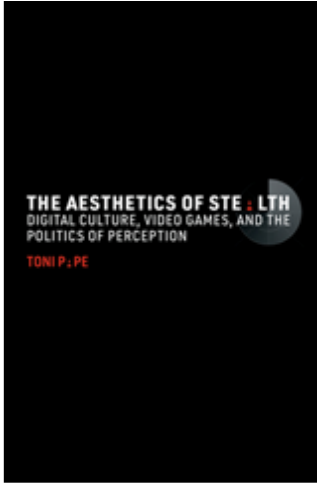


KİTAP İNCELEMESİ

Gizliliğin Estetiği: Dijital Kültür, Video Oyunları ve Algı Politikaları

İlkay KANIK*



Yazar: Toni PAPE

The Aesthetics of Stealth: Digital Culture, Video Games, and the Politics of Perception, (Gizliliğin Estetiği: Dijital Kültür, Video Oyunları ve Algı Politikaları), MIT Press, 2024. 240 sayfa.

ISBN: 9780262549783

Dil: İngilizce

Toni Pape'nin *The Aesthetics of Stealth: Digital Culture, Video Games, and the Politics of Perception* adlı kitabı, dijital oyun estetiği, gizlilik temalı oyunlar ve algının politikası üzerine incelemeleri içerir. Gizlilik (stealth) oyunlarına odaklanır. Bu oyunların estetik ve politik yönlerini ele alır. Kitap, video oyunlarında gizlilik temalarının nasıl kullanıldığına inceler. Bu kitap şu sorulara cevap vermektedir. Dijital kültür içinde gizlilik temaları nasıl kullanılmaktadır? Oyunlarda gizlilik teması estetik, algısal ve politik hangi anlamları üretmektedir?

Gizlilik oyunlarında oyun estetiği oyuncuların dikkatini başka yöne yönlendirme sayesinde yaratılır. Oyunların sunduğu görsel ve işitsel ipuçlarıyla oyuncuların algıları yönlendirilir. Bu oyunları oynayan oyuncuların algıları yönetilir. Oyuncuların gizlilik oyunlarında farkındalık kazanmalarını ve çevrelerini algılama biçimlerini inceleyen Pape, algı ve farkındalığın belirli bir

Kitap İncelemesi (Book Review)

* Sorumlu Yazar, Doç. Dr., Ziyaretçi Araştırmacı, Duygular Tarihi Merkezi, Max Planck Institute for Human Development, Berlin, Almanya. E-posta: ilkaykanik8@gmail.com ORCID <https://orcid.org/0000-0002-9717-6680>

siyasi ve kültürel söylem ürettiğini iddia eder. Eğlenirken bu söylemler oyuncuyu kültürel olarak yetiştirdiğini vurgular. Bu iddiasını, dijital kültürün içinde gizlilik oyunlarının yerini, ele aldığı video oyunlarında tartışır. Pape, hem klasik hem de modern oyunlarda, izleyicinin dikkatini kontrol eden, rahatlıkla izlemesine fırsat veren ve böylece görünmez olmasını sağlayan özellikleri inceler. Bu özellikleri, oyun oynanış mekaniği ve estetiği üzerinden değerlendirir. Oyunda gizliliğin devamının oyuncunun algılarını ve farkındalıklarını oyun mekaniğiyle kontrol ederek gerçekleştiğini iddia eder, ayrıca oyun mekaniğini tasarlayanların dikkati dağıtan veya da odaklayan unsurları bu özellik üzerinden ayarladığını vurgular. Pape, bu özelliğin oyunun oynanışına etkilerini kitabında ayrıntılı bir şekilde değerlendirir. Bu tür oyunlarda algı yönetiminin, oyuncunun çevre farkındalığını sürekli ayakta tutan oyun teknolojileri ve estetik yapıyla mümkün olduğunu söyler.

Kitabın Bölümleri:

- Gizlilik Geçidi: Giriş, Genel Bakış, Problematizasyon
- Dijital Algılamalar: Gizliliğin İki Kısa Soykütüğü
- Gizlilik: Teknoloji ve Kültürün Ortak Evrimi
- Teknogizlilik: Barok Bir Eğilim
- Algılanamazlığın Politikasına Dair: Şimdi ve O Zaman
- Sinsice Gizlilik: Takip Çekimi ve İlişkisel Algılanamazlık
- Gözetim Gizliliği 1: Komplü Düşüncesi ve Yaygın Savaş
- Gözetim Gizliliği 2: Dünya Tarihini Aşırı Kodlama ve Dünyayı Kara Kutu Olarak Görmek
- Büyük Gizlilik: Dishonored'da Queer Büyü ve İlişkisel Etikler
- Sosyal Gizlilik: Hitman'de Camp Estetiği, Beyazlık ve Yapay Aptallık
- Birlikte Gizlice: Isırcı Aidiyet Üzerine Koda

Kitap, gizlilik temalı oyunların estetik ve politik yönlerini ele alır ve gizlilik estetiğinin dijital kültürdeki yerini inceler. Özellikle *görünmezlik* kavramının oyunlardaki rolü ve bunun toplumsal iktidar ilişkileriyle nasıl örtüştüğü üzerine odaklanır. Kitabın bölümleri şu konuları analiz eder. Oyunlardaki gizlilik estetiğinin oyuncular için sadece eğlence olarak değerlendirilmemesi gerektiği vurgular, toplumsal, politik ve kültürel anlamı nasıl inşa ettiğini tartışır. Gizlilik kavramının sosyal bilimlerde nasıl ele alındığını değerlendirir. Gizliliğin tarihsel gelişimini açıklar. Gizlilik kavramı zaman içinde değişmiştir. Teknolojinin ve kültürün gizlilik kavramını nasıl şekillendirdiğini tarihsel perspektiften değerlendirir. Gizlilik kavramının anlamı değiştikçe aynı zamanda bu kavramlar video oyunlarına da benzer bir şekilde yansımaktadır. Bu yansımalara dair örnekler verir. Her döneminin teknolojisinin ve kültür normlarının nasıl gizliliği şekillendirdiğinden bahseder. Gizlilik estetiği de bu değişimle birlikte farklı formlar alır. Barok estetik ve gizlilik arasındaki ilişkiyi tartışan yazar, barok tarzının kendine has, abartılı ve karmaşık yapılarının gizliliği nasıl estetik

boyutta ortaya koyduğunu, dijital çağda kullanılan gizlilik tekniklerine benzerliklere dikkat çeker. Barok sanatının karakteristik özelliklerinden olan karmaşıklığın ve kaotik düzenin, gizliliğin dijital dünyada temsil biçimlerinde varlığını gösterdiğini iddia eder. Yazar ayrıca gizlilik estetiğinin düzenli bir kaos yaratarak dijital dünyada varlığını sürdürdüğünü iddia eder. Dijital oyunlarda da düzenli kaosun barok tarzının çarpıcılığını ve karmaşıklığını ödünç alarak oyuncu, gizlilik, saklanma, görünmez olma ve dikkat dağıtma seçenekleriyle oyun içinde gizlilik deneyimini yaşar. Bunun için aşırılık ve detay zenginliği oyuncuların gizlenmesini kolaylaştırır.

Kitapta gizlilik arzusu, isteği ve estetik var oluşu, algılanama ile ilişkilendirilir. Gizlilik tek başına bir oyun estetiğinin ötesinde politik boyutlarıyla tarihsel olarak incelenir. Çünkü gizlilik algınamazlık, yani görünmez ve fark edilmez olma tarihte hep arzu edilen bir arzu olarak ortaya çıkmıştır. Bunun nedeni ise iktidarın ve toplumsal kontrolün yoğun olduğu dönemlerde bir kaçış ve tersine kontrol arzusudur. Bireyler ve gruplar gizlilik üzerinden strateji geliştirmeye çabalarlar. Gizlilik, görünmezliğin estetik var olma halidir ve gizlenenin kimliğini, arzusunu ve isteğini korur ve gerçekleştirilmesine dair umudu var eder. Pape, bu durumu bir politik direniş olarak ifade eder. Baskı altındaki gruplar için gizlilik stratejileri önemlidir çünkü bu sayede hayatta kalırlar ve politik direniş gösterebilirler. *Watch Dogs: Legion* gibi oyunları örnek olarak gösterir. Bu oyunda karakterler, gözetime karşı bir direniş sergilerken, gizlilik ve algınamazlık stratejileri üretirler ve toplumun iktidar yapılarına karşı gelirler.

Takip çekimi (tracking shot) denilen sinematografik teknik bu kitapta incelenir ve gizlilik estetiğiyle ilişkisi sorgulanır. Görünmezlik stratejisinde takip çekiminin nasıl bir etki yarattığı incelenir. Takip çekimi, görünmez gözlemci hissi vererek oyun estetiğini kurgular. Oyuncu bu sayede karakterin bir parçası gibi hisseder. İlişkisel algınamazlık olarak tarif ettiği bu ilişki gizli bir görev hissini pekiştirir. Gizlilik temalı oyunlarda oyuncu düşmandan gizlenirken, çevreyi keşfeder. Gözetim çağında yaşadığımızı dair birçok çalışmanın olduğu günümüzde, gizliliğin gözetimle ilişkisini inceler. Bu ilişkiye komplo teorileri ekler ve komple teorilerinin gözetimin savaş ve gizlilikle ilişkisindeki rolünü sorgular. Tarihsel süreçler incelendiğinde dünya politikaları gizlilik süreçleriyle iç içe geçtiğini, küresel gözetimin tarihi biçimlendirdiğini tarihi yazarların ürettiği tarihsel metinlerde bu durum görülebildiğini iddia eder. *Dishonored* adlı video oyununu gizlilik estetiği üzerinden analiz eder. Bu oyunda sihrisel bir gizlilik olduğu tartışılır. Oyundaki bu gizlilik ilişkisel etikle analiz edilir. Queer teorisi bağlamında oyundaki gizlilik etiği değerlendirir. Gizlilik içinde farklılıklar onaylanırken normlardan kaçınma mümkündür.

Kitapta, camp estetiği *Hitman* oyun serisi içinde analiz edilir ve nasıl bir sosyal gizlilik etiği üretildiği tartışılır. Politik olarak beyazlık ve yapay zekânın oyunda nasıl temsil edildiği analiz edilir. Camp estetiği ve yapay aptallık gibi kavramlar bu tartışmaları besler. Pape, birbiriyle ilişkisi yokmuş gibi duran iki konuyu gizlilik ve kolektif aidiyet duygusuyla ilişkilendirir. Gizlilik estetiği ve

toplumsal olarak bir arada olmayı nasıl mümkün kıldığını araştırır. Modern dijital toplumda, aidiyet duygusunu etkileyen gizlilik estetiği vurgusunu tartışır. Bireylerin ve grupların "görünmez" veya "gizli" kalmayı tercih etme yolları, toplumsal kimlik ve aidiyet duyguları üzerinde etkisi olduğunu iddia eder. Çünkü, video oyunları oyunculara belirli bir gruba ve göreve olan aidiyetlerini korumak için fırsat sağlar. Oyuncular oyun içinde gizlilik stratejileri içinde kimliklerini ve aidiyetlerini kullanırlar. *Hitman* ve *Dishonored* gibi oyunlarda gizli kalmanın sosyal sonuçları ilişkilendirilir. Çünkü gizli kalmak, bir topluluğa ait olmak ve oyunda belirlenen etik ilkeye bağlı kalmanın göstergesidir. Pape, *Assassin's Creed* serisi incelemesiyle bu durumu örneklendirir. Oyun, oyunculara belirli bir grubun içinde kalarak aidiyet duygularını yaşamasını sağlar.

Yazarın Yaklaşımı ve Yöntemi

Toni Pape kitabında, çok disiplinli bir yaklaşım kullanır. Kültürel çalışmalar, medya çalışmalarını, eleştirel ve felsefi boyutlarıyla, dijital kültür ve oyunlarda gizlilik estetiği ve algılanamazlık yöntemlerini açıklarken kullanır. Gizliliği bir fenomen olarak ele alır ve oyunlardaki gizlilik stratejilerinin arkasındaki derin toplumsal, kültürel ve politik anlamları ortaya çıkarmaya çalışır. Gözetim toplumu kavramını kültürel çalışmalar içinde analiz eder. Özellikle bu teori kapsamında "algılanamazlık" arzusunun nasıl irdelendiğini ortaya koyar ve niçin böyle bir arzunun var olduğunu tartışır. Pape (2024, 96) modern iktidarın dönüşen doğasını ve bu dönüşümün oyun mekaniği içinde yeniden üretimini, Michel Foucault(2015)'nin *Biyopolitikanın Doğuşu* adlı eserinde yer alan "suçlunun antropolojik olarak silinmesi" argümanını kullanarak inceler. Suçun ekonomik kriterler üzerinden değerlendirilmesi, Foucault'nun biyopolitika ve neoliberal yönetim pratiklerine dair analizinin bir parçasıdır. **Gizlilik estetiği**, bireylerin ve grupların iktidarın kontrol mekanizmalarından kaçmasını, Foucault'nun **iktidar ilişkileri** ve **disiplin toplumundaki gözetim stratejileri** üzerinden açıklama imkânı sunar. Bu yaklaşım, konunun toplumsal ve politik bir düzlemde ele alınmasını sağlar ve bireylerin normatif düzenlere karşı geliştirdiği alternatif pratikleri inceler. Pape, algılanamazlık (imperceptibility) kavramını ontolojik bir bağlamda inceler. Görünmez olma çabalarını, Félix Guattari ve Gilles Deleuze gibi düşünürlerin ontoloji teorilerini kullanarak açıklamaya çalışır. Estetik teorilerden faydalanır ve bu sayede dijital oyunlarda ve dijital kültürde nasıl bir sanatsal dil üretildiğini analiz eder. Barok sanatını örnek olarak gösterir ve bu sayede oyunlardaki estetik ve çok katmanlı boyutları tarihsel olarak sanat ve estetik ilişkisinin içine yerleştirir. Oyunlardaki gizlilik estetiğinin duygusal ve psikolojik deneyimlerini bu bağlamda sorgular.

Oyunların gizlilik üzerinden ürettiği estetiğin politik yönünü, José Muñoz'un kimliksizleştirme kavramıyla ilişkilendirerek değerlendirir. "Gizlilik bir meydan okumadır" diyen Pape (2024, 51), gizlilik ve özgürlük arasında ilişkiyi sorgular. Kent yapılarını oldukça ilginç bir şekilde oyunlardaki gizlilik mekanikleri üzerinden değerlendirir. Bu mekanikler sadece oyun strateji işlevi görmediğini

iddia eder. *Assassin's Creed* serisinde kent yaşamının opak alanlarının gizlilik oyunlarına elverişliliğini Rönesans Floransa'sı ve Roma'sı ve Konstantinopolis, devrimci Paris, Viktorya dönemi Londra'sı üzerinden değerlendirir (Pape 2024, 57). Oyunlardaki gizlilik stratejisi modern gözetim sistemlerine ve kontrol sistemlerine karşı bir eleştiri üretmektedir. Pape, *Homeland* (Showtime 2011-2020) dizinin içinde gizliliğin "öteki" ni açıkça adlandırmadan estetik olarak ifade etmesini örnek olarak gösterir ve "*Stealth, herhangi bir düzenin tam merkezindeki içkin dışarısını—görünmeyen ve düşünülme—işaret eder.*" (2024, 199) diyerek gizlilik estetiğinin belirleyici unsuruna vurgu yapar.

Değerlendirme

Shoshana Zuboff (2021)'un *Gözetleme Kapitalizmi (The Age of Surveillance Capitalism)* adlı kitabı, modern toplumun gözetim mekanizmalarını ele alır. Pape'in oyunlar aracılığıyla yaratılan gizlilik stratejilerini ele alan *The Aesthetics of Stealth: Digital Culture, Video Games, and the Politics of Perception* kitabı, Zuboff'un incelediği gözetim mekanizmalarına doğrudan ilişkilendirilmese de bu iki kitap beraber okunduğunda gözetim, mahremiyet ve dijital dünyayı daha iyi anlamaya dair okuyucuya oldukça kapsamlı bir bakış açısı kazandıracaktır.

Gizlilik, oyun mekaniği içinde oyuncuların sevdiği bir estetik strateji olarak kullanılır. Pape, bu stratejiyi estetik, kültürel ve politik yönlerini derinlemesine inceler. Dijital dünyada bireylerin var oluşlarını nasıl etkilediğine dikkat çeker. Barok sanatının estetiğiyle kurduğu ilişki oyun çalışmalarına yeni bir bakış açısı getirir. Bu kitabın çok disiplinli yaklaşımı, konunun daha derinlemesine ele alınmasını sağlar. Dijital oyunlara daha önce bakılmayan bir pencereden bakılmasını mümkün kılar. Modern gözetim toplumlarına gizlilik stratejileri sayesinde bir direniş biçimi geliştirdiğini savunur. Farklı teorik perspektifler bu iddianın daha da güçlenmesine yardımcı olur. Gizlilik estetiğinin dijital toplum içindeki özgürlük mücadelesindeki olanaklara dikkat çeker.

Sonuç olarak kitap gizlilik estetiğine derinlikli bir bakış açısı getiriyor. Bu bakış açısı, ilerde ampirik araştırmalarla doğrulanırsa bu teori daha da ilgi çekici bir teori olma potansiyelini taşıyor. Bu çalışmanın en önemli eksikliği teorik olması ve oyunculardaki bu estetik geri dönüşümünün ölçülmemiş olmasıdır. Ama bu teorik yaklaşım birçok başka akademik çalışma için referans haline rahatlıkla gelebilir. Genel olarak, *The Aesthetics of Stealth: Digital Culture, Video Games, and the Politics of Perception* kitabı dijital oyunların estetik ve politik bağlamlarını anlamak isteyen oyun tasarımcıları ve akademisyenler için değerli bir kaynak ve dijital oyunları eleştirel bir perspektiften inceleyen kapsamlı bir çalışma olarak nitelendirilebilir.

KAYNAKÇA

FOUCAULT, M. (2015). *Biyopolitikanın doğuşu: Collège de France dersleri (1978-1979)*, (Çev. A. Tayla). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

ZUBOFF, S. (2021). *Gözetleme kapitalizmi: İnsan geleceği için bir mücadele*. (Çev. Z. Yılmaz). Okuyan Us Yayınları.