

## BİLGİSAYAR OYUNLARI İDEOLOJİ İÇERİR Mİ?

### Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış

Yavuz İNAL\*

Ercan KİRAZ\*\*

#### Öz

Günümüzde medya insan hayatının vazgeçilmez unsurlarından biridir ve bilgisayar oyunları da önemli bir medya aracı olarak kabul edilmektedir. Bu oyunlar, özellikle genç neslin, boş zamanlarını değerlendirdikleri etkinlik aracı olarak kabul görmektedirler. 21'inci yüzyılda, insanların her türlü medya aracını kendi fikir ve ideolojilerinin propagandası olarak kullanmaları teknolojinin ve özellikle medya araçlarının önemini daha da arttırmıştır. Bilgisayar oyunları da sahip oldukları eğlence ve ilgi çekici özellikleri nedeniyle içeriklerine yerleştirilecek her hangi bir ideoloji ya da fikir akımını en etkili bir biçimde hedef kitleye ulaştıracak medya araçlarının başında gelebilmektedir. Bu çalışmada, günümüzün en popüler teknolojik gelişmelerinden birisi olan bilgisayar oyunlarının ideolojik açıdan incelenmesi ve analizi yapılmaktadır. Mevcut bilgisayar oyunlarının hangi ideolojik yaklaşımı temsil ettikleri ve ticari ve eğitsel bilgisayar oyunlarının ideoloji bakımından irdelenmesi, çalışmanın temel konusudur.

**Anahtar Sözcükler:** İdeoloji, medya, bilgisayar oyunları, eğitsel oyunlar.

#### Abstract

Today media is inevitable for human life, and computer games are acknowledged as important tools of media. These games are considered as media tools that young generation use in their spare time. In the 21<sup>st</sup> century, technology and media become noticeably important because people use media and technology to propagandize their own opinions and ideologies. Computer games are the leading media tools to reach the targeted population since their entertaining and interesting features can make possible to place any type of ideology or opinion. For this purpose, this study analyzes the computer games as the most popular technological innovations based on ideological point of view. The main themes of the study are whether the existing games represent an ideology and analysis of commercial and educational games with regard to ideological perspective.

**Keywords:** Ideology, media, computer games, educational games.

Bilgi ve iletişim teknolojilerinde meydana gelen gelişmeler insan yaşamını fazlasıyla etkilemektedir. Artık insanlar gerek günlük yaşamlarında gerekse iş yaşamlarında bilgi ve iletişim teknolojilerinden olabildiğince yararlanmaya çalışmaktalar; bunu yaparken amaçları yaşamlarındaki kaliteyi arttırmak ve kolaylaştırmaktır. Televizyon, radyo ya da internet gibi popüler medya araçları hemen hemen her insan için vazgeçilmez birer olgu hâline dönüşmektedir.

Öte yandan sınırsız bilgi ve iletişim imkânları, son zamanlarda dikkatleri internete yöneltmiş, internet kullanımındaki yoğunluk önemli oranda artmış ve internet teknolojilerini bir çok insan için hayatın vazgeçilmezi yapmıştır. Bu bağlamda bilgisayar oyunları, internet aracılığı ile oynanarak çok geniş kitlelere hitap edebilen popüler bir medya aracı olarak tanımlanmaktadır. Her yaş grubundan insan stres atmak, boş zaman değerlendirmek ve eğlence amacı ile oynadığı bilgisayar oyunları, sanal ortamlarda aynı anda binlerce insanın etkileşime girmesi olgusunu ortaya çıkarmaktadır. Leonard'ın (2003) da belirttiği gibi 21'inci yüzyılın gerek eğitim gerekse eğlence açısından 'oyun çağı' olarak isimlendirilebilmesi mümkündür.

Bu açıdan bakıldığında, medyanın gücünü koruyabilmesi, geniş kitlelere etkin medya ve iletişim araçları ile ulaşabilmesine bağlıdır. Bu bakımdan özellikle bilgisayar oyunlarının önemi ortaya çıkmaktadır. Şüphesiz bilgisayar oyunlarından beklenen, bilgisayar kullanıcılarını eğlendirmesi ve aynı zamanda eğitmesidir. Günümüzde genç nesil daha çok eğlendirici oyunlara yönelmekte ve bireysel ya da grup olarak oynanabilen birçok oyunla çok erken yaşlarda tanışmaktadır.

Ancak bilgisayar oyunları konusunda unutulmaması gereken önemli noktalar vardır. Bunlar:

1. Oyunların içeriklerinde nelerin yer aldığı,
2. Bireylerin eğlenirken neler yaptığı,
3. Oyunların bir yandan eğlendirirken diğer yandan örtük olarak bireylere aktarmayı amaçladığı temel noktaların neler olduğudur.

İçeriğinde bir ideoloji ya da fikir akımının gizlendiği bilgisayar oyunlarının hedef kitle tarafından kabulü ve verilmeye çalışılan ideolojiyi alış biçimleri literatürde pek çok araştırmaya konu olmuştur. Günümüzde üretilen bilgisayar oyunlarının ne tür ideolojik yaklaşımlar içerisinde oldukları ve bu ideolojik yaklaşımların hangi oyunlarda nasıl gizlendikleri ise incelenmesi gereken başlıca konulardandır. Bu makalede, literatürde yer alan çalışmalar ışığında bilgisayar oyunlarında ideoloji konusu;

- a) İdeolojik yaklaşımlar içeren bilgisayar oyunları ve medyanın genel özellikleri,
- b) Oyunların ne tür ideolojik yaklaşımlar içerdikleri,
- c) İçeriklerin karşılaştırmalı olarak incelenip analiz edilmesi,
- d) Bilgisayar oyunlarının eğitsel amaç ve içerikte olanlarının da ideolojik bakış açısından irdelenmesi yapılarak ticari ve eğitsel bilgisayar oyunlarında yer alan ideolojik yaklaşımlar ortaya konulmaya çalışılmıştır.

### **İdeoloji ve Medya**

Demir'in (2005) tanımına göre ideoloji, bireyin toplum yaşamı sırasında ortaya çıkan sosyal, siyasal, ahlaki ve dinî yaşam faaliyetlerini kapsayan bir olgudur ve bu değişik faaliyet alanlarında ortaya çıkan sorunlara çözüm bulmak da aynı zamanda ideolojinin görevidir. Yine Demir'e göre "ideoloji bir toplumdaki ortak değerler ve tanımlar dizesini oluşturmaktadır ve toplum genelinin neyi doğal veya anormal, sapkın olarak algıladığını belirtmektedir." Bu yüzden de dünya görüşü, inanç sistemleri ve değerler gibi kavramlar ideolojinin temel yapı taşları olmaktadır. İdeolojiler bu sebeple kimi zaman toplumun aynası olmuş kimi zaman da toplumların geleceğine empoze edilmeye çalışılan fikir akımları olarak karşımıza çıkmıştır. Sicart'ın (2003) makalesinde de bahsettiği gibi Althusser'e göre ideoloji temelde bir dizi değerler bütünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Aslında "ideoloji içerisi devlet tarafından desteklenen fikir akımları tarafından doldurulan boş bir yapı" diye de tanımlanmaktadır. Ayrıca temsil edilmenin ideoloji ile direk bağlantısından da bahseder ki, ona göre ideoloji, kişiler arasındaki ilişkinin bir konu ya da geniş toplumlar ölçeğinde temsilî olarak tanımlanabilmesidir.

Diğer yandan gelişen teknoloji ile beraber toplumun beklentileri, algıları, inanç sistemleri ya da değer yargıları etkilenmekte ve bu gelişmeye paralel olarak kendi içlerinde de değişim geçirebilmektedir. Bu da ideolojik bakış açısından teknoloji ve beraberinde getirdiği yeniliklerin üzerinde araştırmalar yapılmasına neden olmaktadır. Medya ve kitle iletişim araçları günümüzde toplumların hayatlarının birer parçası olmuştur. Ancak, medya araçları denince karşımıza içerisinde çok geniş anlamda teknolojik bilgi ve iletişim ağı sağlayan araçlarının oluşturduğu geniş bir yelpaze çıkmaktadır. Nalçaoğlu'nun (2003) tanımına göre medya denince her türlü sözlü ya da yazılı görsel metin ve imgeleri kapsayan büyük bir ağı aklımıza gelebilmektedir. Bu geniş bilgi ve iletişim ağına her türlü kitap, gazete, dergi, broşür, radyo, film, televizyon ve internet gibi aracı eklemek

mümkündür. İdeoloji ve fikir akımları da bir toplumda yer bulabilmek ve toplumun bireyleri arasında kabul görebilmek amacı ile sıklıkla medya ve kitle iletişim araçlarına başvurmaktadır. Özellikle aynı anda geniş insan kitlelerine ulaşabilen radyo, televizyon gibi araçlar bu konuda belki de en popüler olanlardır. Ancak, gelişen teknoloji ile beraber internetin insanlar arasında çok büyük oranda kullanımının sonucunda ideoloji ve fikir akımları internet teknolojilerini bir medya aracı olarak artan bir hızda kullanmakta ve bu sayede geniş kitlelere kolaylıkla ulaşabilmektedir. İnternet ve teknolojileri o kadar yaygınlık kazanmıştır ki, Birdsall'a (1996) göre internet artık günümüzde gerek toplumsal, gerek ekonomik, gerekse de politik dinamiklerin işlendiği bir merkez hâline gelmektedir. Güzel'e (2006) göre ise küreselleşmenin ve kapitalizmin günümüz dünyasında hızla yaygınlaşması nedeniyle iletişim ve bilgisayar teknolojileri ekonomik, kültürel ve siyasal alanda büyük önem kazanmaktadır. Güzel, çalışmasında özellikle internete vurgu yapmış; internetin yeni kültür ve kimliklerin kazanılmasında, fikir akımlarının ve yeni alışkanlıkların [aslında ideolojinin] ortaya çıkmasında büyük imkânlar sunan bir özgürlük alanı ve ortak pazar olarak büyük potansiyele sahip olduğundan bahsetmiştir. Bu da kişisel ve toplumsal bilgi yapısının medya araçları vasıtasıyla ne kadar değişime uğradığının açıklamasıdır denilebilir.

Medya ile ilgili tartışmalar 19. yüzyılın sonlarına doğru teknolojideki gelişmelere paralel olarak ortaya çıkmış ve yoğunluk kazanmıştır. Medya üzerine yapılan ilk tartışmalarda medyanın toplumsal bağları zayıflattığı ve geleneksel toplum anlayışını zedelediği yönünde endişeli bir bakış açısı hâkimdi (İnal, 2003). Günümüzde de medyanın içerdiği yayınlar ve sahip olduğu ideoloji açısından toplum üzerinde sahip olduğu etkiler sıklıkla tartışılmakta ve bu tartışmaların merkezinde de genelde endişe ve karamsarlık yer almaktadır.

Bu çalışmada bir yandan etkin bir medya aracı olarak bilgisayar oyunlarının toplum ve özellikle genç nesil üzerinde sahip olduğu etkiler incelenmekte, diğer yandan da bilgisayar oyunlarının sosyal yaşamdaki yeri tartışılmaktadır.

### **Bir Medya Aracı Olarak Bilgisayar Oyunları**

Bu bölümde bilgisayar oyunlarının eğitsel gücünden yola çıkarak, ideoloji öğretimi ya da ideolojik fikir akımlarının yayımı konusunda sahip olabileceği güç ortaya konmaya çalışılmıştır. Bilgisayar oyunları tartışmasız günümüz dünyasının en fazla ilgi ve dikkat çeken teknoloji merkezli eğlence araçlarından birisi hâline gelmiştir. Artık günümüzde hemen hemen her yaşta insan kendini bilgisayar

oyunları aracılığı ile rahatlattıkları, stresten uzaklaşmak ve boş zamanlarını bu tarz bir eğlence ortamı ile geçirmek istedikleri bilinmektedir. Sicart (2003), ile Schaefer ve Warren'in (2004) de belirttiği gibi, bilgisayar oyunları eğlence sektöründe büyük bir hızla büyüyen önemli bir yere sahiptir. Oyunlar günümüzde okullarda, iş dünyasında ve toplum içerisindeki sosyal hayatta eğitim ve eğlence yoluyla kullanılmaktadır. Bu kullanıma bakıldığında, bilgisayar oyunlarının sadece eğlence sektöründe insanların eğlendirilmesi amacıyla değil, personel eğitiminin yapıldığı iş alanlarında, askeri eğitimlerin verildiği simülasyon uygulamalarında, öğretimin her alanında ya da sağlık sektöründeki uygulamalarda olduğu gibi çok geniş bir kullanım ve uygulama alanına sahiptir (Gee, 2004; Kirriemuir, 2002). Kısacası bilgisayar oyunları toplumların ve kültürlerin birer parçası ve başlıca eğilimi olma yolunda hızla ilerlemektedir ve toplumlar üzerinde ekonomik, sosyal ve kültürel anlamda ciddi etkilere sahip olmaya devam edecektir (Sisler, 2005; Squire, 2006).

Bilgisayar oyunlarındaki bu büyük potansiyel ve ilgi çekici durumun sonucunda, araştırmacılar özellikle son yıllarda artan bir oranda bilgisayar oyunlarının farklı bakış açılarından araştırmalarını yürütmektedirler. Oyunlardaki şiddet unsurlarından bağımlılığa, oyun tercihlerindeki demografik yapıdan oyunlarının eğitsel ortamlarda kullanımının gerçekleştirilmesine kadar çok geniş bir alanda oyun çalışmaları yapılmaktadır. Oyunlar üzerinde yürütülen bu çalışmalar ise ilk bilgisayar oyununun ortaya çıktığı 1970'li yıllardan bu yana süregelmektedir. Squire'in (2006) de belirttiği gibi bilgisayar oyunları neredeyse 40 yıllık bir geçmişe sahiptir ve akademik anlamda bilgisayar oyunları üzerine araştırmalar yapılmaktadır. Ancak, 1980'li yılların başlarından itibaren bilgisayar dünyasındaki hızlı gelişmelerin yaşanması, video oyunları ve bilgisayar oyunları üzerinde yapılan çalışmalarda önemli oranda artış gözlenmiştir (Aguliera & Mendez, 2003). Garite'e (2003) göre bilgisayar oyunları üzerine yapılan araştırmalar daha çok oyunların şiddet gibi olumsuz etkileri üzerine yoğunlaşmış, buna karşın sosyal, ekonomik ya da politik şartların getirdiği durumların göz önünde tutulduğu çalışmalar arka planda kalmıştır.

Diğer açıdan ele alındığında, bilgisayar oyunları gerçek yaşam ile sanal ortamlar arasında bir köprü görevi görerek insanların eleştirel düşünceye sahip olmalarını sağlayacak büyük bir güce sahiptir (Turvey, 2006). Bunun yanında, bilgisayar oyunlarının sahip oldukları motive edici ve eğlendirici unsurlardan dolayı eğitimciler tarafından oyun benzeri öğrenme ortamlarının geliştirilmesi ve eğitim ve öğretimin uygulamalarında kullanılması etkili bir öğrenme için yararlı olabilir (Squire, 2003). Squire'nin de bahsettiği bu özelliklerinden dolayı bilgisayar oyunları

öğrencilerin kişisel gelişimleri için pek çok faydaya sahiptir denilebilir. Örneğin, bilgisayar oyunları bir yandan öğrenme için zengin bir etkileşim ortamı sağlarken diğer yandan öğrencilerin akademik, sosyal ve bilgisayar okuryazarlık becerilerinin gelişmesine katkıda bulunan bir güce de sahiptir. Öğrenciler bilgisayar oyunlarını oynayarak oyun ortamlarında genel ve sosyal kuralları, oyun sırasında kendilerine verilen pekiştiriciler ve deneme yanılma yöntemleri yoluyla öğrenmektedirler (Funk, 2003; Natale, 2002; Reiber, 1996).

İnternet üzerinden çok sayıdaki kullanıcının erişebildiği bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanılmasıyla öğrencilerin aynı anda binlerce insanla iletişim ve etkileşime geçmesi sağlanarak sosyal öğrenmenin gerçekleşmesi de sağlanabilmektedir (Squire, 2006). Eğitim amacı ile kullanılan bilgisayar oyunlarının özellikle problem çözme gibi eğitimin temel hedeflerinden birisi konusunda öğrencilere büyük fayda sağladığı da bilinmektedir (Honga & Liub, 2003). Kısacası, bilgisayar oyunları sahip oldukları büyük potansiyelden hareketle, eğitimde faydalı bir öğretim materyali olarak kullanılabilir ve öğrencilere daha fazla öğrenme imkânları sunarak, onların sahip oldukları bilgileri hem anlamlandırmaları hem de kalıcı öğrenmeyi gerçekleştirmelerini kolaylaştırabilir (Alessi ve Trollip, 2001). Aynı şekilde, ideolojinin hedef kitleye ulaştırılması ve kabul görmesi adına da bilgisayar oyunlarının eğitsel boyuttaki gücünden yararlanılarak amaçlanan ideoloji yayımı kolaylıkla gerçekleştirilebilir.

### **Bilgisayar Oyunlarında İdeoloji**

Bilgisayar oyunlarının eğitsel boyutta ne kadar etkili ve güçlü olabilecekleri yapılan çalışmalardan da görülmektedir. Verilmek istenilen mesajın, içerisine etkili bir biçimde gömüldüğü bilgisayar oyunlarının hedef kitle üzerinde etki bırakabileceği açıktır. Smith ve Mann'ın (2002) da belirttiği gibi, eğitsel içeriğin gömüldüğü ve eğitilence (edutainment) ortamının sunulmaya çalışıldığı bilgisayar oyunlarında temel sorun, eğitim ve eğlence arasındaki dengenin sağlanması olmaktadır. Buradan hareketle, ideoloji ya da bir fikir akımı içeren bilgisayar oyunlarının sahip oldukları eğlence unsurlarını da kaybetmeden içinde bulundurdukları ideolojiyi en etkili bir şekilde nasıl verdikleri de önem kazanmaktadır.

Günümüzde bilgisayar oyunları oynayan ve bu oyunlar üzerine iletişim ve etkileşimde bulunan milyonlarca insan bulunmaktadır. Fakat “Bilgisayar oyunları bir fikrin sözcülüğünü yapabilir mi?” sorusunun cevabı şu ana kadar çok da fazla

arařtırmaya konu olmuř deęildir. Henüz tam olarak anlařılmayan ideolojik ve politik yaklařımlarına raęmen bilgisayar oyunları, temel anlamda ikna edici mesajların hedef kitlelere ulařmasında etkin bir řekilde kullanılabilir birer medya aracıdır (Sisler, 2005; Weise, 2003). Oyunlardaki ideoloji olgusunu arařtıran alıřmalar, bilgisayar oyunlarının ideolojik aıdan ifadesini ortaya koyarken, oyunu oynayanların, oyunun ideolojik ortamından ne aldıklarının yanında, kendilerinin de oyunda ne tr kimlikler geliřtirdiklerini de iermektedirler. İnsan yařamının bilgisayar merkezli bir ynelime gitmesi, oyun oynayanlar iin ierisinde gerek yařamdan rneklerin bulunduęu faydalı bilgiler ierebilir (Galloway, 2004; Squire, 2006). Bu bilgiler kimi zaman politik kimi zaman ekonomik kimi zaman da toplumsal ve kltrel olabilmektedir. Sicart (2003) oyun olgusuna eleřtirel bir gzle bakmakta ve eęlence sektrnn bir parası olan bilgisayar oyunlarını modern batı toplumlarının nemli kapitalist rnlerden biri řeklinde nitelendirmektedir. Bu sebeple de oyunların kapitalist ideolojinin yayılması iin nemli bir ara olduęundan bahseder.

Garite (2003) bilgisayar oyunlarında ideolojik yaklařımların temelinde etkileřimi gstermiř ve etkileřimin beraberinde getirdięi byk potansiyel ile oyunların sahip oldukları rollere ideolojik aıdan vurgu yapmıřtır. Garite'ye gre bilgisayar oyunu sırasında sanal ortamda bulunan insanlar kendine zg ve birbirlerinden farklı bir yapıya sahiptirler ki, buldukları ortamdaki baęımsız olarak davranıřlar sergileyebilirler ancak bilgisayar oyunu oynarlarken gerekleřtirdikleri etkileřimin kendi farklılıklarından baęımsız bir dıř dnyanın sahip olduęu gizli ideoloji ile etkileřime gemelerini saęladıęı da sylenebilir. Squire'ye (2006) gre ise bilgisayar oyunları gl fikir akımlarını ve ideolojileri ierecek potansiyele sahiptirler. Gnmzde ideolojik bakıř aısından bilgisayar oyunları, lkeler ya da etnik grupların kendi propagandalarını yaptıkları ya da her hangi bir grup ya da topluluęa mensup insanların sahip oldukları ideolojiyi aktarma ortamı buldukları medya araları olarak grlmektedir. Bunun yanında, lkelerin ierisinde bulunan radikal gruplar da kendi propagandalarını yapmak ve ideolojilerini yaymak amacıyla bilgisayar oyunlarına bařvurabilmektedir. Leonard (2003) bilgisayar oyunlarının politik ve ideolojik olduęunu savunurken, bilgisayar oyunlarını ierisinde politik geerliliklerin saklandıęı bir ara olarak niteler. Bu politik geerlilikler ise var olan gerekler ile kimi zaman rtřirken kimi zaman da eliřmektedir. rneęin, Sisler'in (2005) de belirttięi gibi, 90'lı yıllarda bilgisayar oyunları daha ok neo-nazi ve ırk gruplar tarafından, bu grupların sahip oldukları ideoloji ve fikir akımlarını karřı

tarafa aktarmak ve onları ikna etmek amacıyla, ideolojik bir medya aracı olarak kullanılmıştır.

Ancak bir bilgisayar oyununun ideolojik yaklaşıma sahip olması için kendi içerisinde bir takım özellikleri bulundurmak zorundadır. Oyunlarda, oyunun bir parçası olarak belli bir kural merkezli içeriğin olması, bir oyunun ideoloji ya da fikir akımını ifade edebilmesi bakımından yeterli olduğunu belirtmektedir (Weise, 2003). Bu özelliğe sahip olan oyunların ifade gücü açısından oyunu oynayanlar üzerinde büyük bir etki de bırakabileceği söylenmektedir (Weise, 2003). Weise oyunların belli bir ideolojiyi ifade edebilmeleri için sahip olmaları gereken özellik ya da stratejileri 3'e ayırmaktadır. Bunlar;

- Oyunların oynanamaz düzenlere sahip olmaları,
- Kural tabanlı sistemlere sahip olmaları,
- Kural tabanlı sistemler arasındaki ilişkidir.

Buradaki oynanamaz düzenden kasıt, oyunlarda kullanıcıların sadece oyun oynayabilecekleri alanların dışında da narratolojik açıdan oyun hikâyelerinin ya da belli bir fikrin veya görevin kullanıcıya anlatıldığı, gösterildiği, oynatıldığı oyun oynama alanı dışında ama oyunun bütünü içerisinde bölümlerin olmasıdır. Sicart'a (2003) göre oyunlar kesinlikle ideoloji içerirler ya da bir fikrin öncülüğünü yaparlar. Ancak bunun için de oyunların sahip olması gereken bir takım özelliklere vurgu yapılmıştır. Sicart, Althusser'in ideoloji tanımından hareketle oyunlarda ideoloji kavramını açıklamaktadır. Örneğin, ideoloji belli bir yapı ve düzenin ürünüdür. Bu sebeple de bilgisayar oyunlarında verilmesi amaçlanan ideoloji de yapısal olmalıdır. Bir oyunun yapısal olması ise onun bir takım anahtar özelliklere sahip olmasına bağlıdır. Bunlar kurallar ve oyun oynama sürecidir. Çünkü, Sicart'ın da ifade ettiği gibi, ideoloji kendi yapısal özelliğini oyun içerisindeki kurallar ile bütünleştirerek gerçekleştirirken, sahip olduğu fikri ya da verilmesi gereken mesajı da oyun oynama ile hedef kitleye ulaştırabilecektir.

### **Hangi Oyunlar?**

Bu makale oluşturulurken en fazla bilinen, en çok oynanan ve oynayanlar üzerinde etkisi olduğu düşünülen oyunlara yönelik inceleme yapılmıştır. Yapılan inceleme sonucunda Türkiye ve Dünyada geniş çapta oynanan belli başlı oyunlar öne çıkmıştır. Daha önce de belirtildiği gibi bilgisayar oyunları üzerine yapılan çalışmalar oyunlardaki ideolojik yaklaşımın üzerinde çok fazla durulmadığını



göstermektedir. Ancak az da olsa literatürde bu konuyu araştırmak amacı ile yapılan çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin, Warnes (2005) *Baldur's Gate I ve II* oyunlarını kullanıcıya yüklediği görevler açısından *narratolojik* ve *ludolojik* bakış açısı ile incelemiştir. Narratoloji oyunlardaki senaryo ve hikâyeye önem veren yaklaşım iken ludoloji ise oyunların oynanma (gameplay) özelliğine vurgu yapmaktadır. Frasca (2000) oyunlardaki yapısal özellikleri araştırmış ve “serious” yani içeriğin nasıl olması gerektiği konusunda öneriler getirmiştir. Gottschalk (1995) ise oyunları videoloji kavramı etrafında araştırmış ve ideolojik birer ürün olup olmadığını ortaya koymak için sekiz varsayım öne sürmüştür. Sicart (2003), *The Sims* oyunundaki aile değerlerini ve oyunun hedef kitleye vereceği ideolojiyi incelerken oyunun *post-kapitalist* toplumların sanal ortamdaki simülasyonu olduğundan bahsetmektedir. Weise (2003) ve Garite (2003) oyunların her hangi bir fikir akımını ifade edebilmeleri için sahip olmaları gereken özellikleri araştırmış, bu özellikleri araştırırken etkileşimin üzerine vurgu yaparak oyunlardaki ideolojiyi ele almıştır. Galloway (2004) ise farklı bir boyuttan, oyunlardaki sosyal gerçeklik üzerine yaptığı çalışmada, oyunların günün mevcut ekonomik, sosyal ve özellikle politik durumlarına uygun bir gerçeklikle belli fikir akımlarını temsil edebileceğinden bahsetmiştir. Oyunların birer ideolojik dünyalar olabileceğinden bahsettiği çalışmada Sisler (2005), oyunların ideolojik anlamda politize olmaları konusuna değinmiş ve çalışmada politik durumların oyunlara işlenerek hedef kitleye ulaştırıldığı ve bunun artık çoğu devlet tarafından bilinçli yapıldığı sonucuna varmıştır.

Çalışmanın bundan sonraki bölümünde, bilgisayar oyunları ticari ve eğitsel olarak ikiye ayrılmıştır. Bilgisayar oyunlarının içerisinde bulundukları ideolojilerin veriliş biçimleri ve bunların etkisi konusunda ticari ve eğitsel bilgisayar oyunlarının incelenmesi ve analizi yapılmaktadır.

### **Ticari Bilgisayar Oyunlarında İdeoloji**

Bugün bilgisayar sektörü milyarlarca dolarlık ciroları ve milyonlarca kişiye aynı anda erişebilmeleri ile eğlence sektöründe dev bir koldur. Aynı anda binlerce kişiye oyun oynama imkânı veren bilgisayar oyunlarının çok geniş kitlelere ulaşabildiği göz önünde tutulduğunda, oyunların sahip oldukları ideoloji ve fikir akımlarının yayımı önem kazanmaktadır.

Aslında, oyunlarda ideoloji hep vardı ve var olacaktır da denilebilir. Şöyle ki, oyunların tarihsel süreçte analizi yapıldığında, *Asteroids* ve *Space Invaders* gibi ilk

oyunlarda bile belli bir fikrin kullanıcıya empoze edilmeye çalışıldığı görülecektir. *Space Invader*'de kullanıcı oyun içerisinde kendisine gösterilen hedefleri vurmaya çalışarak oyun içerisinde var olmaya çalışırken, *Asteroids*'te kullanıcının bulunduğu yer, oyun alanının ortasına getirilerek kullanıcıya oyun ortamında daha geniş bir var olma şansı sunmaktadır (Garite, 2003). Ancak her iki oyunun da ortak noktası, kullanıcının hayatta kalmasının devamının mümkün olmamasıdır. Burada ilkel anlamda oyunun sahip olduğu fikrin, kullanıcıya sunduğu imkânların sınırlılığından dolayı, sadece bir zaman sonra öleceğini bilerek oyuncunun oyunda var olmaya çalışmasıdır denebilir. *Grand Theft Auto* oyun serisinde ise kullanıcının kanunların kendisini sınırlandıran hükümlerinden kaçarak araba hırsızlığı yapması amaçlanmaktadır (Garite, 2003). Ancak bu oyun sadece belirli bir şehir alanındaki ortamın simülasyonu şeklinde algılanmamalıdır çünkü oyun kullanıcıya belirli bir bakış açısı ve var olan ideolojinin dışında ve oyunun kendisine empoze etmeye çalıştığı fikrin ışığında belirli bir kimlik geliştirmesi ve onu yaşatmasını öngörmektedir (Squire, 2006). Burada, kullanıcıya oyun tarafından belirli kurallar çerçevesinde kimlik geliştirilmesinin, oyunlarda ideolojik yaklaşımlarda önemli olduğu söylenebilir. Benzer şekilde, medeniyetlerin ortaya çıkmasını konu alan *Civilization III* oyunu da kullanıcıya şehirler inşa etmek için gerekli olabilecek beslenme, doğal kaynaklar ya da ticari kaynaklar gibi kaynakların toplanmasını gerekli kılmaktadır. Squire'e göre bu şekilde kullanıcı ekonomik, askeri, politik ve toplumsal açılardan oyun ortamında bulunarak kendisine özgü bir kimlik geliştirecek ve oyunun sahip olduğu ideoloji bağlamında bu kimliğini sürdürmeye çalışacaktır. Oyunların ideolojik yaklaşımları ele alındığında politik unsurlardan arındırılması gerçekten de güç olmaktadır. *Deus Ex* oyunu politik amaçlı tasarlanmış bir oyun olup hükümet destekli yasadışı gruplar, güçlü ilişkiler ve ikiyüzlü davranan hükümet yetkililerinin işlendiği bir temaya sahiptir (Squire, 2006). Bu oyunun temel amacı kullanıcılara güvendikleri devlet kurumları ve kendi benlikleri arasında ahlaki seçim şansları sunmak olarak belirlenmiştir. Bu seçim sırasında ise kullanıcılar oyunu oynarlarken neyin, nasıl düşman olduğu konusunda yeniden ve daha kapsamlı düşünmek durumunda olacaklardır.

Oyunların ideolojik yaklaşıma sahip olabilmeleri için kendi içlerinde bulundurmaları gereken özelliklerden daha önce bahsedilmişti. Örneğin *Ultima IV: Quest of the Avatar* oyunu kural tabanlı sistemleri içerdiği için ideoloji içerir denebilir. Weise (2003), kullanıcının oyunu bitirebilmek için belli bir etik sistemi benimsemek zorunda olduğundan ve oyuncunun bir takım kurallar aracılığı ile oyun ortamı ile etkileşime geçebileceğinden bahsetmektedir. Ayrıca, bu şekilde

kullanıcıyı belli kurallar doğrultusunda sınırlandırarak onlara verilmesi gereken doğru ve yanlışın, ideolojik bağlamda hedef kitleye ulaştırılabileceğini söylemektedir. Benzer şekilde *Fallout II*'nin de kullanıcıyı yönlendirdiği kurallar sistemi ile ideolojik içeriğini hedef kitleye ulaştırdığı söylenebilir. *Final Fantasy VII* oyunu da yine oyunların ideolojik içeriğe sahip olabilmeleri için gerekli oynanamaz düzenlere sahip olması ve oyun oynama durumu açısından ideolojiktir denebilir. Aynı özelliklere sahip olan *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* ve *Fear Effect* oyunları da bu bağlamda ideolojik içeriğe sahiptir. Çünkü, birincisinde kullanıcı Amerikan özel kuvvetlerinde genç bir asker rolünde oyuna başlamakta ve belirli bir görev alanı dâhilinde terörist gruplar ile savaşmaktayken, ikincisinde ise oyun, Çin mitolojisinin hikâye unsurları çerçevesinde ele alınarak; suç ve öldürme üzerine başlamakta ve tinsel düşünce ile biterek, kullanıcıya mitolojik bakış açısından bir ideoloji vermeye çalışmaktadır (Weise, 2003).

Althusser'in ideoloji tanımından yola çıkarak oyunlardaki ideolojiyi araştıran Sicart'a (2003) göre ise *The Sims* oyunu modern kapitalist toplumların ideolojilerinin yer aldığı, gerçek yaşamın simülasyonunu oluşturan ve kullanıcının hayalindeki yaşamı ortaya koymasına imkân veren sosyal bir simülatördür denilebilir. Oyunda kullanıcı önce sanal karakterini (avatar) tasarlayacak daha sonra da bu sanal dünya karakteri ile yeni komşuluklar oluşturacak, yeni mekânlar satın alacak ve ortamda hayatını devam ettirmeye çalışacaktır. Sicart ideolojinin oyunda yer alabilmesi için sınırları çizilmiş kesin ve belirli bir ideoloji ya da fikir akımının oyun tarafında önceden belirlenmiş kurallar çerçevesinde hedef kitleye empoze edilmesinin gerekli olduğunu söylerken, *Sim City*, *The Sims*, *Civilization* ve *Age of Empires* gibi oyunların bu kapsamda ideolojik yaklaşıma sahip olduklarını söylemektedir.

İdeolojik yaklaşım açısından oyunların en büyük dezavantajlarından birisi aşırı politize olabilmeleridir. *NATO Commander*, *The Bushgame* ya da *Spring Break Fallujah* gibi oyunlar buna örnek gösterilebilirler. Örneğin, gerçek zamanlı bir strateji oyunu olan *NATO Commander*'de kullanıcı, NATO'nun yeni komutanı rolünde, Varşova Paktı ile savaşarak onu etkisiz hâle getirmeye çalışmaktadır. Yine benzer şekilde, *American's Army* oyununda kullanıcı, oyunda kendisini bir Amerikan askeri olarak bulmakta ve kendisine verilen görevleri yerine getirmektedir ki bu oyun da askeri ideoloji içermesi açısından en belirgin örneklerden birisidir (Galloway, 2004; Sisler, 2005). *American's Army*'e karşı *Al-Quwwa al-Khasa* isimli Hizbullah hareketinin tanıtımının yapıldığı oyun geliştirilmiştir. Sisler'in de belirttiği gibi, bu oyun rakipleri kadar iyi organize edilmiş ve yüksek grafik

teknolojilerine sahip olmamasına karşın, oyunların ideolojik yaklaşımla belli bir fikir akımını nasıl empoze edebileceğinin gücünü göstermesi açısından önemlidir. Bir diğer konu da bu oyunun yazarlarının mevcut oyun endüstrisindeki duruma karşın böyle bir karşı oyun geliştirmiş olmalarıdır. Oyun yazarlarına göre mevcut oyun dünyası Amerikan hâkimiyetinde olduğundan, oyun kahramanları genelde İslami ya da Arap ülkelerini düşman olarak görerek buralara savaş açmakta ve genelde hep yenilenler ya da ölenler Arap askerleri olurken, kahramanlar ya da öldürenler hep Amerikan askerleri olmaktadır. Benzer bir yaklaşım ile *American's Army*'e ideolojik açıdan karşı olan diğer oyunlar da *Special Force*, *Under Ash* ve *Opposing Force* oyunlarıdır ve bu oyunlardan *Special Force*, *Lübnani Under Ash* ise Suriye destekli ortaya çıkmış bilgisayar oyunlarıdır (Galloway, 2004). Bu oyunlar *narratolojik* açıdan *American's Army* ile benzer yapıya sahiptirler ancak oyunda kullanıcılar Amerikan savaşçıların yerine İslami savaşçıların bakış açısından ve onların ideolojilerinden hareketle oyunu oynamaktadırlar. Bir diğer politik bilgisayar oyun ise *Tahta al-Ramad* ve devamı niteliğinde olan *Tahta al-Hisar* isimli oyunlardır. Bu oyunlarda Filistin İntifada'sı konu alınmış ve İsrail'in bölgedeki durumu gerçek yaşam ile günlük hayatın simülasyonunun oyunda verilmesi ile kullanıcıya gösterilmeye çalışılmıştır (Sisler, 2005).

Oyunlar bir yandan politize olurken diğer yandan ideolojik grupların kendi görüşlerini empoze ettirmeye çalıştıkları etkili silahlar olarak görülmektedir. Sadece belli bir fikri savunmak yerine, karşı ideoloji ya da görüşlerin çürütülmesi ya da olumsuz yönlerinin ön plana çıkarılması da çoğu kez oyunlarda gözlemlenen durumlardandır. Örnek olarak *The Bushgame*'yi verebiliriz. Oyunda kullanıcı Bush hakkında bilgi sahibi olurken, Bush'un politikaları ve yaptığı hatalar ile ilgili de ayrıntılı bilgi sahibi olacak şansı da bulabilmektedir. Benzer şekilde, *Spring Break Fallujah* oyunu da Amerika'nın Irak'ı işgalinden hemen sonra tasarlanmış olan oyunlardan birisidir ki; oyunda kullanıcıya bölge ve mevcut durum ile ilgili gerekçeleri ile beraber ayrıntılı bilgiler verilmektedir (Sisler, 2005).

### **Eğitsel Bilgisayar Oyunlarında İdeoloji**

Eğitsel oyunlar, içerisine belli bir eğitsel içeriğin gömüldüğü, eğitim öğretim faaliyetlerinde öğrencilerin ya doğrudan ders materyali ya da dersi destekleyici ek materyal olarak kullandıkları yazılımlar olarak tanımlanabilir. Eğitsel oyun kavramı aslında bilgisayar oyunlarının insanlar ve özellikle genç nesil üzerinde büyük etki yapmasından sonra ortaya atılmış bir kavramdır denilebilir. Oyunların diğer

alanlarda olduğu gibi eğitimde de kullanılmaları mümkündür ve bilgisayar oyunlarının motivasyon artırıcı ve dikkat çekici özelliklerinden hareketle oyunların eğitsel amaç ve içerik ile sınıf ortamlarında kullanımına sıklıkla rastlamak mümkündür. Ancak, eğitsel ve ticari oyunlar sayı ve nitelik bakımından ele alındığında hakimiyetin önemli oranda ticari oyunlarda olduğu bir gerçektir. Kişilerin eğlenceye yönelik oyunlara neden eğitim oyunlarından daha fazla kaynak ayırdıkları konusu ayrıca araştırılması gereken bir konudur.

Diğer bir önemli konu da eğitsel içeriğe sahip bilgisayar oyunlarının ideolojik yaklaşıma sahip olup olmadıklarının araştırılmasıdır. Ancak *Civilization* ya da *Age of Empires* gibi doğrudan olarak eğitsel amaç taşımayan ancak tarihsel sürecin simülasyonunun yapıldığı ve kullanıcılara tarihi gerçekleri yaşayarak ve uygulayarak öğrenme imkânı veren bilgisayar oyunlarının ideolojik bağlamda incelenmesi önceki bölümde yapılmıştır. Bu oyunların ideoloji içerdikleri ve kullanıcılara belli kurallar dâhilinde fikir empoze edebilecekleri literatürde de bazı çalışmalarda bahsedilmiştir. Bunun dışında da eğitsel oyunlar aslında sahip oldukları içeriği hedef kitleye nasıl en etkili şekilde ulaştıracaklarının çabası içerisinde iken buna ek olarak bir de ideoloji içermeleri beklenemez. Bunların dışında, *Quest Atlantis* ve *Enverimental Detectives* oyunları öğrencilerin sosyalleşmesi ve kendilerine verilen görevleri toplumsal sorumluluk ilkeleri dâhilinde yerine getirmeleri açısından önemlidir. Bu açıdan bakıldığında oyunun toplumsal sorumluluk fikrini öğrencilere öğretmeye çalıştığı ve sosyal çevreye ve sorumluluklarına daha bağlı ve duyarlı insanların yetişmesi amacı ile öğrencilere bu ortamın uygulanmasının amaçlandığı söylenebilir.

Buradan hareketle, eğitsel bilgisayar oyunları herhangi bir ideolojinin öğretilmesini amaçlamanın dışında, bir ders içeriğini öğrencilere öğretmeyi amaçlaması durumunda içerisindeki öğretim içeriğinin dışına çıkarak öğrencilere gizli bir ideolojik fikrin ya da düşüncenin verilmesini öngörebileceğini söylemek zordur. Ancak çocukların kendi yaşantılarında arkadaşları ile oynadığı gerçek oyunlarda ya da ders içinde ulaşılması hedeflenen kazanımların edinilmesinin güç olduğu ya da yönlendirilmelerinin gerektiği durumlarda bilgisayar oyunları işe koşulabilir.

### Sonuç

Bilgisayar oyunları tartışmasız günümüz dünyasının en fazla dikkat çeken eğlence araçlarından birisidir. Bu kadar dikkat ve ilgi çekmeyi başaran bilgisayar

oyunlarını, günümüzde milyonlarca insanın oynadığı düşünüldüğünde oyunlar üzerine yapılan araştırmaların gerekçesi ortaya çıkacaktır. Ancak, bilgisayar oyunlarının ideolojik yaklaşımlar açısından incelenmesi ve analizinin henüz çok fazla çalışmaya konu olduğu söylenemez. Öte yandan, milyonlarca insanın eğlence ortak amacı ile bir araya geldikleri bu sanal ortamların hangi ideolojileri içerdikleri ve bu ideoloji ya da fikir akımlarını nasıl bir hedef kitleye, hangi amaçlar doğrultusunda verdikleri önem kazanmaktadır. Bu sebeple çalışmada, popüler medya araçlarından birisi olarak görülen ve eğlence dünyasının en büyük araçlarından birisi olan bilgisayar oyunları ideolojik açıdan incelenmiştir.

Sonuçta, insanoğlu sosyal bir varlıktır ve sosyal bir etkileşimin olabilmesi için ideoloji toplumlar ya da gruplar için ön koşul sayılabilir (Garite, 2003). Bilgisayar oyunlarının da kullanıcılara sunulan sosyal bir ortam oldukları düşünüldüğünde, ideolojinin kolayca empoze edilebileceği göz ardı edilmemelidir. Diğer bir ifade ile bilgisayar oyunlarının bu anlamda önemli olmasının bir diğer sebebi ise oyunların kullanıcılara yeni bir dünyaya girme ve o dünyada kendilerine verilen sınırlamalar çerçevesinde yaşama hakkını vermeleridir (Shaffer, Squire, Halverson ve Gee, 2005). Nasıl ki, gerçek dünyada belirli ideolojiler toplumların hayatını devam ettirmelerine ve birlikte hareket etmelerine ön ayak oluyor ve onlar için belirli yaşam biçimleri üretiyorlarsa benzer şekilde, bilgisayar oyunları oynamak için sanal dünyada bir araya gelen insan toplulukları da kendi ideolojilerini bu ortamlarda yaşayabilirler ya da toplumun kendilerine vermeye çalıştığı ideoloji ile karşı karşıya kalabilirler.

Sisler'a (2005) göre bilgisayar oyunları politik ve ideolojik açımların önemli birer araçlarıdır ve oyunlar aracılığı ile politik ideolojilerin verilmesi üstü kapalı ya da açık bir şekilde günümüz dünyasında gerçekleşmektedir. Weise (2003) ise bilgisayar oyunlarını her hangi bir ideoloji ya da fikrin ifadesi için kullanılabilecek potansiyele sahip araçlar olarak görmektedir. Bilgisayar oyunları sahip oldukları yapısal ideolojinin gücü orantısında ideolojiktirler ve içerdikleri kurallar yoluyla somut ideolojik etkileri yayabilirler (Sicart, 2003; Weise 2003). Çalışmada adı geçen oyunlardan da görüldüğü üzere, bilgisayar oyunları gerektiğinde çok güçlü ideolojik silahlar olabilmekte ve içerilerinde barındırdıkları ideoloji ve fikir akımlarını hedef kitleye etkili bir biçimde ulaştırabilmektedir. Bu yüzden bilgisayar oyunları, artık sadece her hangibir yasal ya da yasa dışı ideolojik grubun kullanımı ile sınırlı değildir. Şöyle ki, Rusya ve Çin gibi devletler de kendi politik, askeri ve ideolojik görüşlerini insanlara ulaştırmak ve bu görüşlerini yaymak amacı ile bilgisayar oyunlarına yatırım yapmaktan çekinmemektedir (Sisler, 2005).

Buraya kadar oyunların ideoloji içermesinden ve bunun şartlarından bahsedilmiştir. Ancak bir oyun hangi durumlarda ideoloji içermez sorusu da cevaplandırılmalıdır. Örneğin, Sicart'a (2003) göre *Counter Strike* ideoloji içeren bir oyun değildir. Çünkü oyun herhangi bir ideolojik yaklaşım içerisinde olmadığı gibi belli bir fikir akımının temsilciliğini de yapmamaktadır. Oyunda sadece terörist diye isimlendirilen sanal karakterlerin oyunu oynayan kullanıcılar tarafından etkisiz hâle getirilmesi amaçlanmaktadır. Bu şekilde herhangi bir ideolojik temele sahip olmayan oyunların, içerik ve amaçları açısından belli bir ideolojiyi savunduğu ya da yaymak istediği söylenemez.

Kısacası, bilgisayar oyunlarının etkisi ve yaygınlığı çoğu araştırmaya konu olmaktadır. Ancak bir gerçek var ki o da bilgisayar oyunlarının artık devlet politikalarına girecek kadar büyük bir güce ulaştıkları ve ilerleyen yıllarda daha da muazzam bir güce ulaşacaklarıdır. Her hangi bir oyunda ideolojik içeriğin ön planda olup olmadığının araştırılması için ise, Sicart'ın (2003) belirttiği gibi, bilgisayar oyunları ludolojik açıdan incelenmelidir. Çünkü *ludolojik* açıdan incelenecek oyunlarda kurallar ve oyun oynama unsurunun ne kadar oyuna hâkim olduğu belirlenebilir. Bunun yanında, oyunların hikâyelerinin yer aldığı *narratolojik* özellikleri de amaçları, oyuncuya oyun ortamında yüklenen roller ve oyunun hikâyesinin bulunmasından dolayı önem kazanmaktadır.

Eğer bilgisayar oyunları günümüzde artık devlet politikası hâline (Sisler, 2005) geldiyse ve bu yolla millî, askeri, politik ve ideolojik olgular aktarılabiliriyorsa oyun üretemeyen fakat üretilen oyunları oynayan ülkeler ne tür stratejiler izlemelidir? Karşı oyunlar mı geliştirilmelidir? Diğer bir konu da oyun endüstrisinde Türkiye'nin yerinin nerede olduğudur? Bilgisayar oyunları oynayan genç nesilde yabancılaşma, şiddet, içine kapanma gibi sosyal ve psikolojik sorunların temelinde yabancı kaynaklı oyunlar mı vardır? Türkiye'de oynanan bilgisayar oyunları çocuklar üzerinde ne tür etkilere sahiptir? Süphesiz ki, bu sorular çoğaltılabilir. Ancak, her okul yolunda bir kaç *internet kafenin* olduğu, boş zamanlarda spor yapmak mı bilgisayarda oyun oynamak mı ya da *chat* yapmak mı ikilemini yaşayan gençlerin başkaları tarafından iradeleri dışında etkilendiği sonucuna varmak hiç de zor değildir.

Günümüz Türkiye'sinde eğitim-öğretim sürecinde öğrencilerin eğitsel konuları daha anlamlı hâle getirebilmeleri adına bir takım yatırımlar, düzenlemeler ve çalışmalar yapılmaktadır. Ülke genelindeki okulların bilgisayar ihtiyacının karşılanması ve donanımsal-teknik altyapı hizmetinin her kesime eşit olarak sağlanması bunlardan bir kaçıdır denilebilir. Ancak, içerisinde hedef kitleye uygun

olarak tasarlanıp geliştirilmiş herhangi bir eğitsel yazılımın bulunmadığı bilgisayarların, öğrencilere eğitsel yönden hangi açılardan yarar sağlayacağını söylemek zordur. Bu bağlamda, bilgisayar oyunları sahip oldukları potansiyel dolayısıyla eğitim-öğretim sürecinde birer eğitsel yazılım materyali olarak pedagojik anlamda hizmet verebilirler. Burada öğretmenlerin, yazılım seçimi ve seçilen yazılım içerikleri konusunda deneyim sahibi olması önem kazanmaktadır. Bilgisayar oyunlarının eğitsel güçlerinin ön planda tutulduğu, hedef kitleye uygun ve içerisinde eğitim ve eğlence unsurlarının dengeli biçimde gömüldüğü oyunları öğrencilerinin hizmetlerine sunmaları esastır. Bugün artık okullar bilgisayarlarla donatılıyorsa, hızlı internet bağlantıları sağlanıyorsa, öğrencilere ödevlerinin ve araştırmalarının bir kısmını bilgisayar ve internet kullanarak yapma sorumluluğu veriliyorsa bu, eğitsel yazılımların daha da önemli hâle geleceğinin bir göstergesidir. Ancak makalenin genelinde de bahsedildiği üzere unutulmaması gereken nokta, oyunlar güçlü birer *ideolojik propaganda* aracı olarak eğitsel yazılımların içlerine kadar da uzanabilmektedir.

#### Kaynaklar

- Aguilera, M. ve Mendez, A. (2003). Video games and education, *ACM Computers in Entertainment*, 1(1).
- Alessi, S. M. ve Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: methods & development* (3rd Ed.). Allyn & Bacon. Needham Heights: Massachusetts.
- Althusser, L. (2001). *Lenin and philosophy and other essays*. Trans. Ben Brewster. New York: Monthly Review P.
- Birdsall, W. F. (1996). The internet and the ideology of information technology. INET'96 Conference. Montreal, Canada.
- Demir, N. K. (2005). TV reklâmlarında aile ideolojisinin meşrulaştırılması. *Ege Üniversitesi Yeni Düşünceler Dergisi*.
- Frasca, G. (2000). *Ephemeral games: is it barbaric to design videogames after auschwitz?* Published in Cybertext Yearbook.
- Funk, J. B. (2003). How children experience playing video games. *Proceedings of Acm International Conference*, 1–14.
- Galloway, A. R. (2004). Social realism in gaming. *The International Journal of Computer Game Research*, 4(1).



- Garite, M. (2003). *The ideology of interactivity* (or, video games and the taylorization of leisure). DIGRA 2003 Conference, University of Utrecht, The Netherlands.
- Gee, J. P. (2004). Learning by design: games as learning machines. *Interactive Educational Multimedia*, 8, 15–23.
- Gottschalk, S. (1995). Videology: Video-games as postmodern sites/sights of ideological representation. *Symbolic Interaction*, 18(1), 1–18.
- Güzel, M. (2006). Küreselleşme, internet ve gençlik kültürü. *Küresel İletişim Dergisi*, (1).
- Honga, J. C. ve Liub, M. C. (2003). A study on thinking strategy between experts and novices of computer games. *Computers in Human Behavior*, 19, 245–258.
- İnal, A. (2003). Medyanın “etkisi” sorunsalına başka bir bakış. İçinde: *Medya ve toplum* (Ed. Sevda Alankuş). İstanbul: IPS İletişim Vakfı Yayınları.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming and digital learning technologies: Relevance and opportunities. *Dlib Magazine*.
- Leonard, D. (2003). Live in your world, play in ours: Race, video games, and consuming the other. *Studies in Media & Information Literacy Education*, 3(4).
- Nalçaoğlu, H. (2003). Medya ve toplum ilişkisini anlamak üzere bir çerçeve. İçinde: *Medya ve toplum* (Ed. Sevda Alankuş). İstanbul: IPS İletişim Vakfı Yayınları.
- Natale, M. J. (2002). The effect of a male-oriented computer gaming culture on careers in the computer industry, *Computers and Society*, 32(2), 24–31.
- Rieber, L. P. (1996). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. *Educational Technology Research & Development*, 44(2), 43–58.
- Schaefer, S. ve Warren, J. (2004). Teaching computer game design and construction. *Computer-Aided Design*, 36, 1501–1510.
- Shaffer D. W., Squire, K. R., Halverson, R. ve Gee, J. P. (2005). *Video games and the future of learning*. WCER Working paper.
- Sicart, M. (2003). Family values: Ideology, computer games & the sims. *DIGRA 2003 Conference*, University of Utrecht, The Netherlands.
- Sisler, V. (2005). Videogames and politics. *Presented in international centre for art and new technologies*, Prague.

- Squire, K. (2003). Video games in education. *International Journal of Intelligent Games & Simulation*, 2(1).
- Squire, K. (2006). *Games as ideological worlds*. [Çevrimiçi] <http://www.academicolab.org/resources/documents/edreacher-submitted.pdf>.
- Smith, L. ve Mann, S. (2002). Playing the Game: A model for Gameness in Interactive Game Based Learning. *Proceedings of the 15th Annual NACCQ*.
- Turvey, K. (2006). Towards deeper learning through creativity within online communities in primary education. *Computers & Education*, 46, 309–321.
- Warnes, C. (2005). Balduur's gate and history: Race and alignment in digital role playing games. *DIGRA 2005 Conference*, Vancouver, British Columbia, Canada.
- Weise, M. (2003). How videogames express ideas. *DIGRA 2003 Conference*, University of Utrecht, The Netherlands.

*Summary***DO COMPUTER GAMES INCLUDE IDEOLOGY?  
Attitude Towards the Educational and Commercial Games****Yavuz İNAL\*****Ercan KİRAZ\*\***

Computer games as media tools are becoming an inevitable part of human life in today's modern culture. It is obvious that majority of people, especially youngsters, prefer playing games as a leisure time activity. It might be considered that 21<sup>st</sup> century is the game era according to some scholars (e.g. Leonard, 2003). There have been several attempts in terms of getting the potentials and benefits of computer games in many fields such as military, government, health, business, education etc. Because of such popularity of games, several studies have been conducted by focusing on various aspects of computer games in terms of educational potential of computer games, social presence in game environments, aggressive behaviors caused by games including violent components, game preferences, game habits, attitudes towards games, games for learning and ideological attributes of games etc. In educational settings, game-based learning or game-like learning environments are diffusing speedily within classroom applications in order to provide better educational opportunities and possibilities to students, and enhance their learning by motivating them or drawing their attention high during a course hour. Ample computer game applications are being integrated and implemented within schools because of aforementioned aspects.

In addition to educational potential of computer games, because of their specific characteristics, they might be used for various reasons, and one of them is to distribute information under an ideology. Like mass communication devices such as radio, television, newspaper, computer games as media might be used easily for similar reasons for a group of people or a government to represent their ideas,

---

Address for correspondence: \*Arş. Gör., Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Eğitim Fakültesi, ODTÜ, yinal@metu.edu.tr; \*\*Doç. Dr., Eğitim Bilimleri Bölümü, Eğitim Fakültesi, ODTÜ.

ideologies or world views. Computer games as media have power to reach the vast amount of people at the same time, and in today's game technology, it is easy to be present in a social game environment for thousands of people simultaneously. Also, it might be claimed that computer games have more advantageous aspects rather than traditional mass communication devices with regard to distributing information to vast amount of people speedily. In many developed countries, it has been considered to get benefits from computer games as a government policy (Sisler, 2005) because of aforementioned potentials and powers of games.

In the present study, computer games as one of the most popular technological innovations are analyzed by taking into consideration ideological point of view. Computer games analyzed in the present study is considered as the most favorable and popular ones by taking into account the previous studies emphasizing computer game preferences of people. Whether the existing games are able to represent an ideology is the main theme, thus commercial and educational games are analyzed with regard to ideological perspective.

In the study, computer games which are well-known and the most favorite among players are taken into consideration for the analysis. Although it is difficult to find ample studies in terms of computer games analyzing from ideological perspectives in the literature, games analyzed for similar points of views in previous studies are reviewed in order to draw a framework related to ideological perspective. In the 21<sup>st</sup> century, computer games will be used for various purposes, and the ideological considerations are one of them. When the studies focusing on ideological aspects of computer games are taken into account, they might have been beneficial to be aware of such considerations and attempts to get the benefits of games for ideological representations. In Turkey, computer games are very popular in youngsters and most of them prefer playing games in internet cafés. Studies on computer games are also important because of the popularity of games among youngsters in Turkey as well.

As a result of the study, it might be concluded that computer games, especially commercial ones, have huge power in terms of representing an idea or ideology. Therefore, most of the researchers have agreed on a claim that computer games represent an ideology. Computer games investigated in the present study have ideological characteristics and their characteristics were investigated during the study. The critical question is what type of characteristics of games makes them more ideological? Both major parts of games, ludology and narratology, make them ideological, because while ludology is related to the game play and rules of games,

narratology is mainly related to the storytelling and narrative parts of games. However, educational computer games generally attempt to integrate educational context within game environment so that learners can understand/learn a given topic clearly and properly. Therefore, it might be difficult to deal with both education and ideology for such games. In addition, during the study, it was seen that there has been a propaganda war between different ideologies in both a group of people and countries. For instance, the USA is one of the most dominant countries that prefer using computer games (i.e. *American's Army*) for ideological aims supporting with government policy. Similarly, it is easy to see computer games (i.e. *Al-Quwwa al-Khasa Special Force*, *Under Ash* and *Opposing Force*) designed and developed for similar aims in Arabic countries to distribute their ideologies as counter to other developed ones, especially to USA.

Computer games are gaining much more power rather than before, and they are considered to be used as a government policy for many countries (Sisler, 2005). By using games, national, political, ideological, or military concepts might reach to the target audience. So, some critical questions should be raised. For instance, should counter computer games be developed for defense?, What is the position of Turkish game designers and developers in the global game market?, Do computer games played in Turkish players have impact on them positively or negatively? etc. As the final thoughts, computer games having big potential in terms of constructing influences of people, especially youngsters, should be examined, analyzed, and investigated from various points of views. In the present study, both commercial and educational ones were analyzed by taking into consideration the ideological perspective. It is seen that there is limited number of studies investigating computer games for various points of views in Turkey to be aware of Turkish players' computer game habits, preferences, and attitudes toward games. In order to draw a framework, further studies should be conducted on similar subjects.

### **Computer Games Examined in the Study**

Age of Empires

Al-Quwwa al-Khasa

American's Army

Asteroids

Baldur's Gate I - II

Civilization III  
Counter Strike  
Deus Ex  
Environmental Detectives  
Fallout II  
Fear Effect  
Final Fantasy VII  
Grand Theft Auto  
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty  
NATO Commander,  
Opposing Force  
Quest Atlantis  
Sim City  
Space Invaders  
Special Force  
Spring Break Fallujah  
Tahta al-Hisar  
Tahta al-Ramad  
The Bushgame  
The Sims  
Ultima IV: Quest of the Avatar  
Under Ash