

# POPÜLER KÜLTÜRÜN MİLİTARİZASYONU: "DİJİTAL KAMUFLAJ" VE ÖTESİ\*

*Militarization of Popular Culture: "Digital Camouflage" and Beyond*

Özlem Pınar ORAN\*\*

## Öz

Bu çalışmanın amacı, popüler kültürün nasıl militarize edildiğinin ve bu militarizasyon sürecinin arkasında yatan nedenlerin açığa çıkarılmasıdır. Bu amaçla ABD'de popüler kültürün hâkim olduğu eğlence, alışveriş, medya ve eğitim olmak üzere gündelik hayatın en etkili dört alanı incelenmiş, Askeri-Eğlence Kompleksi, Askeri-Alışveriş Kompleksi, Askeri-Medya Kompleksi ve Askeri-Akademi Kompleksi ele alınmıştır. ABD'nin "dijital kamuflaj" altında popüler kültürdeki keşfedilmemiş militarist duyguları açığa çıkararak geliştirdiği politikalarla askeri amaçlarını gerçekleştirdiği ileri sürülmüştür. Bu bağlamda dijital oyunlar, filmler, askeri kıyafetler, eğitim ve medya aracılığıyla militarist düşünce şekli geliştirilerek yapılan askeri müdahaleler meşrulaştırılırken aynı zamanda popüler kültür önemli bir propaganda aracı olarak kullanılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** ABD, Militarizasyon, Popüler Kültür, Ulusal Güvenlik, Savaş.

## Abstract

The aim of this study is to reveal how popular culture is militarized and the reasons behind this militarization process. For this purpose, the four most influential areas of daily life in the US, which are entertainment, shopping, media and education, where popular culture is dominant, were examined. Hence, the Military-Entertainment, Military-Shopping, Military-Media and Military-Academy Complex were discussed. It has been claimed that the US achieved its military goals by revealing the undiscovered militaristic feelings in popular culture under 'digital camouflage'. As a result, the military interventions are justified by developing militaristic way of thinking and therefore, popular culture is used as an important propaganda tool.

**Keywords:** U.S., Militarization, Popular Culture, National Security, War.

---

\* Makale Geliş Tarihi: 08.04.2023 Yayına Kabul Tarihi: 09.05.2023

\*\* Öğr. Gör., Hacettepe Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Uluslararası İlişkiler Bölümü, e-posta: ozlem.oran@hacettepe.edu.tr, ORCID:0000-0002-9676-1271.

## GİRİŞ

Soğuk Savaş sonrası dönemde Amerika Birleşik Devletleri (ABD), dünya siyasetinde küresel lider konumuna yükselmiş ve bu konumunu sürdürmek amacıyla askeri alanda proaktif bir anlayış geliştirmiştir. ABD, güvenlik algısının değiştiği 11 Eylül 2001 tarihli terör saldırıları sonrasında “Bush Doktrini” adlı bir stratejiyle teröre karşı küresel savaş ilan etmiş ve bu bağlamda birtakım askeri müdahalelerde bulunmuştur.

ABD’nin tek ve çok taraflı olarak giriştiği bu askeri müdahaleler, uluslararası sistem açısından önemli sonuçlar doğurduğu gibi bireyler açısından da gündelik hayatın pek çok alanında etkisini göstermiştir. 21. yüzyıla gelindiğinde gerek ABD’de gerek dünyada “militarizasyon”, insan hayatının önemli bir parçası haline gelmiştir. Dijital çağda eğitimden eğlenceye, medyadan alışverişe gündelik hayatın birçok alanında militarist fikirlerin, değerlerin ve anlayışın hâkim olduğu görülmüştür.

Günümüz dünyasında bireyler, dijital savaş oyunları, filmler, moda trendleri, eğitim ve medya aracılığıyla düşünme biçiminden yaşam şekline kadar birçok alanda militarize edilmektedir. Bu militarist etki, özellikle de popüler kültür üzerinde her geçen gün kendini daha fazla göstermektedir. Popüler kültürün militarizasyonu süreci, kendiliğinden ortaya çıkmamış; ABD tarafından geliştirilen birtakım politikalar doğrultusunda “dijital kamufraj” altında kaçınılmaz bir şekilde gelişmiştir.

Bu çalışmanın amacı, popüler kültürün nasıl militarize edildiğinin ve bu militarizasyon sürecinin arkasında yatan nedenlerin açığa çıkarılmasıdır. Bu amaçla makalede popüler kültürün hâkim olduğu eğlence, alışveriş, medya ve eğitim olmak üzere gündelik hayatın en etkili dört alanı incelenmiştir. Bu doğrultuda popüler kültürün militarizasyonuna ilişkin Askeri-Eğlence Kompleksi, Askeri-Alışveriş Kompleksi, Askeri-Medya Kompleksi ve Askeri-Akademi Kompleksi ilişkisi incelenmiştir. Makalede,

# POPÜLER KÜLTÜRÜN MİLİTARİZASYONU: “DİJİTAL KAMUFLAJ” VE ÖTESİ

ABD'nin “dijital kamuflaj” altında popüler kültürde keşfedilmemiş militarist duyguları açığa çıkararak geliştirdiği politikalarla askeri amaçlarını gerçekleştirdiği ileri sürülmüştür. Dijital oyunlar, filmler, askeri kıyafetler, eğitim ve medya aracılığıyla askeri müdahaleler meşrulaştırılırken aynı zamanda silah kullanmaksızın temel savaş tekniklerini öğretilerek zihinlerdeki asker yetiştirilmekte ve hiç şüphesiz popüler kültür önemli bir propaganda aracı olarak kullanılmaktadır.

## KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Popüler kültürün militarizasyonuna ilişkin bir analiz yapabilmek için ilk olarak “militarizasyon” kavramının anlaşılması gerekmektedir. Literatürde militarizm ve militarizasyon arasındaki ayrıma dair yapılmış birçok tanım bulunmaktadır. Bu çalışmada militarizasyon, “militarizme götüren süreç” (Shaw, 1991: 13) olarak kullanılmaktadır. Bu bağlamda militarizasyon, militarist fikirleri ve değerleri ayrıcalıklı kılan, yasallaştıran ve meşrulaştıran bir süreç şeklinde değerlendirilmektedir. Enloe, militarizasyonu “bireyin askeriye tarafından kontrol edildiği ve refahı için militarist fikirlere bağlı hale geldiği kademeli bir süreç” olarak tanımlamıştır (Enloe, 2000: 3; 2002).

Öte yandan Crandall ve Armitage, militarizasyonu daha spesifik bir şekilde ifade etmiştir. Militarizasyonun “medya ve eğlence endüstrilerine bağlı olduğunu ve genç odaklı video oyun kültürü alanının büyük ölçüde bir oyuncusu” olduğunu belirtmiştir (Crandall ve Armitage, 2005: 20). Ayrıca bu sürecin “çok güçlü bir söylemsel çerçeve oluşturduğu ve bir tür bölgeselleştirme, beyin yıkama ve işe alma mekanizması” olduğunu iddia edilmiştir (Power, 2007: 274). Bu bağlamda militarizasyon sadece fikrîsel anlamda değil; aynı zamanda gündelik hayatın pratiklerini de etkileyen bir süreç olarak tanımlanmıştır.

## ULUSLARARASI KRİZ VE SİYASET ARAŞTIRMALARI DERGİSİ

Bu çalışmada “Popüler kültür”; kitle iletişim araçları, eğlence, alışveriş trendleri ve eğitim alanlarında belirli bir düşünce tarzından büyük ölçüde etkilenen bir grup insan olarak tanımlanmıştır. Makalede, bu dört alanın popüler kültürü oluşturduğu varsayımında bulunulmuştur. Popüler kültürün oluşmasında en etkili alanlardan biri kitle iletişim araçlarıdır. Sosyal medya platformlarında paylaşılan bir bilginin bir tıkla saniyede milyarlarca insana ulaştığı bu çağda popüler kültürün militarizasyonu da aynı hızla gerçekleşmektedir. Haber kanalları tarafından haberin servis ediliş şekli, milli duyguları etkilemek suretiyle zihinlerin militarist fikirlerle dolmasına yol açmaktadır.

Nüfusun çeşitli kesimlerin tarafından oynanan savaş oyunlarının bireyleri düşman karşısında bir konum almaya sevk ettiği bilinen bir gerçektir. Aynı şekilde her sezon kamuflaj kıyafetler, postal botlar ve hâkî çantalar çok popüler ürünler olarak raflardaki yerlerini almıştır. Asker ya da ajan yetiştiren eğitim programları ve militarist ideoloji ile hazırlanmış müfredatlar, popüler kültürün militarizasyon sürecinde günlük hayatta karşılaştığı bir diğer alandır.

“Dijital Kamuflaj” kavramı ise, popüler kültürün militarizasyonu amacıyla gündelik hayatın bahsedilen bu dört alanında bireylerin farkında olmadan askeri kültürü edindikleri kılıflardır. Dijital kamuflaj, genel olarak devletlerin ulusal çıkarları doğrultusunda izledikleri politikalar vasıtasıyla hayatın farklı alanlarında gerçekleştirilmektedir. Bu yolla bireyler, farkında olmaksızın militarist düşünme ve yaşam şekillerini edinerek bu doğrultuda hareket etmekte ve devletlerin siyasi hedeflerini gerçekleştirmelerinde kolaylaştırıcı bir rol oynamaktadır. Bu kamuflaj kimi zaman bir kahramanlık filmi iken kimi zaman etkili bir fotoğraf karesi olarak bireylerin hayatlarını etkilemektedir.

## POPÜLER KÜLTÜRÜN MİLİTARİZASYONU: “DİJİTAL KAMUFLAJ” VE ÖTESİ

### POPÜLER KÜLTÜRÜN MİLİTARİZASYONU: ASKERİ-EĞLENCE ALIŞVERİŞ-MEDYA-AKADEMİ KOMPLEKSİ

Bu kavramlar ışığında, popüler kültürün militarizasyon sürecine ilişkin, bu çalışmada “Dijital Kamuflaj” olarak ifade edilen alanlar esasında bir değerlendirmede bulunulmuştur. Bu bağlamda Askeri-Eğlence Kompleksi, Askeri-Alışveriş Kompleksi, Askeri-Medya Kompleksi ve Askeri-Akademi Kompleksi ele alınmıştır. Başka bir ifadeyle, popüler kültürün militarizasyon sürecinin anlaşılması amacıyla gündelik hayata dair bir inceleme yapılmıştır. İnceleme kriteri olarak, seçilen alanların popüleritesi ve etkililiği esas alınmıştır. Popüler kültürün militarizasyonunun en yaygın ve en etkili olarak görüldüğü eğlence, alışveriş, medya ve eğitim alanları sırasıyla analiz edilmeye çalışılmıştır.

### ASKERİ-EĞLENCE KOMPLEKSİ: SAVAŞ OYUNLARINDAN FİLMLERE

Popüler kültürün militarizasyonu analizine ilişkin eğlence dünyasında iki önemli alan olan dijital savaş oyunları ve savaş filmleri öne çıkmaktadır. Her geçen gün daha fazla insan, özellikle gençler, dijital savaş oyunlarına bağımlı hale gelmektedir. “Bugün herhangi bir dijital oyun mağazasının koridorunda yürümek, milli askeri akademiyi ziyaret etmek” gibi görünebilmektedir (Power, 2007: 272). Bu dijital oyun mağazaları, genellikle, savaşı yücelten sayısız gerçekçi ve cesur oyunlar sergilemektedir. Bu oyunların çekiciliğinin büyük bir kısmı, çoğunun “oyuncuyu sürükleyici ve kanlı sanal savaş alanlarına gururla taşımayı” istemesinden kaynaklanmaktadır. Oyuncu, silah ve kurşun sesleri eşliğinde kanların sadece ekranda fışkırdığı ve düşmanın vurularak yenildiği bir

## ULUSLARARASI KRİZ VE SİYASET ARAŞTIRMALARI DERGİSİ

his içerisinde büyük bir zafer duygusu ile oyununu oynamaktadır. Bu oyunlar, oyuncuyu, İkinci Dünya Savaşı dönemi gazeteciliği vari bir taklitle 'oradasınız' diyerek, Normandy kumsallarında, Vietnam ormanlarında ya da Irak'ın çölündeymiş gibi ikna etmektedirler (Power, 2007: 272).

Askeri-Eğlence kompleksinin bir uzantısı olarak oyun kültürünün artan militarizasyonu, Nieborg'a göre, hiç bu kadar havalı olmamıştır ve bilinçli bir şekilde 'internet kuşağı ile doğrudan iletişime geçmeyi seçmemiştir (Nieborg, 2006). Dijital video oyunlarının popüler kültür üzerindeki giderek artan etkisi, bilinen bir gerçektir. Her geçen gün daha fazla insan bu savaş oyunlarının bağımlısı haline gelmektedir. Bu kimseler, temel yaşam pratiklerini göz ardı edip "düşmanı yenme" güdüsüyle savaş alanını terk etmeyerek ömürlerinin büyük bir kısmını ekran karşısında geçirmektedir. Bu bağımlılık sayesinde militarist düşünme ve anlayış şekli, bireylerin zihinlerine yerleştirmektedir. Nitekim dijital savaş oyunlarının popüler kültürün militarizasyonu ve insanların anlayışlarının şekillenmesi üzerindeki etkisi, "dijital kamuflaj" altında bazı amaçlara hizmet etmektedir:

Öncelikle dijital oyunlar, keşfedilmemiş militarist duyguları kolay ve temiz bir şekilde açığa çıkarmanın en etkili yoludur. Savaş oyunları, savaş gerçeklerini, şartlarını ve sonuçlarını gizleyerek ve daha da önemlisi bunu kansız bir şekilde yaparak insanlık için savaşın temiz, sterilize edilmiş ve eğlenceli bir versiyonunu sunmaktadır (Power, 2007: 274). Belki de gerçek hayatta asla eline silah almak istemeyecek bireyler, bu oyunları oynayarak ve aynı zamanda eğlenerek bir çeşit savaş deneyimi kazanmaktadır.

İkinci olarak dijital savaş oyunları, zaten şeytanlaştırılmış bir düşmanı hedef alıp çarpıtılmış bilgiler vererek ve savaş sanatını yücelterek askeri müdahaleleri yasallaştırmakta ve meşrulaştırmaktadır. Bu oyunlarda genellikle düşman görüntüsü terörist kılığında, sakallı, başta Arapça olmak üzere farklı bir dilde konuşan ve Amerikan askerini hedef alan silahlı kimselerdir. Ortadoğu'ya yönelik gerçekleştirilen müdahaleler, bu bağlamda değerlendirilmelidir.

## POPÜLER KÜLTÜRÜN MİLİTARİZASYONU: “DİJİTAL KAMUFLAJ” VE ÖTESİ

Son olarak, dijital savaş oyunları giderek daha etkili bir asker yetiştirme aygıtı olarak hizmet etmekte ve oyun oynarken silah kullanmanın bazı temel tekniklerini öğretmektedir. Bu konu birçok kesim tarafından çokça tartışılmıştır ancak sanal alanda silah kullanan bireylerin silah çeşitlerine, çıkardıkları seslere ve verdiği güç hissine aşikâr oldukları bilinmektedir.

“America’s Army” adlı oyunun resmi web sitesinde oyuncuların silah kullanmanın temel tekniklerini oyunu oynayarak öğrenebilecekleri iddialarını sürekli olarak reddedilmektedir (Allen, 2011). Diğer taraftan, eski ordu mensubu ve America’s Army oyununu geliştirmeden sorumlu Müdür Yardımcısı Chris Chambers, oyunun bir asker toplama aracı olduğunu kabul etmektedir. Turse’e göre, America’s Army oyunu, oyuncuların acemi birliği kamplarının zorluklarından düşman birliklerin havaya uçurulmasına kadar ekran karşısından ordu hayatını deneyimlemelerine izin vererek askeri bir eğitim vermekte, silahları ve taktikleri öğretmektedir (Turse, 2003a).

Amerikan Savunma Bakanlığı (Pentagon), 1950’li yıllardan bu yana dijital savaş oyunu tasarımının birincil temsilcisi olmuştur. Örneğin, America’s Army oyunu, ABD ordusu tarafından oluşturulan ve geliştirilen tek resmi Ordu oyunudur ve Amerikan ordusu değerlerini yaymak için dikkatli bir şekilde tasarlanmıştır (Nieborg, 2004). Oyunlar, kendilerini oyunda her zaman Amerikan askeri olarak görmekte ve terörist olarak düşman rolünde oynayamamaktadır. Bu mihvalde oyunun, esasen Amerikan değerlerine hizmet ettiği ve bir tür asker toplama aracı olarak kullanıldığı ileri sürülmüştür. Dijital savaş oyunları piyasasındaki diğer oyunlar arasında Battlefield 2, Kuma War, Counter-Strike, Desert Fury, Arstrike II: Gulf Thunder, Terrorist Takedown, SOCOM II ve Alias yer almaktadır.

Söz konusu oyunlar geniş çevrelerce çokça oynanmaktadır. Sadece 2005 yılında ABD’de 228 milyon dijital oyun satılmış olup buradaki evlerin %75’inde dijital oyun oynandığı ifade edilmiştir (Elkus 2006). 2008 yılındaki DFC Intelligence raporuna göre, dünya çapında video oyunu ve etkileşimli

## ULUSLARARASI KRİZ VE SİYASET ARAŞTIRMALARI DERGİSİ

eğlence endüstrisinin gelirinin 2009'da 57 milyar dolara ulaşacağı tahmin edilmiştir. Bu gelir tahmini 25 ülkedeki video oyunu donanımı ve yazılımı, özel taşınabilir sistem donanımı ve yazılımı, PC oyunları, çevrimiçi PC ve konsol oyunlarını kapsamaktadır. DFC'ye göre, 2008 yılında yıllık video oyunu geliri 1 milyar doları aşan 11 ülke bulunmaktadır (DFC Intelligence, 2008). Dolayısıyla oyunların popüler kültürün militarizasyonunda ne denli önemli oldukları görülmektedir.

Diğer taraftan savaş filmleri, popüler kültürün militarizasyonunun bir diğer aracı olarak görülmektedir. Hollywood'un bazı savaş filmlerini Ordu ile birlikte hazırladığı ve yaptığı bilinmektedir. Hollywood, film yapımında arşivlere erişimden gerçek askeri savaş gemilerinin ve teçhizatın kullanımına kadar askeri işbirliği içinde hareket etmektedir (Robb, 2004: 13). Dijital savaş oyunları gibi, savaş filmleri de 'dijital kamuflaj' altında bazı gizli amaçlara hizmet etmektedir: İlk olarak savaş filmleri, ABD'nin savaş zamanı deneyimlerini dramatize etmek için propaganda makinesi olarak kullanılmaktadır.

Diğer ülkelerle karşılaştırıldığında ABD Ordusu, en gelişmiş ve en başarılı propaganda sistemini işletmektedir. Robb'a göre, irtibat subayları, kamuoyunu etkilemek ve aynı zamanda senaryoların içeriği konusunda taleplerine boyun eğen senaristleri ve yönetmenleri ödüllendirmek için çalışmaktadır (Robb, 2004: 14). Diğer taraftan Jowett ve O'Donnell, "filmlerin hiçbir zaman güçlü bir propaganda aracı olmadığını" ileri sürmektedir (Nieborg, 2006). Ancak savaş filmlerinin propaganda aracı olarak kullanıldığı bilinmektedir.

İkinci olarak Amerikan Savunma Bakanlığı, filmleri vatansever duyguları geliştirmek, bu duyguların devamlılığını sağlamak ve Ordu hakkında olumlu bir imaj çizmek için kullanmaktadır. Regan'ın da belirttiği gibi savaş filmleri, askeri seferberlik politikaları için kitlesel desteğin manipüle edilmesinde çok gerekli olan vatanseverlik sembollerini geliştirme ve sürdürme etkisine sahiptir (Regan, 1994: 49).



## POPÜLER KÜLTÜRÜN MİLİTARİZASYONU: “DİJİTAL KAMUFLAJ” VE ÖTESİ

Son olarak, film yapımcıları ile Ordu arasında karşılıklı yarar sağlayan bir ilişki bulunmaktadır. Yönetmenlerin savaş filmi çekmek için senaryoda uzmanlığa ihtiyacı olduğu kadar bu senaryoları hayata geçirecek sahnelerde kullanılacak askeri teçhizata ve malzemeye de ihtiyaç duymaktadır. Hollywood film stüdyoları, senaryolarının değiştirilmesine izin verdiği takdirde pahalı askeri malzemeye ve uzman bilgisine erişebilmektedir. Ordu, sponsorlu bir filmde halkın Amerikan ordusuna dair bilgilendirilmesini ve asker alımına yardımcı olması için Ordu'nun özgün bir şekilde tasvir edilmesini sağlamaktadır (Robb, 2004, 44). Ordu ile ortaklaşa çekilen savaş filmleri, popüler kültür anlayışını şekillendirmekte, tarihin gerçeklerini değiştirmekte, savaşı yasallaştırmakta ve meşrulaştırmaktadır. İnsanların zihinlerini militarize eden ve bir propaganda makinesi olarak kullanılan savaş filmlerinin sayısı gün geçtikçe artmaktadır.

Bahse konu olan filmlerden Star Wars bölümleri, Terminatör filmleri, Batman, War of the Worlds, Rambo serisi, Top Gun ve Saving Private Ryan en popüler örnekler arasındadır (Boggs ve Pollard, 2007). Bu filmler sayesinde mili duygular güçlendirilirken savaş ve savaşın getirdiği şartlara dair bir farkındalık oluşturularak bir takım askeri politikalara bu yolla destek sağlanmakta ve siyasi amaçlar gerçekleştirilmektedir.

## ASKERİ-ALİŞVERİŞ KOMPLEKSİ: KAMUFLAJ GİYSİLERDEN OYUNCAKLARA

Popüler kültürün militarizasyonu, alışveriş alanında da kendini göstermektedir. Kamuflaj desenli kıyafetlerden askeri oyuncaklara kadar hayatın her alanında militarist trendleri görmek mümkündür. Star Wars karakterleri şeklinde hazırlanmış yiyeceklerin olduğu konserve kutuları da militarizasyon sürecinin bir ürünü olarak değerlendirilebilir (Enloe, 2000: 1).

Bu bağlamda tüketiciler bu süreçten birincil derecede etkilenen aktörlerdir. Militarizasyon süreci sadece savaş uçağı, kara mayınları ya da kıtalararası füzeleri yapan fabrika çalışanlarını ve yöneticilerini değil, aynı zamanda yiyecek firmalarının, oyuncak şirketlerinin, kıyafet mağazalarının, film stüdyolarının, borsa şirketlerini ve reklam ajanslarının çalışanlarını da etkilemektedir. Bir firma çalışanı, müşterilerinin militarize ürünlere olan düşkünlüğünü doğal ve sorunsuz olarak gördüğü ölçüde militarize edilmiştir (Enloe, 2000: 2). Mağazalarda ya da marketlerde yapılan alışverişlerde farkında olmadan militarist düşünce şekline sahip bir tüketiciye dönüşme imkânı bulunmaktadır.

Bu militarize edilmiş Askeri-Alışveriş Kompleksi'nde satılan askeri içerikli ürünler gibi firmalar tarafından üretilen çocuk oyuncakları da belirli amaçlara hizmet etmektedir. Eğlence ile savaş arasındaki çizginin tamamen bulanıklaşmasıyla giderek daha fazla oyuncak, birer gizli dövüş öğretme araçları haline gelmektedir (Turse, 2003a). Savaş ile eğlenceyi birbirinden ayırmak bu açıdan önemlidir. Sayıları ikiye katlanan dövüşmeyi öğreten oyuncaklar sayesinde genç nesil, yeni ve güçlü bir propaganda biçimine maruz bırakılmaktadır (Turse, 2003b). Örneğin 1972 yılında piyasaya sürülen "Magnavox Odysseys" ilk ticari video ev konsolu, bir askeri inşaat firması olan Sander Associates tarafından geliştirilmiş ve ilk yılında 100,000 adet satmıştır (Kirriemuir, 2006).

Diğer taraftan GI Joe, bir dövüş öğretim aracı olarak çocukları çatışma ve savaşa hazırlayan eşsiz bir oyuncak olarak değerlendirilmiştir. GI Joe, 1964 yılında Hasbro tarafından piyasaya sürülmüş olup oyuncağın orijinalinin Ordu, Donanma, Deniz Piyadesi ve Hava Kuvvetleri olmak üzere dört askeri çeşidi bulunmaktadır (Hall, 2004: 36).

## POPÜLER KÜLTÜRÜN MİLİTARİZASYONU: “DİJİTAL KAMUFLAJ” VE ÖTESİ

Ayrıca bir süre sonra oyuncak firmaları için cinsiyet önemli bir hal almıştır. 1997 yılında dünyanın oyuncak imalat devlerinden biri ve GI Joe'nun üreticisi Hasbro, GI Jane adında yeni bir oyuncak asker geliştirmiştir. Hasbro pazarlama yöneticileri, bu yeni oyuncuğa asker değil, “kadın aksiyon figürü” demeyi tercih etmiştir (Enloe, 2000: 10). GI Jane örneğinde görüldüğü gibi, eğlence sektöründe dahi militarizasyon süreci işletilerek ve bu yolla kamuflajlar altında kadının savaştaki yerinin altı çizilmiştir. Bu yolla, kadının savaş alanında yerinin olmadığı, bu süreçte bir aktör olduğu ve savaşın erkek egemen bir ortamda sürdürülmesi gerektiği bir oyuncak vasıtasıyla verilmek istenen mesaj, sayısız insana ulaştırılmıştır.

Moda dünyasında da militarizasyon süreci etkili bir şekilde yürütülmektedir. Reed'in belirttiği üzere, militarizasyon her sezon yenilenmektedir. Gençlerden moda tasarımcılarına, saat ustalarından otomobil üreticilerine kadar herkes, üretim süreçlerinde ordudan ilham almaktadır. Haki kıyafetler, İsveç ordu bıçakları, yağmurluklar ve hatta bol paça pantolonlar gibi birçok ürün, savaş alanından doğan yenilikler olarak karşımıza çıkmıştır (Reed: 1998). Günümüzde hala kamuflaj kıyafetler ve sırt çantaları popülerliğini korumaktadır. Bireyler bu yolla sadece üniformalar giymemekte aynı zamanda militarist bir gözlükle dünyaya karşı bir bakış açısı geliştirmektedir.

Diğer taraftan oynanan oyun, izlenen film, giyilen kıyafet kadar kullanılan arabalar da popüler kültürün ve tüketim toplumunun vazgeçilmez bir boyutudur. Bu bağlamda otomotiv sektöründe de popüler kültürün militarizasyonu süreci görülebilmektedir. Hummer'lar ve Jeep'ler, orduya asker alma araçları ve militarist değerlerin ifadesi olarak kullanılmaktadır.

## ASKERİ-MEDYA KOMPLEKSİ: SOSYAL MEDYADAN TELEVİZYONA

Kitle iletişim araçlarının popüler kültür üzerinde oldukça büyük bir etkisi bulunmaktadır. 21. yüzyılda insanlar, haberleri her zamankinden daha hızlı bir şekilde öğrenmekte ve bu doğrultuda olaylara hızlı bir şekilde tepki vermektedir (Brown: 2003: 47).

Dünyada gelişen olaylara ilişkin insanların verdikleri tepkilerin, militarizasyon sürecinin anlaşılması açısından dikkate alınması gerekmektedir. Hükümet, ordu ve medya arasındaki ilişki bu doğrultuda önem arz etmektedir. Medya, insanların anlayışlarının şekillenmesinde etkili bir araç olarak kullanılmaktadır. Medya vasıtasıyla savaş veya çatışma lehine ya da aleyhine insanların fikirleri değiştirilebilmektedir. Öte yandan özellikle sosyal medya, militarizasyon sürecinin vazgeçilmez bir parçası olarak hükümetler tarafından etkili bir şekilde kullanılmaktadır. Facebook, Twitter, Instagram gibi sosyal medya platformları, günümüzde kullanılan en güçlü propaganda araçları olarak karşımıza çıkmaktadır. Sosyal medya aracılığıyla "bireysel gazetecilik" olarak bilinen bir kavram hayatımıza girmiştir.

Günümüzde yeterli interneti ve akıllı telefonu olan her birey, bir gazeteci gibi hareket etme özgürlüğüne sahiptir. Saniyede milyonlara ulaşan paylaşımlarda bilgi hızlıca okuyucuya, izleyiciye ve dinleyiciye ulaştırılabilmektedir. Yapılan paylaşımlar, çekilen fotoğraflar ya da oluşturulan ses kayıtları, militarizasyon sürecinin çok etkili araçları olarak birtakım amaçlara hizmet etmektedir. Sosyal medya, bugün, en güçlü iletişim kanalı olarak ilk sırada yer almaktadır. Bir devlet başkanının yaptığı açıklama ya da örgütlü bir protesto girişimi, sosyal medya platformları sayesinde dünyanın farklı coğrafyalarındaki her çeşit ideolojiye sahip insana ulaştırılabilmektedir. Etiketler üzerinden yapılan paylaşımlardaki başlıklar altında insanlar bir araya getirilebilmekte ve popüler kültür, o etiketteki başlık sayesinde militarize edilebilmektedir.

## POPÜLER KÜLTÜRÜN MİLİTARİZASYONU: “DİJİTAL KAMUFLAJ” VE ÖTESİ

Diğer taraftan geniş çevrelerce takip edilen savaş muhabirlerinin savaşın sunulma şeklini değiştirdikleri tartışılmaz bir gerçek olarak kabul edilmektedir (Taylor, 1992). Savaş muhabirleri, taraflı bir şekilde hareket ederler ve bu yolla insanların ilgili savaş ya da çatışmaya ilişkin fikirlerini değiştirirler. Lewis, İngiliz yayıncıların genellikle savaş haberlerinde tarafsızlığı koruma konusunda kararlı olmalarına rağmen bazı önemli alanlarda savaş yanlısı bir duruşu destekleme eğiliminde olduklarını öne sürmüştür (Lewis, 2004: 302).

Bu bağlamda medya aracılığıyla savaşın sunulma şekli, milyonlarca insanın savaşı destekleme konusunda ikna edilmesinde önemli rol oynamıştır. Irak'ın kitle imha silahlarına sahip olduğu konusunda gazeteciler taraflı bir duruş sergilemiştir. Bunun sonucunda, Amerikan halkı savaş gerçekliğini kabul ederken savaş bütçesinin artırılması sorun teşkil etmemiştir. Öte yandan Körfez Savaşı, yoğun görsellerle aylarca TV ekranlarında yer alarak militarizasyon sürecine hizmet etmiştir (Halliday, 1999: 129).

Aynı şekilde yoğun bir medya yorumu, Irak savaşına ilişkin de yapılmıştır. 24 Eylül 2002 tarihinde İngiliz hükümeti, Irak'ın kitle imha silahlarına ilişkin bir dosya yayınlamıştır. Başbakan, önsözde, “Irak'ın kitle imha silahlarının ulusal çıkarlar için mevcut ve ciddi bir tehdit olduğuna inanmasının nedenlerini İngiliz kamuoyu ile paylaşmak istediğini” ifade etmiştir (Humphreys, 2005: 156). İngiliz Başbakanı, bu yolla halkı etkilemek suretiyle dijital kamuflaj altında militarizasyon sürecini işletmiştir. Tüm bu bilgiler ışığında, en ilginç olan konu ise halkın çatışmalara dair nasıl bir duruş sergileyeceği konusunda emin olmaması olarak karşımıza çıkmaktadır.

## ASKERİ-AKADEMİ KOMPLEKSİ: ÜNİVERSİTELERDEN CIA'E

Popüler kültürün militarizasyonu, eğitim alanında etkili bir şekilde yürütülmektedir. Günümüzde üniversiteler gibi diğer tüm eğitim kurumları da militarizasyon sürecine dahil edilmektedir. ABD'de bu eğitim kurumlarında sadece akademisyen, mühendis, doktor ya da politikacılar değil, özellikle 11 Eylül terör saldırılarından sonrasında aynı zamanda yarıların askerleri ya da subayları yetiştirilmektedir (Giroux, 2008: 65). Armitage'ın belirttiği gibi, üniversiteler, bilginin militarizasyonu ile meşgul fabrikalar haline gelmiştir (Armitage, 2005: 221).

Bu bağlamda vurgulanmak istenen, eğitim deneyimi yoluyla edinilen bilgi, beceri ve yetkinliklerin militarizasyonudur. Bu nedenle, askeriye hizmet eden bi çok üniversite programında, özellikle mühendislik diploma programlarında, militarist fikir ve değerlerle karşılaşmak kaçınılmazdır.

Amerikan Ulusal Bilim Akademileri'ne bağlı olarak faaliyet gösteren Ulusal Araştırma Konseyi, 2006 yılında "Frameworks for Higher Education in Homeland Security (İç Güvenlikte Yükseköğretime İlişkin Çerçeve)" adlı bir rapor yayınlamıştır. Raporda, bazı ebebeynlerin çocuklarını militarist fikirlere karşı korumalarına rağmen, 21. yüzyılda iç güvenliği öğrenme taahhüdünün iş ve hayata hazırlığın bir parçası olduğu ifade edilmiştir. Bu şekilde akademisyenlere savaş durumundaki devletlerin çıkarlarını ve değerlerini yansıtan lisans ve lisansüstü müfredatın entelektüel çerçevesini inşa etmeleri için örtülü bir meşrulaştırma sunulmuştur (Giroux, 2008: 64).

Savaş halindeki devletlerde bu tarz militarist bir eğitim yönteminin benimsenmesi, sıkça karşılaşılan bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Diğer taraftan eğitim hayatı boyunca öğrencileri savaşa dair stratejileri, değerleri, ilkeleri öğretmeye zorlamanın bir takım psikolojik rahatsızlıklara yol açabileceği de çokça tartışılmaktadır.

## POPÜLER KÜLTÜRÜN MİLİTARİZASYONU: “DİJİTAL KAMUFLAJ” VE ÖTESİ

1990’lu yılların ortalarında Amerikan okullarındaki yöneticiler ve eğitimciler tarafından devletin verdiği eğitiminin militarizasyonunun getireceği avantajlar tartışılmıştır. Bu avantajlar arasında genel olarak iş bulmada sağlanan kolaylıklar ön plana çıkmıştır. “Junior Reserve Officer Training Program (Yedek Subay Eğitim Programı)”, ilgili dönemde Amerikan Savunma Bakanlığı’nın en hızlı gelişen programı olarak görülmüştür. Bu askeri eğitim programı, Amerikan askeri liselerine yönelik olarak Pentagon tarafından tasarlanmıştır (Enloe, 2000: 13). ABD’de bazı ebebeynlerin güvenlik algısının değiştiği tehditlerle dolu dünyada, özellikle 11 Eylül terör saldırıları sonrasında, çocuklarını bilinçli bir şekilde askeri okullara yönlendirdikleri gözlemlenmiştir.

Diğer taraftan Pentagon, savaş endüstrileri ve Akademi arasındaki araştırma ve geliştirme alanlarındaki işbirliği bilinen bir gerçekliktir. Bu danışıklı dövüş, militarizasyon sürecinden ve savaştan büyük karlar elde eden General Electric, Northrop Grumman ve Halliburton gibi büyük firmaları ön plana çıkarmıştır (Giroux, 2208: 65). Bu firmalar, çeşitli bağışlar vesilesiyle üniversiteler ile hayati bağlar tesis ederken hayırsever kurumlar olarak imajlarını geliştirmiş ve daha geniş toplumlara hitap eder konuma yükselmiştir.

Öte yandan birçok şirket, öğrencilerin güvenlik ve istihbarat ajanı olarak iş bulmalarını kolaylaştıracak, onlara devletin ilgili kurumlarında kariyer fırsatları sunmak için bir takım burs ve hibeler vermekte veya farklı girişimlerde bulunmaktadır. Üniversitelerdeki akademisyenler ise, kendilerine bir araştırma projesi önerildiğinde istihbarat teşkilatlarının finansman açısından geniş fırsatlar sunduğunun bilincinde olarak hareket etmektedir. Özellikle de Merkezi Haber Alma Teşkilatı (CIA), akademinin sunduğu fırsatlardan en üst düzeyde faydalanan kurumların başında gelmektedir. CIA, teröristlerin ve diktatörlerin izini süren yüksek teknoloji aletler geliştirmeleri için her geçen gün üniversitelere daha fazla

## ULUSLARARASI KRİZ VE SİYASET ARAŞTIRMALARI DERGİSİ

yönelmektedir (Giroux, 2008: 68). Kelley'in de belirttiği gibi, öğrenciler militarizasyon sürecinde neler olup bittiğinin farkında olarak hareket etmelidir (Kelley, 1997). Bu bağlamda, militarist ideoloji ve değerler üretmek için kültürün eğitici gücünün pedagojik olarak nasıl çalıştığına anlaşılması gerekmektedir.

Amerikan Üniversiteler Birliği'nin 2002 yılında hazırladığı rapora göre, yaklaşık 350 kolej ve üniversitede Pentagon tarafından finanse edilen araştırmalar yürütülmektedir. Ayrıca Amerikan üniversiteleri, temel savunma araştırma fonunun %60'dan fazlasını almakta olup Savunma Bakanlığı, Ulusal Sağlık Enstitüleri ve Ulusal Bilim Vakfı'ndan sonra üniversite araştırmalarının üçüncü en büyük fon sağlayıcısı kurum haline gelmiştir. Üniversitelerdeki çalışmalarda federal finansmanın elektrik mühendisliği araştırmaları için %60'ı, bilgisayar mühendisliği araştırmaları için %55'i, metalürji/malzeme mühendisliği araştırmaları için %41'i ve denizbilim araştırmaları için %33'ü Savunma Bakanlığı tarafından sağlamaktadır (Turse, 2004).

Güncel rakamlarına bakıldığında, Gelişmiş Savunma Araştırmaları Projeleri Ajansı (DARPA) bütçesi, 2022 mali yılında 3,5 milyar dolardan 3,86 milyar dolara yükselmiştir. Bu bütçede 523 milyon dolar, Pentagon'un Temel Araştırma hesabından gelmiştir. Amerikan yönetimi, 2023 mali yılı için 4,12 milyar dolar bütçe talep etmiştir. Diğer taraftan Savunma Bakanlığı'nın Araştırma, Geliştirme, Test ve Değerlendirme (RDT&E) alanlarındaki finansmanı, 2022 mali yılında %11 artarak 123 milyar dolarlık yeni bir rekora imza atmıştır. Biden yönetimi, 2023 mali yılında RDT&E harcamalarını 132 milyar dolara çıkaracak %7'lik bir artış talep etmiştir (Thomas, 2022).

Amerikan eğitim kurumlarında özellikle savunma alanında yapılan akademik çalışmalar ve araştırma projeleri, federal hükümetten ciddi oranda fonlar almakta ve bu kurumlarda çalışan akademisyenler doğrudan ya da dolaylı olarak militarizasyon sürecine hizmet etmektedir.



## POPÜLER KÜLTÜRÜN MİLİTARİZASYONU: “DİJİTAL KAMUFLAJ” VE ÖTESİ

Ayrıca bu sürece katılan öğrenciler, militarist ideoloji ve stratejiler doğrultusunda eğitilmekte ve bu yolla ilgili kurumlarda görevlendirilmek üzere yetiştirilmektedir. Bu karşılıklı işbirliği içinde gerçekleşen süreç kimi araştırmalar için şeffaf bir formatta ilerlerken kimi gizli projelerde tam tersi bir durum karşımıza çıkmaktadır.

Amerikan üniversitelerinde genel olarak devletin ilgili politikaları doğrultusunda çalışmalarını sürdüren ve militarizasyon sürecine katkıda bulunan alanın değerli akademisyenleri olduğu gibi isimleri bilinmeyen birçok araştırmacı, dijital kamuflaj altında önemli çalışmalara hizmet etmektedir. Amerika’da akademi alanındaki militarizasyon süreci, belirli üniversiteler üzerinden yürütülmektedir. Arizona ve Harvard Üniversiteleri, bu anlamda militarizasyon sürecine hizmet eden Amerikan yükseköğretim kurumlarının başında gelmektedir. 11 Eylül terör saldırıları öncesinde dahi önemli sayıda profesörün CIA ile birlikte çalıştığı bilinmektedir (Mooney, 2000). Ancak devletin ilgili kurumları ile işbirliği içinde projelerde çalışan bu akademisyenler, çeşitli çevrelerce akademik çalışmalarında tarafsızlıklarını yitirdikleri ileri sürülmüş ve çalışmalarının hükümet politikalarını destekleyen mahiyeti nedeniyle bilimsel olmadığı iddiaları ile çokça eleştirilmiştir.

Öte yandan Askeri-Akademi Kompleksi’ndeki işbirliği sadece Amerikan siyasi sisteminde değil, teknoloji çağında rekabet halindeki birçok güçlü devletin başvurduğu bir yöntem olarak görülmektedir. Amerika’da olduğu gibi Çin de bu rekabette sürdürdüğü politikalar ile Akademi’de yapılan araştırmaların önemini farkındalığı ile politikalar geliştirmektedir. Bu bağlamda Çin ve ABD, kısa adıyla ‘STEM’ alanları olarak bilinen Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik (Science-Technology-Engineering and Mathematics) alanlarında doktora derecesine sahip akademisyenleri çeşitli burs ve imkânlarla ülkelerine çekmeye çalışmaktadır. Kimi devletlerde ise bu alanlarda ya da devletin belirlediği öncelikli alanlarda çalışan araştırmacılara ek mali destek imkânları sunulmaktadır.

## ULUSLARARASI KRİZ VE SİYASET ARAŞTIRMALARI DERGİSİ

Görüldüğü üzere, popüler kültürün militarizasyonu sürecinde eğitim alanı önemli bir kamufraj olarak karşımıza çıkmıştır. Sadece eğitim kurumlarında işlenen militarist ders müfredatı değil aynı zamanda Amerikan yükseköğretim kurumları ile istihbarat kuruluşu arasındaki işbirliği militarizasyon sürecini açıkça gözler önüne sermiştir. Bu süreçte popüler kültürü oluşturan bireyler kadar eğitim kurumlarındaki akademisyenlerin ve araştırmaların da bu sürecin ayrılmaz bir parçası oldukları değerlendirilmiştir. Nitekim gerek savunma bütçesinden araştırma ve geliştirme projelerine ayrılan ödenekler gerek gizli askeri programlara yatırılan milyon dolarlar, militarizasyon sürecinin öncelikli konumunu gözler önüne sermiştir.

### SONUÇ

İki kutuplu dünyanın sona erdiği Soğuk Savaş sonrası dönemde ABD, uluslararası sistemde sadece tek süper güç olarak yerini almamış aynı zamanda geliştirdiği teknolojik güç ile askeri alanda da önemli kazanımlar elde etmiştir. ABD, bu süper güç kazanımlarını sürdürmeye devam etse de 11 Eylül 2001 tarihinde gerçekleşen terör saldırıları sonrasında teröre karşı küresel savaş ilan etmiş ve bu bağlamda bir takım askeri müdahalelerde bulunmuştur.

Söz konusu müdahaleler, uluslararası siyasette askeri alanda birtakım sonuçlar doğursa da gündelik hayatta bireyler açısından bir süredir devam eden militarizasyon sürecinin hızlanmasına ve militarist düşünme biçiminin daha geniş bir kesim arasında yayılmasına neden olmuştur. 21. yüzyılda teknolojik gelişmelerin de etkisiyle gündelik hayatın pek çok alanında popüler kültürün militarizasyonuna şahitlik edilmektedir.

Günümüzde bireyler, kitle iletişim araçları, eğlence, alışveriş ve eğitim alanlarında militarist fikirler ve değerlerin popüler olduğu bu süreçten önemli ölçüde etkilenmektedir. Özellikle ABD’de bu süreç, dijital kamufraj altında popüler kültürü etkilemek suretiyle başarılı bir şekilde yürütülmektedir.

# POPÜLER KÜLTÜRÜN MİLİTARİZASYONU: “DİJİTAL KAMUFLAJ” VE ÖTESİ

Bu çalışmada popüler kültürün nasıl militarize edildiğinin ve bu militarizasyon sürecinin arkasında yatan nedenlerin açığa çıkarılması hedeflenmiştir. Bu doğrultuda öncelikle kavramsal çerçevenin çizildiği bölümde militarizasyon, popüler kültür ve dijital kamuflaj kavramları tanımlanmıştır. Makalede, süreçten etkilenen aktör olarak popüler kültür, süreçteki gizli araçlar olarak dijital kamuflaj ve militarist düşünme ve değer sisteminin geliştirilmesiyle devletlerin politikalarının meşrulaştırılması anlamında militarizasyon kavramları tartışılmıştır. Bu bağlamda militarizasyon sürecinin, popüler kültürü dijital kamuflaj altında militarist fikirleri ve değerleri ayrıcalıklı kılan, yasallaştıran ve meşrulaştıran bir süreç olduğu sonucuna varılmıştır.

İkinci bölümde popüler kültürün hâkim olduğu eğlence, alışveriş, medya ve eğitim olmak üzere gündelik hayatın en etkili dört alanındaki militarizasyon süreci incelenmiştir. Bu bağlamda ilk olarak, Askeri-Eğlence Kompleksi ele alınmış ve savaş oyunlarından filmlere kadar popüler kültürü etkileyen alanlar analiz edilmeye çalışılmıştır. Dijital savaş oyunlarının keşfedilmemiş militarist duyguları temiz, kolay ve eğlenceli bir şekilde açığa çıkardığı sonucuna varılmıştır.

Öte yandan oyunların, oynayan birey karşısında bir düşman imajı ve algısı yarattığı, bu düşmanı şeytanlaştırdığı ve bu suretle savaşı yücelterek yapılan askeri müdahalelerin haklı gerekçelerle yapıldığını göstermeye çalıştığı yönünde değerlendirme yapılmıştır.

Ayrıca dijital savaş oyunlarının giderek daha etkili asker toplama aygıtı olarak hizmet ettiği ve bu oyunları oynarken temel silah kullanma tekniklerinin öğretildiği konuları ele alınmıştır. Diğer taraftan savaş konulu filmlerin popüler kültürü etkilemek suretiyle propaganda aracı olarak kullanıldığı, vatansever duyguları geliştirerek Ordu'ya dair olumlu bir imaj çizildiği ve film yapımcıları ile askeri yetkililer arasında karşılıklı yarar sağlayan bir ilişki geliştirildiği sonuçlarına varılmıştır.

## ULUSLARARASI KRİZ VE SİYASET ARAŞTIRMALARI DERGİSİ

Askeri-Alışveriş Kompleksi, popüler kültürün militarizasyonu sürecinde ele alınan diğer önemli alan olarak değerlendirilmiştir. Bu başlıkta kamuflaj kıyafetlerden askeri içerikli oyuncaklara kadar birçok ürünün tüketici tarafından kullanılmasının militarizasyon sürecini nasıl etkilediği tartışılmıştır. Kamuflaj, her dönem modası geçmeyen bir trend olarak alışveriş sektöründe kendine bir yer edinmiş ve bu yolla militarist düşünce biçiminin gelişmesine destek olmuştur. Kamuflaj modası vasıtasıyla sadece bu tarz ürünleri satın alan bireyler değil aynı zamanda bunları satan firma personeli, yöneticiler ve şirketlerin de bu süreçten etkilendiği belirtilmiştir.

Askeri-Medya Kompleksi, militarist değer ve inaçların servis edildiği en etkin alan olarak değerlendirilmiştir. Bu alanda televizyondaki büyük haber kanalları kadar çağımızın bir başka bağımlılığı olan sosyal medya platformları ele alınmıştır. Bu platformlarda bilginin ışık hızı ile ilgili kitleye aktarılması, dijital kamuflaj altında militarizasyon sürecini destekleyen en güçlü yöntem olarak değerlendirilmiştir. Sosyal medya aracılığıyla popüler kültürün militarizasyonu kolaylaşmış olup geliştirilen bir takım elektronik sistemler vasıtasıyla militarist fikir ve değerlere yatkınlık oranları sayısal olarak tespit edilerek o doğrultuda politikalar geliştirilmiştir. Sosyal medya platformlarının popüler kültürün militarizasyonu sürecinde günümüzde kullanılan en etkili silah olduğu sonucuna varılmıştır.

Diğer taraftan televizyon kanallarında sunucuların ya da savaş muhabirlerinin haberi sunuş ve servis ediş şekillerinin, militarizasyon sürecine hizmet ettiği ileri sürülmüştür. Bu süreçte kimi zaman CNN gibi etkili TV kanalları tarafından dünyada gelişen güvenlik meselelerine ilişkin devletin ilgili kurumlarını harekete geçirecek gündemler yaratılırken kimi zaman da Hükümetin siyasi çıkarları doğrultusunda alınan kararların ve uygulanan politikaların meşrulaştırılması için devlet söylemi bağlamında destekleyici içeriklere yer verildiği tartışılmıştır.

## POPÜLER KÜLTÜRÜN MİLİTARİZASYONU: “DİJİTAL KAMUFLAJ” VE ÖTESİ

Son olarak Askeri-Akademi Kompleksi bağlamında popüler kültürün militarizasyonu sürecinde eğitim kurumlarının önemine dikkat çekilmiştir. Amerikan yükseköğretim kurumlarının askeri işbirlikleri içinde hareket ettikleri ve ilgili eğitim müfredatlarının militarist düşünce yapısını geliştirdiği konuları ele alınmıştır. Bu alanda ayrıca genç kesime yönelik asker yetiştirmek üzere geliştirilen askeri programlar olduğu ve bu programlar yardımıyla militarizasyon sürecinden geçen bireylerin devletin ilgili güvenlik bürokrasisi içinde görevlendirilmeleri için çeşitli fırsatlar yaratıldığı hususları tartışılmıştır. Bu bağlamda alanında bilinen pek çok şirket, özel sektörde istihbarat elemanı olarak istihdam edilmek üzere gençlere çeşitli burslar ve destekler sağlamaktadır.

Öte yandan Amerikan üniversitelerindeki akademisyenlerin ve araştırmacıların, militarizasyon sürecinden etkilenen önemli aktörler olduklarına ilişkin değerlendirmelerde bulunulmuştur. Özellikle CIA, teröristlerde mücadelede yüksek teknoloji araçlar geliştiren projelerde devletin ilgili üniversiteleri ile işbirliği içinde çalışmaktadır. Bu projelerde görevlendirilen araştırmacılar, aldıkları fonlar aracılığıyla devletin bir takım politikasını destekleyen çalışmalar yürütmeleri nedeniyle çokça eleştirilmiştir. Araştırmacıların tarafsızlıklarını ve dolayısıyla bilimselliklerini kaybettikleri eleştirilerine rağmen devlet kademelerinde daha önce görev almış bazı akademisyenlerin bu işbirliği sürecinin tarafsızlıklarını etkilemedikleri ve aksine ulusal çıkarlar doğrultusunda devletin güçlü politikalar geliştirdikleri literatürde bir başka tartışma konusu olarak karşımıza çıkmıştır.

Tüm bunlara ek olarak, giderek artan Savunma Bakanlığı bütçesi ve akademi ile işbirliği çerçevesinde araştırma ve geliştirme bağlamında savunma projelerine ayrılan fonların büyüklüğü ele alınmış olup bu bağlamda militarizasyon sürecinin önemine dikkat çekilmiştir.

## ULUSLARARASI KRİZ VE SİYASET ARAŞTIRMALARI DERGİSİ

Neticede bu çalışmada, devletlerin “dijital kamuflaj” altında popüler kültürde keşfedilmemiş militarist duyguları açığa çıkararak bir takım değer ve ilkeleri geliştirdikleri politikalarla askeri amaçlarını gerçekleştirdikleri iddia edilmiştir. Ayrıca dijital oyunlar, filmler, askeri kıyafetler, eğitim ve medya aracılığıyla askeri müdahaleler meşrulaştırılırken aynı zamanda popüler kültürün önemli bir propaganda aygıtı olarak kullanıldığı ileri sürülmüştür. Bu bağlamda gündelik hayata dair yapılan bir analizde popüler kültürün militarizasyonunun kaçınılmaz olarak gerçekleştiği sonucuna varılmıştır.

# POPÜLER KÜLTÜRÜN MİLİTARİZASYONU: “DİJİTAL KAMUFLAJ” VE ÖTESİ

## KAYNAKÇA

ALLEN, R. (2011). The Unreal Enemy of America’s Army. *Games and Culture*, 6(1), 38-60.

ARMITAGE, J. (2005). Beyond Hypermodern Militarized Knowledge Factories. *The Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*, 27(3), 219-239.

BOGGS, C. ve POLLARD, T. (2007). *The Hollywood War Machine: U.S. Militarism and Popular Culture*. London: Paradigm Publishers.

BROWN, R. (2004). Clausewitz in the Age of CNN: Rethinking the Military-Media Relationship. Norris P., Kern M. ve Just, M. (ed.), *Framing Terrorism: The News Media, the Government and the Public*, London: Routledge, 51-66.

CRANDALL, J. ve ARMITAGE, J. (2005). Envisioning the Homefront: Militarization. *Tracking and Security Culture*. *Journal of Visual Culture*, 4(1), 17-38.

ELKUS, A. (2006). Subliminal Militarization. *Wiretap*, <http://www.wiretapmag.org/warandpeace/35759/>.

ENLOE, C. (2000). *Maneuvers: The International Politics Militarizing Women’s Lives*. Berkeley: University of California Press.

ENLOE, C. (2002). Demilitarization- or More of the Same? Feminist Questions to Ask in the Post War Moment, C. Cockburn ve D. Zarkov (ed.), *The Post-war Moment: Militaries, Masculinities and International Peacekeeping*, London: Lawrence and Wishart.

GIROUX, H. A. (2008). The Militarization of US Higher Education after 9/11. *Theory, Culture&Society*, 25(5), 56-82.

## ULUSLARARASI KRİZ VE SİYASET ARAŞTIRMALARI DERGİSİ

---

HALL, K. J. (2004). A Soldier's Body: GI Joe, Hasbro's Great American Hero, and the Symptoms of Empire. *The Journal of Popular Culture*, 38(1), 34-35.

HALLIDAY, F. (1999). Manipulation and Limits: Media Coverage of the Gulf War, 1990-91. Jean Seaton ve Tim Allen (ed.), *The Media of Conflict: War Reporting and Representations of Ethnic Violence*, London and New York: Zed Books, 127-146.

HUMPHREYS, J. (2005). The Iraq Dossier and the Meaning of Spin. *Parliamentary Affairs*, 58(1), 156-170.

KELLEY, R. D.G. (1997). *Yo' Mama's Disfunktional!*. MA: Beacon Press.

KIRRIEMUIR, J. (2006). A History of Digital Games. Jason Rutter&Jo Bryce (ed.) *Understanding Digital Games*, London: Sage, 21-35.

LEWIS, J. (2004). Television, Public Opinion and the War in Iraq: The Case of Britain. *International Journal of Public Opinion Research*, 16(3), 295-310.

MOONEY, C. (2000). For Your Eyes Only: The CIA Will Let You See Classified Documents-But at What Price?. *Lingua Franca*, <https://cryptome.org/cia-price.htm>.

NIEBORG, D. B. (2004). America's Army: More than a Game. Thomas Eberle Willy ve Christian Kriz (ed.), *Transforming Knowledge into Action through Gaming and Stimulation*, München: Sagsaga.

NIEBORG, D. B. (2006). Mods, nay! Tournaments, Yay! The Appropriation of Contemporary Game Culture by the US Military. *Fibreculture Journal*, 4(8).

POWER, M. (2007). Digitized Virtuosity: Video War Games and Post 9/11 Cyber-Deterrence. *Security Dialogue*, 38(2), 271-288.



## POPÜLER KÜLTÜRÜN MİLİTARİZASYONU: “DİJİTAL KAMUFLAJ” VE ÖTESİ

REED, J. (1998). Influence; Fashion of Soldiers. The New York Times, <https://www.nytimes.com/1998/12/13/magazine/influence-soldiers-of-fashion.html>.

REGAN, P. M. (1994). War Toys, War Movies, and the Militarization of the United States. 1900-85. Journal of Peace Research, 31(1), 45-58.

ROBB, D. L. (2004). Operation Hollywood: How the Pentagon Shapes and Censors the Movies. New York: Prometheus Books.

SHAW, M. (1991). Post Military Society. Cambridge: Polity Press.

TAYLOR, P. M. (1992). War and the Media: Propaganda and Persuasion in the Gulf War. Manchester-New York: Manchester University Press.

THOMAS, W. (2022). DOD Budget: FY22 Outcomes and FY23 Request. Aip.org, <https://www.aip.org/fyi/2023/dod-budget-fy22-outcomes-and-fy23-request>.

TURSE, N. (2003a). Bringing the War Home: The New Military-Industrial-Entertainment Complex at War and Play. Dissent Voice, [https://dissentvoice.org/Articles8/Turse\\_Military-Entertainment](https://dissentvoice.org/Articles8/Turse_Military-Entertainment).

TURSE, N. (2003b). The Pentagon Invades Your Xbox New and Powerful Form of Propaganda Aims to Indoctrinate Young Video Gamers. Dissent Voice, [http://dissentvoice.org/Articles9/Turse\\_Pentagon-Video-Games.htm](http://dissentvoice.org/Articles9/Turse_Pentagon-Video-Games.htm).

TURSE, N. (2004). The Military-Academic Complex. TomDispatch.com, <https://www.countercurrents.org/us-turse290404.htm>.

## STRUCTURED ABSTRACT

Although the US maintains the superpower position following the Cold War, after 9/11 events the vulnerability to terrorist attacks became the main issue on the agenda. Accordingly, the US declared 'war on terror' and introduced the Bush Doctrine to the world. As a result of the war on terror policy, the US invaded Iraq and defeated Saddam regime. Although interventions had some consequences in the military field in international politics, they caused an acceleration of the militarization process that has been going on for a while in daily life and the spread of militarist thinking among a wider segment.

In the 21st century, the militarization of popular culture is witnessed in many areas of daily life with the effect of technological developments. Today, individuals are significantly affected by this process in which militaristic ideas and values are popular in the fields of mass media, entertainment, shopping and education. Especially in the US, this process is carried out successfully by influencing popular culture under 'digital camouflage'.

In this study, it is aimed to reveal how popular culture is militarized and the reasons behind this militarization process. In this direction, the concepts of militarization, popular culture and digital camouflage are defined in the section where the conceptual framework is drawn. In the article, popular culture as the actor affected by the process, digital camouflage as the hidden tools in the process and militarization in the sense of legitimizing the policies of the states with the development of militaristic thinking and value system are discussed. In this context, it was concluded that the militarization process is a process that privileges, legitimizes and justifies militaristic ideas and values in popular culture under digital camouflage.

## POPÜLER KÜLTÜRÜN MİLİTARİZASYONU: “DİJİTAL KAMUFLAJ” VE ÖTESİ

In the second part, the militarization process in the four most influential areas of daily life, which is entertainment, shopping, media and education, which is dominated by popular culture, is examined. In this context, firstly, the Military-Entertainment Complex was handled and the areas that affect popular culture from war games to movies were tried to be analyzed. It is concluded that digital war games reveal unexplored militaristic fantasies in a clean, easy and fun way.

On the other hand, it has been evaluated that the games create an image and perception of the enemy, demonize this enemy, and thereby glorify the war and try to show that the military interventions are made for justified reasons. In addition, it is discussed that digital war games serve as an increasingly effective recruiting device and basic weapon usage and combat techniques are taught while playing these games. In this context, it was concluded that war movies were used as a propaganda tool by influencing popular culture, a positive image was drawn about the Army by developing patriotic feelings, and a mutually beneficial relationship was developed between filmmakers and military officials.

The Military-Shopping Complex was considered as another important area that was addressed in the militarization process of popular culture. In this part, it has been discussed how consumer use of many products, from camouflage clothing to military toys, affects the militarization process. Camouflage, as a trend that never goes out of fashion, has made a place for itself in the shopping sector and in this way has supported the development of the militarist way of thinking. It has been stated that not only the individuals who buy such products through camouflage fashion, but also the personnel, managers and owners of the companies selling them are affected by this process. The Military-Media Complex was evaluated as the most effective area where militaristic values and beliefs were served.

In this part, social media platforms, which are another addiction of our generation, as well as major news channels on television are discussed. In these platforms, the information transfer to the audience at the speed of light has been evaluated as the most powerful method supporting the militarization process under digital camouflage. On the other hand, it has been argued that the way the journalists cover the news stories in TV channels serves the militarization process. Finally, attention was drawn to the importance of educational institutions in the militarization process of popular culture in the context of the Military-Academy Complex.

It has been discussed that American higher education institutions act in military cooperation and the related education curricula develop the militarist way of thinking. It has also been discussed that there are military programs developed to train young people in this area and that with the help of these programs, various opportunities are created for individuals who have gone through the militarization process to be assigned to the relevant security bureaucracy of the state. In this context, many well-known companies provide various scholarships and supports to young people to be employed as intelligence personnel in the private sector.

On the other hand, it has been evaluated that academicians and researchers in American universities are important actors affected by the militarization process. In particular, the CIA works in cooperation with the relevant universities of the state on projects that develop high-tech tools in the fight against terrorists. Researchers assigned to these projects have been widely criticized for carrying out studies that support certain policies of the state through the funds they receive. Finally, the size of the funds allocated to defense projects in the context of research and development within the framework of the increasing budget of the Ministry of Defense and cooperation with the Academy has been discussed, and in this context, the importance of the militarization process has been pointed out.

## POPÜLER KÜLTÜRÜN MİLİTARİZASYONU: “DİJİTAL KAMUFLAJ” VE ÖTESİ

---

As a result, in this study, it is claimed that the US realizes their military goals with policies that develop certain values and principles by revealing undiscovered militaristic feelings in popular culture under ‘digital camouflage’. In addition, it has been argued that popular culture is used as an important propaganda tool while justifying military interventions through digital games, movies, military outfits, education and media. In an analysis of everyday life, it was concluded that the militarization of popular culture is inevitable.