

# Dijitalleşen Dünyada Etkin Oyuncu ve İzleyici: Detroit Oyunu ve Bandersnatch Filmi Üzerinden Karşılaştırmalı Analiz<sup>1</sup>

*Active Gamer and Audience in a Digitalized World: A Comparative Analysis of the Game Detroit and the Movie Black Mirror: Bandersnatch*

Muhammed Oğuzhan GÜNER<sup>2</sup> 

<sup>1</sup>Sosyoloji Derneği tarafından Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi bünyesinde 19-21 Eylül 2021 tarihlerinde düzenlenen IX. Ulusal Sosyoloji Kongresinde (Dijitalleşen Dünyada Etkin İzleyicinin ve Oyuncunun Konumuna Karşılaştırmalı Bir Bakış başlığı ile) sözlü tebliğ olarak sunulup yalnızca özet olarak yayınlanmış bildirinin güncel tartışmalarla genişletilmiş tam halidir.



<sup>2</sup> (Doktora Öğrencisi) İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı- Arş. Gör. Türk-Alman Üniversitesi, Kültür ve Sosyal Bilimler Fakültesi, Kültür ve İletişim Bilimleri Bölümü.  
[guner@tau.edu.tr](mailto:guner@tau.edu.tr)

**Geliş Tarihi/Received**

30.11.2022

**Kabul Tarihi/Accepted**

19.12.2022

**Yayın Tarihi/Publication Date**

20.12.2022

**Atıf/Citation:** Güner, M.O. (2022). Dijitalleşen Dünyada Etkin Oyuncu ve İzleyici: Detroit Oyunu ve Bandersnatch Filmi Üzerinden Karşılaştırmalı Analiz. *Veche*, 1 (1), 33-47.



This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

## Öz

Bu çalışmada dijitalleşme özelinde oyuncunun ve izleyicinin analizi yapılmıştır. Dijitalleşmenin ne olduğu tartışılmış ve dijitalleşme öncesi dönemdeki tanımlar, klasik tanımlar olarak kabul edilmiştir. Dijitalleşme sonrasındaki kırılma oyun ve sinema dünyasındaki iki verili örnek üzerinden etkin izleyici-oyuncu ve edilgen izleyici-oyuncu ayrımıyla tartışılmıştır. Çalışma her ne kadar alan araştırması imkânını içerisinde potansiyel olarak barındırır da kaynak kısıtlılığı nedeniyle bir alan araştırmasıyla zenginleştirilmemiştir. Fakat, bu eksiklik olası ilerideki çalışmaları besleme potansiyelini açık bırakmasıyla da olsa tesellidir. Bu eksiklik oyun içi istatistikî bilgilere değinilmeyle bir nebze giderilmeye çalışılmıştır. Çalışmada yöntem olarak içerik analizi kullanılmıştır. 2018 yılında piyasaya çıkan Detroit: Become Human oyunu ve Black Mirror: Bandersnatch filmi araştırma nesnesi olarak tercih edilmiştir. Oyunun ve filmin içeriği aktarılmış, etkin ve edilgen izleyici-oyuncu nezdinde bu içeriklerin dönüştürücü nüansı üzerine tartışma yürütülmüştür. Çalışmanın sonucunda ise, günümüz dünyasını sosyolojik perspektifte dijitalleşmeye odaklanmanın gerekliliği ve bu iddiaya etkin izleyici vasıtasıyla seçili araştırma nesnelere üzerinden sosyolojik tahayyül ile ulaşılabileceği yorumuna ulaşılmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijitalleşen Dünya, Etkin İzleyici, Oyuncu, Pasif İzleyici.

## Abstract

In this study, the analysis of the actor and the audience has been made in terms of digitalization. Question of “what is digitalization” was discussed, definitions in the pre-digitalization period have been accepted as classical definitions. The break after digitalization has been discussed with the distinction between active audience-actor and passive audience-actor through two given examples in the world of video game and cinema. Although the study contains potential for field research, it has not been enriched by a field study due to resource constraints, however, within this shortcoming, it has the potential to conduct field research in the context of future relevant study. This deficiency was tried to be corrected by including in-game statistical information. Content analysis was used as a method in this study. Released 2018 Detroit: Become Human as a video game and Black Mirror: Bandersnatch as a movie were chosen as research objects. The content of the video game and the film was conveyed, and discussions were made on the concepts of active and passive audience-actors and the transformative nuances of these contents. As a result of the study, it was concluded that the way to understand today's world from a sociological perspective is through digitalization, and that this claim can be reached with a sociological imagination through selected research objects through an active audience.

**Keywords:** Active Audience, Actor, Digitalized World, Passive Audience.

## Giriş

Bugünün dünyası eskiye dair bildiklerimizi sorgulatan birçok tartışmayı içerisinde barındırmaktadır. Eski ile yeni arasındaki kadim tartışmaya bizler katıldığımız anda, kimi zaman gayri ihtiyari olsa da şimdinin büyüüne kapılabılıriz (Fontenelle, 2011). Eğer herhangi bir disiplin bunu gerçekten başarabilirse; sosyoloji, şimdinin büyüü ile eski ve yeni arasındaki ilişkiye dengeli biçimde bakmayı sağlayabilir. Bu çalışmada, şimdinin içerisinde yeşermeye başlayan, yeni *etkin izleyici* olarak kabul

edilen kavram, *sosyolojik tahayyül* üzerinden tartışılmıştır. Bu bakış açısı, *video games*<sup>2</sup> (*dijital oyunlar*) olarak zikredilen oyunlar ve filmler üzerinden seçilmiş iki adet araştırma nesnesi üzerinde şekillenmiştir. 1980'lerde yoğun şekilde anılmaya başlayan etkin izleyici (*active audience*) gittikçe belirginleşmiş, 1990 yılında Evans'ın da iddia ettiği biçimde (Morley, 1993) izleyiciler artık eski zamanlarda olduğu gibi pasif olarak kabul edilmemeye başlamıştır. Artık izleyici, bilakis, aktif ve içeriği yorumlayıcı seviyede olmalarından hareketle etkin izleyici kavramı tercih edilmeye başlanmıştır (Morley, 1993, s. 13). Buradan hareketle çalışmanın mahiyetine uygun biçimde etkin izleyici, izleme eyleminde yorumlayıcı ve anlamlandırıcı düzeyde yer alan aktörler olarak tanımlanmaktadır.

Klasik oyun (*video game*) anlayışında oyuncu (*gamer*) ilk olarak bir araç vasıtasıyla kodlanmış olanı algılar. Genellikle ekran vasıtasıyla bu algılamayı oyuncunun oyunun kuralları dahilinde vereceği komutlar izler. Komutları bir aparat vasıtasıyla oyununu oynadığı araca yönlendiren oyuncu, böylelikle oynama eylemini gerçekleştirir. Burada oyuncu eylemsel düzeyde aktiftir, fakat oyun evreni düşünüldüğünde oyuncu oyunu yaratanların çizdiği ve kurguladığı senaryonun içerisinde bağlı kalan pasif bir aktördür<sup>3</sup>. Yine, klasik olarak nitelenebilecek sinema anlayışında izleyici, üretilen sinema filmini ekran vasıtasıyla deneyimler. Film izleme eylemi için perdeye ya da ekrana yansıtılan bir film ve izleyicinin o araca bakması yeterlidir. Nihayetinde eylemi izleme kümesinde değerlendirdiğimizde, sinema izleyicisi edilgen izleyici olarak tanımlanabilir.

Bu iki klasik tanım, kuşkusuz, bir alışageldik düzenin ifadesidir. Sinemanın 1900'lerin başında başlayan, 1930'larla birlikte sesli filmlerin öyküye dahil edilmesiyle kendi kimliğini bulmaya başlayan yapısı, Hollywood sinemasının ve Avrupa'da düzenlenen Venedik<sup>4</sup>, Cannes<sup>5</sup> gibi Film Festivallerinin itici gücüyle dünya çapında yaygınlaşmıştır. Görece pahalı olan tiyatroya bir alternatif olarak yapılan film gösterileri, toplumun düşük gelirli büyük kalabalıklarına da erişmiştir (Gülsoy, 2019). Oyun diye nitelenen, video ve bilgisayar oyunları (*Dijital oyunlar*) çerçevesinde de ilk örnekler 1980'lerden itibaren görülmeye başlamıştır. Esas küresel yayılım 1990'larda gerçekleşir ve artık 2000'lerin sonlarına gelindiğinde endüstrileşmiş oyun piyasasından rahatlıkla bahsedilebilir.<sup>6</sup>

Bu çalışma özelinde iki sektörün tercih edilmesinin esas nedeni, Amerikalı sosyolog Wright Mills'in *Sosyolojik Tahayyül* eserinde kadirşinas biçimde ifade ettiği kişisel hikâye ile makro yapı arasındaki ilişkiye paralel dertten ileridir (Mills, 2016). Mills'e atıfla şunları vurgulamak yerindedir. Hayatın içerisinde yer alan filmleri ve oyunları sosyolojik bakış ile tartışmak iki türlü katkı sağlayacaktır. Bunlardan ilki, araştırmacının edindiği sosyoloji tedrisatının hem sinema hem de oyun doğası itibariyle sosyolojik gözle pratik olarak değerlendirilmeye elverişli olan iki alan üzerinden deneyimlenme ihtimalidir. Oyun ve sinema dünyası bu biçimde kıymetli sonuçlar çıkarılabilecek alanlardır. Bu çalışma bağlamında iki sektör üzerinden bireyin konumu karşılaştırmalı analizle değerlendirilmiştir. Buradaki ikinci katkı ise, oyunun ve sinemanın bireyin anlam dünyasındaki dönüştürücü yönündeki benzerlikleri ve farklılıkları anlamaktır. Bu beklentinin bir diğer potansiyel

<sup>2</sup>Burada oyun olarak nitelenen video oyunları ve konsol oyunlarıdır.

<sup>3</sup>Bu noktadan itibaren çalışmada, aktif yerine etkin; pasif yerine edilgen ifadeleri tercih edildi.

<sup>4</sup>İlk düzenlenme yılı 1932'dir.

<sup>5</sup>İlki 1939 yılında planlanıyor; fakat İkinci Dünya Savaşı dolayısıyla 1946 yılında düzenleniyor.

<sup>6</sup>Buradaki istatistik anlamlıdır. 2012'den itibaren oyun endüstrisinin market değeri yaklaşık 3 katına çıkmıştır. Bakınız: <https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/>

çıktısı ise, Türkiye’de özellikle oyun dünyasında hacim olarak yoğun ilgi gören bir alanı sosyolojik mecralarda görünürlüğünü, bilinirliğini ve araştırma potansiyelini artırmaktır.

Günümüz dünyasında klasik tanımların ezberlerinin bozulduğu, anlam dönüşümüne uğradığı gibi izleyici ve oyuncu da bundan nasibini almaktadır. Elbette oldukça geniş mahiyeti olan bu konuyu sınırlandırmak elzemdir. Bu nedenle konu özeline uygun düşen ana planda, etkin izleyicinin tartışılabilirliği bir film ve bir oyun tercih edilmiştir. Film piyasasının bu tartışmadaki içerikleri bağlamında yeterli olmaması, film tercih edilip edilmemesi hakkında düşündürücü olmuştur. Fakat, her ne kadar yeni gelişmekte olan bir yaklaşım olsa da gelecek adına içerdiği vaatler sebebiyle film üzerinden karşılaştırma adına tercih edilmiştir. Oyun piyasası ise bahsi geçen içerikler anlamında oldukça zengindir. Bu zenginliği en elverişli biçimde gösterdiği düşünülen oyunlardan biri tercih edilmiştir.

İncelenen içeriklerden ilki, 2018 yılında çıktığı zaman sadece konsol oyunu olan, daha sonra bilgisayar oyunu kategorisinde yer alan *Detroit: Become Human* (*Detroit: İnsan’a Dönüşmek*) (*Detroit Become Human, 2018*) iken; diğeri *Black Mirror: Bandersnatch* (*Black Mirror: Bandersnatch, 2018*) adlı Netflix yapımı filmidir<sup>7</sup>. İki inceleme nesnesi, araştırma nesnesi olarak kabul edilmiştir. İkisi de bir metin gibi değerlendirilmiştir ve bizatihi yazarın kendisi tarafından deneyimlenmiştir.

Çalışmada yöntem olarak içerik analizi tercih edilmiştir. İçerik analizi, iki araştırma nesnesi üzerinden karşılaştırmalı olarak yapılmıştır. İki temel sorudan hareket ederek bu karşılaştırma yolu tercih edilmiştir. Birinci soru, “bir oyuncu oynamakta olduğu oyunun senaryosuna dahil olduğunda içerisinde bulunduğu gerçeklikle bağı ne şekilde değişmektedir?” sorusudur. İkinci soru ise, “bir filmi izlemekte olan izleyici filmin senaryosuna müdahil olduğunda izlemenin genel tanımı değişmekte midir?” olarak belirlenmiştir. Bu iki soru, izleyicinin ve oyuncunun deneyimini anlamlandırabilmek adına kişisel deneyimden hareketle tercih edilmiştir. Çalışma özelinde bir alan araştırması yapmak istenmiştir; fakat kaynak kısıtlılığı gereği gerçekleştirilmeme yoluna girilmiştir<sup>8</sup>. Yer yer betimsel düzlemde kalan bu çalışmanın varlığı, ilgili konunun görünürlüğünü artırma yolunda ve olası ileriki alan araştırmalarına hem metnin yazarı hem de başka araştırmacılar adına ön ayak olması bağlamında önem arz etmektedir.

Çalışma mikro sosyoloji bağlamında değerlendirildiğinde, içerisinde yaşadığımız koşulların ruhuna uygun olarak değişen iki kavram üzerinden sonuca ve öneriye ulaşılmıştır. Toplumsal düzlemde hemen her alanda yeni tanımlara gereksinim artmaktadır. Bu doğrultuda oyundan, oyuncudan ve izleyiciden bahsi Toplum 5.0 mevzuu ile ilişkili açmak yerinde olacaktır.<sup>9</sup> Bir yandan 1960’larda geliştirilen *etkin izleyici* kavramına 2010’lara geldiğimizde *interaktif izleyici*, *aktif-eyleyen izleyici* gibi kavramlar önermek, diğer yandan da kendisini görünür kılmakta olan bir kitleye, aktif-eyleyen oyuncu isimlerini önererek bu kitleyle ilişki kurmak, bir ölçüde bahsi geçen kavramları

<sup>7</sup>Bahsedilen bağlamlarda yeni oyun ve interaktif film anlayışına uygun olduğu düşünülen iki örnek tercih edildi. İlki Mayıs 2018 çıkışlı interaktif bir oyun olan *android* robotların yaşamda var olma mücadelesi konusu işlenen *Detroit: Become Human* adlı video oyunudur ve ikincisi içerisinde yoğun interaktif öğeleri barındırması nedeniyle hikâyenin kontrolünü bir oranda izleyiciye bırakan ünlü bir dizi-film izleme platformu yapımı 2018 Aralık çıkışlı *Black Mirror: Bandersnatch* filmidir.

<sup>8</sup>İleride bu eksikliği, başka bir çalışmayla desteklenmiş alan araştırılması ile giderilmesi planlanmaktadır.

<sup>9</sup>Detaylı tartışma için “Toplum 5.0 Tartışmaları: E-Yaşamda Sanal Birey” adlı Sosyoloji Divanı 16. sayısında yer alan makaleme göz atılabilir.

ideal tipleştirmek çalışmanın ana vaatlerindedir. Bu vaatler, günümüzün tartışmalarının ana hattında bulunan kuşak tartışmaları bağlamında da değerlendirmeye gebedir<sup>10</sup>. Fakat bu çalışmada kuşak tartışmaları konusuna girilmemiştir. İlgili konu başka bir çalışma konusudur.

Dijitalleşme olarak adlandırılan mefhum bugün alışık olduğumuz pek çok yapıyı ve fikri dönüşüme uğratmaktadır. Hemen her sosyolog bu dönüşüm karşısında en azından hissi düzlemde kayıtsız kalmaz. Kuşkusuz his ile sosyolojik analiz arasında çizgiyi ise yöntem belirler. Çalışma nezdinde değerlendirilen oyun, oyuncu ve izleyici gibi kavramlar da bu dönüşümden nasibini alarak sosyolojik tahayyülün imkânları yardımıyla tartışılmıştır. Nihayetinde bizim zamanımızın ruhu dijitalleşmenin kodlarında yazılırken, bu iki alandaki örnek üzerinden tartışma konunun bu boyutunu değerlendirmeyi beraberinde getirecektir.

Yeni olarak nitelenen mefhum, bu çalışmada tartışıldığı biçimde oyuncunun etkin biçimde rol aldığı oyunun<sup>11</sup> oyuncudan beklediği oyunun içerisinde kendisinin etkin bir aktör olarak yer almasıdır. Bu anlamda, oyuncunun ya da izleyicinin kendi özgür iradesiyle alımladığı eserin senaryosuna müdahil olmakta ve interaktif biçimde şekillendirme ihtimali doğmaktadır.

### Dijital Ben'ler ve Klasik Tanımlar

Dijitalleşmeyi<sup>12</sup>, konuyu tartışmadan önce, tanımlamak gerekir. Dijitalleşme, Oxford sözlüğü tarafından verileri sayısal/dijital ortamda bilgisayar tarafından okunabilir ve işlenebilir hale dönüştürme şeklinde tanımlanmıştır<sup>13</sup>. Burada anahtar belirleyici 'bilgisayar tarafından' ifadesidir. Kuşkusuz tanım itibariyle olgusal olarak işlem sürecine odaklanılmıştır. Fakat insanın olduğu her yerde tanımlara birey ve toplum faktörünü de göz önüne alarak bakmak gerekir. Burada dijitalleşme dediğimiz süreci tartışmanın mahiyeti ortaya çıkar. Bilgisayar hangi veriyi neden okur ve işler sorusu bizi yine aynı noktaya, topluma ve bireye götürür. Bizler dijital verileri çeşitli gerekçelerle kullanırız. Finans alanı, sanat alanı, sosyal medya platformları gibi çeşitli mecralar bu doğrultuda şekillenmeye çoktan başlamıştır. Mobil bankacılık uygulamamızda bulunan sınırlardan ve birlerden oluşan paranın anlamı elbette Simmel'in zamanında tartıştığı noktadan çok öteye gitmiş durumda değil (Simmel, 2014).<sup>14</sup> Toplumsal fenomenlerin anlamları ortaya atıldıkları tarih itibariyle aynı kalsa da günümüzde biçimleri dönüşmektedir. Burada, tartışılan konu paralelinde dijitalleşme, bu biçim değişimini ve dönüşümü beraberinde getiren ana kavram setini gün yüzüne çıkarır. İnsan olmanın trajedisi gereği her dönüşüm bireyin ve toplumun da anlam dünyasında bir şeyleri harekete geçirir. Bu bağlamda da tartışma götürür nüveler mevcuttur.

Günümüzün dünyasını, dijitalleşmenin radikal biçimde yaşandığı ve toplumsal yaşamdaki değişimlerin hissedildiği bir alanlar dünyası olarak nitelemek yerindedir. Bu alanlar, Habermas'ın yaşam dünyası (*Lebenswelt*) ve sistem olarak iletişimsel eylem tartışmasında temel başvuru olarak kullandığı iki kavramla daha iyi anlaşılabilir. Yaşam dünyası tanımına dijitalleşme mefhumunu eklemek günümüzün kimi dinamiklerini daha iyi kavramayı kolaylaştıracaktır. Özellikle bu

<sup>10</sup>Burada kuşkusuz *Z kuşağı* tartışmaları akla geliyor. Fakat bu çalışmanın kapsamını genişleteceği gerekçesiyle burada tartışılmamıştır.

<sup>11</sup>Burada ve metnin ilerideki kısımlarında video ve bilgisayar oyunları kastediliyor.

<sup>12</sup>İngilizce'de *digitalization*, *digitalization* sözcükleri kullanılmaktadır. Almanca'da *Digitalisierung* (*die*) şeklinde kullanılmaktadır.

<sup>13</sup>Bakınız, Oxford sözlük tanımı: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/digitalization>

<sup>14</sup>Simmel'in kitabın ilk ismini Psikoloji olarak yayınlaması, daha sonra felsefeyi tercih etmesi kitabının ilk isminde psikolojinin kullanılması burada paranın birey üzerindeki anlamını vurgulayan düzeydedir.

bağlamda, 1968 tarihi sonrası çalışmalarda modernleşmenin insan dışı önemine ilk vurguyu yapan Bruno Latour kıymetlidir. Latour'a göre modernleşme mevzuu insan-makine ve aktör-ağ ilişkilerini dahil etmeden anlaşılabilir (Latour, 2008). Bu çalışmada da iddia edildiği üzere Latour'un önermesine paralel vaziyette, modernleşmeyi dijitalleşme olmadan kavrayamayacağımız, Giddens'in ve Habermas'ın günümüzü radikal modernleşme olarak öne sürdükleri bir çağın izleğini dijitalleşmenin izlerinde sürebileceğimizdir. Ayrıca Gülsoy'un (2017) sanalda oluşan/oluşturulan dijital eyleme alanlarının, gündelik yaşamın uzamını genişlettiği savı aracılığıyla da gündelik yaşamın izleri de bu alanda sürülebilir. Oyun ve film üzerinden bu izlerin örnekleri, çalışmanın analiz kısmını oluşturmuştur. Kısaca; modernleşmenin muhtevası, dijitalleşmenin nimetlerinin içerisinde arandığında görgül verilere ulaşılabilir.

### Ben'in Yükselişi: Bir Ben Var Ben'den Ayrı

Günümüzün sosyal gerçekliğinde bireyin yüceltilmesinin, Aydınlanmanın ben idealine nazire yapar konumda olduğu ileri sürülebilir. Aydınlanmanın *cogito* olarak kodladığı, Orta çağ kilisesindeki baskılayan dışsal güçleri aşan içsel yapıya ulaştığını; bu çalışma bağlamında, bunun sanal dünyada gözlemlenebileceği iddia edilmektedir. Aydınlanma düşüncesinin özünü verdiği düşünülen Immanuel Kant'ın 1784 tarihli *Aydınlanma Nedir* makalesini anmak burada yerindedir (Kant, 1784). Kant, kısa fakat yoğun metninde Aydınlanma düşüncesinde cisimleşen *ben*'i olabildiğinde öz bir şekilde aktarır. "Aydınlanma insanın kendi hatasıyla girdiği reşit olmama durumundan çıkışıdır<sup>15</sup>." (Kant, 1784, s. 481). Kant insanın reşit olmasının vaktinin *Aydınlanma* ile geldiğini, bunun da bazı kurumların boyunduruğundan çıkmak ile mümkün olacağını savlar. Tarihsel olarak geçmişte bakıldığında Kant'ın Aydınlanma çıkışı bugünün *ben*'inin temelini atmıştır önermesi yanlış olmayacaktır. Bu ben tasviri sorusunun yanıtı, çalışma bağlamında, pek çok gündelik hayat bileşeninde aranabilir. Örneğin elimizdeki cep telefonlarında bahsedilen *ben* bulunacaktır. Kant'ın reşit olmama durumunu, insanın kendi doğasından harici bir doğa olarak nitelerken imlediği değer bugünün dünyasında da benzeri bir kırılmayı gösterebilir. İnsanın "ben" ile inşa ettiği asıl doğaları günümüzün başat kimliğini oluştururken, harici olan *ben* ise sanal kimliklerde kendini gösterir. Kant'ın ifadesine ek olarak, artık, reşit olduk iddiasında bulunabiliriz. Fakat burada geriye dönüp baktığımızda, çocukluğa özlem dolu bakışımızı iki *ben*'imizle nostalji duygularıyla anıyor muyuz sorusunu da kendimize sormamız gerekir.

Günümüzün dünyasında bireyleri aydınlanmış bir zihin çerçevesinde kuşkusuz tanımlayabileceğimiz noktadayız. Fakat "aydınlanmış" olma durumu bizi- hemen hemen her yetişkin insanın hak vereceği gibi- yaş almanın, büyümenin ve olgunlaşmanın bireylere huzur getirmediği bir öykünün başat aktörleri yapmıştır iddiasında bulunmak tahrik edici ifadeyi içerisinde barındırır. Buradaki tahrik düzeyi, aydınlanmanın bireyi tanımlarken *ben*'in üzerine kurduğu formülde o günden sonrasını hesaplarken bazı değişkenleri denkleme dahil etmemesindedir. Daha netleştirmek adına, benlik ve ben tanımlarına değinmek burada yardımımıza koşar. Kuşkusuz G. H. Mead'i zikretmek yerindedir.

<sup>15</sup>Çeviri tarafıma aittir. Alm. orijinali "AUFKLÄRUNG ist der Ausgang des Menschen aus seiner selbstverschuldeten Unmündigkeit." şeklindedir. Oldukça zengin olan, her cümlesini sayfalarca tartışmaya gebe olan Kant'ın metnini bu çalışma özelinde bu kadarıyla anlam çalışmanın muhtevası bağlamında yeterlidir. İleri okuma için Foucault'nun *Aydınlanma Nedir* metnine bakılabilir.



Mead'e göre, benlik "(...) fizyolojik organizmanın sahip olduğundan farklı bir niteliğe sahiptir. Benlik gelişim gösteren bir şeydir; doğuştan mevcut olan bir şey değildir." ve bu gelişmesini toplumsal ile ilişki biçiminde yapar (Mead, 2017, s. 165). Mead benliğin jestler, semboller vasıtasıyla toplumsal düzlemde kurulan anlamlarla oluştuğunu ifade ederek bu önermesini kuvvetlendirir (Mead, 2017, s. 174). Mead benlikten hareketle toplumsallaşma sürecinde oyunun önemine de değinir. Oyunu iki anlamda değerlendirilir: bizatihi oyun ve grup içinde oyun. Oyun, genelleştirilmiş öteki nezdinde anamlanacaktır. Temelleri arkaik zamanlardan gelen oyun mitlerle ve kültürle günümüze taşınır. Dolayısıyla bu çalışmada da tartışılan oyunun kökeni toplumun varoluş dinamiklerine paralel noktadadır<sup>16</sup>. Mead benlik ve toplum ilişkisini:

(...) ilkinde birey benliği hem diğerlerinin bireye yönelik tutumlarıyla hem de bireyin de katıldığı belirli toplumsal eylemlerde üyelerin birbirlerine yönelik tavırlarıyla oluşur. Fakat ikinci aşamada benlik, diğerlerine ait tavırların yanı sıra bireyin ait olduğu toplumsal grup ya da genelleştirilmiş ötekinin toplumsal tavırlarıyla da oluşur (Mead, 2017, s. 183).

şeklinde açmaktadır. Burada öncelikle Aydınlanmanın ben ve Mead'in benlik tasviri bu çalışmadaki oyuncu ve oyun kavramlarında yer alan tartışmaların temelini anlamlandırmak konusunda önemli olmasındandır. Bu çalışmada etkin izleyici ve etkin oyuncu kavramlarıyla analiz edilen evrene bakıldığında, temel sosyal medyanın kendine has özelliklerini birey merkezli bir dünya vaadinde bulunmaktadır. Dolayısıyla, dijitalleşmenin getirmiş olduğu yeni toplumsal yapıdan oyunlar da nasibini alır. Yukarıda da değinildiği üzere artık edilgen değil etkin aktörlerden bahsetmek gerekir.

Bir diğer vurgulanması gereken nokta video-bilgisayar oyunlarının bireyin toplumsallaşma (*socialization*) sürecindeki önemi üzerinedir. Mead'in benlik ve toplumsallık arasındaki kurduğu ilişkiyi günümüzde video ve bilgisayar oyunları üzerinden değerlendirmek toplumsallaşma ilişkisini anlamlandırmakta fayda sağlayabilecektir. Nitekim, her günün koşulları kendi dinamiklerini hazırlar. Dünün sokakta top koşturan çocukları, bugün evlerinde oynadıkları sanal futbol oyununda mahalle arkadaşıyla top peşinde koşturdukları biçime dönüşmüştür. Nihayetinde bu deneyim toplumsallaşmanın da dijitalleşme ve sanallıktan nasibini aldığı bir evreye işaret eder.

*Detroit* oyununda, birazdan tartışılacağı üzere, oyuncular tarafından *androidlerin*<sup>17</sup> dünyası oynanır. Empati yapan herkesin yaşayacağı sorgulamaları yavaş yavaş oyun bize deneyimletir. Oyuncu oyun ilerledikçe fark eder ki kendi kaderini, tıpkı tanrısal yazgıda olduğu gibi, belirlediğini düşünür. Fakat kader anlayışına da benzer biçimde hikâyeye ilerledikçe bazı seçimler yapmak gerekecektir ve insanın trajik yanlarından olan o meşhur mottoyla karşılaşırız yine: her seçenek bir vazgeçiş beraberinde getirir.

Oyun dünyasındaki aktif katılımın sinema dünyasına nazaran daha gelişmiş olduğu bir gerçektir. Etkin oyunculuk uzunca bir süredir deneyimlenen bir edim olmasına rağmen etkin izleyicilik son yıllarda niş bir alan olarak oluşmaya başlamıştır denilebilir. Başka bir ifadeyle sinemadaki etkin katılımcılık, oyun dünyasına göre oldukça ilkindir. Nihayetinde iki örnek üzerinden ileri sürülebilir ki gelecek henüz bugünden ufukta görünüyor. Sinema dünyasında örneklerin nicelik

<sup>16</sup>İleri okuma için Johan Huizinga'nın *Homo Ludens* adlı eserine bakılabilir.

<sup>17</sup> Android, ilgili oyunda yapay zeka ve bilinçle yer alan varlıklar.

ve nitelik olarak az olması, oyun dünyasının daha önce hareket etmesi bu çalışmanın odak noktasındaki önceliği oyun örneklerine vermeye itmiştir.<sup>18</sup>

### **Detroit: Become Human Oyununun İçeriği: Hak Alınır mı Verilir mi Paradoksu**

Quantic Dream tarafından geliştirilen, David Cage tarafından tasarlanan, Sony Interactive Entertainment iş birliğiyle 24 Nisan 2018 tarihinde piyasaya sürülen *Detroit: Become Human* oyunu ismini oyunun geçtiği Detroit kentinden alır<sup>19</sup>. Şehir olarak Detroit'in seçilmesi tesadüf değildir. Zira endüstrileşmenin başat şehirlerinden biri olması bakımından sembolik anlam yükünü de beraberinde getirir (Özcan, 2018). Kara, Connor ve Markus isimli üç karakter ile oyuncunun kontrol ettiği bir hikâyeye evreni söz konusudur. Üç ana karakter de *android*dir. Kara, tek çocuğuyla yaşayan yalnız bir babanın yanında ev işleri yapan hizmetçi, Connor polis dedektifi ve Markus da felçli zengin ressam bir adamın yardımcısı rolündedir. Oyun, başlangıçta bir *android*'in cinayet işlediği olay mahalline Connor'ın gitmesiyle başlar. Oyuncu burada oyunun evrenine aşına olmaya başlar ve hemen sonra katil zanlısının rehin aldığı çocukla terasta olduğunu görür. Burada, oyun evreninde artık seçimlerin vakti gelir. Oyuncu her üç karakter için ana hikâyede yapılandırılmış olan senaryonun akışına göre ilerleyen çoklu seçeneklerden birini seçecektir. Tekil olarak bir seçim oyunun ilerleyen kısımlarında yer alan başka yollara da bağlı olabilmektedir.

Genel olarak oyun her bir bölümde bir karakterle ilerler. Fakat ilerleyen kısımlarda bölüm içinde diğer karakterleri de kullanabilme imkânı olur. Oyunun özgün kısmı, bu çalışmanın da yapılmasına neden olan, ana senaryonun birden fazla seçenikle sonuçlanabilecek bir yola girmesi değildir yalnızca, aynı zamanda yapılan tüm seçimlerin karakterleri sonraki bölümlerde çoktan seçmeli seçim yollarına sokarken oyuncuya sorulan soruları, yapılan diyalogların başka bir deyişle oyun evrenindeki var oluşunu da değişmesidir. Oyuncu bu tür kırılmaları tüm karakterlerde oyun boyunca görür.

Ana hikâyeye dönecek olursak; oyuncu Markus karakteriyle *android*lerin belirli haklar kazanıp kazanmaması mücadelesine, Kara karakteri ile baba şiddetine maruz kalmış küçük kızı kurtarma ve evden kaçmaya, Connor ile de "aykırı" olarak nitelenen *android*lerin yakalanıp ortadan kaldırılmasına yardımcı olma misyonunda ilerler. Oyunda *aykırı (deviant)*<sup>20</sup> olarak nitelenen *android*ler esasında yapay zekâ ile bağlantılı olarak oyun evrenindeki insanların söylediği üzere kodlama hatası olarak, bilince sahip olanlardır. Buradaki ironi şudur, *android*lerin kendi işlevlerini yerine getirip getirmelerinden arınık biçimde onların düşünüp karar mekanizmalarını kurabilecekleri bir bilinç düzeyine erişmeleri insanları rahatsız eder. *Android*ler bilinç sahibi olduklarında kendilerine kötü davranan, cinsel ya da fiziksel istismara uğratan sahiplerine karşı gelmeye başlar. Ana öyküde şahit olunan cinayetler, bahsedilen istismar ve şiddet eylemlerine yöneliktir. Oyun, felsefi düzlemde sorgulayıcı biçimde, oyuncuyu "insan mı *android* mi öldürmek istersin?" ahlaki sorusunu sorduğu konumlara sürükler. Bu bağlamda oyunun sonunda, oyun boyunca arayüzde eşlik eden *android*'in "beni özgür bırakmak ister misin" sorusunu oyuncuya yöneltmesi ilgi çekicidir.

<sup>18</sup>Quantic Dreams'in önceki oyunlarında benzeri interaktif deneyim mevcut idi. Başka şirketlerin de benzer girişimi olmuştu. Fakat film örneğinde henüz çok yeni girişimler mevcut.

<sup>19</sup>Oyun önce yalnızca *Playstation 4* platformunda oynanabiliyordu. Daha sonra *Pc* platformunda da oynanabilir hale geldi.

<sup>20</sup>Kuşkusuz burada Merton'ın *sapma* kavramı akıllara gelmektedir. İnsanlara göre *aykırı* olarak nitelenen *android*ler, yazılımlarında yer alan itaat etme emrine karşı kod hatası vermektedir. Bir anlamda *sapma* eylemi gerçekleştiren sapkınlardır.

Oyunun, bir oyun noktasından çıkıp felsefi tartışmalara doğru gittiği kısımlar da yer yer mevcuttur. Bunlardan en belirginini, ressamın yanında çalışan Markus'un içlerinden birisini seçmesi gerektiği kitap sekansıdır. Markus, Shakespeare'in Macbeth, Keats'in Soneler, Platon'un Devlet eserlerinden yalnızca birini seçecektir ve ressam ile diyaloga girecektir. Sadece bir defalığına oyunu oynayıp geri dönmeyen oyuncu, bu diyaloglardan sadece birini yaşar. Eğer Markus Macbeth'i seçerse bu eserdeki insan duygularını anlamadığını söyler. Markus'a ressamın verdiği yanıt ise halihazırda insanların da kendi duygularını anlamadığı olur. Ressamın burada yorumu ise, "bizi neyin hırsız neyin kral yapacağına karar veriyoruz" minvalinde olması oyunun ana senaryosunda *android*lerin hakları konusuna doğrudan atıf olarak değerlendirilebilir. Ve ressam: "yaşam duygular olmadan yaşamaya değmez", Sokrates'in sorgulanmamış hayat yaşamaya değmez olarak da bilinen "(...) Ama bir insanın erdem hakkında ve kendimle diğerlerini sınarken tartışıp incelediğimi kendi kulaklarımızla duyduğunuz diğer konular hakkında konuşmasının en büyük nimet olduğunu, sınanmamış bir hayatın yaşamaya değer olmadığını söylesem daha da az ikna olursunuz." olarak aktardığı önermeyi akıllara getirir (Platon, 2012, s. 33).

Eğer oyuncu Keats'in kitabını seçecek olursa, onun üzüntü dolu olduğu yaklaşımıyla karşılaşır. Ressama göre, Keats aşiktir. İnsanı aşk kadar çaresiz hissettiren bir duygu olmadığının bilinci onun sanat görüşünü oluşturur. Ressamın burada söylediği "bir gün ben olmadıgımda sen kendini korumalısın Markus, seçimler yapmalısın ve var olmalısın. Dünya senin gibi farklılıkları sevmez Markus. Onlara senin kim olduğunu söylemelerine izin verme." cümleleri ise, Markus'un oyun boyunca yapacağı seçimlerde her daim aklında kalıcı niteliktedir.

Eğer oyuncu Platon'un Devlet eserini seçerse, Markus'un "felsefeyi sevdim sanırım" ifadesiyle karşılaşır. Markus "kitap neyin doğru neyin yanlış olduğu gibi cevap veremediğim sorular soruyor, buna yanıt bulmak çok zor" yorumu üzerine ressam "insan olmanın bir yanı cevabını bilmediğin sorular sormaktır Markus!" şeklinde yanıtlar. Markus'un kafasında yer alan yanıtsız soruların ateşi, var olma mücadelesinde oyun boyunca yanında olur.

Oyunun 99'dan fazla sonu olması, oyuncunun diğer sonları merak etmesine yol açar. Örneğin bir alternatif sonda *android*lerin devrim girişimi başarısız olunca, insanlar tüm *android*lerin bilinçleri olduğunu bilmelerine rağmen onların yok edilmelerine karar verir.<sup>21</sup> Kendi oyun senaryomda, ilk başlayıp herhangi bir müdahale yapmadan bitirdiğimde, *android*ler insanlarla eşit haklar kazandı. Bu iki alternatif son dahi oyunun geniş kapsamlı olay örgüsünün iki uca gidebileceğinin göstergesidir.



**Şekil 1: Androidler Detroit'te Yeniliyor**

Burada *Bandersnatch* filminin tercih edilme sebebine dönecek olursak; *Detroit* oyununda başarılı bir biçimde kullanılan seçmenin, etkin oyuncunun konumunun film gibi olağan bakışta

<sup>21</sup>Oyunun alternatif sonlarının yer aldığı video için: <https://www.youtube.com/watch?v=t51pGNvYM0c>



yapılması zor bir eylemde deneysel düzlemde denenmiş olmasıdır. Filmin öyküsü konu bağlamında elzem olmadığından kabaca şöyledir:

Her bir bölümde başka bir hikâyeyi ele alan Black Mirror dizisinin 5 saat 12 dakikalık interaktif film uyarlaması olan Black Mirror: Bandersnatch, genç bir programcının maceralarını konu ediyor. Genç adam, kapsamlı bir fantastik romanı video oyunu haline getirir. Ancak romandan dönüştürdüğü bu oyun onun hayatının alt üst olmasına neden olur. Genç adam bir süre sonra gerçeklik ve sanal dünyayı sorgulamaya başlar. Büyük bir kargaşaya yol açan adam, çok geçmeden kendisini zorlu bir mücadele içerisinde bulur<sup>22</sup>

Filmin ham hali beş saati aşar, fakat reel pratikte 2 saat civarı bir izleme eylemi mevcuttur. Film izleyiciye kumanda ile seçenekler yapması gerektiğini söyler. Örneğin, çayı mı kahveyi mi seçeceğinizi sorulur. Fakat -burada filmin deneysel olmasına rağmen zayıf kalan kısmı- izleyici çay seçeneğini seçmeye zorlanacaktır. Nihayetinde çıkmaz sokağa girerse izleyici “geri dön” uyarısıyla aynı sahnede diğer seçeneği seçerek ilerleme şansına sahip olacaktır.

Bu açıdan *Bandersnatch* filmi kendisinden ziyade vaat ettiği gelecek itibarıyla kıymetlidir. Bu anlamda film duyuşal sinemanın<sup>23</sup> vaadi paralelinde izleyiciye de etkin rol biçen bir yönelimin somut örneğidir. Filmi gözle algıladığımız bir evrenden ortamın kokusunu, en önemlisi hissini birebir deneyimlenen bir evrene girme potansiyeli olan izleyici söz konusudur. Tartışmaya bir de etkin/pasif ayrımı dahil edildiğinde izleyicinin ve oyuncunun konumunu burada ayırt edici noktaya taşımak gerekir.

Roland Barthes'ın *punctum* ve *studium* ayrımı zikretme gereksinimi Detroit'in ve *Bandersnatch*'in önemini vurgulamak adına elzemdir. Barthes (2011, s. 32-34):

Bunlardan birincisi açıkça bir uzantıya, bilgi ve kültürümün bir sonucu olarak, benim için oldukça tanıdık olan bir alanın uzantısına sahiptir. Bu alan, fotoğrafçının hüner ve şansına bağlı olarak az veya çok stilize, az veya çok başarılı olabilir; ancak her zaman klasik bir bilgi kitlesine gönderme yapar: ayaklanma, Nikaragua ve her ikisinin tüm göstergeleri: perişan haldeki üniformasız askerler, harap sokaklar, cesetler, hüznün, güneş ve kızıldırililerin iri gözkapakları. Binlerce fotoğraf bu alandan oluşur. Kuşkusuz bu fotoğraflara karşı bazen hareketlenen bir tür genel ilgi duyabilirim; ancak onlara karşı olan duygularım ahlaki ve politik bir kültürün akılcı bir aracılığına da şart koşar. Bu fotoğraflar hakkındaki duygularım ortalamadır, neredeyse belirli bir eğitimden kaynaklanır. Bu tür bir insan ilgisini anlatacak Fransızca bir sözcük bilmiyorum, ama sanıyorum böyle bir sözcük Latince'de var: *studium*. En azından ilk anda "çalışma" anlamına değilse de bir şeye uygulama, insan için bir tat, genel, hevesli, ama tabii ki özel keskinliği olmayan bir tür kendini verme anlamına gelir *studium*. Politik tanıklık olarak da alsam, nefis tarihsel sahneler olarak keyfini de çıkarırsam, bu kadar çok fotoğrafla ilgilenmem ancak *studium* yoluyla olur: çünkü biçimlere, yüzlere, hareketlere, mekanlara ve eylemlere kültürel olarak (bu çağrışım *studium*'da vardır) katılırım. İkinci öge *studium*'u kırar (ya da deler). Bu kez onu arayıp bulan (*studium* alanını egemen bilincimle incelediğim gibi) ben değilimdir. Bu öge sahneden yükselir, bir ok gibi dışarı fırlar ve bana saplanır. Bu yarayı, bu diken batmasını, sivri uçlu bir aletle yapılan bu izi anlatan Latince bir sözcük var: bu sözcük benim duruma daha da iyi uyuyor, çünkü hem bu sözcük delme kavramına gönderme yapıyor, hem de sözünü ettiğim fotoğraflar aslında delinmiş, hatta bu hassas uçlarla delik deşik olmuşlar; bu izler, bu yaralar, kesinlikle birer noktadır. O halde *studium*'u bozacak olan bu ikinci ögeye *punctum* demeliyim; çünkü *punctum* aynı zamanda ısırık, benek, kesik, küçük deliktir- ve aynı

<sup>22</sup>Detaylı bilgi için bakınız: <http://www.beyazperde.com/filmler/film-270586/>

<sup>23</sup>Duyuşal sinema örnekleri için bakınız:

[http://www.bbc.co.uk/turkish/news/story/2006/04/printable/060417\\_smelly\\_cinema.shtml](http://www.bbc.co.uk/turkish/news/story/2006/04/printable/060417_smelly_cinema.shtml) ve <https://mediatrend.mediamarkt.com.tr/4dx-ile-yepyeni-bir-sinema-deneyimi/>

zamanda zarar her bir atılışıdır. Bir fotoğrafın punctum'u beni delen (ama aynı zamanda beni bereleyen, bana acı veren) o kazadır.

*Studium* ve *punctum*'u fotoğraf dışı alana taşıyabilir miyiz? Örneğin bir oyuna, filme ya da sanat eserine? Bu çalışmada soruşturulduğu kadarıyla cevap evettir. Koşullu olarak *studium*'a bağlı olan *punctum* anlamının olduğu her yerde bulunabilir. Bu çalışmada, *Detroit* oyununun *androidler* üzerinden anlattıklarını bu bakış açısıyla değerlendirmekte fayda var. Peki Barthes'ın tanımıyla delip geçen anlamına gelen *punctum*, kişisel birikimden ayrılıyorsa *Detroit* oyununda, en azından bu metnin yazarı olarak beni delen-beni yaralayan olan şeyin benden bağımsız olması ne derece mümkündür. *Studium* ne kadar *benle* alakalı ise, *punctum* da toplumsal *ben* ile alakalıdır. Mead'in kullandığı anlamda *ben (I) studium*'u anlarken, *toplumsal ben (me) punctum*'u yakalar. *Studium*'un zenginliği *punctum*'u yakıcılığını besler. Oyun oynayan oyuncunun, filmi izleyen izleyicinin edilgen olmadığına yönelik delip geçme deneyimi bu iki örnekte mevcuttur.

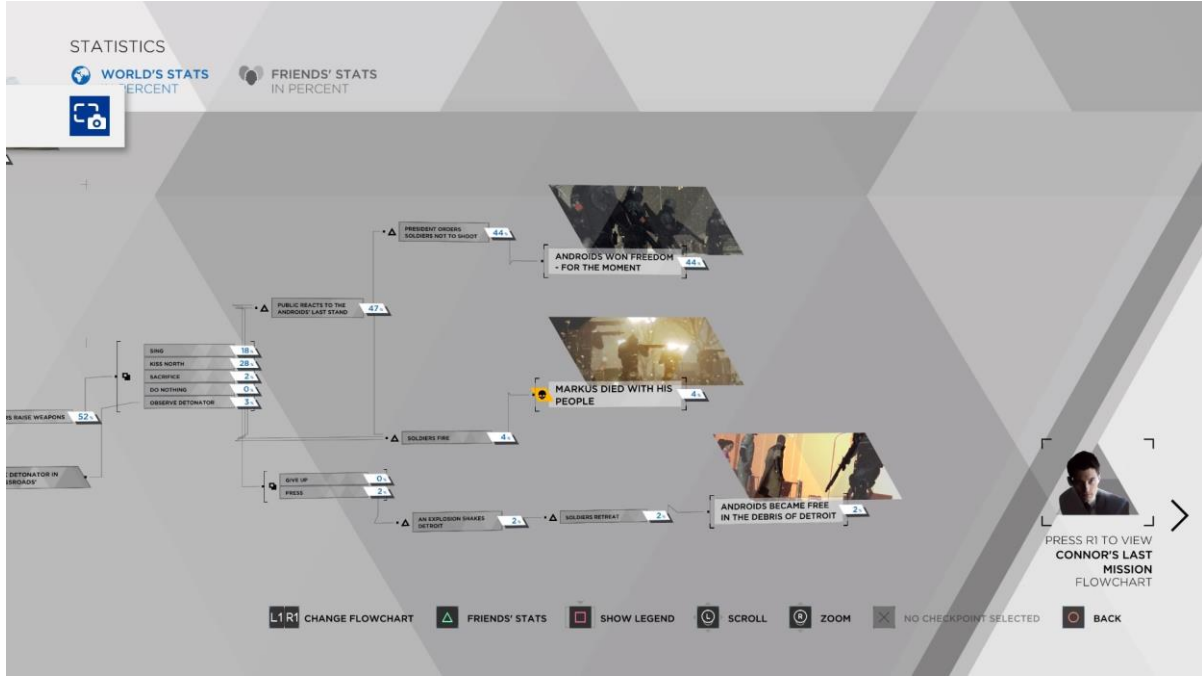
*Detroit* oyununda oyuncuya oyun için tüm oyuncuların tercihinden oluşan istatistiki veriler sunulur<sup>24</sup>. Burada tüm istatistiki bilgileri aktarmak çalışma için gerekli değildir. Fakat bazı bilgilere yer vermek çalışmanın mahiyeti için önemlidir. Bir *Reddit* kullanıcısının (*kullanıcı adı: throwawaydeviant9*) derli toplu yaptığı çalışmayı burada zikretmek yararlı olacaktır. Oyunun bilinen 99 adetten fazla sonunun olması ve her seçeneğin özünde oyuncuyu başka bir yola sürüklemesi oyun içi bu istatistiki bilgiler ışığında takip edilebilir durumdadır. İstatistikler dünyada bu oyunu oynayan oyuncuların seçeneği üzerinden oyun içi bilgilerle oluşturulmuştur. Örneğin *androidlere* özgürlüğe kavuşturacağı ya da kavuşturamayacağı sonucu ile karşılaşacak olan için Markus, oyunda üç kısımda ölme ihtimali mevcuttur, %75 olasılığında hayatta kalacaktır tüm oyun boyunca. Kara karakteri, %61 oranında hayatta kalacaktır ve Connor da bu oran %81 değerindedir. Bir başka örnek karakterin bazı bölümlerde ölme olasılığı daha yüksek düzeydedir.

Bu istatistikler oyuncuların oyunun hikayesine göre davranış yönelimleri hakkında da bilgi verir. Oyunun sonlarına doğru Markus karakteri ile Connor karakterinin hayatta kalma olasılıkları artmaktadır.<sup>25</sup> Bu iki karakter klasik anlamıyla *protagonist* ve *antagonist* olarak mevcuttur. Kendisi de *android* olan *protagonist* Markus, *androidleri* savunurken; yine *android* olan fakat insanların hizmetinde devam edip istatistiki olarak da aykırı olmayan *antagonist* Connor ise, Markus ve diğer karakterler için hikâyenin önünde engelleyici roldedir.

<sup>24</sup>Bu veriler oyunun hikayesinde dünyada bu oyunu oynayan oyuncularının yüzde kaçının hangi seçeneği seçtiğine yöneliktir. Doğrudan kişi sayısı bilgisine erişim sağlanamamaktadır.

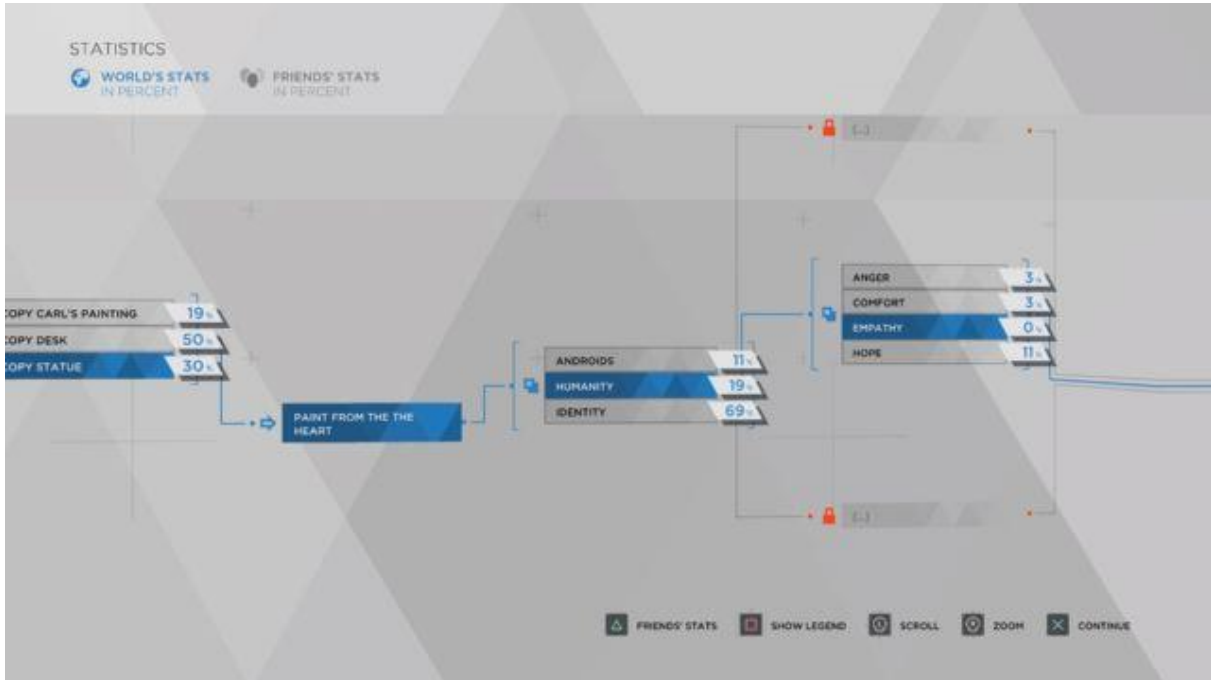
<sup>25</sup>Detaylı ve tüm istatistiki bilgiler için bakınız:

[https://www.reddit.com/r/DetroitBecomeHuman/comments/99b65j/all\\_100\\_flowcharts\\_with\\_global\\_stats\\_included/](https://www.reddit.com/r/DetroitBecomeHuman/comments/99b65j/all_100_flowcharts_with_global_stats_included/)



Şekil 2: Hikaye Ağacı ve Alternatif Sonlar<sup>26</sup>

Şekil 2’de yer alan seçeneklerin tamamı, eğer oyuncu oyunu baştan sonra tekrar etmeden oynar ise, açılmamaktadır. Sadece meraklı oyuncular oyunun her bir bölümünü bitirdikten ya da oyunu tamamen bitirdikten sonra açılmamış kısımları açmak için oyunu tekrar oynarlar ise kapalı kısımlar açılmaktadır.



Şekil 3: Kilitli Bölgeler<sup>27</sup>

<sup>26</sup>Erişim Tarihi 3 Mart 2021.

<sup>27</sup>Erişim Tarihi 20 Kasım 2020.

Şekil 3’te de görüleceği üzere kırmızı kilitli kısımlar o seçeneği tercih etmeden oyuna devam eden yolları ifade eder. Birçok seçeneği ve hikaye için önemli olabilecek yola girmeden oyuncu oyununu tamamlayabilir.<sup>28</sup>

### Seçme Eylemi ve Oyun Teorisi

Bir seçeneği seçtiğimde geride kalan, örnekleme bağlı olarak, birden çok diğer seçenekten vazgeçerim. Her seçme eylemi, birçok vazgeçişini beraberinde getirir. Seçme eyleminin rasyonel olup olmadığı hususu oldukça tartışma götürmüştür. *Rasyonel Seçim Teorisi* gibi ağırlıklı olarak ekonomik, finansal davranışların temelinde rasyonel davranışın olduğunu savunan görüş ile Davranışsal İktisatçıların başı çektiği *Misbehaving: The Making of Behavioral Economics* kitabında Thaler’in ve Kahneman’ın *Thinking Fast and Slow* kitabında insanların bahsedildiği kadar rasyonel davranmadığı üzerine soruşturmalar yapılır. Thaler’in ve Kahneman’ın eserlerinde net biçimde açıkladıkları gibi bireyler yoğun ampirik çalışmaların sonucu olarak rasyonel davranmamaya daha yatkındır. Kuşkusuz, çalışmanın mahiyetini iktisat alanına çekme niyetinde değilim. Fakat tartışmayı zenginleştirici güce sahip Davranışsal İktisatçı yaklaşımı bir kenara bırakıp öte yandaki sosyolojik perspektifi olaya dahil ettiğimizde, Weber’in eylem tipleri akla gelir. Weber’in toplumsal eylem olarak nitelediği davranış kalıpları: *Araç-rasyonel eylem (Zweckrationales Handeln)*, *değer-rasyonel eylem (Wertrationales Handeln)*, *duygusal eylem (Affektuelles Handeln)*, *geleneksel eylem (Traditionales Handeln)* biçimindedir (Weber, 2012). Weber, ideal tipleştirdiği dört eylem tipini alt metin düzleminde her bir toplum tipi üzerinden de analiz etmektedir. Örneğin Tönnies’in *Gemeinschaft* olarak ideal tipleştirdiği cemaat tipi toplumdaki baskın olan duygusal eylem, geleneksel eylem daha sonra *Gesellschaft*, yani cemiyet tipi toplumdaki duygusal ve geleneksel eylemden ayrışabilir. Kuşkusuz her toplumun geleneği, rasyonel kabul edilen değerleri, duygusal kabul edilenlerin temeli tarihsel olarak dönüşebilir. Cemaat tipi bir toplumsal yapıda babaya, ataya saygı gibi temellenebilen geleneksel eylem cemiyet tipi toplumda gözlemlendiğinde bürokratik kuruma saygı, vatandaşlığa biat gibi gözlemlenebilir. Bu anlamda, Weber’in eylem tiplerini toplumsal düzlemde zamanın ruhunu da göz önünde bulundurarak düşünmek bakış açısını zenginleştirir.

Weber’in ve Tönnies’in zikredilmesinin gerekçesi *Detroit* oyunu ve *Bandersnatch* filmindeki seçme eylemi üzerinden yürütülen tartışmaya doğrudan ilgili olmasındandır. *Detroit* oyununda yönettiğimiz *android*lere yaşam hakkı verecek miyiz, onları insanlarla eşit tutacak mıyız gibi sorular sormaya başladığımızda o evrenin değerlerini, toplumsal yapılarını ve kodlarını da düşünmemiz gerekir. Bu çalışmada bahsi geçen oyunun tercih edilmesi içerik analizi yapılması ve etkin izleyici/oyuncuyla ilişkinin kurulması tam da bu kaygıdan hareketledir. *Detroit* oyunu eylem tiplerini modernleşme, modern öncesi, cemaat tipi toplum, cemiyet tipi toplum kıskacında tartışma yapmaya elverişli bir *mikrokosmos*’tur. Burada iki teorik perspektif tartışmanın boyutunu daha da zenginleştirir. Bir kanaldan davranışçı iktisadın, benim önemle vurgulamak istediğim Thaler’in bakış açısı, *misbehaving* tipi eylem; öte taraftan *homo economicus* olarak da bilinen rasyonel seçime dayalı eylem. Bu çalışma bağlamında kuşkusuz salt finans, ekonomi alanı üzerinden düşünülmemektedir. Toplumsal yaşamın tüm evrelerinde bireylerin hangi doğrultuda eylemlerini, hangi niyetlere gerçekleştirdiği konuları tartışmaya gebedir.

<sup>28</sup>Burada istatistikî verilerin gerek sayı belirtilmemesinden gerek ise oyunu tekrar oynayanların sayısının bilinmezliğinden ötürü derinlemesine kullanılması güçleştirmektedir. Yapılacak alan araştırmasıyla, en azından bu engel, aşılabilecektir.

Toplumsal değişmeyi nereden okuyabiliriz? Sahadan doğrudan ampirik araştırmanın gücüyle ulaşılabilecek ana okuma vardır. Bir diğer okuma, sorunsal olarak görülen olgunun ya da değişimin tespitini sağlamaya yöneliktir. Genellikle betimsel analiz olarak zikredilir. Bir de bu çalışmanın vaadinde olduğu gibi, Mills'in ısrarla vurguladığı, sosyolojik tahayyülün kullanıldığı ve sosyolojik bakış açısıyla gözlemlenen fenomenin varlığını ortaya çıkaracak sinema filmi, tiyatro metni, edebi metin gibi *medium*'lar üzerine yapılan çalışmalar mevcuttur. Bu son yöneliş, yapılacak dış dünyada ampirik araştırmanın ya da nicel araştırmanın kaynak arayışına bir panzehir özelliği taşır. Öte yandan da eğer toplumsal değişme mikro ya da makro ölçekte var ise, bunun görülebilmesine tekil bir ya da birkaç olay üzerinden karşılaştırmalı ya da betimsel gösterme olanağı taşır ki, bu sonraki çalışmalar için de oldukça değerlidir.

Özellikle *Detroit* oyunundan kalan mirası altını çizerek vurgulanmalıdır. Örneğin *Truman Show* filminde de görüldüğü gibi, yaşamın topyekûn tüketme panayıra dönüşebileceği ve bizlerin bunu yaparken kendi rızamızla hikâyede yer alma arzumuzun sonsuz şekilde yeniden üretme potansiyeli yanı başımızda duruyor. *Synecdoche* filmini anarak da tiyatro oyununu yöneten baş karakterin hayatının hangi kısmı oyun hangi kısmı gerçeklik karmaşasına paralel hayatlarımız ile oyununun iç içe geçtiği bir konumdayız iddiası vurgulanabilir. Nitekim, çalışma nezdinde, biz seçtiğimizin bilincinde iken seçtiğimiz şeyin ne olduğunu sorgulamamız gerekir. Son takdirde, oyun ve sinema evrenleri tartışılırken arka mekanizmada oyuncunun ve izleyicinin verilerinin büyük veri nezdinde kıymetini göz ardı etmeden düşünmek ve tüketmenin piyasayla ilişkisinin ne denli içli dışlı olduğunu unutmamak gerekir. Böylelikle etkin izleyici ve etkin oyuncu paralelinde dijitalleşme ile bizlerin ilişkisi daha net anlaşılacaktır, farklı boyutlarda konunun tartışılması gerekliliği ihtimali daha da güçlenecektir.

*Düşünüyorum öyleyse varım* önermesinden, tüketiyorum öyleyse varım noktasına ne zaman geçtik sorusunun cevabı kuşkusuz modernitenin doğasında kendini gösterir. Bugün, düşüncelerimizin arka planında işleyen, tüketirken “acaba tükeniyor muyum” sorusuna doğrudan evet demek oldukça güç. Değişim hızına karşı başımızın döneceğine yönelik uyarılarda bulunan Nietzsche, Kafka gibi isimlerin edebi eserlerine bakmak gerekir. Nietzsche neredeyse tüm eserlerine sinen, henüz modernite yaşanırken yaptığı neredeyse post-modernite eleştirisini doğrudan dijitalleşmenin baskın olduğu günümüze çevirebiliriz. Kafka'nın *Dönüşüm* ve *Dava* eserlerini hatırladığımızda, baş kahramanların içerisinde buldukları durumu salt bürokrasinin ve modern devletin baskıcılığı, Kafka'nın baba sorunlarıyla açıklamamak gerekir. “Gregor Samsa huzursuz rüyalarından sabaha gözünü açtığında, yatağında kendisini devasa bir haşarata dönüşmüş biçimde buldu” (Kafka, 2005)<sup>29</sup> meşhur cümlesiyle başlayan *Dönüşüm*'de böceğin mi yoksa haşaratın mı kastedildiği bir yana, Kafka'nın içinde susturamadığı bu çılgınlığı bugün modern birey daha iyi anlama şansına sahip görünüyor. Sadece burada kitabın isminin etimolojisini analiz etmek dahi bağlamında yeterli olacaktır. Fiil olarak *verwandeln* kelimesinden türetilen *die Verwandlung* ismine Türkçe öneriler ağırlıklı olarak dönüşüm, başkalaşım ve değişimdir. Fiilin özüne bakıldığında *ver* ön eki ve *wandeln* fiiliyle birleşim söz konusudur. Gezinmek, değişmek, değiştirmek anlamlarına gelen *wandeln* fiilinin anlamına bakıldığında, Almanca'nın zenginliği kuşkusuz ortadadır. Kafka'nın tek başına *Verwandlung* ismini tercih etmesi dahi bu anlamda üzerine sayfalarca teze gebedir. Nihayetinde tüm bunları zikretme gereği, Gregor Samsa'yı burada dijitalleşme bağlamında düşünelim demek içindir. “Hepimiz Gregor Samsa'yız”

<sup>29</sup>Almanca orijinali: “Als gregor samsa eines morgens aus unruhigen träumen erwachte, fand er sich in seinem bett zu einem ungeheueren ungeziefer verwandelt.” Çeviri tarafıma aittir.



tezahüratı gereksizdir. Fakat, tahrik götürür biçimde, şunu düşünmeye davet ediyorum. Elimizde cep telefonları, masamızda bilgisayarlar, evimizde internete bağlı televizyonlar, internete bağlı ev cihazları (akıllı robot süpürge vb.) gibi tüm nesnelerin ortak noktasını bizlerin onla kurduğu ilişkide aramalıyız. Bugün, 2022 yılında, toplumsal yaşam akıllı olarak zikredilen nesnelere ve internetten bağımsız düşünülebilir mi? Bu çalışma özelinde yanıtım, kuşkusuz, hayır! Özellikle, *Detroit: Become Human* oyunundaki baskın temayla düşünüldüğünde gün gelecek toplumsal düzlemde yasaları düzenleyen, karar verici olan tek varlık insan olmayacak önermesini en azından düşünmenin elzem olduğunu kanaati baskındır. Nitekim çözüm bulmak böylelikle mümkün olacaktır. Aksi takdirde bu süreç bir sabah kendimizi bulduğumuz konumda, Kafka'nın ruhundan medet aratacak bir konumda, toplumu bize sorgulatabilir.

## Sonuç

İnsan; ürettiği her anlamın, yapının ve kaçınılmaz biçimde toplumun kendi elinden çıkma doğal bir varlıktır. *Zoon politikon*<sup>30</sup> önermesinde Aristoteles'in, insanın toplumsallıkta var olabileceği vurgusunu bugün daha iyi anlayabiliriz (Aristoteles, 2020). İnsan ötekiyle mevcuttur, öteki olmadığı yerde insandan söz edilemez. *Detroit* oyunu bize gösteriyor ki insanlık tarihi boyunca sürekli yaptığımız öteki sorgulamalarını günün birinde *android*ler üzerinde yapmamız gerekebilir. Burada, ironik biçimde, insan etkin olma rolünde iken algoritmanın içerisinde bulunan 1'lerden ve 0'lardan oluşan kodlar gibi hareket etmektedir. Önünde sunulu senaryo üzerinden belli başlı kararlar alınır ve sonuçlara katlanılır. Burada oyunun ve biraz da olsa filmin yaptığı analogi, yaşamda yer alınan yazgı anlayışına yakın düzlemedir. Sisifos'u zikretmek pahasına (Camus, 1997), mitolojik öykünün neresindeyiz sorusunu sordurtması anlamında dahi *Detroit* oyunu oldukça kıymetlidir. *Etkin izleyicinin ve edilgen izleyicinin* önemi kuşkusuz hemen her alanda olduğu gibi piyasa koşullarında kendini gösterecektir. Bu tür bireye etkileşimli rol biçme edimi, nihayetinde daha çok ürünün satılacağı bir düzleme giden tali yol olarak değerlendirilebilir. Tüketimin mottomuz haline geldiği, tüketmenin ise yaşam görüşüne evrildiği ve artık insani ilişkilerin dahi tüketim mekanizması özelinde değerlendirilebileceği dünyamızda bu durum şaşırtıcı olmayacaktır. Bu metinde *Detroit* oyununun hacim olarak fazla olmasının nedeni oyun piyasasının etkin izleyici olarak değerlendirilen oyun oynama türünde yaklaşık on yıldır nitelikli işler yapmasından ileri gelmiştir. *Bandersnatch* filminin bir o kadar az zikredilme sebebi ise, film piyasasının makalede tartışılan meselelerin odağına geliş macerasının henüz çok yeni olması ve nitelik olarak yetersiz kalmasındandır.

Bizim zamanımızın ruhunun nefesi, dijitalleşme paydasında bulunuyor. İster kabul edelim ister reddedelim; dijitalliğin ve sanallığın olmadığı bir sosyal bilim, arzu ettiği kaliteye erişemeyecektir. (*Bizim şansımız dijitallik öncesi zamanı bizatihi deneyimlememizden ileri gelir. Burada bahsedilen, basitçe sokaklarda oyun oynama zamanlarıdır. Çok değil, buradan muhtemelen 5-10 yıllık bir süre zarfında sokağı deneyimleme denen mefhum eski bir nostaljik öge olarak anılır hale gelebilir. O vakit otantiklik arayışını o minvaldeki nostaljiyle aramaktansa şimdiden bu dönüşümün yaşandığı, sosyolojik tahayyülün büyüğü gücüne sığınarak, iddia etmek yerindedir*<sup>31</sup>). Bu çalışmada değinilen de böylesi bir dönüşümün çıktısının etkin ve pasif ayrımından ileri geldiğidir. Nihayetinde etkin izleyici, etkin oyuncu günümüzün dijital yaşamlarında görünür kavramlardır ve zamanın ruhuna uygundur. Pasif izleyici ve pasif oyuncu ise eskiye dair olmak yolunda

<sup>30</sup>Grekçe: İnsan toplumsal bir varlıktır.

<sup>31</sup> **Editör Notu:** "Bizim" olarak belirtilen zaman hususu, yazarın kişisel yaşamı üzerinden değerlendirilmelidir.

ilerlemektedir. Çalışma nezdinde vurgulanan diğer nüans ise, benlik kavramında görünür. Mevcut sosyolojik anlayışta benlik olarak algıladığımız kavramın doğasını bugün tekrar düşünmemiz gerekiyor. İddia edildiği üzere, dijitalleşme bildiğimizi düşündüğümüz her fenomeni değiştirebilme potansiyeline sahiptir. Bu yüzden toplumun en önemli bileşenlerini de bu gözle yeniden değerlendirmek gerekir. Bu çalışmada ağırlıklı olarak oyuncu, kısmi olarak izleyici üzerinden bahsedilen yeni benlik türü tartışma yoluna gidilmiştir. Kaynak kısıtlılığı gerekçesiyle gerçekçi olmak adına bir alan araştırması yapılmamıştır; fakat başka çalışmalarda ampirik olarak tartışılacak malzemelerin ortaya çıkması çalışmanın nihai çıktısıdır. Bir diğer vurgu noktası, dijitalleşmenin oyun ve sinema örnekleri üzerinden etkin izleyicinin mahiyetini tartışmaktır. Bu da çalışma özelinde yapıldı ve bahsi geçen kavramların tartışılmasının, en azından görünürlüğünün artmasının önü açılmış oldu. Şu soru ise bir sonraki çalışmalara miras olacak niteliktedir: *izleyicinin ve oyuncunun etkinlik sınırı, dijitalleşme ekseninde hangi doğrultuda ilerleyecektir ve bizler bu tartışmaları sadece insan merkezli bir yaklaşımla mı yürüteceğiz?* Yanıt, yapay zekâ teknolojisinin sınırlarında kendini gösterecektir.

**Çıkar Çatışması:** Yazar, çıkar çatışması bildirmemiştir.

**Finansal Destek:** Yazar, bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

**Conflict of Interest:** The author have no conflict of interest to declare.

**Grant Support:** The author declared that this study has received no financial support.

## Kaynakça/References

- Aristoteles (2020), *Politika*. İstanbul: Pinhan Yayıncılık
- Barthes, R. (2011). *Camera Lucida*. İstanbul: Altıkırkbeş Yayıncılık
- Cage, D. (Yapımcı). (2018). *Detroit Become Human* [Video Oyunu]. Paris: Quantic Dream
- Camus, A. (1997). *Sisifos Söyleni*. İstanbul: Can Yayınları
- Fontenelle, B. (2011). *Ölülerin Diyalogları*. İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Foucault, M. (2005). Aydınlanma Nedir? *Liberal Düşünce Dergisi*, 10, (38-39), 231-235.
- Güner, M. O. (2020). Toplum 5.0 Tartışmaları: E-Yaşamda Sanal Birey. *Sosyoloji Divanı*, 16, 213-232.
- Gülsoy, S. (2017). Bir Uyarılma Denemesi: Dijital Oyunlarda Sahne. *Sosyoloji Divanı*, 9, 149-164.
- Gülsoy, S. (2019). *Medya ve Kültür I. (Ed.)*. Mevlüt Özben. (Kültür ve Toplum içinde), 185-220. İstanbul: Bilge Kültür Sanat.
- Huizinga, J. (2021). *Homo Ludens*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kafka, F. (2005). *Die Verwandlung*. Köln: Anaconda
- Kant, I. (1784), *Beantwortung Der Frage: Was Ist Aufklärung?*, *Berlinische Monatsschrift*, 1784, 481-494
- Latour, B. (2008). *Biz Hiç Modern Olamadık*. İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Mead, G. H. (2017). *Zihin, Benlik Ve Toplum*. Ankara: Heretik Yayınları
- Mills, C. (2016). *Sosyolojik Tahayyül*. İstanbul: Hil Yayınları.
- Morley, D. (1993). *Active Audience Theory: Pendulums and Pitfalls*, *Journal of Communication*. Volume 43, Issue 4, 13-19.
- Özcan, B. (2018, 3 Haziran). Oynamadan Oyun Analizi Yapılır Mı? Detroit: Become Human [Video]. Erişim Adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=Scry4y-DbIq>
- Platon (2012). *Sokrates'in Savunması*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
- PSNU. (2018, 9 Haziran). *ALL 99+ ENDINGS (ALL SECRET ENDINGS) COMPLETED- DETROIT BECOME HUMAN* [Video]. Erişim Adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=t51pGNvYM0c>
- Slade, D. (Yönetmen). (2018). *Black Mirror: Bandersnatch*. ABD: Netflix
- Simmel, G. (2014). *Paranın Felsefesi*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Weber, M. (2012). *Wirtschaft und Gesellschaft* (German Edition). Kindle Version: Jazzybee Verlag