

2020, 7(2): 265-286

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2020.2.265286>

Makaleler (Tema)

## DİJİTAL OYUNLARDA BELLEĞİN YENİDEN İNŞASI: NUSRAT ÖRNEĞİ

Nilüfer Pınar Kılıç<sup>1</sup>

### Öz

Kişisel olarak deneyimlenmeyen olaylar dolaylı olarak hatırlanmaktadır. Müzeler, anıtlar gibi mekânların yanı sıra her türlü medya geçmiş bilgisini edinmeye ve hatırlamaya yardımcı olmaktadır. Ancak medya ürettiği kurgulanmış geçmiş nedeniyle belleği bugünün esasına göre yeniden inşa etmektedir. Tarihsel olayların simülasyonlarını oluşturarak oyunculara ileten dijital oyunların bellek ile ilişkisi de diğer ortamlara benzemektedir, tarihi imge ve anlatı kaynağı olarak hatırlamaya yardımcı (mnemonic aids) olarak işlev görmektedir. Bu bağlamdan yola çıkan bu çalışmada Adalet ve Kalkınma Partisi'nin ulusal tarih inşası çerçevesinde *Nusrat* oyunu Roland Bathes'ın düz anlam ve yan anlam ayrımından hareketle göstergibilimsel perspektifle analiz edilmiştir.

**Anahtar Sözcükler:** Bellek, dijital oyunlar, ikna edici oyunlar, *Nusrat oyunu*, Çanakkale Savaşı.

<sup>1</sup> Araştırma Görevlisi, Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi, npkiloc@ankara.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7133-7442

Makale Geliş Tarihi: 24.09.2020 | Makale Kabul Tarihi: 15.12.2020

© Yazar(lar) (veya ilgili kurum(lar)) 2020. Atıf lisansı (CC BY-NC 4.0) çerçevesinde yeniden kullanılabilir. Ticari kullanımlara izin verilmez. Ayrıntılı bilgi için açık erişim politikasına bakınız. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından yayınlanmıştır.

# RECONSTRUCTION OF MEMORY IN DIGITAL GAMES: THE CASE OF NUSRAT

## Abstract

Events which are not personally experienced are remembered through media. Places such as museums and monuments as well as all kinds of media help to learn and remember historical knowledge. However, the media is rebuilding the memory based on the present understanding of the history which is fictionalized. Digital games simulate historical events and transmit them to the players. The relationship between digital games and memory resembles other media platforms and serves a source of historical image and narrative that functions as a “mnemonic aids”. Within this context, in this study, *Nusrat game* is analyzed with a semiotic perspective based on Roland Barthes’ denotation and connotation levels, in the scope of the Justice and Development Party’s national history construction.

**Keywords:** Memory, digital games, persuasive games, *Nusrat game*, The Battle of Gallipoli

## Giriş

“(...) Tıpkı, ülkemizi savunmak için, yurdun dört bir yanından korkusuz ve hesapsızca Çanakkale’ye giden yiğitler gibi, memleketin neresinde olursan ol, yaptığın tüm işlerde o gün yapılan fedakarlığı hatırla ve mücadeleye sende katıl...

*Unutma, ÇANAKKALE GEÇİLMEZ!*<sup>2</sup>

Birey hatırlamak için medyaya, nesnelere ve diğer insanlara ihtiyaç duyar (Sutton, 2008, s. 220’den aktaran Licata ve Mercy, 2015, s.195). Çanakkale Savaşı gibi uzak geçmişe ait, bireyin kendisinin deneyimlemediği olaylar ancak sembolik biçimlerin yer aldığı dolayimler üzerinden hatırlanabilir. Sözlü geleneklere ek olarak günümüzde bireylerin geçmiş bilgisini medyadan edinmesini *dolayımlanmış tarihsellik* olarak niteleyen John Thompson, medya ürünlerinin yayılmasıyla günlük karşılaşmalar alanının ötesindeki dünyayı öğrenmemizin mümkün hale geldiğini (2008, s. 59-60) açıklamaktadır. Müzeler, anıtlar, mezarlıklar, kutsal yerler gibi Pierre Nora’nın “hafızanın mayalandığı yerler” olarak ifade ettiği bellek mekânları da bu tür sembolik biçimlerin yer aldığı nesnelere. Nora’ya göre bellek mekânlarında tarihin olaylara bağlanması gibi bellek de mekânlara bağlanır. Bellek mekânları denilince akla ilk olarak sıralanan fiziksel mekânlar (2006, s. 12, 23, 36) gelse de

<sup>2</sup> Metnin orijinalinde yer alan sende ve fedakarlık sözcüklerindeki yazım yanlışları korunmuş, düzeltilmemiştir. Gençlik ve Spor Bakanlığı Nusrat Mobil Savaş Oyunu tanıtım metninden. Erişim: 07.09.2020, <http://nusrat.gsb.gov.tr/OyunHakkinda/>.

bellek basılı (yazı), görsel (film, televizyon) ve dijital (İnternet) gibi her tür medyada görünür haldedir (Çelenk Özen, 2010, s. 72).

Medyanın bellek ile ilişkisinde ikili bir işlev gördüğünü söylemek mümkündür. Medya bir yandan tarihsel olayların kaydedilmesi ve arşivlenmesi için bir araç olarak kullanılırken diğer yandan da tarihsel olayların yapılandırılması ve yayılması için ana kaynaklardan biri olarak hatırlamaya yardımcı olmaktadır. Hatırlamaya yardımcı (*mnemonic aids*) olarak işlev gören medya aracılığıyla birey ve toplum arasında dolayımlanan bellek, aynı zamanda medyanın ürettiği kurgulanmış geçmiş nedeniyle yeniden inşa edilmektedir (Garde-Hansen, 2011, s. vii-3; van Dijck, 2004, s. 271-72; Chapman, 2016, s. 16-17). Anıları korumak ve saklamak için bilinçli bir çabayla kolektif biçimde tasarlanan medya ürünleri ve kültürel yapıntılar aracılığıyla aktarılan bellek, yeniden inşa edilirken çarpıtılmakta ve güncel çıkarılara hizmet etmektedir (Schudson, 2007, s. 179-184). Bu bağlamda bugünün esasına göre yeniden inşa edilen geçmiş (Halbwachs, [1925] 1992, s. 40) bir güç olarak karşımıza çıkmakta ve düzenleme ve biçim verme için kullanılmaktadır. Ulus devletlerin tarihyazımında da sıklıkla görülen bu durumda devletler tıpkı “kendisine geriye yönelik meşruluk ve ileriye yönelik ebedilik kazandıran” (Assmann, 2015, s. 79) iktidarların köken ihtiyacı gibi kendi doğruluklarını geçmiş yoluyla onaylamak (Nora, 2006, s. 21) ve süreklilik sağlamak için tarihi kullanmaktadırlar. Bu tür bir çarpıtma durumunda yani belleğin yeniden inşasında gerçekten ne olduğu değil, “anının bağlandığı sembolik figürlerde yoğunlaşan” ve hatırlanan tarih önemlidir (Assmann, 2015, s. 60-61). “Ulusun, devletin ya da hareketin ideolojisi veya bilgi sermayesinin parçası haline” gelen geçmiş halkın belleğinde saklananlar yerine yeniden icat edilerek “yazılan, resmedilen, popülerleştirilen ve kurumsallaştırılan” bilgilerden (Hobsbawm, 2006, s. 16) oluşmaktadır. Böylece sosyal kimlikleri tanımlama ve mobilize etme aracı olan kolektif bellekle ulusal birlik kurulmakta ve ulusal kurucu unsurların sürekliliği sağlanmaktadır (Licata ve Mercy 2015, s. 194). Bu bağlamdan yola çıkarak tasarlanan bu çalışma Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından Çanakkale Zaferinin 100. Yılı<sup>3</sup> etkinlikleri kapsamında geliştirilerek<sup>4</sup> 24 Nisan 2015 tarihinde çıkış yapan *Nusrat Asrın Harbi Çanakkale* oyununa odaklanmaktadır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2015a). Kısaca *Nusrat* olarak dillendirilen ve zaferin ruhunu gençlere yaşatmak amacı ile tasarlandığı belirtilen oyun (“Oyun Hakkında”, ts. para. 1) Çanakkale Savaşı’nı konu edinmekte, savaşın geçtiği yerleri kronolojik olarak takip etmektedir. Oyuncunun, *Nusrat* mayın gemisinin dümenine geçerek boğaza mayın döşemesiyle başlayan oyunda, oyuncu, savaş uçağı, top, makineli tüfek, silah, süngü kullanarak düşmanla savaşımaktadır. Bir mit olarak *Nusrat* oyununun çeşitli imleyenlerle anlam inşa ettiği argümanı yola çıkan çalışma kapsamında geçmişin yeniden inşası Adalet ve Kalkınma Partisi’nin (AK Parti) ulus inşasıyla ilişkilendirilerek ele alınmıştır. Betimsel olarak tasarlanan araştırma, *Nusrat* oyununun Çanakkale Savaşı ile ilgili belleğe ilişkin unsurları hangi göstergelerle verdiğini anlamayı amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda oyunun 2015 yılındaki çıkış yapan versiyonu ile 2018 yılındaki güncellemeyle son halini alan versiyonu göstergebilimsel bir perspektifle karşılaştırmalı olarak yan anlam düzeyinde analiz edilmiştir.

<sup>3</sup> Çanakkale Zaferi’nin 100. yılı kapsamında yürütülen *Nusrat Asrın Harbi Çanakkale* Projesinde ayrıca Sporcuların Harbi Elektronik Kitap, Teğmen İbrahim Naci’nin Günlüğü kısa videoları geliştirilmiştir. Proje tanıtımında ayrıca Anzak Mektupları kısa video çalışmalarından söz edilse de söz konusu videolara erişim sağlanamamıştır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2015b).

<sup>4</sup> Oyunun internet sitesinde projede yer alan kişilerin isimleri sıralanmış, yazılım firması belirtilmemiştir (“Ekip”, ts.). Öte yandan *Nusrat* oyunu Apphic Limited firmasının gerçekleştirdiği projeler arasında yer almaktadır (“Projelerimiz”, ts.).

## Dijital Oyunlar, Anlam ve Tarih İlişkisi

Kültür endüstrisi ürünlerinden biri olan dijital oyunlar atari (*arcade*) oyunlarını, bilgisayar oyunlarını (*personal computer*), video veya konsol oyunlarını ve mobil oyunları (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008, s. 42-43; de Zamaroczy, 2017, s. 158) kapsayan geniş bir kavramdır. Tarihsel sürece bakıldığında atari oyunların dönemi denilebilecek 1970'li ve 1980'li yıllarda tekil olarak geliştirilen oyunlar, 1990'lı yıllarda yaygınlaşmaya başlamıştır. Aynı yıllarda tekil oyunların yanı sıra, aynı öykü üzerinden ilerleyen seriler üretilmeye başlanmıştır. 2000'li yılların başına gelindiğinde ise dijital oyunlar diğer kültür endüstrisi ürünleri ile etkileşimli hale gelmiştir (Dikmen, 2019, s.305-306). İçerik yöndeşmesinin yaşandığı bu süreçte dijital oyun ve film endüstrisinin ürünleri kesişmiştir. Örneğin *Call of Duty*, *Mortal Kombat*, *Street Fighter* oyunlarının filmi çekilmiş, *Skylanders*'ın çizgi dizisi yapılmıştır. *Transformers*, *Harry Potter*, *Shrek 2* gibi sinema içerikleri dijital oyunlara uyarlanmıştır. (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008, s. 70). Son zamanlarda ise dijital oyun ekosistemi yeni bir sürece girmiş ve eğlence amacının yanında eğitim, rehabilitasyon (Dikmen, 2019, s.306) ve propaganda gibi farklı alanlarda gelişmeye başlamıştır.

Bu gelişim sürecinde oyunlar üzerine yapılan ilk çalışmalar, daha çok oyunun ne olduğu ve ne çeşit bir medya metni olarak ele alınabileceği sorularına odaklanmıştır (Dovey ve Kennedy, 2006, s. 85). Bu sorulara verilen yanıtlardan ilki, oyunların edebiyat, roman, film gibi metin olarak ele alınabileceğini ve anlatıbilim (naratoloji) kapsamında incelenebileceğini söylerken, ikinci yanıt oyun biçimine odaklanarak bu yaklaşıma karşı çıkar. Jesper Juul (2001) bu konuda en az üç argüman olduğunu belirtir: "Her şey için anlatıları kullanırız, oyunların çoğunda anlatısal girişler ve arka öyküler bulunur, oyunlar anlatılarla bazı özellikleri paylaşır." Bir şeyin anlatı biçiminde sunulmasının onun anlatı olduğu anlamına gelmediğini açıklayan Juul, *Space Invaders* ve *Half-Life* örnekleri üzerinden bazı oyunların bazı amaçlar için anlatıları kullandığını ve bazı özelliklerini paylaştığını kabul eder ancak bu benzerliklere değil farklılıklara bakılması gerektiğini vurgular. Oyunlardaki etkileşimin gerçekleşme zamanıyla, anlatı zamanının farklı biçimde işlediğini, okur/izleyici ile anlatı arasındaki ilişkinin oyun ve oyuncu arasındaki ilişkiden tamamen farklı olduğunu savunur. Aslında bu savunuya öncülük eden Espen Aarseth'in *Cybertext* adlı çalışmasıdır. Aarseth'in oyunların özleri gereği dil olmaya direnmeleri nedeniyle yapısalcı dilbilim ve drama kuramlarının analiz için yetersiz olduğunu açıklayarak yapılan çalışmaları eleştirmesi (1997'den akt. Işığın, 2012, s.10) ile başlayan ve sonraki çalışmalarla devam eden ludolojik bakış açısı oyunların ontolojik temeline yani özüne oynanışı (*gameplay*) yerleştirmiş, pasif okuma yerine etkileşimi getirmiştir (Işığın, 2012, s. 12). Her ne kadar kural setlerine (*rule sets*), oyun teorilerine odaklanmak başlangıç noktası için yararlı olsa da, analitik bir kaynak olarak eksik kalmıştır (Dovey and Kennedy, 2006: 85). Çünkü böyle bir yaklaşım oyuncuyla etkileşime girmek için uygulanan metinsel stratejileri ve temsili göz ardı etmektedir (Işığın, 2012, s.14; Dovey and Kennedy, 2006: 93).

Popüler kültürün önemli bir parçası haline gelen dijital oyunlar, sosyal ve politik anlam inşası mücadelesinin yaşandığı sosyal bağlamda üretilmekte ve dolayısıyla gerçek yaşamın izlerini taşımaktadırlar. Bu bağlamda öyküsü olan oyunların çeşitli temsilleri ve mitleri inşa ederek, yineleyerek ve oyuncuya ileterek anlam inşa ettikleri söylenebilir (Şisler, 2008, s. 204; Dovey ve Kennedy, 2006, s. 88). Başka bir ifadeyle oyunlar hem içerdikleri mesajlar hem de oyun dinamikleri yoluyla politik anlam inşası mücadelesine katılmaktadırlar

(Robinson, 2012, s. 507). Dijital oyunlar, oyun yazılımının tasarımı yani geliştirme sürecinde yer alan tasarımcıların ve hatta üreticilerin fikir ve önyargılarını içermektedirler. Bu açıdan oyunlarda etnik ya da cinsiyete dayalı stereotipler bulunabilmekte ve bu durum çevrimdışı güç dengesizliklerini yansıtmakta ve yeniden inşa etmektedir (Chan, 2005, s. 25; Dovey ve Kennedy, 2006, s. 93; Robinson, 2012, s. 507). Genel olarak baktığımızda dijital oyun olarak “üretilen içeriklerde yaygın olarak erkek egemen, militarist, homofobik değer ve örüntülerden beslenilmekte, ırkçı ve cinsiyetçi söylemler dolaşıma sokulmaktadır” (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008, s. 58). Anlam inşa etmedeki bu potansiyelleri nedeniyle oyunlar, reklam amaçlı üretilen oyunlar (*advergaming*) örneğinde olduğu gibi bir fikri ya da mesajı iletmek amacıyla ikna aracı olarak kullanılmaktadırlar (Frasca, 2003, s. 223-224). Ian Bogost’un “ikna edici oyunlar” (*persuasive games*) olarak nitelediği bu tür oyunlar, sosyal ve politik bağlamda bir fikri desteklemek için kullanılabilir ve oyuncuların karar almalarında etkili olabilmektedir (2007, s. 45). Bu tür kullanımların yani üretimlerin olması nedeniyle Çin’in *Battlefield 4* oyununu, Venezuela’nın *Mercenaries 2* oyununu yasaklaması (Valeriano ve Habel, 2016, s. 463), Türkiye’de Gençlik ve Spor Bakanlığının yürüttüğü *Farkındayız*<sup>5</sup> ve *Oyunlarda İslamofobi*<sup>6</sup> projeleri gibi örnekler de oyuncuların oyunun bağlamından etkilenebileceğine ilişkin kaygının göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Mitleri ve verili ideolojik yapıları yeniden üreten (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008, s. 29) oyunların bellek ile ilişkisinin de diğer mecralara benzediğini söylemek mümkündür. Tarihsel olayların simülasyonlarını oluşturarak oyunculara ileten dijital oyunlar, filmler, romanlar, çizgi filmler gibi popüler biçimlere benzer şekilde tarihi imge ve anlatı kaynağı olarak (Kansteiner, 2007, s. 132; Şisler, 2016) hatırlatıcı yardımcı olarak işlev görmektedirler. Öte yandan oyun tasarımında, ideolojik tercihler yapılarak neyin ön plana çıkarılacağını seçme, belirli argümanları kullanma ve çerçeveleme gibi kararlarla anlam üretilmekte ve bellek yeniden inşa edilmektedir (Chapman, 2016, s. 4; Pöttsch ve Şisler, 2016, s. 6-7).

## Dijital Savaş Oyunları

Kültür endüstrisi ürünü olarak savaş anlatılarını oynanabilir deneyimlere dönüştüren dijital savaş oyunları ilk olarak Soğuk Savaş döneminde silahlanma ve uzaya çıkma çalışmalarında bilim insanları tarafından geliştirilen teknolojiler olarak karşımıza çıkmaktadır (Sayılğan, 2017, s. 379). Başlangıcı böyle bir sürece dayansa da, oyunlar ve oyun teknolojisi askeri uygulamaların yanı sıra ticari uygulamalara yönelmiş (Stahl, 2010, s. 137), savaş bir tema olarak, nişancı ya da strateji türü oyunlardan çevrimiçi kitlesel oyunlara kadar birçok oyunda kullanılmıştır (Sayılğan, 2017, s. 380). Bu durum savaş oyunlarının farklı şekillerde ele alınmasını da beraberinde getirmiştir. Bir yandan oyunların askeriye ve endüstri arasındaki iş birliği mesele edilirken diğer yandan da savaşın temsil ettiği gerçeklik tartışılmıştır (Pöttsch ve Hammond, 2016). Örneğin çalışmada Amerika Birleşik Devletleri’nde Pentagon ve ticari oyun yapımcıları arasındaki iş birliğini gözler önüne seren Roger Stahl, oyunların eğitim için kullanılmasının ve ordu personeline öldürmeyi öğretmek için tasarlanmasının psikolojik etkilerinin yanı sıra sivil alanı nasıl yapılandığına da tartışılması gerektiğini

<sup>5</sup> Proje kapsamında Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı dijital oyunlarda, dizilerde, filmlerde, çizgi film ve animasyonlarda, müzik kliplerinde yer alan Türk milli ve manevi değerlerine ilişkin olumsuz temsilleri göstererek gençleri uyarmaktadır. Ayrıntılı bilgi ve örnek içerikler için bakınız: <http://farkındayiz.gov.tr/index.html> (Erişim Tarihi: 07.09.2020).

<sup>6</sup> Ayrıntılı bilgi ve örnek içerikler için bakınız: <http://www.oyunlardaislamofobi.com/#section-7> (Erişim Tarihi: 07.09.2020).

belirtmektedir. 9/11 saldırılarının ardından savaş temalı oyunların arttığını söyleyen Stahl'a göre bu tür oyun anlatılarındaki temel ideoloji "diplomasiye yönelik belirgin bir aşağılama ve terörle savaş retorikleriyle tutarlı güç kullanma tercihini" içermekte ve bu durum II. Dünya Savaşı'ndan beri süren ABD'nin örtük askeri müdahalelerini doğallaştırmakta ve övmektedir. (2010, s.142-144).

Haberler, video oyunları, sinema filmleri, oyuncaklar gibi pek çok etkeni tüketilebilir savaş olarak sıralayan Stahl, savaşın onaylanması için hükümete körü körüne inanmanın artık yeterli olmaması nedeniyle, propagandanın savaşın mevcut tüketim pratikleriyle bütünleştirilmesine doğru bir geçiş yaşandığını ve eğlence olarak savaş kültürünün geliştiğini belirtmektedir (2010, s. 159). Stahl'a göre Amerikan ordusu tarafından asker alımlarını arttırmak için yazılımı desteklenen ve ücretsiz dağıtımı sağlanan *America's Army* (2002) oyunu, askeri tüketim kültüründe önemli bir anıtı temsil etmektedir. "Reklamlar video oyunlarını yurtseverlik retorikleriyle satmakta; video oyunları ise yurtseverlik reklamı yapmaktadır" (Stahl, 2010, s. 158) sözüyle özetlenebilecek bu durum savaş oyunlarının ikna etme amaçlı kullanılabileceğini göstermektedir. İşe alım aracı olarak ordu yaşamına dair bir temsil sunan *America's Army* oyunu aynı zamanda Amerikan ordusunun ideolojisinin bir tezahürü olarak oyuncularını görev mantığı, onur, politik gerçekler hakkında düşünmeye itmektedir (Bogost, 2007, s. 79). Oyun aracılığıyla "Amerikan Hükümetinin politik kararlarının ve askeri uygulamalarının meşruluğu" sağlanmakta (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008, s. 53) ve militarist ideoloji yayılmaktadır (Schulzke, 2013, s. 68; Delwiche, 2007, s. 92, de Zamaroczy, 2017, s. 161).

Oyun endüstrisi ile askeri çıkarlar arasındaki tarihsel, kurumsal, teknolojik, politik ve ekonomik bağlantıların yanı sıra savaş temalı oyunlar, savaşın temiz bir görünümünü sunmaktadır (Pöttsch ve Hammond, 2016). Bu konuda Pentagon ile medya arasındaki ittifak nedeniyle savaşın televizyonla bütünleşmesi ve seyirlik hale gelmesinin getirdiği "temiz savaş, teknofetişizm ve birlikleri destekleme retoriklerinin" (Stahl, 2010, s. 47-55) dijital oyunlar için de geçerli olduğunu söylemek mümkündür. Çoğunlukla Amerikan ve Batı perspektifinden savaşı tasvir eden oyunlar, şiddeti, Amerikan ve Batı ordusunun müdahalelerini doğal olarak gösterme, düşmanları da Batı karşıtı terörist olarak sunma eğilimindedirler (Donald, 2019) *Spec Ops: The Line* ya da *This War of Mine* gibi bu yapının dışına çıkabilen oyunlar olsa da genel olarak savaş temalı oyunların, savaşa dair tüm gerçekleri sunmadıkları, şiddete dair unsurları, sivil kayıpları ya da travma sonrası stres bozukluğu gibi konuları dışladıkları, savaş ve şiddetin yalnızca belirli yönlerini seçici olarak vurgulayan benzer filtreler uyguladıkları söylenebilir (Pöttsch, 2017). Böylece savaşın temiz ve zevkli bir versiyonunu sunan, savaşı "teatral olarak romantikleştiren" oyunların görsel gerçekçiliği, içerisinde yer alan anlam şemalarını meşrulaştırmakta (Şişler, 2016) ve sunduğu deneyimsel anlatı ile hem savaşa hem de geçmişe ilişkin anlam dünyamızı yapılandırmaktadırlar. Bu açıdan geçmişi anlamlandırmaya yarayan bir medya formu olarak karşımıza çıkan dijital oyunlar savaş temasıyla da belleğin inşasında diğer tarihsel anlatılarla ilişkisel biçimde tarihsel söyleme katılmaktadırlar (Chapman, 2016, s. 4).

## Kurucu Mit Olarak Çanakkale Savaşı

Türkiye Cumhuriyeti'nin ve Türk milliyetçiliğinin kurucu öğelerinden birini oluşturan 1915 Çanakkale Savaşları, savaşın devam ettiği günlerden günümüze kadar değişik içeriklerle kurgulanmış ve temsil edilmiştir. Zafere bağlanan mitler, öyküler ve anlatılar Türkiye Cumhuriyeti'nin kurulmasının ardından ulusal kimlik inşasıyla bağlantılandırılmıştır (Güler, 2016, s. 307, 316). 1918 yılında Rusen Eşref (Ünaydın)'ın

Atatürk'le gerçekleştirdiği söyleşi, savaş sonrası dönemin ve savaşa dair anlatıların temelini oluşturmuş ve birincil kaynak haline gelmiştir (Güler, 2016, s. 319; Yıldız, 2016, s. 11). Mustafa Kemal'in "size ben taarruz emretmiyorum, ölmeyi emrediyorum. Biz ölünceye kadar geçecek zaman zarfında yerimize başka kuvvetler ve kumandanlar kaim olabilir" sözleriyle askerlerine zaman kazanmak için ölmeyi emretmesi (Ünaydın, 1930), öleceğini bile bile dualar okuyarak siperlere giden ve arkadaşlarının yerine geçen insanlar gibi hikâyelerde "ulusun kolektif kahramanlığının inşasının izleri" (Güler, 2016, s. 320) görülmekte, istilacılara karşı vatanın savunulması, sınır koruma iradesi, kahramanlık gibi kavramlar ulusal anlamlara bürünerek, kurucu mit olma özelliğini ortaya çıkarmaktadır (Gençoğlu, 2015, s. 345). Bununla birlikte Kemalist ulus inşası sürecinde milli unsurları ön plana çıkarmak amacıyla Çanakkale Savaşı, Osmanlı bağlamından koparılmış, savaşa katılan Almanlar geri plana itilmiş, savaşan Araplar, gayrimüslimler yokmuş gibi davranılmış ve efsane Atatürk'ün doğduğu yer olarak sunulmuştur (Yıldız, 2016, s. 15; Yanıkdağ, 2015, s. 105; Zeybek, 2014, s. 160). Zafer anlatısında yarbay rütbesiyle savaşa katılan Mustafa Kemal'in mevzii-taktik düzeyde gösterdiği başarılar liderlik-strateji düzeyine taşınmış ve Mustafa Kemal savaşın esas kahramanı olarak yüceltilmiş (Bora, 2017, s. 123), "*Anafartalar Kahramanı*" olarak anılmıştır. Metaforik olarak milletin kurtarıcısının doğduğu yer olan Çanakkale bölgesi (Yanıkdağ, 2015, s. 104) zamanla bir bellek mekânı haline almıştır.

Savaşın ardından 18 Mart 1916 yılında yapılan törenle 18 Mart Deniz Savaşı'nda şehit olan askerler anılmış ve bu tarih "Şehitleri Anma Günü" olarak ilan edilmiştir. Yerel nitelikteki bu anma etkinliği sonraki yıllarda savaş nedeniyle sekteye uğrasa da Halkevlerinin öncülüğünde 1930'lu yılların ardından yerelden başlayarak ülkeye yayılmıştır (Ulaş, 2015, s. 522-523). Bu dönemde yazılan edebi eserlerdeki mitler, öyküler, anılar 1923 yılında Cumhuriyetin kurulmasının ardından ulusal inşasında "kurma, bütünleştirme, birleştirme, dışlama, ötekileştirme, düşman tarif etme işlevlerinin" (Güler, 2016, s. 316) yerine getirilmesi amacıyla kullanılmıştır. Ruşen Eşref (Ünaydın)'ın söyleşisinin yeniden basılarak kullanıldığı 1930'lu yıllarda gerek Genelkurmay tarafından gerekse Halide Edib (Adivar), Falih Rıfkı (Atay), Yahya Kemal (Beyatlı), Mehmet Akif (Ersoy), gibi aydınlar tarafından çeşitli öyküler, şiirler ve destanlar yazılmıştır.

Savaşı ve kahramanlıkları anlatan destan yazma çabaları ve anma etkinlikleri devam ederken bölgede Morto Koyu'na bakan Hisarlık Tepesi'ne bir Çanakkale Şehitler Anıtı inşa edilmesine karar verilmiş ancak 1954'te başlayan inşa faaliyeti 1960'ta tamamlanamamıştır. 1960'lı yıllarda Şehitler Anıtı ve Gelibolu Yarımadası'na çok az ilgi gösterilmiş, söz konusu dönemdeki sol kültürün etkisiyle emperyalizmi eleştiren, savaşın acımasızlığını ön plana çıkaran sivil yayınlar yapılmıştır. 12 Eylül 1980 darbesi ve sonrasındaki siyasi atmosfer nedeniyle rutin anma etkinlikleri düzenlense de Çanakkale Savaşı ve Gelibolu bölgesi popüler hale gelmemiştir. 1990'lı yıllarda imar faaliyetlerinde artış görülmüş, bölgede yeni sembolik şehitlikler inşa edilmiş ve bölge ticarileşmiştir. Öncesinde düzenli olarak anılan Anzak Çıkartması, 1990'larda bir Anzak Günü'ne dönüşmüş, popülerleşmiş ve Avustralyalılar anma etkinliklerine katılmak için Çanakkale'ye gelmişlerdir. Bölgeye yönelik turistik ziyaretlerin arttığı 1990'lı yıllar boyunca eski anlatıları ve kahramanlıkları ele alan yayınlar artmıştır (Güler, 2016, s. 320-328; Suda, 2017, s. 41-42). 1990'lı yıllarda siyasal İslam'ın yükselişi ve 2002 yılında AK Parti'nin iktidara gelmesi ile Çanakkale Savaşı Kemalist ve İslamcı kesimlerin hedefi arasında yer almış ve aralarındaki rekabet sembolik anlatılarda kendini göstermiştir. AK Parti döneminde ulus coğrafyasından ümmet coğrafyasına evirilen bölgeye ve savaşa dair anlatılarda eski öykü ve mitler yeniden üretilse de İslam vurgusu ve şehitlik ön plana çıkmış, muhafazakâr

bir söylem gelişmiştir. Aynı zamanda AK Parti iktidarları bölgeye ticari açıdan önem vermiş, inşa faaliyetleri ve turistik geziler artmıştır. (Güler, 2016, s. 328-332; Yıldız, 2016, s. 24-28; Gezgin, 2019, s.354). Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından aynı dönemde geliştirilen *Nusrat* oyunu AK Parti'nin ideolojik söylemi çerçevesinde şekillendirilmiş, Çanakkale mitini yineleyerek ve oyuncuya ileterek Çanakkale Savaşı'na dair belleğin yeniden inşasında hatırlatıcı yardımcı olarak işlev görmüştür.

## Yöntem

Çanakkale Savaşını konu edinen ve savaşa dair yerleşik mitleri içeren *Nusrat* isimli oyun, göstergebilimsel perspektifle analiz edilmiştir. Etkileşimli doğası nedeniyle “asla aynı şekilde iki kez aynı kalmayacak bir metni nasıl anlayabilir veya değerlendirebiliriz” (Dovey and Kennedy, 2006: 99) sorusuyla karşı karşıya kalan çalışma, bu yöntemin oyunu her yönüyle açıkladığını ya da analiz ettiğini iddia etmemektedir. Frasca'nın<sup>7</sup> Peirce'in modeli üzerinden ilerlediği çalışmasında belirttiği gibi her ne kadar video oyunlarını ve simülasyonları tam olarak açıklamak için göstergebilimsel bir analiz yeterli olmasa da göstergebilim, video oyunlarının temsili bir ortam olarak nasıl çalıştığını anlamaya yardımcı olmaktadır (2001, s. 42). Ian Bogost'un prosedürel retorik (*procedural rhetoric*)<sup>8</sup> kavramını sorgulayan Möring de oyunların zorunlu olarak metinsel veya görsel-işitsel öğeler içerdiğini ve tam da bu nedenle oyunlarındaki prosedürler üzerine çıkarım yapmanın ancak göstergebilim yoluyla mümkün olduğunu açıklamaktadır (2013'ten akt. Şisler, 2016). *Nusrat* oyununun ikna edici bir oyun olarak geliştirildiğini iddia eden ve gerek belleğin çarpıtma dinamikleri gerekse seçici gerçeklik<sup>9</sup> bağlamında savaşa dair hangi gösterenlerin ön plana çıkarıldığını ortaya çıkarmayı hedefleyen çalışma açısından da bu yöntemin kullanılabilmesi değerlendirilmektedir. Bu bağlamda *Nusrat* oyunu, Barthes'ın anlamın kurulduğu her sistemin dil gibi değerlendirilebileceği ve analiz edebileceği argümanından yola çıkarak, bir mit olarak ele alınmış ve bu düzlemde analiz edilmiştir. Barthes *Çağdaş Söylenler*'de miti (söylen) “kendisinden önce var olan bir göstergesel zincirden yola çıkılarak kurulan” ikinci bir göstergesel dizge olarak tanımlamaktadır (2014, s. 183). Işığın da çalışmasında (2012, s. 18) oyunların birinci dilleri yani “var olan gösterge dizgelerini” kendi amaçlarına uydurarak kullanmaları nedeniyle göstergebilim ile analiz edilebileceğini açıklamaktadır. Barthes'ın dilsel düzey ve mitsel düzey ayrımından hareketle, *Nusrat* oyununun tüm unsurlarıyla gösterene dönüştüğü ve ikinci dizi gösterilenlerle ilişkilenerken yan anlamına kavuştuğu savunusuyla oyun ikinci dizi gösterilen olarak kabul edilen AK Parti'nin milliyetçilik ve İslamcılık anlayışı ile ilişkisel şekilde analiz edilmiştir.

Bu tür bir araştırma tasarımının oynanışı ve bir bakıma oyuncuyu dışlaması, araştırmanın sınırlılıklarından birini oluşturmaktadır. Araştırmada oyuncunun oyun ile ilişkisi karşılıklı bir yapılandırma süreci olarak değerlendirilmiş ve oyuncunun Umberto Eco'nun tanımladığı şekliyle bir örnek okur olarak inşa edildiği kabul

<sup>7</sup> Bir ludolog olan Frasca çalışmasında Peirce'in modeli üzerinden ilerlemiş ve temsilcinin dinamik olmasını yani değişimi hesaba katmadığı için genişletilmesi gerektiğini savunmuştur. Peirce'in temsilci kategorisini (representamen) ikiye ayırarak yorumcu (interpretamen) kavramını modele eklemiş ve böylece oyunlardaki farklı okumaların açıklanabileceğini ifade etmiştir (Frasca, 2001, s. 38-40).

<sup>8</sup> Bogost prosedürel retorik tanımlama çabasında dil yerine süreci ön plana çıkarmakta, metin yerine metnin görüldüğü kuralların yazıldığını açıklamaktadır (2007: 9).

<sup>9</sup> Pötsch (2017) oyundaki verili unsurlara yönelmesi nedeniyle Salvati ve Bullinger'in “oyun tasarımcılarının tarihi metinler, eserler ve popüler temsillerden oluşan bir göstergeler zincirinden nasıl yararlandıklarını” açıklamak için kullandıkları seçici özgünlük (selective authenticity) kavramının yerine oyunlarda temsil edilmeyenleri de içeren seçici gerçeklik (selective realism) kavramını önermektedir.



edilmiştir (Işığın, 2012, s. 22). Eco, açık yapıt olarak kabul ettiği anlatının kurduğu dünya ile ilgili her şeyi söylemediğini ve belli şeylere değindiğini açıklamaktadır. Açık yapıtta değinilmeyen yerlere dair kalan boşlukları doldurması için okuyucunun iş birliği yapmasının istendiğini ama bunun da her zaman mümkün olmadığını belirtmektedir (1995, s. 9, 11). Metni herhangi biri gibi birçok biçimde okuyabilen ampirik okur ile metnin iş birliğine giderek istediği gibi okuyan örnek okur ayrımı yapan Eco, örnek okurun oyunun kurallarında kalmayı bilen kimse olduğunu açıklamaktadır (1995, s. 15-16). Bu araştırmada da oyuncunun, çeşitli stratejilerle inşa edilen örnek okur gibi örnek oyuncu olarak inşa edildiği kabul edilmektedir. Oyun kişisi olarak oyuna eklenerek inşa edilen oyuncunun anlatım düzlemine müdahale edememesi bu tür bir kabulü kolaylaştırmaktadır. *Nusrat* oyununda, oyuncu ses ayarlarını değiştirme, girişte yer alan videoyu ve bölüm başlarındaki komutları atlama dışında oyunun kurallarına müdahale edememektedir. Oyuncunun oynama sürecindeki müdahalesi ise bölüme göre verili toplar arasından ya da silah ve tüfek arasından seçim yapmakla ve güçlendirici olarak çalışan Seyit Onbaşı ya da Korkunç Abdül özelliklerini kullanma zamanını belirlemekle sınırlıdır. Oyunda yer alan birinci şahıs<sup>10</sup> ya da üçüncü şahıs bakış açıları, kamera açıları, tuş fonksiyonları, kayıt aralıkları, düşman gibi birçok unsur sabittir.

Araştırmanın örneklemini oluşturan *Nusrat* oyununa ilişkin verileri elde etmek için iki farklı yol izlenmiştir. Oyunun 24 Nisan 2015 tarihinde çıkış yapan ilk versiyonuna erişim mümkün olmadığı için oyun incelemeleri okunmuş, Arif Game TR (ts.) ve Karton Adam Can (ts.) adlı YouTube kanallarında yer alan oyun videoları izlenmiştir. Oyunun güncellenen versiyonu ise araştırmacı tarafından Google Play üzerinden Android işletim sistemi ile çalışan mobil telefona indirilmiş ve oynanmıştır. Ayrıca oyunun birinci ve ikinci versiyonunda yer alan komutlar ve konuşmalar deşifre edilerek karşılaştırılmıştır. Her iki versiyon arasındaki farklılığın metinde gösterilebilmesi açısından oyunun ilk versiyonu *Nusrat 1*, güncellemeden sonraki ikinci versiyonu *Nusrat 2* olarak adlandırılmıştır. Oyunun etkileşimli olması nedeniyle *Nusrat 1* versiyonunun araştırmacı tarafından oynanamamış olması araştırmanın sınırlılıklarından bir diğerini oluşturmaktadır. Ancak bu sınırlılığın hem oyuncunun örnek oyuncu olarak kabulü hem de güncelleme ile gelen değişimin yapısı nedeniyle araştırmanın hedefi açısından çok etkili olmadığı değerlendirilmektedir. Veri toplama aşamasında oyunun 2018 tarihinde güncellenen yeni versiyonunda *Nusrat 1*'deki bölümlerin korunduğu görülmüştür. Oyunun 2015 yılında çıkış yapan ilk versiyonunda bulunan *Nusrat*, *Kumkale Topları*, *Seddülbahir Savunması*, *Kirte Muharebeleri*, *Arı Burnu Savunması* ve *Conk Bayırı* bölümlerine ek olarak *Nusrat 2*'de *Nara Hava Meydanı*, *Bombardıman*, *Hamidiye Topları*, *Hava Saldırısı* ve *İkiz Koyu Savunması* bölümlerinin eklendiği tespit edilmiştir. Korunan bölümlerde müzik, komutlar, arka plandaki konuşmalar gibi unsurları içeren öykü dünyası ve diğer kurallar aynı kalmıştır. Güncellemeyle oyunun giriş videosunun ve analizde karşılaştırmalı şekilde açılan arayüzdeki ay yıldız, Osmanlı tuğrası gibi göstergelerin değiştiği tespit edilmiştir.

## **Nusrat Oyununda Çanakkale Savaşı**

Belleğin inşasında daha önce belirtildiği gibi ulus devletler, tarihi, bir güç olarak kullanmakta ve geçmişi bugünün gereklerine göre sunmaktadırlar. Gelenek icadı, mit yaratımı, tarih yazımını da beraberinde getiren ulus inşasında, tarih yeniden yazılmasa da hangi unsurların ön plana çıkarılacağı değişmektedir. AK Parti de

<sup>10</sup> Oyunda *Nusrat*, *Nara Hava Meydanı* ve *Bombardıman* bölümleri üçüncü şahıs bakış açılarıdır. Diğer bölümler alt bölümlerine göre değişmekle birlikte çoğunlukla birinci şahıs bakış açısına sahiptir.

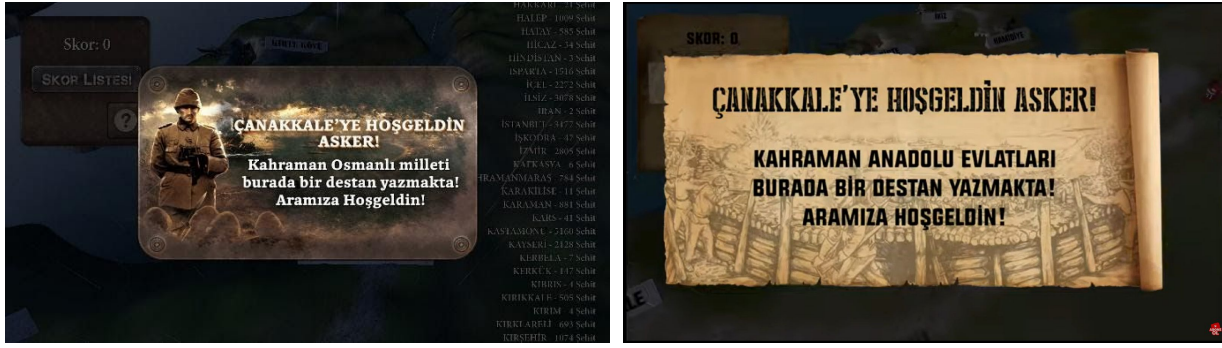
kendi inşa sürecinde Fetih Kutlamaları ve Malazgirt anmaları gibi yeni gelenekleri icat etmenin yanı sıra (Yaşlı, 2015, s. 132-134) Kemalist ulus inşa sürecinde var olan gelenekleri de İslami unsurlarla sunmakta ve farklı hatırlama çerçeveleri oluşturmaktadır. AK Parti’de ulusal kimlik yani “millet” özellikle 2007 yılından sonra belirgin şekilde dinsel bir milliyetçilik üzerinden inşa edilmiştir (Aktoprak, 2016, s. 7, 14). Milliyetçilik, muhafazakârlık ve İslamcılığın etkileşimli halde bulunduğu AK Parti, İslamcılık ve muhafazakârlık üzerinden bir milliyetçilik tanımlanmakta ve burada Sünni-Müslüman kimlik başat rol oynamaktadır. Toplumu bir arada tutan temel şeyin dinsel değerler olduğu anlayışı ile anlaşılabilir “milli” ve “dini” olanın bir aradalığı, etnisist temelli milliyetçilikten farklılaşmakta ve ortak İslami kültürle içeriklendirilmektedir (Saraçoğlu, 2011, s. 39, 42, 46). Bu bağlamda “vatan, millet, devlet, ülke ve milli çıkar” gibi milliyetçiliğin ortak kavram ve sembolleri AKP milliyetçiliğinde İslami kimlik dolayısıyla özgül ‘gösterenlerine’ (Saraçoğlu, 2011, s. 43) kavuşmakta ve Osmanlı geçmişine gönderme yapmaktadır. Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından geliştirilen *Nusrat* oyununda da bu gösterenlere ulaşmak mümkündür.

Osmanlı döneminde yaşanması nedeniyle Yeni Türkiye ve Osmanlı arasındaki bağın devamlılığı açısından ön plana çıkarılan (Ünal Çınar, 2020, s. 207) Çanakkale Savaşı’nın gerçekleştiği cephelerden oluşan oyunun her bölümünde oyuncunun mayın dökme, savaş uçağı kullanma, silah, süngü, tüfek, makineli ya da top kullanarak düşmanla savaştığı farklı görevleri<sup>11</sup> yerine getirmesi gerekmektedir. İlk bölümde oyuncunun *Nusrat* mayın gemisinin dümenine geçerek düşman projektör ışıklarına yakalanmadan 26 mayını boğaza döşemesi gerekmektedir. *Nusret*<sup>12</sup> *Mayın Gemisi* 7 Mart 1915 gecesi Karanlık Liman’a mayınları kıyıya paralel olarak yerleştirmesine bağlı olan özel konumuyla savaşın seyrini değiştirmesiyle belleklerde yer edinmiştir. Ayrıca geminin komutanı Tophaneli Hakkı Yüzbaşı’nın iki gün önce kalp krizi geçirmesine rağmen görevi kabul etmesi bir kahramanlık öyküsü olarak sunulmaktadır (Türkiye, ts., para 1). *Nusret* *Mayın Gemisi*’nin de dahil olduğu kurucu mitte yer alan istilacılara karşı vatanın savunulması, sınır koruma iradesi, kahramanlık gibi unsurları oyunda da görmek mümkündür. Hem oyunun adı hem de simülasyon olsa da mekânsal olarak gerçekleştiği yer belleğin referans noktası olarak işlev görmektedir. Oyunun adı olarak “*Nusret*” yerine “*Nusrat*”ın kullanılmasında AK Parti’nin İslamcılığının izlerini görmek mümkündür. *Nusret* *Mayın Gemisi*, oyunda Arapça telaffuz edildiği şekliyle “*Nusrat*” olarak kullanılmıştır. Geminin adının nasıl yazılıp telaffuz edileceği tartışma konusu (Turksail, 2011; Gescard, ts., para. 13; Timoçin, 2018; NTV, 2017; Sabah, 2017) olsa da Türk Deniz Kuvvetleri Komutanlığı (2019) metinlerinde Türkçe “*Nusret*” olarak yer almaktadır. Benzer şekilde oyunun adında Türkçe kökenli “savaş” sözcüğü yerine Arapça kökenli “harp” kullanılmıştır. Bu durum AK Parti siyasetçileri tarafından devlet ve millet özdeşliği kurma çabasında dinsel ortaklıkların kullanılmasıyla anlam kazanmaktadır. AK Parti siyasetçileri her alanda dinsel değerleri,

<sup>11</sup> Oyuncunun *Nusrat* bölümünde düşman projektörlerine yakalanmadan boğazın işaretli yerlerine mayın dökmesi, Nara Hava Meydanı bölümünde keşif uçuşu yaparak düşman gemilerinin fotoğrafını çekmesi, Kumkale Topları’nda düşman gemilerini top ile vurması, Seddülbahir Savunması’nda silah ve makineli kullanarak Tekke Koyu’na çıkarma yapan düşmana karşı savunma yapması ve gizli belgeleri kaçırması, Bombardıman bölümünde düşman birliklerini bombalaması, Kirte Muharebeleri bölümünde top ve tüfek kullanarak düşman birliklerini vurması, Hamidiye Topları bölümünde topa düşman gemilerini vurması, Arı Burnu Savunmasında çıkarma yapan askerlere karşı farklı alt görevlerle siperde silahla, makineli tüfekle ve topa savunma yapması ve düşmanı vurması, Hava Saldırısında düşman uçaklarını makineli tüfekle düşürmesi, İkiz Koyu Savunması bölümünde yine tüfekle düşmanı vurması, Conk Bayırı bölümünde taarruza geçerek düşman askerlerini süngü ile öldürerek düşman projektörlerini kapatması ve siperlerdeki düşman askerlerini öldürmesi gerekmektedir. Her bölümde yapılması gerekenler alt görevlere ayrılmıştır. Örneğin *Nusrat* bölümü üç alt bölümden oluşmaktadır. Birinci alt bölümde 10 mayın, ikinci alt bölümde 10 mayın, üçüncü alt bölümde 6 mayın belirlenen noktalara bırakılmaktadır. Söz konusu alt bölümler aynı zamanda kaydetme noktası olarak işlev görmektedir. *Nusrat* bölümünde projektörlere yakalanma, diğer bölümlerde uçağın düşmesi, vurulma gibi durumlarda başa dönmek yerine bir önceki alt bölümden oyuna devam edilebilmektedir.

<sup>12</sup> Çalışmada geminin adı Türk Deniz Kuvvetleri Komutanlığı (2019) metinlerinde yer aldığı şekliyle *Nusret* *Mayın Gemisi* olarak kullanılmış, oyunla ilişkili açıklamalarda *Nusrat* ifadesi korunmuştur.

pratikleri ve sembolleri şimdiye kadar hiç olmadığı açıklıkta sergilemekte<sup>13</sup> (Saraçoğlu, 2011: 44) ve Arapça sözcükleri tercih etmektedirler.



### Görsel 1. Nusrat 1<sup>14</sup> ve Nusrat 2 oyun başlangıcı

İlk bakışta oyunun adı ve “harp” sözcüğü kullanımı savaşın gerçekleştiği zamandaki kullanımıyla ilişkilendirilebilir gibi görünse de bunun bir seçim olduğu diğer sembollerle daha da anlaşılır olmaktadır. Özellikle oyunun çıkış yaptığı *Nusrat 1*'de Osmanlı geçmişine yapılan vurgunun daha fazla olduğu ve *Nusrat 2* güncellemesiyle bu vurgunun azaltıldığı tespit edilmiştir. Görsel 1'de görülebileceği gibi *Nusrat 1* oyununda yer alan “kahraman Osmanlı milleti” sözü *Nusrat 2*'de “kahraman Anadolu evlatları”na dönüşmüştür. Bununla birlikte *Nusrat 1* oyunundaki ilk bölümde yer alan gemi dümeninde Osmanlı tuğrası bulunmakta, komutların yer aldığı ekranda Besmele ve Kelime-i Tevhid Yazılı ay yıldız yer almaktadır. Oyunun güncellenmesi ile tuğra ve ay yıldız da kaldırılmıştır (Bakınız: Görsel 2 ve Görsel 3).



<sup>13</sup> Cumhuriyet Halk Partisi'nin imam hatiplerin açılmasına karar vermesi, 1980 darbesinin ardından zorunlu din derslerinin gelmesi gibi örnekleri sıralayan Koyuncu'ya göre “devlet otoritesini güçlendirme ihtiyacı hissettiğinde din kozunu kullanmış ve dini sermaye üzerindeki kontrolünü” arttırmıştır (2014, s. 47-48). Ulus inşası sürecinde İslam'ın ötekileştirilmesi de 1950'lerde Demokrat Parti'nin de kullandığı “mağduriyet ve muhalefet diline olanak” sağlamıştır. Bu durum AK Parti'de daha özgün bir hal almış ve Parti – millet bütünlüğü dinsel ortaklıklar üzerinden kurulmuş, “siyasal bir anlama ve ideolojik işleve sahip” din kamusal alanda daha fazla görünür olmuştur (Saraçoğlu, 2011: 44).

<sup>14</sup> Görsel oyun incelemesinden alınmıştır. (Erişim: 20.07.2020, <https://teknoseyir.com/inceleme/nusret-oyunu/>.)

**Görsel 2.** *Nusrat 1*<sup>15</sup> oyunu *Nusrat* bölümü**Görsel 3.** *Nusrat 2* oyunu *Nusrat* bölümü

*Nusrat 1* ve *Nusrat 2* arasındaki bu farklılık kısmen de olsa oyunun giriş videolarında (*intro*) da görülebilmektedir. Aynı zamanda fragman olarak da yayınlanan videolara bakıldığında, güncellemeden önceki *Nusrat 1* oyununun giriş videosunda<sup>16</sup> bayrak, kurşun ve oyundan görseller eşliğinde “dualarla yola çıktılar, geri dönmeyi asla düşünmediler, şanlı zafer için mücadeleye sen de katıl” yazıları görünmekte ve “uyan” uyarısının ardından Çanakkale Türküsü duyulmaktadır. *Nusrat 2* oyunun giriş videosunda<sup>17</sup> ise yine oyundan görseller eşliğinde “vatan sana canım feda” sözleri görülmektedir. Sözlerin ardından gelen “uyan” uyarısıyla yine Çanakkale Türküsü duyulmaktadır. Oyunun güncellenmesiyle yapılan bu değişiklik aynı zamanda “birinci dil dizgesinden kendine içkin amaçlar için ödünç alınmaları nedeniyle” (Işığın, 2012, s.123) oyundaki göstergelerin keyfi değil nedenli olduğunu kanıtlar niteliktedir.

Oyun için birinci dil dizgesinden ödünç alınan göstergelerin neden değiştiğini ya da “Osmanlıyı yeniden hatırla(t)maya” çalışan AK Parti’nin (Aktoprak, 2016, s. 22 ) Osmanlı merkezli ulusal tarih anlatısının izlerinin daha belirgin şekilde yer aldığı *Nusrat 1* oyununun güncellenmenin ardından neden daha milliyetçi unsurlara yöneldiği sorusuna net bir yanıt vermek zordur. Parti’nin bu süreçte kendi kurucu değerlerini ve amacını değiştirdiğini söylemek mümkün değildir. 2011 yılındaki seçimlerin ardından “ustalık” dönemine giren AK Parti’nin söylemlerindeki din vurgusu bu dönemde daha da artmış, 2014 yılında Recep Tayyip Erdoğan doğrudan halkın oyuyla seçilerek cumhurbaşkanı olmuştur. Oyunun tasarım sürecinin yer aldığı bu dönemde

<sup>15</sup> Karton Adam Can (ts.)

<sup>16</sup> Erişim: 23.09.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=IKYdTz32i9w>.

<sup>17</sup> Erişim, 23.09.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=8A34UyrT9Sw>.

ve 2015 yılı Çanakkale Zaferi'nin Yüzüncü Yılı anmalarında İslami semboller yoğun şekilde yer almıştır. Örneğin Cumhurbaşkanı'nın Çanakkale Şehitliği'nde dua ederken görüntülediği ve Arif Nihat Asya'ya ait Dua adlı şiiri okuduğu videoda<sup>18</sup> da "İslami unsurlar ve ümmetçi anlayış" ön plandadır (Gezgin, 2019, s.360). *Nusrat* oyununun çıkış yaptığı 24 Nisan 2015 tarihinden güncellendiği 26 Haziran 2018 tarihine kadar geçen zamanda 2015 genel seçimlerinin ilk turunda AK Parti iktidarı kaybetmiş, süreç 2016 darbe girişimi ile devam etmiştir. Darbe girişiminin ardından Fethullah Gülen Cemaatiyle mücadele ettiğini sürekli vurgulayan AK Parti'nin bu süreçte çizgisini değiştirmese de en azından söylemsel alanda İslami semboller yerine milliyetçi olanları ön plana çıkardığı söylenebilir. Darbe girişiminin ardından Milliyetçi Hareket Partisi (MHP) ile ortaklık kurulmasının, "uluslararası emperyal güçlerin yerli maşaları tarafından tezgahlandığı" vurgulanan darbe girişimine karşı yürütülen mücadelenin "yeni bir kurtuluş savaşı" olarak tanımlanmasının (Ünal Çınar, 2020, s. 67) ve AK Parti tarafından "çağrılan milli ruhun Türkiye Cumhuriyeti'nin tüm vatandaşlarına hitap edecek biçimde pozitif ve kapsayıcı bir içerikle" doldurulmaya çalışılmasının (Tokdoğan Kartal, 2018, s.6) bu milliyetçi tondaki vurgunun artışında etkisi olduğu değerlendirilmektedir. Ancak darbe girişiminin ardından yürütülen bu mücadelede de Türkiye'nin kökeni Cumhuriyet'e değil kadim İslam medeniyetini sabitler şekilde daha eskiye dayandırılmaktadır. "Bu İslam medeniyeti ise zaman zaman dozu daha İslamcı zaman zaman konjonktürel ihtiyaçlara göre<sup>19</sup> daha milliyetçi olabilen, ama gerçekte tam da tanımlanamayan oynak bir zemindir" (Ünal Çınar, 2020, s. 68).

Bu süreçte güncellenen oyunda Osmanlı vurgusu azaltılsa da İslami semboller hâlâ bulunmakta, oyun anlatısı bazen Kemalist anlatıya yaklaşmakta bazen de bu anlatıdan uzaklaşmaktadır. Hatırlamanın yanı sıra unutmayı da içeren belleğin yeniden inşasında, neyi hatırlayacağımız belirlenirken göz ardı edilen unsurlar da bulunmaktadır (Assmann, 2015, s. 75; Yanıkdağ, 2015, s. 100). Schudson'un çarpıtma dinamiklerinden biri olarak ifade ettiği araçsallaştırma biçimlerinden biri de bastırmadır. "Tarihi kazananlar yazar" sözünden hareketle açıklanabilecek bu durumda anımsamak ya da yüzleşmek istenilmeyen durumlar bastırılabilir (2007, s. 187), geçmişin inşasında bazı unsurlar yokmuş gibi davranılabilir. Çanakkale Savaşı'nın yer aldığı tarih yazımında savaşın komutanı Otto Liman Von Sanders isimli Alman general ve Nusret Gemisi'nin çarkçıbaşısı Alman mühendis Reeder ve Alman torpidocu Bettaque gibi (Aydın, 2015) diğer Almanların katkısı, savaşın diğer milletler hem Kemalist ulus inşasında hem de AK Parti'nin ulus inşasında yoktur (Zeybek, 2014, s. 160). *Nusrat* oyununun her iki versiyonunda da bu duruma paralel şekilde diğer milletler yer almamaktadır. Oyundaki komut ve konuşmalarda sadece Türkçe konuşulmaktadır. Arka plan konuşmalarında farklılığı temsil ettiği söylenebilecek tek kişi "saldırın uşaklar" diyerek Karadeniz bölgesinin şivesiyle konuşan kişidir. Bu açıdan Kemalist ulus inşasındaki anlatıya yaklaşan oyun aynı şekilde savaşın sonuçları bağlamında da aynı anlatıyı takip etmektedir. Ulusal tarih yazımında Çanakkale Savaşı'nın hem Türkler hem de dünya açısından siyasi sonuçlar doğurduğu yer almaktadır. Buna göre savaşın ardından

<sup>18</sup> Video için bakınız: Erişim, 23.09.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=e3it9NshuPc>.

<sup>19</sup> AK Parti iktidarlarındaki bu değişimin izini Reyhan Ünal Çınar'ın Ecdadın İcadı AKP İktidarında Bellek Mücadelesi çalışmasında sürmek mümkündür. Ünal Çınar'a göre AK Parti 2002-2006 yılları arasındaki dönemde Kemalizm için bir tehdit olmadığını kanıtlama çabasına girişmiş ve Kemalist belleğin içinde kalmıştır. Parti 2007-2010 arasındaki dönemde bir eşiti olarak Kemalist kurumsal yapıyı dönüştürme ve 2011 yılından sonraki dönemde de kendini ispatlama çabasına girişmiştir (2020, s.17-18). Ünal Çınar çalışmasında AK Parti'nin bu çabasında yeniden kurucu nostalji olarak Yeni Osmanlılığı nasıl kullandığını hayali bir kapasite olarak imleyen tutarsızlığını göstermeye çalışmıştır (2020, s. 72). Bu konuda ayrıca Bülent Batuman'ın (2019) AK Partinin bellek mücadelesini kent temsilcilerinin siyasal rolü üzerinden ele alarak Parti'nin iktidara gelişiyle görsel mekân temsillerindeki değişimleri, Ankara Büyükşehir Belediyesi ambleminin güneş kursundan Kocatepe Camii ve Atakule silüetlerini çakıştıran kompozisyona dönüştürülmesi, İstanbul'da Taksim Meydanı'nın yayalaştırılması, Topçu Kışlası ile Kanal İstanbul projeleri ve Cumhurbaşkanlığı Sarayı üzerinden tartışan çalışmasına bakılabilir. Yine Tokdoğan Kartal'ın (2018) Yeni Osmanlı anlatıyı duygular ekseninde lider, mekân ve mit başlıkları altında tartıştığı çalışması değişimin izinin sürülebileceği bir diğer kaynaktır.

dünya devletleri Türklerin savaş kabiliyetini ve vatanları için neleri göze aldıklarını görmüştür. Ayrıca savaşın Avustralya ve Yeni Zelanda'nın ulus devletleşmesi için önemli etkileri olmuştur (Gençoğlu, 2015, s. 343). *Nusrat* oyununda her bölümün başında verilen sözler<sup>20</sup> bu anlatıları destekler niteliktedir.

Kemalist ulus inşasındaki anlatıdan farklı olarak *Nusrat* oyununda Mustafa Kemal'le "ilişkilendirilmiş" bir 57. Alay yoktur. *Kırte* bölümünde destek kuvvet olarak 9. tümenin adı geçmekte, *İkiz Koyu* bölümünde adı belirtilmeyen destek kuvvet gelmektedir. 57. Alay ile bağlantı kurulabilecek *Conk Bayırı* final bölümünde Alay'a dair belirgin bir işaret bulunmamaktadır. Oyunda Mustafa Kemal sadece bölüm başında verilen "Çanakkale Zaferi, Türk askerinin ruh kudretini gösteren şayanı hayret ve tebrik bir misaldir" sözüyle görünür durumdadır. Bu söz dışında Mustafa Kemal Atatürk *Nusrat* oyununda yoktur. Bu durum AK Parti'nin Çanakkale Savaşı'na ilişkin inşasıyla örtüşmektedir. Daha önce açıklandığı gibi Kemalist ulus inşası anlatısında Mustafa Kemal askeri stratejisiyle öne çıkan, savaşın kaderini değiştiren komutan olarak yer almakta ve Anafartalar Kahramanı, kurtarıcı gibi sözlerle nitelenmektedir. AK Parti kendi Çanakkale Savaşı anlatısında ise her şeyi bilen ve yöneten lider yerine Müslüman askerleri ön plana çıkarmaktadır. Buna göre Mustafa Kemal düşük rütbeli bir karacı olarak deniz savaşlarında etkili değildir. Çanakkale Zaferi orada ölen bütün Müslüman askerlerin zaferidir ve sadece Mustafa Kemal'e atfedilemez (Yanıkdağ, 2015, s. 105-106).

Anafartalar Kahramanı Mustafa Kemal'in olmadığı oyunda Çanakkale ruhunu tamamlayan efsanelerden, iman gücüyle top mermisini yerinden kaldıran Seyit Onbaşı yer almaktadır (Bakınız: Görsel 4). Ayrıca oyunda Osmanlı keskin nişancısı olarak bilinen Korkunç Abdül bulunmaktadır. Savaş anlatısında Seyit Onbaşı, mekanizması bozulan 275 kilogramlık (215 okka) top mermisini sırtına alarak namluya yürümüş ve yaptığı atışla İngiliz zırhlısı *Ocean*'ı vurmuştur<sup>21</sup>. Oyunda *Kumkale Topları* (üçüncü bölüm) ve *Hamidiye Topları* (yedinci bölüm) bölümlerinde güçlendirici olarak yer alan Seyit Onbaşı, oyuncunun top atışının etkisini arttırmaktadır. *Kumkale Topları* bölümünün sonunda bölüm sonu canavarı<sup>22</sup> (*boss* ya da *level end boss*) gibi tek atışla batmayan *Ocean* zırhlısı, "Ya Hak Bismillah" diyerek topu ateşleyen Seyit Onbaşı'nın yardımıyla yok edilebilmektedir. Çanakkale Savaşı anlatısında geniş yer edinen ve Çanakkale bölgesinde Rumeli Mecidiye Şehitliği'nde anıtı olan, vatan aşkıyla iman gücüyle top mermisini kaldırabilen Seyit Onbaşı'nın oyunda yer alması Çanakkale ile ilgili milliyetçi ve İslami değerlerin<sup>23</sup> birlikte hatırlama için kullanılması başka bir ifade

<sup>20</sup> *Nusrat* oyununun iki versiyonunda da her bölümünün başında Çanakkale Savaşı hakkında söylenen sözler yer almaktadır. Her bölüm açıldığında bu sözler değişmektedir. Bu nedenle belli bir sıra izlediğini söylemek mümkün değildir. Ancak oyun oynandıkça sözlerin tekrar ettiği görülmüştür.

"Çanakkale Savaşları, savaşa İngiliz bayrağı altında katılan Yeni Zelanda'nın uluslaşma sürecine çok önemli katkılarda bulunmuştur" Yeni Zelandalı Prof. J. Philips.

"Türk askerinin savaş ve dövüş hususunda haiz bulunduğu evsafın bidayette layikiyle takdir edilmemiş olması, İngilizler için felaket olmuştur" İngiliz General Oglender.

"Çanakkale Savaşları, Avustralya ordusunun gelişimine birçok etkide bulunmuştur" Avusturyalı Yarbay Horner.

"Türkler, Çanakkale'yi zorlayan çağının en ileri tekniğine sahip güçler karşısına adeta bir kale gibi dikilmişlerdir" Churchill.

"Çanakkale Savaşları, modern savaş tarihinde birleşik kara ve deniz savaşlarının başlangıcı ve ilk örneğidir" Japon Prof. Hideo Miki.

"Avrupa'da hiçbir asker yoktur ki, Türklerle mukayese edilebilsin. Almanların müdafaada gayet iyi oldukları kabul olunabilir. Fakat siperlerde onlar dahi Türklerle kıyas edilemez" General Tawshend.

"Çanakkale Seferi, Türk milletinin eski kudret ve kuvvetini muhafaza ettiğini, can çekişen bir imparatorluk içinde kahraman bir milletin varlığını meydana koydu" General Fahri Belen

<sup>21</sup> Seyit Onbaşı'nın *Ocean* zırhlısını batırdığı birçok kaynaktan yer alsada doğrulanmamıştır (Yıldız, 2016, s. 40, Aydın, 2015). Ayrıca top mermisinin ağırlığı da çeşitli kaynaklarda 215 ya da 275 kilogram olarak farklı şekilde yer almaktadır (Hürriyet, 2016; trthaber.com, 2015).

<sup>22</sup> Bilgisayar kontrollü bir düşman olan bölüm sonu canavarı oyuncunun o seviyeye gelene kadar karşılaştığı rakiplerden daha güçlüdür ve genellikle bir seviye ya da bölümün sonunda belirli bir hedefi korur.

<sup>23</sup> Recep Tayyip Erdoğan için zaferin temelinde iman gücü bulunmaktadır. 18 Mart Çanakkale Deniz Zaferi'nin 93'üncü yıldönümü törenlerindeki konuşmasında Seyit Onbaşı'nın kahramanlığını Mehmet Akif Ersoy'un "İmandır, o cevher ki ilahi ne büyüktür. İmansız olan paslı yürek sinede

ile öne çıkarılmasıdır. *Seddülbahir Savunması* (dördüncü bölüm) ve *Arı Burnu Savunması* (sekizinci bölüm) bölümlerinde yer alan Korkunç Abdül ise yine bir güçlendirici olarak oyunda yer almakta, silah ya da tüfekte ateş ederken oyunu yavaşlatmaktadır. Korkunç Abdül resmi tarih anlatısında ya da Osmanlı kaynaklarında yer almamaktadır. Kendisine “Abdul the Terrible” lakabı takılan nişancının asıl kimliği bilinmemektedir<sup>24</sup>. Bu açıdan Kemalist ulus inşasında yer almayan Korkunç Abdül karakteri belleğin yeniden inşasında kullanılan kurmaca bir unsur gibi görünmektedir.



#### Görsel 4. Nusrat oyununda Seyit Onbaşı

*Nusrat* oyununda Çanakkale Savaşı mitinden ödünç alınan bir diğer gösterge şehitliktir. Savaşta ölenlere takılan basit bir sifattan fazlası olan şehitlik (Zeybek, 2014, s. 157) kavramı ulus mitinde süreklilik ve yaşamın ölüm üzerinden anlamlı kılınması için işlevsel olarak kullanılmaktadır (Dabağcı, 2014, s. 94-98). Devlet tarafından araçsal olarak kullanılan şehitliğin yüceltilmesinde başta gelen bellek mekânlarından biri olan Çanakkale, oyunun konusunu ve mekânını oluşturmaktadır. Bütün halinde bellek mekânı olarak değerlendirilebilecek oyunda şehitlik ayrıca iki farklı bağlamda yer almaktadır. Bir bölümü geçtiğinde madalya ile ödüllendirilen oyuncu can kaybettiğinde şehit olmaktadır. Böylece oyunla kurulan etkileşimle madalya ve şehitlik gibi soyut değerler oyuncuya aktarılmakta (Bogost, 2007, s. 77) ve bu durum oyuncunun örnek oyuncu olarak inşasına katkıda bulunmaktadır. Bununla birlikte oyunun başlangıç ekranında savaşta şehit olanların sayıları “ruhunuz şad olsun!” sözüyle birlikte illere göre sıralanmakta (Bakınız: Görsel 5), bellekte önemli bir yeri olan “vatan için kendilerini feda etmiş” ulus tarafından ortaklaştırılmış ölü bedenler

yüktür” dizelerini okumuş ve “Seyit Onbaşı’yı Seyit Onbaşı yapan odur. O mermiyi ona kaldırma gücü veren odur. Herhalde buna da laikliğe aykırı demezler,” demiştir (Hürriyet, 2006’dan akt. Koyuncu, 2014, s. 127).

<sup>24</sup> Özakman’a göre İngilizler Avustralyalı ve Yeni Zelandalı birliklerini savaşa hazırlamak için Türkler’i olumsuz gösterecek propaganda faaliyeti yürütmüşlerdir. Anzaklar gözlerinde canlandırdıkları “Mısırlı fellahlara benzeyen, şişman, fesli, entarili, çıplak ayaklı, aptal suratlı, sinsî, barbar” Türklere “Korkak Abdul” demişlerdir (2008, s. 191). Korkunç Abdül efsanesi ise John Hamilton’un (2015) Avustralyalı keskin nişancı Billy Sing’i anlattığı eserinde yer almaktadır. Ayrıca Türkiye’de Serdar Akar’ın yönetmenliğini yaptığı “Çanakkale: Yolun Sonu” (2013) filmindeki Muhsin karakterinin de Korkunç Abdül olduğu açıklanmıştır (Sabah, 2013).

(Dabağcı 2014, s. 96) anılmaktadır. Böylece bir yandan da oyunun yapım amacı hatırlatma yerine getirilmiş olmaktadır.



**Görsel 5.** Nusrat oyununda şehit sayıları

Oyunda anılan ölü bedenler, düşman işgaline karşı haklı olarak kendini savunan “biz” öldüğünde şehit olmuşlardır. Bütün olan “biz”i tasvir etmeye yarayan şehitlik ve savaş anlatısıyla aynı zamanda bütünden olmayan ayıklanmaktadır (Zeybek, 2014, s. 158). Yani grup aidiyeti oluşturan bu kurucu mitle, aynı zamanda “biz”den olmayanlar yani dış grupta yer alanlar olumsuzlanmaktadır (Licata ve Mercy, 2015, s. 197). Çanakkale mitinde şehitlik kavramıyla birlikte “ölmekten ve öldürülmekten korkan asker” yerine “vatanı için “yaşamlarını feda eden, cesur asker” imgesi (Dabağcı, 2014, s. 100) oluşmaktadır. Nusrat oyununda da görülen bu durumda “vatan uğruna şehit düşen” Türk askerinin kahramanlığı, cesareti çeşitli ifadelerle pekiştirilmektedir. Örneğin *Kirte Muharebeleri* başlıklı altıncı bölümde “Kirte’yi kaderine bırakamayız. Düşmanı buradan geçirmeyeceğiz. Unutmayın. Geri döneni kendim vururum. Ben geri dönersem beni de vurun. Herkes hazır olsun!” sözleri işitilmektedir. Ayrıca oyunun bazı bölümlerinde<sup>25</sup> “haydi aslanlarım”, “dayanın koçları”, “aferin yiğidim” gibi metaforlar kullanılmıştır. Nusrat oyununda düşman, çoğu zaman uzaktan atışla vurulmakta, belirgin şekilde görülmemektedir. *Conk Bayırı Taarruzu* bölümünde oyuncunun devriye görevi yürüten düşman askerlerini süngüyle etkisiz hale getirmesi ve projektörleri kapatması gerekmektedir. Bu nedenle düşmana arkadan yaklaşan oyuncu askerlerin konuşmalarını duymaktadır. Oyunun bu bölümünde İngilizce konuşan düşman askerleri “I can’t do this any more” (*Bunu daha fazla yapamam*), “I wanna go home” (*Eve gitmek istiyorum*), “please God mercy us” (*Lütfen Tanrım bize merhamet et*), “what are we doing here? I missed my mom” (*Burada ne yapıyoruz? Annemi özledim*) gibi sözler

<sup>25</sup> Üçüncü bölüm Kumkale Topları, dördüncü bölüm Seddülbahir Savunması, altıncı bölüm Kirte Muharebeleri, yedinci bölüm Hamidiye Topları, sekizinci bölüm Arı Burnu Savunması, onuncu bölüm İkiz Koyu Savunması ve final bölümü Conk Bayırı Taarruzu. Bununla birlikte Nara Hava Meydanı’nda keşif uçuşu yapılan ikinci bölümde, havadan bombardıman yapılan beşinci ve dokuzuncu bölümlerde oyuncu tek başına uçakta olduğu için konuşma yoktur.



söylemektedirler. Böylece kahraman Türk askerinin karşısında korkak, eve gitmek isteyen şekilde kodlanan düşman olumsuzlanmaktadır.

## Sonuç

Geçmişin seçici okumasıyla örgütlenen mit ve ritüeller bugünün ilgi ve çıkarlarını meşrulaştırmakta (Tokdoğan Kartal, 2018, s.28), geçmiş bilgisi, medya dolayısıyla yeniden inşa edilmektedir. Sosyal ve politik anlam inşası mücadelesinin yaşandığı sosyal bağlamda üretilen dijital oyunlar var olan göstergelerini kullanarak mitleri ve verili ideolojik yapıları yeniden üretmektedir. Bu bakımdan Çanakkale Savaşı'na dair çeşitli göstergeleri kullanan *Nusrat* oyununun belleğin yeniden inşasında hangi unsurların öne çıkarılacağına ve hangi unsurların yok sayılacağına dair çarpıtmayı içinde barındırdığını söylemek mümkündür. Bu çarpıtma aynı zamanda oyunun amacına uygun şekilde hangi göstergeler zincirinden yararlanılacağı seçimini de içinde barındırmaktadır.

Belleğin yeniden inşasında bir söylem olarak kabul edilen oyunda, Çanakkale Savaşı'na dair diğer tarihsel anlatılarda yer alan göstergelerin seçimi AK Parti'nin Yeni Türkiye inşasındaki milliyetçilik ve İslamcılık anlayışıyla paralellik göstermektedir. Oyunun güncellemesiyle yapılan değişiklikler bu seçimin hem bilinçli yapıldığını hem de bağlamdan etkilendiğini gösterir niteliktedir. Yapılan güncellemeyle oyundaki Osmanlı vurgusu azaltılsa da oyundaki göstergeler, AK Parti'nin İslami unsurlarla örülmüş milliyetçilik anlayışını yansıtmakta ve yeniden üretmektedir. Osmanlı tarafında savaşan diğer milletlerin bulunmadığı ve kurtarıcı olarak Mustafa Kemal'in ön plana çıkarılmadığı oyunda Çanakkale efsanelerinden biri olan Seyit Onbaşı ve yeni bir mitik kişi olan Osmanlı keskin nişancısı Korkunç Abdül yer almaktadır.

Çanakkale Savaşı'nın temiz bir versiyonunu sunarak kahramanlık, şehitlik, vatan savunması, düşmanı küçümseme gibi yan anlamlara (mitik) ulaşılan oyunun her oyuncu tarafından aynı şekilde deneyimlendiğini ya da her oyuncunun örnek oyuncu olarak inşa edildiğini söylemek mümkün değildir. Ampirik okur tanımından hareketle oyuncunun oyunla iş birliği yapmaması veya *Nusrat* oyununun tasarımındaki çarpıtmanın ya da seçimin farkında olarak farklı okumalar yapması mümkündür. Bu çalışma oyuncuyu dışarıda bırakmasıyla ve tek bir oyuna odaklanmasıyla kendi içinde sınırlılıklar barındırmaktadır. Çalışmanın sınırlılıklarını aşmak için *Nusrat* oyununun oyuncu analizine odaklanan alımlama çalışmalarının yürütülmesine ihtiyaç duyulmaktadır. Bununla birlikte hatırlatıcı yardımcı olarak işlev gören dijital oyunlar ve bellek arasındaki ilişkiye yönelik bilginin zenginleştirilmesi amacıyla farklı oyunlara odaklanan araştırmaların yapılmasına da ihtiyaç vardır.

## Kaynakça

Aktoprak, E. (2016). Postkolonyal Bir "Dava" Olarak "Yeni Türkiye"nin Yeni Ulusu. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 71(1), 1-32.

Arif Game TR. (ts.). Ana Sayfa [YouTube kanalı]. Erişim 20.07.2020, <https://www.youtube.com/c/ArifGameTR/featured>

- Assmann, J. (2015). *Kültürel Bellek Eski Yüksek Kültürlerde Yazı, Hatırlama ve Politik Kimlik*. İstanbul: Ayrıntı.
- Aydın, S. (2015). Çanakkale Ruhu 2015. *Birikim*, Sayı 312 -Nisan 2015. Erişim 23.09.2020, <https://www.birikimdergisi.com/dergiler/birikim/1/sayi-312-nisan-2015-sayi-312-nisan-2015/2480/canakkale-ruhu-2015/7146>
- Barthes, R. (2014). *Çağdaş Söylenler*. (4. Basım) (Tahsin Yücel, Çev.) İstanbul: Metis.
- Batuman, B. (2019). *Kentin Suretleri Mekân ve Görsel Politika*. Ankara: Dipnot.
- Binark, M. ve Bayraktutan Sütcü, G. (2008), *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games The Expressive Power of Videogames*. London: MIT Press.
- Bora, T. (2017). *Cereyanlar*. İstanbul: İletişim.
- Chan, D. (2005). Playing with Race: The Ethics of Racialized Representations in E-Games. *IRIE International Review of Information Ethics*, 4(12/2005), 24-30.
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge.
- Çelenk Özen, S. 2010. Bir Bellek Mekânı Olarak Televizyon: Bu Kalp Seni Unutur mu?. *Mülkiye XXXIV(269)*, 171-197.
- Dabağcı, E. (2014). Mezar Taşları Suskun Mudur? Cebeci Askerî Şehitliği'nin ve Anıtının Söyledikleri ve Söylemedikleri Üzerine. *Moment Dergi - Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 1(2), 87-121.
- de Zamaroczy, Nicolas (2017). Are We What We Play? Global Politics in Historical Strategy Computer Games, *International Studies Perspectives* (2017) 18, 155–174.
- Delwiche, A. (2007). From the Green Berets to America's Army: Video Games as a Vehicle for Political Propaganda. In P. J. Williams ve J. H. Smith (Ed.), içinde, *The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming*, (s. 91-109). Jefferson, NC: McFarland.
- Deniz Kuvvetleri Komutanlığı. (9 Mayıs 2019). NUSRET Mayın Gemisi. Erişim: 19.08.2020, [https://www.dzkk.tsk.tr/icerik.php?icerik\\_id=485&dil=1](https://www.dzkk.tsk.tr/icerik.php?icerik_id=485&dil=1).
- Dikmen, E. Ş. (2019). 1980-2017 Yılları Arasında Dijital Oyun Endüstrisinin Gelişimi ve Oluşturulan Yapay Yaşam Döngüleri. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 12 (1), 294-311. doi: 10.18094/josc.470961.
- Donald, I. (2019). Just War? War Games, War Crimes, and Game Design. *Games and Culture*, 14(4), 367–386. <https://doi.org/10.1177/1555412017720359>
- Dovey, J. ve Kennedy, H. W. (2006). *Game Cultures Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press.

- Eco, U. (1995). *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti*. (2. Basım) (Kemal Atakay, Çev.) İstanbul: Can.
- Ekip (ts.). Nusrat. Erişim 14.12.2020, <http://nusrat.gsb.gov.tr/Ekip/>.
- Frasca, G. (2001), *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means For Critical Thinking and Debate* [Unpublished Master's Thesis]. Georgia Institute of Technology.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. Mark J. P. Wolf ve Bernard Perron (Ed.), içinde, *Video/Game/Theory*, Routledge. Erişim: 15.06.2020, [https://ludology.typepad.com/weblog/articles/VGT\\_final.pdf](https://ludology.typepad.com/weblog/articles/VGT_final.pdf).
- Garde-Hansen, J. (2011). *Media and Memory*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Gençlik ve Spor Bakanlığı (Yayıncı). (2015a). *Nusrat* (Mobil oyun). Ankara: GSB Eğitim, Araştırma ve Koordinasyon Genel Müdürlüğü.
- Gençlik ve Spor Bakanlığı. (24 Nisan 2015b). Çanakkale Ruhu Dijital Mecraya Taşınıyor. Erişim: 22.09.2020, <http://www.gsb.gov.tr/HaberDetaylari/1/38741/aaaaaa>.
- Gençoğlu, A. (2015). Türk Ulusal Kimliğinin Kurucu Bir Ögesi Olarak Kolektif Bellek: Okul Ders Kitaplarında Çanakkale Savaşı Anlatıları. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (41), 331-351.
- Gescard. (ts.). Çanakkale Zaferi | Nusret Mayın Gemisi. Erişim: 08.04.2019, <http://www.gescard.com.tr/gescardweb/gescard/blog/canakkale-zaferi-nusret-mayin-gemisi.html>.
- Gezgin, E. (2019). Türkiye`de Neoliberal Devletin İnşa ve Muhafazasında Çanakkale Savaşı Söyleminin Rolü Üzerine Bir Tartışma. *idealkent Kent Araştırmaları Dergisi (Journal of Urban Studies)*, 26(10), 340-373. doi:10.31198/idealkent.521968.
- Güler, E. Z. (2016). Bir Ulusal Hafıza Mekânı Olarak Gelibolu Yarımadası. İnci Özkan Kerestecioğlu ve Güven Gürkan Öztan (Ed.), içinde, *Türk Sağı Mitler, Fetişler, Düşman İmgeleri* (3. Basım.), (s. 307-344). İstanbul: İletişim.
- Halbwachs, M. ([1925] 1992). *On Collective Memory*, (Lewis A. Coser, Çev.) Chicago: The University of Chicago Press.
- Hamilton, J. (2015). *Gallipoli Sniper, The Life of Billy Sing*, South Yorkshire: Frontline Books.
- Hobsbawm, E. (2006). Gelenekleri İcat Etmek. Eric Hobsbawm ve Terence Ranger (Ed), (M. M. Şahin, Çev.) içinde, *Geleneğin İcadı* (s. 1-18). İstanbul: Agora.
- Hürriyet. (18 Mart 2016). 18 Mart Çanakkale efsanesi Seyit Onbaşı kimdir, Atatürk ile neler konuştu?. Erişim: 22.08.2020, <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/18-mart-canakkale-efsanesi-seyit-onbasi-kimdir-ataturk-ile-neler-konustu-28483031>.
- Işığan, A. İ. (2012). Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun - Anlatı İlişkisi. [Yayımlanmamış Doktora Tezi] Ankara Üniversitesi.

- Juul, J. (2001). Games Telling stories? -A brief note on games and narratives. *Game Studies* 1(1). Erişim 02.12.2020, <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Kansteiner, W. (2007). Alternate Worlds and Invented Communities History and Historical Consciousness in the age of Interactive Media. Keith Jenkins, Sue Morgan ve Alun Munslow (Ed.), içinde, *Manifestos for History* (s. 131-148). New York, Routledge.
- Karton Adam Can. (ts.). Ana Sayfa [YouTube kanalı]. Erişim 20.07.2020, <https://www.youtube.com/c/KartonAdam/featured>
- Koyuncu, B. (2014). "Benim Milletim..." *AK Parti İktidarı, Din ve Ulusal Kimlik*. İstanbul: İletişim.
- Licata, L., ve Mercy, A. (2015). Collective Memory, Social Psychology of. James D. Wright (Ed.) içinde, *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (2. Basım.) (s. 194-199). Cilt 4, Oxford: Elsevier.
- Nora, P. (2006). *Hafıza Mekanları*, (M. Emin Özcan, Çev.) Ankara: Dost.
- NTV. (17 Mayıs 2017). Çanakkale Destanı'nın tanığı: Nusret Mayın Gemisi. Erişim: 28.08.2020, [https://www.ntv.com.tr/galeri/sanat/canakkale-destaninin-tanigi-nusret-mayin-gemisi,gPGEYYDz1kqvTUutABOaWQ/aYQJesVG\\_kWEPTbp8XR8Bg](https://www.ntv.com.tr/galeri/sanat/canakkale-destaninin-tanigi-nusret-mayin-gemisi,gPGEYYDz1kqvTUutABOaWQ/aYQJesVG_kWEPTbp8XR8Bg).
- Oyun Hakkında (ts.). Nusrat. Erişim 03.12.2020, <http://nusrat.gsb.gov.tr/OyunHakkinda/>.
- Özakman, T. (2008). *Diriliş Çanakkale 1915*, Ankara: Bilgi.
- Pöttsch, H. (2017). Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First- and Third-Person Shooters. *Games and Culture*, 12(2), 156-178. <https://doi.org/10.1177/1555412015587802>
- Pöttsch, H. ve Hammond, P. (2016). Approaching the War/Game Nexus. *Game Studies*, 16(2). Erişim 01.12.2020, <http://gamestudies.org/1602/articles/potzschhammond>
- Pöttsch, H. ve Şisler, V. (2016). Playing Cultural Memory: Framing History in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38-89: Assassination. *Games and Culture [Online First]*, 1-23. Erişim: 25.04.2020, <http://gac.sagepub.com/content/early/2016/03/21/1555412016638603>.
- Projelerimiz (ts.). Apphic Limited. Erişim 14.12.2020, <https://www.apphic.com/projeler/>.
- Robinson, N. (2012). Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military-Entertainment Complex?. *Political Studies*, 60, 504-522.
- Sabah. (3 Haziran 2013). Keskin nişancı, 'Korkunc Abdül' adlı kahramanmış. Erişim: 29.08.2020, <https://www.sabah.com.tr/magazin/2013/06/03/keskin-nisanci-korkunc-abdul-adli-kahramanmis>.
- Sabah. (4 Temmuz 2017). İşte Nusret'in mührü. Erişim: 28.08.2020, <https://www.sabah.com.tr/yasam/2017/07/04/iste-nusretin-muhru>.
- Saraçoğlu, C. (2011). İslami-Muhafazakâr Milliyetçiliğin Millet Tasarımı: AKP Döneminde Kürt Politikası. *Praksis*, (26), 31-54.

- Sayılgan, Ö. (2017). Dijital Oyunlarda Savaş Anlatısı ve Muhalif Bir Öznellik Biçimi Olarak "Kurbanı Oynamak": This War of Mine. *Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 4(2): 374-395
- Schudson, M. (2007). Kolektif Bellekte Çarpıtma Dinamikleri. *Cogito*, (50), 179-199.
- Schulzke, M. (2013). Rethinking Military Gaming: America's Army and Its Critics. *Games and Culture*, 8(2), 59-76.
- Şisler, V. (2008). Digital Arabs Representation in Video Games. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 205-219.
- Şisler, V. (2016). Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-89: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History. *Game Studies*, 16(2), Erişim: 25.03.2020, <http://gamestudies.org/1602/articles/sisler>.
- Stahl, R. (2010). *Savaş Oyunları A.Ş.* (Yavuz Alogan, Çev.) İstanbul: Ayrıntı.
- Suda, E. Z. (2017). Büyük Savaşın Doğu ve Batı Cephesinde Toplumsal Hafıza ve Hafıza Mekânları Gelibolu ve Alsace Lorraine. *İ.Ü. Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi*, No: 56. (Mart 2017), 29-58.
- Thompson, J. B. (2008). *Medya ve Modernite*, (Serdar Öztürk Çev.), İstanbul: Kırmızı.
- Timoçin, T. (17 Mart 2018). 18 Mart'ı hatırlamak ve Nusrat. *Hürriyet*. Erişim: 28.08.2020, <http://www.hurriyet.com.tr/yazarlar/tayfun-timocin/18-marti-hatirlamak-ve-Nusrat-40773561>.
- Tokdoğan Kartal, N. (2018). *Türkiye'de Sembolik Siyasetin Duygusal Tezahürleri: Yeni Osmanlıcı Anlatının Duygu Haznesi* [Yayınlanmış Doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi] (*Yeni Osmanlıcılık Hınç, Nostalji, Narsizm*, 2020, İstanbul: İletişim.)
- trthaber.com. (1 Şubat 2015). Seyit Onbaşı'nın taşıdığı mermi kaç kilogramdı?. Erişim: 22.08.2020, <https://www.trthaber.com/haber/yasam/seyt-onbasinin-tasidigi-mermi-kac-kilogramdi-165594.html>.
- Turksail. (13 Mayıs 2011). 'Nusrat', artık 'Nusret' diye anılacak. Erişim: 08.08.2020, <http://www.turksail.com/genel-haberler/5233-Nusrat-artk-nusret-diye-anilacak>.
- Türkiye. (ts.). Mayıncı Yüzbaşı Tophaneli Hakkı. Erişim: 22.09.2020, <https://m.turkiyegazetesi.com.tr/Genel/a197497.aspx>.
- Ulaş, T. (2015). 1930'lu Yıllar Türkiye'sinde Çanakkale Savaşları'nı Anma Etkinlikleri ve Halkevlerinin Rolü. *Çanakkale Araştırmaları Türk Yılığ*, 13(18), 519-532.
- Ünal Çınar, R. (2020). *Ecdadın İcadı AKP İktidarında Bellek Mücadelesi*. İstanbul: İletişim.
- Ünaydın, Ruşen Eşref (1930). Mustafa Kemal ile Mülakat (Ruşen Eşref-1930). T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. Erişim: 15.08.2020, <https://www.ktb.gov.tr/TR-96520/birinci-safha.html>.

- Valeriano, B. ve Habel, P. (2016). Who Are the Enemies? The Visual Framing of Enemies in Digital Games. *International Studies Review*, 2016(18), 462-486.
- van Dijck, J. (2004). Mediated Memories: Personal Cultural Memory as Object of Cultural Analysis. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 18(2), 261-277.
- Yanıkdağ, Y. (2015). The Battle of Gallipoli: the Politics of Remembering and Forgetting in Turkey. *Comillas Journal of International Relations*, 02, 99-115. doi: cir.i02.y2015.008.
- Yaşlı, F. (2015). *AKP, Cemaat, Sünni Ulus-Yeni Türkiye Üzerine Tezler*, İstanbul: Yordam.
- Yıldız, H. (2016). *Gallipoli: A Sacred Site - The Power of Political Language, Myths and Monuments in the Re/making of National History* [Unpublished Master's Thesis]. University of Copenhagen.
- Zeybek, S. O. (2014). Savaşları Yeniden Yazmak: Şehitler ve İktidarın Seçici Belleği. Serdar M. Değirmencioğlu (Der.) içinde, *Öl Dediler Öldüm Türkiye'de Şehitlik Mitleri*, (s. 147-175). İstanbul: İletişim.