarıyla birlikte pejoratif bir bağlam kazandığını belirtmiştik. Hegel ve ardılları da fikirleriyle bu yaklaşımın sürmesine zemin hazırlamıştır.

⁸ a.g.e, s. 54-57

⁹ a.g.e, s. 55-64

¹⁰ a.g.e, s. 66-71

¹¹ James Decker, s. 25

¹² George Lichtheim, **The Concept of Ideology and Other Essays**, New York: Vintage, 1967, s. 13

İnsan düşüncelerinin kökenini, evrensel bir ruh veya zihin olan Geist'a dayandıran Hegel, böylece herşeyin, "Gerçek'i yalnızca töz değil, aynı zamanda özne olarak da kavramaya ve dile getirmeye bağlı olduğunu"¹³ ortaya koydu. Hegel'in fenomenolojisinde insanlık tarihinin her bir özgül parçası, "Geist" denen bütünle ilişkisi yoluyla anlaşılabilir. Zira Alman filozofun deyişiyle, "Hakikat, bütündür."¹⁴ Fakat insanlar, mutlak olan tarihin araçları olarak, kavrayamadıkları güçler tarafından kendilerine verilen rolleri oynadıkları için Geist'ı bir bütün olarak algılayamazlar. Çünkü duyulardan kaynaklanan bütün algılamaları, "şimdi" ve "burada" gibi görelilik kavramlara bağlıdır. Oysa 'şimdi', algılama süreci zaman aldığı için "geçmiş" olmuştur bile... Bu görelilik, hakikati evrenselin tekeline sokar. Kişisel deneyimler evrensel olmadığına göre, özne için hakikate giden deneysel yol kapanmıştır.¹⁵

Bu yolu açmanın anahtarı ise Hegelci diyalektiktir. Buna göre bütün kimlikler, birbirleriyle olan ilişkileri içinde anlaşılabilir. Otonom bir kimlik yoktur. Her kimlik, karşıtı olan kimliğin varlığı sayesinde tanımlanabilir. Mutlak Ruh, kendi varlığının bilincine varmak için bir zıttını yaratır. Yani ruhsal uzamdan kaynaklanan bu yaratım, maddenin nesnel dünyasında vücut bulur. Böylece idea ile materyal arasındaki diyalektik bağlantı, ilk kez Hegel tarafından ortaya atılmasa bile, onun sayesinde kapsamlı bir felsefi sisteme dönüşmüştür.¹⁶ Bu sisteme göre fikirlerimiz, "zıtların birbirlerine dönüşmesi" yoluyla ortaya çıkar. "Tüm hareketin ve hayâtiyetin" kaynağı olan bu diyalektik süreçte çelişkiler zamanla ortadan kalkıp bir sentez, bir birlik doğar.¹⁷ Ancak bu kez yeni zıtlıkların birbirlerine dönüşmesi ve başka sentezlerin oluşmasıyla tarih ilerler. Öyleyse gerçek de, tarih boyunca değişmektedir. Bu durumda insan zihni nasıl olur da sabit hakikatler belirlemeye kalkar? Hegel, takipçilerinin "ideoloji" diye tanımlayacağı bu tür bir "dogmatizmi" eleştirirken, onun yanlış bilinç yaratma, hatta siyasi ve dini baskıya zemin hazırlama riski taşıdığına da dikkat çeker:

¹³ Georg Wilhelm Friedrich Hegel, **Lectures on the Philosophy of World History: Introduction: Reason in History**, Hugh Barr Nisbet (çev.), Cambridge: University Press, 1975, s. 10

¹⁴ Georg Wilhelm Friedrich Hegel, **Phenomenology of Spirit**, Arnold Vincent Miller (çev.), Oxford: Clarendon Press, 1977, s. 11

¹⁵ Hegel, **Phenomenology of Spirit**, s. 60

¹⁶ Hawkes, s. 78

¹⁷ Georg Wilhelm Friedrich Hegel, **Science of Logic**, Arnold Vincent Miller (çev.), Londra: Allen & Unwin, 1969, s. 439

Bir düşünce biçimi olarak dogmatizm, ister alelade bilgi, isterse felsefi araştırmalar alanında olsun, Gerçek'in sabit bir sonuç veya derhal vâkıf olunabilecek bir sav olduğu kanaatinden başka bir şey değildir.¹⁸

Hegel, soyut akılcılığa getirdiği bu eleştiri kapsamında, kendi çağına özgü büyük diyalektiği de inceler. Ona göre, Aydınlanma karşıtı güçlerin üç yönü vardır: Yanlış bilinç, tiranlık ve ruhbanlık. Buna karşın Aydınlanmacılar, örneğin kendi zıtları olan ruhbanlıkla mücadele kapsamında boş inançlara saldırırken Mutlak olanın alternatif niteliklerini ortaya koymadıkları için (yani Din'in materyal saptırmaları yerine, doğrudan tözüyle mücadele ettikleri için) tuzağa düşerler. Hegel'in deyişiyle Aydınlanmacılar, “inançta kınadıkları şeyin doğrudan kendi düşünceleri olduğunu farketmezler.”¹⁹ Kısacası, Hegel'in takipçilerinin bu fikre dayanarak işaret edeceği gibi, ideolojiyi eleştirmekte kullanılan yöntem de zamanla bir ideolojiye dönüşebilmektedir.²⁰ Hatta şu bile savunulabilir: İdeolojiyi eleştirmekte kullanılan yöntemin de zamanla ideolojiye dönüştüğünü kanıtlayan bir düşünce sistemi dahi uzun vâdede ideolojiye dönüşebilir.

1.1.4 Marx ve Tarihsel Materyalizm

Hegel, Prusya'nın muhafazakâr entelektüel camiasında saygın bir filozof olarak hayatını noktalarken, “fikirlerinin radikal potansiyeli” 1840'larda Berlin'de kendilerine “Genç (veya Sol) Hegelciler” diyen ve “Hür Olanlar” ismiyle de tanınan bir grubu etkiledi. Bu grubun önde gelen isimleri arasında David Strauss, Bruno Bauer ve Ludwig Feuerbach gibi isimler vardı. Ancak düşünce dünyasında asıl büyük etkiyi, Prusya'nın siyasi sistemini değiştirebilecekleri umuduyla Hegel'in düşüncelerini Hristiyanlığa saldırı için etkili bir dayanak noktası olarak görüp grubun en genç üyeleri arasına katılan Karl Marx ve Friedrich Engels yapacaktı. Ters düştükleri gruptan kısa süre sonra ayrılan ikilinin 1845'te tamamlayıp ömürleri boyunca yayıncı bulamadıkları “Alman İdeolojisi” adlı kitap, ilk bölümlerinde Genç Hegelcilerin diğer üyelerine karşı bir kalem kavgasından ibaret gibi görünse de, aslında Markist tarih teorisinin en kapsamlı eseridir.

¹⁸ Hegel, *Phenomenology of Spirit*, s. 23

¹⁹ a.g.e, s. 344

²⁰ Hawkes, s. 82

Marx ve Engels'in hareket noktası, Genç Hegelciler'in kıdemli üyeleri içinde entelektüel açıdan en etkili isim olan Feuerbach'tır. İkili, Feuerbach'ın bazı yaklaşımlarını aynen kabul ederlerken, başka yönlerden ise onu eleştirmişlerdir. Feuerbach'ın düşünce tarihindeki rolü ise idealizmin ağır bastığı Alman felsefesini materyalist bir eksene kaydırmasıdır. Birçok yönden Hegel'in düşünce çizgisini izleyen, zira onu idealistler ile deneyciler arasındaki geleneksel zıtlıktan kaçıp yeni bir düşünce sistemi kurmak için uygun bir hareket noktası olarak Feuerbach, asıl ilgi odağı olan dinin niteliği ve işlevi konusunda ise selefinden küçük, ama kritik bir nüansla ayrılıyordu. Hegel, dini, ideal-materyal sentezinin tipik bir örneği olarak sunarken, Feuerbach'a göre bütün dini sistemler 'ilkel özbilinç'ten ibaretlerdi.²¹ Hatta bu tür soyutlamalar yüzünden Hegelci felsefe, insanı kendisine yabancılaştırmıştı.²²

Böylece Hegelci Mutlak'ı reddeden Feuerbach, insanlık ile idealar arasında selefinin kurduğu ilişkiyi tersine çevirmeyi önerdi. Ona göre yüce olan, aşkın olan insanın kendi doğasıydı ve sonsuz olan da insan potansiyeliydi; dolayısıyla, 'üstündeki nesnenin gücü, aslında kendi doğasının gücü'ydü²³, özetle, Tanrı fikri de insanın kendi potansiyelinin eseri idi. Şöyle diyordu Feuerbach:

Din, insan zihninin rüyasıdır. (...) Felsefenin temel ilkesi ise ne Spinoza'nın Töz'ü, ne Kant ve Fichte'nin ego'su, ne Schelling'in Mutlak Kimlik'i, ne de Hegel'in Mutlak Akıl'dır. Kısacası o soyut veya kavramsal bir varlık değil, hakiki bir varlık, gerçek bir Ens realissimum; yani insandır.²⁴

Decker'a göre büyük ölçüde unutulmuş olsalar da Feuerbach'ın teorileri, birçok düşünürü ideolojiyle ilgili modern tartışmaya katkıda bulunma konusunda "kamçılamış", De Tracy'nin ideolojiyi bir bilim olarak kavramsallaştıran yaklaşımıyla, onu "insanların beyninde oluşan hayaletler" olarak nitelendiren Marx arasında bir köprü

²¹ Ludwig Feuerbach, **The Essence of Christianity**, George Eliot (çev.), Amherst: Prometheus, 1989, s. 270

²² Ludwig Feuerbach, "Provisional Theses for the Reformation of Philosophy", Lawrence S. Stepelevich (Ed.), **The Young Hegelians: An Anthology** içinde (156-172), Cambridge: Cambridge University Press, 1983, s. 159

²³ Feuerbach, **The Essence of Christianity**, s. 5

²⁴ a.g.e, s. 35-39

işlevi görmüştür.²⁵ Ancak Feuerbach'ın Hegel hakkındaki yargısına, Marx da Feuerbach hakkında sahiptir; yani onu kısmen onaylamaktadır. Marx'a göre Feuerbach ideolojinin maddi temellerini göstermekte ve kurumların, kendi maddi kökenlerinin doğasını gizleyerek iktidarlarını koruyabildiğini ifşa etmekte başarılı olsa da, ortaya koyduğu materyalizmde tarihsel bir altyapı eksikliği vardır. 'Alman İdeolojisi'ne bir ön hazırlık niteliğinde olan "Feuerbach Üzerine Tezler" adlı eserinde, bu nedenle "ahistorik materyalizmin" sona erip yerine "tarihsel materyalizmin" geldiğini şu ifadelerle duyurur Marx:

Bir mistisizm teorisine yol açan bütün esrarlar, akli çözümlerini insan faaliyetinde ve bu pratiğin kavranışında bulurlar. (...) Feuerbach'ınki de dâhil geçmiş materyalizmlerin başlıca hatası; şeylerin, gerçekliğin ve duyuların, **insanın duyumsal faaliyeti ve pratiği** olarak öznel biçimde değil de, birer **nesne** formu olarak, **tefekkür** olarak algılandıklarını öne sürmek olmuştur.²⁶

Alman İdeolojisi ve Kapital de göz önüne alındığında, Marx'ın hâkim sınıfın ideolojisinin toplumun üstyapısını belirlediği yargısıyla bile bir çığır açtığı söylenebilir. Ancak Marx'ın ideolojiye getirdiği, kimi zaman birbiriyle çelişir gibi görünen birçok tanım olduğu, düşünürün çoğu kez "ideolog" ile "idealist" sözcüklerini aynı pejoratif anlamla kullandığı da farkedilir. Öyleyse Marx'a göre ideoloji gerçekte nedir? Bu soruya cevap vermek için, Marx'ın kullanmaktan hiç vazgeçmediği o mecaza başvurabiliriz: "**Camera obscura.**"

Camera obscura, ilk kez Çinli filozof Mo Ti (M.Ö 470–390) tarafından kuramsallaştırılıp Arap bilimadamı El Heysem (MS 965–1039) tarafından deneyselleştirilen, fotoğraf makinesinin atası niteliğindeki karanlık odadır. Güneşli bir günde dışarıya çıkartılan bu odanın duvarındaki küçük delikten içeriye giren ışık hüzmesi, dışarıdaki manzaranın ters dönmüş bir aksini karşı duvara düşürür. Marx, işte bu alete gönderme yaparak şöyle yazar:

²⁵ Decker, s. 29

²⁶ Karl Marx ve Friedrich Engels, **The German Ideology: Including Theses on Feuerbach and Introduction to The Critique of Political Economy**, New York: Prometheus Books, 1998, s. 571-572 (vurgular yazara ait)

Eğer bütün ideolojilerde insanlar ve içinde bulundukları şartlar, camera obscura'daymış gibi baş aşağı görünüyorsa, bu görüngü, tıpkı nesnelerin retina üzerinde ters durmasının doğrudan fiziksel yaşam sürecinden ileri gelmesi gibi, onların tarihsel yaşam süreçlerinden kaynaklanır.²⁷

Marx, camera obscura'nın ters dönmüş ayna imgesiyle ideolojinin işleyişine dair (Platon'un mağara alegorisini hatırlatan) bir benzetme yaparken, bir yandan da, üretimle ilgili toplumsal ilişkilerin nasıl her zaman “doğal ilişkiler” olarak algılandığını gösteren bir mecaz sunmuş oluyordu. Ona göre **kapitalizmin toplumsal araçlarının kurduğu sağduyu** (veya ortak akıl), “insanın kendi emeğinin toplumsal karakteristiklerinin, emeği yoluyla yapılan üretimin nesnel karakteristikleriyle denkmiş gibi gösterilmesine” yol açıyordu.²⁸ Daha da ötesi, emtianın birbiriyle değişimi için piyasada belirlenen mutlak oranların ve paranın varlığı, üretimin asıl kaynağı olan emeği tamamen görünmez kılıyordu. Üreticilerin toplumsal emekleri arasındaki ilişki de böylece “meta formunda” temsil ediliyor, yani ekonomik değerin belirleyicisi insan emeği değil de, metanın kendisi haline geliyor ve işte bu yüzden bir “mistifikasyonla” gizleniyordu.²⁹

“Değerini içeriğinden türetmek yerine, içeriğini değerinden türeten tek nesne”³⁰ olan paranın ve onun birikmesiyle oluşan yatırım sermayesinin, insan emeği ve toplumsal üretimden bağımsız olarak zenginlik yaratabileceği yanılsamasına neden olan bu yanlış bilinç, Marx'a göre, “eşyaya birer kişilik verilmesine” ve sonunda da “meta fetişizmine” yol açmaktadır.³¹ Marx tarihsel bilinçten kaynaklanan gerçeğin ortaya çıkarılması yerine bu yanlış bilincin sürdürülmesini eleştirirken, burjuva ekonomistleri hedef almıştır. “Ekonomistler üretimin yukarıda bahsedilen ilişkiler yoluyla nasıl gerçekleştirildiğini açıklasalar da, **bu ilişkilerin nasıl üretildiğini**, yani onları doğuran **tarihsel hareketin** nasıl oluştuğunu izah etmezler”³² diyen Marx, bunun nedenini de

²⁷ Marx ve Engels, **The German Ideology: Including Theses on Feuerbach and Introduction to The Critique of Political Economy**, s. 32

²⁸ Karl Marx, **Capital: A Critique of Political Economy**, Ben Fowkes (Çev.), Cilt 1, New York: Vintage Books, 1977, s. 164-165

²⁹ a.g.e, s. 168

³⁰ Marx, **Capital: A Critique of Political Economy**, s. 120

³¹ a.g.e, Cilt 3, s. 968

³² Karl Marx, **The Poverty of Philosophy**, New York: International Publishers, 1963, s. 35

şöyle açıklamaktadır: “Düşüncesizce yapılan bu kafa karıştırma işleminin sonsuza kadar sürmesinde, **hâkim sınıfın** mutlak çıkarı vardır.”³³

Marx’a göre burjuva ekonomisinde toplumsal antagonizmaların da bir anlamı yoktur; çünkü zıtlık gibi görünen süreçler bile (örneğin ABD’de Demokratların ve Cumhuriyetçilerin siyasi rekabeti) aslında sahte bir bilinç yaratarak hâkim sınıfın çıkarlarına hizmet etmektedir; nitekim bu zıtlıklar da düzenin ortak ideolojik limitleriyle (Anayasa, vb.) sınırlıdır.³⁴ Özetle, Marx tarafından camera obscura’ya benzetilen ideoloji, bir yandan fikirlerin (idea) maddi köklerini süblimleştirerek onları maskelerken, bir yandan da bu çarpıtmayı hegemonya (kapitalizm) için bir olmazsa olmaz haline getirmekte, böylece birey “meta fetişizmi” gibi süreçler yoluyla kendi emeğine siyaseten “yabancılaştırılırken” mevcut ekonomik koşullar ona rasyonelize edilerek sunulmuş olmaktadır. “Özgürleşmeyi” savunan Marx’ın Genç Hegelciler döneminden gelen “radikalliği” işte bu yüzden kendisi açısından “normaldir.”³⁵ Öyleyse ideolojinin sahte bilincini deşifre etmek isteyenler, ister özne olarak birer birey, ister nesne olarak birer kitle veya sınıf olsunlar, eninde sonunda bu ideolojinin, “iktidarını” ve “hegemonyasını” hangi araçlar yoluyla, nasıl kurduğu sorusunu yanıtlamak zorunda kalacaklardır.

Siyasi bir eylemci olarak Marx’ın hayatı ve eserleri ilk kez –sürpriz biçimde- Rusya’da başarılı bir işçi sınıfı devrimine kaynak teşkil etse de, bilgi sosyolojisinin önde gelen kurucularından biri olarak Marx’ın hayatı ve eserleri, bir başka düzlemde, ideolojiye yeni bakış açıları getiren düşünürler için referans noktası teşkil etmiştir. Biz burada, bu çalışmanın bağlamı açısından değinilmesi gereken üç ismi; Karl Mannheim, Antonio Gramsci ve Louis Althusser’i hatırlamakla yetineceğiz. Üç düşünürün de, Bolşevik Devrimi sonrası Avrupa’da yetiştiklerini unutmadan...

³³ Karl Marx, “Letter to Kugelmann”, **Letters on Capital**, Londra: New Park, 1983, s. 149 Aktaran: Christopher L. Pines, **Ideology and False Consciousness: Marx and His Historical Progenitors**. Albany: State University of New York Press, 1993, s. 142

³⁴ David McLellan, **Ideology**, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1995, s. 12

³⁵ Terry Eagleton, **Ideology: An Introduction**, New York: Verso, 1991, s. 78

1.1.5 Mannheim ve Bilgi Sosyolojisi

Hegeli/Marksist ekolden gelen bir diğer radikal/eleştirel teorisyen olan Mannheim, ideoloji kavramsallaştırmasının büyük bölümünü Marx'tan ödünç almış olmasına karşın, iki önemli noktada ondan ayrılmaktadır. Kettler, Loader ve Meja'ya göre ilk fark, Mannheim'in sadece "ekonomik sınıf pozisyonunu" değil, "toplumsal lokasyonun" da ideolojinin temeli olabileceğini düşünmesidir.³⁶ Mannheim'da, öznenin bürokrasi içindeki konumu gibi özelliklerin yanısıra, diğer öznelerle kıyasla kuşak ve toplumsal cinsiyet farklılıkları gibi başka etkenler de, ideolojik yapılara uyumu açısından özgüllükler yaratabilmektedir. Toplumsal uzam ve zaman içerisinde özne, diğer öznelerin pozisyonlarına göre çeşitli izlenim ve yargılar edinirken kendi yönelimini belirlemekte, böylece ideolojik açıdan özgül konumunu da saptamaktadır.

Yazarlara göre Mannheim'ın Marksistler'den ayrıldığı ikinci nokta, Marksizm'i "tarihi kavrayışın merkezine" yerleştiren görüşe karşı çıkmasıdır.³⁷ Bu aşamada eski hocası Georg Lukacs'dan etkilenen Mannheim, Marksistler'in kendi hayat görüşlerini "bilim" olarak sunup rakiplerinkini "ideoloji" diye nitelemesini reddediyor, Marksizm'i de, "burjuvazinin liberalizmi" gibi bir ideoloji sayıyordu. Farklı sosyal grupların ve sınıf çevrelerinin yarattığı "çoklu düşünce tarzları" sadece hâkim ideolojinin değil, başka ideolojilerin de aynı anda varolmasını sağlamakta, dolayısıyla bir senteze yol açmaktaydı.³⁸

Sosyolojik modelinde Max Weber'den de nüveler bulunan³⁹ Mannheim ideolojiyi iki ayrı kavramsallaştırmayla ele almıştır: "Özgül" ideolojiler ve "topyekûn" ideolojiler. "Psikolojik düzlemde kalan" özgül ideolojiler, öznelerin dünyadaki şeylerin yerel temsillerini, kendi çıkarları ve "bakış açılarına" göre kasten çarpıtarak algılamalarından ibarettir; dolayısıyla sistematik olmalarına karşın etki alanları bireyseldir. Düşünürün deyişiyle, "süreç ilerledikçe (özgül ideoloji) mantıkbilimsel ve epistemolojik alana doğru genişlemektedir." Bu genişlemeyle doğan **topyekûn**

³⁶ David Kettler, Colin Loader ve Volker Meja, **Karl Mannheim and the Legacy of Max Weber: Retrieving a Research Programme**, Aldershot: Ashgate, 2008, s. 5

³⁷ a.g.e, s. 6

³⁸ Karl Mannheim, **Ideology and Utopia, Collected Works Volume One**. Londra: Routledge, 1997, s. 6

³⁹ Kettler, Loader ve Meja, s. 32

ideolojiler ise özneyi dışından kuşatır. Bu kapsamlı düşünce sistemlerinin yarattığı *Weltanschauung* (dünya görüşü), her öznenin düşünce ve inançlarının, içinde bulunduğu ideolojik bağlamın bir ürünü olmasına neden olur.⁴⁰ Mannheim, “yanlış bilinç” denen şeyin “mutlak gerçeğin görülememesi” değil, **“tarihsel konumları itibariyle gerçeklerin, normların ve düşünce kiplerinin anlaşılmasında”**⁴¹ olduğunu vurgulayarak araştırmacılara yol göstermektedir.

Marksizm’in, ideolojiyi hâkim sınıfın kendi çıkarlarını korumak amacıyla gerçek toplumsal durumu gizlemek için kullandığı bir mistifikasyona indirgeyerek “statik bir bakış açısı” sunduğunu öne süren Mannheim, kuramına tarihsel süreç içinde değişen gerçekleri yakalayabilecek bir dinamizm katmak üzere “ütopya” kavramını ideolojinin karşısına koyar. Düşünürü göre ütopya, ideoloji gibi “gerçeğe aykırı” olmasına rağmen, mevcut düzene eleştirel bir perspektifle baktığı için ondan ayrılmaktadır.⁴² Geçmiş i sürdürülebilir kılmaya odaklanan ideoloji, iktidar sahiplerinin yararına mevcut düzeni meşrulaştırırken, gelecekteki olasılıklar için bir projeksiyon sunan ütopya, yükselmek isteyen sosyal gruplar eliyle mevcut düzeni zorlar.

Öyleyse ideolojiyi “üst yapının” bir parçası olarak gördüğünden, tarihsel determinizm açısından ona sınırlı bir önem atfeden -*çünkü onu bir sebep değil, sonuç olarak kabul etmektedir*- Marx’ın ardından, Mannheim da benzer temellere dayanmış, ama hem daha geniş kapsamlı, hem de daha detaylı ve çok kimlikli yeni bir ideoloji kavramı geliştirmeyi başarmıştır. Muğlaklıklar ve çelişkiler içermekle de suçlansa da⁴³ Mannheim’ın yaklaşımının, Marx’ınkiyle karşılaştırıldığında, De Tracy’nin “fikirlerin bilimini” kurma niyetine bir dönüş niteliği taşıdığını söyleyebiliriz. Nitekim Wirth, Mannheim’ın çalışmalarını, “bu disiplin içinde yeni bir birliğe doğru kurulan köprü” olarak niteler.⁴⁴ Bu köprüye eklemeler yapan; ideolojinin, altyapısı ekonomi olan devlet aygıtının ötesindeki araçlarla da yayılabildiğini ve bu süreçte öznenin kendi

⁴⁰ a.g.e, s. 57-62

⁴¹ a.g.e, s. 74

⁴² a.g.e, s. 173-174 ve s. 244

⁴³ Martin Seliger, **The Marxist Conception of Ideology: A Critical Essay**, Cambridge: Cambridge University Press, 1979, s. 131

⁴⁴ Louis Wirth, “Önsöz”, Karl Mannheim, **Ideology and Utopia, Collected Works Volume One** içinde, Londra: Routledge, 1997

psikolojisinin ötesinde etmenlerin de devrede olduğunu Marksist gelenek içinde kalarak ispatlayan Gramsci olmuştur. Mannheim, öznenin sadece hâkim ideolojinin değil, kendisinden ve çevresinden kaynaklanan diğer ideolojilerin de etkisinde olduğunu savunarak ona görece özerk bir pozisyon kazandırırken, “kültürel hegemonya” kuramıyla Gramsci aynı öznenin düşünsel hareket alanının aslında ne kadar kısıtlı olduğunu ortaya koymuştur.

1.1.6 Gramsci ve Kültürel Hegemonya

Gramsci, devrimin gelişmiş ekonomiler yerine sosyalizm için koşulların henüz oluşmadığı varsayılan Rusya’da gerçekleştiği, memleketi İtalya’da ise Birinci Dünya Savaşı sonrasında komünistlerin tüm örgütlü çabalarına rağmen iktidarı ele alamadığı, ülkenin kuzeyi ve güneyi arasındaki sosyoekonomik uçurumun büyüdüğü, buna rağmen ABD ile birlikte İtalya dâhil tüm dünyada kapitalizmin güçlendiği bir dönemde sahneye çıkmıştır.⁴⁵ İtalya Komünist Partisi’nin kurucularından biri olarak siyasi eylemin bizzat içinde bulunan Gramsci, eserlerinin çoğunu, faşist iktidar tarafından kapatıldığı cezaevinde kaleme almıştır. Bu şartlar altında, “Faşizm, tam olarak ‘yeni bir liberalizm’ değil midir? XIX. yüzyılda liberalizmin ‘pasif bir devrim tarzı’ olarak yaptığını XX. yüzyılda faşizm yapmamakta mıdır”⁴⁶ diye sorar Gramsci...

Gramsci’ye göre faşizm fikri, İtalya’da hâkim sınıfların, “daha gelişmiş sanayi biçimlenimleriyle rekabet edebilecek üretici güçleri geliştirme”⁴⁷ niyeti sonucunda ortaya çıkmıştır. “İtalya için pratik, Avrupa için ideolojik” olan pasif devrimin temsilcisi bu dönemde faşizm olarak berraklaşırken, bu ideolojinin yerel başarısı için ülkedeki “anglo-Amerikan sermayenin müdahalesi”⁴⁸ de söz konusu olmuştur. Bu görüşlerden hareketle Gramsci’nin, sosyalizmden başka ideolojilerin de etken biçimde küreselleştiği bir dönemin figürü olduğu söylenebilir. Gramsci, bu dönemin kendine özgürlüğünü, 1890’dan sonra kapitalist Avrupa’nın, yerel pazarlarında düşme eğilimine

⁴⁵ Adam David Morton, **Unravelling Gramsci: Hegemony and Passive Revolution in the Global Political Economy**, Londra: Pluto Press, 2007, s. 15-38

⁴⁶ Antonio Gramsci, **Selections from Political Writings, 1910-1920, with Additional Texts by Bordiga and Tasca**, Quintin Hoare (Ed.), New York: International Publishers, 1977, s. 119

⁴⁷ a.g.e, s. 120

⁴⁸ a.g.e, s. 121

giren kâr paylarını yükseltmek amacıyla “büyük sömürge imparatorlukları” kurmaya başlamasında bulunmaktadır.⁴⁹ Böylece işçi sınıfından sonra, burjuvazinin uluslararası niteliğini de tescilleyen Gramsci, şu ifadeleri kullanır:

Faşizmin bütün ideolojik propagandası, bütün siyasi ve ekonomik faaliyeti, **emperyalizme olan eğilimiyle** taçlanmıştır. Aslında bir savaşın tohumlarını içerir, fakat faşist İtalya’da, dünya hâkimiyetini amaçlayan emperyalist gruplardan birinin elinde bir araç olmuştur.⁵⁰

Gramsci’ye göre, milli bir devletin bulunduğu bir ülkede (bu örnekte İtalya) tahakküm kuran ideoloji, dış mihrakların kontrolünde olabilmektedir. O halde ideolojiyi yalnızca devletin bir aracı olarak gören klasik Marksist yaklaşım tashih edilmelidir. Çünkü değişen tarihsel koşullarla birlikte ideolojinin “sivil toplum” tarafından durmaksızın yeniden üretilebileceği de ortaya çıkmıştır. Gramsci, Hegel’in yaptığı aksine “sivil toplum” kavramından kastının, “siyasi toplum dışındakiler” şeklinde tanımlanamayacağını vurguladıktan sonra şunları yazar:

Her toplumsal formun kendi Homo oeconomicus’u, örneğin kendi ekonomik faaliyeti vardır. Homo oeconomicus kavramının bilimsel değeri olmadığını savunmak, ekonomik yapının ve ona bağlı ekonomik faaliyetin radikal biçimde değiştiğini, başka bir deyişle ekonomik yapının, ekonomik davranış kipinin yeni yapıya uyumlu hale gelmek için zorunlu olarak değişecek biçimde dönüştüğünü söylemenin farklı bir yolundan başka bir şey değildir. (...) Ekonomik yapı ile –yasama ve baskı araçlarına sahip-devlet arasında sivil toplum vardır. Bu sivil toplumun da, sadece hukuki belgelerde veya bilimsel kitaplarda değil, “özünde” köklü bir dönüşüm geçirmesi gerekir. **Devlet, sivil toplumun ekonomik yapıya uydurulmasına yarayan araçtır.**⁵¹

Bu görüşler çerçevesinde Gramsci’nin sivil toplumu (aile, sendikalar, vs.) hem siyasi toplumun (polis, hukuki kurumlar, vs.) dışındadır, hem de ekonomik yapı ve devlet arasında konumlanmıştır. Bu nedenle Gramsci, ideolojinin etkin bir biçimde üretimi ve yeniden üretimi için “devlet gücünün” ötesinde, toplum üstünde kültürel açıdan da tahakküm kuracak bir iktidarın gerekli olduğunu savunmaktadır. Gramsci’ye

⁴⁹ a.g.e, s. 68

⁵⁰ Antonio Gramsci, **Selections from Political Writings, 1921-1926**, Quintin Hoare (Ed.), New York: International Publishers, 1978, s. 352

⁵¹ Antonio Gramsci, **Selections from the Prison Notebooks of Antonio Gramsci**, Quintin Hoare ve Geoffrey Nowell-Smith (Ed. ve Çev.), New York: International Publishers, 1985, s. 266-267

göre “kaçınılmaz” diye nitelenen işçi devriminin Marx’ın öngördüğünün aksine Avrupa’da bir türlü yapılamaması; kapitalizmin XIX. yüzyılın başında rastlanmayan bir biçimde “hegemonik bir kültür” oluşturmamasından, bu yolla burjuva sınıfının çıkarlarını “**tüm toplumun ortak çıkarları**” gibi göstermeyi başarmasından ileri gelmektedir.⁵² Gramsci, bahsettiği hegemonyanın doğrudan bir tanımını yapmaz, ama bu kavramı Marksist literatürde kullanan ilk isimlerden olan Vladimir Lenin’in, praksis felsefesi konusunda “en büyük teorik katkıyı yaptığını” not eder.⁵³ Lenin’in hegemonya kavramını, proleteryanın, köylüler gibi müttefik sınıfların rızasıyla ele alacağı liderlik için kullandığı bilinse de⁵⁴, Gramsci’deki anlam yelpazesi daha da geniştir. Ona göre, baskın sınıf olan burjuvazi, “tahakküm kurmayıp sadece liderlik ettiğini” söylediği diğer sınıflar üstünde **kültürel bir otorite** tesis etmiştir.⁵⁵ Bu sınıf, gündelik hayattaki toplumsal ilişkilere de nüfuz ederek sivil toplumu bütünüyle kuşatan ideolojik hegemonya vasıtasıyla –gerektiğinde sendikalar veya çiftçiler gibi toplumsal gruplara ödünler vererek- her sınıftan bireylerin rızasını kazanmaktadır.⁵⁶ Devletin yasalar yoluyla sahip olduğu zor kullanma gücü ise artık sadece rıza göstermeyenlere, yani aslında sistemin bir parçası olmaya direnenlere karşı uygulanmaktadır. Peki, rıza göstermeyenleri hegemonyanın bir parçası yapmak amacıyla cebirden başka bir yol kullanılamaz mı?

Gramsci bu noktada entelektüellerin toplumdaki rolünü işaret eder. Ona göre herkes entelektüeldir, ama herkes entelektüelin “işlevini” göremez.⁵⁷ Entelektüel işlevi görenler, hegemonyanın iki cephesinde de itici güç olarak yer alırlar. “Geleneksel entelektüel” olarak nitelediği ilk gruptakiler, “edebiyat, bilim, vb.” alanlardaki “profesyonel” aydınlardır. Bunların toplumdaki konumu, geçmişte ve bugün sahip oldukları sınıf ilişkilerinden türemiştir. Gramsci, liberallerin savunduğunun aksine hiçbir entelektüelin “sınıflar üstü” olmadığını vurgulamak için ikinci gruptaki aydınlara, “**organik entelektüel**” adını verir. Bu gruptakiler mesleki uzmanlıklarından çok,

⁵² a.g.e, s. 161

⁵³ a.g.e, s. 365

⁵⁴ Morton, s. 88

⁵⁵ Gramsci, **Selections from the Prison Notebooks of Antonio Gramsci**, s. 127

⁵⁶ a.g.e, s. 12

⁵⁷ a.g.e, s. 9

“organik bağları bulunan sınıfın idealleri ve hedefleri doğrultusunda yürüttükleri işleyle” ayrışır. Bu grup, muktedir toplumsal sınıfın mevcut hegemonyasını koruması için çalışan, rıza göstermeyenlere karşı aktif ve pasif olarak harekete geçenlerden oluşur.⁵⁸

Bir Marksist olarak Gramsci, toplumsal sınıfların mücadelesinde burjuvaziyi (kapitalistleri) yenmek için işçi sınıfına (sosyalistlerin) bir “karşı hegemonya” kurması gerektiğini salık verir. Her hegemonya ulusal düzeyde başlayıp uluslararası alana yayılan bir “**eğitim ilişkisi**” olduğuna göre, işçi sınıfının da eğitim yoluyla kendi organik entelektüellerini “üretmesi” ve entelektüellerin “sınıf bilincini” koruyarak topluma angaje olması şarttır.⁵⁹ Çünkü kapitalizm, yalnızca klasik Marksizm’in üzerinde durduğu ekonomik nedenlerle değil, aynı zamanda bu tür bir eğitim yoluyla kendi entelektüellerini yaratması, böylece fikirlerin ve kurumların yanısıra toplumsal ilişkilere de nüfuz etmesi ve gerektiğinde tavizler vererek diğer toplumsal gruplarla ittifaklar kurup “tarihi bir blok”⁶⁰ olarak tahakküm kurması sayesinde hegemonya oluşturmuştur. Ancak her hegemonya gibi kapitalist (veya onun aşırı bir uzantısı olarak faşist) hegemonyada da, bir “otorite krizi” anında toplumdaki “rıza maskeleri” düşecek ve sistem kendisini korumak için yine sadece devlet eliyle kaba kuvvete başvurmak zorunda kalacaktır.⁶¹ Gramsci, işçi sınıfının ‘karşı hegemonyayı’ işte bu kritik aşamada ‘hegemonyaya’ çevirerek baskın sınıf haline gelebileceğini savunur.

1.1.7 Althusser ve Devletin İdeolojik Aygıtları

Devlet ve birey arasındaki ilişkiler konusunda Gramsci’nin yanıtlamadığı sorulara cevap arayan, Mannheim’in psikolojiye başvurması gibi hegemonya kavramını psikanalizmden devşirdiği yeni bir dille genişleten Louis Althusser, ideoloji kuramının gelişiminde “Mannheim ve Gramsci’ye kıyasla daha az önemli”⁶² diye nitelense de,

⁵⁸ a.g.e, s. 3-5

⁵⁹ a.g.e, s. 10-14

⁶⁰ Gramsci, “toplumsal kuvvetlerin birliği” anlamında kullandığı bu terimi (blocco storico) Georges Sorel’den ödünç aldığını söyler, fakat Sorel bu ifadeyi farklı bir anlamda kullanmıştır. Bkz. James Martin, **Antonio Gramsci: Contemporary Applications**. Londra: Routledge, 2002, s. 363

⁶¹ a.g.e, s. 210

⁶² Michael Freeden, **Ideology: A Very Short Introduction**, Oxford: Oxford University Press, 2003, s. 25

aynı zamanda bu kuramın “rönesansını” gerçekleştiren teorisyen olarak övülmüştür.⁶³ Althusser’in ideoloji tanımlarından biri şudur:

İdeoloji, kendi mantık ve güçlükleriyle birlikte, belirli bir toplumun içindeki tarihi varoluşa ve role haiz bir temsiller (duruma göre imgeler, mitler, fikirler, kavramlar) sistemidir. Bir **temsiller sistemi** olarak bilimden ayırılır ki pratik-toplumsal işlevi bu yüzden kuramsal işlevinden (bilgi olarak işlevinden) daha önemlidir. (...) (F)akat çoğu kez bu temsillerin ‘bilinç’ ile bir ilgisi yoktur: bunlar genellikle imgeler ve sık sık da kavramlardır; insanların çoğuna ‘bilinçleri’ vasıtasıyla değil, doğrudan dayattıkları şey, herşeyden önce yapılarıdır. **Bu yapılar algılanan-kabul edilen-katlanılan kültürel nesnelerdir** ve insanlar üstünde, kaçmalarına imkân vermeyen bir süreç yoluyla işlev görürler.⁶⁴

İdeoloji ve özne kuramlarında Freud ile Lacan’ın kavramlarından yararlanan ve Spinoza felsefesinden de etkilenen Althusser⁶⁵, “Lenin ve Felsefe” adlı eseri içinde en çok yankı uyandıran makalesinde⁶⁶, ideolojiyi kitlelere ileten maddi kurumların açıklanması işini Gramsci’nin bıraktığı yerden devralır. Gramsci’nin dikkat çektiği “yeni işlere ve üretim süreçlerine uygun yeni insan tipinin yaratılması gereği”⁶⁷, Althusser’e göre, her ekonomik sistemin öncelikle kendi üretim koşullarını yeniden üretmesini zorunlu kılmaktadır ki bu ideolojinin ta kendisidir.⁶⁸ Böyle bir yapısal ve insani yeniden üretim süreci (örneğin piyasanın düzenlenmesi veya örgün eğitim kurumlarının tesis edilmesi gibi) ancak merkezi idarenin güdümünde mümkün olabileceği için, Althusser’in yaklaşımının, Gramsci’nin “sivil toplum” vurgusunu köprüleyerek (by-pass ederek) yeniden klasik Marksist ideoloji teorisine daha yakın biçimde “devlete” odaklandığını söyleyebiliriz.

Marx’ın aksine, ideolojiyi gerçeği perdeleyen bir engel değil, “**yeni bir gerçeklik**”⁶⁹ olarak tanımlayan Althusser, modern kapitalist devletin bu gerçekliği

⁶³ Decker, s. 63

⁶⁴ Louis Althusser, **For Marx**, B. Brewster (Çev.), Londra: Verso, 1969, s. 231-233

⁶⁵ Barış Çoban, “Deliliğin Tutsaklığında Bir Dahi: Louis Althusser”, Gül Batuş ve Diğerleri (Ed.) **Kadife Karanlık 2: Ayna Şövalyeleri** içinde (89-116), İstanbul: Su Yayınevi, 2006, s. 96

⁶⁶ Louis Althusser, “Ideology and Ideological State Apparatuses”, B. Brewster (Çev.) **Lenin and Philosophy, and Other Essays** içinde (127-186), New York: Monthly Review Press, 1972

⁶⁷ Gramsci, **Selections from the Prison Notebooks of Antonio Gramsci**, s. 286

⁶⁸ Althusser, **Lenin and Philosophy, and Other Essays**, s. 148-149

⁶⁹ a.g.e, s. 133

kurmak –yani ekonomik sistemin üretim koşullarını yeniden ve yeniden üretmek- için, Gramsci’nin “rıza” ve “baskı” kavramlarından hareketle iki araç kullandığını belirtir: **“Devletin İdeolojik Aygıtları”** (DİA) ve **“Devletin Baskı Aygıtları”** (DBA). Althusser’e göre, DBA, Marksist-Leninist geleneğin “devlet aygıtı” diye tektipleştirdiği kavrama daha yakındır: Devletin baskı kullanma gücünü doğrudan temsil eden araçlar; hükümet, ordu, polis, cezaevi, vb. aygıtlardır. Althusser teoriye asıl katkısı, kategorizasyonunun çeşitlenmesini sağlayan DİA’yı da tanımlayarak yapar. Dini DİA (farklı Kilise sistemleri), eğitsel DİA (farklı devlet okulu ve özel okul sistemleri), siyasi DİA (farklı Parti’ler içeren sistemler), kültürel DİA (Edebiyat, güzel sanatlar, spor, vb.) ve iletişimsel DİA’nın (gazeteler, radyo ve televizyon) yanısıra; aile, hukuki kurumlar veya sendikalar gibi farklı düzeylerde başka DİA da vardır.⁷⁰

DBA’nın bir “bütün” halinde ve “kamusal alana” özgü gibi görüldüğünü vurgulayan Althusser, DİA’nın ise “çoğulcu” bir yapıda kendisini gösterip “özel alanda” iş görür gibi görüldüğünü savunur. Ancak bu noktada Gramsci’ye başvuran düşünüre göre söz konusu ayırım, aslında “burjuva hukukun” yaptığı bir ayırımdır. Devleti bu iki alanın da üstünde gören bu yaklaşım çarpıktır, zira “hâkim sınıfın Devlet’i” tarafından oluşturulmuştur. Esasında, bu aygıtların özel veya kamusal alanda olmaları değil, nasıl işledikleri önemlidir. Althusser, basit bir ayırım yaparak DİA ile DBA’nın farkını vurgular: “DBA şiddet yoluyla işlevini gerçekleştirir, DİA ise ideoloji yoluyla.” Tam tersine, DBA’nın ideolojiden, DİA’nın şiddetten yararlandığı da görülür; fakat önemli olan, bahsi geçen baskın yöntemleridir.⁷¹

Althusser’e göre “olgun kapitalist toplumsal biçimlenimler içindeki baskın konuma” yerleştirildiği için en önemli DİA, eğitsel DİA’dır.⁷² Çünkü üretim koşullarının yeniden üretilmesi, farklı mesleklere ve istihdam özelliklerine uygun kuşakların yetiştirilmesi demektir. Ama kapitalist eğitim sisteminin sunduğu “know-how” (yöntem bilgisi) sadece teknik bilgileri sunup iş gücüne gerekli yetenekleri kazandırarak bunu başarmakla kalmaz; bu süreçte, aynı zamanda çocuğa “kaderi olan mesleğin ahlak ilkelerini, yurttaş vicdanını ve mesleki vicdanı, kısacası sınıf tahakkümü

⁷⁰ a.g.e, s. 143

⁷¹ a.g.e, s. 145

⁷² a.g.e, s. 152

sonucu kurulan mevcut düzenin tüm kurallarını” da benimseterek onun ideolojiye “boyun eğmesini” sağlar.⁷³ Üstelik bu öğretim, yalnızca Okul değil, Kilise ve Ordu gibi diğer devlet aygıtları eliyle de hayat boyu sürdürülmektedir. Dolayısıyla, Gramsci’nin bahsettiği “organik aydınların” yetiştirilmesi işi de devletin tekelinde kalmaktadır. Diyalektik bilincin imkânsız olduğunu ima eden Althusser, aileleriyle ilişkilerinden başlayarak “ideolojiye göbekten bağlanan bireylerin her zaman zaten birer özne olduklarını” vurgular.⁷⁴

Hegel’den Gramsci’ye uzanan fikir akımının bir sentezini yapıp kendi katkılarıyla zenginleştiren Althusser’in özellikle kültürle ilgili görüşlerinin ideoloji araştırmalarına etkisi “muazzam” olmuş, bu etki edebiyat çalışmaları sahasına da yansıyor. Eagleton’dan Jameson’a dek birçok önemli ismin edebi eserleri ideolojik açıdan çözümleyerek yeni bir disiplin oluşturmalarını sağlamış, postyapısalcılık ile postmodernizmin ve daha geniş bir alan olarak kültürel araştırmalar disiplininin de yolunu açmıştır.⁷⁵ Böylece ideoloji ve iktidarın izi, artık sadece toplumsal altyapı-üst yapı ilişkilerinin derin ama dar kapsamında değil, kültürel ürünlerden başlayıp doğrudan insan bedenine dek uzanan geniş bir alanda sürülmeye başlamıştır. Yeni açılan bu geniş alanın temel belirleyeni ise dildir. İdeoloji, Althusser’in de belirttiği gibi herşeyden önce bir temsiller sistemiye, o halde onun anlamlandırma ve iletişim mekânizmalarını belirleyen dil de kilit önemdedir.

1.1.8 Wittgenstein ve Dil-Oyun

"Spiel/Spiele" (oyun) sözcüğünü tanımlama denemesinden daha önce bahsettiğimiz Wittgenstein, dili de “belirli kuralları olan bir oyuna” benzeterek⁷⁶ özünde ideoloji araştırmalarına önemli bir katkıda bulunmuştur. Wittgenstein’i takip edenler, onun yarattığı “**dil-oyun**” kavramının⁷⁷ ideolojiyi anlamaya da yardımcı olabileceğini

⁷³ a.g.e, s. 132

⁷⁴ a.g.e, s. 175

⁷⁵ Decker, s. 65

⁷⁶ Ludwig Wittgenstein, **Philosophical Investigations**, G. E. M. Anscombe (Çev.) Dizin ekiyle yeniden yapılmış 3. Baskı, 1968, s. 3

⁷⁷ a.g.e, s. 23

farketmişlerdir.⁷⁸ Bu görüşe göre ideoloji de, tıpkı “dil oyun” gibi ancak “**grameri**”⁷⁹ öğrenilerek ve “**toplumsal bağlamı**”⁸⁰ içinde değerlendirilerek anlaşılabilir. Üstelik yine Wittgenstein’a ait olan “aile benzerliği” ilkesi⁸¹ gereği nasıl ki aynı aileden ayrı bireyler çok benzer veya çok farklı karakteristiklere –ama mutlaka belli karakteristiklere- kuşaklar boyunca sahip oluyorsa, ideolojiler de kendi içlerinde bu özelliği barındırmaktadır. Tarihi gelişimlerini incelerken onların asla yekpâre birer yapı olmadığını; bir yapboz gibi birbirine geçmiş farklı parçalardan, aşamalı olarak oluştuğunu görmek gerekir. Wittgenstein’ın kullandığı benzetmeyle, “bir iplik gibi lif üstüne lifin sarılmasıyla”⁸² oluşmuş, çoğu kez başlangıçta sahip olduklarından bambaşka bir kimliğe bürünmüşlerdir.

Wittgenstein’ın açtığı yol, ideolojilerin üretim süreçleri kadar, tüketim süreçlerinin de incelenmesi gereğine varmaktadır. Toplumsal tüketim süreci ise, Marx sonrası dönemde gelişen “kitle medyası” ve “popüler kültür” kavramıyla birlikte tamamen dönüşmüştür. Bu kavramlar, bizi kaçınılmaz olarak, kitle üzerinde ideolojik tahakküm kuran ‘kültürel ürünler’e, bunların imal edilmesini sağlayan ‘kültür endüstrisi’ne ve “eleştirel teori” ile birlikte tüm bu kavramları yaratan Frankfurt Okulu düşünürlerine ulaştırır.

1.1.9 Frankfurt Okulu ve Kültür Endüstrisi

XIX. yüzyılda “modern üretim”, büyük ölçüde, fabrikalarda kol gücüyle veya makinelerin yardımıyla yapılan imalattan ibarettir. Marx ve ardılları, metayı ideolojinin bir taşıyıcısı olarak görmekle ve “meta fetişizminin” bu süreçteki rolüne dikkat çekmekle birlikte, o dönemde “ürün” deyince akıllara önce, “alâmet-i farikalarla” etiketlenip tüm dünyaya yeni yeni ihraç edilmeye başlayan tüketim ürünleri; örneğin ABD mahreçli Campbell çorbaları, Samson ipleri veya Avrupa mahreçli Bass biraları (İngiltere), Michelin lastikleri (Fransa) geliyor olmalı. Oysa XX. yüzyılın başında kitlesel iletişiminin doğuşuyla, “**kitle kültürü ürünleri**” de imal edilmeye başlamıştır:

⁷⁸ Freedon, s. 43

⁷⁹ Wittgenstein, s. 116

⁸⁰ a.g.e, s. 145

⁸¹ a.g.e, s. 32

⁸² a.g.e, s. 32

Filmler, radyo temsilleri, çizgi romanlar, vb... İşte bu yeni çağda, ABD'nin California eyaletine, yani Hollywood'un hemen yanına sürgüne giden iki Frankfurt Okulu üyesi olarak Adorno ve Horkheimer, “**kültür endüstrisi**” kavramını icat etmiştir. İki düşünürün göre, ‘kültür endüstrisinin montaj karakteri ve ürünlerinin parçalarını birleştirirken sergilediği sentetik ve kontrollü tarz; sadece film stüdyolarında değil, ucuz biyografilerinde, gazeteciliği andıran romanlarında ve hit şarkılarında da fabrikaları andırarak bu endüstriyi reklama yatkın hale getirmekte”, dolayısıyla “**sanatın yerini reklam almaktadır.**”⁸³

Witkin'e göre, Adorno ve Horkheimer, ‘boş zaman ideolojisi’ne karşı çıkmaktadırlar.⁸⁴ Modernite, işyerinde ruhsal özgürlüklerinden mahrum bıraktığı bireylere, bir “tüketim alanı” olarak tasarladığı boş zamanlarında bu özgürlüğü sunduğunu savunur. Adorno ve Horkheimer’in iddiası ise kültür ürünlerine ayrılan bu alanı da modernitenin hemen işgal ettiği, “ciddi sanatın öldürülüp yerine mekânize düzeniyle popüler sanatın geçtiği” ve “bireyin söndürüldüğü” yönündedir.⁸⁵ “Kültür bugün herşeye aynılık buluşturuyor”⁸⁶ diyen iki düşünürün ifadesiyle;

Film ve radyonun artık kendilerini sanat olarak sunmasına gerek yoktur. Onların kâr amacı güdülen bir işten başka bir şey olmadıkları gerçeği, **kasten ürettikleri çöplüğü meşrulaştıran bir ideoloji** olarak kullanılmaktadır.⁸⁷

Kültür endüstrisi, önceki bölümde bahsedilen sayısal veriler yoluyla sahip olduğu mutlak güç sayesinde özneye kaçış imkânı vermeyen bütüncül bir sistem haline gelmiştir. Standardizasyon ve metalaştırma yoluyla öznelere nesneleştirir.⁸⁸ Trajediden komediye dek sanatsal veya sanat-dışı bütün ifade formları, akla gelebilecek bütün içerikler kültür endüstrisinin üretim ve dağıtım tekelindedir. Müşteri, “**kurumlarından**

⁸³ Max Horkheimer ve Theodor W. Adorno, **Dialectic of Enlightenment: Philosophical Fragments**, Gunzelin Schmid Noerr (Ed.), Edmund Jephcott (Çev.), Stanford, California: Stanford University Press, 2002, s. 132

⁸⁴ Robert W. Witkin, **Adorno on Popular Culture**, Londra: Routledge, 2003, s. 39

⁸⁵ a.g.e, s. 40

⁸⁶ Horkheimer ve Adorno, s. 94

⁸⁷ a.g.e, s. 95

⁸⁸ a.g.e, s. 196

kaçamayacağı eğlence endüstrisinin ideolojisi”⁸⁹ olmuştur. “Direnen herhangi biri, ancak sisteme uyum sağlayarak hayatta kalabilir”⁹⁰ der Adorno ve Horkheimer. Çünkü sisteme karşı olan bir görüş de, orijinal olduğu takdirde “satacak yeni bir fikirdir.” Bu alışverişi kabul etmeyen muhalifler, “ana akımdan” kopmaya ve “ekonomik iktidarsızlığa” mahkûm edilir. Sonuçta, “sistemin dışında yok edilen gerçekler, sistemin içinde yalanlar olarak sonsuza dek yeniden üretilebilir.”⁹¹

ABD’de 1949’a kadar kaldıktan sonra Almanya’ya dönen Adorno ile meslektaşları Horkheimer’in kuramına getirilen ilk eleştiriler, ikilinin “kültür ve eğlenceyi birbirine karıştırdığı” yönündedir.⁹² Ancak onlara yöneltilen en esaslı -ve düşünce dünyasının geleceğini etkilemesi bakımından en önemli- eleştiri, “(...) aklın kendisi de, her yanı kuşatan ekonomik aygıtın basit bir yardımcısı haline geldi”⁹³ ifadesinde vücut bulan, kendilerinin aklın dışında –hatta üstünde- bir hareket noktasında bulunduğunu imâ eden görüştür. Adorno ve Horkheimer’in öznenin “tamamıyla yabancılaştığı” ve nesneleştiği bu ortamda, Hegelci Akıl’dan da umudu kesmişken hakikate ulaşılabilirliğini ve –zımnen- kendi kuramlarının da o hakikati işaret ettiğini öne sürmesi, erken dönem Frankfurt Okulu düşünürlerinin tamamı için bir açmaz oluşturmıştır. Aslında başyapıtlarının önsözünde bu açmaza doğrudan temas ettikleri, ama onu daha da çetrefilleştiren bir tutum aldıkları görülür:

Çalışmamız sırasında karşılaştığımız bir çelişki, araştırdığımız ilk mesele olmuştur: Aydınlanmanın kendi kendisini yok edişi. Toplumdaki özgürlüğün aydınlanma düşüncesinden ayrılamayacağı konusunda hiç kuşukumuz yok, hatta bu bizim temel savımızdır. Fakat aynı zamanda bu düşüncenin, somut tarihsel formlardan ve iç içe geçtiği toplumsal formlardan az olmamak kaydıyla, bugün her yerde gördüğümüz gerilemenin tohumlarını da içerdiğini net bir şekilde algılayabildiğimize inanıyoruz. Eğer aydınlanma bu gerileme refleksi asimile edemezse, kendi kaderini belirleyecektir. Pragmatizme kafa üstü çakılan düşünce, ilerlemenin yıkıcı tarafıyla ilgili yapılacak değerlendirmeyi düşmanlarına bırakıp, ‘koruyarak aşan’ (sublating) karakterini ve dolayısıyla gerçekle ilişkisini

⁸⁹ a.g.e, s. 128

⁹⁰ a.g.e, s. 104

⁹¹ a.g.e, s. 106-107

⁹² Detlev Claussen, **Theodor W. Adorno: One last genius**, Cambridge, Massachusetts: Belknap Press of Harvard University Press, 2008, s. 166

⁹³ Horkheimer ve Adorno, s. 23

kaybetmektedir. **Teknolojik açıdan eğitilmiş kitlelerin**, her tür **despotizmin** büyüüne kapılmak konusunda sergiledikleri esrarengiz gönüllülükte, **milliyetçi paranoyaya** kendi kendine zarar veren bir yakınlık duymasında ve henüz tam anlaşılamamış tüm bu **hissizlikte**, çağdaş kuramsal anlayışın zayıflığı apaçık görülmektedir.⁹⁴

Adorno ve Horkheimer’in eleştirisi, son tahlilde “modern aklın” eleştirisi olduğu için, aslında felsefi düzlemde, üzerinde yükselinebilecek son zeminin de insanlığın ayakları altından kaydığını imâ etmektedir. Kuşkusuz bu görüş, köklerini Nietzsche’de bulan ve “bilginin iktidar faaliyeti yoluyla üretildiğini”⁹⁵ savunan Foucault’dan da güç alan bir akımı; yani Baudrillard’ın başı çektiği postmodern felsefeyi beslemiştir.

1.1.10 Baudrillard ve Simülakr

Bir post-Marksist olarak Baudrillard’ın düşüncelerinde, felsefe ile siyaseti birleştiren Hegel diyalektiğinin, modern toplumun “israf kültürünü” potlaça benzeten Bataille’nin ve yapısalcıların etkisi görülür.⁹⁶ Baudrillard’ın felsefesinin temelinde, Adorno ve Horkheimer’in bahsettiği, her tür despotizmin büyüüne gönüllü biçimde kapılarak gerçekle ilişkisini kaybetmiş, ama teknolojik açıdan eğitilmiş öznelerin ve bu özneleri yönetmeye başlayan metanın bulunduğunu söyleyebiliriz. Fransız düşünür, 1972’den itibaren yazdıklarıyla Marksizm’e eleştirel bir bakış açısı getirmiş; “kullanım değeri” ve “değişim değeri” gibi Marksist mantığa dayanan kavramlara başvursa da, klasik Marksist kuramda zamanla ortaya çıkan boşlukları, örneğin tüketim ürününün artık bir “baskı nesnesi” değil, insanların hayatında “olumlu bir etmen” olarak algılanmasının yarattığı boşluğu kapatmaya çalışmıştır.⁹⁷

Ancak Baudrillard, klasik Marksizm’in aksine, kapitalist toplumun temel güdüsünün üretim değil, tüketim süreçleri olduğunu düşünmektedir. “İhtiyaçların ideolojik yaradılışı,” bu ihtiyaçları karşılayacak ürünlerin üretiminden önce gelmektedir. Çağdaş toplumda nesne, üretim sürecinden ayrılmış, bir “nesneler sistemi” içerisinde artık bir “**gösterge değeri**” kazanmış (örneğin markaların birbiriyle değersel

⁹⁴ a.g.e, s. xvi

⁹⁵ Michel Foucault, **The history of sexuality**, Harmondsworth: Penguin Books, 1981, s. 92-9

⁹⁶ Richard Lane, **Jean Baudrillard**, Londra: Routledge, 2001, s. 10-7

⁹⁷ a.g.e, s. 81-83

ilişkisi); nesnelerin **kullanım, değişim ve simgesel değerleri** yok olmuştur.⁹⁸ Batı toplumları, yoksun kaldığı simgesel boyutu teknolojik metada bulmaya çalışmaktadır. Fakat teknolojik nesnenin bir özne olarak insandan daha karmaşık bir yapıya kavuşması, bu yeni dünyada insanın nesneleşmesine, “hareketsiz bir izleyici” olarak kalmasına neden olmuştur. Özne; nesnenin yapay, ayrışık, şifreli ve sistematik doğası içinde hapsolmuştur. İdeolojik sürecin temel mesajı, “yabancılaşmış bilincin çeşitli üstyapıların içine yansıtılmasında değil, yapısal kodun tüm düzeylerindeki bir genellemede” gizli hale gelmiştir.⁹⁹

Baudrillard’a göre “Tüketim Toplumu”, sadece bir kimlik inşa etmek için nesnelere ihtiyaç duymaz, aynı zamanda o nesneleri -potlaçtaki gibi- düzenli olarak yok etmek zorundadır. Zaten tüketim de “üretimle yok etme arasındaki aracı bir terim” haline gelmiştir.¹⁰⁰ Bu nedenle artık medyanın ilgisi, toplumun “**üretim kahramanlarından**” (Edison gibi girişimci mucitlerden), “**tüketim kahramanlarına**” (bugün özellikle de moda ürünlerini tüketmekten başka özelliği olmadığı halde ikonlaştırılan ünlülere) kaymıştır.¹⁰¹

Bu modern potlaçın işlevinin, yeni nesnelere yer açmak olduğu da unutulmamalıdır. Çünkü bir yandan bolluk ekonomisi ve israf, teknolojik süreçlerle katlanarak sürmektedir. Teknoloji, işlevselliğini ve araçsallığını hızla yitirmekte, artık sadece fantezi ve arzuya hizmet edecek şekilde tasarlanmaktadır. Elektronik el aletlerinde görüldüğü gibi, nesneler artık sadece “fetişizm” ve “modayı” temsil eder hale gelmiştir. Meta fetişizminin “dağıtım fabrikaları” olarak şehir dışına kurulan hipermarketler; geleneksel temsil ve tüketim mekânlarının, metanın ve hatta göstergenin

⁹⁸ Jean Baudrillard, **For a Critique of the Political Economy of the Sign**, Charles Levin (Çev.), St. Louis: Telos, 1983, s. 63

⁹⁹ a.g.e, s. 92

¹⁰⁰ Jean Baudrillard, **The Consumer Society: Myths and Structures**, Chris Turner (Çev.), Londra: Sage, 1998, s. 49

¹⁰¹ a.g.e, s. 43

de ötesine geçen yerlerdir. Bir “ayıklama (triage) merkezi” olarak hipermarket, teknolojik nesneleri ve diğer nesneleri birer “**hiper-meta**” haline getirmektedir.¹⁰²

Baudrillard, hiper-metalarla dolu dünyamızda artık gerçeğin değil, “hiper-gerçeğin” hüküm sürdüğünü düşünmektedir. Sermayeden savaşa dek herşeyde, simülasyonun yeni bir türü olarak “**hiper-gerçeklik**” egemendir. Baudrillard bu kavramı açıklamak için üç tip simülakr bulunduğunu öne sürer:

- **Birinci tip simülakr**; bir roman, tablo veya haritanın yaptığı gibi gerçeğin temsil edilmesiyle oluşur. Bu simülasyon, doğal bir temsildir.
- **İkinci tip simülakrda** gerçekle temsil arasındaki sınır bulanıklaşır. Borges’in meşhur masalında, imparatorluğun kartograflarının yaptığı birebir ölçekli harita ile uygulanan simülasyon, bu tip bir simülakr oluşturur.
- **Üçüncü tip simülakr** ise “bir gerçeğin, gerçeklikte kökü olmayan modelleri” yoluyla “hiper-gerçekliği” canlandırır. İlk iki tip simülakrın aksine bu simülakr tipinde gerçeklik tamamen yok olmuş, simülasyon içinde eriyen metinlere dönüşmüştür. Sanal gerçeklik ortamında deneyimlenebilecek hiper-gerçeklik, diğer iki simülasyon türünün aksine “iyi veya kötü” gibi etik yargılarla nitelenemez; ancak “ne kadar iyi çalışıyor, işlevinde bozukluk var mı” gibi edimsel sorularla yargılanabilir.¹⁰³

Baudrillard’a göre hiper-gerçekliği üreten simülakrlar, bilgisayar yazılımları ve analog sistemler vasıtasıyla, bir algoritma olarak simule edilir. Günümüzdeki savaşlar da bu sürecin eseridir. Baudrillard, örneğin Körfez Savaşı’nın ve Soğuk Savaş’ın “aslında hiçbir zaman yaşanmadığını” söylerken, haberin artık bir “gerçek” olarak temsil edilmediğini, çünkü hiper-gerçek propaganda tarzına göre artık “ne olduğunun” değil, “ne olacağının ve ne olabileceğinin” haberleştirildiğini vurgulamaktadır. Körfez Savaşı sırasında CNN’in ABD’deki merkez stüdyolarında gerçekleştirilen yayın sırasında Körfez’deki muhabirle canlı bağlantı kurulması ve muhabirin de neler olup bittiğini önünde açık olan televizyonda CNN’den izlediğinin görülmesi, Baudrillard’ın

¹⁰² Jean Baudrillard, **Simulacra and Simulation**, Sheila Faria Glaser (Çev.), Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994, s. 75

¹⁰³ Jean Baudrillard, **Simulations**, Paul Foss (Çev.), New York: Semiotext(e), 1983, s. 1-2

bu iddiasını kanıtlamak üzere verdiği en bilinen örneklerdendir.¹⁰⁴ Körfez Savaşı'nın sadece "bilgisel uzayda" gerçekleştiğini öne süren Baudrillard, bu mekânın savaşla sınırlı kalmayıp tüm ekonomik altyapıda geçerli olduğunu savunmaktadır:

Zenginliğin, artık servete dayanan bir gösterişle değil, spekülative sermayenin gizli dolaşımıyla ölçülmesi gibi, savaş da ilan edilerek değil; soyut, elektronik ve bilgisayarlı uzayda –yani sermayenin dolaştığı uzayda– kendisini spekülative biçimde gözler önüne serişle ölçülmektedir.¹⁰⁵

Baudrillard'a göre; ilerleme, teknoloji ve akılcılığa dayanan "**büyük anlatının**" yerini üçüncü tip simülakrların hiper-gerçek dünyası almıştır. Simülasyon süreçlerinden oluşan bu dünya, "tüketim ve israfa dayanan bir yapı ve psikedelik bir **gösteriden**" ibarettir.¹⁰⁶ Kitleler, artık bilgiyi değil, bu gösteriyi tüketmek istemektedir. Bu sistem, hiper-gerçek savaşları da üreten sürekli bir tehdit algısı barındırır. Düşününün deyişiyle, "Tüketim toplumu kendisini etrafı kuşatılmış, zengin ve **tehlike altında bir Kudüs** olarak görür. İşte bu onun **ideolojisi**dir."¹⁰⁷

Baudrillard felsefesi, kendisinin de övdüğü Debord'un "Gösteri Toplumu" kavramını hatırlatmaktadır. Debord, bu kavramı, "sorumluz bir egemenlik statüsüne ulaşmış otokratik pazar ekonomisinin ve bu tahakküme eşlik eden yeni hükmetme tekniklerinin tamamı" diye tanımlamıştır.¹⁰⁸ Bu tahakküm, XX. yüzyılda kendisini, "temerküz etmiş gösteri" olarak Stalinist Rusya ve Nazi Almanyası'nda, "yaygın gösteri" olarak ise ABD'de göstermiştir. Bugün bu iki model birleşerek "bütünleşmiş gösteriyi" oluşturmuş, küreselleşen dünya bu yeni tip gösterinin tahakkümü altına girerken "**ortada açık bir ideoloji kalmamış**" ve teknolojiyle kuşatılan kitleler, metanın baştan çıkarıcılığına kapılıp boyunlarını sisteme gönüllü olarak uzatmaya başlamıştır.¹⁰⁹

¹⁰⁴ Jean Baudrillard, **The Gulf War Did Not Take Place**, Paul Patton (Çev.), Sydney: Power Publications, 2000, s. 2

¹⁰⁵ a.g.e, s. 56

¹⁰⁶ Baudrillard, **Simulations**, s. 36

¹⁰⁷ Baudrillard, **The Consumer Society: Myths and Structures**, s. 37

¹⁰⁸ Guy Debord, **Gösteri Toplumu**, Ayşen Ekmekçi ve Okşan Taşkent (Çev.) Ayrıntı Yayınları, 2006, s. 174

¹⁰⁹ a.g.e, s. 179

Son olarak, “Din, insan zihninin rüyasıdır” diyen Feuerbach’a dönelim yeniden... Bugünün ideolojisi de, değişen teknolojik koşullarla birlikte toplumsal fantezinin yeni yansımalarını, mesela Baudrillard’ın kastettiği anlamda **saf bir simülakr olarak bilgisayar oyunlarını insan zihninin bir rüyası** haline getirmiş olamaz mı? Ve Feuerbach’ın 1841’de kaleme aldığı şu ifadelerin daha dün Baudrillard veya Debord tarafından zikredildiğini söyleyeler, kim inanmaz:

Gösterenin gösterilene, suretin aslına, temsilin gerçekliğe, dış görünüşün öze tercih edildiği çağımızdaki değişim, mutlak bir yokoluş veya en azından pervasızca bir saygısızlıktan ibarettir. Günümüzde sadece yanılsama kutsaldır, gerçeklik ise namübarektir. Heyhat; mukaddesat, gerçeğin azalıp, yanılsamanın arttığı oranda güçlenmekte; bu nedenle yanılsamanın en yüksek derecesi, mukaddesatın da en yüksek derecesi haline gelmektedir.¹¹⁰

1.2 Yeni Medya Kavramının Doğuşu ve Gelişimi

1.2.1 Kuramlar ve Kuramcılar

İdeolojinin tarihi, son tahlilde “bilginin” ve dolayısıyla “toplumsal bilincin” iktidar tarafından “kontrolünün” tarihiyse; bu süreci yaşayan kültürlerin dönüşümünde, ekonomik ve teknolojik gelişmeler sonucu ortaya çıkan “yeni medya türlerinin” de belirleyici bir etkisi yok mudur? Bu soru, iktidar ile kültür arasındaki ilişkiye dair ilk düşüncelerin ortaya atıldığı günlerden beri sorulmaktadır. XX. yüzyılın sonunda ortaya çıkan yeni medya türlerinin, belki de “ideolojik” bir adlandırma kullanılarak “yeni medya” olarak kavramsallaştırılmasıyla söz konusu soru farklı bir boyut kazanmıştır.¹¹¹

Genelde yeni medya kavramıyla, önceki bütün medyaları içeren, ancak onlardan farklı olarak sayısal, etkileşimli, şebekeleştirilebilir, yoğun ve sıkıştırılabilir olan medyalar kastedilir.¹¹² Manovich’e göre, bilgisayarla ve özellikle de Internet ile ilişkilendirilen yeni medyayı, klasik televizyon (son yıllarda sayısal platformda

¹¹⁰ Feuerbach, **The Essence of Christianity**, “Önsöz”

¹¹¹ Jon Dovey, **New Media: A Critical Introduction**, Londra: Routledge, 2008, s. 11

¹¹² a.g.e, s.2-3

geliştirilen “etkileşimli” televizyonlar değil) ve sinema da dâhil olmak üzere geleneksel medyadan tamamıyla ayıran özellik ise onun “programlanabilir” oluşudur.¹¹³

1.2.1.1 McLuhanizm

Yeni medyanın, iletişimi ve kültürü bir insan ömrü içinde gözle görülür biçimde şekillendirmesinin elektrikli aletlerin icadıyla başladığı söylenebilir. Medya araştırmalarının kurucularından olan Marshall McLuhan, tarihin dönüm noktalarının, söz konusu kontrol araçlarının –çoğu kez seyahat ve iletişim teknolojilerinden kaynaklanan- dramatik değişimlere uğradığı dönemler olduğunu öne sürmektedir. Bu kontrolün Avrupa’daki başlıca uygulayıcısı önce Kilise olmuş, daha sonra krallıklar ve burjuva devletler ortaya çıkmıştır. XX. yüzyılın başından itibaren ise tıpkı geçmişte Kilise ve devletin yapmaya çalıştığı gibi bilgiyi kontrol etmeye çalışan yeni bir odak, yaygın “özel medya” doğmuştur. Ancak onun farkı, Kilise ve devletin aksine ideoloji üzerinde temellenip teknolojik ve ekonomik gerçeklere dokunmak yerine, doğası gereği bunun tam tersini yapmaktır. Yani medya, teknolojik ve ekonomik gerçeklerden yola çıkarak, seçimlerini ideoloji temelinde meşrulaştırmaktadır (“Bunun haber değeri yok, çünkü...” türünden açıklamalar çoğu kez ideolojik bir referansa sahiptir).¹¹⁴

Ya beraberinde getirdiği yeni mediumlarla toplumsal dönüşümü başarma potansiyeli taşıyan, buna rağmen McLuhan’a kadar aydınlar tarafından farkedilmeyen özel medyanın kökü nerededir? McLuhan, “Understanding Media” adlı eserinin başında bu soruya şöyle cevap vermektedir:

Elektrik ışığı, bir iletişim mediumu olarak sırf bir ‘içeriğe’ sahip olmadığı için dikkatlerden kaçmıştır. Bu durum, insanların medyayı araştırmayı hiç beceremediklerinin paha biçilmez bir örneğidir. Çünkü elektrik ışığı, bir marka ismini yazmada kullanılabilecek bir medium olarak farkedilmemiştir. Öyleyse aslında farkedilen ışık değil, ‘içerik’tir (ki bu da aslında bir başka mediumdur). Elektrik ışığının mesajı, tıpkı sanayideki elektrik gücünün mesajı gibi tamamen radikal, kapsayıcı (yayılmacı) ve adem-i merkezîdir. Elektrik ışığı ve elektrik gücü, kullanımlarından

¹¹³ Lev Manovich, **The Language of the New Media**, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001, s. 47–48

¹¹⁴ Paul Levinson, **Digital McLuhan: A Guide to the Information Millennium**, New York: Routledge, 1999, s. 127

ayrık olsalar bile insan bilincindeki zaman ve mekân faktörlerini; radyo, telgraf, telefon ve televizyon gibi yok eder, derinlikli bir katılım yaratır.¹¹⁵

Bu görüşle McLuhan, kendisinden on yedi yıl evvel, bu çalışmada daha önce değindiğimiz bağlamda “kültür endüstrisinin reklama yatkın oluşundan”¹¹⁶ bahseden Adorno ve Horkheimer’ı doğruluyor görünmektedir. Kültür endüstrisini yaratan – dolayısıyla onun sahip olduğu nitelikleri kazanmasını sağlayan- tarihsel farklılık ise McLuhan’ın işaret ettiği elektrikselliktir. Bu görüş, “ses veya yazıyla değil, veri işleme yoluyla çalışan elektrik dilinin”¹¹⁷ bugünün dünyasında egemen olduğunu belirten Deleuze ve Guattari’nin fikirleriyle de uyumludur. McLuhan’a göre mekânîk teknolojilerin yerini elektrik teknolojilerinin alması, “insanoğlunun merkezi sinir sistemini, tüm gezegeni kucaklayacak biçimde uzatmasını sağlamış, bu sayede dünya çapında zaman ve mekân kavramları kaybolmuştur.”¹¹⁸

McLuhan, çağdaş popüler kültürde diyalektik ve retorik bir ikna yöntemi olarak reklam içeriklerini örneklerle incelediği “Mekânîk Gelin”¹¹⁹ adlı eserinden sonra, içerikten bağımsız olarak iletişim mediumlarının etkisi üzerinde yoğunlaşmıştır. ‘Gutenberg Galaksisi’nde, teknolojileri insan uzuvlarının birer devamı olarak tasavvur eden yazar, “bilişsel organizasyonda yaşanan değişimlerin toplumsal organizasyonları da etkilediğini” savunmaktadır. Fonetik alfabenin icadı işitsel kabile kültürünü dönüştürüp görselliğe yönelişi başlatan edebiyat çağını açmış, Gutenberg matbaasıyla birlikte görselleşmenin had safhaya taşındığı basım çağı doğmuştur. Sözel kültürün yazılı kültüre dönüştüğü basım çağı, kabileci toplumsallaşmanın da modern bireyciliğe evrilmesine sahne olmuştur. Elektronik çağ ise, özellikle televizyonun etkisiyle basılı

¹¹⁵ Marshall McLuhan, **Understanding Media: The Extensions of Man**, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1994, s. 8

¹¹⁶ Max Horkheimer ve Theodor W. Adorno, **Dialectic of Enlightenment: Philosophical Fragments**, s. 132

¹¹⁷ Gilles Deleuze ve Felix Guattari, **Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia**, Londra: Continuum, 2003, s. 262

¹¹⁸ McLuhan, **Understanding Media: The Extensions of Man**, s. 5

¹¹⁹ Marshall McLuhan, **The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man**, New York: Vanguard Press, 1951

kitabın egemenliğine son verdiği için, “tipografik insanın” yerini yeni bir insan tipi almaktadır.¹²⁰

“Medium mesajdır”¹²¹ sloganıyla, Wittgenstein’in “Dil sadece düşüncenin bir taşıtı değil, aynı zamanda onun şoförüdür”¹²² ifadesine yeni bir anlam kazandıran McLuhan’ın televizyona atfettiği önem, bu mediumu diğer mediumlardan ayıran temel niteliklerle ilgilidir. Yazara göre, “soğuk” ve “sıcak” olmak üzere iki tür medya vardır. Sıcak medya, tek bir duyuya yoğunlaşan, katılımcıyı kendiliğinden içine çeken, genelde sıralı bir düzene sahip mediumlardan oluşur. Basılı kitabın yanı sıra, fotoğraf, sinema ve radyo böyledir. Soğuk medya ise görece soyut ve düzensiz yapısıyla daha aktif bir katılım gerektirir. Televizyon ve çizgi romanlar bu tür mediumlardır. McLuhan’a göre bir medium ya sıcak ya da soğuk değildir; sıcaklık ve soğukluk, farklı medium’larda, farklı oranlarda mevcuttur.¹²³ Yazar şöyle devam etmektedir:

TV imgesinin belki de en tanıdık ve en dokunaklı etkisi, küçük çocukların onu bir **tefekkkür hâli** içinde izlemesidir. Çocuklarımız, (okula başladıklarında) TV imgesinin tüm duyuları içeren yönetimini, basılı sayfa üstüne taşımaya çalışırlar. TV imgesinin talimatlarını, mükemmel psiko-mimetik yeteneklerle yerine getirirler. Dalıp giderler, dikkatle izlerler, yavaşlarlar ve derinlemesine incelerler. Çizgi roman mediumunun soğuk ikonografisinde öğrendikleri budur. TV, bu süreci daha da ileri götürmüştür. Ancak onlar, tek tip şablonları ve hızlı çizgisel hareketleriyle basılı mediumun sıcaklığına âniden geçiş yaparlar. Amaçsızca, basılı yazıyı derinlemesine okumaya çabalarlar. Tüm duyularını baskıya yönlendirirler, ama baskı onları reddeder. Baskı, tüm algıların bir birleşimini (**sensoryum**) değil, yalnızca yalıtılmış ve soyunmuş haldeki **görsel melekeyi** talep eder.¹²⁴

Bu tespitler ışığında, elektrik ve elektronik teknolojilerle açılan yeni çağda, insan yeteneklerinin yeni bir uzantısı, yeni bir başat medium olarak ortaya çıkan televizyon, sadece toplumsal çerçevenin içinde olanı değil, o çerçevenin kendisini de değiştirmekte; ekonomiden (altyapı) örgün eğitime (üst yapı) kadar herşeyi

¹²⁰ Marshall McLuhan, **The Gutenberg Galaxy; The Making of Typographic Man**, Toronto: University of Toronto Press, 1962, s. 41

¹²¹ McLuhan, **Understanding Media**, s. 4

¹²² Wittgenstein, s. 107

¹²³ McLuhan, **The Gutenberg Galaxy; The Making of Typographic Man**, s. 15-23

¹²⁴ McLuhan, **Understanding Media**, s. 111

dönüştürmektedir.¹²⁵ Üstelik elektrik ve elektriğe dayalı bir medium olarak televizyon, tarih boyunca ilk kez kitlesel iletişimin neredeyse ışık hızıyla gerçekleştirilmesine izin verdiği, yani bilginin anında nakledilmesine imkân sağladığı için¹²⁶ sınırlar kalkmakta, bu sınırsızlaşma ulaşım teknolojilerindeki atılımlarla (uçaklar, giderek hızlanan trenler, otomobiller) coğrafi boyutta da hızlanmakta, dünya her yönden bir “küresel köy” hâline gelmektedir.¹²⁷ Elektrik ışığının kendiliğinden barındırdığı reklamsal içeriğiyle “**müşterek tüketici değerlerine**” dayalı hale gelen bu devasa köy, teknolojik süreçte “**kimlikleri aşınan bireylerin**” bu kimlikleri koruma çabalarıyla oluşan çatışmalara ve eski kabile toplumlarında görülen “**şiddetten haz alma**” vakalarına sahne olmaktadır.¹²⁸ Uydu iletişimi gibi başka yeniliklerin de sınırları ortadan kaldırmasıyla tekrar hâkim olan sözel/işitsel kültür, bireyciliğin bir kez daha aşiretsi bir toplumsallaşmaya dönüşmesine neden olmaktadır. Bireycilik dışında Batı’nın modern çağında ortaya çıkan diğer güçlü akımlar, yani demokrasi, kapitalizm, milliyetçilik ve protestanizm gibileri de elektronik çağla birlikte dönüşmekte, modern toplumun dilden gramere dek tüm “**tek tipleştirici**” yapısını zorlamakta, ancak bu değişim **piyasa ekonomisine uygun** biçimde tedricen gerçekleşmektedir.¹²⁹

McLuhan’ın, Powers ile birlikte kaleme aldığı “The Global Village” adlı eserinde öngördüğü gerçekleşirse, örneğin Amerikan toplumu, “2020 yılı itibariyle beynin sol yarımküresine özgü görsel, tektip, homojen düşünceden, beynin sağ yarımküresine özgü çok yönlü ve parçalı bir zihniyete doğru belirgin bir psikolojik kayma yaşayacaktır.”¹³⁰ Öngörülerini özellikle erken dönem eserlerinde olumlu bir tonda okuyucuya aktaran McLuhan’ı; yeni kitlesel medyanın dünyayı özgürleştireceğini, demokratikleştireceğini ve daha ulaşılabilir hâle getireceğini düşünüyor görüldüğü için “teknö-iyimser” diye eleştirenler, “mesnetsiz” ve “akademik

¹²⁵ a.g.e, s. 219

¹²⁶ Matie Molinaro ve Diğerleri, **Letters of Marshall McLuhan**, Toronto: Oxford University Press, 1987, s. 254

¹²⁷ McLuhan, **Understanding Media**, s. 83

¹²⁸ Eric McLuhan ve Frank Zingrone, **Essential McLuhan**, Londra: Routledge, 1997, s. 4

¹²⁹ McLuhan, **Understanding Media**, s. 41-126

¹³⁰ Marshall McLuhan ve Bruce R. Powers, **The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century**, New York: Oxford University Press, 1989, s. 86

disiplinden uzak” bulanlar olmuştur.¹³¹ Bir yandan da aynı yazar, özellikle Internet’in yaygınlaşmasıyla birlikte yeniden keşfedilmiş, iletişim konusunda “zamanının ötesinde” fikirler ortaya attığı, “açıklamaya değil, keşfetmeye dayalı öncü bir üsluba” sahip olduğu savunularak övülmüştür.¹³²

1.2.1.2 Ong ve İkincil Sözel Kültür

Elektronik enformasyon çağında, duyular ve duyulara dayanan bilginin oluşum sürecinde kitabın hegemonyasını bitiren televizyon, McLuhan’ın öncülüğünde kurulan medya araştırmaları disiplininin başlıca inceleme alanlarından biri haline gelmiştir. McLuhan’ın öğrencilerinden Ong’a göre televizyon, radyo ve telefon ile birlikte hüküm sürdüğü elektronik çağda, “sözellik ile okur-yazarlık arasında ilk kez bir fark yaratmıştır.”¹³³ Bu etki, söz gelimi Kuzey Amerika yerlilerinde veya Homer dönemi Antik Yunan’ında görülen “birincil” sözel kültürü olduğu gibi geri getirmese de, kendine özgü şartlara sahip “ikincil” bir sözel kültürün gelişmesini ve arka plana atılan basılı yazıyla eşzamanlı olarak toplumda tutunmasını sağlamaktadır.¹³⁴

Teknolojinin medyayı dönüştürmesiyle ikincil sözellik döneminde “grup zihniyetine” dönüş yaşanmakla birlikte, birincil sözellik döneminden farklı olarak, mesajların hedef alıcısı kitleleşmiştir.¹³⁵ Ong’un canlı yayınlanan seçim öncesi siyasi münazaraları örnek gösterip “televizyon usulü halka hitap”¹³⁶ diye nitelediği kavram, aslında matbaanın yarattığı özel alanın parçalanarak, **kamusal alanın yeniden baskın hale gelmesine** neden olmuştur. Ancak bu kez birincil sözlü kültürdeki gibi doğal ve katılımcı değil, aksine, **önceden planlanmış ve kurgulanmış bir kamusal alan** söz konusu olduğundan, yazının geri çekilmesi genel olarak “**bilincin**” ve özel olarak “**tarih bilincinin**” yok olmasına yolaçmıştır.¹³⁷

¹³¹ Gary Genosko, **McLuhan and Baudrillard: Masters of Implosion**, Routledge, 2002, s. 11

¹³² Donald A. Fishman, "Review and Criticism: Research Pioneer Tribute—Rethinking Marshall McLuhan: Reflections on a Media Theorist", **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, Vol. 50, No. 3 (2006)

¹³³ Walter J. Ong, **Orality and Literacy: The Technologizing of the World**, Londra: Routledge, 1997, s. 2

¹³⁴ a.g.e, s. 10

¹³⁵ a.g.e, s. 134

¹³⁶ a.g.e, s. 137

¹³⁷ a.g.e, s. 81

Aslen bir İngiliz edebiyatı uzmanı ve İngilizce öğretmeni olan Ong, modern çağ öncesi “birincil sözellik” ile modern çağa özgü “ikincil sözellik” arasındaki farka bir başka örnek olarak şu tarihsel kıyaslamayı da sunmaktadır: İlyada’da da şiddet sahneleri ürkütücü bir gerçekçilikle tasvir edilmektedir. Ancak bu sözel tasvir, çok daha detaylı biçimlendirilmesine rağmen televizyonda resmedilen şiddet kadar dehşet yaratmaz. Üstelik elyazması çağında birçok şairin betimlediği şiddet sahneleri, matbaa çağıyla birlikte kaybolmuştur.¹³⁸

Ong’un tezini, modern çağa dair şu gözlemle destekleyebiliriz: Dehşet verici detaylara sahip şiddet sahnelerinin basılı edebiyata geri dönüşü, (Marquis de Sade’inkiler başta olmak üzere modern çağ öncesi az sayıda eser birer istisna sayılırsa) sinema ve televizyonun ortaya çıkışıyla birlikte gerçekleşmiş, örneğin –sanki sinemaya aktarılması için, bir senaryo gibi yazılmış görünen- “American Psycho”¹³⁹ gibi Amerikan romanlarıyla veya –McLuhan’ın basılı kitap ile televizyon arasında bir geçiş formu olarak tarif ettiği çizgi roman türünden- “Higurashi No Naku Koro Ni”¹⁴⁰ gibi Japon mangalarıyla 1990’lardan itibaren bu eğilim dünya genelinde gözlenebilir hale gelmiştir.

1.2.1.3 Williams ve Kültürel Materyalizm

Bir medium olarak televizyon, McLuhancı bir bakış açısıyla mesajın ta kendisi olsa da, daha detaylı bir araştırmaya tâbi tutulduğunda onun taşıdığı içeriğin de kendisine özgü, önceki medium’ların taşıdığı içeriklerden farklı, belirleyici bir yönü olduğu söylenemez mi? Bu soruya Frankfurt Okulu’nun eleştirel kuram geleneğini (ve Gramsci’nin fikir zincirini) izleyerek kurduğu “kültürel materyalizm” yoluyla bir cevap arayan Raymond Williams’a göre televizyon, zaten var olan iletişim formlarının, örneğin gazetelerin, radyonun, tiyatronun, sinemanın, ilan panolarının, reklam sayfalarının, spor stadyumlarının, eğitim sınıflarının bir **kombinasyonudur**.¹⁴¹ Drama-

¹³⁸ a.g.e, s. 44

¹³⁹ Bret E. Ellis, *American Psycho: A Novel*, New York: Vintage Books, 1991

¹⁴⁰ Karin Suzuragi ve 07 Ryukishi, *Higurashi - When They Cry: Abducted by Demons Arc*, New York: Yen Press, 2008

¹⁴¹ Raymond Williams, *Television: Technology and Cultural Form*, Ederyn Williams (Ed.), Londra: Routledge, 2003, s. 39

belgesel gibi bazı yeni formların doğuşuna zemin hazırlasa da¹⁴² televizyonun getirdiği asıl yenilik, bütün bu eski formları birleştirmesidir. Belirli bir televizyon kanalında; bir gün içinde haber, belgesel, eğitim, eğlence, sanat, müzik, spor ve çocuk programları; diziler, filmler, reklamlar ve tanıtımlar yayınlanmaktadır. Williams, “dağıtılan” tüm bu programların, aslında bir “akış” içerisinde, bütün ve süreğen bir niteliğe sahip olduğu görüşündedir. Çoğu insan, örneğin bir reklamın veya kanalın bir tanıtımının, izlediği dizinin tam ortasında yayınlanmasını bir “kesinti” olarak kabul eder. Oysa bu program da, içine girdiği program bağlamında değerlendirilerek, haftada yedi gün ve yirmi dört saat süren bir kurgunun uyumlu bir parçası olarak oraya yerleştirilmiş, dolayısıyla televizyon içeriğinin **“kesintisiz ve tek bir metin”** teşkil etme durumunu bozmamıştır.¹⁴³

Türkiye’de 2000’li yıllarda popüler olan birçok programın, özellikle de yarışmaların “içine”, yarışmanın bir parçasıymış gibi sokulan ve “advertorial” da denen tanıtıcı reklamları bu noktada hatırlayabiliriz. Bu yüzden, bir izleyicinin, “Filme mi reklam arası veriliyor, yoksa reklama mı film arası,” şeklindeki kinayeli sorusu anlamlı değildir. Çünkü televizyon söz konusu olduğunda bu iki program türü ve diğerleri, zaten birbirinden ayrı düşünülemez.

Williams, televizyonun etkileri üzerine 1960’larda yapılan araştırmaların, teknolojik belirlenimciliğe saparak “açıkça ideolojik olan yeni bir teori” doğurduğunu savunduktan sonra, McLuhan’ın çalışmalarının bir “estetik kuramdan” (‘basit bir kuralcılık’ ifade eden ‘medium mesajdır’ formülasyonundan) bir “toplumsal kurama” (‘direkt ve işleyen bir ideolojiyi’ ifade eden ‘medium mesajdır’ formülasyonuna) dönüşmesini eleştirmektedir.¹⁴⁴ McLuhan’ın iddia ettiği gibi, toplum ve kültürü belirleyen neden medium ise, geri kalan herşey, örneğin tarih veya ekonomi, bu nedene bağlı birer etki olarak ancak ikinci plandadır. Bu görüşe katılmayan Williams, belirleyicinin, birçok unsurdan ve değişkenden oluşan karmaşık bir toplumsal süreç olduğunu savunarak şunu eklemektedir:

¹⁴² a.g.e, s. 70

¹⁴³ a.g.e, s. 77-96

¹⁴⁴ a.g.e, s. 129

Televizyon vakası, harika bir örnektir. Bu aygıtın icat edilmesini sağlayan karmaşık sürecin, bazı **askeri, idari ve ticari niyetler** barındırdığını; bu niyetlerin hem kendileriyle, hem de sınırlı biçimde bilimsel niyetlerle etkileştiğini gördük. İcattan teknolojiye dönüşme sürecinde televizyonun gelişiminde baskın taraf ticari niyetler haline gelse de, siyasi ve askeri çıkarlar da mevcuttu. Ama sonunda büyük ölçüde ticari olan niyet, daha genel bir biçimde toplumsal ve siyasi niyetlere galebe çaldı.¹⁴⁵

Toplumsal belirlenmesinin de en az televizyonun icadı kadar karmaşık bir süreç olduğunu vurgulayan Williams'a göre, "televizyon iyi midir, kötü müdür" sorusu, "enjeksiyon iyi midir, kötü müdür" sorusu gibidir; zira her teknoloji gibi televizyon da önsel olarak nötrdür ve toplumsal açıdan faydalı mı, zararlı mı olduğunu onun kullanımı belirler.¹⁴⁶ Bu toplumsal fayda-zarar, televizyonun bir "kitle iletişim" aracı olarak değil, tam aksine, hiçbir medium'da olmadığı kadar bireyin mahremine giren, özel alanın her noktasına nüfuz eden bir araç olarak kabul edilmesiyle hesaplanabilir. Çünkü "kitle" ifadesi, Williams'a göre, solun ve sağın farklı anlamlar yüklediği, karmaşık bir terimdir.¹⁴⁷ Williams bu ifadeyi kullanmasa da, söz konusu sözcüğün "ideolojik" anlamlarla yüklü olduğu mesajını verdikten sonra, "Aslında kitleler yoktur, sadece insanları kitleler olarak görme biçimleri vardır"¹⁴⁸ demektedir. Öyleyse televizyonun ve diğer modern iletişim medium'larının "kitleler" değil, toplumu oluşturan bireyler üstündeki etkilerine odaklanmak gerekmektedir.

Klasik Marksizm'in "hâkim sınıf" terimi yerine "baskın toplumsal grup" ifadesini kullanan Williams, ideolojiyi de bu grubun içinde bulunduğu tarihi koşullar içindeki "toplumsal karakteri" olarak görmektedir.¹⁴⁹ Her metin, tarihi bağlamı ve siyasi içerimi göz önünde tutularak çözümlenip "baskın hegemonik konumu" ortaya çıkarılırsa, çağdaş iktidar yapılarının (kilise, devlet, akademi vb.) ideolojiyi yaymakta

¹⁴⁵ a.g.e, s. 133

¹⁴⁶ Lizzie Eldridge ve J. E. T. Eldridge, **Raymond Williams: Making Connections**, Londra: Routledge, 1994, s. 27

¹⁴⁷ Williams, **Television: Technology and Cultural Form**, s. 17

¹⁴⁸ Raymond Williams, **Culture and Society**, Londra: The Hogarth Press, 1993, s. 297-8 Aktaran: Bilal Arık, "Raymond Williams", Gül Batuş ve Diğerleri (Ed.) **Kadife Karanlık 2: Ayna Şövalyeleri** içinde (117-139), İstanbul: Su Yayınevi, 2006, s. 126

¹⁴⁹ David Simpson, "Raymond Williams: Feeling for Structures, Voicing 'History'", Christopher Prendergast (Ed.), **Cultural Materialism: On Raymond Williams** içinde (29-50), Minneapolis: University of Minnesota Press, 1995, s. 38

kullandığı süreçler açıklanabilir.¹⁵⁰ Basım çağı bitip, elektronik çağla birlikte kitabın yerini büyük ölçüde televizyon aldığına göre, aslen bir edebiyat eleştirmeni olan Williams'ın, ideolojik çözümleme için “yeni medyaya” yönelmesine şaşırılmamak gerekir. Nitekim bir metin, basılı da olabilir, görsel-işitsel de... Önemli olan, bu metnin çözümlemesinde, toplumsal cinsiyetlerine, cinselliklerine, ırklarına, sınıflarına ve baskın sınıfa kıyasla konumlarına göre hangi toplumsal grupların, **ne şekilde temsil edildiğini** incelemektir.¹⁵¹ Bu temsiliyette en önemli aygıt ise taşındığı medium hangisi olursa olsun, **dildir**.¹⁵²

1.2.1.4 Luhmann ve Kitleli Medya Sistemi

Yeni medyayı da içeren kapsamlı bir “toplumsal sistem teorisi” inşa eden Alman sosyolog Luhmann da, Williams gibi, televizyonun içerik formlarının nasıl da birbiri içine geçtiğine dikkat çekmektedir:

(...) televizyonun popüler ikonografisi, bir imgeler bilgisini ve bir diziden diğerine doğru nakilleri teşvik eden bir çağrıyı üretir. Münferit program dizileri içinde, öteki dizilerden ödünç alınan unsurlar görülebilir. Özellikle eğlenceli/şakacı **reklamlar**, alıcının **zımni bilgisiyle**, onu doğrudan anımsatmaksızın oynarlar. **Haberler** de, imgelerinin düzenlenme tarzlarına bakıldığında, izleyiciyi sıkıkmaması için **eğlence unsurlarıyla** renklendirilmiştir.¹⁵³

Luhmann'a göre, romanın “tek baskın form” olma özelliğini kaybetmiş olmasıyla, “**anlatısal eğlence**” formu öne çıkmıştır. Televizyonun yaygınlaşması ise bugün ikinci bir türü, son derece kişisel, deneyimlere dayanan tanıklıkları doğurmuştur. “Sokaktaki adam” kendisine çevrilen kameranın önünde özel hayatının en mahrem konularıyla ilgili sorulara bile cevap vermektedir.¹⁵⁴, Kanaatlerin birer haber gibi

¹⁵⁰ Stanley Aranowitz, “Between Criticism and Ethnography: Raymond Williams and the Intervention of Cultural Studies”, Christopher Prendergast (Ed.), **Cultural Materialism: On Raymond Williams** içinde (320-339), Minneapolis: University of Minnesota Press, 1995, s. 325

¹⁵¹ Simpson, s. 47

¹⁵² Peter Hitchcock, “Information in Formation: Williams/Media/China”, Christopher Prendergast (Ed.), **Cultural Materialism: On Raymond Williams** içinde (340-358), Minneapolis: University of Minnesota Press, 1995, s. 345

¹⁵³ Niklas Luhmann, **The Reality of the Mass Media**, Stanford: Stanford University Press, 2000, s. 63-4

¹⁵⁴ a.g.e, s. 60

sunulmaya başlaması, bir yandan demokratik temsil açısından bir gelişme sayılmakta, ama bir yandan da dünyayı “daha fazla gürültüyle” doldurmaktadır.¹⁵⁵

Luhmann, Williams’ın aksine “kitle” sözcüğünü kullanmakta ve günümüzde iletişiminin büyük ölçüde “kitle medyası” üzerinden gerçekleştiğini vurgulamaktadır. Hegelci diyalektikte, “Mutlak Ruh’un kendi varlığının bilincine varmak için bir zıttını yaratması” gibi, Luhmann’a göre “kitle medyası” da, toplumun kendi değerlerini yenilemek amacıyla zıtlıkları sergilemek üzere işlettiği bir araçtır. Örneğin “bâriz biçimde skandal” olarak algılanacak olayların televizyondan yayınlanması, ahlâk bilincinin kendisini tazelemesi için kitleye bir fırsat sunar.¹⁵⁶ Alman düşünür, bu açıdan medyanın işlevini, “modern dünya ve onun toplumsal sistemi için **gerçekliğin inşası**” olarak adlandırır.

Sistem teorisi dâhilinde medyanın da tıpkı ekonomi veya din gibi toplumsal bir sistem olduğunu belirten Luhmann’a göre, “kitleli medya sistemi”, örneğin televizyonda her programın bir sonraki programı vaadettiği, ertesi saat ve ertesi gün de iletişimin süreceği varsayımına dayanan bir biçimde çalışır. Bu sistem, o anki dünyanın “nesnel gerçeğini” temsil etmek yerine, “**tıpkı bir bilgisayar gibi kendi zamanını yaratır**” ve onu kendi tekelinde olan bir dizi iletişimsel operasyon ile “tüketir.” Bu süreçte televizyon programları, toplumsal gerçekliğin “temsili” değil, “tasarlanması” için taşıyıcılık yapan araçlardan biridir.¹⁵⁷

1.2.1.5 Postman ve “Öldüren Eğlence” Olarak Televizyon

İletişim teknolojilerindeki gelişmelerin toplum üstünde büyük ölçüde olumsuz etkilere neden olabileceğini savunan bir diğer düşünür Neil Postman’dır. Amerikalı medya eleştirmenine göre her yeni teknoloji, bazı toplumsal grupları kayırırken, bazı gruplara zarar vermektedir. Örneğin otomobilin icadıyla birlikte nalbantların işlerini kaybetmesi gibi, bilgisayar da, elektronik değil matbaa çağının bir parçası olan öğretmenleri tarih sahnesinden silecektir.¹⁵⁸ Ancak bu kez durum, toplumsal fayda

¹⁵⁵ a.g.e, s. 34-5

¹⁵⁶ a.g.e, s. 80

¹⁵⁷ a.g.e, s. 11

¹⁵⁸ Neil Postman, **Technopoly: The Surrender of Culture to Technology**, New York: Vintage Books, 1993

açısından daha farklıdır; çünkü terazinin olumsuz kefesi ağır bassa da, yeni düzen yerleşimini sürdürmektedir. Öyle ki, verilerin devasa miktarlarda toplanıp ışık hızıyla iletilmesine imkân sağlayan yeni teknolojiler, **“silahlı kuvvetler ve bankalar gibi büyük çapta organizasyonlar için ciddi bir katma değer sağlarken**, insanların çoğu açısından bu denli önem teşkil etmemektedir”.¹⁵⁹

Postman, çoğunluğun aleyhine şartlar oluşturmaya karşın yeni teknolojilerle şekillenen toplumun, “insan emeği ve düşüncesinin temel amacının verimlilik olduğuna, teknik hesaplamaların her açıdan insan yargısından üstün geldiğine ve insanlar arasındaki ilişkilerin en uygun biçimde uzmanlar rehberliğinde sürebileceğine” inanıldığını vurgulamaktadır.¹⁶⁰ Düşünür, “teknopoli” olarak adlandırdığı bu yeni toplumsal sistem hakkında şöyle yazar: “(Teknopolide) yeni teknolojiler **me raklarımızın yapısını**, yani haklarında düşündüğümüz şeyleri değiştirir. **Simgelerimizin karakterini**, yani birlikte düşündüğümüz şeyleri değiştirir. Ve **toplumun doğasını**, yani düşüncelerimizin içinde geliştiği arenayı değiştirir.”¹⁶¹

Teknolojiyle kuşkuyla bakan bir “teknolojik belirlenimci” olarak Postman, öncelikle “okul sınıflarına girmeye başlayan bilgisayarlara”¹⁶² odaklanır. Yazara göre, bir bilgisayarın, bir öğretmenin yapabileceği herşeyi daha büyük bir verimlilikle yaptığı inancı teknopolide yaygın olsa da, bu aslında bir “sanrıdır”; çünkü kitaptan bilgisayara aktarım sürecinde, “eğitime dair önemli herşey kaybolmaktadır.”¹⁶³ Toplum, bilgisayarın bir eğitim aracı olarak sağlayacağı katma değerden önce, onun “öğrenme kavramımızı” nasıl tahrif ettiğini, “okul fikrini nasıl yok ettiğini” ve bunların ne gibi olumsuz sonuçlar doğuracağını hesaplamalıdır.¹⁶⁴

¹⁵⁹ Neil Postman, *Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business*, New York: Penguin Books, 1986, s. 112-113

¹⁶⁰ Postman, *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology*, s. 51

¹⁶¹ a.g.e, s. 20

¹⁶² a.g.e, s. 171

¹⁶³ Postman, *Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business*, s. 81

¹⁶⁴ Postman, *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology*, s. 19

Postman’a göre bilgisayar, “teknopolinin duruşunu güçlendirmekte; halkı, teknolojik yenilikçiliğin insan gelişimiyle eş anlamlı olduğuna” inandırmaktadır.¹⁶⁵ “**Bilgisayar okuryazarı**” olmayan çocukların okullarında başarısız olacağı; bilgisayar olmadan işletmemizi yürütemeyeceğimiz, hatta alışveriş listelerimizi bile yapamayacağımız iddia edilmektedir. Bütün bunların kısmen doğru olduğunu belirten yazar, şöyle devam etmektedir: “Ancak en önemli gerçek, bilgisayarları ve onların hayatlarımız için anlamını televizyondan öğreniyor oluşumuzdur. Televizyon bir ‘meta medium’ statüsüne kavuşmuş, sadece dünyaya dair bilgilerimizi değil, bilme yollarına dair bilgimizi de yöneten bir araç haline gelmiştir.”¹⁶⁶ Bilgisayarın egemenliğindeki ev ortamından, kitapların egemenliğindeki okul ortamına giren öğrenci şöyle bir manzarayla karşılaşır: Resimlerine bakacağı kitapların da, oyunlar oynayacağı bilgisayarın da içeriği, televizyon şovları tarafından dikte edilmektedir.¹⁶⁷

Her bilginin “televizyona aktarılması” (televise) mümkün olmadığı için, televizyon, örneğin **haberleri bir eğlence programı gibi** yayınlatabilmekte, bu nedenle **toplumsal gerçeği tahrif ederek** kitlelere yansıtmaktadır. Matbaa ile başlayan “Yorumsama Çağı” sona ermiş, “Show Business Çağı” başlamıştır. Televizyonun dezenformasyonu, “bilgili olma” hâlinin anlamını da bozmuştur. Herşeyin “eğlenceli” sunumuyla içerik bitmiş; gerçeğin yerine imge, ideolojinin yerine kozmetik geçmiş; bilgi bir “çöp” haline gelmiştir.¹⁶⁸

Postman, çözümün bu umutsuz gibi görünen noktada başladığını savunur. Yazar, bilginin yapısını ve etkilerini yeniden derin ve şaşmaz bir bilinçle algılamayı, bu yolla “medyanın mistifikasyonunu çözerek” televizyon, bilgisayar ve diğer mediumlar üzerinde “kontrol sağlamayı” önermektedir.¹⁶⁹ Toplumsal düzeyde bu kontrolün sağlanması, çocukların, “teknolojinin tarihi ve toplumsal etkileriyle, psikolojik taraflarına odaklanan bir eğitimden geçmesiyle” mümkün olabilir.¹⁷⁰ Böylece bu

¹⁶⁵ a.g.e, s. 117

¹⁶⁶ Postman, **Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business**, s. 54

¹⁶⁷ a.g.e, s. 107

¹⁶⁸ Postman, **Technopoly: The Surrender of Culture to Technology**, s. 2-81

¹⁶⁹ Postman, **Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business**, s. 115

¹⁷⁰ Postman, **Technopoly: The Surrender of Culture to Technology**, s. 181-199

çocuklar, “teknoloji tarafından kullanılan değil, teknolojiyi kullanan yetişkinler” haline gelebilir.¹⁷¹

1.2.2 İktidar İlişkileri ve Ekonomik Konum

McLuhan’ın müjdeli öngörleriyle başlayan yeni medya tarihinde, iletişim bilimleri ve toplumbilim alanındaki düşünürlerin günümüze yaklaştıkça karamsarlaştığını, gerçeği gizleyen veya çarpıtan, iletişimi eğlenceye indirgeyen, şiddeti temel bir motif olarak içeren yeni medyanın bu olumsuzluklarına vurgu yapmaya başladıklarını görüyoruz. Bu çalışmadaki “İdeoloji” bölümünün sonunda değinilen ve postmodernist yolu tercih eden düşünürlerin çoğu, bu ekolün düşünsel bir nirengiden yoksun olmasının da etkisiyle ya herhangi bir çözüm önermeyi anlamsız bulmuşlar veya bir çözümün var olmadığını savunan kuramsal bir karamsarlığa kapılmışlardır. *Praxis*’e bağlı aydınlar ise, yeni medyanın sosyoekonomik yapısı gereği yeniden ideoloji sorunsalına dönmek, iktidar ve tahakküm gibi kavramlarla hesaplaşmak zorunda kalmışlardır.

İkinci yaklaşımın anlaşılabilir nedenleri vardır. Sonuçta günümüzde küresel çapta kitlelere ulaşan bir iletişim sistemi kurmak, ancak büyük sermayenin sahip olabileceği uluslarüstü medya şirketleri yoluyla mümkündür. Son yirmi yılda yeni medyanın yaygınlaşması medya türlerinin çeşitlenmesini sağlasa da, neoliberalizmin güçlenip yaygınlaşmasına paralel olarak dünya genelinde medya mülkiyeti konusunda getirilen kısıtlama ve koşulların tedricen azaltılması, belirli şahıs ve şirketlerin dolaylı veya doğrudan bir tekelleşmeye (daha doğru bir ifadeyle oligopolleşmeye) yönelmelerine zemin hazırlamıştır. Örneğin ABD’de 1996’da kabul edilen Telekomünikasyon Yasası, geçmişte “kamu yararına” olduğu kabul edilen rekabetçiliği korumak üzere konan bu sınırlamaların sadece bu ülkede değil, tüm dünyada

¹⁷¹ Neil Postman *Ponders High Tech*, (1996),

http://www.pbs.org/newshour/forum/january96/postman_1-17.html (12 Nisan 2010)

kaldırılmasının yolunu açarak küresel şirket evliliklerini beraberinde getirmiş, medya mülkiyetinin daha yoğunlaşmış ve derişik bir hale gelmesine neden olmuştur.¹⁷²

1.2.2.1 ABD’de Durum

Günümüzde büyük medya şirketleri, iletişim ve ulaştırmanın birçok alanında faaliyet göstermekte, örneğin The Walt Disney Company sadece Amerikan karasal radyo-televizyon şebekesi ABC’yi değil, kablolu televizyon kanalları ve kruvaziyerler de işletmektedir. ABD ve Avrupa Birliği makamlarının onayıyla 2000 yılında üç yüz elli milyon dolarlık bir şirket evliliğiyle birleşerek Disney ve Viacom ile birlikte dünyanın en büyük medya holdinglerinden haline gelen Time Warner-AOL’nin, film ve televizyon sektörü dışında; kitap, dergi ve müzik yayın şirketleri, Internet hizmetleri grubu, spor kulüpleri, eğlence parkları, perakende üretim tesisleri ve satış mağazaları da vardır.¹⁷³

Bu küresel medya pekişimi (konsolidasyon), modern iletişim tarihinin ilk döneminde görülmeyen dinamikleri beraberinde getirmiştir. Örneğin ABD’de 1923’te otuz bir şirket, toplam yüz elli üç gazeteye sahiptir. Bu miktar, ülkedeki günlük gazetelerin yüzde 7’sini temsil etmektedir. 1996’da ise yüz yirmi altı şirket, toplam bin yüz elli bir gazeteye sahip hale gelmiştir. Bu miktar, günlük gazete sayısının yüzde 76’sına, toplam tirajın ise yüzde 82’sine denk gelmektedir. İki veya daha fazla günlük gazeteye sahip olan Amerikan şehirlerinin sayısı 1923’te beş yüz iki iken (tüm şehirlerin yüzde 38.7’si), 1996’da on dokuz (tüm şehirlerin yüzde 1.3’ü) düşmüştür.¹⁷⁴

ABD’deki diğer medya sektörlerinde de durum farklı değildir. Bu ülkede televizyon sektörü dört, müzik sektörü beş, film sektörü (Hollywood) altı büyük şirketin kontrolüne girmiştir.¹⁷⁵ 1995’te radyo sektöründe yetmiş beş bağımsız şirket varken,

¹⁷² Sylvia M. Chan-Olmsted, "Mergers, Acquisitions, and Convergence: The Strategic Alliances of Broadcasting, Cable Television, and Telephone Services" **Journal of Media Economics**, Vol. 11, No 3, 1998,

¹⁷³ Douglas Gomery ve Benjamin M. Compaine, **Who Owns the Media?: Competition and Concentration in the Mass Media Industry**, Mahwah, N.J.: L. Erlbaum Associates, 2000, xvii

¹⁷⁴ a.g.e, s. 8-9

¹⁷⁵ a.g.e, s. 62

bugün bu sayı satın almalar ve şirket evlilikleri yoluyla beşe inmiştir.¹⁷⁶ Amerikan kitap yayıncılığı sektöründe de benzer bir manzara söz konusudur. Bu sektörü kontrol eden grupların sayısı 1998’de yediye düşmüştür.¹⁷⁷

1.2.2.2 Avrupa’da Durum

Avrupa’da genel durum, son yirmi yıl içinde ABD’deki gibi medya mülkiyetinin daha az sayıda elde toplanmasına yönelik bir gidişata işaret etmekte, bu yüzden son dönemde “medyada çeşitlilik ve çoğulculuk” konusunu ifade özgürlüğü kapsamında değerlendiren Avrupa Birliği (AB) çapında yasal düzenleme girişimleri gözlenmektedir. AB, “medya imparatorlukları” kurulmasının hem sosyopolitik ve kültürel alanda olumsuzluklar getirmesinden, hem de ekonomik alanda yaratacağı sorunlardan endişelidir.¹⁷⁸

İlk tür sorunlar, özellikle AB’nin görece büyük ekonomilerinde dikkat çekmektedir. Örneğin İngiltere’de yapılan araştırmalar, 1977–1985 yılları arasında Express Gazetesi’ne sahip olan Victor Matthews’ın, 1984–1991 yılları arasında Mirror Gazetesi’ne sahip olan Robert Maxwell’in ve bugün de The Sun, News of the World ve Times gibi önemli gazetelere sahip olan Rupert Murdoch’ın, editöryel kararlara müdahale ettiklerini, hatta zaman zaman yazı işlerine kendi siyasi görüşlerini dikte ettirdiklerini ortaya koymuştur.¹⁷⁹ AB’nin daha küçük ekonomilerinde ise bahsi geçen ikinci tür sorun belirginleşmekte, bu ülkelerde medya sektörünün “yerel olmayan unsurlar” tarafından domine edildiği görülmektedir. Örneğin Çek Cumhuriyeti’nde, gazete ve dergilerin yüzde 80’i Alman ve İsviçreli şirketlerin eline geçmiştir.¹⁸⁰

¹⁷⁶ Alan B. Albarran ve Bozena I. Mierjewski, “Media concentration in the US and European Union: A Comparative analysis”, **6. Dünya Medya Ekonomisi Konferansı**, Montreal, 12-15 Mayıs 2004, s. 2

¹⁷⁷ Mark Crispin Miller, "And Then There Were Seven," **New York Times**, 26 Mart 1998, s. A31

¹⁷⁸ Gillian Doyle, **Media Ownership: The Economics and Politics of Convergence and Concentration in the UK and European Media**, Londra: SAGE, 2002, s. 154

¹⁷⁹ a.g.e., s. 12-20

¹⁸⁰ Avrupa Toplulukları Komisyonu, **Komisyon iç çalışma belgesi - Media pluralism in the Member States of the European Union**, Brüksel, 16 Ocak 2007, s. 9

1.2.2.3 Bagdikian ve Medya Tekeli

Medya mülkiyetinin daha az sayıda elde toplanmasının tehlikesi, kendisini, iktidar-toplum ilişkilerinde gösterir. “İktidarı” 1960’larda kaleme aldığı eserlerde olumsuz bir tonla sunan Foucault, onun “dışladığını, bastırdığını, tecrit ettiğini, maskeleydiğini ve gizlediğini” vurgulamıştı. Foucault, 1970’lerde ise iktidarı daha olumlu bir tonla tanıtır, “gerçekliği üretir, nesne alanları ve hakikatleri üretir” demiştir.¹⁸¹ Foucault’daki bu bakış açısı değişimine rağmen, onun iktidarın nesnel nitelikleriyle ilgili tespitlerinde değişmeyen bir yan vardır: İktidar, olumlu veya olumsuz her ne olursa olsun, her şartta bir “gerçeklik” üretir ve sınırları belirler. İktidarın sahip olduğu “**gerçeklik üretim aracı**” olarak medyanın demokratik ve çoğulcu bir yapıya sahip olması, bu nedenle toplumsal açıdan kritik bir önemdedir.

Amerikalı gazeteci ve eğitimci Bagdikian, ilk kez 1983’de yayınladığı ve 2000’lere kadar her baskıda genişletip güncellediği “Medya Tekeli” adlı eserinde, her yeni şirket birleşmesinde medya holdinglerinin giderek daha az sayıda insanın elinde toplanmasının ve oluşan küresel şebekenin karmaşasında bu durumun tehlikelerinin farkedilememesinin olası zararlarına dikkat çekmektedir.¹⁸² Kitabının ilk baskısında Amerikan medyasının “elli kadar şirket tarafından kontrol edildiği” uyarısı yapan Pulitzer ödüllü yazar, 1992 tarihli baskısında bu sayının “iki düzineden daha az bir miktara” gerilediğini, 2000 baskısında “sadece altıya düştüğünü” belirttikten sonra, 2004 baskısında durumun zamanla daha da kötüleştiğini yazmış, “Bugün Amerikalılar’ın gördüklerinin, işittiklerinin ve okuduklarının çoğunu, çokuluslu beş holding sağlamaktadır” tespitini yapmıştır.¹⁸³

Ainger’a göre, Bagdikian’ın ABD medyası hakkındaki endişeleri, küreselleşmenin hızlanmasıyla beraber bugün tüm dünya için geçerli hale gelmiştir. Birçok ülkede medya mülkiyetiyle ilgili verilerin tamamı kamuoyuna açıklanmadığı için bu şirketlerin küresel medyadan aldıkları pay tam olarak belirlenemese de, dünya

¹⁸¹ Nesrin Canpolat, “Bilginin Arkeoloğu: Michel Foucault”, Gül Batuş ve Diğerleri (Ed.) **Kadife Karanlık 2: Ayna Şövalyeleri** içinde (75-138), İstanbul: Su Yayınevi, 2006, s. 99

¹⁸² Ben H. Bagdikian, **The Media Monopoly**, Boston: Beacon Press, 1983, s. xviii

¹⁸³ Ben H. Bagdikian, **The New Media Monopoly**, Boston: Beacon Press, 2004, s. 3

çapında bu sektörü büyük ölçüde The Walt Disney Company, News Corporation, Viacom ve Time Warner’ın başı çektiği bir avuç medya grubu kontrol etmektedir.¹⁸⁴

Bu çalışmanın sonraki bölümlerinde bilgisayar oyunu sektörünün tarihsel evrimini ve bugün geldiği noktada üretici ve dağıtıcı firmaların yapısıyla ilgili bilgileri gördüğümüzde, yeni medyanın bir kolu olarak bu platformun da, benzerleri gibi büyük sermayenin tekelleştirici egemenliğine girme tehdidi altında bulunduğunu ve bu durumun, Bagdikian’ın deyişiyle “ticari çıkarlar karşısına yerleştirilen toplumsal hayat kalitesini”¹⁸⁵ tehdit ettiğini söyleyebilecek duruma geleceğiz. Yeni medyanın sac ayaklarından olan “demokratik” ve “katılımcı” Internet’in, medyada sermayeye dayalı yoğunlaşmaya karşı bir medium olarak yükselmesi ilk bakışta olumlu bir gelişme olarak görülebilirse de, bu platformun sıradan kullanıcı için hemen hemen görünmez olan omurgasının (yani kurulması ve işletilmesi için büyük bir sermaye gereken teknik altyapısının) sahibinin “dünya halkları” değil, bu bölümde bahsi geçen AOL başta olmak üzere büyük hizmet sağlayıcı şirketler (ISP) olduğu unutulmalıdır.¹⁸⁶

Bu veriler, devletlerin veya sermayenin, genel olarak iktidarın; gerek Gutenberg Çağı’nın kalıntıları olan geleneksel medyada (basılı kitaplar, gazeteler, dergiler, vb.), gerek modern medyada (televizyon, sinema, vb.), gerekse yeni medyada (Internet, bilgisayar oyunları, vb.) bugün kurduğu hâkimiyetin toplumsal açıdan tarihi bir önem taşıdığını göstermektedir. Peki, artık büyük ölçüde eğlenceye dayanıyor, bilgiyi bir çöp haline getiriyorsa (yani örneğin Gramsci dönemindeki gibi faşist bir devlet lehine, halkı manipüle etmek için bâriz bir biçimde kullanılması söz konusu değilse), medya üstündeki herhangi türden bir hegemonyanın, belirli gruplara maddi çıkar sağlamak dışında bu gruplara ne gibi bir getirisi olabilir?

1.2.2.4 Chomsky ve Rızanın Üretimi

Bu soruya verilen cevaplar arasında en sık referans gösterilenlerden biri, Amerikalı dilbilimci ve filozof Noam Chomsky’e aittir. Kitle medyasının (genel olarak

¹⁸⁴ Katharine Ainger, “Empires of the senseless”, **New Internationalist**, No. 333 (2001), s. 11

¹⁸⁵ Ben H. Bagdikian, **The Media Monopoly**, s. 239

¹⁸⁶ Elizabeth Van Couvering, “New Media? The Political Economy of Internet Search Engines”, **Uluslararası Medya Birliği Konferansı**, Porto Alegre, Brezilya, 25-30 Temmuz 2003,

yozlaşmış içeriğine rağmen) hâlâ başlıca haber taşıyıcısı olduğuna, bu açıdan **siyasi gündemi belirleyip şekillendirmeye** devam ettiğine vurgu yapan Chomsky, bu gündemin büyük ölçüde devlet ve devletle ortak çıkarlara sahip holdingler tarafından oluşturulduğunu, bu nedenle medyanın “satın alınmış bir ruhban sınıfı” olarak tahakkümün bir parçası haline geldiğini savunmaktadır.¹⁸⁷ Haber medyasıyla, devlet ve reklam verenler arasındaki ilişkinin bir ast-üst ilişkisi olduğunu belirten Chomsky, şöyle devam etmektedir: “Ana akım medya, sadece haberin ana akım gündeminin devletin taleplerine ve faydacı ölçütlere göre eğilip bükülmesine izin vermekle kalmaz, devletin önkoşullarını da sorgusuz kabul eder.”¹⁸⁸

Chomsky’e göre Amerikan müdahaleciliği, kitle medyasının devlet güdümlü gündem yaratma özelliğinin en belirgin örneklerindendir. Vietnam savaşı dönemindeki Amerikan dış politikasını ve ana akım Amerikan gazetelerinin yayınlarını inceleyen Chomsky, “komünizmin ilerlemesini durdurma” ve “Güney Vietnamlıları yarı yolda bırakmama” gibi romantik mesajlarla Washington’ın bu müdahalesinin halka nasıl mazur gösterildiğini Herman ile birlikte incelemiştir.¹⁸⁹ İkili, başka dış gelişmelerin de, örneğin Nikaragua’nın tamamen komşularının saldırgan politikalarına karşı kendisini savunmak için aldığı Sovyet savaş uçaklarıyla ilgili haberlerin, **Amerikan müdahaleciliğinin daha da yayılmasını meşrulaştıracak biçimde** çarpıtılmış (dezenformasyon) veya eksik biçimde (misenformasyon) yayınlandığını da göstermiştir.¹⁹⁰

Chomsky’e göre hükümetler, basın bildirileri, basın açıklamaları ve akreditasyon gibi yollarla medyanın haber yapma sürecine “doğrudan” müdahale ederler; ama asıl etkili araçları “dolaylı” olan diğer aygıt ve süreçlerdir.¹⁹¹ Chomsky, modern seçkinlerin, **eğlence** –ve bazen **korku**- ile kitlelerin dikkatini sahip oldukları

¹⁸⁷ Carlos P. Otero ve Noam Chomsky, **Chomsky on Democracy & Education. Social theory, education, and cultural change**, New York: Routledge Falmer, 2003, s. 30

¹⁸⁸ Noam Chomsky, **Necessary Illusions: Thought Control in Democratic Societies**, Pluto classic. Londra: Pluto Press, 1997 Aktaran: Graeme Burton. **Media and Society: Critical Perspectives**, New York: Open University Press, 2005, s. 285

¹⁸⁹ Noam Chomsky ve Edward S. Herman, **Manufacturing Consent: The Political Economy of the Mass Media**, New York: Pantheon Books, 1988, s. xxxiv

¹⁹⁰ a.g.e, s. 363

¹⁹¹ a.g.e, s. 51

iktidardan uzağa çekerken (ki Antik Roma seçkinleri de bir zamanlar **sirk oyunlarını** ve **gladyatörleri** bu amaçla kullanıyordu) faydacı bir biçimde el altından gündemi belirlediklerini, her iki işlemi de medya sayesinde yaptıklarını, böylece “**siyasi retorik ile siyasi sonuç arasında bir fark oluştuğunu**” savunmaktadır.¹⁹² Kapitalist devlet ve kâr amacı güden işletmeler, pratik çıkarları gereği bu farkı gizlemeye çalışırken; bu farkın ayırdına varan bazı aydınlar tehlikeyi topluma duyurmak istemektedir. Ancak ana akım medya, onları marjinalize edip aralarında bilişsel bir uyumsuzluk yaratırken, kitleleri de “tartışma aralığını daraltarak ilgisizliğe ve oyalanmaya teşvik eder.” Chomsky, tüm bu süreci, “**rızanın üretimi**” ifadesiyle kavramsallaştırır. Kapitalist devletin, özel sektör tarafından desteklenen –hatta tasarlanan- yayılmacı ve yıkıcı politikaları (Vietnam’daki, Irak’taki, Afganistan’daki, vb. savaşlar) böylece kitlesel bir tepkiyle karşılaşmaksızın sürüp gider.¹⁹³

Chomsky’ye göre bu çemberi kırmanın yolu, “medya vasıtasıyla beyin yıkamanın en yoğun şekline maruz kalan aydınlar”¹⁹⁴ içindeki “önurlu istisnaların”¹⁹⁵ daha fazla soru sorarak, seçkinlerin medyadan aldığı ve şu anda keyfini çıkardığı moral desteğin kesilmesini sağlamasıyla açılabilir. Egemen ideolojinin, toplumsal destekle birlikte hegemonyasını sürdürmek amacıyla işlettiği “rıza üretimi” süreci aksatılırsa, kamusal bir ödevi olmasına karşın artık kamuya ait olmaktan çıkan medyanın, devletler ve şirketler tarafından bireyin zihnini denetim altına alma gücü de kesintiye uğrayacak ve böylece –örneğin “Immediast Underground” gibi “marjinalleştirilmiş” grupların da savunduğu biçimde- medya mülkiyeti yeniden halkın eline geçecektir.¹⁹⁶

1.2.3 Bilgisayar Oyunlarının Yeni Medyadaki Yeri

Tarihteki bütün “medya devrimlerinin”, önceki medya türlerini birleştiren, işlevselliği ve yayılma kapasitesi daha geniş bir medium’un icat edilmesiyle gerçekleştiğini söyleyebiliriz. McLuhancı bir bakış açısıyla; elyazması teknolojisi,

¹⁹² a.g.e, s. xi- xviii

¹⁹³ Mark Achbar, **Manufacturing Consent: Noam Chomsky and the Media : the Companion Book to the Award-Winning Film by Peter Wintonick and Mark Achbar**, Montreal: New York, 1994, s. 91

¹⁹⁴ Noam Chomsky, **The Chomsky Reader**, James Peck (Ed.) Londra: Serpent's Tail, 1988, s. 35

¹⁹⁵ Chomsky ve Herman, s. 368

¹⁹⁶ Derya Gülsoy, “Noam Chomsky: Medyanın Altyapısına Muhelif Bir Yolculuk”, Gül Batuş ve Diğerleri (Ed.) **Kadife Karanlık 2: Ayna Şövalyeleri** içinde (139-191), İstanbul: Su Yayınevi, 2006, s. 185-188

ondan önceki çeşitli sözel medya türlerini (halk ozanlığı, meddahlık, vs.) kendi bünyesinde eritmiş, onların toplumsal rolünü budamıştı. Benzer şekilde matbaa teknolojisi de, elyazması başta olmak üzere kendisinden önce var olan medium'ları pekiştirerek (konsolide ederek) metinsel içeriği tekeline aldı. Gutenberg'in tipografik makinesi ise tüm işlevleriyle birlikte yerini, televizyon ve radyo gibi elektriğe dayalı yeni medya teknolojilerine bıraktı. Bu tarihsel perspektiften hareketle, bugün "yeni medya" dediğimiz kavramın da, aslen televizyon ve radyonun, bilgisayar ve Internet destekli bir devamı olduğu sonucuna varabiliriz. Her ne kadar bilgisayar oyunları yeni medyanın, televizyon ise modern medyanın bir parçası olarak kabul edilseler de, bu iki hâkim medya türünün de, hitap ettiği kitlelerin büyüklüğü itibarıyla "tele-görsel kültürü"¹⁹⁷ şekillendirmeyi sürdürdüğü belirtilmiştir. Dahası, televizyonun sayısal platforma aktarılarak 1953'ten beri giderek "etkileşimli" bir hale gelmiş olması¹⁹⁸, yani bir tür "ağ bilgisayarına" dönüşmesi, onu yeni medyaya da katmakta; televizyon konusundaki araştırmalar bu nedenle hâlâ bir anlam ifade etmektedir.

Mattel firması, 1979-1980'de piyasaya sürdüğü oyun konsoluna, "akıllı televizyon" anlamına gelen "Intellivision" ismini vermiştir. Murphy'e göre bu isim, hem televizyonun olumsuz bir nesne olarak statüsünü (aptal kutusu) vurguluyor, hem de onun bilgisayara dönüşerek "akıllandığı" mesajını veriyordu.¹⁹⁹ Intellivision gibi geçmişte kalan veya PlayStation ve Xbox gibi günümüzde de çok tutulan oyun konsollarının, görüntüleyici olarak kullandıkları televizyonla ve çağımızda sayısal platformdaki IPTV* gibi araçlarla oluşturduğu teknolojik birliktelik, "bütünleşik medya"*** kavramının doğmasını sağlamıştır.

¹⁹⁷ Gary Hall ve Clare Birchall, **New Cultural Studies: Adventures in Theory**, Athens: The University of Georgia Press, 2006, s. 281

¹⁹⁸ Sean Dodson, "A short history of interactive TV", *The Guardian*, 5 Nisan 2001, <http://www.guardian.co.uk/technology/2001/apr/05/onlinesupplement5> (4 Mart 2010)

¹⁹⁹ Sheila C. Murphy, "This is Intelligent Television: Early Video Games and Television in the Emergence of the Personal Computer", Bernard Perron ve Mark J. P. Wolf (Ed.), **The Video Game Theory Reader 2** içinde (197-211), New York: Routledge, 2009, s. 197

* **İnternet Protokolü Televizyonu**: İnternet şebekesi altyapısını kullanarak çevrimiçi televizyon hizmetlerinden yararlanabilecek şekilde üretilmiş sistem.

** Orijinali, "**Convergence Media.**" "Convergence" sözcüğü İngilizce'de "yakınsama" anlamına gelse de, bu bağlamda "bütünleşik" daha uygun bir Türkçe karşılık olarak değerlendirilmiştir.

Telgraf, telefon, radyo, televizyon, video, bilgisayar, kablolu ve uydu yayını ile Internet'in iletişim medyası olarak tarihini teknolojik birer buluş olarak ortaya çıkışlarına bağlayan Winston, bu medium'ların sürekliliğini vurgulamıştır. Winston, bir gün bu medyaların bütünleşeceğini öngörmese de, iletişimin geleceğinin holografik televizyonda olduğunu savunmuştur.²⁰⁰ Medya kültürünün “ileri düzeyde bir görsel/işitselliğe” doğru gelişmekte olduğunu bildiren Zielinski'ye göreyse, “görülen ve işitilen herşeyin yeniden üretimini, simülasyonunu ve karıştırılmasını bir şebekeye bağlı halde sağlayabilecek makinelerden, depolama aygıtlarından ve programlardan oluşan karmaşık bir sistem,” sinemaya ve televizyona özgü tüm özellikleri yakında kendisinde birleştirecektir.²⁰¹

“Bütünleşik medya kuramcılarının biri”²⁰² olarak anılan Jenkins, iletişim araçlarının birleşmesi süreci sonucunda her eve girecek tek bir “kara kutu” ortaya çıkmayacağını belirterek, “Medya bütünleşmesi bir son nokta değil; medya teknolojileri, medya sanayii, medya içerikleri ve medya takipçileri açısından çeşitli kesişim noktaları içeren bir sürekliliktir” uyarısında bulunmuştur.²⁰³ Bu bağlamda bugünün bilgisayarları gerek Internet altyapısı üzerinden yapılan televizyon yayınlarını, gerekse televizyon kartları sayesinde karasal yayınları izleme kapasiteleriyle bu tür bir kesişim noktası oluşturmaktadır. Aynı anda televizyonlar da gerek oyun konsollarına, gerekse kişisel bilgisayarlara birer ekran işlevi görmekte, bir yandan da analog altyapıyı tedricen terkederek sayısal platformlar üzerinden etkileşim kapasitesi edinip benzer bir kesişim noktası kimliği kazanmaktadır. Örneğin bir IPTV'nin bilgisayar oyunu menülerini hatırlatan etkileşimli arayüzüyle karşılaştığımızda, medyadaki bu kesişim durumunun “oyunsal” bir niteliği olduğunu sezmiyor muyuz?

“Kitlesele medya sistemi” kavramsallaştırmasından bu bölümde bahsettiğimiz Luhmann, toplum modelinin bir bilgisayar gibi işlediğini savunmuştur. “İletişimsel

²⁰⁰ Brian Winston, **Media Technology and Society. A History: From the Telegraph to the Internet**, New York: Routledge, 1998

²⁰¹ Siegfried Zielinski, **Audiovisions: Cinema and Television as Entr'Actes in History**, Amsterdam: Amsterdam University Press, 1999, s. 19

²⁰² Murphy, s. 199

²⁰³ Henry Jenkins, **Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture**, New York: New York University Press, 2006, s. 104

operasyonlardan” oluşan bu sistemde haberler, reklamlar ve eğlence olmak üzere üç program türü olduğunu belirten Luhmann’a göre bu türler, “toplumsal gerçekliğin taşıyıcılığını” yapmaktadır.²⁰⁴ Bilgisayarın televizyonla birleştiği en yaygın ve ekonomik açıdan en hacimli medium olan bilgisayar oyunlarının, bu bağlamda, üç program türünü birden taşıyan başat platform olarak, toplumsal gerçekliğin temsilinde ve yeniden üretilmesinde kilit bir rol edindiğini öne sürebiliriz. Çünkü McLuhan’ın ifadesiyle, **“oyun ancak oyuncuların birer kukla olmaya razı olmaları halinde harekete geçen bir makinedir”** ve **“oyunlar, özel değil toplumsal benliklerimizin birer uzantısı”** haline gelmiş, günümüzde “kitlel medyanın” bir parçası olmuştur.²⁰⁵ Televizyonun toplumsal statüsünün gerilediği, televizyon izleme oranlarının düştüğü bu dönemde, Microsoft Başkan Yardımcısı Peter Moore’un deyişiiyle “yirmi yaşındaki ortalama bir vatandaşın artık **televizyon izlemek değil, televizyonla oynamak** istediği” gerçeği, bilgisayar oyunlarının kitlel medya içindeki konumunu daha da önemli kılmaktadır.²⁰⁶

²⁰⁴ Luhmann, s. 65

²⁰⁵ McLuhan, **Understanding Media: The Extensions of Man**, s. 266

²⁰⁶ Lau, a.g.e

2. KLASİK OYUN VE BİLGİSAYAR OYUNU

2.1 Oyunun Tarihi Arkaplanı

2.1.1 Klasik Oyun

Oyunun toplumsal rolü konusunda antik çağlardan beri farklı düşünceler ortaya atılmıştır. *Paideia* (eğitim) ile *paidia* (oyunseverlik, oyunculluk) arasındaki ilişkinin sadece bir ses benzerliğinden ibaret olmadığını, tercih edilen oyunun çocuğun kişiliğini yansıtmasının ötesinde aynı zamanda o kişiliği dönüştürdüğünü savunan Platon’dan²⁰⁷, “boş zaman” kavramının ilk tohumlarının atıldığı Aydınlanma Çağı’nda bir “dinlenme aktivitesi” sayılmaya başlayan oyunu teşvik eden Locke’a²⁰⁸ ve oyunun “doğal bir eğitim faaliyeti” olarak çocuk gelişimine olumlu katkılarını savunan Rousseau’ya²⁰⁹ dek birçok düşünür bu konuda fikir yürütmüştür.

Buna karşın oyunun, salt felsefi ve pedagojik yönlerinin ötesinde bilimsel bir disiplinle incelenmesi çok daha yakın bir dönemde başlamıştır. Bu konudaki modern akademik araştırmaların tarihini, Amerikalı etnograf Stewart Culin (1858-1929) ile başlatmak mümkündür.²¹⁰ Çin’de oynanan çeşitli oyunlar hakkında 1889 yılında bir risale kaleme alarak çalışmalarına başlayan Culin, 1907’de “Amerikan Yerlilerinin Oyunları” başlıklı sekiz yüz sayfalık raporu yayınlamıştır. Culin, Zuni yerlilerinin “Şo-li-ve” adlı kadim bir oyununu anlatarak başladığı²¹¹ bu kapsamlı eserde ilk kez bir kültürün ulaşılan tüm oyunlarını kuralları ve fotoğraflarıyla birlikte bilimsel bir katalog haline getirmiş, 1925 yılına dek Japon, Kore, Filipin ve Havai yerlilerinin oyunlarını da eserlerinde ayrıntılı bir biçimde incelemiştir.*

²⁰⁷ Platon, **The Plato’s Republic**, Paul Shorey (Çev.), Londra: The Loeb Classical Library, 1937, s. 537a

²⁰⁸ John Locke, **Some Thoughts Concerning Education**, F.W Garforth (Ed.), Woodbury, New York:

Barron’s Educational Series, 1964, s. 69-73

²⁰⁹ Jean-Jacques Rousseau, **Emile: Or, on Education**, Allan Bloom (Çev.), New York: Basic Books, 1979, s. 87

²¹⁰ Alyce Cheska, **Stewart Culin: An Early Ethnologist of Games**, New York: Association for the Anthropological Study of Play, 1975, s. 9

²¹¹ Stewen Culin, “Games of the North American Indians”, **Amerikan Etnoloji Bürosu 24’üncü Yıllık Raporu**, Washington: ABD Devlet Matbaası, 1907, s. 45-46

Bir kavram olarak oyunu, tarih, antropoloji, psikoloji ve fizyoloji disiplinlerinin ötesindeki akademik alanlara taşıyarak sosyal bilimler literatüründe kuramsal bir çerçeve içine yerleştiren modern düşünürlerden ilki ise “Homo Ludens” adlı eserini 1950 yılında yayımlayan Hollandalı tarihçi Johan Huizinga olmuştur.²¹² Huizinga’ya göre:

Oyun kültürden daha eskidir. Nitekim, kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her halükârda bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir. Kuşkusuz, şunu hiç çekinmeden ifade edebiliriz: İnsan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır.²¹³

Her oyunun “zengin bir işleve” sahip olduğunu ve bir “anlam taşıdığını” savunan²¹⁴ Huizinga, kapsamlı iki tanım yapmaktadır:

1- (Oyun), olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve ‘kurmaca’ ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem(dır). Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir. Bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda gerçekleşmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkileri doğurmaktadır.²¹⁵

2- Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ve faaliyettir. Böylece tanımlanan kavram, hayvanlar, çocuklar ve yetişkin insanlara ilişkin olarak oyun adını verdiğimiz herşeyi kapsamaya yatkın hale gelmiştir: beceri, güç, zekâ ve şans gösterileri.²¹⁶

* Culin’in eserlerinin tam listesi için:

http://www.worldcat.org/search?q=Culin&dblist=638&fq=apyüzde3Ayüzde22culinyüzde2C+stewartyüzde22&qt=facet_apyüzde3A

²¹² Hector Rodriguez, “The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens”, **Game Studies**, Vol. 6, No. 1, Aralık 2006

²¹³ Johan Huizinga, **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, Mehmet Ali Kılıçbay (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2006, s. 16.

²¹⁴ a.g.e, s. 17

²¹⁵ a.g.e, s. 31

²¹⁶ a.g.e, s. 50

Homo Ludens’de, Antik Yunan’dan Ortaçağ’a, Rönesans’tan modern dünyaya dek oyunun evrimini inceleyen Huizinga, tarih boyunca kolektif hayatın hukuktan şiire dek tüm biçimlerinin ortaya çıkışında son derece etkin bir rol oynayan bu kavramın, kültürün olmazsa olmaz bir parçası haline geldiğini savunarak, “Gerçek bir kültür, belli bir oyunsal içerik olmaksızın var olamaz”²¹⁷ ifadesini kullanmaktadır. Huizinga’ya göre bugün “oyunsallık” hayatın her alanına sinmiş kültürel bir özelliktir. Yazarın bu tezi ispatmak için verdiği örnekler arasında, ABD siyasetinin iki partili sisteminin bir spor müsabakasını andıran dinamiklere sahip olduğu iddiası da vardır²¹⁸.

Huizinga’ya getirilen başlıca eleştiriler, yazarın oyun kavramını, tarihsel örneklerle dayanan niteliksel bir yöntem bilim temelinde açıklamakla yetinmesi; kültür alanında birçok “izole” delile başvururken (örneğin barok Fransa’da ancak birkaç yüz soylunun giydiği saray kostümleri), çalışmasına niceliksel bir destek sağlayabilecek sınıflandırma ve anlamlandırma çabalarına (örneğin çocuk oyunlarının incelenerek toplumsal anlamda daha geniş ölçekli bulgulara ulaşılması) girmemesidir.²¹⁹ Bu nedenle Huizinga’nın klasikleşen eserini, “temel (fundamental) ancak yetersiz” olarak niteleyen eleştirmenler olmuştur.²²⁰

Modern oyun araştırmalarının ikinci klasik metnini, Fransız sosyolog Roger Caillois yazmıştır. Caillois da, ilk kez 1958’de yayınlanan “Les Jeux Et Les Hommes” (Oyunlar ve İnsan)²²¹ adlı eserine, Huizinga’nın çalışmasının bahsi geçen yönlerini eleştirerek başlar. Caillois’ya göre Huizinga, oyunların “tanımlarını ve sınıflandırmalarını yapmaktan kasten kaçınmış,” oyunları “temsile dayalı” ve “rekabete dayalı” olmak üzere iki ana türe ayırmış, fakat bu türlerden ilki hakkında neredeyse hiç değerlendirmede bulunmamıştır.²²² İkinci tür (rekabete dayalı oyunlar) hakkındaki

²¹⁷ a.g.e, s. 263

²¹⁸ a.g.e, s. 244-262

²¹⁹ Robert Anchor, “History and Play: Johan Huizinga and His Critics”, **History and Theory**, Vol. 17, No. 1, (Şubat 1978), s. 63-93

²²⁰ Charles Stephen Byrum, “Philosophy as Play”, **Man and World**, Vol. 8, No. 3, Ağustos 1975

²²¹ Roger Caillois, **Man, Play and Games**, Meyer Barash (çev.), Urbana: University of Illinois Press, 2001

²²² a.g.e, s. 4

değerlendirmeleri ise eksiktir; örneğin para kazanma amacına dayalı şans oyunlarından Huizinga'nın çalışmasında hiç bahsedilmez.²²³

Caillois, uçurtma uçurmaktan bulmaca çözmeye, saklambaçtan milli piyangoya dek uzanan yüzlerce oyun hakkında genel bir yargıya varabilmek için, “bütün oyunların en büyük ortak paydasını belirlemenin ve onların doğalarını tanımlamanın” gerekli olduğunu ileri sürmektedir.²²⁴ Caillois'nın tanımına göre oyun, aşağıdaki özelliklerin tamamını içeren bir etkinliktir:

1- **Özgürdür:** Oynamak zorunlu değildir. Eğer gönüllü bir etkinlik olmasaydı, zaman harcamayı çekici ve eğlenceli kılan niteliğini kaybederdi.

2- **Ayrıktır:** Belirli bir mekân ve zamanla bağlıdır, bu şartlar önceden belirlenmiştir.

3- **Belirsizdir:** Gidişatı veya sonucu öngörülemez. Oyuncuya yeni buluşlar için bir miktar hareket alanı bırakılmıştır.

4- **Üretken değildir:** Oyuncular arasındaki mülkiyet alışverişi haricinde ne yeni bir mal, ne servet, ne de herhangi türden yeni bir unsur üretir. Oyunun sonundaki maddi durum, oyunun başındaki durumun aynısıdır.

5- **Kurallarla yönetilir:** Oyun süresince gerçek hayatın yasaları askıya alınıp yeni yasalar yaratılır. Sadece bu oyun yasaları geçerlidir.

6- **İnandırmaya dayalıdır:** Gerçek hayata tezat yeni ikinci bir gerçekliğin veya ondan bağımsız bir gerçekdışılığın kabulünü içeren özel bir farkındalık duyulmasını gerektirir.²²⁵

Bu tanımın ardından Caillois, oyunların sınıflandırılması sorununa eğilir. Oyunların oynandıkları mekâna veya onları oynamak için gereken araçlara göre sınıflandırılmayacağını belirten Caillois, her oyunun dört temel ilkedен birine dayandığını, bu nedenle bu yönden kategorize edilebileceğini ileri sürmektedir. Bu dört temel ilke, rekabet (agon), şans (alea), simülasyon (mimicry)* ve vertigodur (ilinx)**.

Futbol ve satranç gibi oyunlar birinci, rulet ve piyango gibi oyunlar ikinci, evcilik ve

²²³ a.g.e, s. 5

²²⁴ a.g.e, s. 9

²²⁵ a.g.e, s. 9-10

doktorculuk gibi oyunlar üçüncü, “dön baba dönelim” gibi çocuk oyunları veya hız trenleri gibi lunaparklara özgü eğlence araçları ise dördüncü kategoriye girmektedir.²²⁶

Bu tasarımın da “bütün oyun evrenini” kapsayamayacağını kabul eden Caillois, modelini detaylandırmak amacıyla her bir kategorinin üst ve alt sınırlarını belirleyen iki kutup önermektedir. Sürey (continuum) üzerindeki kutuplardan biri, o kategoriye giren oyunun “sınırsız bir hayal gücü ve doğaçlamaya” daha yakın durduğunu gösteren ‘Paidia’dır. ‘Ludus’ olarak adlandırılan zıt kutup ise, o kategorideki oyunun daha çok, “nitelikli bir çaba, sabır ve yetenek” gerektirdiğine işaret eder.

Tablo I
Caillois’ya Göre Oyunların Kategorizasyonu

	AGON (Rekabet)	ALEA (Şans)	MIMICRY (Simülasyon)	ILINX (Vertigo)
PAIDIA Kargaşa Ajitasyon Kahkaha Uçurtma Tek kişilik iskambil Sabır oyunları Kare bulmaca LUDUS	Yarış (kuralsız) Güreş (kuralsız) Vb. Atletizm Boks, Bilardo Kılıç oyunu, Dama Futbol, Satranç Spor yarışmaları	Saymaca Yazı-tura Bahis Rulet Piyangolar	Töreni çocuk oyunları Yanılsama oyunları Elim sende Maskeler, vb. Tiyatro Her tür gösteri	Dön baba dönelim Ata binmece Sallanmaca Uçuş etkinlikleri Gezici karnavallar Kayak Dağcılık İp cambazlığı

Kaynak: Roger Caillois, **Man, Play and Games**, Meyer Barash (çev.), Urbana: University of Illinois Press, 2001, s. 36

Bu noktada, Türkçe’ye ikisi de “oyun” olarak çevrilen, ancak İngilizce’de “play” ve “game” olarak iki ayrı sözcükle ifade edilen kavramların farkına değinmek gerekebilir.

2.1.1.1 “Play” ve “Game” Farkı

Merriam-Webster sözlüğü, “play” sözcüğünü “oyalayıcı/eğlendirici faaliyet, özellikle çocukların kendiliğinden etkinlikleri” ifadesiyle tanımlarken, “game” için daha

* Taklit ve canlandırma

** Baş döndürme

²²⁶ a.g.e, s. 12

kapsamlı bir tanım yapmaktadır: “Katılımcıların birbirlerine karşı belirli kurallar çerçevesinde gerçekleştirdiği fiziksel veya zihinsel rekabet.”²²⁷

Öyleyse sözlük tanımı itibariyle “play,” Caillois’ın çizelgesinde “Paidia” kutbuna daha yakın olan, “kuralsız” ve daha çok çocuklara özgü eğlencelerdir. “Game” ise gösterge çizelgesinde “Ludus” kutbuna yakın düşen, kurallı ve kazanılması için doğaçlamadan çok, planlama gerektiren oyunlardır.

Bu iki kavram için tek bir sözcük kullanılması, Türkçe’nin kendisine özgü zayıf bir yönü olmasa da, oyunun tanımlanması konusunda ifade güçlükleri doğurabilir. Ancak bu güçlük, aslında oyun kavramının niteliğinden değil, dillerin niteliğinden kaynaklanmaktadır.

Ludwig Wittgenstein, Almanya’daki ölümünden iki yıl sonra, 1953’te yayımlanan “Felsefi Soruşturmalar” adlı eserinde, herhangi bir sözcüğün nasıl tanımlanacağı ve çeşitli anlamların nasıl nitelenebileceğini tartışırken, bir zihin egzersizi önermiş ve okuyucusundan, “Spiel/Spiele” (oyun) sözcüğü için kendisine bir tanım yapmasını istemiştir.²²⁸ Bu sözcük, tıpkı Türkçe’de olduğu gibi, hem “play” ve hem de “game” sözcüklerinin Almanca’daki karşılığıdır.

Wittgenstein’in okuyucudan istediği ilk aşamada kolay bir iş gibi görünse de, bir tanım yapmanın aslında oldukça zor olduğu sonradan görülmektedir. Wittgenstein’in önerdiği olası tanımların hepsinde bazı eksiklikler bulunmaktadır. Duygu odaklı bir tanım, dünya çapında bir satranç oyuncusuyla birlikte, sokakta oynayan bir çocuğun hislerini de ortaya koymakta yetersiz kalmaktadır. Rekabet ve kurallar gibi başka unsurlara odaklanılırsa da, bu kez kovalamaca ile bir “solitaire” oyununu tek potada eritmek imkânsız hale gelmektedir. Wittgenstein’in bu zorluğu göstermekteki amacı, oyun sözcüğünü tanımlamanın imkânsızlığını kanıtlamak değildir. Kendi ifadesiyle,

²²⁷ Merriam-Webster Online Dictionary, “Play”, <http://www.merriam-webster.com/dictionary/Play> (17 Aralık 2009) ve “Game”, <http://www.merriam-webster.com/dictionary/Game> (17 Aralık 2009)

²²⁸ Wittgenstein, s. 3

“bir tanımımız yok, çünkü buna ihtiyacımız yok; zira tanımlı olmadan da bir sözcüğü başarıyla kullanabiliyoruz” tezini ispatlamaktır.²²⁹

Wittgenstein’in vardığı sonuca göre, ister “play” ister “game” niteliğiyle olsun, dil gibi, oyunun var olduğu her yerde “anlam” da vardır. Nefes alma ve sindirim gibi “kör” fizyolojik süreçlerin aksine oyunun, söz konusu hedefleri, kuralları, stratejileri, adetleri ve kaynakları anlayan, “bilinçli oyuncular” gerektirdiğini kabul eden Huizinga da bu teze katılmaktadır.²³⁰ Ancak Wittgenstein, kendisine yöneltilen “mantıksal pozitivizme ihanet ettiği” eleştirilerini²³¹ doğrularcasına, 1950’lerde başlayan oyun sözcüğünün tanımı tartışmasında, bir tanım yapılamayacağını ve buna gerek de olmadığını savunmaktadır. Kendilerinin de kabul ettiği eksiklerine rağmen bu tanımları yapan çağdaşları Huizinga ve Caillois ise oyunbilim (ludoloji) disiplininin kurucu babaları olurlar.

2.1.1.2 Eleştirel Bir Disiplin Olarak Klasik Ludoloji

Culin’in kategorizasyon çabalarıyla filizlenip, Wittgenstein’in olumsuz tutumuna karşın Huizinga ve Caillois’nın yaptığı tanımlayıcı çalışmalarla doğan ludoloji (oyunbilim), iki kurucu babasının içinde yetiştiği çağın siyasi ve toplumsal koşullarının bir gereği olarak eleştirilirdir.

Alman işgali altındaki ülkesinde 1945 yılında Nazilerin gözetiminde ölen Huizinga, İkinci Dünya Savaşı arifesinde yazdığı Homo Ludens’e, savaşın sonlarında bir sonuç bölümü eklemiştir. Bu bölümde, kitap boyunca “olumlu ve genelde kabul gören bir oyun kavramına mümkün olduğunca sadık kalmaya çalıştığını” söylerken, “savaşın oyunla özdeşleştirilemeyeceğini”²³² de belirtmektedir. Huizinga, oyunu hâlâ iç politikanın bir aracı olarak görmekle birlikte, “her tür propagandayı dışarıda bırakması” ve “kurallara bağlı olması” nedeniyle onun “modern savaş ile tüm ilişkisine kaybetmiş benzediğini” söylemekte ve şunu eklemektedir: “Savaş, Chamberlain’in 1939 Eylül

²²⁹ a.g.e, s. 66

²³⁰ Rodriguez, a.g.e

²³¹ V.A. Shanker ve Stuart Shanker, **Ludwig Wittgenstein: Critical Assessments**, Vol.5, A Wittgenstein Bibliography, Londra: Croom Helm, 1986

²³² Huizinga, s. 263

başında radyodan yayınlanan bir söylevinde dediği gibi, bir zar oyunu, bir kumar olarak kalmaktadır.”²³³

“Kültürün soylu oyuna dayandığı ve eğer üslup ve saygınlık niteliğini en yüce biçimiyle sergilemek istiyorsa oyunsal içerikten vazgeçmemesi gerektiğini” savunan Huizinga’nın, içinde bulunduğu topluma eleştirel bakışı da bu noktadan kaynaklanmaktadır. Ona göre bu oyunsal içerikten vazgeçilmesi durumunda toplumsal kurallar bozulmakta, “adil oyun” ilkesi (fair play) ihlal edilmekte ve sonuçta savaşın yarattığı “barbarlık ve kaosun” içine düşülerek, ironik bir biçimde, insanoğlu yine oyunsal olan, fakat bu kez prestij amaçlı ilkel oyunu biçimlendiren “agonal” (ölümcül bir rekabet içinde şekillenen) davranışlara mahkum olmaktadır.²³⁴

Bu aşamada, oyunları kategorize ederken rekabete dayalı “agon” türünü en başa koyan ve oluşturduğu süreyi de oyunların “kurallı” olup olmamasını gözeterek “Paidia” veya “Ludus” kutuplarına göre eksene yerleştiren Caillois’nın eleştireliliğini tartışmak yerinde olabilir.

Çağdaşı Huizinga gibi Nazi karşıtı bir eylemci olan, ancak işgal sırasında ülkesinde kalmak yerine 1939’da Arjantin’e gidip İkinci Dünya Savaşı bitene kadar orada bulunan Caillois, oyunun tanımı ve kategorizasyonun ardından “oyunların toplumsal işlevini” incelemiştir. Fransız sosyolog, kültürel düzeyde **agon** türü oyunların spor müsabakalarında gözlenip ekonomik rekabette kurumsallaştığını, **alea** türü oyunların milli piyangolarda ve casino’larda gözlenip borsada kurumsallaştığını, **mimicry** türü oyunların karnaval gibi halka açık eğlencelerde gözlenip resmi üniformalar ve seremonilerde kurumsallaştığını, **ilinx** türü oyunların ise dağcılık gibi sporlarda gözlenip vertigo (baş dönmesi) hissinin kontrol edilmesine dayalı mesleklerde (cambazlık gibi) kurumsallaştığını tespit etmektedir.²³⁵

Tanımlayıp kategorize ettiği oyunların kültürel ve kurumsal yönleriyle toplumda sahip oldukları rolü açıklayan Caillois, ardından, ismi henüz konmamakla

²³³ a.g.e, s. 260

²³⁴ a.g.e, 262

²³⁵ Caillois, s. 37-41

birlikte “ludolojinin” kültürel eleştiriler yapan bir disiplin olduğunu ortaya koymaktadır. Oyunun kurallarından kopmayı toplumdaki yozlaşmanın nedenlerinden biri olarak gören Huizinga’nın ötesinde, Caillois, oyunun ruhuna (ilkesine) dair bir şeylerin bozulduğunu düşünmektedir.

Yaşadığı toplumda “oyun ilkesinin yozlaştığını” öne süren Caillois’ya göre artık **agon** oyuncuları sadece kendilerini düşünür olmuşlar, **alea** oyuncuları, tam aksine, kendileri dışındaki her şeye “aşırı anlam” yüklemeye başlamışlar; **mimicry** insanların “hayali kâinatlar” yaratmasına, **ilinx** ise “özbedenin yokuluşuna dair fantazilere ve vicdanın hükümsüz kılınmasına dönük kışkırtmalara” neden olmuştur.²³⁶ Bu dört tür oyunun toplumda yarattığı yozlaşmalara örnek olarak, sırasıyla, **şiddet ve sahtekârlık, bâtil inançlar ve astroloji, yabancılaşma ve kişilik bölünmesi, uyuşturucu ve alkol kullanımı** verilmektedir.

Kurucularından olduğu ludoloji, bilgisayar oyunlarının yaygınlaşarak yeni bir *medium* olarak ortaya çıkmasına dek, yani ölümünün ardından yaklaşık yirmi yıl daha el değmemiş bir disiplin olarak kalsa da, Caillois, bu disiplinin temel çerçevesini şu ifadelerle belirlemektedir:

Oyunların, geleneklerin ve kurumların içinde tazmin ve müsamahaya dayanan belirli ilişkilerin var olduğuna ikna olmuş olsam da; kültürlerin kaderlerinin, gelişme yahut duraksama ihtimallerinin, oyunlar için oluşturmaya çalıştığım ve aynı ölçüde (oyunlar kadar) yaratıcı olmayan temel kategorilerden birine veya ötekisine yatkın olmalarıyla belirlenmediğini (gelecekte) keşfetmek bana akıl dışı gelmez. Bir başka deyişle, ben sadece bir **oyunlar sosyolojisine** teşebbüs etmedim, aynı zamanda **oyunlardan türeyen bir sosyolojinin** temellerine dair bir fikir ortaya atıyorum.²³⁷

2.1.2 Bilgisayar Oyunu

Oyunlar konusunda yapılan akademik çalışmalar, İkinci Dünya Savaşı sonrasına dek, büyük ölçüde tarih ve antropoloji disiplinleriyle sınırlı kalmış, bu nedenle çocuk oyunları başta olmak üzere klasik oyunların yer aldığı alanın dışına çıkmamıştır. Bu dönemde, örneğin bahsi geçen klasik oyunlardan biri olmayan,

²³⁶ a.g.e, s. 44

²³⁷ a.g.e, s. 67

bilgisayar oyunları ile birlikte kısa ömrü sona erecek “katı haldeki (solid state) elektronik oyun” sınıfına giren *tilt* (pinball) özellikle ABD’de geniş kitlelere ulaşarak popüler kültürün bir parçası haline gelmiş, bağımlılık yaratma gibi psikolojik ve toplumsal etkileri olmuş²³⁸, buna rağmen bu alanda uzun süre herhangi bir akademik çalışma yapılmamıştır.²³⁹ Huizinga ve Caillois’nın klasik oyunlar konusunda çizdiği kuramsal çerçeve XX. yüzyıl sonlarına kadar geçerliliğini korusa da, bilgisayar oyunlarının geliştirilmesi ve hızla çeşitlenerek yaygınlaşmaya başlamasıyla, ludolojinin bu iki atasının yaptığı tanım ve kategorizasyonların elden geçirilmesi ihtiyacı doğmuştur. Bu aynı zamanda, bilgisayar oyunlarını inceleyen yeni bir akademik disiplinin kurulmasını da beraberinde getirmiştir.

2.1.2.1 Terminoloji

“Klasik oyunlar” sonrası dönemde gelişen oyunları tanımlarken kullanılacak terminoloji, bu oyunların ortaya çıktığı ilk yıllardan beri tartışmalıdır. Bu dönemde gelişen yeni teknolojilere dayanan oyunların çok çeşitli olmasından kaynaklanan bu tartışma, hangi terimin daha isabetli ve kapsamlı olduğuyla ilgilidir.

Uluslararası akademik literatürde bu kavrama atfen en sık kullanılan terimler, “bilgisayar oyunu,” “video oyunu” ve “dijital oyun”dur. Literatürün büyük bölümünün kaynaklandığı ABD’de “video game” (yahut birleşik yazımıyla “videogame” -video oyunu-) ifadesinin daha yaygın olarak kullanıldığını görüyoruz.²⁴⁰ Türkiye’de ise “bilgisayar oyunu” ifadesinin kullanımı daha yaygındır.²⁴¹ Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nin veritabanında, 2010 yılının haziran ayı itibarıyla, başlığında “bilgisayar oyunu” ifadesi geçen tezlerin sayısı yirmi beşken, “video oyun” ve “elektronik oyun” ifadeleri ikişer tezde kullanılmış, “dijital oyun” terimi ise hiç tercih edilmemiştir. Dahası, “bilgisayar oynamak” deyiimi Türkçe’ye yerleşmiştir ve bu ifadenin Batı dillerinde birebir karşılığı yoktur. Örneğin İngilizce’de “Let’s play

²³⁸ MD Griffiths, "Pinball Wizard: the Case of a Pinball Machine Addict", **Psychological Reports**, Vol. 71, No. 1 (1992), s. 160-2

²³⁹ Rodney P Carlisle, **Encyclopedia of Play in Today's Society**, Los Angeles: SAGE, 2009, s. 481

²⁴⁰ Bkz. Kaynakça

²⁴¹ Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan-Sütcü, **Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun**, İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2008. s. 42

computer” (Haydi bilgisayar oynayalım) değil, “Let’s play a computer game” (Haydi bir bilgisayar oyunu oynayalım) tümcesi kullanılmaktadır.

Aslında terimle ilgili “tartışma” derken kastettiğimiz, ilgili kavramın, farklı ülkelerde, farklı akademisyenler tarafından, farklı sözcüklerle ifade edilmesinden ibarettir. Ancak literatürün büyük bir bölümünü oluşturan çalışmalarda, kullanılan terimin neden ve nasıl seçildiğine dair ayrıntılı bir açıklama yapılmamaktadır. Wittgenstein’in ilk bölümde bahsedilen, “Bir tanımımız yok, çünkü buna ihtiyacımız yok; zira tanımlı olmadan da bir sözcüğü başarıyla kullanabiliyoruz” çıkarımının da ötesinde, bu konuda akademinin üzerinde uzlaştığı bir **terim** bile olmamasına rağmen, kastedilen **kavram** başarıyla kullanılabilmektedir.

Bu çalışmada, en isabetli ve kapsayıcı terim olduğunu düşündüğümüz “bilgisayar oyunu” ifadesini kullandık. Diğer iki alternatifin uygun olmamasının nedenleri ise şöyle özetlenebilir:

2.1.2.1.1 Video oyun

Bu terimin kullanılmasını savunanlar, “sayısal olarak derlenmiş hareketli resimler dizisi” anlamına gelen²⁴² ve aslen Latince’de “Görüyorum” demek olan “video” sözcüğünün uygunluğuna dikkat çekmektedirler.²⁴³ Oysa hareketli resimlerden oluşmayan, hatta herhangi bir tür görselliğe dayanmayan “metin temelli” bilgisayar oyunları da vardır. Özellikle 1970–1990 döneminde popüler olan bu oyunların en bilinen örneği, etkileşimli bir anlatı içeren ve bugün de varolan bir bilgisayar oyunu türüne ismini veren *Adventure*’dır. Ayrıca “video” ifadesi yalnızca Katod Işın Tüplü (CRT) geleneksel televizyonlar gibi hücreli (raster) görüntüleme cihazlarını kapsar. Dolayısıyla, osiloskop arayüzü kullanan klasik sonrası erken dönem oyunlar bu kategoriye girmez. Kısacası, halk dilinde bugün “video oyun” dendiğinde her tür görüntüleme türü, formatı ve platformu anlaşılsa da; bu kullanım, hatalı bir anlam genişlemesine dayalı bir galat-ı meşhurdan ibarettir.

²⁴² Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, “Video”,
<http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=Video&ayn=tam> (7 Ocak 2010)

²⁴³ Mark J. P Wolf, *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2008, s. 4

2.1.2.1.2 Dijital oyun

Daha kapsayıcı bir terim arayışındaki bazı tarihçiler, “dijital (sayısal) oyun” ifadesini önermişlerdir.²⁴⁴ Bu ifade de, klasik sonrası dönemin ilk oyunlarından bazılarını, özellikle de analog bilgisayarlarla oynanan oyunları kapsamadığı için yetersizdir. Örneğin 25 Ocak 1947’de ABD’de patenti alınan, İkinci Dünya Savaşı’nın radar göstergelerinden yola çıkarak basit bir füze simülatörü sunan *Cathode Ray Tube Amusement Device* (Katod Işın Tüplü Eğlence Cihazı), “etkileşimli ilk elektronik oyun” sayılır.²⁴⁵ Ancak analog bir sistemde çalışan bu uygulama, bir “dijital oyun” değildir.

Kısacası video oyunları, görüntüye dayalı olmayan bilgisayar oyunlarını; dijital oyunlar ise analog bilgisayar oyunlarını kapsamaz. Diğerleri kadar rağbet görmeyen bir başka alternatif olarak “elektronik oyun” teriminin problemi ise, kavramla bağlantılı bazı unsurları kapsam dışında bırakması değil, tam tersine, gereğinden fazla kapsamlı oluşudur. Nitekim *tilt* ve kumarhanelerde görülen *slot* tarzı makineler de birer elektronik oyundur; ancak bunlar, bahis konumuz olan akademik disiplinin kapsamında değildir.

Öteki terimleri tercih edenler, “bilgisayar oyunu” teriminin, bir “kişisel bilgisayara” (PC) gönderme yaptığını, dolayısıyla “video oyun konsollarını” ve “arcade makinelerini” kapsam dışında bıraktığını öne sürer;²⁴⁶ fakat bu eleştiri temelsizdir. Çünkü gerek video oyun konsollarının, gerekse jetonla çalışan arcade makinelerinin içinde birer “bilgisayar” bulunmak zorundadır. Hatta örneğin Microsoft’un Xbox ürünü, ilk sürümündeki “Pentium III” temelli Intel işlemcisi ve belli başlı diğer teknik bileşenleriyle, “oyun konsolu şeklinde paketlenmiş bir kişisel bilgisayar” olarak tanımlanmıştır.²⁴⁷ Türkiye’de genelde “atari salonu” denen ticari mekânlara konan

²⁴⁴ Jesse Schell, **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2008, s. 29

²⁴⁵ Charlie Gere, "Genealogy of the Computer Screen", **Visual Communication**. Vol. 5. No. 2 (2006): 141-152.

²⁴⁶ Markku Eskelinen, "Towards Computer Game Studies", Michael Crumpton, Pat Harrigan ve Noah Wardrip-Fruin (Ed.), **First Person: New Media As Story, Performance, and Game** içinde (36-37) Massachusetts: MIT Press, 2004, s. 36

²⁴⁷ Anand Lal Shimpi, "Hardware Behind the Consoles - Part I: Microsoft's Xbox", 21 Kasım 2001, <http://www.anandtech.com/systems/showdoc.aspx?i=1561&p=2> [7 Ocak 2010], s. 2

arcade makineleri de, özelleştirilmiş kasalar içinde yerleşik bir televizyon ve buna bağlı bir konsol veya daha genel bir tâbirle PC'den müteşekkildi. Öyleyse, kapsam ve isabet bakımından en uygun terim, son dönemde dünyada da giderek daha fazla sayıda akademisyenin kullanmaya başladığı “bilgisayar oyunları” ifadesidir.²⁴⁸

2.1.2.2 Bilgisayar Oyunlarının Tarihsel Gelişimi

2.1.2.2.1 Prehistorya (1958–1971)

Bilgisayar oyunları tarihinin başlangıcı olarak genellikle 1962 yılına işaret edilse de, bundan önce hiçbir bilgisayar oyununun üretilmediğini öne sürmek yerine, tıpkı sinema tarihinde olduğu gibi, bu medyanın ticari anlamda “icadının” söz konusu tarihten bir süre önce, teknik anlamda birkaç yerde birden gerçekleştiği kabul edilebilir.²⁴⁹ İlkel bilgisayar oyunu örneklerinin tamamının kökenleri, İkinci Dünya Savaşı sırasında geliştirilen teknolojilere dayanır. Daha önce bahsi geçen *Cathode Ray Tube Amusement Device* (Katod Tüplü Eğlence Aracı) bunlardan biri olsa da, bilgisayar oyunları prehistoryasının bilinen ilk bütüncül örnekleri 1950’lerin ortasından itibaren verilmeye başlanmıştır. Stephen Poole’a göre, ABD hükümetine ait Brookhaven Ulusal Laboratuvarında görev yapan mühendis William A. Higinbotham’ın 1958 yılında tasarladığı *Tennis for Two* (*İki Kişilik Tenis*) ilk bilgisayar oyunudur.²⁵⁰ Çift kişilik oyunun “donanımı,” aslen balistik füzelerin olası rotalarını elektronik ortamda canlandırmakta kullanılan bir bilgisayara bağlı osiloskop ile bunun üzerindeki iki düğme ve bir tekerden oluşmaktadır. Osiloskopun ortasına çekilen bir bant ise iki oyuncu arasında sanal bir file işlevi görmektedir. Oyunculardan biri, monokrom ekran üzerinde görüntülenen yeşil bir ışık hüzmelerinden ibaret olan topa düğmeye basarak vurup, teker yardımıyla onun gidiş açısını ayarlar. Öteki oyuncu da, rakibi gibi yaparak topu filenin üstünden geçirmeye çalışır.

²⁴⁸ Jon Dovey ve Helen W. Kennedy, **Game Cultures: Computer Games As New Media, Issues in cultural and media studies**, Maidenhead, Berkshire: Open University Press, 2006. s. 49

²⁴⁹ Steven Malliet ve Gust de Meyer, “The History of the Video Game”, Joost Raessens ve Jeffrey H. Goldstein (Ed.), **Handbook of Computer Game Studies** içinde (23-45), Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005, s. 23.

²⁵⁰ Steven Poole, **Trigger Happy: The Inner Life of Videogames**, Londra: Fourth Estate, 2000, s. 29.

Tennis For Two'da ne hazır olarak gelen kurallar vardır, ne de bir skor sistemi. Teknolojik bir buluşu, bilim camiası dışındaki insanlara da çekici gelebilecek şekilde sergilemeyi amaçlayan Higinbotham, bu oyunun patentini dahi almamıştır.²⁵¹ Buna karşın *Tennis for Two*, oyunların tarihi gidişatındaki iki düğüm noktasının modern bir yansıması olması bakımından önemlidir.

İlk nokta, *Tennis for Two*'nun, elektromekânîk oyunların bilgisayar ortamına aktarılması yolundaki ilk adımlardan biri olmasıdır. Nitekim bu oyun, ABD'de 1930'ların başında ortaya çıkan, 1933'te elektrifikasyonu yapılan ve 1948–1958 döneminde altın çağını yaşayan *tilt* makinelerinin analog sistemle elektronize edilmiş bir devamı gibi görünmektedir.²⁵²

İkinci nokta ise, *Tennis For Two*'nun da tıpkı Hırsız-Polis gibi klasik çocuk oyunları ve Monopol gibi yetişkinlere de hitap eden kutu oyunlar gibi, gerçekliği basitleştirerek temsil etmesi, dolayısıyla oyunun temel unsurlarını oyuncunun hayalgücüne bırakmasıdır. Bu açıdan *Tennis for Two*, yeni bir mediumda işleyen basit bir eğlence aracı olarak herhangi bir “anlatı” içermemekle birlikte, etkileşimli yeni bir anlatı türünün habercisi olduğunu gösteren bir potansiyele sahiptir.²⁵³ Buna karşın oyunun kendisi, aynı dönemde kısıtlı çevrelere sunulmuş diğer ilkel bilgisayar oyunları ile birlikte, donanımsal imkânsızlıklar nedeniyle grafik açıdan sınırlı kaldığı için daha fazla geliştirilememiştir.

Kaydadeğer bir ticari ve toplumsal etki yarattığı kabul edilen ilk bilgisayar oyunu ise *Spacewar!*'dur.²⁵⁴ ABD'deki Massachusetts Institute of Technology'den bir grup öğrencinin, ABD ve Sovyetler Birliği'nin “uzay yarışını” sürdürdüğü 1962'de, dönemin son model bilgisayarı DEC PDP-1 üzerinde tasarladıkları bu oyunda, oyuncular birer uzay gemisi kontrol ederek birbirlerini füzeyle vurmaya ve bu arada ekranın ortasında bulunup kendilerini çeken kara delikten uzak kalmaya çalışırlar.

²⁵¹ Malliet ve Meyer, a.g.e

²⁵² Mark J. P. Wolf, s. 18

²⁵³ Malliet ve Meyer, s. 24

²⁵⁴ Bill Loguidice ve Matt Barton, **Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time**, Boston: Focal Press/Elsevier, 2009. s. ix

Oyun, o dönemde üretilen DEC bilgisayarlarının yanında promosyon olarak verilmiş ve dönemin ilkel Internet'i üzerinden üniversiteler arasında da dağıtılarak çok sayıda insana ulaşmıştır. Ayrıca, mucidi olan öğrencilerden Steve Russell'ın oyunu bir "eğlence" aracı olarak tamamen bilgisayarda "kodlamasıyla" da *Spacewar!*, *Tennis for Two* gibi seleflerinden ayrılmaktadır. Bu nedenle çoğu uzman, örneğin J.C Herz, bilgisayar oyunları tarihinin *Spacewar!* ile başlatılması gerektiğini savunmaktadır.²⁵⁵

Bilgisayar oyunları tarihi için 1960'ların ikinci yarısı, geliştirilen oyun sistemlerinin üniversitelerle kısıtlı olmaktan çıkıp kitleselleşmenin ilk sinyallerini verdiği dönemdir. Bugün "bilgisayar oyunlarının babası" olarak sayılan üç isimden bir diğeri olan Alman asıllı Amerikalı televizyon mühendisi Ralph Baer, "dünyanın ilk oyun konsolu" Magnavox Odyssey'yi yaratmak üzere 1966'da çalışmalara başlamıştır.²⁵⁶ "Brown Box" olarak bilinen prototipi 1968'de tamamlanan ve aslen bir savunma sanayii şirketi olan Sanders Associates tarafından dört yıl sonra piyasaya sürülen bu konsolla, bilgisayar oyunları ilk kez pahalı "anaçatı" (mainframe) bilgisayarlar barındıran üniversite kampüslerinden çıkıp görece ucuz makinelerle "sokaktaki vatandaşın" evine girmiştir.²⁵⁷ Basit spor simülasyonları başta olmak üzere yirmi dört oyun içeren bu konsol, siyah-beyaz veya renkli herhangi marka bir televizyona bağlanarak çalıştırılmaktadır.

Russell ve Baer ile birlikte bilgisayar oyunları sektörünün "kurucu babalarından" sayılan son isim olan Amerikalı mühendis Nolan Bushnell ise, *tilt* gibi "arcade" (salon) makineleri ile bilgisayar oyunları arasındaki tarihsel sürekliliği sağlayan isimdir.²⁵⁸ Daha sonra Atari şirketini kurarak bilgisayar oyunları tarihine damga vuracak Bushnell'in bu alanda kaydedeğer ilk girişimi, ortağı Ted Dabney ile birlikte 1971'de "Computer Space" adlı arcade makinesini üretmek olmuştur. Üniversite yıllarında *Spacewar!* ile tanışıp çok etkilenen Bushnell, benzer bir oyun kodlayıp, özelleştirilmiş bir arcade makinesi olarak satışına başlamıştır. Jetonla çalışan

²⁵⁵ J.C Herz, *Joystick Nation*, Londra: Abacus, 1997, s. 5

²⁵⁶ Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford ve Greig De Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, : McGill-Queen's University Press, 2003, s. 37

²⁵⁷ Peter Vorderer ve Jennings Bryant, *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2006, s. 35

²⁵⁸ Malliet ve Meyer, s. 25

bir düzeneikle geldiği için tamamen ticari amaçlarla üretilen bu makine, TTL yongalı basit bir bilgisayar ile otuz sekiz ekran siyah beyaz bir televizyondan oluşmaktadır. İlk olarak bin beş yüz adet üretilen oyunun satışından elde edilen gelir üç milyon Amerikan dolarını aşmış, ancak Bushnell “projenin pazarlama yetersizlikleri nedeniyle bir ticari başarısızlıkla” sonuçlandığına hükmederek dikkatini kendi kurduğu şirkete yöneltmiştir.²⁵⁹

2.1.2.2.2 Doğuş (1972–1977)

‘Computer Space’in donanımı, ABD merkezli Intel şirketinin ilk kez 1971’de piyasaya sürdüğü mikroişlemcilerin beş yıl içinde ucuzlayıp yaygınlaşmasına dek, bütün “arcade” oyunlarına temel teşkil etmiştir.²⁶⁰ Yeni gelişmekte olan sektörün değerler dizisini değiştiren de yine Bushnell olmuştur. Magnavox Odyssey konsolunun bir tanıtımına katılıp çok etkilenen Bushnell, bu platformdaki tenis oyununu geliştirerek arcade makinesi olarak piyasaya sürmeyi tasarlamıştır. Bushnell, 1972’de kurduğu Atari şirketinde işe aldığı ilk mühendis olan Allan Alcorn’a, deneme amacıyla bu görevi vermiştir. Aynı yıl ortaya çıkan *Pong*, arcade platformunda pazarlanmaya başlayıp yıllarca Atari’nin temel gelir kaynağını oluşturduktan sonra, 1974’te konsol platformunda da evlere de girmiştir. Oyun, ekranın iki yanındaki iki çubuğu kontrol eden oyuncuların, sürekli hareket halinde olan bir topu engelleyerek en yüksek puanı elde etmeye çalıştığı bir tür elektronik masa tenisidir.

Pong’un başarısı (bu oyunun ilk arcade makinesi, komşusu olan *tilt* makinelerinden altı kat daha fazla para, yani günde ortalama üç yüz dolar kazanmaktaydı) 1973’te birçok şirketin aynı anda harekete geçmesini ve bilgisayar oyunlarının ekonomik bir sektör haline gelmesini sağlamıştır. O yıl ABD’de kurulan ve gelecek yıllarda da ürettiği oyunlarla adından çok söz ettiren şirketler arasında, Chicago Coin, Midway ve Kee Games de bulunmaktadır. Oyun yazılımlarının gelişimi, oyun donanımlarının gelişimiyle kolkola gitmiş ve 1974’te Kee Games’in ürettiği *Tank* ile birlikte ilk kez grafik depolayabilen ROM yongaları kullanılmaya başlamıştır. Bu

²⁵⁹ Nat Friedland, "Today's Atari Corp.: A close-up look inside," **Antic**, Vol. 5, No. 11 (Mart 1987), s. 31

²⁶⁰ Henry Lowood, "Videogames in Computer Space: The Complex History of Pong." **IEEE Annals of the History of Computing** içinde (5-19), Los Alamitos: IEEE Computer Society, Vol 31, No. 3 (Temmuz-Eylül 2009): s. 8

sayede görüntünün çok daha gerçekçi hale gelmesiyle teknik anlamda bir çığır açılmıştır.²⁶¹ Benzer biçimde, 1975'te Midway'in piyasaya sürdüğü *Gun Fight* da ilk kez mikroişlemci kullanılmış ve cihazın hesaplama kapasitesi artarken hacmi küçülmüştür.²⁶²

Temeli ABD'de atılsa da bilgisayar oyunları, sektörleşmeyle birlikte diğer ülkelere de yayılmaktaydı. Bilgisayar oyunları sektörünün ABD dışındaki kalbini ise, daha ilk yıllardan beri Japonya teşkil etmişti. Örneğin 1953'te otomat üretimi için kurulan Taito şirketi, 1973'te arcade oyunları da üretmeye başlamıştır. Avustralya'da da, henüz 1958'de bir "eğlence şirketi" olarak kurulan Allied Leisure, 1973'te bilgisayar oyunları üretimine geçmiştir. Bu şirket "Leisure and Allied Industries" ismiyle bugün de sektörün önemli oyuncularından biridir.

İster Bushnell'in öncülük ettiği arcade platformunda, isterse Baer'in liderliğindeki konsol platformunda yer alsın, bu bilgisayar oyunlarının çoğu birer Pong türevidir ve Higinbotham'ın osiloskop temelli ilkel oyunundan ilham almaktadır. Buna karşın, şirketlerin pazarlama kapasitesinin de artmasıyla birlikte birkaç yıl içinde özellikle ABD'de büyük ilgi görmeye başlamışlardır. Malliet ve De Meyer, "kitlesele talep sayesinde mükemmel satış miktarlarının" yakalanıp "gelecekteki oyun platformları ve türlerinin standartlarının belirlendiği" dönem olarak 1976–1977 yıllarına işaret etmektedir.²⁶³

2.1.2.2.3 İlk Kriz ve Yeniden Yapılanma (1978–1982)

Sektörünün hızla gelişmesiyle oluşan balon, özellikle ev oyun sistemleri üreten rakip firmaların "piyasayı boğması" ve fiyatlarla birlikte kârların hızla düşmesiyle birlikte 1978'de patlamıştır. Birçok firmanın iflas etmesiyle bilgisayar oyunları sektörü tamamen yok olmanın eşiğine gelmiştir.²⁶⁴ Yeni doğan sektörün lokomotif olan

²⁶¹ Yesterdayland, Arcade games: Tank, 2009, <http://www.yesterdayland.com/pages/retropedia/arcade/item/1427/> (21 Ocak 2009)

²⁶² Yesterdayland, Arcade games: Gun Fight, 2009, <http://www.yesterdayland.com/pages/retropedia/arcade/item/1337/> (21 Ocak 2009)

²⁶³ Malliet ve Meyer, s. 24

²⁶⁴ Poole, s. 44

ABD’de hasarsız ayakta kalabilen tek firma, Warner Bros. Pictures ve Warner Music ile kardeş şirket olan, uyduda çeşitli televizyon kanalları ve çizgi roman yayıncılarına da sahip bulunan Warner Communications’a, yani “büyük sermayeye” 1976’da satılan Atari’dır. Atari ayakta kalsa da, bu kriz döneminde ABD’deki bilgisayar oyunu üreticiliği tekeli kaybetmiş²⁶⁵, sektörün yeniden doğuşunu sağlayan firma ise Japonya’dan çıkmıştır.

Taito’nun tasarımcısı Tomohiro Nişikado’nun, firma tarafından 1972’de üretilen elektro-mekânîk bir oyundan ilham alarak 1978’de yarattığı *Space Invaders* adlı arcade oyunu, “modern bilgisayar oyunlarının babası” olarak tanınan oyun tasarımcısı Şigeru Miyamoto’nun ifadesiyle “devrim yaratmıştır.”²⁶⁶ Ses efektlerini ve basit de olsa müziği bilgisayar oyunlarında ilk kez etkin biçimde kullanan *Space Invaders*’ı içeren arcade makineleri Japonya’da büyük ilgi görmüş, iç pazar için toplam yüz bin adet üretilen oyunun altmış bin adeti de ABD’ye ihraç edilmiş ve Taito’ya 2007 yılına kadar toplam beş yüz milyon dolar gelir kazandırmıştır.²⁶⁷ Bu sayede ABD’deki oyun pazarı da Japonya kaynaklı yenilikçi fikirlerle bir kez daha canlandırılmış, *Space Invaders*’ın yerel başarısı sektörün küreselleşmesini de beraberinde getirmiştir.²⁶⁸

Döneminin çok ilerisinde olan görüntü ve ses efektleri dışında *Space Invaders*’ı seleflerinden ayıran iki temel fark, ilkel de olsa bir “anlatı yapısı” kullanan ilk bilgisayar oyunu oluşu ve merkezine “şiddet” temasını oturtmasıdır. “Shoot’em Up” türünün ilk örneği olan oyunda, ekrandaki birkaç pikselle temsil edilen “işgalci” uzaylıların dalga dalga ilerlemesi engellenmeye çalışılır. Uçağının pozisyonunu ayarlayıp, hızı giderek artan uzaylı dalgasına doğru ateş eden oyuncu, en yüksek skoru yapmaya çalışırken, aslında “kahraman” olmak görevini almıştır. Tasarımcı Nişikado, elektronik olarak canlandırılması daha basit olduğu için düşman olarak önce insan figürü kullanmayı düşündüğünü, fakat bunun “gayri ahlaki” olacağını düşünüp, H.G

²⁶⁵ Emily Lau (Yapımcı), *Rise of the Video Game* [Televizyon Programı], ABD: Discovery Channel, 21 Kasım 2007

²⁶⁶ Time, "10 QUESTIONS - Shigeru Miyamoto of Nintendo Redefines Video Games ", Vol. 170. No. 4 (19 Temmuz 2007), s. 28

²⁶⁷ Poole, s. 45

²⁶⁸ Wolf, s. 45-46

Wells'in "Dünyalar Savaşı" adlı romanındaki "ahtapot benzeri uzaylı" figürünü seçtiğini söylemiştir.²⁶⁹

Space Invaders ile birlikte krizden çıkan küresel sektörde uzay savaşı oyunları furyası başlarken, trendi değiştiren inovasyon yine Japonya'dan gelmiştir. 1980'de Namco tarafından piyasaya sürülen *Pac-Man*, "şiddet ve tehdit" yerine "dostluk ve mizah" temalarını işleyen ilk büyük oyundur. İlk kez oyunculara soyut da olsa kendileriyle özdeşleştirebilecekleri bir karakter sunan *Pac-Man*, parlak renkleri, eğlenceli düşman isimleri ve neşeli arkaplan müziğiyle bir ilke daha imza atarak kız çocuklarını ve genç kadınları da arcade salonlarına çekmiş, yani bilgisayar oyunları pazarını büyütmüştür.²⁷⁰ Sadece "hayaletlere yakalanmadan daha çok ye" mesajını sunarak bir anlamda tüketim kültürüyle uyuşan *Pac-Man*, ana karakteri bilgisayar oyunları sektörünü aşır hediyeelik eşyadan nevresime dek birçok üründe figür olarak kullanılan, ismi müzik gruplarına verilen ve dolayısıyla hem dünya ekonomisini, hem de Japonya başta olmak üzere birçok ülkede toplumsal dinamikleri etkileyen, küresel ölçekte "hit" ilk oyun olmuştur.²⁷¹

Böylece, "şiddet dürtüsünü" tatmin eden *Space Invaders* ve daha çok "şiddet-dışı dürtülere" hitap eden *Pac-Man*, bilgisayar oyunlarının iki ana damarını oluşturarak hem sektörün tüm dünyada ekonomik devamlılığını sağlamışlar, hem de popüler kültürün ve Kültür Endüstrisi'nin birer parçası haline gelmişlerdir. Takip eden birkaç yıl boyunca tüm dünyada bilgisayar oyunları içerik ve türleri itibariyle çeşitlenmiş, ayrıca el konsolları gibi yeni platformlar türemiştir. Sadece ABD'de, 1982 yılı itibariyle arcade oyun endüstrisinin yıllık hacmi beş milyar Amerikan dolarına çıkmıştır.²⁷²

2.1.2.2.4 İkinci Kriz ve Yeniden Yapılanma (1983–1989)

Genç bilgisayar oyunları sektörü, ilkinin üstünden beş yıl bile geçmeden ikinci krizini yaşamıştır. İlkinden de şiddetli olan 1982'deki kriz, 1978'te olduğu gibi aşırı

²⁶⁹ Benj Edwards, "Ten Things Everyone Should Know About Space Invaders", *1 Up*, (21 Ocak 2009) <http://www.1up.com/do/feature?cid=3168373>

²⁷⁰ Herz, s. 132

²⁷¹ Lau, a.g.e

²⁷² Wolf, s. xviii

donanım arzından değil, aşırı yazılım arzından kaynaklanmıştır.²⁷³ Pazar birbirinin neredeyse birebir kopyası olan binlerce oyunla dolup taşınca kamuoyu ilgisi kaybolmaya başlamış ve ABD pazarında yıllık ciro 1983'te iki milyar dolara düşmüştür.²⁷⁴

Sektörün 1986'da yeniden istikrara kavuşmasını sağlayan, yine “farklı” bir oyun olmuştur. *Donkey Kong*'u 1981'de yaratarak üne kavuşan çizer kökenli Japon oyun yapımcısı Şigeru Miyamoto, 1985 sonunda, *Donkey Kong*'un ana karakteri olan ‘zıplayan adam’dan ilham alan bir tesisatçının başrolde olduğu *Super Mario Bros* adlı platform oyununu Nintendo etiketiyle piyasaya sürmüştür. Mario da, *Pac-Man* gibi kısa sürede bir “bilgisayar oyunu yıldızı” haline gelmiştir. Ancak bu kez söz konusu olan kahraman, sarı renkte soyut bir disk değil, bir ailesi ve mesleği olan “gerçek” bir karakterdir.²⁷⁵ Hem içerikteki bu farklılık, hem de bu oyunla birlikte piyasaya sürülen Nintendo Entertainment System'in getirdiği görsel üstünlük sayesinde *Super Mario Bros*, tarihin en çok satan bilgisayar oyunlarından biri haline gelmiştir.²⁷⁶ Yalnızca ABD'de 1988 itibariyle yaklaşık on milyon adet satan *Super Mario Bros*, Nintendo'nun 1990'da küresel bilgisayar oyunları pazarının yüzde 80'ini eline geçirmesini de sağlamıştır.²⁷⁷ ABD'de 1990'da yapılan bir araştırma ise Mario'yu tanıyan okul çağındaki çocukların sayısının Mickey Mouse'u tanıyanları aştığını ortaya koymuştur.²⁷⁸ *Super Mario Bros.*, bilgisayar oyunlarının basit bir eğlence sağlayan bir “aksiyon” olmanın ötesine geçerek onları bir öykü anlatma aracı haline getiren ilk oyundur.²⁷⁹ Bu açıdan Mario'nun, bilgisayar oyunlarının yeni bir medium olarak sinemaya boy ölçüşmesini sağlayacak yolu açtığı söylenebilir.

1970'lerin “shoot-em up” denen “vur-patlat” türündeki oyunları, 1980'lerde, birer “anlatı” içeren yeni türlere evrilmiştir. *Super Mario Bros*, bu dönüşümün önünü

²⁷³ Malliet ve Meyer, s. 34

²⁷⁴ Steven Malliet, Gust de Meyer ve David Verbruggen, **Videogame lexicon**, Diegem: Kluwer, 2001, s. 58

²⁷⁵ Malliet ve Meyer, s. 35

²⁷⁶ Wolf, s. xix

²⁷⁷ Heather Chaplin ve Aaron Ruby, **Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution**, Chapel Hill, North Carolina: Algonquin Books of Chapel Hill, 2006, s. 78

²⁷⁸ a.g.e, s. 79

²⁷⁹ Lau, a.g.e

açan bir geçiş dönemi oyunudur. *Super Mario Bros*'u; rol yapma tarzı masaüstü oyunları ilk kez bilgisayar ortamına taşıyan ve gerek “aksiyon” ile “duygulanımı” birleştiren “keşif” temelli içeriği, gerekse grafiklerinden müziklerine dek son derece detaylı biçimiyle tam bir “anlatı deneyimi” sunarak ABD, Avrupa ve Japonya’da çok popüler olan bir başka Miyamoto eseri, *The Legend of Zelda* (1987) izlemiştir.²⁸⁰ Bu dönemde, gelişen donanım teknolojilerinin de etkisiyle bir çok yeni tür doğmuştur. İlk “bilgisayar grafiklerini” içeren 1980 tarihli *Mystery House*’ı geliştiren “göster-tıkla” tarzı macera (adventure) oyunları, çeşitli alanlardaki simülasyonlar ve *Leisure Larry Suit* (1987) gibi “yetişkin” oyunları bu yeni türlere örnek gösterilebilir.²⁸¹

2.1.2.2.5 Mevcut Durum

Bilgisayar oyunlarının sadece yeni bir ekonomik sektör olmaktan öte, başlı başına bir medya türü olarak kabul görmesi ve bu farklı medium üstünde akademik araştırmaların yoğunlaşması, devrimsel gelişmelerin yaşandığı 1990’ların ilk yarısına rastlamaktadır. Bu dönemde yaşanan gelişmeler, bilgisayar oyunları ile ilgili bugün hâlâ geçerli olan birçok gerçekliği yaratmış veya temellerini atmıştır. Veri sıkıştırma ve depolama kapasitelerinin artması, ucuzlayan kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve World Wide Web’in (Internet) 1993 yılında küreselleşmesi, bu gelişmelerin en önemlileridir. Bu gelişmelerle birlikte oyunlar da hemen her eve giren medyalar haline gelmiş, üstelik artık dünyanın dört bir yanından oyuncuların birbiriyle küresel bir ağ üzerinde bulunduğu canlı platformlara dönüşmüştür.

2.2 Bilgisayar Oyunları Sektörü

2.2.1 Pazar Özellikleri

Bilgisayar oyunlarının geliştirilmesi, pazarlanması ve satışıyla oluşan küresel ticaretin gerçek boyutlarının belirlenmesi yolunda iki temel sorun vardır. İlki, pazar özellikleri ve oyun satışları başta olmak üzere bu sektörün küresel ekonomisiyle ilgili güvenilir veriler yayınlayan uluslararası bir kurumun bulunmaması, bu konulara ilişkin

²⁸⁰ Lau, a.g.e

²⁸¹ Boba Fatt, “The 52 Most Important Video Games of All Time”, [Electronic Version] *GamePro*, 24 Nisan 2007, <http://www.gamepro.com/article/features/110028/the-52-most-important-video-games-of-all-time/> (26 Nisan 2010)

soruları yanıtlayan akademik çalışmaların ise güncelliğini yitirmesidir.²⁸² İkinci sorun, özellikle Türkiye gibi çevre (periferi) ülkelerde yasadışı (korsan) oyun kopyaları satışlarının, tüm satışlar içinde yüzde 99'a varan oranlara ulaşması; dolayısıyla kayıtlı ekonominin en azından bu ülkelerde gerçek tabloyu yansıtmamasıdır.²⁸³ Ayrıca resmi satış olmasına karşın Internet'ten indirilerek edinilen, yani fiziksel bir ticaret gerçekleşmeden üreticiden tüketiciye iletilen oyunların miktarını belirlemek, çevrimiçi alışverişin gümrük tanımayan doğası gereği oldukça güçtür.

Çözümü daha zor olan ikinci sorun, Türk bilgisayar oyunu sektörüyle ilgili gerçekçi bir tablo oluşturulmasına büyük ölçüde engel olsa da, bu alanda en büyük pazar olan ABD'de, oyun yapımcılarının 1994'te kurduğu Entertainment Software Association'ın (ESA) ve benzeri sektörel kuruluşların yayınladığı yıllık verilerden yararlanarak ilk sorun bir ölçüde aşılp küresel pazarın güncel durumuyla ilgili gerçekçi kestirimler yapılabilir. ESA'nın 2009 yılında Amerikan bilgisayar oyunu pazarıyla ilgili yayınladığı veriler şöyle özetlenebilir:

- ABD'deki evlerden yüzde 68'inde bilgisayar oyunları oynanmaktadır.
- Amerikalı yetişkinlerin yarısından fazlası oyun oynadığını, beşte biri "neredeyse her gün" oyun oynadığını söylemektedir.
- Oyuncuların yüzde 60'ı erkek, yüzde 40'ı kadındır. Ancak sadece çevrimiçi oyunlar göz önüne alınırsa, kadın oyuncuların oranı yüzde 43'e çıkmaktadır.
- Oyuncuların ortalama yaşı otuz beştir. Ortalama oyun süresi haftada on sekiz saattir. Yetişkinler, ortalama on iki yıldır oyun oynamaktadırlar.
- Ebeveynlerin yüzde 63'ü, bilgisayar oyunlarının, çocuklarının hayatında olumlu bir rol oynadığını düşünmektedir.
- Ebeveynlerin yüzde 93'ü, çocuklarının oynadığı oyunları en azından "bazen" kontrol ettiklerini belirtmektedir.
- Çocukların yüzde 83'ü, bir oyun satın almadan önce ebeveynlerinin iznini almaktadırlar.²⁸⁴

²⁸² Standley T. Collins ve Berrin Beasley, "Shirts Vs. Skins: Clothing As an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games", **Mass Communication & Society**, Vol. 5, No. 3, 2002, s. 280

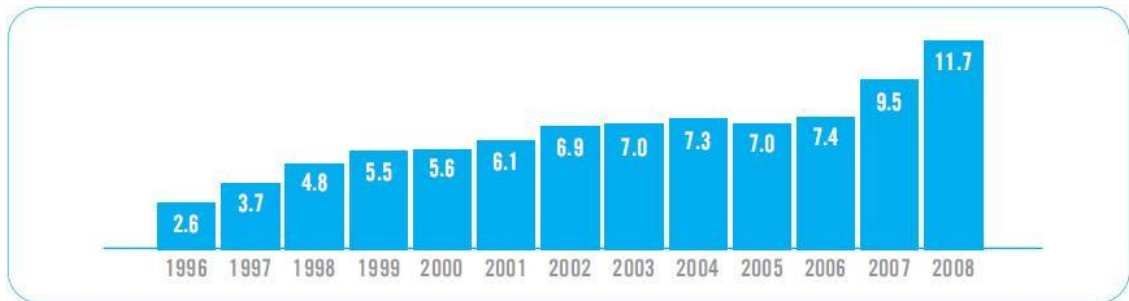
²⁸³ Refik Toksöz, "Yeni Bir Medya Türü Olarak Etkileşimli Bilgisayar Oyunları", (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**, Ankara Üniversitesi SBE, (1999), s. 2

²⁸⁴ ESA, "2009 Sales, Demographic and Usage Data: Essential Facts About the Computer and Video Game Industry", http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf (11 Şubat 2010)

Bu bağlamda çocukların konumunu daha ayrıntılı olarak tespit eden araştırmalara başvurmak yararlı olabilir. Bilgisayar oyunları, 2001’de yapılan bir araştırmaya göre on iki-yirmi beş yaş arası erkekler arasında en popüler eğlence biçimidir.²⁸⁵ Bilgisayar oyunu pazarının çekirdeğini sekiz-on dört yaş arası erkekler oluştursa da²⁸⁶, okul çağındaki kızların üçte birinin günde bir-iki saat bilgisayar oyunu oynadığı, bu kızların yüzde 15’inde günlük oyun oynama süresinin üç-altı saate çıktığı da tespit edilmiştir.²⁸⁷

2.2.2 Ekonomik Yapı

Genel hatlarıyla bu nitelikleri sergileyen bir pazara sahip bilgisayar oyunları sektörü, aşağıda derlenen ticari verilere göre 1990’ların sonundan itibaren sinema sektöründen daha büyük bir ekonomik hacme ulaşmıştır. 1999 yılında Hollywood gişe gelirleri yaklaşık beş buçuk milyar dolar olarak gerçekleşirken, farklı kaynaklar, küresel bilgisayar oyunu endüstrisinin gelirlerinin aynı yıl altı ile dokuz milyar dolar arasında bir düzeye ulaştığını bildirmektedir.^{288 289 290} En büyük pazar olan ABD’de gelirler, 1996’dan beri, 2005’teki hafif gerilemenin dışında sürekli olarak artmaktadır.



Şekil I: ABD’de Bilgisayar Oyunu Satış Cirolarının Tarihsel Seyri (Milyar Dolar)

Kaynak: The NPD Group, 2 Şubat 2009, http://www.npd.com/press/releases/press_090202.html

²⁸⁵ Robert Kotick, “High stakes and a huge market mean video games aren’t child’s play anymore”,

Upside, Vol. 13, No. 2, 2001, s. 34

²⁸⁶ Michael Brody, “Playing with death”, **The Brown University Child and Adolescent Behavior Letter**, Vol. 16, No. 11, 2000, s. 8

²⁸⁷ Jeanne B. Funk, “Reevaluating the impact of video games”, **Clinical Pediatrics**, Vol. 32, No. 2 (Şubat 1993), s. 86

²⁸⁸ Henry Jenkins, “Art form for the digital age”, **MIT’s Technology Review**, Vol. 103, No. 5 (2000), s. 117

²⁸⁹ Royal Van Horn, “Violence and video games”, **Phi Delta Kappan**, Vol. 81, No. 2 (1999), s. 173–4

²⁹⁰ A. Dickinson, “Video playground”, **Time**, Vol. 155, No. 19, 2000, s. 98.

2003'te bilgisayar oyunu sektörüyle sinema sektörü arasındaki ciro makası, ilk sektör lehine daha da açılmış, dünyada bilgisayar oyunu satışlarından elde edilen gelir yirmi üç milyar dolara çıkmıştır.²⁹¹ NPD Group'un verilerine göre bu büyüme 2008'de de devam etmiş, dünya oyun pazarı önceki yıla göre yüzde 11 genişlemiş, toplamda dört yüz milyon adeti aşkın oyun satılmıştır.²⁹² Bilgisayar oyunlarından elde edilen gelir, 2007'de ABD'de, 2008'de ise İngiltere'de müzik sektörü gelirlerini geride bırakmış, bu görece yeni endüstri küresel ölçekte en büyük "perakende elektronik medya sektörü" haline gelmiştir.²⁹³ 2008 yılı itibariyle küresel sektörel hacmin bilgisayar oyunlarında en az elli dört milyar dolar, müzik endüstrisinde yaklaşık kırk milyar dolar, sinema endüstrisinde yaklaşık otuz milyar dolar olarak gerçekleştiği tahmin edilmektedir.²⁹⁴ 2000 yılından 2010'a dek dünyada bilgisayar oyunlarının (çevrimiçi ticaret harici) perakende satış miktarı yüzde 250 artmıştır.²⁹⁵ Tüm bu verilere dâhil olmayan çevrimiçi oyunlardan dünya çapında elde edilecek gelirin 2013 yılı sonu itibariyle yirmi dört milyar doları aşması beklenmektedir.²⁹⁶

2008'de en çok satan oyunlar, ticari kategorizasyon gereği belirlenen türlerine göre şöyle sıralanmıştır:

²⁹¹ **DFC Intelligence**, "2004 Worldwide Market Forecasts for the video game and interactive software entertainment industry", San Diego, California: DFC Intelligence, 2004

²⁹² **NPD Group**, "2008 Video Game Software Sales Across Top Global Markets Experience Double-Digit Growth" (Basın Bülteni), New York, 2 Şubat 2009
http://www.npd.com/press/releases/press_090202.html (21 Nisan 2010)

²⁹³ Tom Chatfield, "Videogames now outperform Hollywood movies", *The Guardian*, 27 Eylül 2009, <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood> (21 Nisan 2010)

²⁹⁴ [Sales Age] *Worldwide market in 2008 (revenues)*, 2008, <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=356585> (21 Nisan 2010)

²⁹⁵ **NPD Group**, "2009 US Video Game Industry and PC Game Software Sales Reach \$ 20.2 Billion" (Basın Bülteni), New York, 14 Ocak 2010, http://www.npd.com/press/releases/press_100114.html (21 Nisan 2010)

²⁹⁶ **Rainier**, "Online Game Revenue Fuels Global Video Game Software Market", *Worthplaying.com*, 18 Şubat 2010, <http://worthplaying.com/article/2010/2/18/news/72455/> (21 Nisan 2010)

Tablo II
Türlerine Göre En Çok Satan Oyunlar

Tür	Oran
Aksiyon	% 20
Aile Eğlencesi	% 19.3
Spor	% 15.3
Vur-Patlat	% 10.9
Yarış	% 8.4
Strateji	% 6.2
Rol Yapma	% 5.4
Macera	% 5.3
Dövüş	% 5.1
Diğerleri/Derlemeler	% 2.2
Çocuk Eğlencesi	% 0.9
Uçuş	% 0.5
Arcade	% 0.5

Kaynak: The NPD Group, 2 Şubat 2009, http://www.npd.com/press/releases/press_090202.html

Yine 2008 yılı itibariyle, Internet üstünden oynanan çevrimiçi oyun türlerinin halkça tutulma sıralaması ise farklılık göstermekte; bulmaca, kart oyunları, yapboz, kutu oyun ve benzeri oyunlar, çevrimiçi oyun pazarının yüzde 44'üne tekabül etmektedir. Aksiyon, spor, strateji ve rol yapma oyunlarının toplam payı ise yüzde 21'dir.²⁹⁷

Özetle, 1980'lerin başından beri bilgisayar oyunları, tıpkı televizyon gibi hemen her evin demirbaş medyası haline gelmiş; son yıllarda insanların, özellikle de çocukların toplumsallaşmasında en önemli araçlardan birine dönüşmüştür.²⁹⁸ Artık

²⁹⁷ ESA, a.g.e

²⁹⁸ Gordon L. Berry ve Claudia Mitchell-Kernan, **Television and the Socialization of the Minority Child**, New York: Academic Press, 1982, s. 45

Nintendo'nun Super Mario'sunu tanıyan çocukların sayısı, Disney'in Mickey Mouse'unu tanıyan çocukların sayısından fazladır.²⁹⁹ Üstelik bilgisayar oyunları, diğer medyaların aksine genel olarak “tek seferlik bir deneyim” sunmayıp, defalarca ve onlarca saat deneyimlenmek üzere tasarlandıkları için, verdikleri mesajların ve oluşturdıkları anlamların etki gücünün daha da arttığı varsayılmaktadır.³⁰⁰ Toplumsal açıdan böylesine önemli bir medium'un sektörel eşik bekçilerinin yapı ve yaklaşımları bu nedenle yaşamsaldır.

2.2.3 Oyun Geliştiricileri ve Yayıncıları

Bir yazılım olan bilgisayar oyununun üretim süreci, finanse edilen bir proje kapsamında oyun tasarımcısı ve oyun programcısının oyunu geliştirmesiyle başlar. Oyun, çoğu kez finansmanı doğrudan sağlamış ve geliştirme sürecini yönlendirmiş olan yapımcı tarafından yayınlanır ve ya doğrudan yahut üçüncü bir şirket eliyle piyasaya dağıtılarak perakendecilerce tüketiciye ulaştırılır.

Bilgisayar oyunları tarihinin ilk yıllarındaki ürünler, bir veya birkaç programcı/tasarımcı tarafından birkaç ay içinde düşük maliyetlerle geliştirilip, kısa sürede yüzbinlerce tüketiciye ulaşabiliyordu. Bu nedenle büyük şirketler, sayıları hızla artan müstakil geliştiricilere yüksek telif ücretleri ödeyerek yayın haklarını satın alıyorlardı. Ancak 1975 yılında mikroişlemcilerin geliştirilmesiyle birlikte bilgisayar oyunları, giderek artan bir görsel/işitsel gerçekçiliği canlandırabilir hale geldi ve böylece oyuncunun hayalgücüne güvenmeksizin giderek aslına daha uygun imgeler ve hareketler üretebilen oyunlar geliştirilmeye başladı. Bu nedenle üretim süreci karmaşıklaşıp maliyetler yükselince, yüzlerce programcı ve tasarımcının başrolde olduğu sektöre, büyük sermaye sahibi belli başlı yayıncılar egemen oldu. Bu dönemden itibaren giderek daha fazla sayıda yayıncı, dışarıdan geliştiricilerle sözleşme yapmak yerine, kendi bünyeleri içinde “stüdyolar” kurarak aynı zamanda geliştiricilik yapmaya,

²⁹⁹ David Sheff, **Game Over: How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children**, New York: Random House, 1993, s. 71

³⁰⁰ Collins ve Beasley, s. 280

bir yandan da kendi dağıtım kanallarını oluşturarak bu alanda da faaliyet göstermeye başladı.³⁰¹

Kısacası, 1960’larda yaratıcı ve girişimci öğrenciler, pahalı üniversite bilgisayarlarında “eğlence olsun diye” oyun geliştirirken, 1970’lerde ilk kişisel bilgisayarlar ve oyun konsolları için bağımsız üretim yapar oldular. Yaşanan ekonomik krizlerle birlikte sektör 1980’lerde bir oligopoliye döndü ve 1990’lardan itibaren geliştiriciler, uluslararası kurumların küresel başarıya odaklanmış profesyonelliğiyle yönetilen yayıncı şirketlere ilştirildiler. Günümüzün bilgisayar oyunları üretim sürecinin, örneğin 1970’lerdeki kadar “yenilikçi” olmadığı, ticari başarının “şablonlaştırıldığı” yorumu yapılmaktadır.³⁰² Bugün en yetenekli geliştiricileri bünyesinde barındıran, üretim sürecinin her aşamasına müdahil olan ve bu nedenle sektörün eşik bekçileri sayılan en büyük yirmi oyun üreticisi 2008’de şöyle sıralanmıştır:

³⁰¹ Wolf, s. 35-41

³⁰² a.g.e, s. 231

Tablo III**2008 Gelirlerine Göre En Büyük Yirmi Oyun Üreticisi (Milyar Dolar)**

	Üretici Firma	2008 Geliri	Piyasa Değeri*	Şirket Merkezi	Kuruluş Yılı	En Ünlü Oyunu
1	Nintendo	16.8	58	Japonya	1889	Mario serisi
2	Sony	12.9	30	Japonya/ABD	1946	Gran Turismo
3	Microsoft	7.7	228	ABD	1975	Flight Simulator
4	Electronic Arts	3.6	11	ABD	1982	FIFA serisi
5	Activision/Blizzard	2.8	18	ABD/Fransa	2008	Warcraft
6	Disney	2.5	55	ABD	1923	Arachnophobia
7	Konami	1.8	3.5	Japonya	1969	Winning Eleven
8	Vivendi	1.49	58	Fransa	1998	Call of Duty
9	Namco	1.468	2.7	Japonya	1955	Pac-Man
10	Ubisoft	1.467	2.1	Fransa	1986	Prince of Persia
11	Sega Sammy	1.42	3.4	Japonya	1940	Sonic
12	Take-Two	1.3	0.7	ABD	1993	GTA serisi
13	THQ	1.0	0.5	ABD	1989	Red Faction
14	Square-Enix	0.6	2.7	Japonya	1975	Final Fantasy
15	Capcom	0.5	1.1	Japonya	1979	Street Fighter
16	Infogrames (Atari)	0.4	0.8	ABD/Fransa	1983	Alone in the Dark
17	Sci/Eidos	0.2	1.1	İngiltere	1990	Tomb Raider
18	Midway	0.17	**	ABD	1988	Mortal Kombat
19	Codemasters	0.149	***	İngiltere	1985	C. McRae Rally
20	D3	0.144	***	Japonya	1992	Simple dizisi

Kaynak: Adı geçen şirketlerin halka açık 2008 faaliyet raporlarından derleme.

* Doğrudan oyunlarla bağlantılı donanım (konsol, vb.) gelirleri dâhil.

** 2009 yılında iflasını ilan etti.

*** Hisseleri borsada işlem görmüyor.

Tablodan da anlaşılabileceği gibi, en büyük bilgisayar oyunu üreticileri, ABD, Japonya ve Fransa merkezli, medyanın hemen her alanında şirket sahibi olan, değeri milyarlarca dolarla ölçülen dev holdinglerdir. Çok uluslu medya holdingleri, özellikle çok oyunculu çevrimiçi oyunların (MMOG) üretim tekeli elinde bulundurmaktadır.³⁰³ Ancak bu tablonun, oyun sektöründeki tüm aktörleri sergilemediği açıktır. Örneğin Game Developer Dergisi tarafından 2009 yılında, tüm geliştirici ve yayıncı şirketlerin

³⁰³ Sal Humphreys, "Norra: New Forms, Old Institutions", [Electronic Version] *Game Studies*, Vol. 9, No. 1, Nisan 2009, <http://gamestudies.org/0901/articles/humphreys> (9 Mayıs 2010)

yıllık geliri, piyasaya sürdüğü oyun sayısı, ortalama eleştiri notları ve kadro kalitesi gibi çeşitli kriterleri ağırlıklı olarak hesaba katarak hazırladığı bir başka listenin ilk üç sırasına Nintendo, Electronic Arts ve Activision Blizzard yerleşmiş; *Fallout 3* gibi hit oyunları ile tanınmasına rağmen gelirlere göre yapılan listede ismi geçmeyen Bethesda Softworks de ilk on içerisinde kendisine yer bulmuştur.³⁰⁴ Bu ortamda bağımsız oyun geliştiricileri, geleneksel dağıtım kanalları yerine Internet'i kullanarak holdingleşmenin getirdiği sektörel kontrolü aşmakta zaman zaman başarılı olsa da (örneğin *World of Goo* ile Amerikan geliştirici 2D Boy, *Machinarium* ile Çek geliştirici Amanita Design veya *Mount&Blade* ile Türk geliştirici TaleWorlds), bahsi geçen büyük yayıncılar, bir dönem plak şirketlerinin müzisyenler üzerinde kullandığı nüfuzun bir benzerine bilgisayar oyunu pazarında hâlâ sahiptir.

Bilgisayar oyunları gibi önemli bir yeni medium'un yükselişi, onu sadece sermayenin değil, devletlerin ve iktidar mücadelesi veren siyasi/toplumsal grupların da bir aracı haline getirmiştir. Örneğin 2002 yılında piyasaya sürülen *America's Army*, bir devlet (ABD) tarafından, halkla stratejik iletişim kurma amacıyla üretilmiş ilk bilgisayar oyunudur.³⁰⁵ Oyuncunun bir Amerikan askerini birinci şahıs perspektifiyle canlandırıp çatışmalara girmesine imkân sağlayan bu oyunu üreten, doğrudan ABD Kara Kuvvetleri'ne bağlı olan ekibin başındaki Amerikalı Albay Casey Wardynski, "bilgisayar oyunlarının yalnızca askerleri eğitmek için değil, herşeyden önce **çocuklara nasıl savaşçı olduğunu** öğretmek için kullanılabileceğini" söylemiştir.³⁰⁶ ABD ordusuna ait bir Internet sitesinden ücretsiz olarak indirilebilen ve bugüne dek üç versiyonu yayınlanan *America's Army*, sekiz milyonu aşkın oyuncusuyla en yaygın bilgisayar oyunlarından biri olarak tarihe geçmiş, milyonlarca dolar maliyetli ticari benzerleriyle rekabet eder hale gelmiştir.³⁰⁷ *America's Army*'nin etkileri üzerinde bir araştırma yapan Edery, "On altı-yirmi dört yaş arası Amerikalılar'ın yüzde 30'unun oyunu oynadıktan sonra **ordu hakkında daha olumlu bir izlenime** sahip olduğunu,

³⁰⁴ Gamedeveloper: The Leading Game Industry Magazine, "Top 20 Publishers 2009", San Francisco: CMP Media LLC, Ekim 2009, s. 18

³⁰⁵ Zhan Li, "The Potential of America's Army as Civilian Public Sphere", (**Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi**, Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts, Şubat 2004), s. 5

³⁰⁶ Heather Chaplin ve Aaron Ruby, s. 3

³⁰⁷ <http://www.metacritic.com/games/platforms/pc/americasarmyoperations>

ayrıca oyunun yeni silâhına alınan asker sayısını, ordunun diğer tüm reklam faaliyetlerinin toplamından daha fazla arttırdığını” tespit etmiştir.³⁰⁸

Lübnan’ın en etkili siyasi ve paramiliter örgütlerinden Hizbullah’ın 2003 yılında Arapça, Farsça, İngilizce ve Fransızca dil desteğiyle yayınladığı *Special Force* adlı oyun; Lübnan dışında Suriye, İran, Birleşik Arap Emirlikleri ve Bahreyn’de de piyasa sürülmüştür. Oyunun kutusunda, “*Special Force* İsrailli düşmanın bozgununu ve Lübnan’daki kahramanların kahramanca eylemlerini objektif bir biçimde somutlaştırmaktadır” ifadesi bulunmaktadır. Hizbullah sözcüsü Mahmud Reya, “Bu oyun İsrail işgaline karşı medya yoluyla bir direniştir. *Special Force*, oynayanları bir anlamda **zihnen eğitmektedir**” demiştir.³⁰⁹ İlk oyunun büyük ilgi görmesi üzerine 2007 yılında yayınlanan *Special Force 2*’de ise 2006’da yaşanan Lübnan Savaşı konu edilmiş, bu kez çok oyuncu desteği de eklenmiştir.³¹⁰

America’s Army ve *Special Force* birer istisna değildir. Örneğin Suriyeli bir yayıncının eseri olan *Under Ash*, Filistin’deki birinci intifadayı Ahmed adlı bir “mücahidin” perspektifinden canlandırmaktadır.³¹¹ El Kaide’ye yakın olduğu bildirilen bir grubun³¹² 2006’da yayınladığı *Quest for Bush* adlı oyun da, “**askeri-eğlence**” (militainment) adı verilen kavrama³¹³ bir başka örnektir. *Quest for Bush*’ta oyuncu, tamamı dönemin ABD Başkanı George W. Bush’un fiziğine sahip düşman askerlerine karşı savaştır. Bu oyun, 2002 ve 2003 yıllarında ABD’de piyasaya çıkan *Quest for Bin Laden* ve *Quest for Saddam* oyunlarının bir modifikasyonundan ibarettir. Ancak

³⁰⁸ David Edery ve Ethan Mollick, **Changing the Game: How Video Games Are Transforming the Future of Business**, Upper Saddle River, New Jersey: FT Press, 2009, s. 141

³⁰⁹ “Hezbollah’s new computer game”, World Net Daily, 3 Mart 2003, http://www.wnd.com/news/article.asp?ARTICLE_ID=31323 (20 Nisan 2010)

³¹⁰ Richard Engel, “Hezbollah game celebrates war vs. Israel”, *NBC News*, 16 Ağustos 2007, http://worldblog.msnbc.msn.com/_news/2007/08/16/4376799-hezbollah-game-celebrates-war-vs-israel (20 Nisan 2010)

³¹¹ Adrienne Shaw, “Beyond Comparison: Reframing Analysis of Video Games Produced in the Middle East”, **Global Media Journal**, Vol. 9, No. 16 (Spring 2010), s. 10

³¹² Jose Antonio Vargas, “Way Radical, Dude. Now Playing: Video Games With an Islamist Twist”, *Washington Post*, 9 Ekim 2006, <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2006/10/08/AR2006100800931.html> (19 Nisan 2010)

³¹³ Roger Stahl, **Militainment Inc: War, Media, and Popular Culture**, New York: Routledge, 2010

Quest for Saddam'ın reklam ve promosyonlarına yayınlarında yer veren Fox News, CNN ve MSNBC gibi ana akım Amerikan medyası, *Quest for Bush*'u El Kaide'nin bir propaganda girişimi olarak sunup kınayıcı bir dille haberleştirmiştir.³¹⁴

Shaw, *Quest for Bush*'u, ABD yapımı diğer oyunlardaki stereotipik Arap imajına bir tepki olarak yorumlamaktadır.³¹⁵ Machin ve Suleiman ise bu tür bir tepkinin de aslında “Amerikan etkisine teslim olmak” anlamına geldiğini, çünkü Lübnan kaynaklı *Special Forces* veya onun Amerikan muadili olan *Delta Force* gibi oyunların, doğaları gereği özünde aynı söylemi, yani “**kökeni Amerikan olan bir savaş söylemini**” gerçekleştirdiğini vurgulamaktadır.³¹⁶ Bu nedenle bu oyunların biçimsel özelliklerini değiştirmek (Saddam Hüseyin yerine George W. Bush imgesini koymak), onların, “bir mesaj olarak medium” olma halleri gereği içeriklerini farklılaştırmamaktadır.

Bilgisayar oyunlarının tarihsel kökeninin 1940'lardaki askeri teknolojilere (radar, vb.) dayandığına ve oyun konsollarının 1960'larda askeri ekipman üreten firmaların öncülüğünde yaygınlaştığına bu çalışmada daha önce değinilmişti. 1950'lerden beri savaş oyunu tasarımının içinde olduğu bilinen ABD ordusunun, *America's Army* ile birlikte artık bilgisayar oyunlarından sadece kendi askerleri için eğitim simülasyonu olarak yararlanmadığı, propaganda çabalarını da aşarak bu yeni medium'u “markalaşma” gibi reklamcılık ve halkla ilişkiler kavramları dahilinde kullanmaya başladığı, bu yüzden Soğuk Savaş döneminin “askeri-sanayi kompleksinin” bugün –en azından ABD için- bir “**askeri-eğlence kompleksine**” dönüştüğü öne sürülmüştür.^{317 318} Bu terimi ilk kullanan yazar olan Swain'e göre, askeri-eğlence kompleksinin varlığı, “kaynakların savaş alanı simülasyonlarından lunapark araçlarına

³¹⁴ Andrew Yashar Ames, **Games: The Art of Making, Bending, and Breaking Rules**, Providence: Rhode Island School of Design, 2008, s. 21

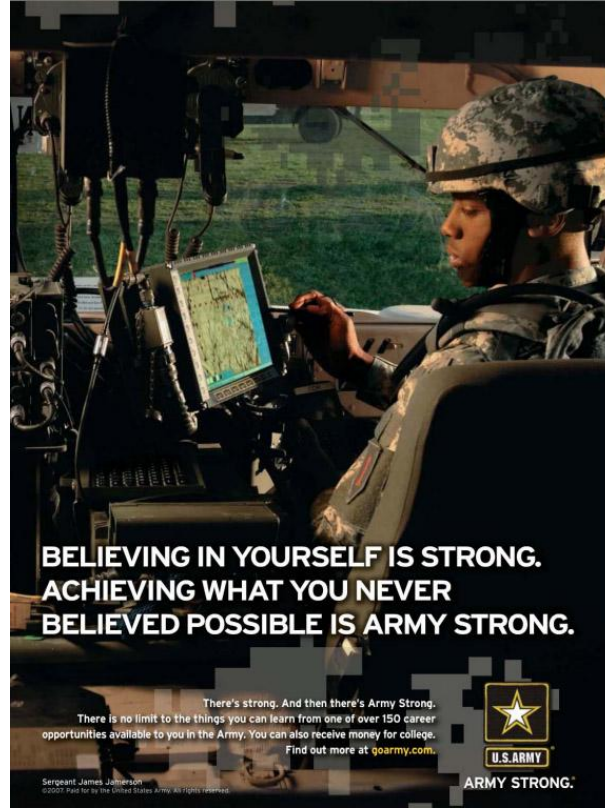
³¹⁵ Shaw, s. 17

³¹⁶ D. Machin ve U. Suleiman, “Arab and American Computer War Games: The influence of global technology on discourse”, **Critical Discourse Studies**, Vol. 3, No. 1 (2006), s. 17

³¹⁷ Andrew Pollack, “From Science to Fiction: Military and Entertainment Industries Swap Expertise”, **The New York Times**, 10 Ekim 1997, s. D1

³¹⁸ Tim Lenoir ve Henry Lowood, “Theaters of War: The Military-Entertainment Complex”, Stanford Üniversitesi, 2002, http://www.stanford.edu/class/sts145/Library/Lenoir-Lowood_TheatersOfWar.pdf (2 Haziran 2010)

kaymasıyla” başlamıştır.³¹⁹ Küreselleşmeyle birlikte askeri-eğlence kompleksinin, sadece ABD’de değil tüm dünyada, günümüzün en yaygın “lunapark aracı” olan bilgisayar oyunlarına karşı giderek daha büyük bir ilgi göstermesi doğal karşılanmalıdır.



Şekil II: ABD Ordusu’nun Oyun Dergilerine Verdiği Bir İlan

Kaynak: Electronic Gaming Monthly, Kasım 2008, s. 27

ABD’nin iki cephede (Irak ve Afganistan) savaştığı bir dönemde, Amerikan ordusunun bir bilgisayar oyunu dergisine verdiği ilanda, son teknoloji ürünü askeri aracı içinde, bir bilgisayar oyununu andıran elektronik ekrana bakan siyahî bir astsubay görülmektedir. “ABD Kara Kuvvetleri – Ordu Kadar Güçlü” yazılı logonun yer aldığı ilanın metni şöyledir: “Kendine güvenmek güçtür. Asla mümkün olmadığımızı düşündüğünüz şeyi başarmak ise ordu kadar güçlü olmayı gerektirir. Bir ‘güçlü olmak’ vardır, bir de ‘ordu kadar güçlü’ olmak... Kara Kuvvetleri’nde size sunulan yüz elliye aşkın kariyer fırsatını değerlendirerek öğrenebileceklerinizin sınırı yok. Üstelik kolej paranızı da çıkarabilirsiniz.”

³¹⁹ Bob Swain, "Specially effective fun", **The Guardian**, 25 Ağustos 1994, s. 12

3. BİLGİSAYAR OYUNU ARAŞTIRMALARINDA TEMEL KAVRAMLAR

3.1 Bilişsel ve Psikolojik Neden-Sonuç İncelemeleri

Bilgisayar oyunları konusundaki ilk akademik çalışmalar, bu oyunların özellikle ABD’de hızla yaygınlaştığı 1970’lerde başlamış; bu öncü araştırmaların çoğu, oyunların bilişsel ve psikolojik etkilerine, özellikle de “saldırgan davranışları körükleyip körüklemedikleri sorusuna” odaklanmıştır.³²⁰ Bu araştırmalarda, televizyon ve sinemanın etkilerini inceleyen çağdaş çalışmalarda başvurulan akademik yöntemler kullanılmış, bilgisayar oyunları bu medya türlerinin bir devamı olarak görülmüştür.³²¹ Televizyon ve sinemada maruz kalınan şiddet imgelerinin, “gerçekçilikleri oranında izleyicileri saldırganlaştırabildiği”³²² yargısına varan çalışmalardan hareket eden araştırmacılar, ilk aşamada, bilgisayar oyunlarının teknolojik imkânsızlıklar nedeniyle şiddeti “gerçekçi” bir biçimde değil, alabildiğine “soyut” betimlediği, bu yüzden “kaydadeğer bir saldırgan davranış şablonuna neden olamayacakları” sonucuna ulaşmıştır.³²³ Ancak teknoloji gelişip şiddet daha gerçekçi bir biçimde betimlenmeye başladıkça, bilgisayar oyunlarının “şiddete neden olduğu” sonucuna varan araştırmaların sayısı da artmıştır.^{324 325 326}

³²⁰ Lillian Bensley ve Juliet Van Eenwyk. "Video Games and Real-Life Aggression: Review of the Literature", **Journal of Adolescent Health : Official Publication of the Society for Adolescent Medicine**, Vol. 29, No. 4, 2001, s. 247

³²¹ Barrie Gunter, "Psychological Effects of Video Games", Joost Raessens ve Jeffrey H. Goldstein (Ed.), **Handbook of Computer Game Studies** içinde (23-45). Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005, s. 149

³²² L. Berkowitz ve JT. Alioto, "The Meaning of an Observed Event As a Determinant of Its Aggressive Consequences", **Journal of Personality and Social Psychology**. Vol. 28, Cilt 2, 1973, s. 206

³²³ C. Atkin, "Effects of realistic TV violence vs. Fictional violence on aggression", **Journalism Quarterly**, Vol. 60, 1983, sf. 615-21

³²⁴ J.A. Brusa, "Effects of video game playing on children's social behavior (aggression, cooperation)", **Disstertation Abstracts International-B**, Vol. 48, No. 10, 1988

³²⁵ R.E. Alman, "Video games: Interaction vs. Observation as sources of social learning", (**Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi**, Michigan State Üniversitesi, East Lansing, 1992)

Otuz yılı aşkın bir süre devam eden araştırmaların ardından yapılan bir literatür değerlendirmesinde, “bilgisayar oyunları ile saldırganlık arasındaki nedensel ilişkiye dair net delillerin elde olduğu” sonucuna varılmıştır.³²⁷ İncelenen medya türleri açısından daha geniş kapsamlı bir başka meta-analize göre de literatürdeki araştırmalardan çıkan sonuç, “şiddet içerikli medyaya maruz kalma ile saldırgan davranış sergileme edimleri arasında bir bağ bulunduğuna dair şüphe bulunmadığı” yönündedir.³²⁸

Söz konusu değerlendirmelerdeki bu kesin yargılara rağmen bu alanda yıllardır yapılan araştırmalara birçok eleştiri de yöneltilmiştir. Bu eleştirilerde, söz konusu çalışmalarda “metodolojik sorunlara” işaret edilmekte³²⁹ ve araştırmaların sık sık birbiriyle çelişen bulgular barındırdığına dikkat çekilmektedir.³³⁰ En kaydadeğer eleştirilerden biri, genel tahrik modeline göre “heyecan verici” medya deneyimlerinin insanı “daha üst düzey bir güdü durumuna” geçirdiğinin çoktan ispatlanmış olduğu³³¹, bilgisayar oyunu oynamanın anlık saldırgan davranışlara yol açmasının bu nedenle beklenebileceği, fakat bu etkinin kısa vâdeyle sınırlı kaldığı ve tespiti daha zor olan “uzun vâdeli bir ilgileşimin (korelasyon)” yeterince araştırılmadığı yönündedir.³³²

Sonuçta, Griffiths’in ifadesiyle, “bilgisayar oyunları ile saldırgan davranışlar arasındaki ilişki konusunda yapılan araştırmaların çoğu belirsiz sonuçlar üretmiş ve bu

³²⁶ K. Hoffman, “Effects of playing versus witnessing video game violence on attitudes toward aggression and acceptance of violence as means of conflict resolution”, **Dissertation Abstracts International**, Vol. 56, No. 3, 1995, s. 747

³²⁷ K.E. Dill ve J.C. Dill, “Video game violence: A review of the empirical literature”, **Aggression and Violent Behaviour**, No. 3, 1998, s. 407-28

³²⁸ C.A. Anderson ve B.J. Bushman, “Human aggression”, **Annual Review of Psychology**, Vol. 53 (2002), s. 27-51

³²⁹ M. Griffiths, “Violent video games and aggression: A review of the literature”, **Aggression and Violent Behavior**, No. 4, 1999, s. 203-12

³³⁰ M. Griffiths, “Video game violence and aggression: Comments”, O. Wiegman ve E. Van Schie (Ed.), **British Journal of Social Psychology** içinde (147-149), No. 39, 2000, s. 148

³³¹ P.H. Tannenbaum ve D. Zillman, “Emotional arousal in the facilitation of aggression through communication”, L. Berkowitz (Ed.), **Advances in experimental social psychology** içinde (149-192), Vol 8, New York: Academic Press, 1975

³³² S. Calvert ve S.L. Tan, “Impact of virtual reality on young adult’s physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation”, **Journal of Applied Developmental Psychology**, No. 15, 1994, s. 125-39

iki değişken arasındaki bağlantıyı göstermekte başarısız kalmıştır.”³³³ Yine de yıllardır süren çalışmalar boşa gitmiş sayılmaz. Bu çalışmalar sayesinde kuşku bırakmaksızın tespit edilen neden-sonuç ilişkileri arasında şunların başı çektiği söylenebilir:

- Bilgisayar oyunları en azından belirli koşullar altında, bazı bireylerde (özellikle genç erkeklerde) ve kısa vadeli olarak şiddet içeren davranışlara neden olabilir.^{334 335 336 337}
- Bilgisayar oyuncularının “yüksek dikkat seviyeleri” ve kendilerini oyundaki karakterlerle **aktif biçimde özdeşleştirmeleri** “güçlü sonuçlar” doğurabilir.³³⁸
- Bilgisayar oyunlarındaki “**öyküler bağımlılık yaratabilir**”³³⁹³⁴⁰ ve oynama faaliyetinin âniden kesilmesi kişide “çekilme sendromuna” yol açabilir.^{341 342}
- Bilgisayar oyunları, oyuncularda “**düşmanlık ve kaygı duyguları**” uyandırabilir.³⁴³

³³³ Griffiths, “Video game violence and aggression: Comments”

³³⁴ A.R. Irwin ve A.M. Gross, “Cognitive tempo, violent video games and aggressive behavior in young boys,” **Journal of Family Violence**, No. 10, 1995, s. 337-50

³³⁵ S. Silvern ve P. Williamson, “The effects of video game play on young children’s aggression, fantasy and prosocial behavior,” **Journal of Developmental Psychology**, No. 8, 1987, s. 449-58

³³⁶ N. Schutte ve Diğerleri, “Effects of playing video games on children’s aggressive and other behaviors,” **Journal of Applied Social Psychology**, No. 18, 1988, s. 451-6

³³⁷ Reyhan Merttürk, “Bilgisayar oynayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi”, (**Yayımlanmamış yüksek lisans tezi**, Yeditepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2005)

³³⁸ M. Winkel, D. Novak ve H. Hopson, “Personality Factors, subject gender and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents”, **Journal of Research in Personality**, No. 21, 1987, s. 211-23

³³⁹ M.D Griffiths ve N. Hunt, “Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators”, **Journal of Community and Applied Social Psychology**, No. 5, 1995, s. 189-94

³⁴⁰ M.D Griffiths ve N. Hunt, “Dependence on computer game playing by adolescents”, **Psychological Reports**, No. 82, 1998, s. 475-80

³⁴¹ W.B Soper ve M.J Miller, “Junt time junkies: An emerging addiction among students”, **School Counsellor**, No. 31, 1983, s. 40-3

³⁴² J.C Rutkowska ve T. Carlton, “Computer games in 12-13 year olds’ activities and social networks”, **British Psychological Society Yıllık Konferansı**, Nisan 1994

³⁴³ C.A Anderson ve C. M Ford, “Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games”, **Personality and Social Psychology Bulletin**, No. 12, 1986, s. 390-402

Özellikle son üç madde, bilgisayar oyunlarının, psikolojik ve bilişsel boyutlarının ötesinde, yeni medyanın giderek önem kazanan bir kolu olarak taşıdıkları anlam, toplumsal rolleri ve etkileri açısından da incelenmesi gerektiğini ortaya koymaktadır.

3.2 Özerk Bir Disiplin Arayışı

Bilgisayar oyunlarının bilişsel ve psikolojik etkilerini aşan yönleriyle uluslararası akademide yoğun biçimde konu edilmeye başlaması, bu oyunların küresel çapta belirgin biçimde yaygınlaştığı 1980'lere denk düşse de, Bilgisayar Oyunları Araştırmaları'nın (Computer Game Studies) uluslararası bir akademik disiplin olarak resmen doğduğu yıl olarak, bu alanda ilk uluslararası akademik konferansın Kopenhag'da düzenlendiği 2001 yılına işaret edilmektedir.³⁴⁴ Aynı yıl birçok ülkede ilk kez "Bilgisayar Oyunu Araştırmaları" yüksek lisans programları açılmış,³⁴⁵ bu alandaki ilk hakemli dergi olan "Game Studies" (Oyun Araştırmaları) Espen Aartseth tarafından kurulmuş³⁴⁶, yaklaşık otuz yıldır popüler kültürdeki toplumsal etkisi ve yaygınlığına rağmen küçümsenip ihmal edildiği savunulan bu sahaya akademik ilgi artmıştır. Son yıllarda, oyun tasarımından^{347 348 349}, psikolojiye^{350 351 352}, felsefe ve toplumbilimden³⁵³

³⁴⁴ Espen Aarseth, "Computer Game Studies, Year One", [Electronic Version] *Game Studies*, Vol. 1, No. 1, Temmuz 2001, <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (9 Mayıs 2010)

³⁴⁵ Jesper Juul, **Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005, s. 20

³⁴⁶ Ian Bogost, **Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism**, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2006, s. 171

³⁴⁷ Christopher Swain, Steven Hoffman ve Tracy Fullerton, **Game Design Workshop: Designing, Prototyping, and Playtesting Games**, San Francisco, California: CMP, 2004

³⁴⁸ Ernest Adams ve Andrew Rollings, **Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design**, Indianapolis, Indiana: New Riders, 2003

³⁴⁹ Eric Zimmerman ve Katie Salen, **Rules of Play: Game Design Fundamentals**, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003

³⁵⁰ James P. Gee. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**, New York: Palgrave Macmillan, 2003

³⁵¹ Barrie Gunter, **The Effects of Video Games on Children: The Myth Unmasked**. Sheffield: Sheffield Academic Press, 1998

³⁵² Marc Prensky, **Digital Game-Based Learning**, New York: McGraw-Hill, 2001

³⁵³ T L. Taylor, **Play between Worlds: Exploring Online Game Culture**, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2006

³⁵⁴ ³⁵⁵, estetiğe³⁵⁶ ³⁵⁷ dek birçok alanda bilgisayar oyunlarını temel alan çalışmalar yapılmış ve sonunda bu disiplin otonom bir yapıya kavuşmuştur.³⁵⁸

Bilgisayar oyunlarının kendilerine has nitelikleri, onları sadece geleneksel medya ile değil, yeni medyanın diğer türleriyle de kıyaslamayı zorlaştırmakta, bu alandaki akademik araştırmalar için yeni düşünce biçimlerinin, mevcut yöntemleri aşan farklı çözümleme yollarının geliştirilmesini zorunlu kılmaktadır.³⁵⁹ Konzack, bu yeni akademik alanın içinde özgün yöntemlere ve araçlara sahip üç ana yaklaşım tespit etmiştir: Toplumbilimsel ve ruhbilimsel yaklaşım oyunların insanlar üstündeki etkilerini, beşeri bilimler yaklaşımı oyunların anlam ve bağlamını, mühendislik yaklaşımı ise oyun tasarımı ve teknolojilerini incelemelerde ağırlıklı olarak kullanmaktadır.³⁶⁰ Konzack'a göre, bu yeni akademik disiplini farklı alanlardan gelerek oluşturmakta olan akademisyenler, uzmanlık alanlarının "retoriğini" de beraberlerinde getirmekte, bu nedenle söz konusu disiplin parçalı bir yapı arz etmektedir.

³⁵⁴ Hilde Corneliussen ve Jill W. Rettberg, **Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader** Cambridge, MA: MIT Press, 2008

³⁵⁵ Mark Silcox ve Jon Cogburn, **Philosophy Through Video Games**. New York: Routledge, 2009

³⁵⁶ Barry Atkins, **More Than a Game: The Computer Game As Fictional Form**, Manchester: Manchester University Press, 2003

³⁵⁷ James Newman, **Videogames. Routledge introductions to media and communications**, Londra: Routledge, 2004

³⁵⁸ Lars Konzack, "Rhetorics of Computer and Video Game Research", J P Williams ve Jonas H. Smith (Ed.), **The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming** içinde (110-30), Jefferson, N.C: McFarland & Co, 2007, s. 110

³⁵⁹ Jon Dovey ve Helen W. Kennedy, a.g.e, 2006, s. 3

³⁶⁰ Konzack, s. 121

Tablo IV
Konzack’a Göre Oyun Araştırmalarında Temel Yaklaşımlar

Genel Retorik	Temsilciler	Ana Soru	Pozitif/ Negatif Oyun Türü	Ortak Sonuç
Teknoloji	Mühendisler	Oyunları teknolojik	Teknoloji harikası (+)	Oyun teknolojisini
	Programcılar	nasıl geliştiririz?		geliştirmeliyiz
Ekonomi	Ekonomistler	Oyunlardan nasıl	Çok satanlar (+)	Daha çok oyun satmalıyız ve
	Pazarlamacılar	ticari yarar sağlarız?	Reklam içeren oyunlar (+)	reklam yapmalıyız
Anksiyete	Psikologlar	Oyunlar tehlikeli midir?	Şiddet içerikli oyunlar (-)	Oyunlar sansürlenmeli
Öğrenim	Eğitmciler	Oyunlar öğretir mi	Eğitim amaçlı oyunlar (+)	Öğrenim fırsatı sunabilecek
				oyunlar üretilmeli
Cinsiyet	Feministler	Oyun kullanımında	Erkek oyunları (-)	Kadınlar için özel
		kadın-erkek arasında fark var mı?	Kadın oyunları (+)	oyunlar geliştirilmeli
İdeoloji	Toplumbilimciler	Oyunlar açık ve gizli olarak nasıl	Propaganda oyunları (-)	Oyunların siyasi yan
	İletişimbilimciler	propaganda yapar?	Siyasi oyunlar (+)	etkilerine dikkat edilmeli
Anlatıbilim	Edebiyatçılar	Oyunlar nasıl birer anlatı sunar?	Macera oyunları (+)	Oyunlar birer anlatı
			Rol yapma oyunları (+)	olarak incelenmeli
Ludoloji	Ludologlar	Oyunlar oyun olarak	Aksiyon ve strateji (+)	Oyunlar, birer oyun
		ne şekilde işler?	Simülasyonlar (+)	olarak incelenmeli

Kaynak: Lars Konzack, "Rhetorics of Computer and Video Game Research", J P Williams ve Jonas H. Smith (Ed.), **The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming** içinde (110-30), Jefferson, N.C: McFarland & Co, 2007, s. 122

3.3 Oyunun Güncel Tanımı: Kural ve Keyif

Tüm bu yaklaşımların ortak noktası, çok disiplinli ve disiplinler arası birer araştırma sahasına sahip olmaları ve çalışmaya, öncelikle “oyunun yeni tanımını” yaparak başlamayı bir gereklilik saymalarındır. Huizinga ve Caillois tarafından oluşturulan ‘klasik oyun modeli’, tam serbesti içeren oyun (play) faaliyetini de, kural temelli oyunlar (game) ile birlikte değerlendirerek araştırma alanını “aşırı genişletmiş,”³⁶¹ bu nedenle bilgisayar oyunlarını açıklayamayacak bir şablonu beraberinde getirmişti. Bu klasik şablona göre her oyunun sahip olması gereken en az altı ortak nitelik vardır:

³⁶¹ a.g.e, s. 10

- 1) Kural temelli biçimsel bir sistemdir;
- 2) Değişken ve ölçülebilir sonuçları vardır;
- 3) Farklı değerler için farklı sonuçlar atanmıştır;
- 4) Oyuncu, sonucu değiştirmek için çaba harcar;
- 5) Oyuncu, sonuçla duygusal bir bağ kurar;
- 6) Oyun faaliyetinin şartları isteğe bağlıdır ve müzakereye açıktır.³⁶²

Juul'a göre bu özet, klasik modelin sadece araştırma sahasını aşırı genişletmediğini, aynı zamanda bilgisayar oyunlarına uyarlanamaz bir takım tanımlama kıstasları getirdiğini de kanıtlamaktadır. Söz gelimi “sonuç” ve “hedef” gibi kavramlar bilgisayar oyunları ile birlikte dönüşmüştür. Örneğin *The Sims* ve benzeri oyunlarda belirli bir hedef de, nihai bir sonuç da yoktur.³⁶³ *The Sims* oyuncusu, oyun-mekânda yarattığı karaktere, herhangi ödev, görev ve sorumluluğu olmaksızın “sanal bir hayat” yaşatmakta; oyunu, “hedefsiz” biçimde oynamaya yetecek kadar eğlenceli kılan da, karakterin hem bu sanal hayattaki müstakil deneyimleri, hem de bir bütün olarak bu sanal hayatla oluşan “öykü” olmaktadır. Ama bu öyküyü kim yazmaktadır? Oyuncu mu, yoksa oyun motoru mu?

Bilgisayar oyunlarının hızla kitleselleştiği 1970’ler ve 1980’lerde klasik modeli tashih etmeye yönelik ilk akademik çabalar ortaya çıkmıştır. Bu dönemde yapılan tanımlarda, “kural” kavramının doğal olarak vurgulandığını görüyoruz (Doğaldır, çünkü çocuk oyunlarının değil ama bilgisayar oyunlarının varlığı açısından kurallar vazgeçilmezdir). Örneğin Suits, oyunu, “kuralların izin verdiği bir ilişki”³⁶⁴ olarak tanımlamıştır. Avedon ve Sutton-Smith’e göre oyun, ‘kurallarla sınırlanmış karşıt güçlerin, dengeyi bozarak sonuç almak için mücadele ettiği gönüllü kontrol sistemi’dir.³⁶⁵ Crawford oyunu “dört ortak faktör” olarak temsil, etkileşim, çatışma ve güvenliğin bir bileşimi olarak görmüş, bu bileşimi “kuralların kotardığını” belirtmiştir.³⁶⁶ Salen ve Zimmerman’a göre ise ‘oyuncuların kurallarla belirlenen yapay

³⁶² Juul, s. 6-7

³⁶³ a.g.e, s. 54

³⁶⁴ Bernard H. Suits, **The Grasshopper: Games, Life, and Utopia**, Toronto: University of Toronto Press, 1978, s. 34

³⁶⁵ Brian Sutton-Smith ve Elliott M. Avedon, **The Study of Games**, New York: J. Wiley, 1971, s. 7

³⁶⁶ Chris Crawford, **The Art of Computer Game Design**, Berkeley, California: Osborne/McGraw-Hill, 1984, s. 25-7

bir çatışmaya angaje olduğu ve ölçülebilir bir sonuçla sona eren sistem'e "oyun" denmektedir.³⁶⁷

Peki, oyun herşeyden önce eğlence amaçlıysa, insanlar nasıl olup da boş zamanlarını kurallarla çevrili bu sistemde harcamaktan keyif alabilmektedirler? Bu soruya cevap arayan Baudrillard'a göre "oyun gerçeklik ilkesine dayanmadığı gibi, zevk ilkesine de dayanmaz. Onu harekete geçiren güç, kuralın ve kuralın tanımladığı dünyanın tatmin edilmesidir."³⁶⁸ İnsanın sanal dünyanın kurallarını tercih ederek gerçek dünyanın yasalarından kurtulduğunu belirten Baudrillard şöyle devam etmektedir:

Oyun, bizi baskılardan değil (oyunun kuralında yer alan çok daha katı baskıları kabul ettiğimize göre) özgürlükten kurtarır. Bizler, eğer özgürlüğü yalnızca bir gerçeklik olarak yaşamazsak onu kaybederiz. Oyunun mucizesi ise özgürlüğü bize bir gerçeklik olarak değil, bir yanılsama olarak yaşatmasıdır.³⁶⁹

İnsanların oyundan neden ve nasıl keyif aldığı sorusunu yanıtlamak için Baudrillard'ın soyut kuramsallığından, somut pratik çalışmalara dönelim. Sweetser ve Wyeth'in bulgularına göre, bir oyunda, insanların beğenilerini belirleyen sekiz nitelik bulunur: Odaklanma, zorluk, beceri talebi, kontrol, hedeflerin netliği, geri besleme ve toplumsal etkileşim.³⁷⁰ Yani bir oyun, kitleler tarafından beğenilmesi için –sırasıyla- oyuncuyu içine çekmeli, bu çekiciliği oyun deneyimi sırasında da sürdürmeli, her açıdan ne çok kolay ne de çok zor olmalı, hedefleri net biçimde belirlemeli, kararlarının oyun üstünde sonuçlar doğurduğunu oyuncuya hissettirmeli ve oyuncunun toplumla – sanal veya gerçek- daha sıkı bir ilişki kurmasını sağlamalıdır. Salen ve Zimmerman, tüm bu belirleyici niteliklerin kurallar tarafından bir arada tutulduğu, bu sayede oluşan "**olasılıklar uzamının**" genişliğinin ise oyunlardan alınan keyif için en belirleyici kıstas olduğunu öne sürmüştür.³⁷¹

³⁶⁷ Zimmerman ve Salen, s. 96

³⁶⁸ Jean Baudrillard, **Baştan Çıkarma Üzerine**, Ayşegül Sönmezay (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2005, s. 164

³⁶⁹ Jean Baudrillard, **İmkânsız Takas**, Ayşegül Sönmezay (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2005, s. 72

³⁷⁰ Penelope Sweetser ve Peta Wyeth, "GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games", **Computers in Entertainment (CIE)**, Vol. 3, No. 3 (Temmuz 2005), s. 3

³⁷¹ Zimmerman ve Salen, s. 15

1980’lerin başında yayınlanan ve dünya çapında çok satan tek kişilik iki örnek oyunu ele alalım: *Tetris*, az sayıda kural içeren basit bir oyun olmasına karşın oyuncu tarafından defalarca üst üste oynanabildiği için dünyada bir fenomen olmuş, kendi türünü yaratmıştır.³⁷² Oysa *Tetris*’ten iki yıl önce, 1982’de piyasaya çıkan *The Hobbit* adlı –çizgisel bir öyküye sahip- macera oyunu, karmaşık kurallarla işlediği için oyuncuya “daha fazla eylem yapabilme imkânı” vermesine rağmen, doğası gereği “olasılıklar uzamı” *Tetris* kadar geniş değildir.³⁷³ Bu nedenle *The Hobbit*’i bir kez bitirdiğinizde bir kez daha oynamak için neden kalmazken, *Tetris* bir sonu olmadığından asla bitmediği gibi, her oyunun birbirinden tamamen farklı olması nedeniyle yeniden oynanabilirliği de görece yüksektir.

3.3 Yeni Kategorilerin Doğuşu

Crawford, *The Hobbit* örneğindeki gibi “**bilgi yoğun**” oyunlarla, *Tetris* örneğindeki gibi “**süreç yoğun**” oyunlar arasında normatif bir ayrım yapmıştır.³⁷⁴ Bu ayrımı geliştiren Juul ise bilgisayar oyunları için iki temel kategori ortaya koymuştur: “**Belirim**” (emergence) oyunları ve “**ilerleme**” (progression) oyunları.³⁷⁵ *Tetris*’in örnek olarak verilebileceği belirim oyunları, Juul’a göre, “bir dizi basit kuralın ilginç varyasyonlar oluşturmak üzere bir araya gelmesiyle” oluşurken, *The Hobbit*’i de içeren ilerleme oyunlarında ise birbirinden ayrı mücadele fırsatları seri halinde sunulur.³⁷⁶ Juul, bir oyunun hangi türe ait olduğunun kolayca ayırt edilebilmesi için, Internet’te o oyunla ilgili rehberi bulmayı önererek, “Rehber adım adım neler yapılarak oyunun bitirilebileceğini anlatan bir belgeyse (walkthrough), bu bir ilerleme oyunudur. Eğer bir strateji rehberiye, o halde bir belirim oyunudur” der.³⁷⁷ Buna karşın oyunların çoğunun, farklı düzeylerde de olsa her iki kategoriden de unsurlar içerdiği vurgulanmalıdır.

³⁷² Matt Barton ve Bill Loguidice, s. 291-301

³⁷³ Rusel DeMaria ve Johnny L. Wilson, **High Score!: The Illustrated History of Electronic Games**, Berkeley, California: McGraw-Hill/Osborne, 2002, s. 347

³⁷⁴ Crawford, s. 46

³⁷⁵ Jesper Juul, "The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression", Frans Mäyrä (Ed.), **Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings** içinde (323-329), Tampere: Tampere University Press, 2002

³⁷⁶ a.g.e, s. 324

³⁷⁷ Juul, **Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**, s. 71

Juul'un en küçük ortak paydalarına bakarak ikiye kadar indirdiği bilgisayar oyunu türleri, elbette alt kategorilerle çoğaltılabilir. FPS (First Person Shooter - Birinci şahıs perspektifli ateş etme oyunları) veya RTS (Real Time Strategy – Gerçek zamanlı strateji) gibi janr isimleri, sistematik bir çaba sarfedilmeksizin tarihsel süreç içerisinde ticari gereklere uygun olarak spontan bir biçimde doğduklarından³⁷⁸, onları bütünlüklü bir tablo içerisine oturtmak adına bu konuda da akademik çalışmalar yapılmıştır. Örneğin Wolf, oyun janrlarının taksonomisinde, film janrlarını belirlemede uygulanan kurallardan esinlenebileceğini, ancak oyunlarda hedef kitlenin metne “doğrudan ve etkin katılımının” söz konusu olması nedeniyle kategorizasyon yapılırken sadece “anlatı” ve onun oluşturduğu “temanın” değil, “etkileşimin” de hesaba katılması gerektiğini savunmaktadır.³⁷⁹ Tıpkı dans türlerinin, dansçının kostümlerine göre değil, hareket tarzına göre sınıflandırılması gibi, oyunların da içerdiği etkileşim, koyduğu hedefler, oyuncu-karakterin doğası ve nasıl kontrol edildiği gibi unsurlarla sınıflandırılmasını öneren Wolf'a göre, en genel hatlarıyla bilgisayar oyunu türleri (ve başlıca örnekleri) şunlardır:

Soyut (*Tetris*), uyarılma (*Table Tennis*), macera (*Grim Fandango*), yapay yaşam (*The Sims*), tahta oyunları (*Backgammon*), ele geçirme (*Gopher*), iskambil (*Video Poker*), yakalama (*Circus Atari*), toplama (*Pac-Man*), muharebe (*Battlezone*), kaç-kurtul (*Dodge 'Em*), sürüş (*Indy 500*), eğitsel (*Fun with Numbers*), kaçış (*Mouse Trap*), dövüş (*Tekken*), uçuş (*A-10 Attack*), kumar (*Casino*), interaktif film (*Dragon's Lair*), yönetim simülasyonları (*Civilization*), labirent (*Frogger*), kağıt-kalem oyunları (*Tic-Tac-Toe*), tilt (*Arcade Pinball*), platform (*Super Mario Bros*), programlama oyunları (*AI Wars*), bulmaca (*Dice Puzzle*), bilgi yarışması (*Jeopardy*), yarış (*Daytona U.S.A*), ritim ve dans (*Guitar Freaks*), rol yapma (*Diablo*), ateş etme (*Space Invaders*), spor (*NBA 97*), strateji (*Chessmaster*), masaüstü oyunlar (*Pocket Billiards!*), hedefleme (*Wabbit*), metin macera (*The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*), eğitsel simülasyon (*Police Trainer*).³⁸⁰ (Her oyunun tek bir janra dâhil olma şartı yoktur. Örneğin *The Sims*, bir “yapay yaşam” oyunu olmakla birlikte “yönetim simülasyonu” unsurları da

³⁷⁸ J. P. Lewis, Morgan McGuire ve Pamela Fox, “Mapping the mental space of game genres”, Alan Heirich, Douglas Thomas, Drew Davidson ve Stephen N. Spencer (Ed.), **Proceedings of the 2007 ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games in San Diego, California** içinde (105-108), New York: Association of Computing Machinery, 2007, s. 106

³⁷⁹ Mark J. P. Wolf, “Genre and the Video Game”, **Handbook of Computer Game Studies**, Joost Raessens ve Jeffrey H. Goldstein (Ed.) içinde (193-205), Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005, s. 193

³⁸⁰ a.g.e, s. 195

içerir. Yahut *Boxing* gibi birçok “dövüş oyunu,” aynı zamanda ve aynı ölçüde “spor” janrına da dâhildir.)

En güncel kategorizasyon çabaları bunlar olsa da, oyunları “Aksiyon-Beceri” ve “Strateji” olarak ikiye ayırıp bu ana dallar altında benzer alt kümelere göre sınıflandıran Crawford, teknoloji geliştikçe bilgisayar oyunlarının daha da çeşitlendiğini belirtmiş, “Bu nedenle bu isimlendirmenin de kısa bir zaman içinde eskiyeceği veya yetersiz hale geleceği beklenmelidir” demiştir.³⁸¹ Crawford’un öngörüsünün doğru çıktığı; nitekim hem kendisinin görece eski taksonomi çalışmasının, hem de Wolf ve diğerlerinin daha güncel çabalarının şimdiden çok farklı oyun türleriyle zorlanmaya başladığı görülebilmektedir. “Nintendo Wii” veya “Microsoft Kinect” gibi insan vücudunu bir “girdi aygıtı” haline getiren, jest ve mimiklerle veya konuşarak oynamayı mümkün kılan çağdaş oyun konsolları ve teknolojiler, mevcut taksonominin dışında kalan janrlar doğurmaya devam etmektedir.

3.4 Dil, Gerçeklik ve Anlatı

Bilgisayar oyunlarının kategorizasyonu ile ilgili çabaların; ludolojinin “tarih öncesinde” Culin’in geleneksel oyunları sınıflandırmak için farklı ülkelerdeki yerli halkları inceleyerek yaptığı ve bu çalışmada daha önce değinilen etnoloji çalışmaları gibi, bir akademik disiplinin oluşturulması açısından gerekli, ama bu disiplinin özü açısından ancak ikinci derecede önemli olduğu söylenebilir. Nitekim bu disiplinde bugün de devam eden en hararetli akademik tartışma bu alanda değil, bu alanın bir uzantısı olarak görülebilecek bir başka alanda yaşanmaktadır. Bu tartışmalı alanın temel sorularını şöyle özetleyebiliriz:

Bilgisayar oyunları birer “anlatı” olarak, yani en genel anlamda yazarın ağzından okuyucuya bir “öykü” anlatan romanın ve filmin bir devamı olarak mı okunmalıdır? Yoksa onlar geleneksel bir oyun –örneğin saklambaç- gibi “etkileşimli bir oyun faaliyeti” olarak mı ele alınmalıdır? Böylesine geniş bir çeşitlilik içindeki bilgisayar oyunlarını incelerken, o oyunun niteliklerine göre bu iki ana kategoriden sadece birine yönelmek, çözümlemede yalnızca söz konusu kategoriyle ilgili akademik yöntem ve araçları kullanmak mümkün müdür/yeterli midir?

³⁸¹ Crawford, s. 47

Oyunun temel işlevlerinden biri **bağlamlar oluşturmak** ve **anlam çerçeveleri** çizmek olsa da, bilgisayar oyunlarının geleneksel oyunlardan farkı, bu çerçeveleri hazır vermesidir. İdeolojinin de **soyut düşünsel yapılarla** değil, **anlatılar ve somut imgelerle** iş gördüğü düşünüldüğünde, bilgisayar oyunlarının bu süreçte oynadığı rolün önemi anlaşılabilir.³⁸²

Bolter, henüz 1991’de, bilgisayarla birlikte “metinsel medium’un yeni bir düzene kavuşacağını; papirüs rulosunun, ortaçağ yazmalarının ve basılı kitabın ardından dördüncü büyük yazma tekniğini” doğuracağını öngörmüştür.³⁸³ Aynı yıl Laurel, bilgisayar oyunlarının da tiyatro gibi karakter ve eyleme odaklandığını belirterek, bilgisayarın “teatral bir medium” olduğunu savunmuştur.³⁸⁴ Bu iki yazardan üç yıl sonra, yeni medyanın “metinselliğinin” henüz tam olarak tahmin edilemediğini belirten Landow, “hipermetin”* kavramıyla dönüşen bu metinselliğin “bildiğimiz anlamdaki anlatıdan her halükârda farklı bir şey doğuracağını” öne sürmüştür.³⁸⁵

Bu düşünceler, yeni medya ile birlikte anlatının dönüşmekte olduğunu öngörse de, onun, temel nitelikleriyle bu medya içinde –yani örneğin Internet ve bilgisayar oyunlarında da- var olmayı sürdürebileceğini zımnen kabul etmektedir. Peki ama “anlatı” derken klasik anlamda neyi kastediyoruz? Bu soruya yanıt vermek için, anlatıbilimi doğuran yapısalcılığın, linguistikteki köklerine dönmeliyiz.

İnsanın, toplumsal dünyayı anlama ve onunla iletişim kurmasında en etkili aracın öyküler olduğu belirlenmiştir.³⁸⁶ Bruner’e göre anlatı, “gerçekliğin inşasında zihninin bir aracı olarak işlev görmektedir.”³⁸⁷ Metz ise anlatıyı, “zamana dair ikili bir

³⁸² Refik Toksöz, s. 47

³⁸³ Jay D. Bolter, **Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print**, Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1991, s. 5

³⁸⁴ Brenda Laurel, **Computers As Theatre**, Reading, Massachusetts: Addison-Wesley Pub. Co, 1991, s. 55

* **Hipermetin (hypertext)**: Çizgisel ve sıralı değil ama organize olan, ilintili bilgi parçalarını birbirlerine bağlı bir biçimde sunan, makinelerin okuyabileceği dijital metin. Örneğin Internet, hiperlinklerden oluşan devasa bir hipermetin olarak kabul edilmektedir.

³⁸⁵ George P. Landow, **Hyper/text/theory**, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1994, s. 20

³⁸⁶ Marc Cavazza, Ruth Aylett ve Kerstin Dautenhahn, “Interactive storytelling in virtual environments: building the “Holodeck”, Hal Thwaites (Ed.), **Proceedings of VSMM 2000** içinde (678-87), Tokyo: Ohmsha, 2000, s. 679

³⁸⁷ J. Bruner, “The Narrative Construction of Reality”, **Critical Inquiry**, Vol. 18, No. 1 (1999), s. 19

sekans” olarak tanımlamakta, bu ikiliği “anlatılan şeyin –gösterilenin- zamanı ve anlatımın –gösterenin- zamanı” olarak tarif etmektedir. İnsanın “gerçekliğe” dair bilgisi öyküler etrafında inşa edildiği için, o öykülerin bütünlüğüyle oluşan anlatı, gerçekliğin temsilinden öte bir kavram haline gelir. İnsan, ömrü boyunca öyküler dinleyip başıyla sonucu onların şablonuna hâkim olarak ve dünyadaki deneyimleri vasıtasıyla neden-sonuç ilişkilerine dair bilgileri edinerek, anlatıları tanımasını sağlayacak şemayı öğrenir. Bu şemanın temelinde dil vardır.³⁸⁸

XIX. yüzyılda dille ilgilenen düşünürler (bu dönem için henüz “dilbilimci” terimini kasten kullanmıyoruz) betimleyici ve tarihsel yaklaşımla, belirli bir dili ve çevresindeki dillerle ilişkilerini incelemekle yetiniyordu.³⁸⁹ Ana dili Fransızca olan İsviçreli düşünür Saussure ise dil araştırmalarına bilimsel bir yaklaşım getirerek, dili bir “yapı” olarak kavramsallaştırdı ve böylece filolojik sınırları aşamayan o dönemki çalışmalardan ayırdığı çağdaş dilbilimin (aynı zamanda göstergebilimin) kurucu babalarından biri oldu.³⁹⁰

Saussure’ye göre bir dil, bilişsel ve psikolojik süreçler sonucu anlaşılmasını sağlayan iki sistemden oluşmaktadır. İlk sistem, her insanın ondan kendisine özgü biçimde yararlanıp gündelik konuşma (La Parole) olarak kullanmasına imkân sağlar. Asıl belirleyici olan ve Saussure’nin “La Langue” diye andığı ikinci sistem ise her konuşan için ilk sistemin bir önşartıdır; ancak ilk sistemin aksine bireyselliği içinde somut, gündelik niteliklerden değil; soyut ve kapsayıcı bir yapıdan oluşan bir meta-dildir o. Saussure’nin temel tezi, bir anlamda dilin altyapısı olan bu ikinci sistemin ancak ayrışık unsurlardan oluşan biçimsel bir düzen olarak çözümlenebileceğidir. Bu düzenin temel yapı birimi ise ‘gösterge’dir. Gösterge, bir sözcüğün sesli ifadesinden oluşan dilbilimsel “gösteren” ile (örneğin e-l-m-a sözcüğü), onunla “keyfi bir bağa” sahip, “gösterilen” adı verilen zihinsel imgeden (“elma” ideası) ibarettir.³⁹¹

³⁸⁸ Christian Metz, **Film Language: A Semiotics of the Cinema**, New York: Oxford University Press, 1974, s. 18

³⁸⁹ Helen Fulton, **Narrative and Media**, Port Melbourne: Cambridge University Press, 2005, s. 32

³⁹⁰ David Lodge ve Nigel Wood, **Modern Criticism and Theory: A Reader**, Harlow, İngiltere: Pearson Longman, 2008, s. 42

³⁹¹ Ferdinand Saussure, **Course in General Linguistics**, New York: McGraw-Hill, 1966

Tablo V
Gösteren-Gösterilen İlişkisi

İşitim İmgesi (Gösteren)
Kavram (Gösterilen)

Kaynak: Arthur Asa Berger, **Kitle İletişiminde Çözümleme Yöntemleri**, Murat Berkan (Çev.), Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Yayınları, 1993, s. 15

Bu çerçevede oyunu da Saussure'nin “La Parole” kavramı gibi bir üst-dil olarak yorumlayamaz mıyız? Tam serbesti içindeki oyunu (play) tıpkı Huizinga gibi “gerçek hayatın dışında geçici bir faaliyet düzlemi”³⁹² olarak gören Bateson, hayvanat bahçesindeki maymunlar üzerinde yaptığı gözlem sırasında bu hayvanları bir tür savaş hali içinde izlemiş, kısa süre sonra bunun bir oyun olduğunu farketmiştir. Bir maymun, diğer maymunu “ısırır gibi” yaparken, aslında içinde bulunduğu sistem (oyun) içinde gösterenin (gerçek ısırk) gösterilenden (oyunsal ısırk) farklı olduğunu bilincinde olduğunu kanıtlamaktadır. Isıran maymun, bu süreçte ısırılan maymuna, birbiriyle çelişir gibi görülen ama sadece oyun düzleminde tutarlılık kazanan iki ileti göndermektedir: Somut ileti olarak “Seni ısırıyorum” ve bir meta-ileti olarak “Bu ısırk aslında ısırk değil, oyunun bir parçası.”³⁹³ Teatral bir iletişim sürecinde aktarılan bu meta-ileti, Huizinga'nın “büyülü çember” diye andığı, zaman ve mekân içinde oyuna ayrılmış yerin sınırlarını belirlemektedir.³⁹⁴ Salen ve Zimmerman aynı kavramı bilgisayar oyunlarına da uyarlayacak ve örneğin sentetik dünyalarda geçen oyunlarda oyun-mekânı gerçeklikten ayıran bir “zarın” varlığına dikkat çekeceklerdir.³⁹⁵

Saussure'nin Bateson ile okunduğunda oyunu biraz daha anlamamıza yardımcı olan kavramları, aynı zamanda dilin artık salt kullanımı açısından değil, bir sistem olarak incelenmeye başlamasını sağlamış; sadece dilbilim ve anlambilimi etkilememiş,

³⁹² Johan Huizinga, **Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture**, Beacon Press, Boston, 1959, s. 8

³⁹³ Gregory Bateson, **A Theory of Play and Fantasy in Steps to an Ecology of Mind**, Granada, New York, 1973, s. 150-166

³⁹⁴ Huizinga, **Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture**, s. 10

³⁹⁵ Zimmerman ve Salen, s. 95

aynı zamanda edebi eleştiri gibi diğer birçok alanda da yeni yöntembilimsel araçlar sunmuştur. Bu alanlardan biri olarak “XX. yüzyıl entelektüel yaşamının en saygın akımlarından biri”³⁹⁶ diye tanımlanan anlatıbilim, anlatı ile anlatısal yapının insan algısı ve insan bilincini nasıl etkilediğini araştırmaktadır. Aristo’nun “olay örgüsünü” kavramsallaştırmasından ve Propp, Benjamin, Bahtin gibi düşünürlerin bir “anlatı kuramı oluşturma” yönündeki “boşa çıkan çabalarının”³⁹⁷ ardından, 1965 yılında Rus biçimsekilerin ve Fransız yapısalcılarının bu alanda yürüttüğü çalışmaların Rusça-Fransızca çeviriler yoluyla birleşmesiyle, bugün “anlatıbilim” olarak bilinen disipline temel teşkil edecek kaynaklar ortaya çıkmıştır.³⁹⁸ Bu çevirilerden en önemlisini yapan ve kendisi de bu alandaki önde gelen kuramcılardan olan Todorov, o güne dek yalnızca efsaneleri birer anlatı olarak ele alan yöntemi çağdaş eserlere de uygulamış, böylece yapısalcılığı edebi eleştiriye uyarlamıştır.³⁹⁹

Tıpkı Saussure’nin, dilin özgül kullanımlarından, onun soyut niteliklerindeki genel yapısını çıkarsaması gibi, Todorov da Aristo’dan beri incelenen sayısız anlatının ortak noktalarını tespit etmiş ve sonuçta şu beş maddeden oluşan genel bir “anlatı yapısı” belirlemiştir:

- Başlangıçta bir denge durumu –Durum 1
- Bir eylemle bu dengenin bozulması
- Bozulmanın farkedilmesi
- Bozulmayı giderme çabası
- Sonuçta dengenin yeniden sağlanması –Durum 2⁴⁰⁰

Saussure gibi bir ‘anlatısal dilbilgisi’den bahseden Todorov, bu şemasındaki “denge-bozulma-denge” dizilimiyle üç adımlı bir gelişim öngörse de, aslında “ıstırap-mutluluk” veya “mutluluk-ıstırap” şeklinde iki aşamalı bir anlatı dizilimi öngören Aristo’nun kapsayıcı kavramlarına geri dönmeyi hedeflediğini belirtmiştir.⁴⁰¹

³⁹⁶ Ulric Neisser ve R. Fivush, **The remembering self: Construction and accuracy in the self-narrative**, Cambridge: Cambridge University Press, 1994, s. vii

³⁹⁷ Martin MacQuillan, **The Narrative Reader**, Londra: Routledge, 2000, s. xi

³⁹⁸ Michael Ryan, **Literary Theory: An Anthology**, Londra: Blackwell, 2002, s. 54

³⁹⁹ John Sturrock, **Structuralism**, Oxford, UK: Blackwell Pub, 2003, s. 63

⁴⁰⁰ Nick Lacey, **Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies**, New York: St. Martin’s Press, 2000, s. 101-2

⁴⁰¹ Fulton, s. 36

Todorov'un, şartları belli bir başlangıcın, bir ilerleyişin ve olay örgüsünün bağlanacağı sabit bir sonun üzerine kurulu olan anlatı yapısı, üç kategori içerir:

1) Olumsuz bir durumdan olumluya geçişi anlatan metinler olarak **mitolojik anlatılar** (Örneğin Aristo'nun üzerinde durduğu türden destanlar).

2) Okuyucunun cahil bir durumdan, bilgili bir duruma geçtiği metinler olarak **bilgikuramsal** (gnoseological) **anlatılar** (Örneğin anlatıcının, anlatı içerisinde gerçekleri keşfettiği türler, dedektif hikâyeleri, vs.).

3) İlk iki kategorinin aksine belirli bir yönde ilerleyen birer öykü içermeyen; bir metin değil, "metinler yaratan bir süreç" olarak; doktrinler, toplumsal kurumlar ve benzeri vasıtalarla her zaman ve her yerde var olan, insanlar arası ilişkilerdeki şablonları düzenleyen ve sistemin mevcut koşullarını meşrulaştıran **ideolojik anlatılar**.⁴⁰²

Todorov, üçüncü maddenin getirdiği yapısal koşullardan hareketle, **edebi türlerin de baskın ideolojinin bir kontrol aracı** olarak belirlediğini; bu nedenle, doğan yeni ifade biçimlerinin (James Joyce'un Ulysses'i gibi), birer "sanatsal ihlal" olarak herşeyden önce normları su yüzüne çıkarttıklarından hem sanata, hem de topluma hizmet ettiklerini düşünmektedir.⁴⁰³

Söz konusu tarif, bu çalışmanın "İdeoloji" başlıklı bölümünde bahsettiğimiz Gramsci'ci kuramı hatırlatmakta, ayrıca edebi türlerin Althusser'in tanımladığı Devletin İdeolojik Aygıtları'na dâhil olup olmadığı sorusunu gündeme getirmektedir. Bu bağlamda Fireman'ın da anlatının, "sadece incelemek, açıklamak ve iletişim kurmak için benliğin belirli yönlerini yakalamadığını, ayrıca benliği bizzat inşa ettiğini" vurguladığını hatırlatmak yararlı olabilir.⁴⁰⁴ Bir başka ünlü yapısalcı olan Barthes da anlatının "uluslararası, tarih-ötesi, kültürler-ötesi bir kavram olarak insanlık tarihinin başlangıcından beri var olduğunu ve çeşitli şekillerde varlığını sürdüreceğini"

⁴⁰² Tzvetan Todorov, "The Two Principles of Narrative", **Diacritics**, Vol. 1, No. 1 (Sonbahar 1971), Baltimore: The Johns Hopkins University Press, s. 37-44

⁴⁰³ Tzvetan Todorov, **Genres in Discourse**, Cambridge: Cambridge University Press, 1990, s. 112

⁴⁰⁴ Gary D. Fireman, Ted E. McVay ve Owen J. Flanagan, **Narrative and Consciousness: Literature, Psychology and the Brain**, Oxford: Oxford University Press, 2003, s. 5

öngörmüştür.⁴⁰⁵ Zira anlatı, bütün insan faaliyetleri içinde mevcuttur.⁴⁰⁶ Hayatı kuşatan bu anlatının çözümlenmesi için, onun iki unsuru incelenmelidir: “Bir söylem içindeki belirimlerinden bağımsız olarak algılanan bir eylemler ve olaylar dizisi” olarak “**öykü**” ve “Olayların anlatımı veya söylemsel temsili ile oluşan **söylem**.”⁴⁰⁷

Öyleyse anlatı; öykü (gösteren) ve söylem (gösterilen) arasındaki bir ilişki, bir göstergedir. Yapısalcılar, gösterge sistemlerinde ‘yüzeyde görünenlerin altındaki derin yapıları’ araştırırlarken; Levi-Strauss bu yapıları mitlerde ve totemlerde, Lacan bilinçaltında, Barthes ve Greimas ise “anlatının dilbilgisinde” aramıştır.⁴⁰⁸ Peki, bu bağlamda bilgisayar oyunları da, ‘yüzeyde görünenlerin altındaki derin yapıların’ araştırılacağı bir göstergeler denizi, daha doğrusu bir **gösterge üretici** olarak ele alınamaz mı? Todorov’un ifadesiyle “metinler yaratan birer süreç” olarak onlar da birer **ideolojik anlatı potansiyeli** taşıyor mu?

Bilgisayar oyunlarının da esas itibarıyla birer “anlatı” olduğunu ilk kez 1997’de savunan ve dolayısıyla bu bölümün başında bahsedilen akademik tartışmanın zeminini hazırlayan araştırmacı, Janet Murray olmuştur. Murray, “The Hamlet on the Holodeck” adlı ünlü eserinde, baskı teknolojisinin romanı, film teknolojisinin sinemayı desteklemesi gibi, bilgisayar teknolojisinin de yeni bir “dışavurumcu anlatı biçimine” temel teşkil ettiğini öngörmüştür.⁴⁰⁹ “Anlatısal estetiğin medium’dan bağımsız olduğunu” belirten Murray, etkileşimi de içeren ve öykü anlatmada benzersiz imkânlar sunan yeni bir ‘temsil medium’u olarak bilgisayar oyunlarının, yapay zekânın gelecekte daha da gelişmesiyle birlikte kullanıcının tepkilerine göre gelişen “dinamik anlatılar”

⁴⁰⁵ Roland Barthes, "An Introduction to the Structural Analysis of Narrative", **New Literary History**, Vol. 6, No. 2 (1975), s. 237

⁴⁰⁶ George S. Howard, "Culture Tales: a Narrative Approach to Thinking, Cross-Cultural Psychology, and Psychotherapy." **American Psychologist**, Vol. 46, No. 3 (1991), s. 187-97

⁴⁰⁷ Jonathan D. Culler, **The Pursuit of Signs: Semiotics, Literature, Deconstruction**, Londra: Routledge, 2001, s. 189

⁴⁰⁸ Gülseren Şendur Atabek, “Göstergibilimsel Çözümleme. İletişim Çalışmalarında Göstergibilimsel Yöntem”, Gülseren Şendur Atabek ve Ümit Atabek (Der.), **Medya Metinlerini Çözümlemek** içinde (65-85), Ankara: Siyasal Kitabevi, 2007, s. 66

⁴⁰⁹ Janet H. Murray, **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**, New York: Free Press, 1997

oluşturabileceğini iddia etmiştir.⁴¹⁰ Örneğin “Star Trek” dizisindeki ‘Holodeck’e benzeyen ve tüm insan duyularına hitap eden bir üç boyutlu hologram ortamına girmesiyle, kullanıcının kendisini tam bir dalıp gitme halinde, etkileşimli bir “Hamlet” oyununun içinde bulması...

Bilgisayar oyunlarının anlatısal unsurlarına yaklaşımı konusunda genel olarak Murray’i onaylayan Ryan ise anlatının özetle şu unsurlarını sıralamıştır:

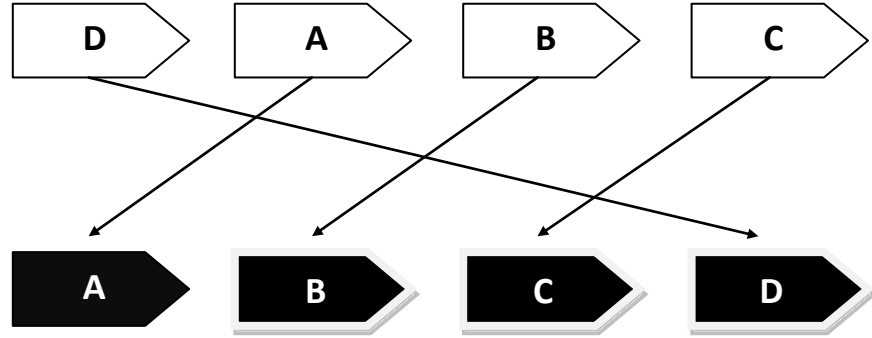
- Anlatısallık, kurgusallık sorunundan bağımsızdır.
- Anlatısallık, ne edebiyatla, ne de romanla aynı sınırlara sahiptir.
- Anlatısallık, öykü anlatımından bağımsızdır.
- Bir anlatı, belirli bir **gösterene (söylem)** ve gösterilene (öykü, zihinsel imge, semantik temsil) sahip bir göstergedir. Gösterenin birçok farklı semiyotik dışavurumu olabilir. Örneğin sözlü öykü anlatımı ediminden (öyküsel –diegetik-anlatım) veya aktörler tarafından icra edilen jest ve diyaloglardan (taklitçi – mimetik- veya dramatik anlatım) oluşabilir.
- Metnin anlatısallığı, **gösterilen düzeyinde** konumlanmıştır. Bu yüzden anlatısallık, semantik şartlara göre tanımlanmalıdır. Bu tanım, medium’dan bağımsız olmalıdır.
- Anlatısallık bir derece meselesidir. Postmodern romanlar, fabllar veya peri masalları gibi daha basit biçimlere kıyasla daha az anlatısaldır. Popüler edebiyat genelde avangart edebiyattan daha anlatısaldır.
- Anlatı temsili, metni temel alan okuyucu tarafından inşa edilir. Bütün metinler anlatısal yoruma tâbi tutulmalarına izin vermezler.
- Anlatı temsili, belirli bir zamanda konumlanmış, eylem veya durumlara (hadiseler, olay örgüsü) katılımda bulunan bireylerin (karakterlerin) doldurduğu ve değişimden geçen bir dünyadan (set) oluşur.
- Gerçek hayatta davranışın (ve rol yapmanın) en önemli nedeni, sorun çözmektir. Bu yüzden bu konu, en temel anlatı şablonudur.
- Anlatı temsilleri tematik açıdan birleşik ve mantıksal olarak uyumlu olmak zorundadır. Unsurlarının sırası özgürce değiştirilemez, çünkü neden-sonuç ilişkileri tarafından bir dizi halinde tutulmaktadır ve zamana özgü dizilimleri anlamlıdır.⁴¹¹

⁴¹⁰ a.g.e, s. 273

⁴¹¹ Marie-Laure Ryan, Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media, [Electronic Version] *Game Studies*, Vol. 1, No. 1, Temmuz 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (1 Mayıs 2010)

Söylem

Öykü



Şekil III: Söylem-Anlatı İlişkisi

Söylem, öyküyü sunar; fakat çoğunlukla kronoloji dışı (akronolojik) bir anlatımla bunu yapar.

Kaynak: Jesper Juul, **Half-real: Video Games between Real and Fictional Worlds**, s. 160

Bu tanımlardan hareketle ilk bilgisayar oyunlarının anlatısal yeteneklerinin sınırlı olduğu söylenebilir. Örneğin daha önce bahsi geçen *Tennis for Two*'nun, bir öykü anlatmak yerine, soyut grafikler kullanarak tıpkı basit bir oyuncak gibi kullanıcıya geçici bir eğlence sunmayı hedeflediği açıktır. Ancak Nintendo'nun 1983'te yayınladığı *Mario Bros.* ile birlikte bilgisayar oyunlarında ilk kez hareketli bir sanal karakter, oyun-mekâna yerleştirilmiş farklı odalar arasında geçiş yapabilmektedir. Daha sonra yatay düzlemde kayan ekranları da arayüzün bir parçası haline getiren platform oyunları ile zenginleşen bu anlatım, bilgisayar oyunlarının “**sunumdan temsile dönüştüğünün**” göstergesi olarak ortaya konmuştur.⁴¹² Bilgisayarların temsil yeteneği donanım teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte artarken, buna paralel olarak oyunlardaki anlatısal unsurların da yoğunlaştığı kabulü hemen her akademisyen tarafından paylaşılsa da, Murray bilgisayar oyunlarının hepsinin, hatta *Tetris* gibi en soyut olanlarının bile istisnasız birer anlatı olduğunu savunmuştur:

Tetris'de bir şekle sokup tamamladığınız her nesne elinizden alınır gider. Bu oyunda başarı, akışı devam ettirmek demektir. Bu hedef, 1990'lı yıllarda Amerikalıların ödevlerle dolup taşmış hayatlarının mükemmel bir betimlemesidir. Dikkatimizi talep eden görevlerin sürekli bombardımanının ve tıka basa dolu günlük programlarımız içine kendimizi yerleştirip bir

⁴¹² Britta Neitzel, “Narrativity in Computer Games”, Joost Raessens ve Jeffrey H. Goldstein (Ed.), **Handbook of Computer Game Studies** içinde (227-45). Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005, s. 228

sonraki hücum öncesinde yeterli yeri açmak için mevcut ödevlerimizi yapmak zorunda oluşumuzun kusursuz bir canlandırmasıdır bu oyun...⁴¹³

Ryan da, *Tetris*'in bile “düşük seviye bir anlatı” içerdiğini onaylamış; her oyunun “sanallaştırılmış, potansiyel bir dramatik anlatısallığa” sahip olduğunu, hatta hiçbir şekilde anlatı içermediği öne sürülebilecek oyunların dahi oyuncu tarafından **“ancak anlatısal bir söylem geliştirilerek hatırlanabileceği için anlatısal olduğunu”** savunmuştur.⁴¹⁴

“Oynama edimi, bilgisayar oyunları ve sanatın ortak bir kavramı” olarak tanımlandığına göre,⁴¹⁵ kültür artifaktlarını (özellikle de edebi eserleri) çözümlemede kullanılan bilimsel araç ve yöntemlerin bu yeni medium’a da uyarlanabileceği fikri yaygın kabul görmüştür. Örneğin Neitzel’a göre Todorov’un üç anlatı kategorisi, bilgisayar oyunlarının sınıflandırılması için de yararlıdır. Aksiyon oyunları mitolojik anlatının, macera oyunları bilgikuramsal anlatının, strateji oyunları ise –bir anlatı içermediği izlenimi vererek perde arkasındaki kural ve süreçlerle belirli bir düzenin öyküsünü dayattığı için- ideolojik anlatının örnekleri olarak görülebilirler.⁴¹⁶

3.5 Ludolojik Muhalefet

“Anlatıbilim” bilgisayar oyunları araştırmalarını derinden etkilemiş, akademik çalışmalardaki ve oyun endüstrisindeki genel eğilim, uzun bir süre, bilgisayar oyunlarını “dramanın uzantısı” gibi görmek, dolayısıyla onları edebi çözümleme araçlarıyla, birer “anlatı” olarak ele almak olmuştur.⁴¹⁷ Bilgisayar oyunu içeriğini bir “metin” olarak, oyuncuyu da bir “okuyucu” olarak kabul etmek, Juul’un bahsettiği “ilerleme” (progression) oyunlarını, özellikle de ilk dönem macera oyunlarını çözümlemede yeterli olabilir.

⁴¹³ Murray, s. 142

⁴¹⁴ Ryan, “Conclusion”

⁴¹⁵ Jim Andrews, “Videogames as Literary Devices”, Andy Clarke ve Grethe Mitchell (Ed.), **Videogames and Art** içinde (54-8), Bristol: Intellect Books, 2007, s. 58

⁴¹⁶ Neitzel, s. 233-4

⁴¹⁷ Gonzalo Frasca, “Simulation versus Narrative”, Mark J. P. Wolf ve Bernard Perron (Ed.), **The Video Game Theory Reader** içinde (221-235), New York: Routledge, 2003, s. 221

Ancak son dönemde bilgisayar oyunları giderek daha kapsamlı siberuzaylardan, oyun deneyimini çeşitli yapay engellerle (örneğin ara ekranlarla) kesmediği için tam bir immersiyon* sağlayan “**etkileşimli sentetik dünyalardan**”⁴¹⁸ oluşmaya başlamış, Ryan’ın anlatının temel koşullarından biri olarak gördüğü “çizgisel öyküsellik” bu dünyalarda silikleşmiş, dolayısıyla oyun yapımcısının “tek oyuncuya” aktardığı “anlatı” kaybolmuş veya en azından görünürlüğünü yitirmiştir. Bir yandan da Salen ve Zimmerman’ın bahsettiği sınırsız görülen “olasılıklar uzamında” birden çok oyuncunun birbiriyle ve bu sanal mekânla etkileşimi, “**simülasyon**” kavramına dayalı çağdaş oyun etkinliğinin eksenini oluşturur hale gelmiş, Murray ve Ryan’ın tanımladığından farklı bir oyun-mekân oluşturmuştur. Castronova, bu yeni oyun-mekânı şöyle tanımlamaktadır:

Bilgisayar oyunu endüstrisinde şimdi ortaya çıkan sentetik dünyalar, yani hayalgücünün oyun parkları, gündelik insan ilişkilerinin önemli bir evsahibi haline geliyor. Orada oyundan çok daha fazlası oluyor: Çatışma, yönetim, ticaret ve aşk... Siber uzayda ‘yaşadığını’ söyleyebilecek insan sayısı şimdiden milyonları buldu ve artıyor. Gerçek Dünya ülkelerinde, toplumsal bir düzeyde bu gidişatın açık ve gizli etkilerini görmeye başladık bile.⁴¹⁹

Geleneksel oyundan bilgisayar oyunlarına geçişte yaşandığı gibi, görece düşük teknolojiden güç alan erken dönem bilgisayar oyunlarından, üç boyutlu yapay dünyalar oluşturabilen etkileşimli teknolojiye dayalı yeni bilgisayar oyunlarına geçiş sürecinde de akademik bir perspektif kayması yaşanmıştır. Özellikle Castronova’nın bahsettiği “sentetik dünyalarda” geçen oyunların, Murray ve Ryan’ın kastettiği anlamda bir “anlatı” içermediğini düşünen akademisyenlerin sayısı artmakta, bu oyunları

* **Ara ekran ve immersiyon:** Görece eski bilgisayar oyunlarında, bir bölüm bitirilince bilgisayar öteki bölümü yüklemeye başlar ve oyuncu bir ekran görüntüsü eşliğinde işlemin bitmesini bekler. Bunun yanı sıra, serbest bir dünya sunduğunu ilan eden oyunlarda, oyuncunun, oyun yazarı tarafından çizilen sınırların dışına çıkmasına engel olan görünmez duvarlar vardır. Ayrıca bu örneklerdeki gibi teknik yetersizliklerden kaynaklanmadığı halde, öykünün bir parçası olarak sunulan ara ekranlar (cut-scene), oyuncunun oyuna dalıp gitme, yani immersiyon durumuna sekte vurur. İngilizce’de “daldırma, suya batırma” anlamına gelen “immersion” sözcüğü Türk tıp literatürüne bu imla ile geçmiştir. Bilgisayar oyunu araştırmaları bağlamında ise bu sözcük, “kullanıcının tüm duyularıyla kendisini sanal bir dünyanın parçası olarak hissetmesi” anlamına gelmektedir.

⁴¹⁸ Edward Castronova, **Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games**, Chicago: University of Chicago Press, 2005

⁴¹⁹ Castronova, s. 2

çözümleyecek yeni yaklaşım arayışları derinleşmektedir.⁴²⁰ “Bilgisayar Oyunu Araştırmaları” disiplini olarak ludoloji, bu arayışa katkıda bulunmak amacıyla, 2000’li yılların başında, anlatıbilimsel yaklaşıma bir alternatif olarak doğmuştur. Bu yaklaşımı, Huizinga-Caillois döneminde doğan ve geleneksel oyunları inceleyen aynı isimli kavramla karışmaması amacıyla bir ek yaparak, “yeni ludoloji” olarak anacağız.

Yeni ludoloji kavramı, Aarseth’in, Murray’ın yaklaşımını eleştirerek başladığı “Sibermetin: Ergodik Edebiyat Üzerine Perspektifler” adlı eseriyle ortaya çıkmıştır. “Oyunla edebiyat değil, oyunla klasik anlamda anlatı arasındaki farkı vurgulamaya çalıştığını”⁴²¹ belirten Aarseth, kuramını, “sibernetik”⁴²² kavramından türettiği “**sibermetin**” kavramına dayandırır. Elektronik metinlerden oluşan sibermetin kategorisinde medium, en az mesaj kadar önemlidir; çünkü medium’un yarattığı imkânlar, basılı roman gibi geleneksel edebiyat türlerinde tamamen yazar tarafından belirlenen olay örgüsü, karakterler, vb. anlatısal unsurların aşılmasını sağlamakta, artık metnin muhatabı bir “okuyucu” değil, bir “**kullanıcı**” haline gelmektedir. Sibermetinler, geleneksel metinler gibi bir “göstergeler dizisinden” oluşmaz; “**göstergeler üreten bir makine**” gibi çalışır.⁴²³

Aarseth’e göre, oyunlarla anlatılar arasında fark olmadığını savunanlar, her iki kategorinin de temel nitelikleri görmezden gelmektedir.⁴²⁴ Bilgisayar oyunları sinema ve edebiyatın “sömürgeleştirme” çabalarına rağmen bu türlerin bir uzantısı değildir. Onlar, “bilişsel ve iletişimsel bir yapı olarak anlatılardan radikal ölçüde farklıdır” ve birer “**simülasyon**” oldukları için, “edebi kurgunun statik labirentleri gibi” çözümlenemezler. Bilgisayar oyunlarının barındırdığı temsili unsurların çoğu kez sadece tesadüfî anlamlar ifade ettiği gerçeği görülmeli ve bu unsurları temel alan yaklaşımları aşacak yeni çözümleme yöntemleri geliştirilmelidir.⁴²⁵

⁴²⁰ Kennedy ve Dovey, s. 85

⁴²¹ Espen J. Aarseth, **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997, s. 5

⁴²² Norbert Wiener, **Cybernetics**, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1969

⁴²³ Aarseth, s. 173

⁴²⁴ Aarseth, s. 5

⁴²⁵ Aarseth, “Computer Game Studies, Year One”

Bilgisayar oyunlarının eleştirel çözümlemesinde mevcut akademik disiplinlerden bir kopuşun gerektiğine işaret eden yeni ludologların (özellikle de Game Studies Dergisi’nde toplanan Espen Aarseth, Markku Eskelinen, Gonzalo Frasca, Jesper Juul ve Aki Jarvinen’in) ortak görüşü, oyunların, tarif ettikleri soyut ve biçimsel sistemlerin çözümlemesi yoluyla ele alınması gerektiğidir. Onlara göre oyunlar, esasen birer anlatı olarak değil, yapısal özellikleri ve unsurlarıyla birer “**kurallar dizgesi**” olarak incelenmelidir.⁴²⁶

Kline ve diğerleri, yeni ludologların yaklaşımını, bu çalışmada değinilen McLuhan’a özgü bir dille, şu şekilde özetlemiştir:

Bizler video oyun medium’unun ne tür bir **mesaj** olduğunu; onun, bilgisayarlı çevrenin beceri, ritim, hız ve dokularını bize etkileşimli olarak **hangi yollardan öğrettiğini**; dijital yetenekleri ne şekilde işlediğini; elektronik dışı kapasiteleri niye etkisizleştirdiğini veya değersizleştirdiğini; oyuncuları yüksek teknolojiye dayalı bir toplumun özneleri kılacak biçimde hangi süreçlerle **toplumsallaştırdığını**; oyundan alınan keyfin, sanal deneyimin daha sofistike katmanlarına, gerçekçi ve karmaşık bir etkileşim sayesinde yeni beklentiler doğurarak başarıyla ilerlediği bir dönemde insan/makine karışımı varlığın bir “**cyborg kimliği**” olarak nasıl inşa edildiğini araştırıyoruz.⁴²⁷

Yeni ludologlar içinde Eskelinen tarafından başı çekilen bir grubun anlatıbilimcilere karşı sert bir tavır geliştirdikleri görülmekte, onları “akademik sömürgecilik,” “emperyalizm” ve “öykü fetişizmi” ile suçladığı gözlenmektedir. Eskelinen, anlatıbilimcileri eleştirirken şu ifadeleri kullanarak bu grubun pozisyonunu özetlemiştir: “Neyse ki kuramın dışındaki insanlar, anlatıyla ilgili durumlar ile oyunlarla ilgili durumlar arasındaki farkın ayırdına genellikle kusursuzca varabilmektedir: Eğer size bir top atıyorsam, onu yere bırakıp top bize bir öykü anlatana kadar bekleyeceğinizi düşünmem.”⁴²⁸

⁴²⁶ Frasca, “Simulation versus Narrative”, s. 222

⁴²⁷ S. Kline, N. Dyer-Witherford ve G. de Peuter, s. 55

⁴²⁸ Markku Eskelinen, “Towards Computer Game Studies”, Noah Wardrip-Fruin ve Pat Harrigan (Ed.), **First Person: New Media As Story, Performance and Game** içinde (36-44), Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004, s. 36

3.6 Etkileşim ve Simülasyon

Bu benzetmede de görüldüğü gibi, bilgisayar oyunlarına yönelik iki yaklaşım arasındaki temel fark bir “öykü-kural ikiliğinden” öte, oyun faaliyetinin “etkileşimsel” bir edim olup olmamasıyla veya daha doğru bir deyişle onun ne derecede etkileşimli olduğuyula ilintilidir. Her medyanın etkileşim içerdiğini savunan Coulter-Smithler’e göre, geleneksel medyanın “bakan ve saygıyla takdir eden” izleyicisi, etkileşimin “okuma kipindedir.” “Mesafeli” ve “cisimden kurtulmuş” bir doğaya sahip “okuma bakışı”, metni üretenin statüsünü bir “sanatçı” olarak, metni ise bir “sanat eseri” olarak belirleyerek onlara değer atfeder. Oysa yeni medya üstünde gelişen etkileşimli sanat ve bu sanatın birer eseri olarak “**ciddi oyunlar**,” aynı zamanda “yazma kipinde” işlev gören izleyici sayesinde var olur.”⁴²⁹ Ames, “gözlemcinin cevap verdiği sanat durağandır, gözlemciye cevap veren sanat tepkiseldir, her ikisi de birbirlerine cevap veriyorlarsa bu etkileşimli bir sanattır” diyerek iki tür arasındaki farkı açıklamaktadır.⁴³⁰

Bir metin etkileşimliyse, bireyin ona doğrudan müdahale edip onu değiştirebileceği varsayılır. Bu imkânı sağlayan yeni medya bu nedenle izleyicilere/okuyuculara değil, “kullanıcılara” hitap etmektedir. Bilgisayar oyunları da, kullanıcılara hitap eden bir medium olarak sibermetnini, oyuncuyla oyun arasındaki karmaşık ilişkiyle meydana gelen “oynanış” yoluyla, dinamik biçimde oluşturmaktadır.⁴³¹ Bu çerçevede Liestol, “oynanış” kavramını şöyle tanımlamaktadır:

Tam serbesti içeren bir faaliyet olarak oyun (play) ile kural temelli bir sistem olarak oyunun (game) birleşiminden meydana gelen oynanış (gameplay), öznenin, oyunun kurallarına, nesnelere ve faaliyetlerine angaje olmasının sonucu olarak zaman içinde doğan bir etkinliği temsil eder.⁴³²

Provenzo’ya göre de bilgisayar oyunu, “oyuncuya kuralları oynadıkça açıklayan bir **öğretim makinesidir**.” Oyuncu, bir sistem olarak bilgisayar oyununun

⁴²⁹ Graham Coulter-Smith ve Elizabeth Coulter-Smith, “Art Games: Interactivity and the Embodied Gaze,” **Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research**, Vol. 4 (2006), s. 169-82

⁴³⁰ Andrew Y. Ames, s. 11

⁴³¹ Dovey ve Kennedy, s. 6

⁴³² Gunnar Liestol, “Gameplay: From Synthesis to Analysis (and Vice Versa)”, Gunnar Liestol, Andrew Morrison ve Terje Rasmussen (Ed.), **Digital Media Revisited: Theoretical and Conceptual Innovations in Digital Domains** içinde (339-414), Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004, s. 400

yapısını (bölümler, skor mantığı, yapay zekalı karakterlerin davranışları, vb.) oynanış yoluyla arka planda sürekli öğrenmektedir.⁴³³ Ama etkileşimli bir oynanış, sadece bir deneyimin değil, aynı zamanda bir bilginin aktarılması bağlamında bir öğrenme süreci olarak işlev görüyorsa, kaçınılmaz olarak anlatısal bir niteliği de yok mudur?

Eskelinen başta olmak üzere yeni ludologların etkileşime belirleyici bir rol atfetmesinin yerindeliği tartışmalıdır. Her tür medya tüketiminin “etken bir süreç” olduğu daha önce gösterilmiş,^{434 435} örneğin televizyon izleyicisinin “edilgen” olmadığı, ekrandaki programları “kendi bilgisi dâhilindeki belirli kodlar ve janrlar” vasıtasıyla yorumladığı belirlenmiştir.⁴³⁶ En etkileşimli medium’lardan biri olan bilgisayar oyunlarında metne doğrudan müdahale edilebildiği, dolayısıyla oyuncunun, geleneksel medya izleyicisinin etken yorumlama süreçlerinden daha fazlasına sahip olduğu öne sürülebilir. Ancak bu noktada da, oyuncunun metne müdahale imkânlarını belirleyen, oyunun üreticisi tarafından yazılan kurallar olduğu hatırlanmalıdır. Huisman ve Marckmann’ın deyişiyle, “etkileşim size sunulan bir dizi seçenekten birini tercih etmekten ibarettir. Bu yüzden ‘katılım’ ve ‘etkileşim’ farklı kavramlardır.”⁴³⁷ Kısacası etkileşim bir yanılma da olabilir; metni değil, olsa olsa o metnin kozmetik unsurlarını değiştirebilen “kullanıcı”, hiç farketmese de bir “okuyucu” olmanın ötesine geçememektedir.

Yeni ludolojinin kurucularından Aarseth başta olmak üzere birçok akademisyenin, etkileşim kavramına özellikle son yıllarda giderek artan bir şüpheyle bakmaları, yeni ludolojiyi bu sorunlu kavramın açmazlarından arındırma çabalarının bir sonucudur. Aarseth’in kendisi de, etkileşimin, “herhangi bir analitik önemi olan kavram olmaktan çok, konuyla ilgisiz bir fanteziyi yansıtan **tamamen ideolojik bir terim**”

⁴³³ Eugene F. Provenzo, **Video Kids: Making Sense of Nintendo**, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1991, s. 34

⁴³⁴ John Fiske, **Television Culture**, Londra: Methuen, 1987

⁴³⁵ Henry Jenkins. **Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture**, New York: Routledge, 1992

⁴³⁶ J. Tulloch, **Watching Television Audiences: Cultural Theory and Methods**. Londra: Arnold, 2000

⁴³⁷ Jan-Willem Huisman ve Hanne Marckmann, “I am What I Play: Participation and Reality as Content”, Joost Raessens ve Jeffrey H. Goldstein (Ed.), **Handbook of Computer Game Studies** içinde (389-403), Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005, s. 389

olduğu uyarısında bulunur.⁴³⁸ Buna karşın yeni ludologların, oyunsal yapıyı ayakta tutan, onu birleştiren bir kavrama ihtiyaçları vardır. Bu rolü anlatının üstlendiğine şiddetle karşı çıkan ve etkileşimi de ideolojik bir terim olarak gören ludologlar, kuramsal bir çerçeve olarak “simülasyon” kavramını seçmişlerdir.

3.7 Anlatıbilim-Ludoloji Barışı: Karma Bir Yaklaşım

Aarseth’e yakın bir düşünsel çizgiyi izleyen, ancak Eskelinen’in anlatı karşıtı katı tutumuyla arasına mesafe koyan Frasca’ya göre, “insanlık, gerçekliği anlamakta ve açıklamakta bin yıldır **temsile** başvurmaktadır.” Temsili, bir yapı olarak kurmanın biçimlerinden biri olan anlatının tarihsel önemi yadsınamaz. Geleneksel medya, temsîlidir. Örneğin bir uçak fotoğrafı, bize uçağın şekli ve rengi gibi niteliklerle ilgili bilgi verir; fakat o fotoğrafı manipule ederek uçağın yere çakılmasını sağlayamayız. Ancak esas itibarıyla “temsili değil, simülasyonel” olan yeni medya, fotoğraftaki gibi bize sadece bir gösteren sunmaz, aynı zamanda yeni göstergeler üretebileceğimiz bir uçak simülatorü de yaratabilir. Bir uçağın inişini gösteren film, izleyici onu farklı şekillerde yorumlayabilse de, sonuçta bir anlatı olarak temsîlidir. Fakat mesela *Microsoft Flight Simulator*’da, “sistemin davranışlarını,” bir gösterilen olarak “gerçek uçağın” niteliklerine uygun biçimde kontrol edip uçuşu canlandırabildiğimiz bir oyun seansı, simülasyondur. Anlatının, temsili yapılandırmanın bir biçimi olması gibi, bilgisayar oyunları da simülasyonu yapılandırmanın bir biçimidir. Frasca’ya göre bu açıdan bilgisayar oyunları, “**tarihin ilk karmaşık, simülasyonel kitle medyasını** temsil ettiklerinden, kültürümüzde büyük bir paradigma kaymasına yol açmışlardır.”⁴³⁹

Frasca, anlatıbilim ile yeni ludoloji arasındaki akademik tartışmada son birkaç yıl içinde ortaya çıkan sentezleyici, esnek yaklaşımın başlıca temsilcisidir. “Ludologlar da öyküleri sever”⁴⁴⁰ diyen düşünöre göre simülasyonlar, anlatı tarafından ifade edilemeyecek bazı iletileri de ifade edebilir. Fakat bunun tam tersi bir durum da, anlatının bir avantajı olarak geçerlidir. Dolayısıyla her iki yaklaşım da yararlıdır; ancak simülasyon konusunda henüz yeterince araştırma yapılmaması, yeni ludolojinin acilen

⁴³⁸ Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, s. 51

⁴³⁹ Frasca, “Simulation versus Narrative”, s. 223-4

⁴⁴⁰ Gonzalo Frasca, “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place”, *Proceedings of the Digital Games Research*, Utrecht: DIGRA, 2003

bir akademik disiplin olarak yerleşmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Frasca'ya göre, bu gerekliliğin aciliyeti, bilgisayar oyunlarında hâkim olan bir yapı olarak simülasyonların da toplumsal düzeyde en az anlatılar kadar belirleyici “ideolojik mesajları” taşıyor olmasından ileri gelmektedir. Örneğin son yıllarda hızla yaygınlaşan ve genelde ücretsiz dağıtılan reklam amaçlı oyunlar (advergame), bilgisayar oyunlarının salt “eğlence” amaçlı üretilmediğinin, şirketlerin onları bir ‘ikna medium’u olarak kullanmaya başladığının kanıtıdır. Frasca, oyuncuların, “oyunların ideolojiden bağışık olmadığı” bilincine varması için, anlatıbilime özgü olanlar kadar yeni ludolojik kavramlara da hâkim olmaları, kısacası “**oyun okuryazarı**” olmaları gerektiğini belirtmektedir.⁴⁴¹

Anlatıbilim cephesinde de, yeni ludolojiyle ortak yönleri vurgulayan mesajlara rastlanmaktadır. Örneğin Murray ile birlikte bilgisayar oyunlarının anlatıbilimle incelenmesini savunan başlıca uzmanlardan olan Ryan, yeni ludolojinin kurucularından Aarseth'in “sibermetin” kavramına gönderme yaparak bu kategorideki içeriklerin üç türünden ikisi olan hipermetinler ve sanal gerçekliğin, basılı roman veya filmlerle aynı “öyküsel –diegetik- kipte” anlatı içerme potansiyeline sahip olduğunu belirtmiş; son tür olan bilgisayar oyunlarında ise “her zaman anlatı temalarına rastlanmadığını” itiraf etmiştir.⁴⁴² Anlatıbilimsel yaklaşımı benimseyen bir toplumbilimci olarak Jenkins ise bilgisayar ortamlarında yaratılan sentetik dünyaların da, tıpkı gerçek dünyadaki tematik oyun parkları (Disneyland, vb.) gibi esas itibarıyla “çevresel öyküselleştirme” yöntemine başvurduklarını savunurken “anlatı” sözcüğünü zikretmekten özellikle kaçınmış gibidir.⁴⁴³ Jenkins, *The Sims* gibi “kum havuzu”* tarzındaki oyunları açıklarken, anlatıbilime karşı sert tavrını giderek yumuşatan bir ludolog olan Juul'un daha önce bahsi geçen “belirim oyunu” kavramına başvurmuştur. Jenkins'e göre bu tür

⁴⁴¹ Frasca, “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place”, s. 225

⁴⁴² Ryan, “Conclusion”

⁴⁴³ Henry Jenkins, “Game Design as Narrative Architecture”, Noah Wardrip-Fruin ve Pat Harrigan (Ed.), **First Person: New Media As Story, Performance and Game** içinde (118-130), Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004, s. 122

bilgisayar oyunları, bir “anlatı yapısı” olarak değil, “**anlatı olasılıklarıyla dolu bir dünya**” olarak oyuncuya sunulmaktadır.⁴⁴⁴

Aynı örnekten hareketle *The Sims* gibi bir simülasyonda, oyuncuya her ne kadar açık uçlu ve sentetik bir dünyada, bir kum havuzunda oynamışçasına özgür biçimde eğlenerek keyif alma imkânı sunulsa da, anlatı olasılıklarıyla birlikte oluşan **temsiller**, oyun yazarının belirlediği **gösterenlere** dayanmaktadır. Mesela yaratılacak karakterin ten rengi tonlarıyla veya toplumsal cinsiyetleriyle ilgili seçim yelpazesi, oyun yazarı tarafından belirlenmiştir. Dahası, oyunun algoritmasına gömülü kurallar, oyuncudan bütünüyle soyutlanan bir takım karmaşık hesaplamalardan ibaret değildir; *The Sims*’de söz gelimi aynı cinsiyete sahip iki oyun karakterinin duygusal ilişkiye girebilmesinin simülasyon modeline dahil edilmiş olması, belirli dünya görüşleri ve ideolojilerin onaylayıp diğerlerinin kınandığı bir anlatıya zemin teşkil eder.**

Sonuçta bilgisayar oyunlarının anlatısallığı ile ilgili tartışma nereye giderse gitsin, bu oyunların anlatı olasılıkları barındırdığı varsayımı gibi hemen herkesin hemfikir olduğu bir noktadan hareketle, Frasca’nın ideolojik mesajlarla ilgili endişelerini de göz önünde bulundurarak, özellikle iletişim, toplumbilim ve kültür araştırmacılarının bu yeni medium’a odaklanmalarının akademik sorumluluğun bir gereği olduğu savunulabilir. Hem anlatıbilim, hem de yeni ludolojinin kuramsal alet kutusu, bu yolda pekâlâ işe yarayacaktır.

Peki, **tekelleşmenin** geçerliliğini koruduğu “**kitlesel medya sisteminin**” ve **tüketim** ile **gösterinin** egemenliğindeki postmodern toplumun bir parçası, “**bir gösterge üretici**” ve **televizyonun** saltanatını bir anlamda devam ettiren “**yeni bir**

⁴⁴⁴ Jenkins, “Game Design as Narrative Architecture”, s. 128

* **Kum havuzu:** Çizgisel bir bölüm tasarımına veya verili bölüm hedeflerine sahip olmayan “açık dünya” oyunları. Bu deyiş, çocukların, çocuk parkındaki kum havuzunda gönüllerince, herhangi bir kurala bağlı olmadan oynayabilmelerinden kaynaklanır. Birçok bilgisayar oyununda da görev senaryolarının yanısıra kum havuzu kipi de oyuncuya sunulur. Örneğin bir lunapark işletmeciliği oyunu olan *Rollercoaster Tycoon* serisinde, oyuncu dilerse seçtiği senaryolardaki görevleri tamamlamaya çalışır. Dilerse kum havuzu kipini seçerek, “para kazanma” derdi ve zamanla ilgili kısıtlamalar olma dan hayalindeki parkı inşa eder.

** *The Sims*’deki “eşcinsel pencere” hakkında daha fazla bilgi için bkz.: Mia Consalvo, “Hot Dates and Fairy Tale Romances. Studying Sexuality in Video Games”, Mark J. P. Wolf ve Bernard Perron (Ed.), **The Video Game Theory Reader** içinde (171-194), New York: Routledge, 2003

soğuk medya⁴⁴⁵ olarak bilgisayar oyunları, doğası gereği medyayı kontrol altında tutmaya çabalayan **iktidar** açısından **Devletin İdeolojik Aygıtları**’ndan birine ve **askeri-eğlence kompleksinin** bir aracına dönüşmüş, getirdikleri yeni **anlatısal** yeteneklerle “**rızanın üretimi**” sürecinde etkin bir rol oynamaya başlamış mıdır? Bu sorunun cevabını, **kültürel bir ürün** olarak değer ve önemi bu bölümde açıklanan *Grand Theft Auto (GTA)* serisinden bir oyunun (*GTA: San Andreas*) **ideolojik söylemini** çözümleyerek aramaya çalışacağım.

⁴⁴⁵ Carolyn Watters, “Game Genre Evolution for Educational Games”, **Proceedings of the Digital Games Research**, Vancouver: DIGRA, 2005, <http://tinyurl.com/2us9v26> (4 Nisan 2010)

4. OYUN ÇÖZÜMLEMESİ ÖRNEĞİ: “GTA: SAN ANDREAS”

4.1 Yöntembilim

4.1.1 Söylem ve Söylem Çözümlemesi

Türk Dil Kurumu’nun Türkçe Sözlük’üne göre “söylem” sözcüğü, “1- Söyleyiş, söyleniş, sesletim, telaffuz; 2- Kalıplaşmış, klişeleşmiş söz, ifade; 3- Bir veya birçok cümleden oluşan, başı ve sonu olan bildiri, tez” anlamlarına gelmektedir.⁴⁴⁶ Aynı kurumun Bilim ve Sanat Terimleri Sözlüğü ise aynı sözcük için “Bir şey bildirirken konuşanın ağzından çıkan sözlerin bütünü” tanımını yapmaktadır.⁴⁴⁷

“Söylem” sözcüğü 1970’lerde anlam genişlemesine uğrayarak Batı akademik çevrelerinde yaygın olarak kullanılmaya başlamış; bugün toplumbilim, iletişim bilimleri ve antropoloji gibi birçok farklı alanda “söylem” dendiğinde, bu ifadenin sözlük anlamının ötesinde, çoğu kez Foucault’nun “ideoloji” kavramını ikame etmek üzere bu sözcüğü yerleştirdiği bağlam kastedilir olmuştur.⁴⁴⁸

Foucault’ya göre söylem, “**birer bildiri olarak göstergelerin oluşturduğu dizilerle meydana gelen bir oluşturdur.**”⁴⁴⁹ Fransız düşünür, bir bildirinin bir “göstergeler birliği” değil; “göstergelerin, nesnelere, öznelere ve diğer bildirilere tekrarlanabilir özgül ilişkiler atamasını sağlayan soyut bir varlık” olduğunu vurgulamıştır.⁴⁵⁰ Foucault, yeni bağlamı dâhilinde yapılan söylem tanımlarının giderek fazlalaşması üzerine ise şöyle yazmıştır:

Söylem sözcüğünün kaba anlam listesini tedricen daraltmak yerine, ona yeni anlamlar eklediğime inanıyorum: Bu sözcüğü bazen ‘bütün **bildirilerin** genel alanı’ olarak, bazen ‘diğerlerinden ayrı tutulabilecek bir

⁴⁴⁶ Türkçe Sözlük, “Söylem”, Ankara: Türk Dil Kurumu, 2005, s. 1802

⁴⁴⁷ Bilim ve Sanat Terimleri Ana Sözlüğü, “Söylem”, Türk Dil Kurumu, <http://tdkterim.gov.tr/?kelime=S%F6ylem&kategori=terim&hng=md> (14 Mayıs 2010)

⁴⁴⁸ Sarah Mills, *Discourse. New critical idiom*, Londra: Routledge, 2004, s. 6

⁴⁴⁹ Michel Foucault, *Archaeology of Knowledge*, Londra: Routledge, 2002, s. 123

⁴⁵⁰ Foucault, s. 122

grup bildiri' için, bazen de 'bir dizi bildiriye bağlı olarak düzenlenmiş bir pratik' anlamında kullanıyorum.⁴⁵¹

Söylemin genel olarak "konuşulan," metnin ise "yazılan" bir içerik olarak aynı kavrama denk düştüğü; ilkinin etkileşimli (diyalog), ikincisinin ise etkileşimsiz (monolog) birer tür olduğu 1970'ler sonrasında da bir süre savunulmuştur.⁴⁵² Hatta bu dönemde yapılan Türkçe çevirilerde "discourse" ifadesinin, henüz akademik çevrelerde yaygınlaşmamış bulunan "söylem" yerine, "nutuk" ve "söylev" sözcükleriyle karşılandığını biliyoruz.⁴⁵³ Oysa söylem, -en azından günümüzde yerleşen anlamıyla- söz ve söylev ile sınırlı değildir. Bugün söylem kavramı, Foucault'nun attığı derin, ama çetrefilli temelden yola çıkan diğer düşünürlerin, onun kültürel/eleştirel kuram içindeki anlamını daha da genişlettiği biçimiyle kullanılmaktadır. Foucault'nun "ideoloji" sözcüğünün "ideolojisinden" kurtulmak üzere onu yeni bağlamlara kavuşturduğu söylem, yine bu kavramla karşılaştırılır, hatta eşleştirilir olmuştur. Örneğin Robert Fowler, modern eleştirel terimleri derleyen sözlüğünde şöyle yazmaktadır:

Söylem, kendi bünyesinde bir araya getirdiği inançların, değerlerin ve kategorilerin bakış açısından yapılan konuşma veya yazılan yazıdır. Bu inançlar vb., bir dünya görüşünü, deneyimin bir örgütlenmesini veya temsilini, yani pejoratif anlamından uzak, **nötr manasıyla "ideolojiyi"** vücuda getirir. Söylemin farklı kipleri, deneyimin farklı **temsillerini** şifreler. Bu temsillerin kaynağı ise, söylemin içine gömülü olduğu **iletişimsel bağlamdır.**⁴⁵⁴

Günümüzde genel kabul gören bu yaklaşıma göre söylem, en geniş anlamıyla anlaşılmalı, "muhattabı etki altına alma niyetiyle kurulan örgütlü ifade tarzlarının oluşturduğu bütün" olarak ele alınmalıdır.⁴⁵⁵ Bu bağlamda söylem, onu oluşturanın "kim olduğu" ve "ne yaptığı" hakkında aleni ve zımni anlamlar üreten bir iletişim süreci olarak kabul edilmelidir. Söylemi oluşturanın kim olduğuna ve kim olmak istediğine

⁴⁵¹ Michel Foucault, **The Archaeology of Knowledge**, Sheridan Smith ve A.M., Tavistock (Çev.), Londra: 1972, s. 80

⁴⁵² Michael Stubbs, **Discourse Analysis: The Sociolinguistic Analysis of Natural Language**, Chicago: The University of Chicago Press, 1983, s. 9

⁴⁵³ Ümit Atabek, "Söylem Çözümlemesi", Gülseren Şendur Atabek ve Ümit Atabek (Der.), **Medya Metinlerini Çözümlemek** içinde (151-163), Ankara: Siyasal Kitabevi, 2007, s. 151

⁴⁵⁴ Roger Fowler, **A Dictionary of Modern Critical Terms**, Londra: Routledge, 1990, s. 54

⁴⁵⁵ mile Benveniste, **Problems in General Linguistics**, Coral Gables, Florida: University of Miami Press, 1971, s. 110

dair bilgi, onun “toplumsalda konumlanmış kimliği” hakkındadır. Ne yaptığı bilgisi ise onun “toplumsalda konumlanmış eylemine” dair bir içerik taşır ve bu yolla muhatabını (Öteki’yi) nasıl kurguladığını da gösterir.⁴⁵⁶

Bu ifadeden, söylemin, eylemleri ortaya koyan bir araç olduğu sonucu çıkmamalıdır; çünkü öncelikle söylemin kendisi bir eylemdir. “Toplumsal bir davranış eylemi” olarak söylem, “**gerçekliği inşa eder**,” örneğin ırkçılık gibi ideolojiler, birer “toplumsal pratik” olarak kendilerini, söylem yoluyla dışa vurur.⁴⁵⁷ Bunun da ötesinde söylem, “ideolojinin oluşumunda merkezi bir rol” oynar.⁴⁵⁸ Bir yöntem olarak söylem çözümlemesi, bu nedenle, çoğu kez kapalı biçimde işleyen bu iletişim süreçlerinin anlaşılması açısından önemlidir.

İngilizce’de “söylem çözümlemesi” başlığını taşıyan ilk araştırmayı 1952 yılında Zellig Harris yayımlamışsa da bu yaklaşım, Foucault’nun yeni kavramsallaştırmasının etkisiyle 1970’lerden itibaren farklı disiplinler tarafından, farklı biçimlerde yöntemleştirilmiştir.⁴⁵⁹ Örneğin dilbilimsel yönetime göre söylem çözümlemesi, “cümlelerin sınırlarının ötesine geçen bir yapı” olarak söylemi esas almaktadır. Bu yöntemi kullananlar, özellikle yazılı bir metin olarak dili, bir bağlam içinde çözümlemeye çalışmış, dilin “idealize edilmiş soyut sürümlerine (versiyon)” odaklanmamıştır.⁴⁶⁰ Bu yaklaşıma sahip akademik çalışmaların 1970’lerin sonu ve 1980’lerde yoğunlaştığını görüyoruz.^{461 462 463 464}

⁴⁵⁶ Donal Carbaugh, **Cultural Communication and Intercultural Contact**, Hillsdale, New Jersey: L. Erlbaum Associates, 1990, s. 46

⁴⁵⁷ Ruth Wodak ve Martin Reisigl, **Discourse and Discrimination: Rhetorics of Racism and Antisemitism**, Londra: Routledge, 2001, s. 12-27

⁴⁵⁸ Teun Van Dijk, “Structures of Discourse and Structures of Power”, J.A. Anderson (Ed.), **Communication Yearbook 12** içinde (18–59), Newbury Park, California: Sage, 1989, s. 27

⁴⁵⁹ Ahmet Kocaman, **Söylem Üzerine**, Ankara: Hitit Yayınevi, 1996, s. 2, Aktaran: Ümit Atabek, “Söylem Çözümlemesi”, Gülseren Şendur Atabek ve Ümit Atabek (Der.), **Medya Metinlerini Çözümlemek** içinde (151-163), Ankara: Siyasal Kitabevi, 2007, s. 151

⁴⁶⁰ Mills, s. 116-117

⁴⁶¹ Malcolm Coulthard ve John M. H. Sinclair, **Towards an Analysis of Discourse: The English Used by Teachers and Pupils**, Londra, Oxford University Press, 1975

⁴⁶² Malcolm Coulthard, **An Introduction to Discourse Analysis. Applied linguistics and language study**, Londra: Longman, 1977

Söylemi, büyük ölçüde dilin sözel kullanımı olarak ele alan araştırmalar 1990’larda “görüşme çözümlemesi” (conversation analysis) yönteminin yaygınlaşmasıyla daha yoğun biçimde kullanılır olmuş; bu çalışmalarda iktidar ilişkileri, toplumsal yapı ve ideoloji (ırkçılık, feminizm, vb.) gibi konulara odaklanılmıştır.^{465 466}

Dilin “idealize edilmiş soyut sürümlerine (versiyon)” odaklanan; onun, “insanların birey ve toplumsal özne olarak oluşturulduğu ideolojik süreçte merkezi bir araç” olduğunu kabul eden ve metnin her çeşidini, mevcut toplumsal yapı içindeki grupların işleyişini yorumsamak üzere çözümleyen yaklaşım ise, ‘**eleştirel söylem çözümlemesi**’dir (ESÇ).⁴⁶⁷ Marx, Gramsci, Althusser ve Foucault’nun toplum kuramları ve dilbilimsel yaklaşımlardan beslenen ESÇ, 1989’da Fairclough’nun çalışmalarıyla kuramsallaştırılıp, daha sonra Van Dijk ile Wodak’ın katkılarıyla geliştirilmiştir.⁴⁶⁸ ESÇ uygulayıcısı, gerçeğe değil, “**anlama**” dayalı bir sonucu amaçladığından⁴⁶⁹, nesnel olsa bile “nötr” değildir; çünkü geniş bir toplumsal bağlam içinde olguları bütüncül bir biçimde çözümlerken, toplumsalı siyasala bağlayarak mecburen bir “pozisyon almaktadır.”⁴⁷⁰

ESÇ’ye dışarıdan yöneltilecek başlıca eleştiriler, onun “öznel” olarak kabul edilebilecek bu konumlanmasının yarattığı sorunlardan bahsetmekte⁴⁷¹ ve bu nedenle

⁴⁶³ Deirdre Burton, **Dialogue and Discourse: A Sociolinguistic Approach to Modern Drama Dialogue and Naturally Occurring Conversation**, Londra: Routledge & Kegan Paul, 1980

⁴⁶⁴ Michael Hoey, **On the Surface of Discourse**, Londra: Allen & Unwin, 1983

⁴⁶⁵ Jonathan Potter ve Margaret Wetherell, **Mapping the Language of Racism: Discourse and the Legitimation of Exploitation**, New York: Columbia University Press, 1993

⁴⁶⁶ Celia Kitzinger ve Sue Wilkinson, **Feminism and Discourse: Psychological Perspectives**, Londra: Sage, 1995

⁴⁶⁷ Mills, s. 118

⁴⁶⁸ Mills, s. 131

⁴⁶⁹ C. Power ve A. Nixon, "Towards a Framework for Establishing Rigour in a Discourse Analysis of Midwifery Professionalisation," **Nursing Inquiry**, Vol. 14, No. 1 içinde (71-9), 2007, s. 74

⁴⁷⁰ Anna Zajacova, "The Background of Discourse Analysis: a New Paradigm in Social Psychology", **Journal of Social Distress and the Homeless**, Vol. 11, No. 1 içinde (25-40), 2002, s. 37

⁴⁷¹ R. Gill, "Discourse analysis", M. Bauer ve G. Gaskell (Ed.), **Qualitative Researching with Text, Image and Sound: A practical Handbook** içinde (172-190), Londra, Sage, 2000, Aktaran: Ümit Atabek, "Söylem Çözümlemesi", Gülseren Şendur Atabek ve Ümit Atabek (Der.), **Medya Metinlerini Çözümlemek** içinde (151-163), Ankara: Siyasal Kitabevi, 2007, s. 152

ESÇ'nin bir "yöntem" değil, bir "yaklaşım" olarak kabul edilmesi gerektiğini öne sürmektedir.⁴⁷² Buna karşın, "toplumsal yapılarla söylemsel yapılar arasında sosyobilişsel bir arayüz" olan ideolojinin (özellikle de 'egemen ideoloji'nin) incelenmesinde; kendisini yazılı veya sözlü metnin sınırlarıyla bağlamayıp sistematik olarak söylemselleştirilen yapıları sosyopolitik bağlamı içinde deşifre eden ESÇ'nin eldeki tek çözümleme aracı olduğu da savunulmaktadır.⁴⁷³

Van Dijk, ideolojik söylem çözümlemesinin sadece metnin içinde yatan "ideolojileri" tespit etmeyi hedeflemediğini, "**söylem yapılarını** sistematik olarak **ideolojik yapılarla** bağlantılandırmayı" amaçladığını vurgulamaktadır.⁴⁷⁴ Ona göre söylemdeki ideolojik yapılar, kendilerini, **grup içi unsurları "olumlu", grup dışı unsurları ise "olumsuz"** biçimde temsil ederek gösterirler. Olumlu bir eylem, grup içinden geliyorsa vurgulanır; açıkça, doğrudan, ayrıntılı biçimde, anlatısal tasvirlerle aktarılır ve kanıtlarla desteklenir. Aynı eylem grup dışından geliyorsa vurgulanmaz; yadsınır, küçük görülür, marjinalize edilir, muğlâklaştırılır; zımnen, dolaylı olarak, öyküselleştirilmeden ve kanıtlarla desteklenmeden aktarılır.⁴⁷⁵ Van Dijk'a göre, ideolojik söylemler tipik olarak şu soruların yanıtlarını taşıyan bilgiler barındırır:

- **Öz Kimlik:** Biz kimiz? Kim bizdendir, kim değildir? Hangi gruplarla bağlantılıyız? Dostlarımız kim, düşmanlarımız kim?
- **Faaliyetler:** Ne yaparız? Bizden ne bekleniyor? Faaliyetlerimiz nelerdir?
- **Hedefler:** Bu faaliyetlerin hedefleri nelerdir?
- **Norm ve Değerler:** Bu faaliyetler içindeyken hangi norm ve değerlere bağlı kalırız?

⁴⁷² H. G. Widdowson, Text, Context, Pretext: Critical Issues in Discourse Analysis, Oxford: Blackwell Publishing, 2004, Aktaran: Ümit Atabek, "Söylem Çözümlemesi", Gülseren Şendur Atabek ve Ümit Atabek (Der.), **Medya Metinlerini Çözümlemek** içinde (151-163), Ankara: Siyasal Kitabevi, 2007, s. 151

⁴⁷³ Teun Van Dijk, **Ideology: A Multidisciplinary Approach**, Londra: Sage Publications, 1998, s. 93

⁴⁷⁴ Teun Van Dijk, "Ideological discourse analysis", Eija Ventola ve Anna Solin (Ed.), **New Courant. Special issue: Interdisciplinary approaches to Discourse Analysis** içinde (135-61), Helsinki: University of Helsinki, 1995, s. 143

⁴⁷⁵ Van Dijk, "Ideological discourse analysis", s. 144

- **Kaynaklar:** Tipik olarak sahip olduğumuz ve imtiyazlı biçimde ulaşabildiğimiz (veya ulaşamadığımız) kaynaklar nelerdir?⁴⁷⁶

Bu bilgilerin yer aldığı metin, Fairclough’a göre “toplumsal bir pratik” olarak diyalektik ilişki içinde bulunan altı temel unsurdan oluşmaktadır: **Faaliyetler, toplumsal ilişkiler, nesneler ve araçlar, zaman ve mekân, toplumsal özneler** (inançları, değerleri, vb. ile) ve **göstergelerle anlamlandırma süreci** (semiosis). Söylemler, şeylerin geçmişte veya şimdi nasıl olduğuna dair temsillerdir ve bazen de onların nasıl olabileceğini veya olması gerektiğine dair kurguları içerir. Bu açıdan metin, “**muhtemel dünyaların bir yansımasıdır.**” Onun “türünü” belirleyen ise “semiosis” unsurunun niteliğidir. Göstergelerle anlamlandırma süreci, metne bir röportaj veya bir haber makalesi veya bir tiyatro oyunu kimliği kazandırabilir. Diğer nitelikler ise anlam farkları yaratarak metnin söylemsel düzenini toplumsal bir yapı içine yerleştirir. Kurulan anlamlandırma yapısı, **tahakküm ilişkilerini meşrulaştıran** sözde “sağduyunun” parçası haline gelmekteyse, hegemoniktir.⁴⁷⁷ Eleştirel Söylem Çözümlemesi, metinde üretilen anlam ile toplumda var olan hegemonya arasındaki bu ilişkiye odaklanmaktadır.

4.1.2 Bilgisayar Oyunlarının Çözümlemesi

Bir metin, dilbilimsel (linguistik) bir yorumlama süreci sonucunda üretildiği için, bu metnin çözümlemesinin de dilbilgisi (grammar) çerçevesinde yapılması gerektiği ifade edilmiştir. Metinsel çözümlemede dilbilgisinin önemini vurgulayan Halliday’e göre, “dilbilgisine dayanmayan bir söylem çözümlemesi, bir çözümleme değil, olsa olsa metnin basit ama akıcı şekilde yorumlanmasıdır.”⁴⁷⁸ Hasan ise bir çözümleyicinin, metnin sadece anlamına, etkilerine veya değerine değil, aynı zamanda “**anlamı üreten yapılarına**” odaklanması gerektiğini, dilbilgisinin bu açıdan metnin farklı anlamlarını sözcüklere dönüştüren bir araç olduğunu vurgulayarak, söylem çözümlemesinde

⁴⁷⁶ Van Dijk, “Ideological discourse analysis”, s. 146-9

⁴⁷⁷ Norman Fairclough, **Analysing Discourse: Textual Analysis for Social Research**, New York: Routledge, 2006, s. 129

⁴⁷⁸ M.A.K Halliday, **An Introduction to Functional Grammar**, Londra: Edward Arnold, 1990, s. xvii

örneğin “metnin içindeki dilbilgisel şablonları ortaya çıkaran semantik kategorilerin” incelenmesini önermektedir.⁴⁷⁹

Bütün bu temel yaklaşımlar, “metin” kavramını, geleneksel medyanın biçemleriyle kısıtlı halde, “yazılı” ve “sözel” olarak ele almaktadır. Ancak modern medya (sinema, TV, vb.) ve yeni medya (Internet hipermetinleri, bilgisayar oyunları, vb.) bu biçimleri aşan metin türleri oluşturmuş, bunları incelemek için “**görsel-işitsel bir dilbilgisine**” dayanan ve “**anlam üreten yeni yapıları**” çözümleyebilen farklı bir kuram ihtiyacı doğmuştur. Yazılı olmayan metinlerin çözümlemesiyle ilgili çok sayıda çalışma olsa da, “yeni metinlerle” ilgili araştırmaların nicelik ve nitelik açısından yetersiz olduğu yorumu yapılmıştır.⁴⁸⁰ Fakat son dönemde bu yöndeki çalışmalar her iki açıdan da gelişmiş, yeni medyanın birçok farklı türünde yapılan metin çözümlemeleri uluslararası akademik literatüre girmiştir. Türkiye’de yıllardır “chat” olarak genellenen gerçek zamanlı çevrimiçi mesaj iletim protokolü “IRC” (Internet Relay Chat - İnternette Naklen Muhabbet) ile ilgili etnografi çalışmalarından⁴⁸¹, bilgisayar destekli söylem çözümlemelerine dek birçok farklı disiplindeki araştırma örnek verilebilir.⁴⁸²

Psiko-dilbilimci (psycholinguist) Clark, saf dilbilimsel faaliyetlerden, daha düşük seviyede dilbilimsel faaliyetlere doğru ilerleyen bir “söylem süreyi” önermiştir. Bu süre, gazete ve radyo metinleriyle başlayıp, sırasıyla, televizyon programları, tiyatro oyunları, sinema filmleri şeklinde, daha az dilbilimsel olan faaliyetlere doğru ilerler. Süreğin devamında, briç oyunları, basketbol ve tenis maçları ve son olarak kovalamaca vardır. Clark, tüm bu faaliyetlerin birer öğrenme süreci olarak söylemsel bir yapıya sahip olabileceğini belirtmektedir.⁴⁸³ Anlatı ve etkileşim bağıntılarını dikkate

⁴⁷⁹ Ruqaiya Hasan, **Linguistics, Language and Verbal Art**, Hong Kong: Oxford University Press, 1989, s. 105

⁴⁸⁰ Barbara Johnstone, **Discourse Analysis. Introducing linguistics**, Malden, Massachusetts: Blackwell, 2002, s. 19

⁴⁸¹ Susan Herring, “Online communication: Through the lens of discourse”, Mia Consalvo (Ed.) **Internet Research Annual: Selected Papers from the Association of Internet Researchers Conferences 2000 - 2002, Volume 1** içinde (203-222), New York: Lang, 2004

⁴⁸² Jamie Poster, “Trouble, pleasure and tactics: Anonymity and identity in a lesbian chat room”, Mia Consalvo ve Susanna Paasonen (Ed.), **Women & Everyday Uses of the Internet: Agency & Identity**, içinde 230-252, New York: Peter Lang, 2002

⁴⁸³ Herbert H. Clark, **Using Language**, Cambridge Cambridge University Press, 1996, s. 47

alırsak, bilgisayar oyunlarını, Clark’ın söylem süreyinde sinema filmi ile spor oyunları arasındaki bir noktaya yerleştirebiliriz. Peki, bu oyunlar neden ve nasıl “okunmalıdır”?

Sicard’a göre bilgisayar oyunları, sahip oldukları **yapısal güç** oranında ideolojiktir ve içerdikleri kurallar aracılığıyla **somut ideolojik etkileri** yayabilir.⁴⁸⁴ Önceki bölümlerde gösterildiği gibi, bu oyunlar günümüzün başat medium’larından biri haline gelmiş; hangi türde olurlarsa olsunlar taşıdıkları iletilerle, içerdikleri anlatılarla ve/veya sahip oldukları etkileşim süreçleriyle anlamı (yeniden) yapılandırarak toplumsal bir belirleyici statüsü kazanmışlardır. Nitekim Friedman’a göre:

Bilgisayar oyunlarının algıyı yeniden örgütlemadaki belirgin gücünün büyük bir potansiyeli vardır. Bilgisayar oyunları sadece özgül düşünceleri değil, dünyayı anlamlandırma yollarının tamamını kapsayan **düşünce yapılarını** iletmekte de güçlü araçlar olabilir. Örneğin *Tetris*, alansal geometrinin basit bir düzeyinde, oyuncuyu, doğal dünyada daha önce farketmediği şekilleri keşfetmeye teşvik ederken, görece karmaşık oyunlar, daha karmaşık ilişkileri nasıl tanıyacağını ona öğretebilir. (...) Bilgisayar oyunları, yeni değer dizileri yaratarak sürekli değişen yeni bir medium’dur. Bu değer dizileri, **ideolojik bir bagajla** birlikte gelebilir. Sundukları yeni etkileşim yapıları içinde, dünyanın nasıl işlediğine dair çok eski sanılar da bulunabilir.⁴⁸⁵

Bu çalışma, ana akım bilgisayar oyunlarının söyleminde bu tür bir ‘ideolojik bagaj’ın gömülü olup olmadığı sorusuna ve bu sorunun nasıl yanıtlanabileceğine odaklanmaktadır.

Bilgisayar oyunlarının anlatısal unsurlarını yok sayan, onları herşeyden önce bir oyun olarak ele alan ludolojik yaklaşımı savunan bazı akademisyenler, bu oyunların medya araştırmalarındaki metinsel ve ideolojik çözümlemelerle ele alınamayacağını öne

⁴⁸⁴ Miguel Sicard, “Family Values: Ideology, Computer Games & The Sims”, Marinka Copier ve Joost Raessens (Ed.), **Level Up: Digital Games Research Conference**, Utrecht: Utrecht University, 4-6 Kasım 2003 Aktaran: Yavuz İnal ve Ercan Kiraz, **Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir mi**, Türk Eğitim Bilimleri Dergisi içinde (523-33), Yaz 2008, Cilt 6, Sayı 3

⁴⁸⁵ Ted Friedman, “Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space”, Greg M. Smith (Ed.), **On a Silver Platter: Cd-roms and the Promises of a New Technology** içinde (130-50), New York: New York University Press, 1999, s. 130-1

sürmektedir.⁴⁸⁶ Başka akademisyenler, bu türden eleştirilerin her yeni medya türüne karşı getirildiğini, buna karşın bu medya türlerinin de zamanla yeni çözümleme yöntemleriyle incelenebilir hale geldiğini vurgulamaktadır.⁴⁸⁷

Her iki yaklaşımın da haklı yönleri olduğu söylenebilir. İlk yaklaşım, belirli bir bakış açısına göre haklı çıkmıştır. Örneğin bilgisayar oyunları üzerinde yapılan birçok içerik çözümlemesi, sınırlı ölçüde iletişimsel/sosyokültürel anlam ifade eden veri öbekleri üretmekten ileriye gidememiştir. Söz gelimi, FPS türünde çok oyunculu bir oyun olan *Unreal Tournament 2004* üzerinde yapılan bir içerik çözümlemesi, bir raund boyunca gerçekleşen istatistiklerin (bir oyuncu kaç tane rakibini öldürdü, hangi öldürme yöntemleri kaç kez tercih edildi, kaç araç çalındı, vb.) bir dökümünden ibaret halde kalmış, araştırmacılar bu tür bir niceliksel yöntemle içerik çözümlemesinin otomatize edilmesinin sadece oyun tasarımı gibi alanlarda akademik değer taşıyabileceğini kabullenmiştir.⁴⁸⁸

Buna karşın bu örnek, birçok ludolojistin savunduğunun aksine bilgisayar oyunlarının bahsi geçen bağlamda incelenemeyeceğini, bunun mümkün olmadığını kanıtlamamaktadır. Aksine bu örnek, ikinci yaklaşımı haklı çıkararak, bilgisayar oyunlarının iletişim ve toplumbilim açısından daha yararlı biçimde incelenmesinde niteliksel yöntemlerin gerektiğini; örneğin onların ideolojik yapılarla bağlantısı araştırılırken söylem çözümlemesi araçlarına başvurulabileceğini göstermektedir. Fakat bu araçlar, iletişimsel sürecini alıcı ve verici arasındaki bir bilgi alışverişine indirgeyen geleneksel medya türlerine göre tasarlandığından, etkileşimli yeni medyanın da çözümlenmesine imkân verecek şekilde uyarlanmalı, yeni araçlarla zenginleştirilmelidir.

⁴⁸⁶ Jesper Juul, "What computer games can and can't do", **Digital Arts and Culture Conference**, Bergen, 2-4 Ağustos 2000, <http://www.jesperjuul.net/text/wcgacd.html> [Electronic Version]

⁴⁸⁷ Mia Consalvo ve Nathan Dutton, "Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games", [Electronic Version] *Game Studies*, Vol. 6, No. 1, Aralık 2006, http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton (5 Nisan 2010)

⁴⁸⁸ T. Bullen, M. Katchabaw ve N. Dyer-Witthford, "Automating Content Analysis of Video Games", **Proceedings of CGSA 2006 Symposium**, Toronto: CGSA, 2006

Bu arařtırmada, Eleřtirel Söylem Çözümlemesi'nin geleneksel metinlerde başvurduđu araçlar, bilgisayar oyunlarının çözömlenmesinde son dönemde tercih edilen araçlar ile sentezlenerek kullanılmış, bu yolla ortaya çıkarılan yöntembilimin gelecekte farklı oyunlar üzerinde yapılacak nitel çalışmalara katkı sağlamaı umulmuştur.

4.1.3 Yöntem

4.1.3.1 Arařtırma Modeli

Bilgisayar oyununu Foucaultcu bir ifadeyle bir “bildiri” olarak kabul eden bu çalışmada kullanılan yöntemin temeline, Van Dijk⁴⁸⁹ ile Wodak ve Meyer'in⁴⁹⁰ geliřtirdiđi Eleřtirel Söylem Çözümlemesi araçlarının yanısıra, Van Leeuwen'in çocuk oyuncakları gibi “etkileřimli söylemsel pratikleri” çözömlenmekte kullandığı araçlar⁴⁹¹ yerleřtirilmiřtir. İlk gruptaki yöntemler örnek olay olarak ele alınan bilgisayar oyununun **anlatısal** unsurlarının, Van Leeuwen'in yöntemleri ise örnek olayın **oyunsal** (ludolojik) unsurlarının çözömlenmesi için tercih edilmiřtir. Aarseth⁴⁹² ile Consalvo ve Dutton'in⁴⁹³ bilgisayar oyunlarının niteliksel çözömlenmesi için sunduđu yöntemler ve Wouters, Van der Spek ve Van Oostendorp'un geliřtirdiđi “**Oyunun Söylem Çözömlenmesi**” (OSC)⁴⁹⁴ kuramı da bu iki temel araç ile sentezlenmiřtir. Bulguların, çözömlenmenin konusu olan örnek olaya özgü istisnalara mı iřaret ettiđini, yoksa bilgisayar oyunlarının ideolojik söylemi açasından genelgeçer tespitler mi olduklarını sınamak amacıyla, oynusal ve anlatısal unsurların bir sentez içinde yorumlandıđı son

⁴⁸⁹ Teun Van Dijk, “Discourse Analysis as Ideology Analysis”, Christina Anita Wenden (Ed.), **Language and Peace** içinde (17-34), Aldershot, İngiltere: Dartmouth, 1995

⁴⁹⁰ Ruth Wodak ve Michael Meyer, **Methods of Critical Discourse Analysis. Introducing qualitative methods**, Londra: SAGE, 2001

⁴⁹¹ T. Van Leeuwen, **Discourse and Practice: New Tools for Critical Discourse Analysis. Oxford studies in sociolinguistics**, Oxford: Oxford University Press, 2008, s. 149-159

⁴⁹² Espen Aarseth, “Playing Research: Methodological approaches to game analysis”, **Melbourne DAC - the 5th International Digital Arts and Culture Conference**, School of Applied Communication, Melbourne, 28-29 Ağustos 2003

⁴⁹³ Consalvo ve Dutton

⁴⁹⁴ P. Wouters, E. D. Van der Spek ve H. Van Oostendorp, “Cognition-based learning principles in the design of effective serious games: How to engage learners in genuine learning”, Mark Stanfield (Ed.), **The 2nd European Conference on Games Based Learning: Ecgl 2008** içinde (517-24), Reading: Academic Publishing International, 2008

bölümde Bogost'un “**Bilgisayar Oyunlarının Karşılaştırmalı Eleştirisi**”⁴⁹⁵ kuramı çerçevesinde başka oyunlardan da koşt örnekler verilmiştir. Böylece bilgisayar oyunlarının ideolojik söylem bağlamında çözümlenmesine imkân sağlayacak karma bir yöntembilim oluşturulmuştur.

Geleneksel metinlerin söylem çözümlemesinde, metnin “yüzeysel” özellikleri (grafik şablon, başlıklar, altbaşlıklar, metnin anlam birimleri ve hitap edilen temalar) ile daha derindeki retorik anlamların (delillendirme, mantık, kompozisyon, simgeler, metaforlar, klişeler, vb.) ve ideolojik ifadelerin incelenmesi gibi,⁴⁹⁶ bir hipermetin olarak bilgisayar oyununun çözümlenmesinde de benzer bir yöntem başvurulabileceği öngörülmüştür. Bu çerçevede, örnek olay olarak ele alınan bilgisayar oyununun kodladığı **söylem yapılarının**, tarihsel/toplumsal bağlam içerisinde mevcut **ideolojik yapılarla** bağlantıları yapısökümcü bir yaklaşımla deşifre edilmeye çalışılmıştır. Siber bir metin olarak örnek olay, “gerçek dünyanın” tarihsel/toplumsal bağlamı içindeki hâkim ideolojik söylemle bağlantılandırılarak incelenirken şu temel sorulara yanıt aranmıştır:

- Oyunun ana karakteri kimdir, anlatıcı tarafından nasıl sunulmaktadır?
- Oyunda “biz” olarak sunulan toplumsal grup kimdir?
- Azınlıklar, kadınlar ve genelgeçer söylemde “öteki” kabul edilen diğer toplumsal gruplar, oyunda nasıl konumlandırılmıştır?
- Kimler, neler ve hangi eylemler/ilişkiler senaryo unsurları veya oyun motoru yoluyla övülmektedir/ödüllendirilmektedir?
- Kimler, neler ve hangi eylemler/ilişkiler senaryo unsurları veya oyun motoru yoluyla kınanmaktadır/cezalandırılmaktadır?
- Oyun boyunca karşılaşılan sorunlar nasıl çözümlenmektedir? Kurallar ve etkileşim unsurları, oyuncuyu ne tür çözümler bulması yönünde teşvik etmektedir?
- Hangi toplumsal normlar ve değerler ön planda ve “önemli,” hangileri arka planda ve “önemsiz” olarak betimlenmektedir?
- Bu sentetik dünyada hangi metanın değeri yüksek, hangisinin düşüktür? Gerçek dünyanın bir simülasyonu olarak oyun dünyasında var olan ekonomik model yüceltilmekte midir, eleştirilmekte midir?

⁴⁹⁵ Ian Bogost, s. 55-72

⁴⁹⁶ Siegfried Jäger, “Discourse and Knowledge: Theoretical and methodological aspects of a critical discourse and dispositive analysis”, Ruth Wodak ve Michael Meyer (Ed.), **Methods of Critical Discourse Analysis. Introducing qualitative methods** içinde (32-61) , Londra: SAGE, 2001, s. 55

- Oyundaki bilgi aktarımı ve duygu uyandırımı süreçlerinin hangileri açık birer iletişimsel faaliyettir? Kapalı iletişimsel faaliyetlerde ne tür temsiller, simgeler, klişeler, eğretilmeler, stereotipler kullanılmıştır?
- (Varsa) Söylemdeki hiciv, elektronik ortamda canlandırılan gerçek dünyanın koşulları aleyhine sahici bir eleştirel bakıştan mı kaynaklanmaktadır; yoksa bazı iletilerin, aykırı/uç birer düşüncenin ürünü olarak temsilini meşrulaştırılmak için bir araç niyetine mi kullanılmaktadır?

Bu soruları yanıtlama hedefiyle ilk aşamada çözümlenen **oyunsal** (ludolojik) unsurlar senaryo dışı özelliklerden, ele alınan metni **tam serbesti içeren bir oyun** (play) haline getiren **oynanışla** bağlantılı niteliklerden ve **etkileşimle** ilgili diğer simülasyonel öğelerden oluşmaktadır. İkinci aşamada çözümlenen **anlatısal** unsurlar ise ele alınan metni **kurallı bir oyun** (game) kılan içerikle bağlantılıdır. Bu temsili içeriğin büyük bölümü, oyunun **senaryosunda**, kullanım kılavuzunda ve resmi/gayriresmi açıklamalı rehberlerde (walkthrough) yazılı/basılı olarak mevcuttur.

Bilgisayar oyununun “söylemini harekete geçiren temel yapı olarak eylem düzeni,”⁴⁹⁷ oynusal ve anlatısal unsurların bileşimiyle oluştuğuna göre, ilk iki bölümde çözümlenen yapıların örnek olayda oluşturduğu **anlamın**, bir sentez olarak son bölümde incelenmesi gerekli hale gelmiştir. İlk iki bölümde sadece oyunun belirleyici yapıları deşifre edilirken, son bölümde tümevarım yoluyla bu yapıların **egemen ideolojik söyleme** göre konumları saptanmıştır. Bulgular ve yorum bölümünde ise, örnek olay özelinde “ana akım” bilgisayar oyunlarının, egemen ideolojik söylemin birer taşıyıcısı olup olmadıkları sorusu yanıtlanmıştır.

4.1.3.2 Örnek Olay Seçimi ve Verilerin Toplanması

Örnek olay olarak *Grand Theft Auto (GTA)* serisinden *GTA: San Andreas* (*GTA: SA*) adlı oyun seçilmiştir. Diğer tüm oyunlar içerisinde bu serinin, araştırmanın kapsamına ve amacına daha uygun bulunmasının temel nedeni, *GTA* serisinin üçüncü kuşaktan itibaren yayınlanan oyunlarının dönemlerine damga vuran ticari başarısı, buna bağlı olarak sahip oldukları toplumsal nüfuz ve hemen hemen bütün oyun türlerini

⁴⁹⁷ Neitzel, s. 241

birleştirerek benzersiz bir etki yarattığı kabul edilen içeriksel ve biçimsel özellikleridir.⁴⁹⁸

4.1.3.2.1 Grand Theft Auto (GTA) Bilgisayar Oyunu Serisinin Konumu

Bilgisayar oyunları sektörü 2000’li yıllardan itibaren ekonomik anlamda devasa bir boyuta ulaşmış, bir yandan bahsi geçen bilgisayar oyunu şirketleri yeni medya devleri olarak yükselir, bir yandan da devletler ve hatta terör örgütleri oyun yapım sürecine müdahil olmaya başlarken; bu sürece paralel olarak oyun türleri birbiriyle iç içe geçmeye, birçok oyun (ticari kategorizasyona göre) birden fazla türün özelliklerini sunmaya başlamıştır. Bu tür bütünsel oyunlar içinde bir seri olarak en büyük toplumsal etkiyi, 1990’ların başında doğan dört ana türü; yani simülasyon, aksiyon, macera ve rol yapma türlerini bir araya getiren *Grand Theft Auto*’nun (GTA) yarattığı söylenebilir.

Birinci Kuşak GTA

GTA serisinin ilk oyunu, İskoçya merkezli “DMA Design” tarafından 1997’de tasarlanmıştır. Microsoft DOS/Windows ve PlayStation platformlarında 1997/1998’de piyasaya çıkan bu oyunu, iki yıl sonra yayınlanan *Grand Theft Auto: London, 1969* ve *Grand Theft Auto: London, 1961* adlı ek görev paketleri izlemiştir. Alaycı bir üslubun yanı sıra, Amerikan ve İngiliz televizyon programlarına yaptığı göndermelerle dikkat çeken bu üç oyun da, Anglosakson polis jargonunda “otomobil hırsızlığı” anlamına gelen isimlerinden de anlaşılabilir gibi, oyuncunun “yukarıdan aşağıya” bir bakış açısıyla gördüğü sanal bir şehirde serbestçe dolaşarak, araba çalmak başta olmak üzere çeşitli suçlar işleyip aralarında banka soygunu ve suikastın da olduğu farklı görevleri tamamlayarak puan kazanmasını ve bir sonraki bölüme geçmesini öngörmektedir. “Liberty City”, “San Andreas” ve “Vice City” adlı üç kurgusal şehirde geçen; aksiyon, macera, rol yapma ve araba yarışı türlerinden unsurlar barındıran bu üç oyun, aynı fizik motorunu kullanırlar ve serinin birinci kuşağını oluştururlar. Birinci kuşak *GTA*, oyuncuya sunduğu görece özgürlükle o güne kadar piyasaya çıkan diğer aksiyon temalı oyunlar arasından sıyrılmıştır. Sekiz ana karakterden birini seçen, bu karakterin ismini değiştirebilen ve beş farklı silah kullanabilen oyuncu, suç içerikli görevleri yapmak

⁴⁹⁸ Fatt

zorunda değildir. Şehirde yaya olarak veya otomobille (çok fazla ‘ölerek’ kısıtlı canlarını harcamadığı sürece) özgürce dolaşabilir, kendi adına araba çalıp satabilir, yaya ezerek puan kazanabilir, arabaları havaya uçurabilir. İsteddiği sırayla seçebildiği görevleri yaparken bile, her ne kadar ulaşılması gereken hedef belirli olsa da, oraya kendi belirleyeceği farklı rotalardan gidebilir. Ancak bölümlerin tamamlanması için görevleri başarıyla bitirmesi şart olduğundan, bu özgürlük herşeye rağmen sınırlıdır.

İkinci Kuşak GTA

Serinin ikinci kuşağını tek başına oluşturan *Grand Theft Auto 2 (GTA 2)*, DMA Design tarafından geliştirilmiş, 22 Ekim 1999’da tüm dünyada piyasaya sürülmüştür. *GTA 2*, ilk oyundaki gibi “yukarıdan aşağıya” bir bakış açısına sahiptir ve bu oyunun motorunun, özellikle ışık ve görsel efektler açısından geliştirilmiş bir türevini kullanır. *GTA 2*’nin ilk oyuna kıyasla getirdiği yenilikler arasında, artık roketatar dâhil birçok silahın kullanılabilmesi, şehrin daha “canlı” hale getirilmesi (örneğin –oyuncunun etkinliğinden bağımsız olarak- çetelerin zaman zaman birbirleriyle veya polisle çatışması, yayaların taksi çevirmesi veya otobüse binmesi, vb.), polis müdahalesi yoğunluğunun kademelendirilmesi, oyuncunun yedi ayrı mafya örgütlenmesi adına çalışabilmesi ve bunların dışında taksi veya otobüs şoförlüğü gibi “yan görevler” yapılabilmesi de vardır.

Dünya çapında en çok satan oyunlar listesine giren, birçok dergiden ödüller alan ilk iki kuşak *GTA* oyunlarının kısa sürede bu kadar çok ses getirmesinin sebeplerinden birinin, “iki boyutlu ve karikatürize” bir şekilde de olsa bol miktarda şiddet içermesi ve suç işlemeyi bir amaç olarak ortaya koyan tartışmalı ana teması olduğu vurgulanmıştır. Bu açıdan hem diğer oyunlarda görülen çizgisel anlatı geleneğini, hem de “ahlakçı” sınırları zorlayan *GTA*’nın yapımcıları da bu tartışmalı biçim ve içeriği bir reklam unsuru olarak, ticari açıdan faydalı biçimde kullanmanın yolunu aramışlardır.⁴⁹⁹ Oyunun yayıncısı Take Two Interactive’in bu amaçla tuttuğu “halkla ilişkiler gurusu” Max Clifford, tartışmaları büyüterek oyunun şöhretini daha da yaymak amacıyla İngiliz tabloid gazetelerine “sansasyonel” haberler servis etmiş, bu

⁴⁹⁹ Sam Gibson, “The history of Grand Theft Auto”, *Play.tm*, 29 Ekim 2004, <http://play.tm/article/4676/the-history-of-grand-theft-auto> (22 Nisan 2010), s.1

arada şiddet eylemlerine karışan birçok gencin *GTA* oyuncusu olduğu dünya medyasında yer almaya başlamış, politikacılar da oyunun yasaklanması çağrısı yapanlar arasına katılmışlardır.⁵⁰⁰

Üçüncü Kuşak *GTA*

DMA Design 1999 yılında doğrudan yayıncısı Take Two Interactive'in kontrolüne girerek 'Rockstar Games'in bünyesi dâhilinde "Rockstar North" ismiyle faaliyet göstermeye başlamış, bu dönemde üç boyutlu grafikleri mümkün kılan donanımlar da her eve girebilecek kadar ucuzlamıştır. Bu sayede 2001 yılının ekim ayında piyasaya sürülen *Grand Theft Auto III* (*GTA III*), seriyi üçüncü kuşakta üç boyutlu ortama taşımıştır. Artık oyuncunun oyun-mekânı geleneksel "yukarıdan aşağıya" bakış açısıyla değil, ana karaktere göre üçüncü şahıs perspektifinden gördüğü *GTA III*, kabaca New York ve diğer Amerikan şehirlerinden esinlenilerek tasarlanmış Liberty City'de geçmektedir. *GTA III*; açık uçlu, 'kum saati' tarzı ilk oyun olmasa da (Bu unvan, Japonya'da 1999'da piyasaya çıkan *Shenmue*'ya aittir), üç boyutlu ve "inandırıcı" bir dünyada geçen, özellikle Batılı oyunculara hitap edecek tarzda tasarlanmış ilk oyundur.⁵⁰¹

İsimsiz ana karakterin, bir banka soygunu sırasında kız arkadaşının ihanetine uğradıktan sonra, ondan intikam almak üzere suç dünyasında yükselişini konu alan *GTA III*, tüm serinin sahip olduğu ana temayı paylaşmaktadır. Ancak oyun, üç boyutlu oyun-mekâna geçiş nedeniyle oynanış açısından biçimsel bir kopuşu temsil etmenin ötesinde, içerikte çığır açan birçok yenilik de barındırmaktadır. Serinin ilk kuşağına göre *GTA III*'ün içeriğindeki en önemli yenilikler, anlatının "ara sahne" (cut scene) denen anime videoların da yardımıyla bir film gibi sunulması, bu sunumun gerçekçiliğini artırmak için dublajda Hollywood aktörlerinin seslerinden yararlanılması, derinlikli yan karakterler geliştirilmesi ve onlarca şarkı, program ve reklam içeren radyo istasyonlarının otomobil kullanıldığında dinlenebilir hale gelmesidir. Yan görevlerin çeşitleri geliştirilmekle birlikte (örneğin itfaiyeci ve cankurtaran görevleri de yapmak

⁵⁰⁰ The Register, "Grand Theft Auto in the dock over US killing", 11 Eylül 2003, http://www.theregister.co.uk/2003/09/11/grand_theft_auto/ [8 Mart 20010]

⁵⁰¹ Matt Barton ve Bill Loguidice, *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*, Boston: Focal Press/Elsevier, 2009, s. 105

artık mümkündür), oyunun asıl odak noktasının anlatı olduğu, ağırlığın öykünün gelişmesini sağlayan görevlere verilmesinden, ara sahnelerin bu görevler sırasında kullanılmasından ve oyunun sadece tek kişi oynanabilmesinden (önceki oyunlarda bulunan çok oyuncu desteği *GTA III*'te yoktur) anlaşılmaktadır. Söz konusu ara sahneler, ya öykünün görsel anlatımına katkı sağlamakta, ya bir görev öncesinde direktifleri açıklamakta veya bir sahne yahut nesneyle ilgili görsel bir değerlendirme sunmaktadır.

İlk iki kuşak *GTA* oyunlarının çizgi filmleri andıran görselliğine rağmen ana teması ve içeriklerindeki şiddet nedeniyle yarattığı tepkiler, *GTA III*'ün grafik gerçekçiliğiyle birlikte daha da büyümüştür. 11 Eylül 2001'de New York'ta gerçekleşen terör saldırıları nedeniyle çıkışı üç hafta ertelenen oyunda, bir uçak çalıp bir binaya çarpmayı öngören görevin çıkarılması da dahil birçok değişiklik yapılmış, buna karşın *GTA III* özellikle ABD'de yoğun eleştirilere maruz kalmış, örneğin gençlerde şiddet kullanımını teşvik ettiği suçlamasıyla cinayet dahil birçok adli davaya konu olmuş*, sonuçta “sadece yetişkinler için” etiketiyle raflarda yer alabilmiştir. Medya denetim kurumlarının verdiği bu kararda, şiddetin yanı sıra, oyunun cinsellik tasviri de etkili olmuştur. Bu bağlamda medyada en çok eleştirilen oyun içi örneklerden biri, oyuncunun otomobilinin kornasına basması halinde yakındaki bir fahişenin otomobile binmesi, kamera açısının değişmesiyle otomobilin sallandığının dışarıdan gösterilerek cinsel ilişkinin bu tür bir imâ yoluyla elektronik ortamda canlandırılması, ardından oyuncunun aynı fahişeyi vurarak öldürüp hem kendi parasını geri alabilmesi, hem de fahişenin üstünden çıkan paraları gasp edebilmesidir.⁵⁰²

GTA: Vice City

Rockstar North'un tasarlayıp Rockstar Games'in 2002'de piyasaya sürdüğü *Grand Theft Auto: Vice City* (*GTA: Vice City*) adlı oyun da, *GTA III* ile aynı üç boyutlu oyun motorunu kullanması nedeniyle üçüncü kuşağa dâhildir. Oyunu seleflerinden ayıran temel fark, 1986 yılında geçmesi, kostümlerden müziklere dek 1980'lerin bir

* Örnek olarak, Tennessee Temyiz Mahkemesi'nde 2 Aralık 2008'de görülen dava için bkz.:

<http://www.tsc.state.tn.us/OPINIONS/TCA/PDF/092/MetroPropertyOPN.pdf> (8 Mart 2010)

⁵⁰² Wolf, s. 278-279

Amerikan şehrini canlandırmasıdır. Bu kez hapisten yeni tahliye olmuş İtalyan asıllı mafya üyesi Tommy Vercetti'yi canlandıran oyuncu, Miami şehri esas alınarak hazırlanmış Vice City'de, dönemin Amerikan kültürüne (özellikle de Scarface gibi filmlere ve Miami Vice gibi dizilere) göndermelerle dolu bir atmosferde ilk kez mülk de satın alarak bir suç imparatorluğu (büyük ölçüde o dönemin en “popüler” uyuşturucusu olan kokain ticaretine dayalı bir imparatorluk) kurmaya çalışır.

Serinin şiddet ve cinsellikle ilgili içeriği konusundaki şikâyetlere, *GTA: Vice City* ile birlikte ırkçılık konulu şikâyetler de eklenmiştir. Oyunda Haitili ve Kübalı çetelerin birbirlerine karşı sarfettikleri hakaret içerikli ifadeler ve bu iki etnik grubun yok edilmesi gerektiğine dair mesajlar ABD'de mahkemelere yansımış, sivil toplum ve yetkilileri artan baskısı üzerine Rockstar Games bu cümleleri silerek oyunu yeniden yayınlamak zorunda kalmıştır.⁵⁰³ Buna rağmen bu tür tartışmalar bir *GTA* oyununun daha, büyük kitlelere ulaşmasına yardımcı olmuş, önde gelen tüm oyun dergileri tarafından övülen *GTA: Vice City*, selefinden beş buçuk milyon adet daha fazla satarak 26 Mart 2008 itibariyle on yedi buçuk milyon adetlik satış sayısına ulaşmıştır.⁵⁰⁴

GTA: San Andreas

GTA serisinin üçüncü kuşağının en kapsamlı oyunu ise *Grand Theft Auto: San Andreas*'tır (*GTA: SA*). 2004 yılının ekim ayında piyasaya çıkan oyunun ana karakteri, öldürülen annesini defnetmek üzere memleketine dönen Carl Johnson adlı siyah Amerikalı'dır. 1992 yılında geçen oyunun mekânı, California ve Nevada'dan ilham alan, üç şehirli, kurgusal bir ABD eyaletidir (San Andreas). *GTA: Vice City*'den altı kat büyük olan devasa haritası gibi biçimsel/teknik gelişmelerinin ötesinde, oyunu seleflerinden ayıran başlıca özellik, ilk kez “mafya kültürünü” değil, Amerikan gettolarına hâkim “çete kültürünü” tasvir etmesi ve bunu yaparken “rol yapma” oyunlarına özgü unsurlara yer vermesi, örneğin kıyafet ve aksesuar seçimine imkân tanımasıdır. Özellikle içine gizlenen seks içerikli bir mini oyun nedeniyle tepki çeken *GTA: SA* da 26 Mart 2008 tarihi itibariyle yirmi bir buçuk milyon adet satmış,

⁵⁰³ Tor Thorsen, “Take-Two self-censoring Vice City”, *Gamespot UK*, 10 Aralık 2003,

<http://uk.gamespot.com/ps2/action/grandtheftautovicecity/news.html?sid=6085346#> (22 Şubat 2010)

⁵⁰⁴ **Take-Two Interactive Software, Inc.**, “Recommendation of the Board of Directors to Reject Electronic Arts Inc.'s Tender Offer”, [Resmi şirket açıklaması], 26 Mart 2008, s. 12, http://taketwovalue.com/documents/TTWO_Value.pdf (22 Şubat 2010)

PlayStation 2 platformunun gelmiş geçmiş en popüler oyunu olmuştur ve 2009 itibariyle tarihin en çok satan üç bilgisayar oyunundan biridir.⁵⁰⁵ Bu çalışmanın ana konusu olan *GTA: SA*, örnek olay olarak ayrıntılı biçimde incelenecektir.

Dördüncü Kuşak GTA

GTA serisinin dördüncü ve –şimdilik- son kuşağının ilk oyunu olan *Grand Theft Auto IV (GTA IV)*, 29 Nisan 2008’de yayınlanmış, ertesi yıl *The Lost and Damned* ve *The Ballad of Gay Tony* adlı ek görev paketleri Internet üzerinden satışa sunulmuştur. Serinin en çok kullanılan kurgusal şehri olan Liberty City’de, 2008 yılında geçen esas macerada ana karakter, milliyeti açıklanmayan, ama zaman zaman Sırpça konuşan ve “Balkanlı” olduğu belirtilen Niko Bellic’tir. Tüm GTA serisinin, geçmişi en detaylı biçimde aktarılan şahsı olan otuz yaşındaki Bellic, aynı zamanda serinin ilk “yabancı göçmen” ana karakteridir. Bellic, Yugoslavya Savaşı’nda çarpışmış, savaş suçlarına tanık olmuş, bir silah arkadaşının ihaneti üzerine birliği pusuya düşürülmüş, güçlkle hayatta kalmıştır. Savaştan sonra insan kaçakçılığı başta olmak üzere Rus mafyası için çeşitli kaçakçılık işleri yapan Bellic, başı belaya girince, kendisini ısrarla ABD’ye davet eden kuzeni Roman’ın teklifini kabul eder. Ancak Liberty City’e vardığında, kuzeninin kendisine yalan söylediğini, yaşadığı koşulların hiç de “Amerikan rüyası” olmadığını görür. Herşeye rağmen peşinde Arnavut tefeciler bulunan taksici kuzenini korumak için bu Amerikan şehrinin kozmopolit yer altı dünyasına dalan Bellic, yıllar önce askeri birliğine ihanet eden vatandaşının da Liberty City’de yaşadığını öğrenir. Böylece bir yandan Liberty City’nin çeşitli mafya örgütleriyle, bir yandan da geçmişiyle hesaplaşmaya başlayan Bellic, Balkanlara özgü bir kinizm ile Amerikan rüyasını sorgulamanın (oyuncu açısından) bir arayüzü haline gelmektedir.

Serinin önceki oyunlarına kıyasla yeni bir fizik motorunun sağladığı çok daha gerçekçi grafiklerle öne çıkan *GTA IV*, üçüncü kuşakta bulunmayan çok oyuncu desteğini de yeniden sağlamış; yüz milyon dolarlık maliyetiyle, çıktığı güne kadar yapılan en pahalı oyun olmasına karşın henüz ilk günden yaklaşık dört milyon adet satıp

⁵⁰⁵ **Guinness World Records 2009: Gamer's Edition**, Londra: Guinness World Records, 2009, s. 108-109

üç yüz milyon doları aşkın bir ciroya ulaşarak rekor kırmıştır.⁵⁰⁶ Açılış haftasında dünya çapında yaklaşık üç yüz elli milyon dolar hâsılat yaparak sinema sektöründe rekor kıran “Spider-Man 3” filmi⁵⁰⁷ bile, aynı yıl açılış haftasında beş yüz milyon dolar ciro elde eden *GTA IV*’ün gerisinde kalmıştır. 9 Haziran 2010 itibariyle satılan *GTA IV* kopyalarının sayısı resmi verilere göre on yedi milyon adeti aşmıştır.⁵⁰⁸ Bu ticari başarıya karşın serinin genelinde görülen toplumsal tartışmalar *GTA IV* ile de sürmüş, şiddet ve cinsellikle ilgili alışılmış eleştirilerin yanına, alkollü araç kullanmanın oyunda özendirildiği yönündeki iddialar⁵⁰⁹ ve *The Lost and Damned* eklentisinin bir sahnesinde bir erkeğin çıplak görüntülenmesine tepkiler bu tartışmalara eklenmiştir.⁵¹⁰

4.1.3.2.2 GTA Serisinin Ekonomik Başarısı ve Sosyokültürel Yeri

Yarattığı toplumsal tartışmalara rağmen hem ticari açıdan, hem de oyun eleştirmenleri nezdinde büyük başarı kazanan *GTA* serisinden 2008 yılının Mart ayı itibariyle toplam yetmiş milyon adeti aşkın oyun satılmıştır.⁵¹¹ Dünya bilgisayar oyunu sektörünün hem üretim kapasitesi, hem de pazar büyüklüğü açısından lideri olan ABD’de 2000’li yılların ilk on yılında özellikle çocukların ve gençlerin boş zamanlarını değerlendirmek için bir numaralı tercihi olan bu oyun, popüler kültürün de ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir.⁵¹² *GTA* serisinin ticari başarısının ve derin bir kültürel iz bırakabilmesinin ardında, yıllar önce Miyamoto’nun *Super Mario* ile yaptığını tekrarlaması; yani oyunculara, dönemin bilgisayar teknolojisinin el verdiği ölçüde gerçekçi, geniş ve sanal (bir başka deyişle sentetik) bir dünyada, kendilerine sağlanan

⁵⁰⁶ Barbara Ortutay, “Take-Two’s ‘Grand Theft Auto IV’ tops \$500M in week 1 sales”, *Associated Press*, 7 Mayıs 2008, http://www.breitbart.com/article.php?id=D90GVLP0&show_article=1 (25 Mayıs 2010)

⁵⁰⁷ Sharon Waxman, “Spider-Man 3 Box Office Bodes Well for Summer”, *New York Times*, 7 Mayıs 2007, <http://www.nytimes.com/2007/05/07/movies/07spid.html> (22 Mayıs 2010)

⁵⁰⁸ James Orry, “GTA 4 sales reach 17 million”, *Videogamer.com*, 9 Haziran 2010, http://www.videogamer.com/news/gta_4_sales_reach_17_million.html (10 Haziran 2010)

⁵⁰⁹ Brendan Sinclair, “Mothers against GTAV’s drunk driving”, *GameSpot*, 30 Nisan 2008, http://www.gamespot.com/news/6190213.html?action=convert&om_clk=latestnews&tag=latestnews;title:3 (25 Mayıs 2010)

⁵¹⁰ Ludwig Kietzmann, “Hot flask: GTA IV’s Lost, Damned and Unexpectedly Naked”, *Joystiq*, 17 Şubat 2009, <http://www.joystiq.com/2009/02/17/hot-flask-gta-ivs-lost-damned-and-unexpectedly-naked> (26 Mayıs 2010)

⁵¹¹ **Take-Two Interactive Software Inc.**, s. 14-18

⁵¹² Lynn Schofield Clark, “Challenges of Social Good in the World of Grand Theft Auto and Barbie: a Case Study of a Community Computer Center for Youth”, **New Media & Society**, Vol 5. No. 1 (2003), s. 96

oyunsal unsurlarla –hayalgüçlerine bağlı olarak- dilediklerini yapma özgürlüğünü vermesinin yattığı ifade edilmiştir.⁵¹³

GTA serisi, askeri-sanayi kompleksten kaynaklanan bir teknolojiyle doğup, popüler kültürü etkileyebilecek çapta yeni bir medium haline gelen bilgisayar oyunlarının, gerek içeriksel, gerekse biçimsel olarak giderek artan ölçüde toplumsal bir önem kazandığının, kültürel ve ekonomik açıdan belirleyici bir anlam ifade etmeye başladığının son dönemde ortaya çıkmış en çarpıcı örneklerinden biridir. Bilgisayar oyunları, şiddet ve cinsellik başta olmak üzere bir dizi konuya estetik yaklaşımları açısından yoğun biçimde eleştirilegelseler de, pedagojik araştırmalar bu oyunların sunduğu tam teşekküllü sanal dünyaların öyle veya böyle insanları “eğittiğini” ve “daha geniş düşünme imkânı” sağladığını tespit etmiştir.⁵¹⁴ Artık bir “kitle medyası” sayılan bilgisayar oyunları, bu nitelikleri nedeniyle devletler tarafından da bir araç olarak kullanılır olmuş; sadece bir demokrasi olan ABD değil, Çin’den Suriye’ye dek birçok otokratik yönetimli ülkede de devlet oyun yapım sürecine aktif olarak müdahil olmaya başlamıştır.⁵¹⁵ Bu arada bilgisayar oyunları, 2000’li yıllardan itibaren yoğunlaşmak üzere sadece siyasi mesajlar için değil, özel kuruluşların ve genel anlamda sermayenin reklam veya gizli reklam kampanyaları için de etkin bir platforma dönüşmüştür.⁵¹⁶ Ancak hem diğer medya ile ilişkileri açısından, hem de kendi içerisindeki kategoriler bağlamında “türler arası” bir yapıya sahip olan bu karmaşık elektronik medium, kuşkusuz, oyunun toplumsal, kültürel ve iletişimsel yerini açıklamaya çalışan klasik kuramlarla irdelenemez hale gelmiştir. Bu nedenle, “oyunu anlamak” yolunda, güncel koşulları kapsayan yeni yaklaşımların ve akademik disiplinlerin geliştirilmesi ihtiyacı doğmuştur.

⁵¹³ Chaplin ve Ruby, s. 85-86

⁵¹⁴ Scott Carlson, "Can Grand Theft Auto Inspire Professors? Educators Say the Virtual Worlds of Video Games Help Students Think More Broadly", **Chronicle of Higher Education**, Vol. 49, No. 49 (2003), s. A31-A33

⁵¹⁵ Patrik ve Mirko Ernkvist, "Enmeshed in Games with the Government", **Games and Culture**, Vol. 3, No. 1 (2008), s. 98-126

⁵¹⁶ Seth Grossman, "Grand Theft Ore: the Constitutionality of Advergame Regulation", **The Yale Law Journal**, Vol. 115, No. 1 (2005), s. 227-236

Bu seri içinde *GTA: SA* oyununun seçilme nedenleri ise şöyle özetlenebilir:

- *GTA: SA* serinin en çok satan, en büyük haritaya ve en geniş kapsamlı multimedya içeriğe (oyun içi müzikler, radyo kanallarındaki sohbet programlar, vs.) sahip oyunudur. Juul’a göre de bu oyun, hem “ilerleme,” hem de “belirim” oyunlarının özelliklerini kendisinde toplar.⁵¹⁷

- *GTA* serisinde, ilk kez *GTA: SA*’da ana karakter bir siyahidir. Amerikalı siyahi bir genç erkeğin bir Amerikan metropolünün gettolarında savaşıyor sokak çeteleri içindeki yükselişinin konu edilmesinin, kültürel bağlamda serinin diğer oyunlarına kıyasla daha zengin bir çözümleme alanı yarattığı söylenebilir.

- *GTA: SA*, ABD’nin iki cephede (Irak ve Afganistan) savaş verdiği ve ordunun özellikle Amerikalı siyahî gençlerin gönüllü olarak saflarına katılmasını sağlamak üzere yeni medyayı kullanarak kampanyalar yürüttüğü (örneğin daha önce bahsedilen *America’s Army* projesi) bir dönemde, askeri-eğlence kompleksinin milyonlarca dolarlık bir prodüksiyonu olarak piyasaya sürülmüştür.

- Serinin bir oyununda ilk kez müstehcen sözcükler ve küfürler kullanılmış, yoğun şiddet içeren benzersiz bir çevre yaratılmış, cinsel ilişki görsel olarak betimlenmiş, oyuncunun yönettiği karakteri “özeleştirilmesine” (giysiler satın alarak, vücut geliştirerek, vb.) imkân sağlanmış; son tahlilde bu ve benzeri yöntemlerle dramatik gerçekçilik açısından derinlikli bir içerik ortaya konmuştur.

- Oyunsal unsurlar bir kenara bırakılsa bile, *GTA: SA*’nın anlatısını oluşturan temel içeriklerden biri olan senaryo metni, aynı dönemsel ve mekânsal şartlarda geçen benzer bir konuyu ele aldığı için onun “sinemadaki atası” olarak kabul edilen 1991 tarihli “*Boyz n the Hood*” (Çocuklar ve Mahalle) adlı

⁵¹⁷ Jesper Juul, *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, s. 82-3

Hollywood filminin senaryosundan dahi uzun, zengin bir içerik sunan kültürel bir artifaktır.⁵¹⁸

GTA: SA'yı “yüzde yüz” oranında tamamlamak için yüz seksen yedi görevin başarıyla bitirilmesi gerekmektedir. Bu görevlerden doksan altısı, senaryonun “ilerlemesini” sağlayan sinematik ara ekranlarla birlikte oyuncuya aktarılan ana görevlerdir. Oyunun bitirme yüzdesine etki etmeyen onlarca yan görev ve hedef dışarıda tutulursa, *GTA: SA*'nın öykü kipi elli-yetmiş beş saat içinde tamamlanabilmektedir.

Bu araştırmada kullanılan verilerin toplanması amacıyla *GTA: SA* PC platformunda iki yıl içinde toplam elli beş saat boyunca oynanmıştır. Ana anlatı elli iki saat içinde tamamlanmış, kalan üç saatte ise çok oyunculu oyun kipine geçilerek ek gözlemler yapılmıştır. Oyunun üç yazarından biri olan ve aynı zamanda tasarımında da görev almış bulunan James Worrall bu gözlem seanslarından birinde araştırmacıya çevrimiçi olarak rehberlik etmiştir.

4.2 Uygulama

4.2.1 Giriş ve Olay Örgüsü

Rockstar Games, *GTA: SA*'nın tanıtımı amacıyla yayınladığı resmi bildiride, oyunun konusunu şöyle özetlemektedir:

Carl Johnson (CJ) beş yıl önce San Andreas eyaletindeki Los Santos şehrini, yaşamın baskılarından kaçmak için terketti. Şehir, çetelerin, uyuşturucunun ve yolsuzlukların yarattığı sorunlarla kendi kendisini yok ediyordu. Burada yaşayan film yıldızları ve milyonerler, uyuşturucu kaçakçıları ve çete üyelerini kendilerinden uzak tutmak için elinden geleni yapmaktaydı. Şimdi doksanların başı... Carl'ın eve dönmesi gerekiyor. Annesi öldürüldü, ailesi dağıldı ve çocukluk arkadaşlarının hepsi felakete sürüklenmekte. Mahallesine döndüğünde, yolsuzluğa batmış bir çift polis memuru onu cinayet suçlamasıyla tuzağa düşürüyor. CJ, ailesini kurtarmak ve sokakların kontrolünü ele geçirmek için bütün San Andreas eyaletini kapsayan bir yolculuğa çıkıyor.

⁵¹⁸ Christina Sommerfeldt, “The Embodied Adventurer”, Nate Garrelts (Ed.), **The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays** içinde (160-73) Jefferson, Kuzey Carolina: McFarland & Co, 2006, s.

Oyuncunun canlandırdığı karakter olan CJ, ABD'nin California ve Nevada eyaletlerinin kentsel ve coğrafi unsurlarından esinlenilerek yaratılan San Andreas'da yaşamaktadır. Bu sanal eyaletin büyük şehirlerini ve küçük çevre yerleşimlerini mekân seçen oyun 1992'de geçer. Annesinin öldürülmesi üzerine, beş yıl sonra memleketi Los Santos'a dönen CJ, daha önce şehre hâkim olan ve siyahlardan oluşan çetesi Grove Caddesi Aileleri'nin (GSF - Grove Street Families) güç kaybettiğini görür. Yine siyahlardan oluşan bir çete olan Ballas ile Hispaniklerden oluşan Vagos, şehrin sokaklarında hâkimiyeti ele geçirmiştir. GSF çetesinin Ballas ve Vagos'dan farkı, uyuşturucu ticaretine girmeyi reddetmesi, "babadan kalma sokak gelenekleri ve değerlerine" bağlı kalmak gerektiğini savunmasıdır.

Cenazenin ardından CJ, Los Santos şehrinde kalıp, ağabeyi Sweet'i evinde öldürmeye çalışırken annelerini vuran Ballas çetesinden intikam almaya ve nüvesini iki kardeşin dışında; Big Smoke ve Ryder adlı arkadaşlarının oluşturduğu GSF çetesini canlandırmaya karar verir. Bu noktadan sonra öykü, oyuncu, söz konusu karakterlerden ve kendisini suç işlemeye zorlayan yoz polis memurlarından (Memur Frank Tenpenny ve Memur Eddie Pulaski) aldığı görevlerde başarılı oldukça ilerler.

CJ ilk olarak GSF çetesine uyuşturucu satan bazı Ballas üyelerini öldürür. Diğer çetelerin mahalle duvarlarına spreylenmiş boyayla attığı imzaları sildirir, GSF üyelerini silahlandırır ve etki alanını bu şekilde genişletmeye başlar. Ardından Vagos'un düşmanı olan bir diğer Hispanik çetesi Varrios Los Aztecas ile ittifak kurar. Bu çetenin başında, CJ'in kız kardeşi Kendal'in sevgilisi Cesar vardır.



Şekil IV: Grand Theft Auto: San Andreas’ın Üç Temel Karakteri

Grand Theft Auto: San Andreas oyununun ana karakteri olan CJ (solda), kız kardeşi Kendal (ortada) ve kız kardeşinin Hispanik sevgilisi Cesar (sağda). Oyunun kadın-erkek ilişkilerine ve etnik ilişkilere dair söylemi, büyük ölçüde bu üç karakter üzerinden aktarılmaktadır.

CJ’in diğer GSF liderlerinden aldığı görevler çeteye silah sağlamak veya düşman çetelere saldırı gibi amaçlara hizmet etmektedir. Ancak ana karakterin bir özel hayatı da vardır. CJ bir yandan OC Loc adlı arkadaşının rap yıldızı olma hayalini gerçekleştirmek üzere türlü suçlar içeren görevler üstlenmekte; bir yandan da görevler süresince tanıştığı kadınlarla “çıkarmakta” ve onları etkileyerek “sonuna kadar gitmeyi” hedeflemekte, bu amaçla yediklerine dikkat etmekte, spor yapmakta ve mümkün olduğu kadar pahalı giysiler ve otomobiller satın almaktadır.

GSF’yi birleştirip çete içindeki saygınlığını giderek artıran CJ, bu arada Big Smoke ve Ryder’ın gizlice Ballas ile işbirliği yaptığını ve Memur Tenpenny’den talimat aldığını öğrenir. CJ, ağabeyi Sweet’in birçok çete üyesiyle birlikte tuzağa düşürüldüğünü farkeder etmez olay yerine hareket eder; Ballas üyelerini öldürse de ağır yaralan ağabeyiyle birlikte polis tarafından tutuklanır. Sweet’i cezaevine gönderen Memur Tenpenny ve Pulaski, CJ’i kilometrelerce uzakta bir taşra kasabasına kaçırıp, Los Santos’a dönerek Big Smoke’u öldürmemesi gerektiği konusunda onu uyardıktan sonra serbest bırakır.

CJ, tařra ilçelerinde, soygun ve hırsızlık bařta olmak üzere çeřitli görevleri tamamladıktan sonra, buradan elde ettięi uyururucuyu da yanına alarak Los Santos'un komřu řehri olan San Fierro'ya yerleřir. CJ, bir yandan kız kardeři ve Cesar ile birlikte San Fierro'da metruk bir binayı bir otomobil servisi haline getirmeye çalıřırken, bir yandan da bu řehirdeki řetelerle savařır. Önce Los Santos'daki Ballas ve Vagos řetelerine uyururucu saęlayan Loco Syndicate adlı řeteyi çökertir. Ardından Çin mafyasıyla iřbirlięi yaparak Vietnamlılardan oluřan Da Nang Boys adlı bir bařka řeteyi yok eder.

Hapisteki aęabeyi Sweet'i kurtarmak üzere bir fırsat ele geçiren CJ, çölün ortasındaki Las Venturas řehrine gider. Burada önce İtalyan mafyasının güvenliğini kazanarak onların içine sızar, ardından yine Çin mafyasıyla iřbirlięi yapıp uzun ve karmařık bir planı uygulamaya koyarak İtalyanlar'a ait dev bir kumarhaneyi soyar. Büyük miktarda para ele geçirip memleketi Los Santos'a geri dönen CJ, burada askeri bir uçaęı çalıp casus uçak ve gemileri vurmaya da içeren görevlerin ardından aęabeyini hapisten kurtarır. Ancak aęabeyi, bir suç baronu haline gelen CJ'in yeni hayatını görüncce memnun olmamıřtır. Bunun üzerine iki kardeř yine eskisi gibi sokak řetelerinin görece küçük kriminal dünyasına ve GSF'nin "gelenek ve deęerlerine" dönüp mahallelerini Ballas ve Vagos'dan kurtarır. Bu arada iřledięi suçlar ortaya çıkıp yakalanan Memur Tenpenny'nin delil yetersizlięinden serbest kaldıęı haberi yayılınca, Los Santos'da, 1992 yılında Los Angeles'ta yařanana benzer büyük bir siyah ayaklanması patlak verir. Kaosun ortasında bütün řetelere meydan okuyarak Big Smoke'u evinde öldüren CJ, oraya gelen Memur Tenpenny'i de řehirden kaçamadan ortadan kaldırır. Memur Tenpenny, Grove Caddesi'nin ortasında son nefesini verirken řehirdeki ayaklanma biter; CJ, aęabeyi ve kız kardeři ise zaferi kutlamak üzere evlerine dönerler.

4.2.2 Çözümleme

4.2.2.1 Oyunsal (Simülasyonel) Yapılar

Oynanış ve Etkileşim

GTA serisinde kendisinden önce yayınlanan iki oyun gibi üçüncü şahıs perspektifinden –fakat birinci şahsa geçme olanağıyla- oynanan *GTA: SA*'da, canlandırılan karakter (CJ), kontrol aygıtları (PC için klavye ve fare, konsollar için oyun tablası [gamepad]) yardımıyla yönlendirilmektedir. CJ; şehir, arazi ve iç mekânları içeren geniş bir sanal dünyayı yürüyerek, koşarak, yüzerek veya bisikletten otomobile, tanktan helikoptere birçok farklı taşıt kullanarak katedebilir. Yaya haldeyken sınırlı ölçüde tırmanabilen ve zıplayabilen karakter, yumruk yumruğa kavga edebilir veya çeşitli silahlar kullanabilir.

CJ'in oyunun sunduğu enformasyonel uzayı başarıyla katebilmesi için, oyuncunun yeterli düzeyde görsel ve işitsel yetenekler ile el becerisine sahip olması gerekmektedir. Örneğin oyuncu, oyuna başlarken verilen bisikleti iyi kontrol edemiyor veya oyundaki “radar” yoluyla ona sunulan haritayı verimli kullanamıyorsa, oyunda başarılı olamaz. Ancak söz konusu yetenek ve beceriler sayesinde dilerse oyunun zengin sanal çevresinde sadece eğlence için, amaçsızca gezinebilir; onun unsurlarıyla etkileşebilir.

Oyunun öykü çizgisini izlemeden, sadece onun sunduğu sanal dünyada serbestçe araba yarıştıran, haritadaki gizli bölgeleri bulmaya çalışan, San Andreas kulüplerinde dans eden veya yalnızca itfaiyecilik gibi yan görevleri yapmayı tercih eden birçok oyuncu vardır.⁵¹⁹ Buna karşın, *GTA: SA*'nın (ve onun sanal dünyasının) esas itibarıyla “etkileşimli bir oyuncak” olarak yaratılmadığını, serbest oyunun tercih edilmesi durumunda bile oynanıştaki birçok unsurun oyuncuyu “öyküyü okumaya” (anlatıyı takip etmeye) **davet ettiğini** vurgulamak gerekir. Bunun iki temel nedeni bulunmaktadır:

⁵¹⁹ Kurt Squire ve Ben DeVane, "The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto", **Games and Culture**, Vol. 3, No. 3-4, 2008, s. 206

1) Herşeyden önce, serbest tarzda bir oyun, örneğin itfaiyecilik, kısa bir süre sonra kendisini tekrar eden görevlerle kaçınılmaz biçimde “sıkıcı” hale gelmektedir. Serbest tarzda bir oyuna imkân sağlayan görevlerde, örneğin toplam süresi iki saati aşan sinematik “ara ekranlar” izlenemez. Anlatının ilerlemesini sağlayacak oyun karakterlerinden alınan görevler ise her defasında farklı ve dinamik olduğu gibi, her biri ilgi çekici olmayı sürdürmek üzere tasarlanmış, uzun ve detaylı bir senaryonun birer parçasıdır.

2) Serbest tarzda bir oyun, kısıtlı kaynaklara sahiptir. Oyun dünyasını zenginleştiren birçok özellik, ancak oyunun öykü kipinde ilerleyerek açılabilir. Oyuna başlar başlamaz, sadece bu sanal dünyada gezilir ve yalnızca yan görevler yapılırsa, birçok imkândan haberdar bile olunamaz. Oysa öykünün ilerlemesini sağlayacak görevler tamamlandıkça, ana karaktere ve oyun dünyasına dair yeni özellikler “açılır.” Örneğin öykü çizgisinde yer alan bir görevde CJ’den saçlarını kestirmesi istenir ve bu görev başarıyla tamamlanırsa, Los Santos’daki tüm berber dükkânları dilendiği zaman “kullanılabilir” hale gelir.

Öyleyse *GTA: SA*’nın yazarlarının, etkileşimli bir **serbest oyun faaliyetini (play) değil**, kendi yarattıkları kurallara bağlı ilerleyen (game) bir **anlatının tamamlanmasını** oyunun temel amacı olarak, oynanış unsurları yoluyla, zımnen tanımladığı söylenebilir. Bu durum, oyunun hedefi konusunda örtülü, fakat belirleyici bir etki yaratmaktadır. CJ, oyun dünyasının sunduğu alternatif hedefler (örneğin başarılı bir ambulans şoförü veya ünlü bir dansçı olmak) yerine, senaryonun oyuncuyu güdümlendiği “ana hedefe,” yani tüm eyalete hükmeden bir çete reisi olma hedefine yönlendirilmektedir. Dolayısıyla oyuncu, belirli bir “özel konumu” almaya teşvik edilir. Bu gerçeğe karşın birçok oyuncunun, *GTA: SA* dünyasına dalarak (imersiyon) kendisini orada “tam bir özgürlük hâli” içinde hissetmesi, oyunun kullanıcı arayüzünün, onu belirleyen kuralları (programlanan algoritmalar, vb.) gizlemesinden kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla bu süreç, **özgürlük ve katılma dair bir yanılsama yaratan ideolojik bir mistifikasyon** sürecidir.

Oyunun kurallarını ve işleyişini belirleyen soyut algoritmanın, görsel arayüze en somut biçimde yansıdığı unsur, karakterin niteliklerini, niceliksel biçimde oyuncuya

gösteren tablodur. Bu veri ve istatistiklere oyunda istendiği zaman bir tuşa basarak ulaşılabilir. İlk veri, CJ'in vücudundaki yağ oranını göstermektedir. CJ, hayatta kalmak için çevredeki restoranlarda yemek yemek zorundadır. Fakat her öğün, onun vücudundaki yağ oranını da artırır. Spor salonunda antrenman yapmaması veya sokaklarda yeterince koşup zıplamaması durumunda CJ şişmanlar, fiziksel performansı düşer. Aksi halde, ikinci göstergeden öğrenilebilen kas oranı yükselir, vücudu şekillenir ve böylece fiziksel performansı artar.



Şekil V: Grand Theft Auto: San Andreas'ta Temel İstatistikler

CJ'in bedensel durumuyla toplumsal statüsündeki değişimler, oyunda istatistikleri gösteren tablodan izlenebilir.

Kas oranının yükselmesi, tabloda bundan sonra gelen iki özelliği de olumlu etkilemektedir. Bunlardan ilki olan “cinsel çekicilik”, sadece kas oranına bağlı bir değişken değildir. CJ'in kullandığı otomobil, giyimi ve şehirdeki berberlerde (daha çok para ödeyerek) geliştirebileceği saç kesimi, **cinsel çekiciliğini** etkiler. Cinsel çekiciliğin artması, CJ'in potansiyel kız arkadaşlarını etkilemesine yardımcı olur. İkinci özellik ise CJ'e duyulan “**saygı**” ifade eden göstergeden izlenebilir. Daha fazla sayıda görev tamamlamak ve diğer çetelerle savaşa girip kazanmak da CJ'e kendi çetesi olan GSF üyelerinin duyduğu saygıyı artırır. Yüksek bir saygınlık oranı, CJ'in çetesine daha fazla sayıda üye kazandırmasına yardımcı olur.

Bunlar dışında, CJ'in sağlık durumunu, giydiği kurşungeçirmez yeleğin durumunu, su altında ne kadar kalabileceğini belirleyen akciğer kapasitesini ve koşma ile yüzme gibi fiziksel faaliyetleri dinlenmeden ne kadar uzun süre yapabileceğini gösteren dayanıklılığını ifade eden göstergeler de sürekli olarak ekranda veya söz konusu tablo üstünde yer almaktadır. Bu noktada obezitenin, CJ'in sadece fiziksel kapasitelerini değil, sağlığını da düşürdüğünü; fakat aşırı kaslanmanın onun vücudunda herhangi bir olumsuz etki yaratmadığını belirtmek gerekir. Kısacası oyun **obeziteyi zımnen kınarken**, benzer bir sağlık riski oluşturabilecek **aşırı kaslanmayı teşvik etmektedir**. Bu konuya, özne olarak benlik ve bedeni incelerken döneceğiz.

Amaç ve Hedefler

Oyunun temel hedefi, ana görevleri başarıyla bitirip öyküyü tamamlamaktır. Bu asgari hedefin ötesinde, oyunun yan görevlerle birlikte tamamını bitirmek de nihai bir amaç olarak sunulmuştur. Oyunun yüzde kaçının tamamlandığı, istatistiklerin yer aldığı bir yardımcı ekrandan takip edilebilmektedir.

Oyunun puanlama sistemi, “kriminal reyting” denen bir sıralamayı temel alır. Oyuncu, öldürdüğü insan, imha ettiği araç, zarar verdiği mülk ve kazandığı para miktarınca puan kazanır. “Meşru adam öldürme” fiilinin gerçekleştirilmesi halinde (yani görevlerde öldürülmesi istenen kişilerin öldürülmesi durumunda) alınan puan, yoldan geçen herhangi bir yayanın öldürülmesi durumunda alınan puandan yüksektir. Hile yapmak (belirli şifreleri girerek sağlık, cephane, vs. yardımı almak), tutuklanmak veya öldürülmek (ilk durumda oyuncu karakoldan, ikinci durumda ise hastaneden oyuna yeniden başlayarak kaldığı yerden devam eder) ise puanı düşürmektedir.

Oyuna sıfır puanla başlandığında “kriminal reyting,” oyuncunun unvanı olarak nötr bir değer taşıyan “kurban”* ifadesine işaret eder. Eksi on bin puan ile artı bir milyon puana arasındaki bu ölçekteki unvanlar, en dipte “kokainman” ve “karı kılıklı” ile başlayıp, “hanım evladı,” “avam” gibi diğerleriyle sürer ve “kanka,” “çeteci,” “getto

* **Vict:** İngilizce’de “victim” (kurban) sözcüğünün bu kısaltılmış ifadesi, Afro Amerikan argosuna, sokak çeteleri dünyasının kurallarını bilmediği için her an diğer “oyuncular” tarafından mağdur edilecek kişi olarak geçmiştir.

yıldızı” gibi unvanlarla statüyü giderek yükselttikten sonra, en tepede, “hakiki gangster,” “mafya babası” ve nihayet “**San Andreas Kralı**” ile sona erer.

Oyunu yüzde yüz oranında tamamlamak için sadece öykünün sonunu görmeyi sağlayan görevlerin bitirilmesi yetmez. Oyunun serbest dünyasındaki üç spor salonunda gösterilen tüm fiziksel hareketler öğrenilmeli; otomobil, uçak ve diğer sürüş okullarından mezun olunmalı, **ambülâns şoförlüğünden muhabbet tellallığına** dek tüm mesleki yan görevler tamamlanmalı, satışa sunulan **29 gayrimenkûlün hepsi alınmalı** ve eyaletin farklı bölgelerinde **gizlenmiş nesnelerin** (at nalı, istiridye, vs.) tamamı bulunmalıdır.

Tüm bu hedeflere ulaşarak oyun yüzde yüz oranında tamamlansa bile, “San Andreas Kralı” unvanını almak için gereken bir milyon puana ulaşamaz. Oyunun en büyük gayriresmi internet sitesindeki rehberine göre, kriminal reytingi zirveye ulaştırmanın yegâne yolu, tüm hedeflere ulaştıktan sonra “tek kişilik bir ordu olarak sistemle topyekûn bir savaşa girip bir **cinayet cümbüşü** yoluyla” daha fazla puan kazanmaktır.⁵²¹ Serinin ilk oyunundan beri kullanılan “cinayet cümbüşü” (killing spree) kavramı; rastgele, olabildiğince çok sayıda sivili öldürüp, bölgeye gelen polisleri de “temizledikten” sonra (tâ ki bir sonraki cinayet cümbüşüne dek) izini kaybettirmeyi öngörür. Oyuncu kendi inisiyatifiyle bir “cinayet cümbüşü” başlatabileceği gibi, şehirlerde gizlenmiş belirli nesneleri bularak da (oyunun sağladığı silah takviyesiyle) bunu yapabilir.

Oyunun tamamlanma yüzdesini etkilemeyen yan görevler de mevcuttur. CJ’in tüm **kız arkadaşlarıyla** “kahve içmesini”* sağlamak, tüm **çete bölgelerini** ele geçirmek, ev soygunlarından en az **on bin dolar** elde etmek ve çeşitli giyim mağazalarında satışa sunulan **tüm giysileri almak** bunlardan bazılarıdır.

⁵²¹ Grand Theft Wiki, “Criminal Ratings in GTA San Andreas”,
http://gta.wikia.com/Criminal_Ratings_in_GTA_San_Andreas (12 Haziran 2010)

* **Kahve içmek:** CJ, kız arkadaşlarını istedikleri yerlere (restoran, bar, vs.) götürerek, onların istediği gibi giyinip, istediği gibi otomobil sürerek “tatmin” etmeye çalışır. Tatmin oranı belirli bir düzeye ulaştığında kız arkadaş CJ’i evine kahve içmeye davet eder. Bu, cinsel ilişkiye davetin bir metaforudur.

Ödül ve Ceza

Ana öykü çizgisindeki bir görevin tamamlanması halinde oyuncuya verilen başlıca ödül, “**saygınlıktır.**” “Sokaktaki itibar” (street cred) olarak da adlandırılan bu kavram, GSF çetesinin diğer üyelerinin CJ’ye olan bağlılığını belirler. Görevler tamamlandıkça CJ’in saygınlığı artar (görevlerden bağımsız olarak rakip çete üyelerini veya polis memurlarını öldürmek de saygınlığı artırır). Sayısal bir ölçekte saygınlığın yüzde birden, yüzde yüze doğru tırmanmasıyla, CJ’in şehirde kendisine eşlik etmek üzere (koruma olarak) yanına alabileceği çete üyesi miktarı birden yediye kadar yükselir. Saygınlık düzeyi, CJ’in **cinsel çekiciliğini** de etkiler.

Görevlerin tamamlanması halinde, saygınlık dışında (bazen onunla birlikte) verilen diğer ödüller; **para, yeni araçlar** (otomobil, vb.), **taşınmaz mallar** (restoran zinciri, otel, havalimanı, taş ocağı gibi düzenli gelir sağlayan çeşitli işletmeler) ve farklı **kız arkadaşlarla** “çıkma” imkânıdır. Bu yolla oyuncu, bir yandan servet (dolayısıyla daha güçlü silahlar ve daha pahalı araçlar) biriktirip oyunu kendisi için kolaylaştırırken, bir yandan da hem ana öykü çizgisinin ilerlemesini sağlar, hem de yeni yan görevlere ulaşabilir hale gelir.

Ödüllere ulaşma yolunda oyuncuyu engelleyen, onu belirli bir yöne kanalize eden bir oyun dinamiği vardır. Bu dinamiğin temel taşı, “**aranma düzeyi**” (warrant level) adı verilen göstergedir. Bu gösterge, polisin ve diğer güvenlik güçlerinin oyuncuya yönelik tavrını belirler. Oyundaki görevlerde işlenen suçlar (adam öldürme, vb.) güvenlik güçlerinin oyuncunun peşine düşmesine neden olsa da, görev başarıyla tamamlandığı takdirde aranma düzeyi sıfırlanır. Ancak eyaletin, gerekli görevler tamamlanmadığı için henüz “açılmayan” bölgelerine erken girilirse en üst düzeyde alarmı geçen polis, -hile kullanılsa bile- öldürene kadar onun peşini bırakmaz. Dolayısıyla, polis varlığının esas amacı, hem oyuncunun oyun dünyasında gezerken suç işlemesi durumunda onu bir miktar zorlayarak gerçekçi bir atmosfer yaratmak, hem de onu **ana öyküyü tamamlamaya** mecbur etmektir.

Suçun nitelik ve niceliğine göre aranma düzeyi giderek artar. Altı yıldızdan oluşan bu düzeyin başlarında oyuncunun peşine sınırlı sayıda yerel polis düşerken,

suçun sürmesi ve oyuncunun polise direnmesi halinde devreye ordu da girer. Ordunun devreye girmesiyle birlikte oyuncunun peşine düşen güvenlik güçleri artık **sivillere zarar verme pahasına** CJ’e ateş açarlar, aracını havaya uçurmaya çalışırlar.

CJ’in çevredeki yayalara ateş açarak (ve yayaları öldürmeyi sürdürerek), başka hiçbir suç işlemeksizin altı yıldızlık azami aranma düzeyine ulaşması mümkündür. Fakat bu oldukça uzun bir zaman alabilir. Buna karşın örneğin birkaç aracı aynı anda havaya uçurmak, olay yerine çok daha fazla polisin, çok daha hızlı biçimde gelmesine olabilmektedir. Bu durum, can güvenliğinden çok, mal güvenliğine karşı işlenen suçların oyun dünyasında zımnen daha ağır cürümler olarak kabul edildiği algısı yaratmaktadır. Çünkü *GTA: SA* dünyasında **mülkiyet, saldırganlar tarafından çok kolay imha edilebilmesine rağmen devletçe çok iyi korunmaktadır**. Bir araca zarar vermek, araba çalmak, gizlice çalınan bir arabayı alarmı çalar halde sürmek, içinde çalıntı mal bulunan bir araç kullanmak, benzin istasyonlarındaki yakıt pompalarına arabayla çarpmak gibi çeşitli eylemler –özellikle de zengin semtlerde- oyuncunun peşine derhal polislerin düşmesine neden olmaktadır. Oyuncu peşindeki polisi atlatmak için giysi değiştirmek veya aracını boyatmak gibi izini kaybettirmesini sağlayacak yöntemlere başvurmalıdır. Sadece bedeninin değil, nesnelerin de temel özelliği **görünüm** olarak tanımlandığından, maddeye karşı işlenen suçun panzehiri **farklı bir görünüme** kavuşmaktan ibaret hale gelir. Bunu başaramayan oyuncu, gözaltına alınması halinde en yakın karakola götürülür. Silahlarına el konduktan sonra, yüz dolar rüşvet ödeyerek hemen serbest kalır.

4.2.2.2 Anlatısal (Temsili) Yapılar

Oyun-zaman

GTA: SA, Afro Amerikan altkültür temalarının ABD’nin ana akım kültürüne eklemlendiği 1990’ların başında, tam olarak 1992 yılında geçer. Bu dönemde popüler olan “gangsta”*- tarzı müzik gruplarının eserlerinde ve söz konusu altkültürü konu alan

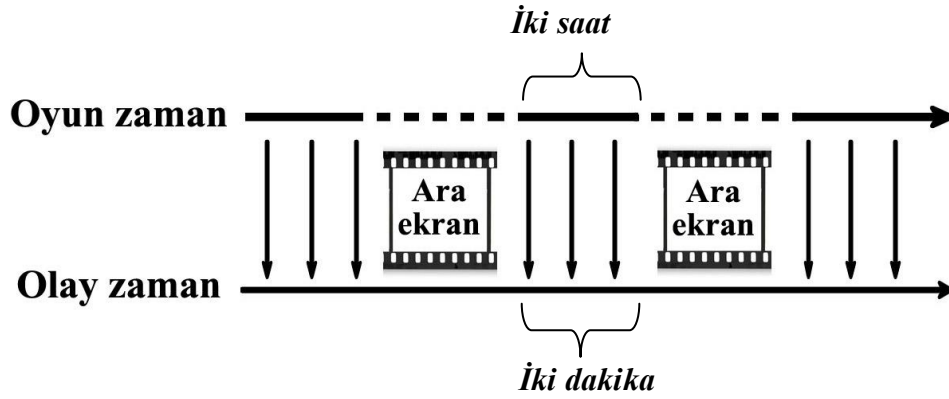
* **Gangsta**: İngilizce’de “gangster” (çete üyesi) sözcüğünün, Afro-Amerikan konuşma dilinde bozulmuş hali. Amerikalı siyahlar arasında 1980’lerin ortasından itibaren popüler olan “gangsta rap” tarzı müzikle başlı başına bir kültürün ismi haline gelmiştir. Bu altkültür, genç siyahların birer sokak çetesine üye olmasını veya en azından bir çete üyesi gibi davranmasını, bu yolla toplumun baskın gruplarına karşı bir

sinema ve diğerk medya ürünlerinde yaygın olan içerik, oyunun gerçekçiliğini artırmak amacıyla oyunda da kullanılmış, dahası oyun dilinin temel öznesi olarak belirlenmiştir. Oyunda herhangi bir araca binildiğinde dinlenebilen on bir radyo istasyonunun tamamı bu dönemin şarkılarını çalarken, bu şarkıların yarısından fazlası Afro Amerikan toplumla özdeşleştirilen hiphop ve funk gibi türlerdendir.

Sadece tematik değil, fiziksel açıdan da gerçekçi bir oyun-zaman yaratılmıştır. Oyunun kullandığı zaman mekânine göre bir saat, gerçek hayatta bir dakikaya eşittir. Yani oyuncu, gerçek hayatta yirmi dört dakika harcarken, oyun dünyasında bir günü tamamlar. Oyunda haftanın hangi gününün yaşandığı tek bir tuşa basılarak görülebilir. Zamanın sürekli olarak akması, güneşin doğup batışı, bu arada şehirdeki binaların ışıklarının ve sokak lambalarının yanıp sönmesi, araç ve yaya trafiğinin yoğunluğunda yaşanan dalgalanmalar, hava koşullarının farklılaşması (yağmur, sis, vb.) bir yandan oyuncuyu iyice oyunun içine çekerken, bir yandan da oynanışa doğrudan etki eden, hatta görevlerin zorluğunu değiştiren unsurlar haline gelir.

Oyun-zaman, görevleri birbirine bağlayan, öykü anlatımını devam ettiren ara ekranlarla (gerçek –olay- zamanla görelili olarak) sık sık kesilir. Buna karşın bu kesintiler oyuncuyu oyundan koparmaz. Aksine, oyunun, 1992 yılında geçen bir Afro Amerikan öyküsüyle yarattığı “hipergerçeklik” daha da perçinlenir. Böylece oyuncunun, belirli toplumsal şartlar altında şekillenen bir “azınlık” karakterini son derece gerçekçi bir oyun dünyasında canlandırırken yaşadıkları, düşündükleri ve hissettikleri; ara ekranlardaki sinematik sekanslarla aktarılan öykü tarafından yeniden biçimlendirilir, yönlendirilir. Bu yolla, Baudrillard’ın deyişili “gerçeklikte kökü olmayan modeller” oyunun sanal dünyasının içine “tam zamanında” yerleştirilebilir. Kısacası söylem, oyunun **zaman pratiğine** de sinmiştir.

azınlık olarak kendilerini “sertleştirmelerini,” boyun eğmemelerini, gerekirse şiddet yoluyla direnmelerini salık verir.



Şekil VI: Grand Theft Auto: San Andreas'ta Oyun-Zaman

Juul'un oyun-zaman kuramının⁵²⁴ *Grand Theft Auto: San Andreas*'a uyarlanması. Gerçek zamanda iki dakikalık bir süre alan oynama eylemi, oyun dünyasında iki saate karşılık gelir. Ara ekranlar (sanal dünyadaki) oyun-zamanı kesintiye uğrattırken, (gerçek dünyadaki) olay zaman – *doğal olarak*- kesintisiz devam eder.

Oyun-mekân

Oyunun geçtiği San Andreas eyaleti; Los Angeles'dan esinlenerek yaratılmış Los Santos, San Francisco'dan esinlenilerek yaratılmış San Fierro, Las Vegas'dan esinlenilerek yaratılmış Las Venturas ve ABD'nin California ile Nevada eyaletlerinin taşra kasabalarından ve coğrafi özelliklerinden esinlenilerek yaratılmış şehir dışı bölgelerden oluşur. Oyundaki her şehir, sadece binalar ve diğer çevresel unsurlarıyla değil, toplumsal ve demografik yapılarıyla da gerçek hayattaki esin kaynağına koşut biçimde modellenmiştir. Örneğin Los Santos, tıpkı Los Angeles gibi, güney ve doğu kesimlerinde yoksul azınlık mahallelerinin yoğunlaştığı bir şehirdir. San Fierro ise tıpkı San Francisco gibi görece kozmopolittir ve altkültürlere mensup birçok “farklı” insanın yaşadığı; gerek görevlerde karşılaşılan bilgisayar kontrolündeki karakterlerin, gerekse sokaklardaki yayaların tiyolojilerinden kolayca anlaşılabilir.

Oyunun ilk şehri olan Los Santos'un temel özelliği, nüfusunun gelir dağılımındaki büyük adaletsizliğin şehirde kısa bir tur atılarak bile görülebilecek kadar aşikâr oluşudur. Otuz iki mahallesinde üç milyon kişinin yaşadığı bu şehrin, merkezin güneydoğusunda yer alan, CJ'in de mahallesi olan ve kelimenin gerçek anlamıyla bir “köprü altına” konuşlanan Ganton'daki Grove Caddesi gibi suç odağı haline gelmiş

⁵²⁴ Jesper Juul, *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, s. 148

meşum bölgeleri vardır. Biraz daha doğuda, Hispanik* nüfusun artmasıyla birlikte farklı etnik gruplara mensup çetelerin savaş alanı haline gelen, duvarları bu çetelerin yazılarıyla boyalı bir başka yoksul bölge uzanır. Bu gettolarda büyük binalara veya herhangi türden **sanayiye** rastlanmaz. Sokaklarında sürekli olarak çatışmaların yaşandığı bu bölgelerde derme çatma alçak binaların ve karavan parklarının dışında sadece **fast food restoranları** ve otomobil tamircileri gibi küçük işletmeler ile ucuz gece kulüpleri görülür.

Los Santos'un yoksul doğu ve güney semtlerinden, ofis gökdelenleri ve rezidansların yükseldiği şehir merkezine; oradan da şehrin batısındaki Vinewood ve Rodeo gibi çok zengin mahallelere geçildiğinde, hem yapıların, hem de insanların tipolojilerinde belirgin bir değişim gözlenir. Bu bölgeler **büyük ölçekli işletmeler**, şık mağazalar, pahalı restoranlar ve lüks eğlence mekânlarıyla doludur. Deniz manzaralı apartman dairelerinin fiyatları astronomiktir. Hollywood ve Beverly Hills'den esinlenilerek tasarlanmış tepelerde, oyundaki zengin karakterlerin (örneğin rap yıldızlarının) yaşadığı görkemli malikâneler, havuzlu villalar, helikopter pistine sahip stüdyolar vardır. Bu zengin bölgelerin, varlıklı oldukları her hallerinden belli olan yayaaların gezdiği sokaklarında suç işlendiğini (silahlı çatışma, otomobil hırsızlığı, vb.) görmek neredeyse imkânsızdır. Zira bu bölgeler çetelerin savaş alanına oyun boyunca hiç dâhil olmaz.

Oyunun ikinci şehri olan San Fierro ise aynı zamanda en küçük alana yayılmış "büyükşehirdir." Buna karşın, sekiz yüz bin nüfuslu bu şehir, kentsel mimari açısından daha iyi planlanmış, daha fazla yeşil alana sahip, semtler arasındaki değer farkının Los Santos'a göre daha düşük olduğu bir yer olarak görünür. Tıpkı San Francisco'daki gibi kozmopolit bir nüfusa, Beaux-Arts tarzında eski binalara, bolca sanat galerisine ve eşcinsel nüfusun yoğunlaştığı bir semte evsahipliği yapar. Bir polis ajanı, bir muhabbet tellalı ve esrarengiz işadamlarının başını çektiği uyuşturucu mafyasıyla, Çin ve Vietnam mafyaları şehirde savaş halindedir. Ancak bu savaş, Los Santos'un aksine çeteler tarafından sokaklarda değil, lüks eğlence merkezlerine ve diğer kentlere yapılacak

* **Hispanik**: Kendisi veya ailesi aslen Meksika, Porto Riko, Küba veya diğer Orta Amerika ve Güney Amerika ülkelerinde doğmuş kişilerin ABD makamları nezdinde etnisitesi. Latin/Latino da denir.

uyuşturucu ihracatını kontrol etmek isteyen görece büyük mafya örgütlerince büyük ölçüde kapalı kapılar ardında yapılır.

Oyunun üçüncü ve son şehri olan altı yüz bin nüfuslu Las Venturas, tıpkı esin kaynağı Las Vegas gibi çöl ortasına kurulmuş bir kumar merkezidir. Oyunun son bölümlerine doğru CJ, Çin mafyasıyla ittifak yaparak bu şehirdeki kumarhanelerin kontrolünü üç İtalyan ailesinin mafya örgütleriyle savaşıp ele geçirmeye çalışır. Satın alınabilecek herşeyin diğer iki şehre göre ortalama yüzde yirmi pahalı olduğu Las Venturas, neoliberal piyasa ekonomisinin en olumsuz koşullarda bile yaratmayı başardığı iddia edilen yapay bir cennet (çölde bir vaha) olarak betimlenmiştir. San Andreas'daki tüm şehirler arasında sadece Las Venturas'da kesinlikle hiçbir sokak çetesinin varlığı görülmez. Bunun nedeni İtalyan mafyasının şehre tamamen hakim olması ve herşeyi perde arkasından yönetmesidir. Ancak bu şehirde geçen görevlerde gerek Çin mafyasının lideri Wu Zi Mu'nun CJ'e söylediklerinden, gerekse radyodaki DJ'lerin konuşmalarından anlaşıldığı kadarıyla son dönemde büyük şirketler Las Venturas'ın kumar ekonomisine dâhil olmakta, bu süreçte mafyanın yasadışı hegemonyası zayıflamaktadır. Bu durum, 1990'ların başında Las Vegas'da yaşanan dönüşüme bir göndermedir.

San Andreas'da özellikle de anlatının merkezine yerleştirilen Los Santos şehri; bir **terör**, **güvensizlik** ve **belirsizlik mekânı** olarak tasarlanmıştır. Oyuncu, tüm canlılığıyla elektronik ortama aktarılan bu şehirde, bir mahalleden diğerine gidene kadar caddelerde birçok suçun işlendiğine tanıklık edebilir; bir yayaya çarpıp süratle kaçan kamyonun peşine hemen bir polis otosunun takılmasını veya bir başka yayanın çevreye rastgele ateş açması sonucu havaya uçan bir otomobili söndürmek üzere itfaiyenin hızla olay yerine gelişini izleyebilir. İşe veya alışverişe gidip gelen vatandaşlar ile turistler akşamları sokaklardan çekilirken; evsiz berduşların, fahişelerin ve eli silahlı çete üyelerinin sayısı özellikle de yoksul bölgelerde geceleri bir anda artar. Sirenlerin gece-gündüz susmak bilmediği bu şehirde ölüm tamamen anlamsız biçimde, ayırım yapmadan kendisini gösterirken; tüm bu “cümbüşün” kaynağı olarak tanımlanan gettolara görünüşte ne emniyet güçleri girebilir, ne de büyük şirketler... Böylece azınlıklara ait çetelerin sokakların kontrolü için hiçbir engel tanımadan savaştığı Los Santos, **devletin**

sadece polis, itfaiye ve benzeri “acil durum görevlileri” biçiminde kendisini gösterdiği; San Fierro ve Las Venturas’daki görece “huzurlu” ortamı sağladığı imâ edilen “**yüksek**” mafyanın ve **özel sektörün** de “elinin kolunun bağlandığı” bir umutsuz kent resmi çizer. San Andreas’ın diğer şehirleri ise, oyunun başladığı ve bittiği, yani herkesin doğduğu ve eninde sonunda orada öldüğü Los Santos’un çevresindeki sakin ama soğuk uydulardan ibaret gibidir.

Dil ve Anlatım

Oyunun görsel dilini özetlemek için, **araçlarda** oluşan hasarların tüm ayrıntılarıyla, **gerçekçi** biçimde tanımlanırken, **insan vücudundaki** yaralanmaların ya yok sayıldığı veya **karikatürleştirildiği** gerçeğini vurgulamak yeterlidir. Bir kamyonun tekerleklerine ateş edilmesi halinde lastikleri patlayan araç, altından kıvılcımlar saçarak gerçekçi biçimde yalpalamaya başlar. CJ, duran aracın yanına gidip beyzbol sopasıyla ona vurduğunda, vurduğu bölgede (kapı, ön cam, bagaj, vs.) gerçekçi biçimde hasar izleri oluşur (ezilme, çizilme, çatlama, vb.). Uzaktan roketatarla havaya uçurulan araç ise roketin isabet etmesiyle birlikte alev alarak yerden havalanır, kapıları ve bagaj kapağı gibi hareketli elemanları fizik motorunun gerçekçi bir biçimde canlandığı basıncın etkisiyle dört bir yana saçılır. Oyundaki bu tür patlamalar, özellikle de birden çok aracın aynı anda veya zincirleme olarak infilak ettiği durumlarda bir renk ve ışık cümbüşü içinde tam bir “**gösteri**” yaratır.

Buna karşın aynı görsel gerçekçilik, oyunda insan bedenine yapılan saldırılarda canlandırılmaz. Aksine, insan bedeni söz konusu olunca şiddetin sonuçları tamamen karikatürleştirilmiştir. Örneğin;

- Bazı durumlarda, bir patlamanın etkisiyle onlarca metre yükseğe savrulan CJ yere düştüğünde, “sağlık” göstergesinde çok küçük bir azalma kaydedilebilmektedir. Oysa gerçek dünyada aynı durum, kişinin ölmesine veya en iyi ihtimalle ağır yaralanmasına neden olabilir.
- CJ bir yayanın kafasına –söz gelimi- keskin nişancı tüfeğiyle ateş ettiğinde, kafa bir çizgi film görselliğinde koparak yok olurken, bıraktığı boşluktan karikatürümsü bir şekilde kan fışkırır. Yakından bakılırsa, kopan uzvun, ardında hiçbir “korkunç” iz bırakmadan, bir lego parçası gibi “temiz” biçimde vücuttan ayrıldığı görülür.

- Oyundaki insan bedeni, karikatürleştirilmiş kafa kopma ve kan fışkırma sahneleri dışında tamamen dokunulmaz ve bütüncüdür. Bir kişi mesela beyzbol sopasıyla dövüldüğünde, ona onlarca kez vurulsa bile vücudunda hiçbir morarma, kızarma, yaralanma oluşmaz. Cesetler ve etraflarına saçılan kanlar da kısa süre içinde tamamen görünmez olur.

Oyunun bu ikircikli görsel dilinin ötesinde, oyunun yazılı ve sözlü dilinde de benzer bir mantık geçerlidir: Maddi unsurlar biçimsel olarak ilk bakışta “gerçekçi” betimlenirken, insani unsurların içeriğinde (özellikle de şiddet söz konusuysa) mizah, hiciv ve istihza öğeleri baskındır. Mizahi dolaylandırma, **gerçekliği yermekten çok, onu perdelemektedir.**

GTA: SA dışında da birçok bilgisayar oyunu, militarizmi ve insan bedenine yönelik **şiddeti karitürleştirerek, sevimli** bir tonda canlandırır. Örneğin çok oyunculu bir aksiyon oyunu olan *Team Fortress 2*’deki arenalarda bazuka veya alev makinesi gibi gerçek silahlar kullanılırken, oyunun **çizgi filmleri** andıran grafikleri şiddeti yüceltmemekte, fakat onu **hafife almaktadır**. Gerçek silahların gerçek dışı etkiler yarattığı bu oyunun çok satılmasının nedeninin yarattığı bu “eğlence” olduğu belirtilmiştir.⁵²⁶ Ancak bu “eğlencenin” özellikle çocukların gelişimi ve toplumsal davranışları üzerine etkisi hiç araştırılmamış, eleştiriler ise -hatalı olarak- şiddeti en gerçekçi biçimde tasvir eden bilgisayar oyunlarına yönelmiştir.

GTA: SA’daki karakterler etnisitelerine bağlı olarak sahici bir konuşma dili/argo kullanır. Örneğin Afro Amerikan bir karakter, arkadaşlarına “homie”* diye seslenirken, Hispanik bir karakter aynı durumda “esé”** sözcüğünü tercih eder. Ayrıca sokak jargonundan birçok ifade oyunda sık sık sözel veya görsel olarak (karakterler arasındaki konuşmalarda veya ekrana gelen yazılar biçiminde) kullanılır. Örneğin “wasted” (harcanmak, ölmek), “busted” (enselenmek, tutuklanmak) gibi sözcükler...

⁵²⁶ Steven Wong, “Team Fortress 2 Review”, *GameDaily*, 12 Ekim 2007, <http://www.gamedaily.com/games/team-fortress-2/pc/game-reviews/review/6055/1798/> [4 Temmuz 2010]

* **Homie**: Afro Amerikan argosunda ‘homeboy’ün kısaltılması. Hemşehri, toprak, kanka anlamına gelmektedir.

** **Esé**: Hispaniklerin birbirlerine hitap ederken kullandıkları en yaygın sözcük. 1970’lerde ABD’deki resmi belgelerde Hispaniklerden, “İspanyol Amerikalı” ifadesinin kısaltması olan (Spanish American) “S.A” (İngilizce okunuşu “esey”) harfleriyle bahsediliyordu.

Sansürlenmeden kullanılan ağır küfürlerin (motherfucker, nigger, vb.), belden aşağı cinsel esprilerin (örneğin mastürbasyon ve oral sekse yapılan onlarca gönderme) ve söz gelimi silahların betimlenmesinde kullanılan askeri jargonun da, oyunun gerçekçiliğine farklı düzeylerde katkıda bulunduğu söylenebilir. Ancak oyundaki bu gerçekçi tarafın, özellikle **etnik ve cinsel kimliklerin stereotipik bir biçimde betimlenme riskini** doğurduğu, birçok oyuncuda bu yönde bir algı yarattığının deney yoluyla tespit edildiği de belirtilmelidir.⁵²⁹

Oyun dilinin bir diğer başat özelliği ise dönemin popüler kültür ürünlerinin kullandığı dile öykünmesi, onlarla -linguistik gönderme yapmanın da ötesinde- metinlerarası bir ilişki kurmasıdır. Samuel L. Johnson ve Chris Penn gibi Hollywood yıldızlarının başroldeki karakterlere ses vermesinin yanısıra oyunun senaryosunda ve oyun-mekânda birçok Hollywood filmine ve Amerikan dizisine (örneğin Baba [The Godfather], Yaralı Yüz [Scarface], Ucuz Roman [Pulp Fiction], Top Gun, A Takımı [The A Team]) göndermeler yapılmaktadır. Dönemin popüler şarkılarına da sadece oyunun müziklerinde yer verilmemiş, aynı zamanda metninde de birçok gönderme yapılmıştır. Örneğin Guns ‘n Roses grubunun solisti Axl Rose oyunun radyolarından birinin DJ’ini seslendirmiştir ve bu sanal radyoda (gerçek dünyadaki) rakip gruplarla ilgili yorumlarda bulunurken duyulmaktadır. Sinema ve müzik alanının dışında bilgisayar oyunlarından popüler müzik tarihine dek birçok alanda göndermeler bulunmakta (örneğin Las Venturas sokaklarındaki Elvis Presley taklitçileri); oyun, yakın tarihi canlandıran bir “**popüler kültür simülasyonu**” gelmektedir.

⁵²⁹ Ben DeVane ve Kurt D. Squire, "The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto: San Andreas", **Games and Culture**, Vol. 3, No. 1 (2008), s. 279

4.2.3 Sentez: Karakterlerde, Nesnelerde, İlişkilerde ve Değerlerde Simülasyonel Temsil

Özne Olarak Benlik ve Beden

Büyük ölçüde beyazlar tarafından tasarlanmış ve beyaz gençlerin ağırlıkta olduğu bir bilgisayar oyunu piyasasına sürülmüş *GTA: SA*'nın öznesi, Afro Amerikan bir “anti-kahraman” olan CJ’dir. Oyun, gerçek bir “gangsta” kişiliğine kavuşması için CJ’i kilo almaktan kaçınmaya, spor yapıp kaslanmaya teşvik ederken, aslında onun tüm karakterini bir bedene indirger. Bu siyah beden sürekli olarak formda tutulmalı, dövmelemlerle “özelletirilmeli,” olabildiğince pahalı giysi ve aksesuarlarla donatılmalıdır. Bu arada senaryo ilerledikçe CJ’in fikri tercihlerinin hep diğer karakterlerin (Memur Tenpenny, Cesar, vs.) güdümünde kaldığı görülmekte, kısacası ana karakter oyun boyunca kendi iradesinden bağımsız biçimde, **bir kukla gibi** görevden göreve sürüklenmektedir. Paul Gilroy’un deyişile;

(...) siyahlığı zekâ, akıl ve zihinsel melekelerle özdeşleştirmek, ırkbilimin (raciology) temel varsayımlarını zorlar. (...) Buna karşın ‘negro’ya (zenci) **değersizleştirilmiş bir beden** hediye etmek, o beden **hayran kalınası** bile olsa böyle bir etki yaratmaz. Siyah beden; güzel, güçlü ve zarif bir ‘şey’ olarak, tıpkı bir yarış atının veya kaplanın güzel, güçlü ve zarif olduğu gibi takdir edilebilir.⁵³⁰

Oyunda “siyahlık” bir tür “tarz” olarak sunulmakta, giyilip çıkarılabilecek bir görünüm (“look”), bir imaj olarak tanımlanmaktadır. Öyleyse beyazlar da bu estetik dünyaya girip onun sokak dilini ve maço fiziksellliğini benimsediklerinde, bir “performans” olarak “siyah” olabilirler. Baudrillard, oyundaki bu dinamiği açıklarcasına şunları yazmıştır:

Sonuçta, bugün, bedene ilişkin aranılan şey, pek öyle sağlık da değildir, çünkü sağlık organik bir denge durumudur. Bugün aranılan şey, bedenın geçici, sıhhi, reklam amaçlı bir parıltısı olan –beden, ideal durumdan çok bir performanstır zaten- ve aynı zamanda, hastalığı bir karşı performansla dönüştüren biçimdir. Moda ve görünüş terimleriyle söylemek

⁵³⁰ Paul Gilroy, *Against Race: Imagining Political Culture Beyond the Color Line*, Cambridge, Massachusetts: Belknap Press of Harvard University Press, 2000, s. 174

gerekirse, aranılan şey, pek öyle güzellik ya da baştan çıkarma değil de, *look*'tur.⁵³¹

Kimliğin ve benliğin, **maddi “yatırımlar” ile dönüştürülebilir bir şey** olarak tanımlanması, *GTA: SA*'ya özgü bir söylemin eseri değildir. Örneğin en popüler “hayat simülasyonu” olan *The Sims*'de de oyuncunun canlandığı karakterin kişiliği; mesleğiyle, giydikleriyle, yedikleriyle ve yaşadığı evle özdeşleştirilmiştir. Nihai bir amacı olmayan oyundaki tüm mücadele, daha pahalı veya yaratılan karakterin tematik özelliklerine daha uygun giysiler, ev eşyaları, vs. satın almaktan ibarettir. *GTA: SA* da siyah karakterin kimliğini oyun boyunca tıpkı *The Sims*'deki gibi metalaştırarak onu **içi boş bir görüntüye** indirirken, bir yandan da yine tüketim kültürünü yüceltir.

Peki, *GTA: SA*'nın beyazlığı bir tür “kültürel pasaport” olarak sunarken siyahlığı ırksal ve etnik karakteristiklerinden soyutlayıp yalnızca bir “performansa” indirgemesi, gerçekten ırkçılığı aşan, onu çürüten bir anlayışa mı dayanmaktadır, yoksa tam aksine ırkçı mıdır? Barrett'e göre *GTA: SA*, insanı (bu örnekte bir siyahı) tamamen bedensel, fiziksel ve özellikle de cinsel bir varlık olarak temsil ederek; aktörleri kendi fikri iradelerinden koparan, onların “dışsal bir güç ve mantık” tarafından kontrol edildiğini savunan ırkçılığın ve faşizmin söylemini benimsemektedir.⁵³² Irkçılık ve faşizmin 1930'lar boyunca alenen sergilediği bu söylemin örtülü bir sürümü, günümüzde Amerikan popüler kültürüyle tüm dünyaya yayılmakta, bu postmodern söylem de siyahi iradeyi sürekli koşan, ateş eden, yaralayan, yaralanan ve ölen fiziksel bir bedene indirgeyerek onu toplum karşısı **şiddetin hem kaynağı, hem de hedefi** olarak sunmaktadır.

Bu bağlamda CJ'in; şiddet yanlısı ve hayvani bir haydut olarak temsil edilmediğini vurgulamak gerekir. O, sistemin dışında kalan, yasa ile yasadışılık arasındaki sınırın kaybolduğu bir dünyada yükselmesi için kendisine düşman bir çevrede ilerlemeyi öğrenmek zorunda olan bir tür “**girişimci**” olarak betimlenmiştir. Oyunun müzikleri kadar, genel atmosferine de hâkim olan hip-hop (rap) altkültürü toplumdaki genelgeçer önyargıların aksine çeteciliği yüceltmez, sadece Amerikan

⁵³¹ Jean Baudrillard, **Tam Ekran**, Bahadır Gülmez (Çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2001, s. 19

⁵³² Paul Barrett, "White Thumbs, Black Bodies: Race, Violence, and Neoliberal Fantasies in Grand Theft Auto: San Andreas," **The Review of Education, Pedagogy & Cultural Studies**, Vol. 28, No. 1 (2006), s. 97

gettosundaki bu tür bir postmodern girişimcilik için siyah bedeni “**hayata hazırlar.**” Bu altkültürün söylemi, sadece oyunda değil, birçok hip-hop şarkısının sözlerinde de görülebileceği gibi, siyah bedenin içindeki “kurbanlık kompleksini” aşarak iradesini “sertleştirmesini” ve gerektiğinde saldırgan olmayı öğrenmesini salık verir.⁵³³ Siyah bireyin bu özelliklere, “entegrasyon” gereği girmeye zorlandığı **piyasa rekabetinde** ihtiyacı olacaktır ve bu yolda çoğu kez tek **sermayesi**, bedenidir.

CJ’in fetişleştirilen genç bedeni, sadece imaja önem veren **gösteri toplumuna** eklemlenmekle kalmaz, aynı zamanda zımnen **savaşla** da ilintilendirilir. CJ’in **askerleştirilmesi**, onun içinde bulunduğu kaotik toplumsal şartlara uyum sağlamasını kolaylaştıracağı gerekçesiyle “**normal**” olarak sunulur. Siyah beden, ona yeni ve “**doğal bir kullanım değeri**” atfedilerek böyle piyasalaştırılır. Bu yüzden CJ, oyunda hemen her zaman elinde silahla görülür. Oyunun başlarında CJ’in henüz yeni giysiler alma ve örneğin üzerindeki tişörtü çıkarma imkânı yokken, sahip olabildiği silahlar da yumruk ve tabancayla sınırlıdır. CJ, birkaç görevi başarıp giyim mağazalarından alışveriş edebilme imkânı kazanmasına koşut olarak silah satan dükkânlara da girebilir. İnternette paylaşılan oyun görüntüleri tarandığında, birçok oyuncunun çift elde otomatik silahlı, yarı çıplak bedeni kaslı CJ figürleriyle oynamayı tercih ettiği görülmektedir.

⁵³³ Soraya Murray, "High Art/low Life: the Art of Playing Grand Theft Auto." **Paj: a Journal of Performance and Art**, Vol. 27, No. 2 (2005), s. 95



Şekil VII: Fetişleştirilmiş Siyah Beden Olarak CJ

Siyah bedenin savaşla ilintilendirilmesi, onun “**doğuştan asker**” olduğu gibi ideolojik ve kısmen ırkçı bir algı oluşturulmasına zemin teşkil eder. Bu bilişsel süreç, siyah bedeni tıpkı fetişleştirilme ve cinselleştirilme sürecinde olduğu gibi **toplumsal bağlamından**, bir birey olarak “neden” ve “nasıl” sorularını yöneltebileceği o tarafsız alandan uzaklaştırarak bir başka mekâna taşır. Siyah öznenin bir **fetiş**, **cinsel bir nesne** ve bir **asker** olarak tanımlandığı bu ideolojik mekânda **savaş** ve **eğlence** kavramlarının her ikisi de ancak birer **gösteri** gibi algılanır. Öznenin bu mekânda elde edebileceği en büyük toplumsal özgürlük, kendi kendisini meşru kılan fiziksel bir iktidarı ve “yatırım sermayesi” olan bedenini kullanarak bireysel yollardan servet edinmektir.

Siyah bedenin egemen ideolojiye uygun biçimde fetişleştirilerek bir asker olarak sunulması ana akım bilgisayar oyunlarında sıkça görülen bir yaklaşımdır. Örneğin çok satan bir dövüş oyunu olan *Mortal Kombat* serisinin ilk siyah karakteri Jax, abartılı bir kas yapısına sahip olan göğsü açık halde ve komando beresiyle tasvir edilmiştir. *Mortal Kombat 2*'de bir Amerikan bayrağı önünde, “**kahraman polis**” olarak poz verirken, serinin bir sonraki oyununda bu kez bir “**hiphop yıldızı**” olarak altın kolyesiyle gülümsemektedir. Sibernetik teknolojisi yöntemleriyle yarı robot haline gelen, bir roketatar taşıyan “**imajından**” da taviz vermeyen, bu haliyle **hem ideal bir**

asker, hem de **tüketilmeye hazır popüler bir figür** olarak sunulan bu siyah beden, aynı zamanda oyundaki en vahşi ve yapılması en kolay “ölüm vuruşlarını” da yapabilmektedir. Hiç şüphesiz Jax de, CJ ve bilgisayar oyunu dünyasındaki diğer siyah kahramanların çoğu gibi bir birey değil; egemen ideolojinin ona kolayca bir “**gösterge değeri**” biçebileceği bir meta olarak sunulmuştur.



Şekil VIII: Mortal Kombat’tan Jax Karakteri

Nesne Olarak Öteki

GTA: SA’nın başat ‘öteki’si kadındır. Bu durum, oyunun ana karakterinin bir erkek olmasının yanı sıra, oyunda kadının temsil ediliş tarzına da bağlıdır. Oyunun gerek senaryosunda, gerekse senaryo dışı unsurlarında kadın ya **hiç yoktur**, ya da **kullanım değeri taşıyan bir meta** olarak erkeğin tüketimine sunulmuştur. Bu açıdan CJ’in kadınlarla ilişkisi üç düzlemde gözlenir: Çeşitli kız arkadaşları ile yaşadığı cinsel çağrışımlı randevulardaki **faydacılık**, bir muhabbet tellalı olarak **kariyeri** ve kız kardeşinin ırklar arası duygusal ilişkisine karşı sergilediği saygılı yaklaşımın ağır bastığı **aile hayatı**.

Kadınların oyundaki “kullanım değeri” en açık biçimde CJ’in kız arkadaşlarıyla ilişkilerinde gözlenmektedir. CJ, oyun boyunca “çıkabileceği” altı

potansiyel kız arkadaşının taleplerini (sevdiği restoranlara gitmek, tercih ettiği fiziksel özelliklere sahip olmak, vs.) karşıladıkça duygusal ilişkisini “yüzde 100” oranına doğru ilerletir. Her kız arkadaş farklı yüzdelerle ulaştıkça CJ’e belirli **faydalar** sağlar. Örneğin bir otomobil tamircisi olan Michelle Cannes ile ilişkisi sırasında CJ aracını ücretsiz olarak boyatabilir. Michelle, ilişkinin ilerleme yüzdesi 40’a ulaştığında CJ’i evine “kahve içmeye” davet eder ki cinsel ilişkiye gireceğini ima eden bu davet oyuncu açısından simgesel bir zaferdir. Yüzde 50’ye ulaşıldığında dört çeker otomobilinin anahtarlarını CJ’e veren Michelle, yüzde 100 oranında ise oyuncuya bir otomobil tamircisi üniforması hediye eder.

CJ’in bütün kız arkadaşlarıyla ilişkisi, sonunda simgesel veya somut bir ödül kazanılan, belirli bir hedefe yönelik birer mini oyun gibidir. Randevular sırasında CJ ile kız arkadaşının kurduğu sözlü iletişim son derece sınırlıdır. Örneğin bir gece kulübüne götürülen kız arkadaş yoldayken “Üç çocuğum vardı ama onları terkettim,” gibi rastgele cümleler söyler.⁵³⁴ Bu yolla erkek ve kadın arasındaki iletişimin devreden çıkarılmasıyla, duygusal/cinsel ilişkinin özünün fiziksel faaliyetler olduğu, baştan çıkarmanın ancak hayvanlarda gözlenen süreçler gibi, örneğin gece kulübünde ritme uygun dansederek gerçekleştirebildiği vurgulanmaktadır. Bu sürecin temel amacı, oyunda bir hile yardımıyla açılabilen gizli modun (Sıcak Kahve –Hot Coffee- Modu) görsel biçimde de betimlediği gibi, “kahve” eğretilmesiyle simgelenen cinsel ilişkiye ulaşmaktır.

⁵³⁴ Grand Theft Wiki, “Denise Robinson”, http://gta.wikia.com/Denise_Robinson (11 Temmuz 2010)



Şekil IX: Grand Theft Auto: San Andreas’ın Sıcak Kahve Modu’ndan Cinsel Bir Sahne
Grand Theft Auto: San Andreas’ın içinde gizli “Sıcak Kahve” (Hot Coffee) adlı modunda seks mini bir oyuna dönüşmüştür. CJ’in seviştiği kadın karakter, oyuncunun doğru zamanlamayı tutturması halinde, bu sahnede görüldüğü gibi, “Evet, sen benim erkeğimsin,” gibi sözler sarfeder.

Bir kız arkadaşla cinsel ilişki kurulduktan sonra onun “kullanım değeri” tüketilmiş olur ve artık diğer kız arkadaşlara geçilebilir. CJ oyunda görevleri başarıp zenginleştikçe, bir yandan da daha yüksek toplumsal statülere sahip kız arkadaşlarla çıkmaya başlar. Grove Caddesi’nde oturan bir “varoş kızı” olan ilk kız arkadaşı, CJ ile hamburgeciye gitmeye razı olan bir fahişedir. Oysa CJ’in bir diğer potansiyel sevgilisi olan Barbara Schternvart, oyundaki tek kadın polis memuru olarak çok daha yüksek bir duygusal/cinsel tatmin eşiğine sahiptir. Ancak bütün potansiyel kız arkadaşların ortak özelliği, hepsinin statülerinden bağımsız biçimde “marjinal” bireyler olarak betimlenmiş olmasıdır. Kimisi fanatik derecede homofobiktir, kimisini otomobil kazaları cinsel olarak tahrik etmektedir, kimisi ise obez erkeklere düşkündür.

San Andreas’taki “kişiliksiz” yayalar bir kenara bırakılırsa, aslında yaya grubunda yer alan fakat oyuncunun “etkileşebildiği” isimsiz fahişeler de, tıpkı CJ’in kız arkadaşları gibi “**araçsallıklarıyla**” vardırılar. Oyuncu enerjisi azaldığında otomobiliyle bir fahişenin yanına yaklaşır, kornaya basar, otomobile yaklaşan fahişeye olumlu yanıt vermesi halinde para karşılığında onunla seks yaparak enerjisini artırır. CJ’in fahişelerle ilişkisi, ancak ticari/örgütsel bir nitelik kazanmasını istediğinde bunun da ötesine geçebilir. Muhabbet tellallığı (Pimping) görevlerini kabul etmesi durumunda CJ, San Andreas’ın belirli bölgelerinden aldığı fahişeleri, müşterilerinin olduğu mekânlara aracıyla bırakır. Fahişeler bu hizmet karşılığında CJ’e giderek artan miktarlarda ücret öder. Tüm muhabbet tellallığı görevleri başarıyla tamamlandığında, CJ artık fahişelerle

birlikte olmak için para ödemez. Aksine, kendisine enerji kazandıran bu iş için fahişeler ona para ödemeye başlar.

GTA: SA'da kız arkadaşlar, fahişeler ve bazı yayalar dışında oyunda sadece iki kadın "karakter" vardır: CJ'in kız kardeşi Kendl ve Kendl'in Hispanik erkek arkadaşının kuzeni olan Catalina. Oyunun "oynanabilir" dünyasında hiçbir zaman görünmeyen Kendl, sadece ara ekranlarda mevcuttur. Oyunun ilk ve son bölümleri de dahil yalnızca on bir görevdeki ara ekranlarda ortaya çıkan Kendl'in anlatıdaki temel işlevi, **ırklar arası çatışmaların beyazlarla siyalara özgü olmadığını**, siyahların diğer etnik gruplarla da çatışma halinde olduğunu kanıtlamak gibi görünmektedir. Kendl'in Hispanik erkek arkadaşı Cesar, büyük ağabey Sweet tarafından düşmanca karşılanırken, küçük ağabey CJ daha anlayışlı, belki biraz umursamaz bir tavır takınır. "Cesar Vialpando" adlı bölümün başında karakterler arasında şu konuşma geçer:

Sweet: Beni dinlememenden bıktım kızım.

Kendl: Ben de sahibimmişsin gibi davranmandan bıktım. İstedğim erkekle görüşürüm.

Sweet: 'Cholo'nun* - teki olan bir şerefsizle görüşmen doğru değil.

Kendl: Şuna bak, dar kafalı, iki yüzlü bir çeteci bana neyin doğru neyin yanlış olduğunu söylüyor. Söyle bana Sweet, acımadan adam öldürmek doğru ama güney yakasında yaşayan bir erkek arkadaş** - sahip olmak yanlış mı, ha?

Sweet: Bazı şeylerin öyle olmaması gerekir. Mesela çocuğunuz olsa ismini ne koyacaksınız? Leroy Hernandez*** - mi? Kulağa hoş gelmiyor kızım.

Kendl: Soyadı Hernandez değil.

Sweet: Öyleyse Leroy Lopez.

Kendl: Lopez de değil, seni ırkçı pislik. Annem bizi böyle yetiştirmedii.

Sweet: Ben ırkçı değilim. Sadece onların (Hispanikler) sana nasıl baktığını biliyorum. Bir de şu üstündekilere bak, fahişe gibi giyinmişsin.

Kendl: Siz ikiniz (Sweet ve CJ) herhalde fahişelerin nasıl görüldüğünü çok iyi bilirsiniz, değil mi?

Carl: Sanki bu kötü bir şeymiş gibi söyledin.

Kendl ve Sweet, aynı anda: Kes sesini CJ!

Sweet: Ben sadece seni korumaya çalışıyorum.

* **Cholo:** Amerikan sokak dilinde Hispanik çete üyeleri için kullanılan aşağılayıcı bir ifade.

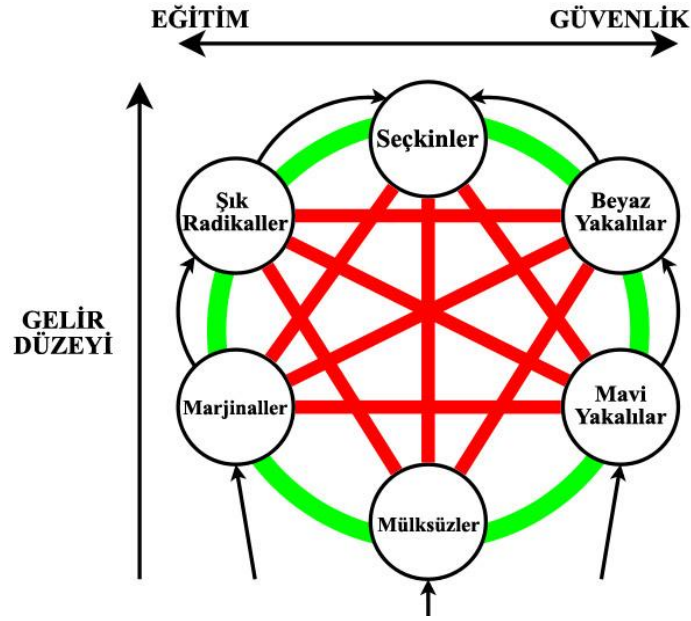
** Los Santos'un güney yakasında genelde Hispanik nüfus yaşamaktadır.

*** Leroy, Afro Amerikalılar arasında yaygın bir isimdir. Hernandez ve Lopez ise Hispanikler arasında en yaygın soyadlarındandır.

Kendl: Neden? Akılsız arkadaşlarından biriyle evleneyim diye mi? Hiç sanmıyorum.

Barındırdığı drama ve mizah öğeleriyle bir Amerikan “sitcom” (durum komedisi dizisi) bölümünü andıran bu sekanstan, ABD’deki çoğunluk beyazların dışında kalan etnik azınlıkların da birbirleriyle ırk temelli bir çatışma halinde olduğu izlenimi edinilmektedir. Bu noktada yapılması beklenen temel çıkarım da açıktır: Etnik gruplar arasındaki **kültürel uyumsuzluklar** bu tür çatışmalara neden oluyorsa, toplumsal barış uğruna bu grupların kendi mahallelerinde yaşaması sadece kabul edilebilir değil, aynı zamanda idealdir. Los Santos örneğinde tüm azınlıklara (onları çeteler biçiminde örgütleyerek) ayrı mahalleler tahsis eden *GTA: SA*, bu tür bir **etnik ayrışmayı** (segregasyon) meşrulaştıran tek bilgisayar oyunu değildir. Örneğin *GTA: SA*’nın bu serideki selefi olan *Grand Theft Auto: Vice City*’de (*GTA: Vice City*) de Kübalı ve Haitili azınlıklar birbirleriyle sürekli savaş halinde betimlenmekte, bir beyaz olan ana karaktere ise bu etnik grupları “yok etmesi” görevi verilmektedir. Böylece bu yok etme eylemi, vicdani açıdan daha konforlu bir alanda icra edilebilmektedir: “Ben onları öldürmesem de onlar zaten birbirini öldürüyordu.”

Kentlerde etnik ayrışmanın zorunluluğunu, kültürün yanısıra, sosyoekonomiyle bağdaştıran bilgisayar oyunları da bulunmaktadır ki *GTA: SA*’nın da aslında bu tür bir mesaj verdiğini oyunun ekonomi modelini incelediğimiz bir sonraki bölümde ayrıntılandıracağız. Bu noktada bir Fransız firması olan Monte Cristo’nun, Fransa’daki Kuzey Afrikalı göçmen gençlerin ayaklanarak sokaklarda otomobil yakmaya başladığı bir dönemde piyasaya sürdüğü *City Life* adlı şehircilik simülasyonu örnek verilebilir. Bu oyunda başarılı bir şehir kurmanın yolu, gelir ve eğitim düzeylerine göre altı sınıfa ayrılmış sosyoekonomik grupları stratejik biçimde birbirlerinden ayrı semtlere yerleştirmekten geçer. Aksi halde huzursuzluklar başgöstermekte, sınıflar arası çatışmalar sokak ayaklanmalarına dönüşebilmektedir.



Şekil X: City Life'in Sosyoekonomik Sınıfları Arasındaki İlişki

City Life'daki altı sosyoekonomik sınıftan her biri, şekilde kendisine komşu olan iki grup ile iyi anlaşabilmekteyken, diğerleriyle çatışma halindedir. Şeklin solundaki sınıflar eğitim hizmetlerini, sağdaki sınıflar güvenlik hizmetlerini öncelikli olarak talep eder. Sadece mülksüzler asla sınıf atlayamaz.

Kendl ve Sweet'in tartıştığı *GTA: SA* sekansına dönersek, bu sahnedeki bir diğer temel mesajın, Afro Amerikalı ailelerin içinde de, tıpkı beyaz aileler içinde olduğu gibi cinsiyet, değer ve kuşak çatışmalarının bulunduğu iddiası olduğunu görebiliriz. Üstelik toplumsal anlamda bir başka "öteki," örneğin fahişeler söz konusu olduğunda, beyaz-siyah-Hispanik fark etmeden tüm etnik gruplar, bu toplumsal/mesleki azınlığı dışlayan ortak bir dil kullanmaktadır. Öyleyse *GTA: SA*'da, metalaştırılarak erkeğin tüketimine sunulan kadının alternatifi, ya **tamamen yok sayılmayı kabullenene** veya toplumsal koşullara Kendl gibi silik bir direnç göstermesine karşın ancak erkek egemen dünyaya bir "vitrin süsü" olabilen, bunu yaparken de yine o **erkek egemen dünyanın dilini** benimseyen bir başka "öteki" kadın tipidir.

Bu iki başat kadın tipinin çevresindeki toplumsal cinsiyet alanı ise marjinal olarak tanımlanmıştır. Tıpkı CJ'in maddi çıkar ödüllü bir rekabet alanı olarak gördüğü kız arkadaşları gibi, *GTA: SA*'nın geriye kalan tek kadın karakteri de tüm nitelikleriyle bu marjinal alana dahildir. CJ, Cesar'ın kuzeni olan Catalina ile, diğer kız arkadaşlarıyla olduğundan farklı bir ilişkiye sahiptir. Bu ilişki bu kez oyuncunun bir seçimi değil,

senaryonun bir gereği olarak başlar ve biter. Banka soygunu dâhil çeşitli suçları CJ ile birlikte işleyen, çoğu kez onu suça yönlendiren bu Hispanik kadın, çocukken üvey babasından çektikleri yüzünden saldırganlaştığını söylemekte, örneğin yayalara durup dururken rastgele ateş açabilmekte, yamyamlık da dahil çeşitli anomalilere sahip olduğu izlenimini doğurmaktadır. Catalina'nın aşırı saldırgan, psikozlu kişiliği, CJ ile duygusal ilişkisinde de kendisini gösterir. Catalina, CJ'in sürekli kendisiyle ilgilenmesini ve beraber "heyecanlı" suçlar işlemeyi talep eder. Çift, "Gone Courting" (Kur Yapmaya Gittim) adlı bölümün başında, Catalina'nın evinde sadomazoşist bir cinsel fanteziyi uygulamaya koyduktan sonra banka soymaya gider. Ortaklaşa işlenen bir dizi suçun ardından Catalina, CJ'in kendisiyle ilgilenmek yerine sürekli "iş" ve para kazanmayı düşündüğünü söyleyip onu terkeder.

CJ ile Catalina, tıpkı Kendl ve Cesar çifti gibi, ABD'deki Afro Amerikalılar ile Hispanikler arasındaki ilişkilerin "**doğal**" olmadığını, travmatik koşullarda geliştiğini savunan birer simgeselleştirme örneği gibi görünmektedir. Ancak oyun evreninin "meta-kadın" ile 'yok-kadın'dan oluşan iki şıklı toplumsal cinsiyet evreninde, marjinal seçeneklerin "**anormalliğini**" vurgulamak, Catalina'nın anlatıdaki asıl işlevi haline gelmektedir.

GTA: SA'nın kadının toplumsal cinsiyetine yönelik yaklaşımına, hatta erkek egemen ideolojiyi desteklemede bunun da ötesine geçen tutumlara başka bilgisayar oyunlarında da rastlamak mümkündür. Örneğin *BMX XXX* adlı ekstrem spor oyununda oyuncu, bikinili kadın rakiplere karşı gettolarda yapılan bisiklet yarışlarını kazandığı takdirde, aynı kadınların tamamen soyunarak striptiz yaptığı animasyonları izleyebilir. Bu oyundaki kadın, tıpkı *GTA: SA*'da olduğu gibi bir **meta**, bir **ganimet** veya bir **ödül**den ibarettir. O, "beyaz maço hegemonyasının hüküm sürdüğü bu sanal dünyada"⁵³⁸ erkek atletin keyfi için mevcuttur.

⁵³⁸ David J. Leonard, "To the White Extreme: Conquering Athletic Space, White Manhood and Racing Virtual Reality", Nate Garrelts (Ed.), **Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer** içinde (110-129), Jefferson, N.C: McFarland & Co, 2005, s. 122

Devlet, Kamusal Alan ve Ekonomi

San Andreas’da devlet sadece bir “**terbiye edici**” ve bir “**cezalandırıcı**” olarak temsil edilir. Şehir ve kasabalarda “devleti” somutlaştıran yegâne yapılar, polis ve ordu başta olmak üzere Devletin Baskı Aygıtları (DBA) kategorisine sokulabilecek kurumlara aittir (karakollar, cezaevleri, askeri üsler, vb.). Buna karşın Bordieu’nun “devletin sol eli” diye nitelediği toplumsal kurumlar; yani okullar, belediye binaları, demokratik temsilciler ve benzerleri San Andreas yerleşimlerinde bulunmaz.⁵³⁹ Kentsel mekânın güvenli, düzenli ve huzurlu bölgeleri DBA’nın kontrolü altında müreffektir. Yoksul ve kaynak yoksunu gettolar ise DBA’nın erişemediği, adeta men edildiği bölgeler olarak **kaderlerini** sözde hak etmektedirler.

Bu durum, kamusal alanın terör ve güvensizlikle dolu olduğu San Andreas dünyası içinde “doğal bir gerçeklik” olarak temsil edilir. Kurgulanan bu gerçekliğe göre, gettolara Devletin Baskı Aygıtları giremediği için bu mekânlar şiddetin kaynağı haline gelmiştir. Ancak oyun, bu şiddetin hizmet ettiği **siyasi çıkarları** tanımlamaz. Onun yerine şiddet, kendiliğinden ve kendisi için var olan bir görüngü olarak sunulur. CJ’in köprü altındaki mahallesinde gecekondu, ailelerinden ayrı yaşayan, işsiz oldukları için boşboş evde oturup uyuşturucu kullanan gençlerle doludur. Ama bu gençler neden işsizdir, gettolarla kentin zengin kısımları arasındaki bu uçurum nasıl oluşmuştur? **Ekonomik altyapı koşulları** betimlenmediği için oyun bu soruları yanıtlamaz. Etnik azınlıkların kentsel alanda **geri kalmışlığını** toplumsal ve tarihsel bir bağlam içinde anlamamızı sağlayacak, onların fırsat eşitsizliğiyle nasıl da **suça itildiğini** açıklayacak bir içeriğe oyunda ulaşamayız. Bunun yerine örneğin CJ, otomobil gasp ederken sürücüsüne “Beni değil toplumu suçla,” der. Yayaalara rastgele ateş açarken de “Kötü bir çocukluk geçirdim. Toplumu suçluyorum,” gibi bir başka yüzeysel cümle sarfeder. Bunlar, oyuncunun birey-şiddet ilişkisini anlamlandırması yolunda bir **mistifikasyon** yaratmaktadır.

Yoksulluğun bu yolla bağlamından koparılması, gettolardaki “çeteci” azınlıklarla, şehir merkezindeki zengin beyazların **bulundukları yeri hakettikleri** şeklindeki çarpık bir yargıya varılmasına neden olabilir. Çünkü kaçınılmaz olarak, bu

⁵³⁹ Barrett, s. 105

kötü koşulların yegane sorumlusunun, o koşullar içinde yaşayan azınlıklar olduğu çıkarsanmaktadır. Dolayısıyla CJ de, devletin kendisini şiddete karşı korumadığından şikayetçi olma hakkı verilmeyen bir getto sâkini olarak **kendi kendisini korumakla** mükelleftir. Bu nedenle bu vahşi (ama âdil olduğu öne sürülen) ortamda hayatta kalmak için tek şansı kendisini ne pahasına olursa olsun her anlamda güçlendirmesinden geçer. Hatta bu anlamda “yozlaşmış” siyah polis memuru Tenpenny’nin bile oyunun sonunda bir ölçüde mâzur gösterildiği, nitekim kendisinin toplumun yararı için çeteleri birbiriyle savaştırmak amacıyla suç işlediği imâ edilmektedir. Memur Tenpenny’nin de bu hukuksuz yöntemin meşruiyetine inandığı son sözlerinden bellidir: “Yaptığımı asla anlamadınız. Benden elli tane daha olsa bu şehirde işler yoluna girerdi. Ben sadece pislikleri çöpe atıyorum ve yine fırsat olsa aynısını yaparım.”

San Andreas’da **devletin** varlığı, onun **olumsuz** unsurlarıyla sınırlı olsa da, **piyasa** tüm **olumlu** çağrışımlarıyla birlikte istisnasız her yerdedir. **Serbest pazarın kurumları** San Andreas yerleşimlerine yayılmış, onları sarmalamıştır. Bankalar, büyük alışveriş merkezleri, ofis gökdelenleri ve küçük dükkânlar her yerdedir. Kamusal alan tamamen özelleştirilmiştir. Bu ortamda CJ’in özgürleşmesi ise toplumdan soyutlanarak, bir birey olarak bizzat meşrulaştırdığı bir gücü (çoğu kez fiziksel gücü) kullanması yoluyla biriktirdiği servetle bağlantılandırılır. Böylece, bir anlamda Yeni Muhafazakârlığın Avrupa’daki uzantısı olan Yeni Sağ’ın uygulayıcılarından Margaret Thatcher’in deyişiyle “**toplum diye bir şey olmadığı için**” bireyin toplumsaldan koparılması, özelleştirilmesi, piyasalaştırılması ve atomize edilmesi meşru gösterilir.⁵⁴⁰ Bu ideolojinin dünya görüşünde olduğu gibi, San Andreas dünyasında da **zafer ve bozgun her zaman bireyseldir**. İktidarın piyasada yattığı bu düzende kolektif eylem ve direniş yahut sınıf çatışmaları gibi kavramlar imkânsızdır, demodedir.

Peki San Andreas’da ne pahasına olursa olsun biriktirilen servet ne işe yarar? CJ’in biriktirdiği serveti harcamasına imkân sağlayan çok çeşitli dükkânlar, kumarhaneler, gece kulüpleri, gayrimenkuller vardır. Üstelik devlet kurumlarının aksine, **piyasanın kurumları gettolara da girebilmektedir**. CJ’in yoksul mahallesinde bile isimleri çok uluslu restoran zincirlerini hatırlatan fast food dükkânlarının bulunması

⁵⁴⁰ Barrett, s. 114

bu duruma çarpıcı bir örnektir. Buna karşın piyasanın gettodaki varlığı ile kent merkezindeki varlığı birbirine denk değildir. Gettolarda ancak “Binco” gibi otuz dolara ceket satan **ucuz giyim mağazaları** bulunurken, zengin semtlerde bir ceketin altı bin dolara alınabildiği “Didier Sachs” gibi **lüks markalar** vardır. Gerçek dünyadaki Dolce&Gabbana markasından yola çıkılarak yaratıldığı gözlenen “Didier Sachs” ve benzerleri, CJ’e, biriktirdiği serveti harcayabileceği **arzu nesneleri** sunmakla kalmaz. “Didier Sachs” ile “Binco” arasındaki belirgin ayrım, aynı zamanda tüm getto sakinlerine, şiddeti “tercih ederek” ana akım tüketim ve bolluk ekonomisinin **nimetlerinden** oldukları mesajını da verir.

Çok satan bilgisayar oyunlarının birçoğu, ABD’deki egemen ideolojinin başat unsurlarından olan “**devlet iktidarının özel sektör çıkarları lehine sınırlandırılması**” ilkesini, tıpkı *GTA: SA* gibi “merkezi bir gerçeklik” olarak tanımlar ve hatta idealize eder. Örneğin gelmiş geçmiş en “gerçekçi” işletmecilik simülasyonlarından biri olarak tanımlanan, hatta ABD’de Harvard ve Standford üniversitelerinde eğitim amacıyla kullanılan⁵⁴¹ *Capitalism*’de (Kapitalizm) oyuncu, devletin ekonomik alandan tamamen çekildiği, tam rekabetin yaşandığı ideal bir kapitalist çevrede şirketini başarıya ulaştırmaya çalışır. Oyundaki nihai hedefin, oyuncunun şirketinin tüm dünya pazarlarında **tekel olması** olarak tanımlanması, gerçek dünyada vahşi kapitalizmin varması kaçınılmaz olan son durağı da işaret etmektedir. Sermaye, ürün kalitesi, nakit akışı, halkla ilişkiler ve benzeri kavramları son derece gerçekçi biçimde canlandıran *Capitalism*’in, **emek ve katma değer gibi kavramları tamamen yok sayması** ise, *GTA: SA*’da da gözlenen o ideolojik söylemin bir eksik bilinçlendirme pratiğidir. Öyle ki, San Andreas’ın her sokağında mağazalar, bankalar, vb. bulunmasına rağmen etrafta hiçbir fabrika, atölye, vb. görülmez. Çünkü burada da emek görünmez kılınmış, **üretim merkezleri** yok sayılırken, **tüketim ve dağıtım merkezleri** –belki de bu yapısal eksikliği kamufle etmek amacıyla- aşırı biçimde temsil edilmiştir..

Meta olarak CJ’in tüketimine sunulan nesneler; gıda, moda veya emlak ürünleriyle sınırlı değildir. Demokratik kamusal alanın temsil edilmediği, fakat

⁵⁴¹ Enlight Software Ltd., **Resmi Şirket Kronolojisi**, 1996,
http://www.enlight.com/eng/html/about_tl.htm [13 Temmuz 2010]

neoliberal bir piyasa ekonomisinin tam bir tahakküm kurduğu San Andreas eyaletinin kendisi de bir meta olarak sunulmuştur. Oyuncunun yönlendirildiği perspektif, bu yüzden ilk aşamada bir **turistin bakış açısına** benzer. San Andreas eyaleti tamamen keşfedilmeli ve her köşesi gezilmelidir. Strain’in ifadesiyle “tüketiciliğin eğitilmiş bakışına” sahip oyuncu, bu perspektifi kazanarak, “efendilere özgü bir araçla” donanmış olur.⁵⁴² *GTA* rehberlerinin tamamı, belki de bu nedenle turist rehberi formatında tasarlanmıştır. *GTA: SA*’nın tanıtım kitapçığı da şöyle başlar:

San Andreas, devasa boyutları ve muazzam çeşitliliğiyle ülkenin en farklı deneyimler sunan destinasyonlarından biridir. Şöhretleri ve gettolarıyla Los Santos, eklektik sanat camiasıyla San Fierro ve ısıltılı yaşamıyla Las Venturas, birbirinden tarz ve çekicilik açısından bambaşka üç şehir olarak haklı bir üne kavuşmuştur. Ancak San Andreas’ta bundan da fazlası vardır. Dağlar, hayalet kasabalar, gür ormanlar ve sıcak, kuru çöller... Eyaletin tamamını ziyaret etmenize yetecek kadar vakit ayırın ve lütfen yerel işletmeleri de böylece destekleyin.⁵⁴³

Bu yaklaşıma göre Los Santos gettoları da turistlerin aradığı türden **egzotik mekânlardır**. Mekânı “egemen olunacak bir alan” olarak gören ve Amerikan şehirlerinin içindeki gettoları “turist destinasyonları” gibi tanımlayan tek oyun, *GTA: SA* değildir. *Tony Hawk Underground*, *Thug* ve daha önce bahsedilen *BMX XXX* gibi daha birçok oyun, **gettoları fetişleştirerek** onları beyazların tüketimine sunulan mekânlar olarak betimler.⁵⁴⁴ Kelley’in ifadesiyle;

(...) gettonun kültürel bir gösteren ve egzotik bir turist destinasyonu olarak hayal edilmesi, gerçek hayatta bu mekânlardaki belediyecilik kalitesi ve istihdam kapasitesindeki düşüşü, kamusal alanın yokoluşunu, emlak fiyatlarının gerilemesini ve eğitim ile sağlık hizmetlerindeki keskin eşitsizliği maskeleyerek, *de facto* bir ayrıştırma (segregation) politikasının yatırım stratejilerini açığa vurur.⁵⁴⁵

Anlatı ilerledikçe, oyunun söyleminin, San Andreas’ın keşfedilmeyi bekleyen oyun mekânının sadece turistlere hitap etmediği, onun aynı zamanda “fâtihini” aradığını duyurduğu gözlenir. Turistin **bir fâti**

⁵⁴² Ellen Strain, **Public Places, Private Journeys: Ethnography, Entertainment, and the Tourist Gaze**, New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 2003, s. 15-16

⁵⁴³ Miller, a.g.e

⁵⁴⁴ Leonard, s. 118

⁵⁴⁵ Robin Kelly, “Integration: What’s Left”, **The Nation**, 14 Aralık 1998, s. 18

için oyundaki haritaya bakması yeterlidir. Los Santos şehri bölgelere ayrılmıştır. Bir bölgede ya bir çete hüküm sürmektedir veya o bölge “henüz” bir çetenin kontrolü altına girmemiştir. Farklı renklerle temsil edilen çetelerin o anda hangi bölgelere sahip oldukları etkileşimli haritadan izlenebilir. Oyunda başarılı olundukça, CJ’in çetesi giderek tüm haritayı kendi rengi olan yeşile boyamaya başlar. Bu durum, oyuncuyu, dünyayı “fethedilecek” bölgelere ayrılmış bir alan olarak görmeye teşvik eder.

Bu coğrafi anlatının söylemine göre dünya, Fuller ve Jenkins’in deyişiyle “sömürge olarak düşünülemez soyut bir yer olmaktan çıkıp, sömürgeleştirilmeye hazır somut bir mekân haline gelir.”⁵⁴⁶ Mekânı, doldurulacak veya katedilecek bir boşluktan ziyade, tüm kaynaklarıyla ele geçirilmek üzere parsellere ayrılmış bir arazi olarak görmek ise **emperyalist** bir bakışla mümkündür. *GTA: SA*, sadece, bir turist perspektifinin ötesine geçerek emperyalist bakışa sahip olabilen oyuncuları ödüllendirecek biçimde tasarlanmıştır ki oyunu bitirmenin tek yolu da böyle bir ideolojik bakışı oyundan “öğrenmektir.”

Bu bakışı öğreten birçok popüler bilgisayar oyunu vardır. İlk akla gelen örneklerden biri, ismiyle bile kendisini açıklayan *Imperialism*’dir (Emperyalizm). Sıra tabanlı bu strateji oyununda amaç, rakiplerin de bulunduğu bir Eski Kıta’da yer alan ülkenizi, Yeni Kıta’da sömürgeler kurarak diğerlerine üstün getirmektir. Buna karşın ülkeler arasında açık bir ayrım yapılır. Oyunun kullanma kılavuzunda şu ifade geçer:

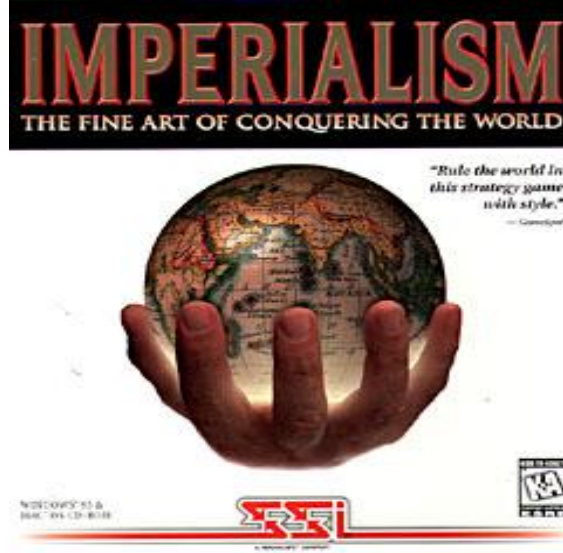
Imperialism’de iki tip ülke vardır. Büyük Güçler, bir insan veya bilgisayar tarafından yönetilen aktörlerdir. Küçük Milletler ise Büyük Güçler’in sömürsüne ve onların savaş meydanı haline gelmeye açık bölgelerdir. *Imperialism*’deki bir Küçük Millet, gelişerek bir Büyük Güç olamaz. Dolayısıyla oyunu kazanma ihtimali de yoktur. (...) Oyunda sömürgeleştirme, ‘barışçı yoldan ele geçirme’ anlamında kullanılmıştır.⁵⁴⁷

Imperialism, XIX. yüzyılın Avrupa merkezli militarist söylemini günümüz medyasına uyarlarken, sömürgeciliği de kolaylıkla “barışçı” bir politika olarak

⁵⁴⁶ Mary Fuller ve Henry Jenkins, "Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue," Steven G. Jones (Ed.), **CyberSociety: Computer-Mediated-Communication and Community** içinde (47-62), Thousand Oaks, California: Sage Publications, 1995, s. 60

⁵⁴⁷ **Strategic Simulations Inc.**, "Imperialism Kullanma Kılavuzu", 1997, s. 13

sunabilmektedir. Oyunun kapağındaki eski haritalı dünya küresini kucaklayan elin beyaz tenli olması da bu açıdan kaydadeğerdir.⁵⁴⁸



Şekil XI: Imperialism Oyununun Kapağı

Imperialism'in kapağında dikkat çeken bir diğer unsur, oyunun sloganıdır: “Bir güzel sanat olarak dünyanın fethi.”

Emperyalist bakışı meşrulaştıran bu oyunsal söylem, belki de Batı toplumlarının kültürel DNA'sına sinen özellikler nedeniyle daha birçok tarihsel simülasyonda görülebilir. Bu söylem hem belirli bir ideolojiyi meşrulaştırır, hem de “öteki” ile ilgili ideolojik çıkarımları veya tarihsellikten uzak bilgileri **tarihi gerçeklikler** olarak sunar. Örneğin *Empire Total War* adlı gerçek zamanlı strateji oyununda yönetilebilecek devletler arasında yer alan Osmanlı İmparatorluğu tanıtılırken, şu ifadeler kullanılır:

Bu Türk-İslam imparatorluğu, XV. yüzyılda Ortodoks Bizans İmparatorluğu'nu alt etmiştir ve her zaman büyük bir iştahla olmasa da o günden beri süregelen, Batı'ya, Avrupa'nın kalbine doğru yayılma arzusuna sahiptir. Hatırlanabilir bir geçmişte Türk orduları Viyana kapılarına ulaşmış, ancak kararlı savunmacılar tarafından püskürtülebilmişlerdir. Türk yayılcılığı her zaman saray siyasetinin bir parçası olmuştur. Sultan evinde kendisini güvende hissettiğinde Avrupa'ya saldırmış, yeniçeri

⁵⁴⁸ Anna Everett, “Serious Game: Playing With Race In Contemporary Gaming Culture”, Joost Raessens ve Jeffrey H. Goldstein (Ed.), **Handbook of Computer Game Studies** içinde (311-26), Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005, s. 316

komutanlarının tehdidi altındayken onları savaşa göndermiştir. Ordusu ve donanması diğer devletlerin bazılarına göre demode görünse de, Sultan'ın askerlerinin sayısı çoktur.⁵⁴⁹

Bu tanıtıcı metin, dönemin Türk ordularının teknolojik değil, sayısal üstünlükleri sayesinde savaş kazandığı gibi tarihsel açıdan yanlış önermeler içermekle kalmaz. Aynı zamanda Osmanlı İmparatorluğu'nun "Avrupa'nın kalbine doğru yayılma" arzusunu vurgulayarak, Türkler'i "Avrupa-dışı bir unsur" olarak tanımlayan söylemi de zımnen benimser. Bu durum, özellikle etnik kimliklerin yeniden konumlandırılmasında ana akım bilgisayar oyunlarının birçoğunda gözlenen ideolojik yaklaşıma bir örnek sayılabilir. *GTA: SA*, benzer bir "**beyaz emperyalist**" söylemi, ABD'nin dışına değil içine bakarken, üstelik –kukla olarak da olsa- bir siyah figürden yararlanarak benimsemiştir.

İletişim ve Değerler

GTA: SA'da iletişim, büyük ölçüde, **dilbilimsel değil fizikseldir**. Oyunda serbest diyalog kurma imkânı yoktur. Bazı yayalar (örneğin uyuşturucu satıcıları) ile kısıtlı bir diyaloga girilebilir; ancak bu diyalogda oyuncu karşısındakine sadece evet veya hayır diye cevap verebilir. Serbest oyunun yanısıra, CJ'in senaryodaki iletişim kapasitesi de ara ekranlarda izlendiği kadarıyla son derece düşüktür. Ara ekranlarda, oyunun ana karakteri genelde sessiz kalırken veya birkaç cümle kurarken izlenebilir. CJ'in pahalı giysiler giyerken daha az küfretmesi de oyunun iletişimi bir yandan arka plana atarken, bir yandan da metaları bireysel kimlik ve toplumsal davranışlarla bağlantılandığı gözlenmiştir.

Dil kullanımındaki bu kısıtlılığa karşın, oyun bedensel iletişim konusunda zengin olanaklar sunar. CJ birçok farklı biçimde yumruk veya tekme atabilir. Bu durum, oyunun, sorun çözme ve çatışmaları ortadan kaldırma yolunda temel olarak **fiziksel şiddeti** öne çıkarırken, dilsel iletişimi geri plana attığını göstermektedir. Bu noktada oyunun amaçsız bir şiddeti özendirmediğini vurgulamak gerekir. Oyun, oyunsal özellikleriyle "rastgele şiddeti" yüceltmez, fakat anlatısal özellikleriyle bir hedef uğruna uygulanan "**bilinçli şiddeti**" meşrulaştırır. O hedef, düşman olarak tanımlanan

⁵⁴⁹ Sega, *Empire Total War* Tanıtım Metni, <http://tinyurl.com/32vl9mu> [27 Haziran 2010]

“rekabetçi” bir suç çevresinde CJ’in ne pahasına olursa olsun zirveye yükselmesidir. Oyunun bu mesajı, yani büyük balığın küçük balığı yemesinin “normal” bir durum olarak sunulması, aslında birçok savaş oyununda da bulunabilen ve dolayısıyla daha geniş düzlemde, örneğin uluslararası ilişkilerde Bush Doktrini’ni⁵⁵⁰ destekleyen bir söylemin ürünüdür. ABD’deki Yeni Muhafazakârlık akımının bu ülkenin bir dönem izlediği dış politikasındaki kuramsal uzantısı olan Bush Doktrini’ne göre düşman olarak tanımlanan uluslararası çevrede, “**süpergüç**” ABD kendi çıkarından başka hiçbir değer gözetmeden (örneğin Guantanamo’da yasadışı biçimde tutulan terör zanlılarına işkence yaparak) “teröre karşı savaş” vermelidir. *GTA: SA*’da da benzer biçimde CJ, “**San Andreas’ın Kralı**” olabilmek için öteki çete üyelerini ve hatta silahsız sivilleri öldürmeyi meşrulaştırır. Belki de bu yüzden Bush Doktrini’ne göre ABD’nin hâlâ dünyanın en demokratik ülkesi olması gibi, CJ de işlediği suçlara karşın oyunda genel olarak insancıl ve merhametli biçimde betimlenmektedir.

Şiddet kullanımının, hatta **işkencenin** belirli koşullarda meşru uygulamalar olduğunu savunan birçok oyun vardır. En çok satanlarından biri olan *Splinter Cell*’de oyuncu ABD özel kuvvetlerine bağlı bir istihbarat ajanı olarak, terör faaliyetleri hakkında bilgi toplamak üzere gittiği Gürcistan’da, oyun kılavuzunun deyimiyle, “geleneksel yollardan elde edilemeyecek bilgileri düşman topraklarda saldırgan bir biçimde toplamakla” görevlendirilmiştir.⁵⁵¹ Oyuncu, bir eğitimin ardından gerektiğinde düşmanlarının boğazını sıkmak da dâhil çeşitli yollarla onları “konuşturarak” değerli bilgiler edinmeyi öğrenir. Sorgulama imkânı, sadece düşman değerli bilgi sahibi olduğunda ekrana geldiğinden, işkence her zaman olumlu sonuç vermekte, böylece bir tür ideal sorgulama ortamı yaratılmaktadır. Bu ortamı daha da ideal kılan, casus romanları yazarı Tom Clancy’nin romanından uyarlanan bu oyun serisinin 11 Eylül 2001’deki terör saldırılarının ardından piyasaya sürülen ilk üyesi olan *Splinter Cell*’de, işkence uygulaması konusunda “sorun çıkarabilecek” gerçek dünyada mevcut

⁵⁵⁰ **Bush Doktrini:** 2001-2009 yılları arasında ABD Başkanı olan George W. Bush’un uyguladığı, ABD’nin ulusal güvenliği söz konusu olduğunda ortada acil bir tehdit bulunmasa bile uluslararası antlaşmalardan çekilmeyi, “önleyici saldırı” nosyonu gereği nefsi müdafaa dışında da tek taraflı askeri müdahalelerde bulunabilmeyi ve terörle mücadelede uluslararası hukuka aykırı önlem ve uygulamalara izin vermeyi öngören doktrin.

⁵⁵¹ Ubisoft, **Splinter Cell Oyun Kılavuzu**, 2002 s. 2

kurumların yok sayılması, serinin diğer oyunlarında olduğu gibi tipik bir Soğuk Savaş dönemi atmosferinin yaratılmasıdır. Bu yolla oyuncu, işkenceyi her anlamda **kabul edilebilir** ve **akılcı bir çözüm** olarak görmeyi sürdürür.⁵⁵²



Şekil XII: Splinter Cell'den Bir Sorgu Sahnesi

Bu noktada, *GTA: SA*'nın devamı olan *GTA IV*'te de “Uyarlık Komitesi” adlı bir uluslararası örgütün isminin sık sık geçtiğini, şehirdeki merkez binasından logosuna dek Birleşmiş Milletler’in bir parodisi olan bu örgütün oyunda şu cümlelerle tanıtıldığını hatırlatalım:

Uyarlık Komitesi (UK), dünyanın farklı milletlerinden temsilcilerin uluslararası bir çatışma durumunda en iyi tavrı takınmak üzere kurduğu büyük ölçüde etkisiz bir örgüttür. Ancak dünyanın bir bölümü açıklıktan ölürken UK’nin görkemli ziyafetler vermekten başka hiçbir uluslararası etkinliğe imza atamaması, ABD’nin bu örgütü akıllıca bir kararla umursamamaya başlamasına neden olmuştur.⁵⁵³

Sonuçta gerçek dünyada Bush Doktrini’nin algıladığı reel politik gibi, San Andreas’daki ilişkiler de, uluslararası veya evrensel değerlere bağlı biçimde

⁵⁵² Bilgisayar oyunlarında işkence konusunda daha fazla bilgi için bkz.: Mark L. Sample, “Virtual Torture: Videogames and the War on Terror”, [Electronic Version] *Game Studies*, Vol. 8, No. 2, Aralık 2008, <http://gamestudies.org/0802/articles/sample> (11 Haziran 2010)

⁵⁵³ Bu ifadeler, sadece oyunun içindeyken girilebilen kurgusal bir Internet sitesi olan www.peepthatshit.com/sightscc adresinden ulaşılabilir.

gerçekleşmez; herşeyin altında sadece temel çıkar olarak **kâr güdüsü** yatar. Servet sahibi olma yolunda herşey mübâhtır. Toplumun devlet veya bir başka aygıt yahut değer yargısıyla bireyi denetleme imkânı yok denecek kadar sınırlıdır. CJ yoldan istediği otomobili çevirip, sürücüsünü de öldürdükten sonra onu çalabilir ve bu suçtan bedelini ödemededen sıyrılma ihtimali –suçu polisin gözü önünde bile işlemiş olsa- çok yüksektir. Tıpkı ABD’nin uluslararası bir oydaşma olmamasına rağmen, Birleşmiş Milletler’i hiçe sayarak 2003’te Irak’ı işgal etmesi sürecinde yaşananlar gibi...

Kuralsız bir ortamda verilen böylesine materyalist bir mücadele, *GTA: SA*’da olduğu gibi sunulsaydı, oyunu eğlendirici olmakta uzaklaştırabilecek karanlık bir atmosfer oluşurdu. Bu nedenle oyun yapımcıları, oyunda politik komediye özgü **hicivli bir dil** kullanmıştır. Bu dil, kendisini en çok oyunun radyo kanallarındaki sohbet programlarında, haber bültenlerinde ve reklamlarda gösterir. Radyoda işitilebilecek bazı ifadeler şunlardır:

• **Birinci reklam:** “*Commando Pest Eradication* marka böcek ilacı, evinizi istenmeyen canlılardan temizlemek için sadece en ölümcül kimyasalları kullanır. Ekibimiz, tatsız meseleleri hızla halletmek üzere askeri eğitimden geçmiş profesyonellerden oluşur. Vietnam’ı başarıyla yapraklarından arındırdıktan sonra evimize döndük; sizin evinize.”

• **İkinci reklam:** “Biri evinize mi girdi? Ne yapacaksınız? Polisi ararsanız, ortalama otuz beş dakika içinde olay yerine gelebildiklerini biliyorsunuz. O zamana kadar hırsız karınızı becerip, sigarasını bitirip, sıvışmış olur bile! En kötünün başınıza gelmesine izin vermeyin. Kendinizi korumanız hayatidir. Öyleyse bunu vatanseverce yapın. Ailenizi liberal bir toplumun kötülüklerinden koruyabilecek herşey *Ammunation* silah mağazalarında var. Makineli tüfekler, füzeler, kara mayınları... Ailenizi seviyorsanız, bunu bir bir silahla kanıtlayın. *Ammunation*, haklarınızı korur.”

• **Birinci haber bülteninden:** “Polis, çete suçlarının özellikle Los Santos’da yeniden artışa geçtiğini açıkladı. Yetkililer bu durumun artan uyuşturucu ticaretiyle bağlantılı olduğunu düşünürken, başka kaynaklar

faşist domuzları suçluyor. Öte yandan gümrük yetkilileri, SSCB'nin dağılışından beri Rus mafyasının ve ucuz silahların ülkeye girişinde büyük artış olduğunu belirtiyor. Valilikten yapılan açıklamaya göreyse herşey yolunda.”

• **İkinci haber bülteninden:** “Şimdi dünyadan haberler... Panama’da sağcı gerillalara silah satan ve Amerikan ajanı olduğundan şüphelenilen bir kişi yakalandı. Ancak biz (basın olarak) bu haberi örtbas etmeyi planlıyoruz. Umarız bu geceki maçı keyifle izlersiniz. Dışişleri Bakanlığı yurtdışı seyahat uyarısı verdi. Sunucunuz Lianne Forge, WCTR haber bültenini sundu. Kendinizi kollayın.”

• **Bir sohbet programından:** Birinci Yorumcu: “Pornografi kadın sömürsüdür.” İkinci Yorumcu: “Ama bazı insanlar sömürülmek istiyor. Mesela fabrika işçileri...”

Oyun yazarlarının, yukarıda birkaç örnek verilen bu tür metinlerde alaycı bir dil kullandığı, dolayısıyla bu metinlerin içeriğindeki tutum ve davranışları teşvik etmek yerine aslında onları eleştirdikleri söylenebilir. Radyolarda çok daha yoğun bir biçimde ortaya çıkan, fakat oyunun senaryosuna da yayılmış bulunan bu hiciv dili gerçekten de Amerika’nın aşırılıklarını (yukarıdaki örneklerde **militarizm** ve **yayılmacılığı, silah tutkunluğunu, milliyetçiliği**, 1990’ların başında ortaya çıkan **göçmen karşıtlığını, medya dezenformasyonunu** ve **emek sömürsünün** içselleştirilmiş olmasını) taşlamak için kullanılmıştır. Fakat eleştirdiği tikel belirtilerin tümel kökenlerini açığa çıkarmadığı için bu tür bir hiciv, “gürültülü, taraflı ve cahilce” yorumlarla dolu Amerikan radyolarını stereotipik biçimde niteleyerek oyuna “Amerikanlık” katılması işlevini gerçekleştirmekten öteye gidememiştir.⁵⁵⁴ Örneğin bir sahnede CJ, Cesar’a elindeki silahı nereden aldığını şaşkınlıkla sorduğunda, Cesar, “Külodumu satın aldığım yerden, adamım. Burası Amerika,” diye cevap verir.

⁵⁵⁴ Kiri Miller, “The Accidental Carjack: Ethnography, Gameworld Tourism, and Grand Theft Auto”, [Electronic Version] *Game Studies*, Vol. 8, No. 1, Eylül 2008, <http://gamestudies.org/0801/articles/miller> [12 Haziran 2010]

Toplumsal sorunları ve onların arkasındaki **ta hakküm ilişkile rini** çözümlemek yerine o ilişkilerin yarattığı görüngüleri karikatürleştiren, hatta süsleyen bu dil, son tahlilde **maskeleyici** bir rol oynar. Bu nedenle oyunda sözde militarizmi eleştiren bir radyo programı dinlerken otomatik silahlarla çatıştığınız bir sahneyi –verilen görev icabı- oynamak yadsınacak bir durum sayılmaz. Bilgisayar oyunları konusunda çalışmalar yapan birçok akademisyen de, “oyun endüstrisinin iğneleyici ve taşıyıcı bu üslup sayesinde belirli toplumsal yapıları **eleştirir gibi** görünürken, aslında oyuncuyu **onların içine iyice gömen bir dili**” kasten tercih ettiğini belirttiğine göre,⁵⁵⁵ bu durumun *GTA: SA*’ya özgü olduğu söylenemez

Oyunun hiciv dilindeki maskeleyicilik, reklamlara bakış açısında da hâkimdir. Gerçek dünyadaki birçok marka, oyuna benzeri isimler veya logolarla aktarılmıştır. Bu aktarımda zaman zaman eleştirel bir ton kullanıldığı öne sürülmektedir. Örneğin oyundaki “Cluckin’ Bell” restoran zinciri, gerçek hayattaki Kentucky Fried Chicken (KFC) restoran zinciri gibi tavuk satar. Radyoda bazen Cluckin’ Bell’in şu sözlerle sahip reklamı çalar:

Kızarmış tavuk restoranı Cluckin’ Bell⁵⁵⁶, hayvanlara acı çektirmek hiç bu kadar lezzetli olmamıştı. (Şarkı yayına girer:) Gıtgıt gıdak, biz dev bir şirketiz / Gıtgıt gıdak, engelleyemezsiniz / Siz tüm protestocular, cehenneme gidin / Şimdi Cluckin’ Bell zamanı / Fabrika için çalışan çiftçiden sofranıza / Tavuğun hayatı hiç iç açıcı değil / Kimyasallarla öyle dolu ki / Memeleri bile şişti.

Bu reklam, vatandaşların sağlığını hiçe sayan **açgözlü şirketleri** dahi kollayan ve “tüzel Amerika” (Corporate America) diye kavramsallaştırılan ABD’deki kurulu düzeni görünüşte hicveden bir parodidir. Ancak bu söylem bir kez daha, **neden-sonuç ilişkile rini** açıklayarak yapısal bir eleştiri getirmek yerine sadece **sorunun bir görünümüne** odaklanmaktadır. Böylece “tüzel Amerika” bu sözde reklamla eleştirilmiş sayılmaz; olsa olsa, “**reklamın iyisi kötüsü olmaz**” diye düşünen aynı sistem gereği söz konusu restoran zincirinin oyunda da iyi-kötü tanıtımı yapılmış sayılır. Hatta kullanılan

⁵⁵⁵ Kline, Dyer-Witherford ve De Peuter, s. 277

hiciv dili o kadar yüzeyseldir ki, oyunu oynadıktan sonra KFC’ye yönelik bu örtülü eleştirinin gerçek hayatta aslı astarı olmayan nedenlerden kaynaklandığını veya “hayvansever fanatiklerin” uydurması olduğunu düşünenler dahi olabilir.

Son dönemde uluslararası birçok şirketin, bilgisayar oyunlarını reklam, gizli reklam ve halkla ilişkiler kampanyalarının önemli bir platformu haline getirdiği unutulmamalıdır. Örneğin bir şehircilik simülasyonu olan *Simcity Societies*’de, oyunun en başında mutlaka bir elektrik santrali kurulması gerekir. Seçeneklerden biri, rüzgâr türbinleridir. Uzaktan şehrin genel görüntüsüne bakarken, rüzgâr türbininin üzerinde yeşil bir leke olduğu görülür. Türbine yaklaştıktan sonra bu yeşil lekenin, British Petroleum (BP) şirketinin logosu olduğu anlaşılır. Dünyanın giderek temiz enerjiye yönelmesi üzerine sloganını “Petrolün Ötesinde” (Beyond Petroleum - BP) olarak değiştiren şirketin para karşılığı verdiği bu **yarı-gizli reklam**, özellikle de 2010 yılının nisan ayında Meksika Körfezi’nde meydana gelen petrol sızıntısı ertesinde tarihin en büyük çevre felaketi meydana gelirken şirketin gösterdiği yetersiz temizle çabalarıyla birlikte değerlendirilmelidir. Aynı şirketin felaket sürerken halkla ilişkiler kampanyası için milyonlarca dolar harcadığını unutmadan...



Şekil XII: Simcity Societies’deki Örtülü BP Reklamı
Simcity Societies oyunundaki rüzgar türbinlerinin üstlerinde küçük BP logoları vardır.

Bu noktada *GTA: SA*'ya dönelim: Oyundaki Big Smoke karakterinin “Eğer sen ekmeğini yerken diğerleri kaybediyor ve seni suçluyorsa, sende bir sorun yok, kanka,” ifadesiyle özetlenen **mutlak bireycilik** ilkesi ve bahsettiğimiz “**tüzel Amerika’yı eleştirir gibi yapıp eleştirmeme**” eğilimine koşut olarak San Andreas dünyasında **manevi bir değer sistemi** diye sunulan yegane kavram, bir kez daha dokunduğu herşeyi klişeleştiren bir hiciv diliyle betimlenen, siyah toplum içindeki **aile** ve **arkadaşlık ilişkileridir**. CJ ve arkadaşları “ömür boyu kanka” (homies for life) sloganıyla birbirlerini kollar. Birbirlerini bir aile olarak gördükleri, çetelerinin isminden (GSF: Groove Caddesi Aileleri) de bellidir. GSF çetesinin uyuşturucu kaçakçılığından uzak kalarak “babadan kalma geleneklerine” bağlı olma ısrarı, oyunun başında vurgulanan bir başka değerdir. Fakat çetenin önde gelen elemanlarından Big Smoke ve Ryder’ın gizli bir uyuşturucu imparatorluğu kurarak arkadaşlarına ihanet ettiğinin ortaya çıkmasıyla tüm manevi değer sistemi çöker. Kazandığı tüm güce rağmen CJ’in çevresinde sadece ağabeyi ve kız kardeşi kalmıştır. Oyun bu yolla siyah toplum içinde hâkim **dayanışma motifinin** ve “**temiz**” siyahlara **özgü ilkelerin bir efsaneden ibaret olduğunu**, son tahlilde tüm değer ve ilişkileri **kişisel çıkarların** belirlediğini savunmaktadır. Hatta Kendl’in sevgilisi Cesar’ın oyun sonunda CJ ile dost kalması bile anlatıdaki bu iddiayı yalanlamaz. Nitekim siyah CJ’in Hispanik Cesar’ı kabullenmesi sayesinde kendi çetesi GSF, Cesar’ın yönettiği Varrios Los Aztecas çetesi ile ittifak kurarak önemli bir çıkar elde etmiştir. Kendl ve Cesar’ın duygusal ilişkisinden doğan çeteler arası bu bağ, **aşiretler arası kız alıp verme** vakalarında görülen türden ilkel bir geleneğin devamı gibidir. Dolayısıyla oyun azınlıkların toplumsal değerlerine hiçbir şekilde olumlu bir anlam yüklemeyken, aksine onların **manevi özelliklerini** (örneğin beyazlar kadar ırkçı olmayıp diğer ırklarla kız alıp verebilmelerini) küçümseyerek bunların her halükârda **maddi çıkarlardan** temellendiğini öne sürer.

Bu şartlarda *GTA: SA*’daki ilişki ve değerlerin dayandığı temel sistem, dünyayı bir “**oyun**” olarak görmeye dayanır. Mutlak bir bireyciliğe dayandığı için tamamen adil olduğu öne sürülen bu oyunun ödülü kişisel servet, oynanan roller ise toplumsal statülerdir. “Oyun” kavramına *GTA: SA* da sık sık göndermelerde bulunulur. İşlerin GSF aleyhine bozulduğu bir anda Sweet, “Oyunu kaybediyoruz,” sözleriyle durumu özetler. CJ ise benzer bir durumda “Herkes sâkin olsun, hâlâ oyunun lideriyiz,” diye

arkadaşlarına moral verir. Muhabbet tellalı Jizzy de CJ ile meslektaş olmasını sağlayacak görevi ona verirken, kendisine “**oyuncu**” (playa) diye hitap eder ve bundan sonra kendisinin “oyun ortağı”*- olduğunu ona söyler.

Sonuçta Big Smoke, manevi değerlere ihanet ettiği için değil, **oyunu kurallarına göre oynamadığı için** herşeyini kaybetmiştir. CJ ise oyunu kurallarına göre oynadığı için kazanır. Bu uğurda suçlu-suçsuz onlarca kişi öldürmesine rağmen (örneğin bir görevde arkadaşı OC Loc’u şarkıcı yapabilmek uğruna gerçek bir rap yıldızının konağına girip onun şarkı sözü defterini çalarken onlarca masum güvenlik görevlisinin boğazını keser) CJ’in sonunda bir kahraman olarak galip gelmesi *GTA: SA* dünyasında “normaldir.” Çünkü “oyunda” temel kural, şiddet kullanmanın veya herhangi bir suç işlemenin yasaklanması değil, ne pahasına olursa olsun **yakalanmamak**, asla bir “kaybeden” olmamaktır. Big Smoke yakalanmış, CJ ise sonuna kadar kaçmayı başarmıştır.

Şiddet formundaki gücün popüler kültürün bir parçası haline getirilmesi sadece San Andreas’ın oyun-mekânındaki değil, gerçek dünyadaki çatışmaların da topluma bir **meşruiyet kisvesi** altında sunulmasına olanak sağlamaktadır. Gerçek dünya büyük ölçekli bir Los Santos ise, onun “**çeteleri**” olan devletlerin birbirlerine uyguladığı **emperyalist şiddet** de bu bakış açısına göre meşrudur. Önemli olanın şiddet uygulayan “çetenin” değerleridir. Bu açıdan, örneğin düzenli ordusu belirli akidelere bağlı halde savaşıyan bir devlet olarak ABD’nin Afganistan’da açtığı savaş tamamen meşrudur; fakat işgal karşıtı güçlerin başında gelen Taliban, Los Santos’daki Ballas çetesi gibi “erdemli” olmadığı, örneğin uyuşturucu ticaretine bulaştığı için teröristtir. ABD, tıpkı CJ gibi oyunu kurallarına göre oynarken, Taliban *GTA: SA*’nın ideolojik anlatısındaki Big Smoke gibi bir kaybedendir.

Tarihsel Bağlam ve Göndermeler

GTA: SA, gerçek mekânların ve bu mekânlarla ilgili yaşanmış olayların yeniden yorumlanmış (çarpıtılmış) bir yansıması olarak bir **alternatif tarih yazıcılığı**

* **Playa Partner**: Afro-Amerikan argosunda, bir oyuncu (player) olarak tanımlanan, toplumda yasal veya yasadışı yollardan yükselen kişinin ortağı veya çırağı.

simülasyondur. Oyundaki şehirlerin, yapıların, araçların veya markaların, gerçek hayattaki koşullarından yola çıkarak, eleştirellikten uzak hicivli bir dille oyun-mekâna aktarılmış olmasının ötesinde, politik veya apolitik birçok tarihsel gönderme de oyunda göze çarpar. Örneğin gerçek dünyadaki Burger King restoran zincirinden ilham alarak yaratılan “Burger Shot” restoranlarının menüsünde, “Özgürlük Patates Kızartması” adlı bir yemek vardır. Bu, anakronik bir siyasi göndermedir. Nitekim İkinci Irak Savaşı’nın (2003) hemen öncesinde Fransa’nın işgali desteklememesine tepki olarak Amerikan halkı, İngilizce’de “French Fries” olarak bilinen patates kızartmasını, “Özgürlük Patates Kızartması” şeklinde yeniden isimlendirmiştir.

Anakronik olmayan ve bundan daha önemli sayılabilecek bir tarihi/toplumsal gönderme ise 1992’de (yani oyunun geçtiği yıl) Los Angeles’ta yaşanan siyah ayaklanmasına yapılır. Rodney King adlı bir Afro Amerikan vatandaşını motosikletiyle aşırı hız yaparken çevirdikten sonra öldüresiye döven dört beyaz polis memuru, bu tarihte, dayak olayını gösteren videonun tüm televizyonlarda yayınlanmasına rağmen mahkemede aklanmış, bunun üzerine binlerce siyah sokaklara dökülmüş, altı gün süren sokak olaylarında elli üç kişi ölmüş, yüzlerce kişi yaralanmış, bir milyar dolarlık maddi hasar oluşmuştur. *GTA: SA*’nın oyun sonunda Memur Tenpenny’nin aklanmasıyla Los Santos çapında başlayan benzer bir halk ayaklanmasında çarpıcı olan, CJ’in ağabeyi Sweet’in verdiği şu mesajdır: “Şunlara bak, öfkeli çocuklar gibiler. Kendi mahallelerini yıkıyorlar. **Bundan iyi bir şey çıkmaz.** CJ, yağmayı önlemek için beni mahallemize götür.”

Bu örnekten hareketle, siyah nüfusun yaşadığı sürekli terör ortamını ve bu ortamı yaratan koşulları hiç sorgulamayan *GTA: SA*’nın, beyazların egemenliğindeki kurulu düzeni tehdit edebilecek şiddetli bir azınlık ayaklanması durumunda **siyahların da “aklıselim” gereği bu düzene sahip çıkmaları** gerektiği yönünde anlatsal bir yönlendirmede bulunduğu söylenebilir. Zaten bu açıdan oyun, siyahların mevcut toplum içindeki “âtıl” konumunun rehabilite edilerek onların da bir **şekilde kapitalist ikbal kültürüne** eklenilebileceğini hikâye eder. Bu tutum, Amerikalı siyahların yüzyıllarca bir sermaye (**kapital**) olarak görüldükleri, dolayısıyla 1990’lara kadar **kapitalizme**

entegre olamadıkları gerçeği düşünüldüğünde⁵⁵⁸, ABD'nin egemen ideolojisi ve onun yayıcıları bakımından tarihi bir aşama olarak yorumlanabilir.

Hiçbir zaman Afro Amerikan nüfusa karşı yürütülen resmi politikalar kadar sert olmasa da ABD'nin kurucu ideolojisi (WASP* olarak da nitelenen egemen ideoloji) benzer bir ayrımcılığı geçmişte İtalyan asıllı azınlığa karşı da uygulamıştır. Bu süreçte siyahların aksine **çeteleşerek** değil, daha büyük çapta **mafyalasarak** çoğunluğa karşı –kriminal- direnişe geçen İtalyan asıllı Amerikalılar, oyunda Las Venturas olarak betimlenen Las Vegas'ta, yine oyunda konu edilen yıllarda başlamak üzere zamanla **kayıtlı ekonomiye** entegre olmuşlardır. Öyleyse *GTA: SA* şöyle sormaktadır: “Artık Afro Amerikanlar için de neden bu mümkün olmasın?” *GTA: SA*'daki Afro Amerikan çetelerin jargonunun İtalyan mafyasından ödünç alınan sözcüklerle dolu olmasına veya oyunda “Baba” (The Godfather) ve “Yaralı Yüz” (Scarface) gibi klasikleşmiş mafya filmlerine yapılan göndermelere bu gözle bakılabilir. Bu göndermeler, Amerikan ana akım kültürünün ve kitle medyasının, azınlıklara ait bu iki altkültür arasında bu tür bir **tarihsel geçişliliği** ve koşutluğu tahayyül ettiğini göstermektedir. *GTA: SA*'nın selefi olan *GTA: Vice City*'nin ana karakterinin İtalyan asıllı bir Amerikan olması ve oyunun ABD'deki İtalyan mafyasını konu alması, *GTA* serisinin genel anlatısında bu bakımdan anlamlı bir süreklilik teşkil eder.

Bu noktada, *GTA: SA*'nın hangi dönemden, hangi döneme baktığını hatırlamak yararlı olabilir. 2004'te, yani Afganistan'daki savaşın sürdüğü ve Irak işgalinin en zor günlerinin yaşanmaya başladığı bir yılda, **gönüllü askerlik** ilkesine göre çalışan ABD ordusunun özellikle de Afro Amerikalılar'ın katılımına büyük ihtiyaç duyduğu bir dönemde piyasaya sürülen oyun, 1992 yılını, yani Afro Amerikan altkültüre ait hip-hop müziğinin **ana akım kültüre** eklemlendiği bir dönemi betimlemektedir. 1992-2004 döneminde Amerikan kültürü içindeki en kaydadeğer dönüşüm de, hip-hop müziğinin yoksul sokak şarkıcılarının tekelinden çıkıp, milyarlarca dolarlık bir endüstri haline gelmesi olmuştur. Bu süreçte Afro Amerikan topluluğu geleneksel yurttaşlık hareketinin **beyaz karşıtı radikal söyleminden** (örneğin polis başta olmak üzere devlet otoritesine

⁵⁵⁸ Elizabeth Chin, **Purchasing Power: Black Kids and American Consumer Culture**, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001, s. 34

* **WASP**: Beyaz, Anglosakson, Protestan (White, Anglo-saxon, Protestant)

boyun eğmeyi reddeden mesajlardan) uzaklaşmıştır. Söz konusu sokak şarkıcılarında vücut bulan o söylemin yerini, büyük müzik şirketleriyle anlaşmış artık birer milyarder olan hip-hop “sanatçıların”, siyasi açıdan suya sabuna dokunmayan, şöhret-servet-imaj-kadın temalı şarkı sözlerinde cisimleşen “**bling bling felsefesi**” almıştır. *GTA: SA*, bu nedenle, ana akım Amerikan kültürünün Afro Amerikan altkültürünü **asimile ederek** onu kurulu düzene tehdit oluşturabilecek unsurlarından **hadım ettiği** bir dönemde ortaya çıkmış “normal” bir kitlesel medya ürünü olarak tanımlanabilir.

4.2.3 Bulgular ve Yorum

Kitlesel medyanın son dönemde popüler kültüre kazandırdığı en önemli yeni medya metinlerinden biri olarak *Grand Theft Auto: San Andreas*; gerek oyunsal, gerekse anlatısal unsurlarıyla, ABD’nin egemen ideolojisinin söylemini tekrarlamakta, meşrulaştırmakta ve küreselleştirmektedir.

Bu söylemin taşıyıcısı olan oyun, sosyopolitik düzlemde emperyalist bakışı yeniden üretmekte, vahşi kapitalizme özgü koşulları doğallaştırmakta, şiddeti gösterileştirerek sunup kamusal alanı bir “terör bölgesi” olarak tanımlamakta ve neoliberalizm ile Yeni Muhafazakârlığın toplumu apolitikleştirme yoluyla savaşları sürdürme yöntemlerini meşrulaştırmaktadır.

GTA: SA, sosyokültürel düzlemde ise ABD’nin erkek egemen, beyaz, burjuva ideolojisinin söylemini benimsemiştir. Bu söylem yoluyla oyun siyah bedeni askerleştirirken, onu da kadınla birlikte ya yok sayar veya sadece bir cinsel arzu nesnesi yahut şiddetin doğal kaynağı ve hedefi olarak tanımlar; her iki olgu da bir tür pornografidir. Toplumsalı görmezden gelip bireyi atomize eden *GTA: SA*, göstergelerle anlamlandırma sürecini ise Afro Amerikan azınlığın ABD’nin neoliberal piyasa ekonomisine eklenmesinin mümkün ve gerekli olduğu mesajını verecek biçimde yapılandırır. Bu yolda bir yandan Amerikan azınlıklarına özgü değerleri yadsır veya onların içini boşaltırken, bir yandan da Afro Amerikanların siyasi ve kültürel tarihini yeniden yazarak hipergerçek bir nostalji yaratır.

Bu bulgulardan hareketle, *GTA: SA*’nın son yılların en popüler metinlerinden biri olarak asıl endişe verici boyutunun, toplumun büyük bölümünün tepki gösterdiği

yönlerinden başka yerlerde olduğunu öne süreceğiz. Bu anlamda, bir simülasyon olan oyundaki polis veya fahişe öldürme imkânı değil (çünkü gerçek hayatta da bu mümkündür), fakat bu öldürmenin ideolojik bir söylem dahilinde karikatürize edilmesi, çoğu kez cezasız kalması ve bazen teşvik edilmesi endişe vericidir. Oyundaki sansürsüz seks sahneleri değil (çünkü gerçek hayatta da seks vardır), fakat yine aynı ideolojik söylem dâhilinde kadının bir meta olarak tanımlanması endişe vericidir. Ve oyunda bol bol küfür ve hatta ırkçı hakaretler duyulması değil (çünkü bunlar gerçek hayatta da duyulabilir), bunu yaparken egemen ideolojiyi sözde yeren ikircikli bir hiciv dili kullanılıp, söz konusu medya metninin bu dille aslında kendisini ABD halkları nezdinde daha güvenilir bir konuma yerleştiren sahte bir “Amerikanlık” edinme çabası endişe vericidir.

Sonuçta, *GTA: SA*’nın bu kadar gerçekçi bir simülasyon olmasına rağmen toplumsal tahakküm ilişkilerini ortaya koymaktan kaçınan genel içeriği ve özelde de bağlamından kopararak normalleştirdiği gettolaşma sorunsalı, sadece Los Angeles, California veya ABD’ye özgü arızalara işaret etmemektedir. Bunlar, kitlesel medyanın küreselleştiği günümüzde, tamamen piyasalaşan kentsel mekânlarıyla Türkiye’nin ve genel anlamda varoşlaşan tüm dünyanın sorunsalıdır. Kitlesel medyanın meseleye yaklaşımı, bu açıdan küresel ölçekte önemlidir.

5. SONUÇ

*Biz, dünyanın geri kalanını da bizimle aynı maskeli balo, aynı parodi düzeyine çekmek, onları bir simülasyona sokmak istiyoruz; böylece tüm dünya tam bir entrika mekânı haline gelsin ki orada en güçlü biz olalım. Bu bir oyun.*⁵⁶⁰

İdeoloji insanlık tarihi kadar eski bir kavram olsa da, oyun ondan da eskidir; çünkü oyun hayvanlarda da gözlemlenebilen bireysel veya toplu bir faaliyettir. Buna karşın oyunun toplumsal açıdan anlam ifade etmesi, tarihsel süreçte insan unsurunun devreye girmesiyle mümkün olmuştur. Bu süreçte, insanların gerçeği öznellikleri bağlamında çarpıttığı bir ayna olan ideoloji oyunlaşmış, oyun ise ideolojik iletileri de taşıyabilen bir medium haline gelmiştir.

İdeoloji tıpkı oyun gibi yeni bir gerçeklik yaratır veya mevcut gerçekliği yeniden üretir. Algılanan-kabul edilen-katlanılan kültürel nesnelerden oluşmuş yapılarla donanan bu gerçeklik, bilincin ötesinde bir temsiller sistemidir. Tarih boyunca bu temsiller sisteminin sınıflar veya toplumsal gruplar bazında birbiriyle çatışan çeşitli sürümleri ortaya çıkmıştır. Günümüzde birçok ideoloji dünya çapında aynı anda varolsa da, küresel ölçekte egemen temsiller sistemi olarak ‘İdeoloji’ nin sosyopolitik temelinde Amerikan tipi neoliberal demokrasi, sosyoekonomik temelinde ise Batı tarzı serbest piyasa kapitalizmi vardır.

Egemen ideoloji, toplumsal araçlarının kurduğu sağduyu yoluyla, emek ile üretimi birbirlerine denemiş gibi göstererek sömürüye dayalı tahakküm ilişkisinin sürmesini sağlar. Bu düzenin devamı, koşulların tüm toplumun ortak çıkarları lehine olduğu yönünde bir algı yaratmak üzere tasarlanan kültürel bir otorite tesis edilmesiyle mümkün olmaktadır. Çağımızda egemen ideoloji, bu otoriteyi sağlamak yolunda sanatın yerini eğlence ve reklamın aldığı bir kültür endüstrisi oluşturmuştur. Bu endüstrinin hedef kitlesi, teknolojik açıdan eğitildikleri ölçüde despotizm ve milliyetçi paranoyaya

⁵⁶⁰ Fransız düşünür Jean Baudrillard’ın, ABD’nin Irak’a “özgürlük” yaymasına neden karşı çıktığını soran New York Times muhabirine verdiği cevap. Kaynak: Deborah Solomon, “Questions for Jean Baudrillard: Continental Drift”, *New York Times Magazine*, 20 Kasım 2005, http://www.nytimes.com/2005/11/20/magazine/20wwln_q4.html (19 Haziran 2010)

yakınsayan kitlelerdir. Şeylerin kullanım ve değişim değerleri yerine artık sadece gösterge değerlerine önem veren, herşeyi gösteri olarak algılayan bu kitleler, artık ortada açık bir ideolojinin kalmadığı algısı yaratan siyasi bir mistifikasyonun hedefidir.

Muktedir toplumsal sınıf, söz konusu mistifikasyonun güç kaybetmeden sürmesini sağlamak ve mevcut hegemonyasını korumak için ulusal düzeyde başlayıp uluslararası alana yayılan bir eğitim ilişkisi kurar. Bu eğitim ilişkisinin temel aktörü, hegemonyanın sürmesi yolunda bir aracılık işlevi gören organik entelektüellerdir. Organik entelektüeller, küresel bir köy haline gelen dünyada müşterek tüketici değerlerini teşvik eder; kimlikleri aşınan bireylerin şiddetten haz alarak oluşturduğu merkezkaç kuvveti, kurulu düzenin şartlarına uyarlar. Bu yolda, iletişimi ışık hızına ulaştıran ve küreselleştiren yeni medya aygıtları en önemli araçtır.

Küresel medya sistemi, iktidarın sahip olduğu bir gerçeklik üretim aracı olarak sermayenin tekelleştirici egemenliğine girmiştir. Bu sistemin başrol oyuncusu Amerikalı aktörler olduğundan, medya yoluyla rızanın üretilmesi, siyasi gündemin belirlenip şekillendirilmesi de adeta ABD'ye endeksli hale gelmiştir. Bu nedenle kültür ürünleri de, örneğin Amerikan müdahaleciliğinin daha da yayılmasını meşrulaştıracak biçimde kullanılabilmektedir. Bu yolda eğlence olarak sunulan haber ve haberleştirilen eğlence bir tür ideolojik perde işlevi görür.

Yeni medyanın yükselişiyle birlikte bilgisayar oyunları da, oyuncuya kuralları oynadıkça açıklayan bir öğretim makinesi ve bir gösterge üretici olarak ideolojik söylem ve anlatıları taşıma potansiyeline sahip önemli bir medium haline gelmiştir. En azından kısa vadede ve bazı bireylerde şiddet içeren davranışları tetikleyebilen, oyuncunun oynadığı karakterle kendisini aşırı özdeşleştirmesine, düşmanlık ve kaygı duyguları duymasına neden olabilen bilgisayar oyunları, bağımlılık da yaratabilir. Ancak bilgisayar oyunlarının iletişimbilimleri ve toplumbilim açısından öncelikli olarak incelemeye değer asıl etkinliği, bu alanlarda değil, sosyopolitik iletileri taşımakta oynamaya başladıkları rolde aranmalıdır.

Bilgisayar oyunları da tıpkı ideoloji gibi anlatılar ve somut imgelerle işler, bağlamlar oluşturur ve anlam çerçeveleri çizer. Öyleyse onların içeriklerini ve

içeriklerinden ayrı düşünölemeyecek olan biçimlerini yaratanlar da, Foucaultcu bir bakış açısıyla her yazar gibi ideolojik birer üründür. Bu nitelikleriyle, egemen ideoloji açısından potansiyel organik entelektüellerdir de...

İkinci Dünya Savaşı'nın askeri teknolojilerinden kaynaklanan, Amerikan üniversitelerinde geliştirildikten sonra piyasalaşan bilgisayar oyunları, 1970'lerde küreselleşmiştir. Tıpkı kapitalizm gibi krizlerle kendisini yenileyen ve o krizlerden yenilikçi buluşlarla çıkan, ama bu arada giderek tekelleşen bir sektörün ürünleri haline gelen bilgisayar oyunları, 1980'lerde popüler kültürün ayrılmaz bir parçası haline gelmiş, 1990'larda ise en kârlı medya türlerinden biri olmuştur. Bugün Internet üstünden tüm dünyayı devasa bir oyun-mekânda birbirine bağlayan bilgisayar oyunlarının geliştiricilerinin ve yayıncılarının çoğu ABD merkezli uluslarötesi holdinglerdir. Dolayısıyla Hollywood'un Amerikan filmlerini dünyaya ihraç ederek küresel ölçekte bir kültürel dağıtım merkezi işlevi görmesi gibi, ABD merkezli bilgisayar oyunu üreticileri de bu yeni kültür ürünleri üstünde bir hegemonyaya sahiptir.

Askeri-eğence endüstrisi kavramı, dünyanın neresinde görülürse görölsün, kökeni Amerikan olan bir savaş söylemini esas almaktadır. Medyanın tamamında olduğu gibi, bilgisayar oyunlarındaki şiddet ve savaş imgeleri de bu söylemin yansımasıdır. Bu ortamda ABD ordusu başta olmak üzere devletler ve hatta militan örgütler artık oyun yapım sürecine doğrudan müdahil olmakta, "çocuklara nasıl savaşçı olunduğunu" öğretmek gibi amaçlar için oyunları kullanmaktadır. Çünkü aynı ideolojik uzayı işgal eden savaş, eğlence ve bunları birleştiren oyun ideaları, son tahlilde herşeyi gösterileştiren egemen ideolojinin kapitone noktalarıdır. Bu üç idea sadece küresel hegemonyanın modern değerler sisteminde değil, antik Türk düşüncesinde de bir bileşik oluşturur ve ortak bir anlatının parçası haline gelir. Nitekim:

Böyle bir zihniyetle savaşa girildiğinde, dövüş oyuna dönüşür. Yani savaş da oyun gibi, hem amaç, hem de araç olur. Savaşla oyun arasındaki benzerlik o denli açıktır ki, Kül Tegin Yazıtı'ndaki "Kül Tegin ve Atlar" bölümünü okuyan herkes, "Bu bir vuruşma betimlemesi mi, yoksa bir film senaryosu mu?" diye sormaktan kendini alamaz.⁵⁶¹

⁵⁶¹ Sencer Divitçioğlu, *Orta-Asya Türk İmparatorluğu*, 3. Baskı, Ankara: İmge Kitabevi, 2005, s. 180

Tüm algılara hitap eden bütüncül dilleriyle öznel düşünceyi şekillendirme potansiyeli taşıyan bilgisayar oyunları, elektronik ortamda bugünü ideolojik biçimde temsil edebileceği gibi, anlatılarıyla tarihi yeniden yazabilir veya geleceği yine belirli bir söylem doğrultusunda canlandırabilir. Televizyon ile birlikte yeniden baskın hale gelen, ancak bu kez birincil sözlü kültürdeki gibi doğal ve katılımcı değil, aksine, önceden planlanmış ve kurgulanmış bir nitelik kazanan kamusal alan, bilgisayar oyunları ile birlikte sanal ortamda bir savaş ve terör bölgesi haline getirilmiştir. Kitleli medya sisteminin tıpkı bir bilgisayar gibi kendi zamanını yaratmasıyla evrensel zaman boyutu da kaybolmuş, sonuçta bu zamansız/mekânsız boşlukta bilincin zemini ortadan kaldırılmıştır. Refah toplumu, “kuşatılmış bir Kudüs” olarak kendisini, bu dehşetli ve zamandan kopuk kamusal alanın tam ortasında, özel ve kurtarılmış bir bölge olarak tanımlamaktadır. Bu durum, Gutenberg Çağı sonrasında medyaya da hâkim olan elektrik ışığı ve elektrik gücünün insan bilincinde zaman ve mekân faktörlerini yok eden etkisinin bir sonucudur.

Peki, şimdi birey nerededir, nasıldır? Hegel’in, “Sadece temsil edildiği ve idealleştirildiği vakit benlik, gerçek değildir; yerine kendisini temsil eden şey geçtiğinde ise, artık yoktur,” ifadesinden hareketle bu konuda şu tahlil yapılabilir: Sibernetik devrim öncesinde, ilk olarak tilt gibi “ilkel” oyunlar, ardından “modern” bilgisayar oyunları (*Pacman*'den *The Sims* ve *GTA III*'e kadar geçen süre), benliğin temsiline neden oldukları için onun gerçekliğini örseliyorlardı. Oysa postmodern bilgisayar oyunlarında (*GTA III* sonrası dönem), temsil edilen şey, benliğin yerine geçmiştir ve artık benlik tamamen yok olmuştur.

Askeri, idari ve ticari niyetlerin baskın olduğu, anlatısal eğlencenin hüküm sürdüğü bu dünyada bilgisayar oyunları, mahrum bırakıldığımız toplumsal benliğimizin bir uzantısı olarak, taşıma potansiyeline sahip oldukları ideolojik söylemle bireylerin meraklarının yapısını, simgelerinin karakterini ve toplumlarının doğasını değiştirme yolunda bir araç işlevi görebilir. Ana akım bilgisayar oyunu yapımcıları ise insan faaliyetlerinin ilişkiler yoluyla nasıl gerçekleştirildiğini açıklasalar da, tarihsel hareketin nasıl oluştuğunu izah etmeyerek mistifikasyona neden olmaktadır.

Bilgisayar oyunları, tekelleşmenin geçerliliğini koruduğu kitlesel medya sisteminin ve tüketim ile gösterinin egemenliğindeki postmodern toplumun bir parçası, televizyonun saltanatını devam ettiren yeni bir medium olarak, doğası gereği medyayı kontrol altında tutmaya çabalayan egemen ideoloji açısından Devletin İdeolojik Aygıtları'ndan birine ve askeri-eğlence kompleksinin bir aracına dönüşmüştür. Tarihin ilk karmaşık, simülasyonel kitle medyası olan bilgisayar oyunları bu nedenle eleştirel bir bakış açısıyla incelenmelidir.

Bilgisayar oyunu araştırmalarında anlatıbilim ile ludoloji yaklaşımları arasında bir barış sağlayarak, iletişimbilimleri disiplini içinde bu yeni medium'u özellikle de ideolojik söylem açısından irdelemek mümkündür. Ancak bu oyunları anlamak için, onların türlerini belirlerken mevcut kategorizasyon şemalarını aşmak gerekmektedir. Günümüzde bilgisayar oyunlarının iki temel türü vardır: Toplamaya ve harcamaya/yok etmeye dayalı oyunlar. Bu kategoriler, egemen ideolojinin dünyayı bir "tüketim toplumu" olarak tasarladığının ve bu toplumu bir tür postmodern potlaç süreciyle ayakta tuttuğunun göstergelerindedir.

Örneğin oyuncuya anlatı olasılıklarıyla dolu bir dünya sunan *Grand Theft Auto* serisi, bu açıdan ABD'deki egemen ideolojinin kendi içindeki azınlıklara (sırasıyla, İtalyan asıllı Amerikalılara, Afro Amerikalılara ve eski Doğu Bloku ülkelerinden gelen göçmenlere) bakışını temsil etmektedir. Serinin istisnasız her oyununda, üreticilerin reklam amacıyla kasten yerleştirdikleri sansasyonel unsurlar toplumsal tartışmalara neden olmuştur. Medyanın uzun uzadıya tartıştığı, bir kısmı yargıya yansımış olan bu unsurlar, birer hipermetin olarak serinin her bir oyununun sunduğu söylemin bir bütün olarak algılanması, hazmedilmesi ve çözümlemesi yolunda bir perde işlevi görmüştür. Kısacası, bu seriden çıkan oyunların içeriklerinde ve biçimlerinde toplumsal fayda açısından tartışılması gereken unsurlar kitle medyası tarafından geri plana itilirken, başka unsurlar öne çıkarılmıştır.

Sonuçta, bilgisayar oyunlarının birer oyun ve anlatı olarak kaçınılmaz biçimde taşıdıkları ideolojik söylemin algılanmasına imkân sağlayacak, oyuncuları bu söylem karşısındaki nesne konumlarından çıkarıp bilinçli birer özne yapacak pratiklere ihtiyaç

duyulmaktadır. Bu noktada “oyun okuryazarlığı”⁵⁶² kavramına başvurulabilir. Oyun okuryazarı bir birey, oyunu bir kültürel medium olarak ele alır ve mevcut metne eleştirel biçimde yaklaşabilecek donanıma sahiptir. Kitap okumanın ve televizyon izlemenin yerini bilgisayar oynamanın aldığı günümüzde öğrencilere ilkokuldan itibaren oyunları nasıl “okuyacakları” öğretilmelidir. Üniversitelerin, bilgisayar oyunlarının iletişimbilimsel/toplumbilimsel anlamı konusunda bölüm ve programlar açarak destekleyebileceği bu girişim, özünde, bireylerin ana akım oyunların salt tüketicisi olmaktan çıkıp, kendi oyun içeriklerini üretebilecek düşünsel araçlarla donatılmalarını sağlamayı hedeflemelidir. Her oyuncunun potansiyel bir “auteur”⁵⁶³ haline gelmesi, tarihsel süreç içerisinde piyasalaşarak egemen ideolojinin bir aracı haline gelen bilgisayar oyunlarının sosyopolitik düzeyde özgürleşmesini sağlayacak; böylece, yozlaşan “oyun ilkesi” halk için, halk tarafından, halka yeniden kazandırılacaktır.

⁵⁶² Kurt Squire, “Video-Game Literacy: A Literacy of Expertise”, Julie Coiro (Ed.), **Handbook of Research on New Literacies** içinde (639-76), New York: Lawrence Erlbaum Associates/Taylor & Francis Group, 2008, s. 666

⁵⁶³ Yavuz Demirbaş, “Bir İletişim Formu Olarak Bilgisayar Oyunlarında ‘Auteur Oyun’ Kuramı”, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2008)

KAYNAKÇA

Kitaplar

Aarseth, Espen J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997

Achbar, Mark. **Manufacturing Consent: Noam Chomsky and the Media : the Companion Book to the Award-Winning Film by Peter Wintonick and Mark Achbar**. Montreal: New York, 1994

Adams, Ernest ve Andrew Rollings. **Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design**. Indianapolis, Indiana: New Riders, 2003

Althusser, Louis. **For Marx**. B. Brewster (Çev.), Londra: Verso, 1969

Ames, Andrew Yashar. **Games: The Art of Making, Bending, and Breaking Rules**. Providence: Rhode Island School of Design, 2008

Atkins, Barry. **More Than a Game: The Computer Game As Fictional Form**. Manchester: Manchester University Press, 2003

Bacon, Francis. **Novum Organum ; with Other Parts of the Great Instauration**. Peter Urbach ve John Gibson (çev.) Chicago: Open Court, 1994

Bagdikian, Ben H. **The Media Monopoly**. Boston: Beacon Press, 1983

-----, **The New Media Monopoly**. Boston: Beacon Press, 2004

Batuş, Gül, Füsün Alver, Bilal Arık, Barış Çoban ve Ünsal Çığ. **Kadife Karanlık 2: Ayna Şövalyeleri**. İstanbul: Su Yayınevi, 2006

Baudrillard, Jean. **For a Critique of the Political Economy of the Sign**. Charles Levin (Çev.), St. Louis: Telos, 1983

-----, **Simulations**. Paul Foss (Çev.), New York: Semiotext(e), 1983

-----, **Simulacra and Simulation**. Sheila Faria Glaser (Çev.), Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994

-----, **The Consumer Society: Myths and Structures**. Chris Turner (Çev.), Londra: Sage, 1998

-----, **The Gulf War Did Not Take Place**. Paul Patton (Çev.), Sydney: Power Publications, 2000

-----, **Tam Ekran**. Bahadır Gülmez (Çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2001

-----, **Baştan Çıkarma Üzerine**. Ayşegül Sönmezay (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2005

-----, **İmkânsız Takas**. Ayşegül Sönmezay (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2005

Barton, Matt ve Bill Loguidice. **Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time**. Boston: Focal Press/Elsevier, 2009

Bateson, Gregory. **A Theory of Play and Fantasy in Steps to an Ecology of Mind**. Granada, New York, 1973

-----, **Problems in General Linguistics**. Coral Gables, Florida: University of Miami Press, 1971

Arthur Asa Berger, **Kitle İletişiminde Çözümleme Yöntemleri**, Murat Berkan (Çev.), Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Yayınları, 1993

Berry, Gordon L. ve Claudia Mitchell-Kernan. **Television and the Socialization of the Minority Child**. New York: Academic Press, 1982

Binark, Mutlu ve Günseli Bayraktutan-Sütcü. **Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun**. İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2008

Bogost, Ian. **Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2006

Bolter, Jay D. **Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print**. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1991

Burton, Deirdre. **Dialogue and Discourse: A Sociolinguistic Approach to Modern Drama Dialogue and Naturally Occurring Conversation**. Londra: Routledge & Kegan Paul, 1980

Caillois, Roger. **Man, Play and Games**. Meyer Barash (çev.), Urbana: University of Illinois Press, 2001

Carbaugh, Donal. **Cultural Communication and Intercultural Contact**. Hillsdale, New Jersey: L. Erlbaum Associates, 1990

Carlisle, Rodney P. **Encyclopedia of Play in Today's Society**. Los Angeles: SAGE, 2009

Castronova, Edward. **Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games**. Chicago: University of Chicago Press, 2005

Chaplin, Heather ve Aaron Ruby. **Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution**. Chapel Hill, North Carolina: Algonquin Books of Chapel Hill, 2006

Cheska, Alyce. **Stewart Culin: An Early Ethnologist of Games**. New York: Association for the Anthropological Study of Play, 1975

Chin, Elizabeth. **Purchasing Power: Black Kids and American Consumer Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001

Chomsky, Noam. **The Chomsky Reader**. James Peck (Ed.) Londra: Serpent's Tail, 1988

----- . **Necessary Illusions: Thought Control in Democratic Societies**, Pluto classic. Londra: Pluto Press, 1997

Chomsky, Noam ve Edward S. Herman, **Manufacturing Consent: The Political Economy of the Mass Media**. New York: Pantheon Books, 1988

Clark, Herbert H. **Using Language**. Cambridge Cambridge University Press, 1996

Claussen, Detlev. **Theodor W. Adorno: One last genius**. Cambridge, Massachusetts: Belknap Press of Harvard University Press, 2008

Corneliussen, Hilde ve Jill W. Rettberg. **Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader** Cambridge, MA: MIT Press, 2008

Coulthard, Malcolm. **An Introduction to Discourse Analysis. Applied linguistics and language study**, Londra: Longman, 1977

Coulthard, Malcolm ve John M. H. Sinclair. **Towards an Analysis of Discourse: The English Used by Teachers and Pupils**. Londra, Oxford University Press, 1975

Crawford, Chris. **The Art of Computer Game Design**. Berkeley, California: Osborne/McGraw-Hill, 1984

Culin, Stewen. "Games of the North American Indians", **Amerikan Etnoloji Bürosu 24'üncü Yıllık Raporu**. Washington: ABD Devlet Matbaası, 1907

Culler, Jonathan D. **The Pursuit of Signs: Semiotics, Literature, Deconstruction**. Londra: Routledge, 2001

Debord, Guy. **Gösteri Toplumu**. Ayşen Ekmekçi ve Okşan Taşkent (Çev.) Ayrıntı Yayınları, 2006

Decker, James. **Ideology**. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2004

Deleuze, Gilles ve Felix Guattari. **Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia**. Londra: Continuum, 2003

DeMaria, Rusel ve Johnny L. Wilson. **High Score!: The Illustrated History of Electronic Games**. Berkeley, California: McGraw-Hill/Osborne, 2002

Divitçioğlu, Sencer. **Orta-Asya Türk İmparatorluğu**. 3. Baskı. Ankara: İmge Kitabevi. 2005

Dovey, Jon. **New Media: A Critical Introduction**. Londra: Routledge, 2008

Dovey, Jon ve Helen W. Kennedy. **Game Cultures: Computer Games As New Media, Issues in cultural and media studies**. Maidenhead, Berkshire: Open University Press, 2006

Doyle, Gillian. **Media Ownership: The Economics and Politics of Convergence and Concentration in the UK and European Media**. Londra: SAGE, 2002

Eagleton, Terry. **Ideology: An Introduction**. New York: Verso, 1991

Edery, David ve Ethan Mollick. **Changing the Game: How Video Games Are Transforming the Future of Business**. Upper Saddle River, New Jersey: FT Press, 2009

Eldridge, Lizzie ve J E. T. Eldridge. **Raymond Williams: Making Connections**. Londra: Routledge, 1994

Ellis, Bret E. **American Psycho: A Novel**. New York: Vintage Books, 1991

Fairclough, Norman. **Analysing Discourse: Textual Analysis for Social Research**. New York: Routledge, 2006

Feuerbach, Ludwig. **The Essence of Christianity**. George Eliot (çev.), Amherst: Prometheus, 1989

Fireman, Gary D., Ted E. McVay ve Owen J. Flanagan, **Narrative and Consciousness: Literature, Psychology and the Brain**. Oxford: Oxford University Press, 2003

Fiske, John. **Television Culture**. Londra: Methuen, 1987

Foucault, Michel. **The Archaeology of Knowledge**. Sheridan Smith ve A.M.,Tavistock (Çev.), Londra: 1972

-----, **The history of sexuality**. Harmondsworth: Penguin Books, 1981

-----, **Archaeology of Knowledge**. Londra: Routledge, 2002

Fowler, Roger. **A Dictionary of Modern Critical Terms**. Londra: Routledge, 1990

Freedden, Michael. **Ideology: A Very Short Introduction**. Oxford: Oxford University Press, 2003

Fulton, Helen. **Narrative and Media**. Port Melbourne: Cambridge University Press, 2005

Gramsci, Antonio. **Selections from Political Writings, 1910-1920, with Additional Texts by Bordiga and Tasca**. Quintin Hoare (Ed.), New York: International Publishers, 1977

------. **Selections from Political Writings, 1921-1926**. Quintin Hoare (Ed.), New York: International Publishers, 1978

------. **Selections from the Prison Notebooks of Antonio Gramsci**. Quintin Hoare ve Geoffrey Nowell-Smith (Ed. ve Çev.), New York: International Publishers, 1985

Gee, James P. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003

Genosko, Gary. **Mcluhan and Baudrillard: Masters of Implosion**. Routledge, 2002

Gilroy, Paul. **Against Race: Imagining Political Culture Beyond the Color Line**. Cambridge, Massachusetts: Belknap Press of Harvard University Press, 2000

Gomery, Douglas ve Benjamin M. Compaine. **Who Owns the Media?: Competition and Concentration in the Mass Media Industry**. Mahwah, N.J: L. Erlbaum Associates, 2000

Gunter, Barrie. **The Effects of Video Games on Children: The Myth Unmasked**. Sheffield: Sheffield Academic Press, 1998

Halliday, M.A.K. **An Introduction to Functional Grammar**. Londra: Edward Arnold, 1990

Hasan, Ruqaiya. **Linguistics, Language and Verbal Art**. Hong Kong: Oxford University Press, 1989

Hawkes,David. **Ideology**. 2. Basım, Londra: Routledge, 1996

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. **Lectures on the Philosophy of World History: Introduction: Reason in History**. Hugh Barr Nisbet (çev.), Cambridge: University Press, 1975

------. **Phenomenology of Spirit**. Arnold Vincent Miller (çev.), Oxford: Clarendon Press, 1977

------. **Science of Logic**. Arnold Vincent Miller (çev.), Londra: Allen & Unwin, 1969

Herz, J.C. **Joystick Nation**. Londra: Abacus, 1997

Horkheimer, Max ve Theodor W. Adorno. **Dialectic of Enlightenment: Philosophical Fragments**. Gunzelin Schmid Noerr (Ed.), Edmund Jephcott (Çev.), Stanford, California: Stanford University Press, 2002

Hoey, Michael. **On the Surface of Discourse**. Londra: Allen & Unwin, 1983

Huizinga, Johan. **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**. Mehmet Ali Kılıçbay (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2006

Jenkins, Henry. **Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture**. New York: Routledge, 1992

----- **Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture**. New York: New York University Press, 2006

Johnstone, Barbara. **Discourse Analysis. Introducing linguistics**. Malden, Massachusetts: Blackwell, 2002

Juul, Jesper. **Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005

Kennedy, Emmet. **A Philosopher in the Age of Revolution, Destutt De Tracy and the Origins of "Ideology"**. Philadelphia: American Philosophical Society, 1978

Kettler, David, Colin Loader ve Volker Meja. **Karl Mannheim and the Legacy of Max Weber: Retrieving a Research Programme**. Aldershot: Ashgate, 2008

Kitzinger, Celia ve Sue Wilkinson. **Feminism and Discourse: Psychological Perspectives**. Londra: Sage, 1995

Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford ve Greig De Peuter. **Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing** l: McGill-Queen's University Press, 2003

Kocaman, Ahmet. **Söylem Üzerine**. Ankara: Hitit Yayınevi, 1996

Lacey, Nick. **Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies**. New York: St. Martin's Press, 2000

Landow, George P. **Hyper/text/theory**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1994

Lane, Richard. **Jean Baudrillard**. Londra: Routledge, 2001

Laurel, Brenda. **Computers As Theatre**. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley Pub. Co, 1991

Levinson, Paul. **Digital McLuhan: A Guide to the Information Millennium**. New York: Routledge, 1999

Lichtheim, George. **The Concept of Ideology and Other Essays**. New York: Vintage, 1967

Locke, John. **Some Thoughts Concerning Education**. F.W Garforth (Ed.), Woodbury, New York: Barron's Educational Series, 1964

Lodge, David ve Nigel Wood. **Modern Criticism and Theory: A Reader**. Harlow, İngiltere: Pearson Longman, 2008

Loguidice, Bill ve Matt Barton. **Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time.** Boston: Focal Press/Elsevier, 2009

Luhmann, Niklas. **The Reality of the Mass Media.** Stanford: Stanford University Press, 2000

MacQuillan, Martin. **The Narrative Reader.** Londra: Routledge, 2000

Malliet, Steven, Gust de Meyer ve David Verbruggen, **Videogame lexicon.** Diegem: Kluwer, 2001

Mannheim, Karl. **Ideology and Utopia, Collected Works Volume One.** Londra: Routledge, 1997

Manovich, Lev. **The Language of the New Media.** Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001

Martin, James. **Antonio Gramsci: Contemporary Applications.** Londra: Routledge, 2002

Marx, Karl. **Capital: A Critique of Political Economy.** Ben Fowkes (Çev.), Cilt 1, New York: Vintage Books, 1977

-----, **The Poverty of Philosophy.** New York: International Publishers, 1963

Marx, Karl ve Friedrich Engels. **The German Ideology: Including Theses on Feuerbach and Introduction to The Critique of Political Economy.** New York: Prometheus Books, 1998

McLellan, David. **Ideology.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 1995

McLuhan, Eric ve Frank Zingrone. **Essential McLuhan.** Londra: Routledge, 1997

McLuhan, Marshall. **The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man.** New York: Vanguard Press, 1951

-----, **The Gutenberg Galaxy; The Making of Typographic Man.** Toronto: University of Toronto Press, 1962

-----, **Understanding Media: The Extensions of Man.** Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1994

McLuhan, Marshall ve Bruce R. Powers. **The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century.** New York: Oxford University Press, 1989

Mills, Sarah. **Discourse. New critical idiom.** Londra: Routledge, 2004

Molinaro, Matie ve Diğerleri. **Letters of Marshall McLuhan.** Toronto: Oxford University Press, 1987

Morton, Adam David. **Unravelling Gramsci: Hegemony and Passive Revolution in the Global Political Economy**. Londra: Pluto Press, 2007

Murray, Janet H. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**. New York: Free Press, 1997

Neisser, Ulric ve R. Fivush. **The remembering self: Construction and accuracy in the self-narrative**. Cambridge: Cambridge University Press, 1994

Newman, James. **Videogames. Routledge introductions to media and communications**. Londra: Routledge, 2004

Ong, Walter J. **Orality and Literacy: The Technologizing of the World**. Londra: Routledge, 1997

Otero, Carlos P. ve Noam Chomsky. **Chomsky on Democracy & Education. Social theory, education, and cultural change**. New York: Routledge Falmer, 2003

Perron, Bernard ve Mark J. P. Wolf, **The Video Game Theory Reader 2**. New York: Routledge, 2009

Pines, Christopher L. **Ideology and False Consciousness: Marx and His Historical Progenitors**. Albany: State University of New York Press, 1993

Platon, **The Plato's Republic**. Paul Shorey (Çev.), Londra: The Loeb Classical Library, 1937

Poole, Steven. **Trigger Happy: The Inner Life of Videogames**. Londra: Fourth Estate, 2000

Postman, Neil. **Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business**. New York: Penguin Books, 1986

-----, **Technopoly: The Surrender of Culture to Technology**. New York: Vintage Books, 1993

Potter, Jonathan ve Margaret Wetherell. **Mapping the Language of Racism: Discourse and the Legitimation of Exploitation**. New York: Columbia University Press, 1993

Prensky, Marc. **Digital Game-Based Learning**. New York: McGraw-Hill, 2001

Provenzo, Eugene F. **Video Kids: Making Sense of Nintendo**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1991

Rousseau, Jean-Jacques. **Emile: Or, on Education**. Allan Bloom (Çev.), New York: Basic Books, 1979

Ryan, Michael. **Literary Theory: An Anthology**. Londra: Blackwell, 2002

Saussure, Ferdinand. **Course in General Linguistics**. New York: McGraw-Hill, 1966

Seliger, Martin. **The Marxist Conception of Ideology: A Critical Essay**. Cambridge: Cambridge University Press, 1979

Schell, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2008

Shanker, V.A. ve Stuart Shanker. **Ludwig Wittgenstein: Critical Assessments**. Vol.5, A Wittgenstein Bibliography, Londra: Croom Helm, 1986

Sheff, David. **Game Over: How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children**. New York: Random House, 1993

Silcox, Mark ve Jon Cogburn. **Philosophy Through Video Games**. New York: Routledge, 2009

Stahl, Roger. **Militainment Inc: War, Media, and Popular Culture**. New York: Routledge, 2010

Stepelevich, Lawrence S. **The Young Hegelians: An Anthology**, Cambridge: Cambridge University Press, 1983

Strain, Ellen. **Public Places, Private Journeys: Ethnography, Entertainment, and the Tourist Gaze**. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 2003

Stubbs, Michael. **Discourse Analysis: The Sociolinguistic Analysis of Natural Language**. Chicago: The University of Chicago Press, 1983

Sturrock, John. **Structuralism**. Oxford, UK: Blackwell Pub, 2003

Suits, Bernard H. **The Grasshopper: Games, Life, and Utopia**. Toronto: University of Toronto Press, 1978

Sutton-Smith, Brian ve Elliott M. Avedon. **The Study of Games**. New York: J. Wiley, 1971

Suzuragi, Karin ve 07 Ryukishi. **Higurashi - When They Cry: Abducted by Demons Arc**. New York: Yen Press, 2008

Swain, Christopher, Steven Hoffman ve Tracy Fullerton. **Game Design Workshop: Designing, Prototyping, and Playtesting Games**. San Francisco, California: CMP, 2004

Taylor, T L. **Play between Worlds: Exploring Online Game Culture**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2006

Todorov, Tzvetan. **Genres in Discourse**. Cambridge: Cambridge University Press, 1990

De Tracy, Destutt. **Les Éléments d'idéologie**. 3. Basım, Paris: Micro Graphix, 1817, s.4 (Koleksiyon: Les archives de la Révolution française ; 6.3.217, 219) aktaran: Karl Mannheim, **Ideologie und Utopie**, 1929

Tulloch, J. **Watching Television Audiences: Cultural Theory and Methods.** Londra: Arnold, 2000

Van Dijk, Teun. **Ideology: A Multidisciplinary Approach.** Londra: Sage Publications, 1998

Van Leeuwen, T. **Discourse and Practice: New Tools for Critical Discourse Analysis. Oxford studies in sociolinguistics.** Oxford: Oxford University Press, 2008

Vorderer, Peter ve Jennings Bryant. **Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences.** Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2006

Wodak, Ruth ve Martin Reisigl. **Discourse and Discrimination: Rhetorics of Racism and Antisemitism.** Londra: Routledge, 2001

Wodak, Ruth ve Michael Meyer. **Methods of Critical Discourse Analysis. Introducing qualitative methods.** Londra: SAGE, 2001

Winston, Brian. **Media Technology and Society. A History: From the Telegraph to the Internet.** New York: Routledge, 1998

Wiener, Norbert. **Cybernetics.** Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1969

Witkin, Robert W. **Adorno on Popular Culture.** Londra: Routledge, 2003

Wittgenstein, Ludwig. **Philosophical Investigations.** G. E. M. Anscombe (Çev.) Dizin ekiyle yeniden yapılmış 3. Baskı, 1968

Wolf, Mark J. P. **The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond.** Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2008

Zielinski, Siegfried. **Audiovisions: Cinema and Television as Entr'Actes in History.** Amsterdam: Amsterdam University Press, 1999

Zimmerman, Eric ve Katie Salen. **Rules of Play: Game Design Fundamentals.** Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003

Diğer Yayınlar

Aarseth, Espen. "Computer Game Studies, Year One". [Electronic Version] **Game Studies**. Vol. 1, No. 1, Temmuz 2001, <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (9 Mayıs 2010)

-----, "Playing Research: Methodological approaches to game analysis". **Melbourne DAC - the 5th International Digital Arts and Culture Conference**. School of Applied Communication, Melbourne, 28-29 Ağustos 2003

Ainger, Katharine. "Empires of the senseless". **New Internationalist**. No. 333 (2001)

Albarran, Alan B. ve Bozena I. Mierjewski. "Media concentration in the US and European Union: A Comparative analysis". **6. Dünya Medya Ekonomisi Konferansı**. Montreal, 12-15 Mayıs 2004

Alman, R.E. "Video games: Interaction vs. Observation as sources of social learning". **(Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Michigan State Üniversitesi, East Lansing, 1992)**

Althusser, Louis. "Ideology and Ideological State Apparatuses". B. Brewster (Çev.) **Lenin and Philosophy, and Other Essays** içinde (127-186), New York: Monthly Review Press, 1972

Anchor, Robert. "History and Play: Johan Huizinga and His Critics". **History and Theory**. Vol. 17, No. 1, (Şubat 1978)

Anderson, C.A. ve B.J. Bushman. "Human aggression". **Annual Review of Psychology**. Vol. 53 (2002),

Anderson C.A. ve C. M Ford. "Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games". **Personality and Social Psychology Bulletin**. No. 12, 1986

Andrews, Jim. "Videogames as Literary Devices". Andy Clarke ve Grethe Mitchell (Ed.), **Videogames and Art** içinde (54-8), Bristol: Intellect Books, 2007

Atabek, Gülseren Şendur. "Göstergebilimsel Çözümleme. İletişim Çalışmalarında Göstergebilimsel Yöntem". Gülseren Şendur Atabek ve Ümit Atabek (Der.), **Medya Metinlerini Çözümlemek** içinde (65-85), Ankara: Siyasal Kitabevi, 2007

Atkin, C. "Effects of realistic TV violence vs. Fictional violence on aggression". **Journalism Quarterly**. Vol. 60, 1983

Avrupa Toplulukları Komisyonu. **Komisyon iç çalışma belgesi - Media pluralism in the Member States of the European Union**. Brüksel, 16 Ocak 2007

Barrett, Paul. "White Thumbs, Black Bodies: Race, Violence, and Neoliberal Fantasies in Grand Theft Auto: San Andreas". **The Review of Education, Pedagogy & Cultural Studies**. Vol. 28, No. 1 (2006),

Barthes, Roland. "An Introduction to the Structural Analysis of Narrative". **New Literary History**. Vol. 6, No. 2 (1975)

Bensley, Lillian ve Juliet Van Eenwyk. "Video Games and Real-Life Aggression: Review of the Literature". **Journal of Adolescent Health : Official Publication of the Society for Adolescent Medicine**. Vol. 29, No. 4, 2001

Berkowitz, L. ve JT. Alioto. "The Meaning of an Observed Event As a Determinant of Its Aggressive Consequences". **Journal of Personality and Social Psychology**. Vol. 28, Cilt 2, 1973

Brody, Michael. "Playing with death". **The Brown University Child and Adolescent Behavior Letter**. Vol. 16, No. 11, 2000

Bruner, J. "The Narrative Construction of Reality". **Critical Inquiry**. Vol. 18, No. 1 (1999)

Brusa, J.A. "Effects of video game playing on children's social behavior (aggression, cooperation)". **Dissertation Abstracts International-B**. Vol. 48, No. 10, 1988

Bullen, T., M. Katchabaw ve N. Dyer-Witthford. "Automating Content Analysis of Video Games". **Proceedings of CGSA 2006 Symposium**. Toronto: CGSA, 2006

Byrum, Charles Stephen. "Philosophy as Play". **Man and World**. Vol. 8, No. 3, Ağustos 1975

Dodson, Sean. "A short history of interactive TV". **The Guardian**. 5 Nisan 2001

Calvert, S. ve S.L. Tan. "Impact of virtual reality on young adult's physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation". **Journal of Applied Developmental Psychology**. No. 15, 1994

Carlson, Scott. "Can Grand Theft Auto Inspire Professors? Educators Say the Virtual Worlds of Video Games Help Students Think More Broadly". **Chronicle of Higher Education**. Vol. 49, No. 49 (2003)

Cavazza, Marc, Ruth Aylett ve Kerstin Dautenhahn, "Interactive storytelling in virtual environments: building the "Holodeck". Hal Thwaites (Ed.), **Proceedings of VSMM 2000** içinde (678-87), Tokyo: Ohmsha, 2000

Clark, Lynn Schofield. "Challenges of Social Good in the World of Grand Theft Auto and Barbie: a Case Study of a Community Computer Center for Youth". **New Media & Society**. Vol 5. No. 1 (2003)

Collins, Standley T. ve Berrin Beasley. "Shirts Vs. Skins: Clothing As an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games". **Mass Communication & Society**. Vol. 5, No. 3, 2002

Consalvo, Mia ve Nathan Dutton. "Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games". [Electronic Version] **Game Studies**. Vol. 6, No. 1, Aralık 2006, http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton (5 Nisan 2010)

Crompton, Michael Pat Harrigan ve Noah Wardrip-Fruin. **First Person: New Media As Story, Performance, and Game** içinde (36-37) Massachusetts: MIT Press, 2004

Demirbaş, Yavuz. "Bir İletişim Formu Olarak Bilgisayar Oyunlarında 'Auteur Oyun' Kuramı". (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2008)

DeVane, Ben ve Kurt D. Squire. "The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto: San Andreas". **Games and Culture**. Vol. 3, No. 1 (2008)

DFC Intelligence. "2004 Worldwide Market Forecasts for the video game and interactive software entertainment industry". San Diego, California: DFC Intelligence, 2004

Dickinson, A. "Video playground". **Time**. Vol. 155, No. 19, 2000

Van Dijk, Teun. "Ideological discourse analysis". Eija Ventola ve Anna Solin (Ed.), **New Courant. Special issue: Interdisciplinary approaches to Discourse Analysis** içinde (135-61), Helsinki: University of Helsinki, 1995

------. "Discourse Analysis as Ideology Analysis". Christina Schaffner ve Anita Wenden (Ed.), **Language and Peace** içinde (17-34), Aldershot, İngiltere: Dartmouth, 1995

Dill, K.E. ve J.C. Dill. "Video game violence: A review of the empirical literature". **Aggression and Violent Behaviour**. No. 3, 1998

Eskelinen, Markku. "Towards Computer Game Studies". Noah Wardrip-Fruin ve Pat Harrigan (Ed.), **First Person: New Media As Story, Performance and Game** içinde (36-44), Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004

Everett, Anna. "Serious Game: Playing With Race In Contemporary Gaming Culture". Joost Raessens ve Jeffrey H. Goldstein (Ed.), **Handbook of Computer Game Studies** içinde (311-26), Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005

Fishman, Donald A. "Review and Criticism: Research Pioneer Tribute—Rethinking Marshall McLuhan: Reflections on a Media Theorist". **Journal of Broadcasting & Electronic Media**. Vol. 50, No. 3 (2006)

Friedland, Nat. "Today's Atari Corp.: A close-up look inside". **Antic**. Vol. 5, No. 11 (Mart 1987)

Frasca, Gonzalo. "Simulation versus Narrative". Mark J. P Wolf ve Bernard Perron (Ed.), **The Video Game Theory Reader** içinde (221-235), New York: Routledge, 2003

------. "Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place". **Proceedings of the Digital Games Research**, Utrecht: DIGRA, 2003

------. "Sim Sin City: Some Thoughts about Grand Theft Auto 3". [Electronic Version] **Game Studies**. Vol. 3, No. 2, Aralık 2003, <http://www.gamestudies.org/0302/frasca/> (4 Mayıs 2010)

Friedman, Ted. "Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space". Greg M. Smith (Ed.), **On a Silver Platter: Cd-roms and the Promises of a New Technology** içinde (130-50), New York: New York University Press, 1999

Fuller, Mary ve Henry Jenkins. "Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue". Steven G. Jones (Ed.), **CyberSociety: Computer-Mediated-Communication and Community** içinde (47-62), Thousand Oaks, California: Sage Publications, 1995

Funk, Jeanne B. "Reevaluating the impact of video games". **Clinical Pediatrics**. Vol. 32, No. 2 (Şubat 1993)

Gere, Charlie. "Genealogy of the Computer Screen". **Visual Communication**. Vol. 5, No. 2 (2006)

Griffiths, M. "Pinball Wizard: the Case of a Pinball Machine Addict". **Psychological Reports**. Vol. 71, No. 1 (1992)

-----". "Violent video games and aggression: A review of the literature". **Aggression and Violent Behavior**. No. 4, 1999

-----". "Video game violence and aggression: Comments". O. Wiegman ve E. Van Schie (Ed.), **British Journal of Social Psychology** içinde (147-149), No. 39, 2000

Griffiths, M. ve N. Hunt, "Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators". **Journal of Community and Applied Social Psychology**. No. 5, 1995

Griffiths, M. ve N. Hunt, "Dependence on computer game playing by adolescents". **Psychological Reports**. No. 82, 1998

Grossman, Seth. "Grand Theft Ore: the Constitutionality of Advergame Regulation". **The Yale Law Journal**. Vol. 115, No. 1 (2005)

Herring, Susan. "Online communication: Through the lens of discourse". Mia Consalvo (Ed.) **Internet Research Annual: Selected Papers from the Association of Internet Researchers Conferences 2000 - 2002, Volume 1** içinde (203-222), New York: Lang, 2004

Hoffman, K. "Effects of playing versus witnessing video game violence on attitudes toward aggression and acceptance of violence as means of conflict resolution". **Dissertation Abstracts International**. Vol. 56, No. 3, 1995

Howard, George S. "Culture Tales: a Narrative Approach to Thinking, Cross-Cultural Psychology, and Psychotherapy". **American Psychologist**. Vol. 46, No. 3 (1991)

Huisman, Jan-Willem ve Hanne Marckmann. "I am What I Play: Participation and Reality as Content". Joost Raessens ve Jeffrey H. Goldstein (Ed.), **Handbook of Computer Game Studies** içinde (389-403), Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005

Humphreys, Sal. "Norrath: New Forms, Old Institutions". [Electronic Version] **Game Studies**. Vol. 9, No. 1, Nisan 2009, <http://gamestudies.org/0901/articles/humphreys> (9 Mayıs 2010)

Irwin, A.R. ve A.M. Gross. "Cognitive tempo, violent video games and aggressive behavior in young boys". **Journal of Family Violence**. No. 10, 1995

Jager, Siegfried. "Discourse and Knowledge: Theoretical and methodological aspects of a critical discourse and dispositive analysis". Ruth Wodak ve Michael Meyer (Ed.), **Methods of Critical Discourse Analysis. Introducing qualitative methods** içinde (32-61) , Londra: SAGE, 2001

Jenkins, Henry. "Art form for the digital age". **MIT's Technology Review**. Vol. 103, No. 5 (2000)

-----, "Game Design as Narrative Architecture". Noah Wardrip-Fruin ve Pat Harrigan (Ed.), **First Person: New Media As Story, Performance and Game** içinde (118-130), Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004

Juul, Jesper. "What computer games can and can't do". **Digital Arts and Culture Conference**, Bergen, 2-4 Ağustos 2000, <http://www.jesperjuul.net/text/wcgacad.html> [Electronic Version]

-----, "The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression", Frans Mäyrä (Ed.), **Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings** içinde (323-329), Tampere: Tampere University Press, 2002

Kelly, Robin. "Integration: What's Left". **The Nation**. 14 Aralık 1998

Kietzmann, Ludwig. "Hot flask: GTA IV's Lost, Damned and Unexpectedly Naked". **Joystiq**. 17 Şubat 2009, <http://www.joystiq.com/2009/02/17/hot-flask-gta-ivs-lost-damned-and-unexpectedly-naked> (26 Mayıs 2010)

Konzack, Lars. "Rhetorics of Computer and Video Game Research". J P Williams ve Jonas H. Smith (Ed.), **The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming** içinde (110-30), Jefferson, N.C: McFarland & Co, 2007, s. 122

Kotick, Robert. "High stakes and a huge market mean video games aren't child's play anymore". **Upside**. Vol. 13, No. 2, 2001

Lau, Emily. **Rise of the Video Game** [Televizyon Programı]. ABD: Discovery Channel, 21 Kasım 2007

Lenoir, Tim ve Henry Lowood, "Theaters of War: The Military-Entertainment Complex". Stanford Üniversitesi, 2002, http://www.stanford.edu/class/sts145/Library/Lenoir-Lowood_TheatersOfWar.pdf

Leonard, David J. "To the White Extreme: Conquering Athletic Space, White Manhood and Racing Virtual Reality". Nate Garrelts (Ed.), **Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer** içinde (110-129), Jefferson, N.C: McFarland & Co, 2005

Li, Zhan. "The Potential of America's Army as Civilian Public Sphere". (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts, Şubat 2004)

Liestol, Gunnar. "Gameplay: From Synthesis to Analysis (and Vice Versa)". Gunnar Liestol, Andrew Morrison ve Terje Rasmussen (Ed.), **Digital Media Revisited: Theoretical and Conceptual Innovations in Digital Domains** içinde (339-414), Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004

Lowood, Henry. "Videogames in Computer Space: The Complex History of Pong". **IEEE Annals of the History of Computing** içinde (5-19), Los Alamitos: IEEE Computer Society, Vol 31, No. 3 (Temmuz-Eylül 2009)

Machin, D. ve U. Suleiman. "Arab and American Computer War Games: The influence of global technology on discourse". **Critical Discourse Studies**. Vol. 3, No. 1 (2006)

Malliet, Steven ve Gust de Meyer. "The History of the Video Game", Joost Raessens ve Jeffrey H. Goldstein (Ed.), **Handbook of Computer Game Studies** içinde (23-45), Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005

Merttürk, Reyhan. "Bilgisayar oynayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi". (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Yeditepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2005)

Metz, Christian. **Film Language: A Semiotics of the Cinema**. New York: Oxford University Press, 1974

Miller, Kiri. "The Accidental Carjack: Ethnography, Gameworld Tourism, and Grand Theft Auto". [Electronic Version] *Game Studies*. Vol. 8, No. 1, Eylül 2008, <http://gamestudies.org/0801/articles/miller> [12 Haziran 2010]

Miller, Mark Crispin. "And Then There Were Seven". **New York Times**. 26 Mart 1998

Murray, Soraya. "High Art/low Life: the Art of Playing Grand Theft Auto". **Paj: a Journal of Performance and Art**. Vol. 27, No. 2 (2005)

Neitzel, Britta. "Narrativity in Computer Games". Joost Raessens ve Jeffrey H. Goldstein (Ed.), **Handbook of Computer Game Studies** içinde (227-45). Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005

NPD Group. "2008 Video Game Software Sales Across Top Global Markets Experience Double-Digit Growth" (Basın Bülteni). New York, 2 Şubat 2009

Olmsted, Sylvia M. Chan, "Mergers, Acquisitions, and Convergence: The Strategic Alliances of Broadcasting, Cable Television, and Telephone Services". **Journal of Media Economics**. Vol. 11, No 3, 1998

Poster, Jamie. "Trouble, pleasure and tactics: Anonymity and identity in a lesbian chat room". Mia Consalvo ve Susanna Paasonen (Ed.), **Women & Everyday Uses of the Internet: Agency & Identity**. içinde 230-252, New York: Peter Lang, 2002

Power, C. ve A. Nixon. "Towards a Framework for Establishing Rigour in a Discourse Analysis of Midwifery Professionalisation". **Nursing Inquiry**. Vol. 14, No. 1 içinde (71-9), 2007

Prendergast, Christopher. **Cultural Materialism: On Raymond Williams** içinde (29-50), Minneapolis: University of Minnesota Press, 1995

Raessens, Joost ve Jeffrey H. Goldstein. **Handbook of Computer Game Studies** içinde (23-45), Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005

Ryan, Marie-Laure. "Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media". [Electronic Version] *Game Studies*. Vol. 1, No. 1, Temmuz 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (1 Mayıs 2010)

Rutkowska, J.C. ve T. Carlton. "Computer games in 12-13 year olds' activities and social networks". **British Psychological Society Yıllık Konferansı**. Nisan 1994

Rodriguez, Hector. "The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens". [Electronic Version] *Game Studies*. Vol. 6, No. 1, Aralık 2006, <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues> (3 Nisan 2010)

Sample, Mark L. "Virtual Torture: Videogames and the War on Terror". [Electronic Version] *Game Studies*. Vol. 8, No. 2, Aralık 2008, <http://gamestudies.org/0802/articles/sample> (11 Haziran 2010)

Schutte, N. ve Diğerleri, "Effects of playing video games on children's aggressive and other behaviors". **Journal of Applied Social Psychology**. No. 18, 1988

Shaw, Adrienne. "Beyond Comparison: Reframing Analysis of Video Games Produced in the Middle East". **Global Media Journal**. Vol. 9, No. 16 (Spring 2010)

Sicard, Miguel. "Family Values : Ideology, Computer Games & The Sims". Marinka Copier ve Joost Raessens (Ed.), **Level Up: Digital Games Research Conference**. Utrecht: Utrecht University, 4-6 Kasım 2003 Aktaran: Yavuz İnal ve Ercan Kiraz, **Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir mi**. Türk Eğitim Bilimleri Dergisi içinde (523-33), Yaz 2008, Cilt 6, Sayı 3

Silvern, S. ve P. Williamson. "The effects of video game play on young children's aggression, fantasy and prosocial behavior". **Journal of Developmental Psychology**. No. 8, 1987

Sinclair, Brendan "Mothers against GTAIV's drunk driving". [Electronic Version] *GameSpot*. 30 Nisan 2008, <http://tinyurl.com/y8mv3yp> (25 Mayıs 2010)

Squire, Kurt. "Video-Game Literacy: A Literacy of Expertise", Julie Coiro (Ed.), **Handbook of Research on New Literacies** içinde (639-76), New York: Lawrence Erlbaum Associates/Taylor & Francis Group, 2008

Coulter-Smith, Graham ve Elizabeth Coulter-Smith. "Art Games: Interactivity and the Embodied Gaze". **Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research**. Vol. 4 (2006)

Sommerfeldt, Christina. "The Embodied Adventurer". Nate Garrelts (Ed.), **The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays** içinde (160-73) Jefferson, Kuzey Carolina: McFarland & Co, 2006

Soper, W.B. ve M.J Miller. "Junt time junkies: An emerging addiction among students". **School Counsellor**. No. 31, 1983

Squire, Kurt, ve Ben DeVane. "The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto". **Games and Culture**. Vol. 3, No. 3-4, 2008

Stro, Patrik, ve Mirko Ernkqvist. "Enmeshed in Games with the Government". **Games and Culture**. Vol. 3, No. 1 (2008)

- Swain, Bob. "Specially effective fun". **The Guardian**. 25 Ağustos 1994
- Sweetser, Penelope, ve Peta Wyeth. "GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games". **Computers in Entertainment (CIE)**. Vol. 3, No. 3 (Temmuz 2005)
- Tannenbaum, P.H. ve D. Zillman, "Emotional arousal in the facilitation of aggression through communication". L. Berkowitz (Ed.), **Advances in experimental social psychology** içinde (149-192), Vol 8, New York: Academic Press, 1975
- Time. "10 QUESTIONS - Shigeru Miyamoto of Nintendo Redefines Video Games ". Vol. 170. No. 4 (19 Temmuz 2007)
- Todorov, Tzvetan. "The Two Principles of Narrative". **Diacritics**. Vol. 1, No. 1 (Sonbahar 1971), Baltimore: The Johns Hopkins University Press
- Toksöz, Refik. "Yeni Bir Medya Türü Olarak Etkileşimli Bilgisayar Oyunları". (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi SBE, (1999)
- Atabek, Ümit. "Söylem Çözümlemesi", Gülseren Şendur Atabek ve Ümit Atabek (Der.), **Medya Metinlerini Çözümlemek** içinde (151-163), Ankara: Siyasal Kitabevi, 2007
- Van Couvering, Elizabeth. "New Media? The Political Economy of Internet Search Engines". **Uluslararası Medya Birliği Konferansı**. Porto Alegre, Brezilya, 25-30 Temmuz 2003
- Van Dijk, Teun. "Structures of Discourse and Structures of Power", J.A. Anderson (Ed.), **Communication Yearbook 12** içinde (18-59), Newbury Park, California: Sage, 1989
- Van Horn, Royal. "Violence and video games". **Phi Delta Kappan**. Vol. 81, No. 2 (1999)
- Watters, Carolyn. "Game Genre Evolution for Educational Games". **Proceedings of the Digital Games Research**. Vancouver: DIGRA, 2005, <http://tinyurl.com/2us9v26> (4 Nisan 2010)
- Winkel, M. D, Novak ve H. Hopson. "Personality Factors, subject gender and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents". **Journal of Research in Personality**. No. 21, 1987
- Wouters, P, E. D. Van der Spek ve H. Van Oostendorp. "Cognition-based learning principles in the design of effective serious games: How to engage learners in genuine learning". Mark Stanfield (Ed.), **The 2nd European Conference on Games Based Learning: Ecgb 2008** içinde (517-24), Reading: Academic Publishing International, 2008
- Zajacova, Anna. "The Background of Discourse Analysis: a New Paradigm in Social Psychology". **Journal of Social Distress and the Homeless**. Vol. 11, No. 1 içinde (25-40), 2002