

## İdeolojik Temayüllerin Yeniden Üreticisi Olarak Dijital Oyunlar Üzerine Bir İnceleme: "PUBG Örneği"

Ayten Bengisu CANSEVER\*

### Öz

**Amaç:** Bu çalışmada günümüzün küresel pazarında oldukça büyük bir payı olan dijital oyunlar ideolojik temayüllerin taşıyıcısı olarak konumlandırılmıştır. Böylece oyunların anlatı ve etkileşim yapısında gömülü olan ideolojik söylemleri ortaya çıkartmak ve tartışmaya açmak amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda çalışmada "İdeolojik temayüllerin taşıyıcısı olarak konumlandırılan (ana-akım) dijital oyunların anlatı ve etkileşim yapılarında hangi ideoloji yer almaktadır?" sorusuna örneklem üzerinden yanıt aranmıştır.

**Kavramsal Çerçeve:** Bilindiği üzere egemen ideolojilerin inşasında ve toplumda yeniden üretiminde medya araçlarından faydalanılmaktadır. Günümüzün en popüler medya araçlarından biri haline gelen dijital oyunlar da -diğer medya araçları gibi içerdikleri ideolojileri ve fikirleri geniş kitlelere aktarabilme gücüne sahiptir. Bu nedenle dijital oyunların içerisinde yer alan egemen ideolojilerin akademik zeminde tartışılması önem arz etmektedir.

**Yöntem:** Çalışma teorik ve uygulamalı olmak üzere iki bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın teorik kısmında ideoloji ve dijital oyun kavramlarına yönelik soruşturma yapılmış olup ardından bu iki kavramın birbirleriyle olan ilişkisi tartışılmıştır. Çalışmanın uygulama bölümünü oluşturan ideolojik temayüllerin yeniden üreticisi olarak dijital oyunlar konusu ise PUBG oyunu üzerinden sosyo-politik bağlam içerisinde yer alan egemen ideoloji göz önünde bulundurularak ludo-narratolojik bir yaklaşımla eleştirel söylem analizi yöntemiyle çözümlenmiştir.

**Bulgular:** Çalışmada elde edilen bulgulara göre tüm zamanların en çok oynanan oyunlarından biri olan PUBG'nin anlatı ve etkileşim yapısında "rekabet", "hırs", "mücadele", "bireyselleşme", en güçlü olanın hayatta kalması", "kazanmak için her yolun mübah olması" gibi söylemlerin yer aldığı ortaya çıkmıştır. Söz konusu söylemler günümüzün egemen ideolojisi olan neoliberal söylemlerle oldukça paralel nitelikler taşımaktadır.

---

### Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

**Geliş / Received:** 01.11.2021 **Kabul / Accepted:** 29.11.2021

\* Arş. Gör., İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İletişim ve Tasarım Bölümü, İstanbul, Türkiye, E-posta: [abcansever@gelisim.edu.tr](mailto:abcansever@gelisim.edu.tr) **ORCID** <https://orcid.org/0000-0002-1165-7273>

**Sonuç:** Sonuç olarak bu çalışmada dijital oyunların söylem ve anlatısına örneklem özelinde bakıldığında ideoloji içerdiği sonucuna ulaşılmıştır. Gelecek çalışmalarda farklı dijital oyunların incelenmesi bu alana kuşkusuz önemli katkılar sağlayacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** İdeoloji, Dijital Oyunlar, Yeni Medya, Neoliberalizm, PUBG.

### **A Study on Digital Games as Reproducers of Ideological Tendencies: "The Example of PUBG"**

#### **Abstract**

**Purpose of the study:** In this study, it is aimed to reveal the ideologies embedded in the narrative and interaction structure by positioning digital games, which have a large share in today's global market, as a media tool that is the carrier of ideological tendencies. For this purpose, in the study, "Which ideology is included in the narrative and interaction structures of (mainstream) digital games, which are positioned as the carrier of ideological tendencies?" seeking an answer to the question.

**Literature Background:** Media are used in the construction and reproduction of dominant ideologies in society. Digital games, which have become one of the most popular medium of our time, have the power to convey the ideologies and ideas they contain to large masses, just like other media tools. For this reason, it is important to discuss the dominant ideologies in digital games on an academic basis.

**Method:** The study consists of two part as theoretical and practical. In the theoretical part of the study, an investigation was made on the concepts of ideology and digital game, and then the relationship between these two concepts was discussed. The subject of digital games as the reproducer of the ideological tendencies that constitute the practice of the study, on the other hand, has been analyzed with a critical discourse analysis method with a ludo-narratological approach, taking into account the dominant ideology in the socio-political context through the PUBG.

**Findings:** According to the findings of the study, the narrative and interaction structure of the PUBG, which is one of the most played games of all time, includes such discourses as "competition", "ambition", "struggle", "individualization", "survival of the fittest", "the end justifies the means". These discourses are very parallel with the discourse of the neoliberalism which is the dominant ideology of today.

**Conclusion:** As a result, in this study, the discourse and narrative of digital games has been examined in a sample specific and it has been concluded that it contains ideology. Examining different digital games in future studies will undoubtedly make important contributions to this field.

**Keywords:** Ideology, Digital Games, New Media, Neoliberalism, PUBG.

#### **Giriş**

20. yüzyılın ilk yarısında Soğuk Savaş ortamının getirdiği aşırı silahlanma ve uzaya çıkma yarışları içerisinde dijital oyunların bir endüstri olarak doğuşu 1970'li yıllarda gerçekleşmiştir.

Dolaylı yollarla dönemin askeri teknolojisinden kaynaklanarak ortaya çıkan ve gelişen dijital oyunlar, tarihsel süreç içerisinde potansiyelinin fark edilmesiyle birlikte kültür endüstrisinin bir parçası haline gelmiştir. 1970'li yıllardan itibaren dijital oyunlar, üniversitelerin laboratuvarlarında ziyaretçileri ve çalışanları eğlendirmek için programlanan yan ürün olmaktan çıkarak büyük şirketlerin kontrolü altında yüzlerce uzman kişiler tarafından tasarlanan ve karmaşık üretim, tüketim, dağıtım ilişkilerine sahip olan kültür endüstrinin ürettiği bir ürüne dönüşmüştür. Hatta Leonard (2003, s. 1) "*Eğer 20. yüzyıl Hollywood'un Amerika'yı hikâyeler ve imgeler aracılığıyla birleştirdiği bir film çağıysa, 21. Yüzyılın hiç şüphesiz dijital oyunların çağı olacağını*" söyleyerek bu dönüşümü vurgulamıştır. Elmer-Dewitt (1993) ise *Time*'da kaleme aldığı köşe yazısında dijital oyunların endüstriyel bir alan olarak ortaya çıkışını şu şekilde aktarmıştır:

"Hollywood, Silikon Vadisi ve bilgi otoyolunun kesiştiği yerde birdenbire yeni bir medya aracı -yeni bir pazar fırsatı- ortaya çıktı. Oyunlar, hızla büyüyen interaktif eğlence dünyasının bir parçasıdır. Onlar o kadar yenidir ki, kimse onlara nasıl hitap edeceğini bilememektedir: Multimedya mı? İnteraktif hareketli resimler mi? Yoksa yeni Hollywood mu?"

Dijital oyunlar "*oyunculara bir sinema filminin içindeymiş hissini yaratmış, (...) hatta Hollywood filmlerini aratmayan özgün senaryolarıyla her geçen gün daha fazla insanın ilgisini çekmeyi başarmıştır*" (Evren, 2017, s. 1). Tıpkı sinema ve televizyon için söylenebileceği gibi, küresel pazarda payını arttırarak hızla gelişen dijital oyunlar süreç içerisinde egemen ideolojilerin inşa edilmesinde ve toplumda yeniden üretilmesinde kullanılan bir medya aracı olarak görülmeye başlamıştır. Her geçen gün genişleyerek etki alanını arttıran dijital oyun pazarı belli başlı büyük şirketlerin elinde bulunan oligopol bir yapıya sahiptir. Dolayısıyla dijital oyun sektöründeki bu oligopol yapının da egemen ideolojik söylemlerden bağımsız olacağı düşünülemez. Bütün medya metinleri gibi dijital oyunlar da büyük şirketlerin kontrolü altında çalışan uzmanlar tarafından kasıtlı amaçlar doğrultusunda tasarlanmaktadır. Dijital oyunların her ne kadar sanal uzamda oyuncuya "özgürlük" vaat ettiği düşünülse de kuralları belirlenmiş ve sınırları çizilmiş olan anlatı ve etkileşim yapılarında özgürlüğün de sınırları belirlidir. Oyun tasarımcısının izin verdiği ölçüdeki özgürlük alanında -dijital oyunda- elbette tasarlayanın fikir ve ideolojilerinden izler bulmak da mümkündür. Bu nedenle bulunduğumuz çağın popüler bir medya aracı olan dijital oyunların, ideolojik temayüllerin inşasında ve yeniden üretiminde önemli rol sahibi olduğu düşünülmektedir.

Bu düşünüş ekolojisi etrafında çalışmada ideolojik temayüllerin taşıyıcısı olarak konumlandırılan dijital oyunların anlatı ve etkileşim yapısındaki açık veya örtük ideolojik yapıları ortaya çıkartmak amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda çalışma şu sorular üzerine temellendirilmiştir:

- İdeolojik temayüllerin taşıyıcısı olarak konumlandırılan (ana-akım) dijital oyunların anlatı ve etkileşim yapılarında hangi ideoloji yer almaktadır?
- Dijital oyunlar anlatı ve etkileşim dünyasında oyunculara açık veya örtük biçimde hangi ideolojiyi fısıldamaktadır?

Çalışmanın sahip olduğu araştırma sorularına *PUBG* oyunu üzerinden yanıt aranmıştır. Bu oyunun tercih edilmesinin nedeni 2017 yılında piyasaya sürülmesinin ardından yalnızca 2 yıl içerisinde tüm zamanların en çok oynanan oyunları arasına girmesi ve günümüzün hem masaüstü hem de mobil platformlarında yer alan en popüler oyunlarından biri olmasıdır.

Çalışmada öncelikle ideoloji kavramı çeşitli düşünürler ışığında açıklanarak tartışıldıktan sonra dijital oyun kavramı tarihsel bir perspektifte ele alınmıştır. Ardından dijital oyunlarının anlatı yapısında yer alan egemen ideolojik temayüller literatürde yer alan çalışmalar üzerinden tartışılarak ideoloji ve dijital oyun ilişkisine yönelik genel bir değerlendirme yapılmıştır. Çalışmanın esas konusunu oluşturan ideolojik temayüllerin taşıyıcısı olarak dijital oyunlar konusu ise ana-akım dijital oyunlardan biri olan *PUBG* örneği özelinde eleştirel söylem çözümlemesi yöntemiyle analiz edilmiştir. Bilindiği üzere günümüzde akademik çalışmalarda oldukça sık çalışılan bir alan olan yeni medyanın çözümlenmesinde hali hazırda var olan araştırma teknikleri bu alana adapte edilerek kullanılmaktadır. Dijital oyunların sahip olduğu anlatı yapısı geleneksel anlamıyla roman ve edebi metinlerin sınırlarından farklıdır ve dijital oyunlarda yer alan geniş anlatının bir gösterene (söylem) ve bir gösterilene (öykü, zihinsel imge, semantik temsil) sahip bir gösterge olduğunu ileri sürülmektedir. Bu nedenle çalışmada dijital oyunlardaki egemen ideolojik söylemi ortaya çıkartabilmek yeni medya ortamlarının çözümlenmesine imkân veren eleştirel söylem analizi yöntemi uygulanmıştır.

## **Kavramsal Çerçeve**

### **İdeoloji Kavramı**

İdeoloji kavramı, akademik zeminde incelendiğinde "tüm düşünce ve değerlerin, temayüllerin örgütlü bir hal alması durumu", "toplumsal hayatta yer alan anlam, gösterge ve değerlerin üretilme süreci", "toplumda egemen olan siyasi iktidarı meşruiyetinin devamlılığını sağlayamaya yarayan fikirler bütünü", "farklı insan topluluklarının sahip oldukları ve deneyimledikleri yaşam pratiklerine yönelik getirdikleri açıklamalar ve bu yaşam pratiklerine yönelik belirli bir imgesel bağlılık kazandırabilmek için kullandıkları gerçeği kodlayarak oluşturdukları şifreli düşünce yapıları" gibi açıklanabilecek birden fazla tanıma sahip olan bir kavramdır (Coward & Ellis, 1985, s. 139; Lull, 2001, s. 19; Eagleton, 2005, s. 17-30; Hall, 2005, s. 200). Üzerine uzlaşmış tek bir tanım olmadığı görülen ideolojinin tarihsel olarak incelemek konunun anlaşılması üzerine önem arz etmektedir.

İdeoloji kavramı ilk kez 1796 yılında basılı bir kaynakta Destutt de Tracy tarafından düşünce bilimi (idea-logos) anlamında kullanılmıştır (Hawkes, 1996, s. 59). Tracy ve diğer ideologların "akıl önünü tıkayan tutku ve çıkarılara karşı fikirlerin doğal kaynağını araştırarak" yeni bilimi tanımlamak için kullandıkları bu kavram zaman içerisinde "aydınlanmış" elit bir temsil yönetimi ve seküler cumhuriyetçi liberalizmle özdeşleşmeye başlamıştır. Bu yönüyle ideolojinin günümüzdeki anlamıyla "politik bir doktrin" olarak algılanması ve anlaşılması yaygınlık kazanmaya başlamıştır.

Hegel; Tracy'nin "düşüncelerin bilimi kavramı"nı ve Kant'ın bilginin "a priori" varlığını sentezleyerek kavrama yönelik yeni bir anlayış ortaya koymuştur (Lichteim, 1967, s. 13). Hegel idea ve materyal arasındaki diyalektik bağlantıyı ilk kez kapsamlı ve sistematik bir şekilde ele almıştır. Buna göre "fikirler; zıt olanların birbirine dönüşümü" şeklinde yeni bir durum olarak ortaya çıkar ve bu yeni duruma "sentez" denilir. Hegel tez, anti-tez ve sentez durumlarıyla tarih sürecini açıklarken insanların sabit bir hakikate bağlı kalmasını yanlış bilinç yaratması sebebiyle eleştirir. Hegelci görüştekiler bu "sabit hakikat" denilen kavramı "ideoloji" olarak adlandırır. Bununla birlikte diyalektik süreç içerisinde bakılırsa Hegel'ci görüşe göre "*ideolojiyi eleştirmekte kullanılan yöntem de zamanla bir ideolojiye dönüşebilmektedir.*" (Hawkes, 1996, s. 82).

İdeoloji denilince akla gelen en önemli isimlerden biri olan Marx'a göre ise ideoloji "zihinde oluşan gölgeler"dir. Marx ve Engels ideolojiyi "camera obscura" metaforuyla ele alarak açıklarken ideolojinin bir nevi yanılsama olduğunu ileri sürer (Marx, 1977). Marx, "camera obscura" metaforuyla "*nesnelerin gözün ağ tabakası üzerinde ters durması*" gibi ideolojinin de gerçeği manipüle ederek ters gösterdiğini ifade eder. Marx'a göre, ideoloji egemen sınıfın düşüncelerinin toplum tarafından içselleştirilmesine ve normalize edilmesine olanak sağlayan, egemen sınıfın iktidarını sürdürmesine hizmet eden bir kavramdır (Fiske, 2003). Marx ve Engels (1992) toplumda egemen sınıf tarafından oluşturulan ve kullanılan ideolojiyi; proleteryanın devrimini önlemek amacıyla "yanlış bilinç" oluşturmakla suçlamaktadır. Marx ve Engels'e (1992) göre toplumda egemen olan sınıf olan burjuvazi; ideolojiyi kullanarak proleterya sınıfını tahakküm altında tutarak onları maddi ve gerçek ilişkiler bütününden koparıp kendilerine tabi etmek için kullanılmaktadır.

Mannheim ise ideolojiyi ütopya ile ilişkisel bir şekilde ele alarak açıklamaktadır. Mannheim (1997), "*ideolojiyi, mevcut siyasal ve toplumsal düzeni korumak amacı taşıyan egemen sınıfların dünyayı algılayışı olarak ütopyayı ise mevcut düzeni değiştirmek isteyenlerin toplumsal dünyayı kavrama biçimi*" olarak tanımlamaktadır. Basit bir deyişle ideoloji; toplumsal mekân ve zaman içerisinde öznenin kendi çıkarları uyarınca diğer özneleri değerlendirirken edindiği yargılar, izlenimlerdir ve bütün bunlar öznenin konumu itibarıyla kendi ideolojisini belirlemektedir. Mannheim (1997) "ideoloji"yi daha çok mevcut düzeninin devamlılığını sağlamak için kullanılan

bir kavram olarak açıklarken bunun karşısına "ütopya"yı yerleştirmektedir. Ütopya kavramı ise gerçeğe aykırı olmasına rağmen daha iyi ve mevcut olanın dışında bir durumu gerçekleştirmek için eleştirel bir yaklaşımla baktığı için ideolojiden ayrılır (Mannheim, 1997).

Gramsci ise ideolojiyi "hegemonya" kavramını merkeze alarak açıklamaya çalışır. Gramsci'ye (1978) göre toplumda egemen olan sınıf, toplum içerisinde yer alan özneler ekonomi, kültür, aile, okul, din, medya gibi tüm bileşenleri üzerinden hegemonya oluşturarak ideolojisini topluma baskı ve dayatmaya gerek kalmadan rıza üreterek yaymaktadır. Başka bir ifadeyle söylemek gerekirse, Gramsci "ideoloji" kavramını hâkim sınıfın, çoğunluğu baskı ve zorlamaya başvurmadan mevcut düzeninin devamlılığını sağlamasını hegemonya kavramıyla açıklar.

Althusser Gramsci'nin hegemonya kavramını genişleterek ideolojiyi ele almıştır. Marxist teori üzerinden okuma yapan Althusser devlet iktidarı – devlet aygıtı ayrımının yanında devletin aygıtlarının da kendi içerisinde ayrılması gerektiğini ileri sürmüştür. Althusser'e göre devletin aygıtları; devletin baskı aygıtları ve devletin ideolojik aygıtları olmak üzere iki boyutludur. Devletin baskı aygıtları doğrudan fiziki baskı ve zorlamaya işaret etmektedir ve bunlar mahkemeler, polis, askeriye ve hapisane olarak sıralanabilir. Devletin ideolojik aygıtları ise rıza üreterek hâkim ideolojinin ve düzenin devamlılığını sağlamaya yarar ve bunlar; din, eğitim, aile, medya, kültür gibi kurumlar olarak sıralanabilir. Modern devletler, devletin ideolojik aygıtlarını "kurnazca" kullanarak egemen ideolojisinin toplumsal düzlemle yeniden üretilmesini sağlar. İdeolojik aygıtlar aracılığıyla devlet, bireylere "hakikat" olarak içselleştirebilecekleri değer ve fikirler sistemi üretir. Althusser'e (2014) göre ideoloji insanları "özneler olarak çağırılmaktadır". Bir yapı olarak ideoloji, özne olarak bireyin devletin gücüyle dolayımlanmasıdır. Ancak ideolojiler zamanla değişebilir. Dolayısıyla Althusser'ci bakış açısına göre ideoloji devlet tarafından kendi çıkarlarına uygun şekilde doldurulan boş bir yapıdır.

Frankfurt Okulu ideoloji kavramını kültür endüstrisi ile ilişkilendirerek açıklamışlardır. Adorno tarafından ortaya atılan "kültür endüstrisi" kavramı modernite ve kapitalist düzende kültürün tıpkı bir sanayi ürünü gibi kalıplara girerek metalaşmasına karşılık gelmektedir. Kültür endüstrisi özgün olan her şeyi içinde eriterek tek tipleştirir ve insanlar üzerinde hâkimiyet kurar. Kültür endüstrisi tarafından içi boşaltılarak üretilmiş olan metalar kitleleri uyuşturur, homojenleştirir ve içerisinde yer alan söylemleri içselleştirmesini sağlayarak bağımlı özneye çevirir (Adorno & Horkheimer, 2010, s. 167) Kültür endüstrisinin bu ürünleri ise radyodaki bir pop müzikten bir sinema filmine, televizyondaki bir programa, bir çizgi romana ve hatta bir dijital oyuna kadar genişletilebilir. Frankfurt Okulu'nun ideolojiye ilişkin görüşleri genel olarak özetlenecek olursa "ideoloji yanlış bir bilinçtir ve evrensellik iddiası gerçekte belirli bir kesimin çıkarlarının maskesidir", "ideoloji, sürekli tekrarlanarak basmakalıp düşüncelere dönüşmektedir" (Oskay, 1980).

Baudrillard ise ideolojiyi simülakr ve simülasyon kavramlarını ele alarak açıklamıştır. Baudrillard'a (2011) göre "*hiper-gerçekliği üreten simülakrlar, bilgisayar yazılımları ve analog sistemler vasıtasıyla bir algoritma olarak simule edilmektedir*". Baudrillard'ın çalışması Debord'un "Gösteri Toplumu" üzerinden okunduğunda küreselleşen toplumda açık bir ideolojinin kalmadığını ve teknoloji tarafından kuşatılan kitlelerin sisteme gönüllü olarak katıldığını söylemek mümkündür (Debord, 2006; Baudrillard, 2011).

### **Dijital Oyun Kavramı ve Dijital Oyunun Kısa Tarihi**

Dijital oyunlar, internet üzerinden çevrimiçi veya çevrimdışı olarak masaüstü bilgisayar, dizüstü bilgisayar, konsol, mobil cihazlar aracılığıyla oynanabilen bir medya aracı olarak tanımlanmaktadır (Tandaçğüneş Kahraman & Soydaş, 2020; Erboy, 2010; Cansever, 2021).

Tarihsel süreçte bakıldığında ilk dijital oyun Soğuk Savaş ortamının aşırı silahlanma ve uzaya çıkma yarışları içerisinde doğmuştur. Her ne kadar doğrudan askeri amaçlarla geliştirilmesede dijital oyunların ortaya çıkışı askeri araştırmalar ve gereksinimlerle yakından ilişkilidir. Amerika Birleşik Devletleri'nin, Hiroşima ve Nagazaki'ye atom bombası atması gerçek yaşamda bir savaşı bitirirken, dijital oyunlarla birlikte sanal uzamda devam edecek olan yeni savaş anlatılarını başlatmıştır. 1947 yılında Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann tarafından tasarlanan ve ilk dijital oyun olarak kabul edilen "*katot ışın tüplü (CRT) eğlence cihazı*" adlı füze simülatör oyununun 2. Dünya Savaşı'nda kullanılan radar göstergelerinden esinlenerek geliştirildiği bilinmektedir. Modern anlamda ilk dijital oyun 1947 yılında Amerikalı fizikçi William Higinbotham tarafından programlanan "*Tennis For Two*" olarak kabul edilmektedir. "*Tennis For Two*" balistik füze yörüngelerini hesaplamak için kullanılan bilgisayar ve oskiloskop cihazı ile tasarlanmıştır. Higinbotham tarafından tasarlanan çift kişilik etkileşimli yapısı ve gerçeği basitleştirerek oyuncuya sunan bu oyun, esasen laboratuvara gelen ziyaretçileri eğlendirmek için hazırlanmıştı (Sayılğan, 2017, s. 379). 1950'li yıllarda üniversitelerin ana çatı bilgisayarlarında çalışan ve programcılarının uzmanlık alanlarının dışında boş zamanlarını değerlendirmek için dijital oyun geliştirdikleri bilinmektedir. Bu dijital oyunlardan bazıları *Tic-Tac-Toe* (1952), *Dama* (1955) ve *NSS Satranç Programı* (1958) olarak sıralanabilir. 1962 yılında Massachusetts Institute of Technology'de Steve Russel, Martin Graetz ve Wayne Wiitanen tarafından tasarlanan "*Spacewar!*" oyunu da yine çift kişilik bir oyun olmasının yanı sıra oyunda roketlerin ekranın ortasındaki çekim alanı olan karadelikten kaçmaya çalışarak aynı zamanda birbirlerini yok etmeye çalıştıkları aktif rekabete dayalı bir oyundur. "*Spacewar!*" oyunu dönemin uzaya çıkma savaşlarının dışavurumu olarak görülebilecek bir oyundur. Ayrıca bu oyun geniş kitlelere ulaşarak hem ticari hem toplumsal etkiler yaratmıştır. "*Spacewar*" kendisinden sonraki dijital oyunlar için bir ilham kaynağı olmuştur.

1960'lı yılların ikinci yarısından itibaren dijital oyunlar üniversitelerin ana çatı bilgisayarlarında programcılarının boş zamanlarını değerlendirmek için geliştirdikleri bir yan ürün olmaktan çıkarak daha ucuz makinelerle kitleleşmeye başlamıştır. "Bilgisayar oyunlarının babası" olarak nitelendirilen Ralph Baer bu dönemde 1970'li yıllara damgasını vuracak *Magnavox Odyssey*'i tasarlamak için çalışmalara başlamıştır. 1972 yılında piyasaya sürülen ev tipi oyun konsolu *Magnavox Odysey* ile birlikte dijital oyunlar, kültür endüstrisinin bir ürünü haline gelmeye ve geniş kitlelerle buluşmaya başlamıştır. Aynı yıl dijital oyunların bir endüstri olarak doğuşu N. Bushnell ve T. Dabney tarafından Atari şirketinin kurulmasıyla gerçekleşmiştir. Bushnell ve Dabney tarafından kurulan Atari şirketi 1972 yılında "*Magnavox Odysey*"in içerisindeki bir oyundan ilham alarak "*Pong*" isimli bir masa tenisi oyununu geliştirmiş ve piyasaya sürmüşlerdir. Restoran, kafe, bar gibi kamusal alanlarda insanlar tarafından oynanan jetonlu oyun makinesi "*Pong*" geniş kitlelere ulaşmış ve oldukça sevilmiştir. 1974 yılında "*Pong*" jetonlu oyun makinelerinden çıkarak evlere konsol cihazı olarak girmeye başlamıştır.

1977 yılında Atari *Video Bilgisayar Sistemini* (VCS) piyasaya sürmüştür ve bu konsol kısa süre içerisinde geniş kitleler arasında popüler hale gelmiştir. Oyun endüstrisi Atari ve ev tipi oyun konsollarıyla birlikte altın çağını yaşarken 1978 yılında bir kriz ortaya çıkmıştır. Bu dönemde Atari'nin başarısını gören birçok firma konsol üretmeye başlamıştır. Dolayısıyla dijital oyun pazarında çok sayıda ve birbirinin benzeri olan ev tipi oyun konsolu deyim yerindeyse sektörü tıkamıştır. Pazardaki oyun konsollarının fazlalığı ile fiyatlar düşmüş ve birçok firma iflasın eşiğine gelmiştir. Bu krizden hasarsız bir şekilde çıkan Atari, -1980'li yıllara kadar- dijital oyun pazarının egemen ismi haline gelmiştir.

1978 yılında küresel oyun pazarında "*Space Invaders*" oyunu ile ismini duyuran Ülke Japonya olmuştur. "*Space Invaders*" oyunu döneminden oldukça farklı anlatı tarzına sahip bir oyundur. Bu oyunda ilk kez insanın uzaylı işgalcilere karşı olduğu anlatı yapısında şiddet teması merkezde yer almaktadır.

1980'li yıllara gelindiğinde dijital oyun sektöründe ikinci bir kriz ortaya çıkmıştır. Bu kriz akademik literatürde "Atari Krizi" olarak da bilinmektedir. Bu krizin sebebi oyun pazarında rekabet içinde olan firmaların birbirine benzeyen kopya ve ucuz oyun üretmesi ve bu ucuz oyun üretiminin pazarı boğması şeklinde açıklanabilir. Aynı konsept etrafında şekillenen oyun üretimi kârların düşmesine sebep olmuştur ve birçok oyun üretici firma pazardan çekilmiştir. Bu krizin telif sisteminin yeterli düzeyde gelişmemesinden kaynaklandığı da söylenebilir. Bu krizle birlikte dijital oyun üreticileri arasında lisans savaşları başlamıştır. Ayrıca kriz sonrasında Atari'nin yaptığı hatadan ders çıkaran *Nintendo*'nun, oyun üreticilerine yılda beş oyun üretme sınırı koyması da krize sebep olan başarısız ve kopya oyunların önüne geçmek için bir adım olarak görülmelidir.



Dijital oyun sektöründe yaşanan bu iki kriz Amerikan oyun şirketlerinin pazardaki payını azaltırken yeni ülkelerin ve şirketlerin küresel pazarda adlarını duyurmalarına imkân sağlamıştır. 1980'lerdeki krizden oldukça güçlü olarak çıkan Japonya bu dönemde "uzay savaşları" temalı oyunların trendini değiştirerek *Pac-Man*'ı piyasaya sürmüştür. Renkli görüntüsü, eğlenceli müzikleri ve sürekli "tüketen" bir kahramanın olduğu *Pac-Man* küresel boyutta herkesin bildiği ve sevdiği bir oyun haline gelmiştir. Bu dönemden itibaren Nintendo başta olmak üzere dijital oyun üreticileri oyunlarında oyuncuyu oyuna bağlamak için "anlatıyı" ön plana çıkarmaya başlamıştır. Böylece oyuncularda oyuna karşı merak ve aidiyet duygusu uyandırarak pazardaki konumlarını sağlamlaştırmışlardır. Bahsedilen bu oyunlardan bazıları *Donkey Kong*, *Super Mario Bros*, *Legend of Zelda* olarak sıralanabilir.

Dijital oyunların yeni bir medya aracı olarak görülmesi 1990'ların ilk yarısına denk gelmektedir. Bu dönemden itibaren mikro işlemcilerin güçlenmesi, bilgisayar belleklerinin fiyatlarının düşmesi, kişisel bilgisayarların ucuzlaması, CD-ROM'ların bilgisayar ve konsollarda yaygınlaşması, akıllı telefonların ortaya çıkışı, internetin gündelik hayata girişi ve E-sporun tanınması gibi dijital oyunları etkileyen bir dizi önemli gelişme yaşanmıştır. Tüm bu gelişmeler ışığında internetin de etkisiyle oyuncular zaman ve mekân sınırlarını ortadan kaldırarak küresel bir ağda buluşmuş ve sanal uzamda oyun oynamaya başlamışlardır.

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler ışığında dijital oyunlardaki neredeyse 80 yıllık değişim ve dönüşümler çığır açıcı niteliktedir. Artık dijital oyunlar üniversite bilgisayarlarında tasarlanan bir "yan ürün" olmaktan çıkarak yüzlerce uzman kişinin rol aldığı oldukça karmaşık ve yüksek bütçeli rakamlar gerektiren boyutlara ulaşmıştır. Üretim ve dağıtım maliyetleri sinema prodüksiyonlarıyla kıyaslanabilir hale gelen dijital oyunlar daha büyük anlatılar ve iddialı etkileşimler içermeye başlamıştır. Ayrıca dijital oyunlar gelişmiş ses, görüntü ve grafik özelliklerinin yanı sıra yapay zekâ ve sanal gerçeklik gibi unsurları da kullanmaya başlamıştır. Dijital Oyun Sektörü Raporuna (2019) göre, oyun endüstrisi eğlence ve otomotiv endüstrisini gerisinde bırakarak 21. yüzyılda küresel ölçekte en hızlı büyüyen endüstrilerinden biri haline gelmiştir. Dünya genelinde 2,5 milyar aktif bilgisayar oyun kullanıcısının yer aldığı ve her geçen gün arttığı bilinmektedir (Gaming Industry Statistics, Trends & Data, 2021).

Gündelik hayatta boş zamanları değerlendirme, eğlenme ve stres atma gibi sebeplerle oynanan oldukça geniş bir pazara sahip olan dijital oyunların dağıtım ve pazarlama aktivitelerini üstlenen yayıncı firmalar, yapımcı ve tüketici arasında köprü görevi görmektedir. Yayıncı firmalar tarihsel olarak ele alındığında Amerika ve Japonya menşeli olduğu görülmüştür (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2019). Günümüzde en çok kazanan oyun stüdyosu firmaları arasında *Electronic Arts*, *Activision/Blizzard*, *Ubisoft*, *Square Enix*, *TakeTwo*, *Sony*, *Nintendo*, *Microsoft* gibi oyun firmaları yer almaktadır. Bu firmaların değerleri milyarlarca dolarla

ölçülmektedir ve küresel pazarı hâkimiyetinde bulunduran bu firmalar çevrimiçi oyunları elinde bulundurmaktadır. Küresel pazarda tekelleşmenin olduğu yerde oyunun üreticisi olan devletin ideolojilerinden bağımsız olduğu elbette düşünülemez. Bu nedenle bir sonraki başlıkta literatürden hareketle bir medya aracı olan dijital oyunların yapısında ideoloji barındırdığı hususu tartışılacak ve değerlendirilecektir.

### **İdeoloji ve Dijital Oyun İlişkisi Üzerine Bir Değerlendirme**

Dijital oyunlar ve ideoloji arasındaki ilişki aslında oldukça güçlü ve bir o kadar karmaşık bir yapıdadır. Dijital oyunlar tarihsel perspektifte ele alındığında giderek genişleyen bir pazar payı ve hedef kitlesi olduğu görülmüştür. Bununla birlikte görsel anlatı gücüne, sembolik anlatıma ve imgelere sahip olan dijital oyunların özellikle kişisel bilgisayarların artışından ve teknolojinin gelişimiyle birlikte görüntü kalitesinin yükselmesinden sonra daha fazla insanı etkilediği söylenebilir. Bu noktada dijital oyunların bir alan olarak fark edilmesi ve akademik olarak ele alınması 1980'li yıllara denk gelmektedir. Bu yeni alanın akademide nasıl ve ne şekilde yer alması görüşü iki farklı ekolü ortaya çıkartmıştır. Narratoloji ve Ludoloji olarak açıklanabilecek olan bu iki ekol temelinde birbirine zıt olmakla birlikte "*dijital oyunlar roman, film gibi hikâyeye anlatan medium'ların devamı niteliğinde mi okunmalıdır? Yoksa anlatı-bilimin ötesinde kendine özgü etkileşimli bir oyun faaliyeti olarak mı ele alınmalıdır?*" sorusu üzerine temellenmiştir (Cansever, 2021, s. 44). Gonzalo Frasca ise "Ludologist Love Stories too" başlıklı makalesinde ludo-narratolojik bir uzlaşıdan bahsetmektedir. Ona (2003, s. 97) göre "*oyun çalışmalarındaki esas nokta anlatı mı yoksa etkileşim mi olduğuna ilişkin değildir; önemli olan oyunlarla ilgili bilgilerin genişletilmesidir*". Frasca'nın (2003) ludo-narratolojik uzlaşıya önem vermesinin sebebi dijital oyun pazarını elinde bulunduran egemen oyun şirketlerinin sahip olduğu fikir ve ideolojilerini geniş kitlelere yaymak için kullandığına ilişkin görüşüdür. 21. yüzyılda her türlü medya aracı egemen ideolojilerin, düşüncelerin ve söylemlerin inşasında ve geniş kitleler üzerinden yeniden üretiminde kullanılmaktadır. Üniversitelerin ana çatı bilgisayarlarında bir yan ürün olarak programlanan ve gelen ziyaretçileri eğlendirmek için kullanılan dijital oyunlar zaman içerisinde devletlerin ideolojilerini geniş kitlelere ulaştırabileceği masum görünen medya araçlarına dönüşmüştür. Friendman'a (1999, s. 130-131) göre dijital oyunlar "*ideolojik bir bagaja sahiptir ve sunduğu sanal dünyada oyunculara bu düşünce yapılarını iletmektedir*". Tüm medya metinleri gibi dijital oyunlar da "birileri" tarafından bilinçli amaçlarla çeşitli ideolojiler etrafında tasarlanan, kurgulanan, üretilen ve dolaşıma sokulan bir medya aracıdır. Cansever (2021, s. 78) durumu şu şekilde açıklamaktadır:

"Oyun, çok uluslu şirketler tarafından fonlanan, birçok aktörün rol aldığı ve oyuncu öznelerin kontrol edildiği endüstriyel bir metaya dönüşmüştür. (...) Rahatlamak, gevşemek, boş zamanı değerlendirmek ya da bazı duyguları

kanalize etmek gibi çeşitli amaçlar için kullanılan dijital oyunlar bireyleri bu savunmasız anlarında yakalamaktadır. Dijital oyunların renkli yapısı, güzel müzikleri, içine çeken anlatısı içerisinde belirli ideolojileri saklamaktadır. Dolayısıyla bireyler bu ideolojileri yalnızca oyun sırasında kabul etmekle kalmaz, aynı zamanda içselleştirir. Bireyler oyun oynamayı bırakıp gözlerini bir dakika için bile kapattıklarında dahi oynadıkları oyunu yaşıyor gibi hissederek çünkü oyun zihinlerinde bir yerlerde hala akmaya devam etmektedir."

Ludo-narratologlar, dijital oyunların içerdiği ideolojik yapıları ortaya çıkartmak için prosedürel retoriklerine odaklanılması gerektiğini belirtirler. Prosedürel retorik, oyunun içerisinde yer alan neyin nasıl olacağını belirleyen gömülü kurallar bütünüdür (Bogost, Unit Operations, 2006). Aslında prosedürel retorik Artistotelesçi retorik üzerinden düşünüldüğünde dijital oyun üzerinden bireyleri ikna etme sanatıdır (Bogost, 2007). Oyuncular, dijital oyunun sanal dünyasına girdiği andan itibaren oyunu oynayabilmek için tüm kuralları -dünya görüşlerine uysun ya da uymasın- "olağan" ve "kabul edilebilir" olarak görür. Bu nedenle oyunu oynamak için "olağan" ve "kabul edilebilir" sanal dünyanın kurallarını tartışmaya açmak önemlidir.

Literatürde dijital oyunların ideoloji içermesine ilişkin en önemli görüşlerden biri Murray'e (1997) aittir ve Murray (1997) *Tetris* gibi "düşük seviyeli" anlatısallığa sahip olan bir oyunun bile aslında bir ideolojiye hizmet ettiğini düşünmektedir. Buna göre Murray (1997) *Tetris*'in anlatı yapısını tarihsel bağlamda ele aldığı 1990'lı yılların Amerikalıların ödevlerle dolan hayatlarının mükemmel bir betimlemesi olduğunu ileri sürer. Basit anlatısallığında hayatın basit canlandırması olarak nitelendirilebilecek *Tetris*, sürekli olarak dikkat isteyen bir oyundur ve bu oyun aslında gündelik hayatta bireyin sahip olduğu ödevlerini ve görevlerini yerine getirerek yenileri için yeterli yeri açmasına benzetilmektedir. *Pac-Man* eğlenceli müzikleri, renkli görüntüleriyle oyuncuları kendisine çekerken aslında tüketim kültürüne hizmet eden bir araç olarak düşünülmektedir. *Super Mario Bros* oyunun anlatısında pasifize edilmiş prenses karakterini kurtarıırken örtük anlamda ataerkil ideolojinin devamlılığı sağlanmaktadır.

2002 yılında piyasaya sürülen *America's Army* isimli oyunda oyuncu kendisini asker olarak tanımlar ve oyunda kendisine verilen görevleri yerine getirmektedir. Militarist ideolojinin oldukça belirgin olduğu bu oyun Amerika tarafından halkla stratejik iletişim kurma amaçlı üretilmiştir ve aynı zamanda dijital oyunlarla çocuklara nasıl bir savaşçı olunduğunu öğretmek için kullanılmıştır (Li, 2004, s. 5; Stahl, 2010). Ayrıca bu oyunun çıkış tarihi Amerikan ordusunun 2001 Afganistan ve 2003 Irak'a girmesi ile aynı döneme denk gelir ve bu oldukça ilginç bir noktadır. Yapımı 3 yıl süren ve 7,5 milyon dolara mal olan *America's Army* 2002 senesinde Amerika'nın Bağımsızlık gününde ücretsiz olarak dağıtılmıştır. Bu durum Amerika'nın genel tutumu göz önünde bulundurulduğunda toplumsal veya siyasal hayatta savaşların, çöküntülerin,

sarsıntıların yaşandığı dönemde toplumda birlik beraberlik duygusu yaratmak adına başvurduğu bir yöntem olarak ele alınabilir. İdeolojik temayüllerin oluşumunda tıpkı diğer kitle iletişim araçlarını kullandığı gibi dijital oyunları etkin kullandığı görülmüştür. Oyunlarda kapitalist ülkelere mensup olan karakterler "İslam ülkeleri"ne karşı savaşırken ölenler hiçbir zaman Amerikan askeri değildir ve hatta Amerikan askerleri genellikle kurtarıcı olarak konumlandırılır. 2003 yılında Lübnan'da üretilen Suriye, İran, Birleşik Arap Emirlikleri ve Bahreyn'de piyasaya sürülen "Special Force" oyunu Hizbullah tarafından hazırlanmıştır ve Hizbullah'ın sözcüsü Mahmut Reya (2003) bu oyunun medya yoluyla bir direniş olduğunu ve zihinlerin eğitildiğini söylemiştir. Ulusal ve Kalaycı'nın yaptığı çalışmada (2018) incelenen İngiltere tarafından yapılmış olan Counter Strike (1999), ABD tarafından yapılmış olan *Devil May Cry 3: Dante's Awakening* (2005), Japonya tarafından yapılmış olan *Resident Evil 4*, (2008) *Resident Evil 5* (2009), İsrail tarafından yapılan *Bomb Gazze* (2014) oyunlarında İslamofobik anlatıya veya sembollere yer verildiği ortaya koyulmuştur. Bu çalışmada incelenen oyunlarda "terörist" olarak atfedilen oyun karakterlerinin "Allahu Ekber" şeklinde bağırdıkları, masum sivil halkı öldürdükleri, ellerinde tüfek ve Kur'anı Kerim'in yer aldığı ve yine oyun içerisinde Kabe'ye benzer görüntülere yer verildiği görülmüştür. Bir başka oyun çözümlenme çalışması ise Sicart'ın gerçek dünyanın oyun alanındaki simülasyon hali olan *The Sims* üzerine yaptığı araştırmadır. Sicart'a göre (2003), *The Sims* oyunu öncelikle karakterini tasarlayan bireyin Amerikan mahallelerinin benzeri olan bu sentetik dünyadaki deneyimleri üzerine kurulmuş hayatın taklidi olarak açıklanabilecek bir oyundur. Ancak oyunun anlatısında Sicart'a göre post-kapitalist bir ideoloji yer almaktadır. Ayrıca Sims oyununda oyuncular tıpkı bir Big Brother konumunda her şeyden haberdardır ve bir nevi panoptikon görevi görmektedirler. *The Sims* oyununa ilişkin bir diğer önemli çalışma Cansever'e (2021) aittir ve Cansever (2021) çalışmasında ana-akım dijital oyunları biyopolitika ile ilişkilendirerek *The Sims 4* örneğinde çözümlenmiştir. Bahsi geçen çalışmaya göre doğal oynama dürtüsü üzerine inşa edilen dijital oyunlar; nüfusu kontrol etme, bedenleri düzenleme, denetleme, özneleştirme gibi biyopolitik pratiklerle paralellik göstermektedir.

Bunun dışında kapitalist ideolojiyi tarihsel bir süreç içerisinde *Age of Empires* oyun serisinde görmek mümkündür. *Age of Empires*'ta oyuncu (veya oyun içerisindeki avatar) köye veya halka sahip olarak başlamaktadır ve bireyler kendine ait alanın yöneticisi olarak konumlandırılır. Hem doğaya hem insana karşı bir çatışmanın yer aldığı bu oyunda bir rekabet yer almaktadır. Ayrıca oyunun içinde yer alan tarihin bir firma ve bir ideolojik görüş doğrultusunda hazırlandığı düşünülürse elbette ki tarihin objektif olarak sunulmadığı ve oyunun eğlendirici atmosferi içerisinde ideolojilerini empoze edebileceği gerçeği göz önüne bulundurulmalıdır. Oyunlar bir ideoloji aracı olmakla birlikte kendi topluluklarına seslenme aracı olarak da kullanılmıştır. Bunun en önemli örneği de *The Bushgame*'dir. Oyun sayesinde farklı toplulukların Bush hakkında detaylı bilgi sahibi olabilmesi sağlanmıştır. Kızılkaya'nın (2010) yapmış olduğu çalışmada ana-

akım dijital oyunlar genelinde ve *GTA: San Andreas* oyunu özelinde erkek egemen, neoliberal ve beyaz ideolojinin yeniden üretildiği ortaya çıkmıştır.

Buraya kadar bahsedilen oyunlar birer istisna olarak düşünülmemelidir aksine ideolojik temayüllerin oluşumunda bir araç olarak dijital oyunlar üzerine örnekler çoğaltılabilir. Basit bir ifadeyle, dijital oyunlarda ideoloji şiddet içeren savaş temalı bir oyundan masum görünen şeker patlatma, kuş zıplatma, hayvan kurtarma gibi birçok oyuna kadar genişletilebilir. Bu noktada çalışmanın odak noktası olan 2017'de piyasaya sürülen ve tüm zamanların en çok oynanan oyunları arasında yer alan *PUBG*'nin anlatı yapısında hangi ideolojik unsurları barındırdığı inceleme konusudur.

### **Araştırmanın Metodolojisi**

Bu çalışmanın amacı ideolojik temayüllerin yeniden üreticisi olarak konumlandırılan dijital oyunların anlatı ve etkileşim yapısında açıkça veya örtük biçimlerde yer alan ideolojik yapıları ortaya çıkartmak ve akademik zeminde tartışmaya açmaktır. Çalışmada dijital oyunların ideolojik temayüllerin taşıyıcısı olup olmadığına ilişkin bir tartışmadan çok daha özgül bir sorulara odaklanılmıştır:

- İdeolojik temayüllerin taşıyıcısı olarak konumlandırılan (ana-akım) dijital oyunların anlatı ve etkileşim yapılarında hangi ideoloji yer almaktadır?
- Dijital oyunlar anlatı ve etkileşim dünyasında oyunculara açık veya örtük biçimde hangi ideolojiyi fısıldamaktadır?

Çalışmanın temel sorularına ana-akım dijital oyunlar içerisinde *PlayerUnknown's Battleground (PUBG)* örneklemini üzerinden eleştirel söylem çözümlemesi kullanılarak yanıt aranmıştır. Çalışmada *PUBG* oyununun tercih edilmesinin nedeni 2017 yılında piyasa sürülen bu oyunun oldukça kısa bir zaman olarak kabul edilebilecek 2 sene içerisinde küresel çapta ün kazanması ve 2019 yılında tüm zamanların en çok satan oyunları arasında yer almasıdır.

Günümüzde akademik çalışmalarda sıklıkla ele alınan bir alan olarak yeni medyanın çözümlenmesinde, hali hazırda var olan araştırma yöntem ve teknikleri bu alana uyarlanarak kullanılmaktadır. Bu çalışmada dijital oyunun içerisindeki açık ve örtük "mesajlarla" kitlelerin nasıl özne kılındığını, egemen ideolojinin toplumdaki istediği ve istemediği değerleri, davranışları ve tutumları ortaya koymak hedeflenmiştir. Dolayısıyla çalışmada eleştirel söylem çözümlemesinde kullanılan "metin/mesaj" kavramını yalnızca yazılı ve sözlü olarak ele alınmayacaktır. McLuhan'cı bir bakış açısıyla söylemek gerekirse bir medya aracı olan dijital oyunların kendisi bir mesajdır. Bu nedenle eleştirel söylemsel çözümleme yönteminin sınırları yeni medya ortamında genişleterek dijital oyunların görsel-işitsel anlatısını çözümlen bir yöntem olarak kullanılmıştır.

Dijital oyunları çözümlenmede kullanılan "Eleştirel Söylem Analizi" metni/söylemi yazılı ve sözlü olarak ele almadan daha geniş anlamıyla düşünerek içerisinde yer alan ideolojik yapıları sosyo-politik bağlamı içinde deşifre eden bir çözümlenme yöntemi olarak açıklanabilir (Dijk, 1998, s. 93). Bu çerçevede şöyle söylenebilir ki örnek olarak alınan *PUBG* oyunu kodladığı söylem yapılarının tarihsel ve sosyal bağlam içerisinde yer alan ideolojik bağlantıları ludo-narratolojist bir yaklaşımla çözümlenmeye çalışılmıştır.

Araştırma verileri araştırmanın örneklemini oluşturan *PUBG* oyununun 56 saat oynanmasıyla elde edilmiştir. Araştırmanın sahip olduğu sınırlılık ise ideolojik temayüllerin inşasında ve yeniden üretiminde bir medya aracı olarak konumlandırılan dijital oyunlar içerisinde bir oyun özelinde çözümlenme yapılması olarak sayılabilir. Gelecek araştırmalarda farklı oyunların çözümlenmesi bu konuya çok daha zengin bir araştırma verileri sağlayacaktır.

### **Tartışma ve Bulgular**

#### **Oyunun Anlatı ve Etkileşim Yapısı**



**Şekil 1.** PUBG Oyun Afişisi

2017 yılında dijital dağıtım platformu *Steam* üzerinden piyasa sürülen Güney Kore Merkezli dijital oyun şirketi *Krafton* tarafından geliştirilen *PUBG 2* sene içerisinde tüm zamanların en çok satan oyunu olmuştur. Oyun ilk çıktığında yalnızca *Steam* üzerinden satışa sunulurken daha



sonrasında *Microsoft*'a ait *XBOX* ve *Sony*'e ait *Playstation*'a optimize edilmiştir. İlk çıkışından yaklaşık 3 ay sonra 4 milyon kopya sattığı bilinen oyunun daha geniş kitlelere ulaşması için mobil versiyonu da ücretsiz olarak sunulmuştur.

*PUBG*, uçaktan bir adaya düşen 100 kişi içerisinde hayatta kalmayı başarabilen tek bir oyuncunun kazandığı oyun şeklinde tanımlanabilir. Hayatta kalma veya *Battle-royale*<sup>1</sup> olarak ifade edilen bu oyun türünde, oyuncular eşit koşullarda ekipmansız olarak oyuna başlamaktadır. Rakiplerini elemek için ekipman arayan oyuncular, aynı zamanda oyunun ilerleyen sürecinde güvenli alanlara doğru hareket etmek zorundadır. Bu oyun türündeki nihai hedef hayatta kalan son oyuncu olana dek mücadele etmektir. Oyun bireysel, iki kişilik veya dört kişilik takımlar halinde de oynanabilmektedir. *PUBG*'deki amaç diğer *Battle-Royale* oyunlarda olduğu gibi en güçlü olanın hayatta kalmasına odaklanmaktadır. *PUBG* oyunu oyunculara 5 farklı harita tercihi sunmaktadır. Bu haritaların arazi yapısı veya boyutu birbirine değişkenli göstermektedir. Üstelik bu haritalar gerçekte var olan yerlerden ilham alınarak kurgulanmıştır. Aşağıda oyunda yer alan 5 haritaya ait görseller yer almaktadır:

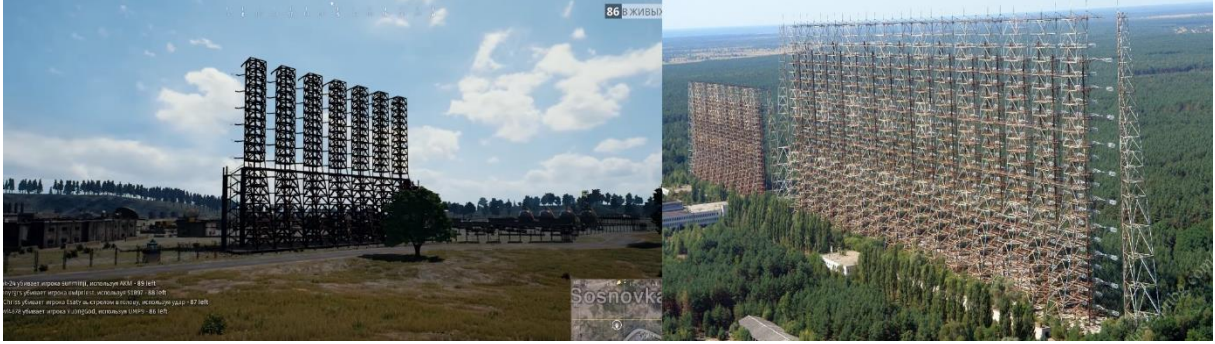


**Şekil 2.** Erangel, Sanhok, Miranmar, Karakin ve Vikendi haritası (Soldan sağa)

*PUBG*'nin birinci haritası olan Erangel, Rusya'nın yakınlarında askeri işgal ile kontrol edilen biyolojik deneyler yapılan ve direnişten sonra terk edilen Karadeniz'de kurgusal bir ada olarak anlatılmaktadır. Ada içerisinde hem Kiril Alfabesiyle yazılmış duvar yazıları hem de bölgede yer alan yapıların gerçekte Çernobil bölgesindeki yapılarla benzerlik göstermesi bu söylemi güçlendirmektedir. Örneğin bu haritada yer alan "Sosnovka Military Base" isimli konumun Çernobil bölgesinden esinlenerek yapıldığı söylenebilir. *PUBG*'nin Sosnovka Military Base

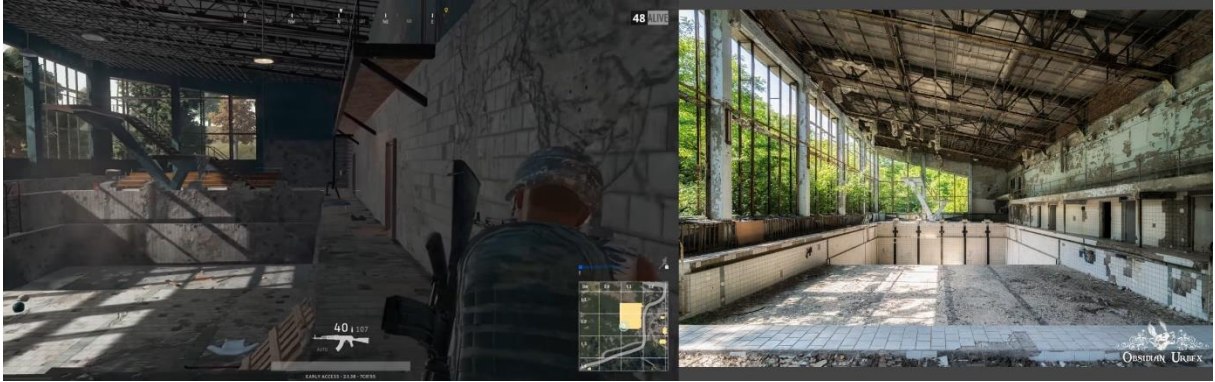
<sup>1</sup> Battle-Royale oyun türünün temelini 2000 yılında yayınlanan Japon yapımı Battle Royale filmine dayandığı bilinmektedir.

bölgesinde yer alan büyük metal iskeleler Çernobil bölgesinde yer alan Rus Ağaçkakanı namı diğer DUGA-3'e oldukça benzemektedir. Bahsedilen benzerliğe aşağıdaki görselde yer verilmiştir.



**Şekil 3.** Erangel Sosnovka Military Bölgesi (sol) ve Çernobil bölgesi (sağ) karşılaştırması

Oyunda yine Erangel haritasında yer alan okul bölgesi olarak geçen konum ise gerçek hayatta Çernobil bölgesinde yer alan Pripyat'taki terk edilmiş yüzme havuzundan esinlenerek sanal ortama aktarılmıştır.



**Şekil 4.** Erangel School Bölgesi (sol) ve Çernobil bölgesinde yer alan terk edilmiş bir havuz (sağ)

Sanhok haritası ise Güneydoğu Asya'nın tropik ormanlarından ve atmosferinden esinlenerek yaratılmış askeri tatil kampı olan bir ada olarak ifade edilmektedir. Haritada yer alan Sanhok Paradise Resort isimli askeri bir tatil bölgesi ile gerçek hayatta Tayland'da yer alan Khao



Ayten Bengisu Cansever, "İdeolojik Temayüllerin Yeniden Üreticisi Olarak Dijital Oyunlar Üzerine Bir İnceleme: "PUBG Örneği", **ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi**, 1 (2), Aralık 2021, ss. 291-318.

Sok Paradise Suratthani isimli bölgelerin benzerliğine ilişkin görüntüler aşağıdaki görselde yer almaktadır.



**Şekil 5.** Sanhok Paradise Resort (sol) ve Khao Sok Paradise Suratthani, Thailand (sağ)

Sanhok haritasında yer alan bir diğer bölge olan Ruins'e göz atılacak olursa bu bölgenin gerçekte Güneydoğu Asya'da Myanmar'da yer alan antik ve oldukça ünlü bir yapı olan Htukkanthein isimli Budist tapınağının birebir kopyası olduğu görülmektedir.



**Şekil 6.** Sanhok Ruins Bölgesi (sol) ve Htukkanthein isimli Budist Tapınağı (sağ)

Bir çöl haritası olan Miramar'ın ise Meksika merkezli olarak tasarlandığı düşünülmektedir.



**Şekil 7.** Miramar Hacienda Del Patron (sol) ve Stone Mansion, Arizona (sağ)

Vikendi, karlı, soğuk ve izole bir ada olarak tasarlanmıştır. Bu haritadaki en popüler olan yerlerden biri olan Castle, Litvanya'da yer alan Trakai Kalesinin benzeridir ve aşağıda yer verilmiştir.



**Şekil 8.** Vikendi Castle Bölgesi (sol) ve Litvanya Trakai Kalesi (sağ)

Son olarak Karakin haritası Orta Doğu temalı bir çöl haritası olan bu sokakları, mimarisi ve hatta sahip olduğu bitki örtüsü incelendiğinde akıllara 2003 Irak Savaşı'nın konumunu getirdiği için buradan esinlendiği düşünülebilir.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Bahsedilen görüntülerin tamamı için bkz: <https://www.youtube.com/watch?v=94hDH9dF-mg&feature=youtu.be>

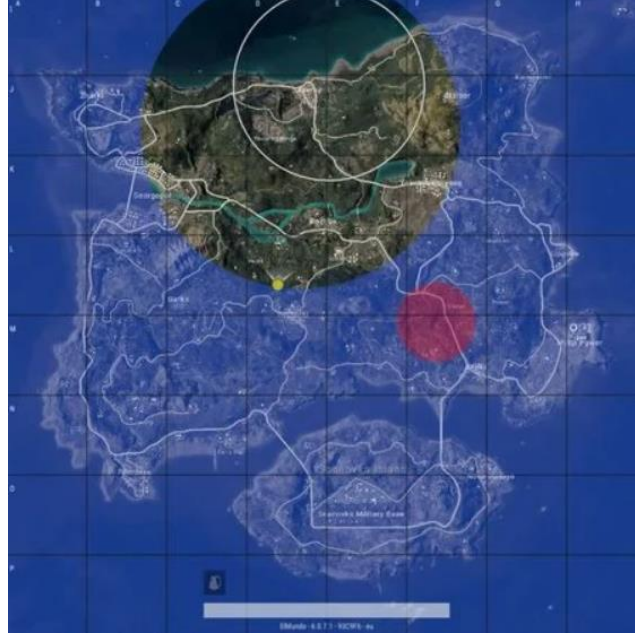


**Şekil 9.** Karakin Haritası (sol) ve 2003 Irak Savaşı'ndan bir kesit (sağ)

Buraya kadar açıklanan ve haritanın belirli bölgeleriyle gerçek lokasyonların karşılaştırılması konusu istisnai bir durum olmamakla birlikte her bölgenin gerçekte yer aldığını söylemek mümkündür. Ancak bu kadar örneğin çalışmanın esas konusunu oluşturan PUBG oyununun içerdiği anlatisallığını anlamak ve çözümlmek için yeterli olduğu düşünülmüştür.

Bahsedilen bu 5 haritadan birini tercih eden oyuncular 100 kişi ile "eşit şartlarda" ve "hiçbir ekipmanları olmadan" geniş ve açık bir alana bırakılır. Oyuncuların alana inmesinden bir süre sonra oyun alanı algoritma tarafından belirlenir. Oyuncuların algoritma tarafından belirlenen "güvenli alan" içinde kalması gerekmektedir. Güvenli alana giremeyen oyuncuların "mavi alan"da kaldıkları her geçen saniyede canları azalmaya başlar. Oyundaki bir başka zorlaştırıcı etmen "kırmızı alan"dır. "Kırmızı alan" oyun içerisinde belirli bir zamanda haritadan rastgele seçilen bir alanın bombalanması durumudur. Oyuncular bu kırmızı alan içerisinde ise bombalardan kurtulmak ve hayatta kalabilmek için en yakınındaki yapıların içine saklanır veya kırmızı alan bölgesinden koşarak uzaklaşmaya çalışır. Herhangi bir hikâye içermeyen ve her seferinde kendisini tekrar eden bu oyundaki maç süresi yaklaşık 30 dakikadır.





**Şekil 10.** PUBG Haritası Kırmızı Alan, Mavi Alan ve Algoritmaya bağlı daralan alan

Haritada seçilen konuma iniş yapan oyuncu kelimenin tam manasıyla silahsız ve savunmasızdır. Oyunda kask, zırh gibi savunma ekipmanları, silah gibi saldırı ekipmanı ve bandaj, kit gibi tıbbi malzeme ekipmanları ve ulaşım ekipmanları yer almaktadır. Oyuncu haritadaki seçtiği konuma iner inmez bu ekipmanları olabildiğince hızlı bir şekilde toplamaya başlamaktadır. Oyunun sonlarına doğru silah, kask, zırh, tıbbi malzeme ve hatta araç gibi ekipmanları bulmak gittikçe zorlaşmaktadır. Bu durum ise oyuncular arası rekabeti giderek arttırmaktadır. Özellikle alanın algoritma tarafından oyuncunun konumundan uzağa verildiği durumlarda araç gerçekten önem kazanır. Ayrıca tüm bu rekabete ek olarak oyunda "drop" adı verilen uçaktan haritaya atılan sandıklardan yüksek kaliteli savunma ve saldırı ekipmanları çıkmaktadır. Tıpkı oyun alanının nereye daralacağını bilinememesi gibi, bu sandıkların da oyun içerisinde nereye atılacağını da bilinmemektedir. "Drop" sandığına ulaşmak kadar sandıktan sağ çıkabilmek de önemlidir. Çünkü rekabetin tavan yaptığı bu oyunda sandık çevresine pusu kurularak ekipmanları elde etmek isteyen rakipler yer almaktadır.

Kısacası oyunda amaç hem algoritma tarafından verilen mavi alanda kalmak hem kırmızı alandan kapalı mekanlardan saklanmak hem de rakipleri öldürerek hayatta kalan son kişi

olmaktır. Oyunun sonunda ise son rakip öldürüldüğünde ekranda "*Hadi yine iyisin çorba parası çıktı*"<sup>3</sup> yazısı çıkar ve oyuncuya ilişkin istatistiki veriler yer alır. Herhangi bir kahramanlığa ya da kutsal bir göreve ilişkin anlatıya sahip olmayan oyunda Darwinci bir deyişle "*survival of the fittest*" yani en güçlü olanın hayatta kalan son kişi olmasına odaklandığı görülmüştür. *PUBG*'nin açıklamasında da şu yazmaktadır "Bu sadece bir oyun değil: Hayatta Kalma Savaşı". Ancak bahsedilen bu hayatta kalma savaşının ne uğruna olduğu meçhuldür. Oyuncular hayatta kaldıkları süreye, silahlarıyla rakiplerine verdikleri hasara ve öldürdükleri rakip sayısına göre oyunda geçerli olan bir para birimiyle ödüllendirilirler. Yani oyun içerisinde kazanılan bu para son kalan kişiye mahsus değildir. Oyun içinde kazanılan paralar aracılığıyla oyuncular ücretsiz kasa açabilme hakkına sahip olabilmektedirler. Kasanın kendisi veyahut kasa içerisinde çıkan eşyalar *Steam*'de yer alan pazarda da satılabilir. Bu kasaların içerisinde oyunda kullanılacak kıyafet, silah deseni gibi rastgele eşyalar çıkmaktadır. Ancak bu gibi eşyaların oyuna artı bir değer getirmediği bilinmelidir. Yani herhangi bir desen, kıyafet oyundaki herhangi bir ekipmanı diğerinden güçlü yapmamaktadır sadece oyuncuların gözlerine hitap eden kişiselleştirmeye yaran silah desenleri, oyuncu kıyafetleri gibi ekipmanlar olarak açıklanabilir. Rekabete dayalı bu oyunda tüm oyuncular eşit başlamaktadır ve oyunda herkesin "ücretsiz" temin ettiği silahlar aracılığıyla bir hayatta kalma savaşı konu edinilmiştir.

---

<sup>3</sup> İng. Winner winner chicken dinner



Şekil 11. Oyun sonu ekran görüntüsü

### PUBG Oyununun İçerdiği İdeoloji Üzerine Eleştirel Bir Çözümleme

PUBG oyununun içerdiği ideolojik yapıyı çözümlemek için anlatı ve etkileşim yapısına tarihsel, ekonomik, sosyo-kültürel bağlam içinde bakılması gereklidir. PUBG'nin üretici firması Güney Kore Merkezli *Krafton*'dur.<sup>4</sup> Güney Kore'nin 1997 yılındaki ekonomik krizden kurtulmak ve ekonomisini yeniden düzenlemek için neoliberal politikaları etkin bir biçimde kullandığı bilinmektedir. Bilindiği üzere 20. yüzyılın son çeyreğinde ortaya çıkan bireye, topluma ve devlete yeni yorumlamalar getiren bir ideoloji olarak düşünülebilecek "neoliberalizm" yalnızca ekonomik alanda değil siyasal, sosyal, kültürel şeklinde sayılabilecek hayatın her alanında liberalleşmeyi beraberinde getirmiştir. 1980'li yılların başından itibaren dünyada egemen ideoloji olan neoliberalizm salt ekonomik değil, siyasi, toplumsal ve öznel bir rasyonaliteye dayanmaktadır. Yani neoliberalizm salt olarak devletleri ve ekonomileri yönetmenin bir biçimi olmamakla birlikte "bireyin yönetilmesi" ile yakından ilişkilidir. Buna göre neoliberalizm; küreselleşme ve bireyselleşme süreçlerini beraberinde getirmektedir. Küreselleşme, serbest

<sup>4</sup> Şirket 2007 yılında Bluehole adıyla kurulmuştur, 2018'de ise Krafton Game Union adıyla yeniden kurulmuştur.

rekabet, bireyselleşme ilkeleri çerçevesinde inşa edilen neoliberalizm ülkelerin, toplumların ve insanların arasındaki sınırları kaldırırken tüm bunları mümkün kılabilmek için siyasi, kültürel, sosyal, ekonomik ve öznel bir rasyonalitenin üretilip yaygınlaştırılmasını savunmaktadır (Read, 2009). Foucault neoliberalizmi açıklarken liberalizm ile arasındaki ekonomik faaliyetlere odaklanmış farklılığına değinir. Klasik liberalizm "mübadeleyle, değiş-tokuş" sistemine odaklanır ve piyasanın devletten bağımsız, özerk bir alan olduğu görüşü hâkimdir. Neoliberalizm ise ekonomik faaliyetlerin tanım alanını genişletmekle birlikte merkez noktasına "rekabeti" alır. Neoliberal sistemde Foucault'cu bir deyişle "homo-economicus" yani kendi çıkarlarını düşünen, kendisini ekonomi üzerinden tanımlayan özneler üretilmektedir. "*Homo economicus bir tür girişimcidir ve kendisine yatırım yapar*" (Foucault, 2015).

Günümüzün egemen ideolojilerinden biri olan neoliberalizm ile PUBG birlikte okunduğunda ilk olarak ortak noktası olan "rekabet" göze çarpmaktadır. En güçlü olanın hayatta kalmasını rasyonelleştiren "*survival of the fittest*" ilkesi, neoliberal rasyonalitenin rekabetçi temelini oluşturduğu gibi bu oyunun da odak noktasını oluşturmaktadır. 100 kişinin rotası belirlenmiş bir uçaktan haritada seçtikleri konuma atlayarak hızlıca ilgili ekipmanları alarak oyunun kurallarına uygun bir şekilde ayakta kalan son kişi olmaya çalıştıkları bu oyunda rekabet en önemli fenomendir.

Ayrıca neoliberal ideolojideki bireyin kendi mutluluğu ve kendi eylemlerinden sorumlu olduğu görüşünü net bir şekilde görmek mümkündür. Bireysel başarı veya başarısızlık tamamen kişisel performans ile açıklanmaktadır. PUBG'ye bakıldığında eğer oyuncu öldüyse bu kişinin kendi başarısızlığıdır. Eğer oyuncu sona kalarak birinci olduysa bu yine öznenin kendi başarısına atfedilir. Dahası oyuncuların silahsız olarak uçaktan "eşit" bir şekilde haritadaki konuma iniş yapma fikri neoliberal ideolojideki "fırsat eşitliği" ve "piyasadaki eşit rekabet" ilkesiyle bağdaşmaktadır. Oyundaki karakterler insana benzemektedir ancak insani tüm özelliklerinden arınmış kişisel çıkarları peşinde koşan "rasyonel insan" olarak tanımlanabilir. Neoliberal düzendeki yönetmeden yönetmiş gibi görünüm bu oyunda da yer almaktadır. Oyunculara oyunda "özgür" oldukları söylene de aslında oyunun kuralları içinde kaldığı sürece "özgür"dürler. Oyunun kuralları bellidir: "Rakipleri öldür, algoritmanın belirlediği alanda kal, son kalan ol" şeklinde özetlenebilir. Yani çelişkili bir şekilde bu "özgürlük yanılsaması" olarak nitelendirilebilir. Aslında oyuncular birbirleriyle rekabet eden stratejiler arasından seçim yapma özgürlüğüne sahiptir. Tıpkı neoliberal ideolojideki gibi piyasanın özgür olma halinin, yönetimselliğin dışında kalan bir özgürlük şekli olmadığı gibi PUBG'de de özgürlükler aslında kazanmak için uygulanan rekabet stratejisinin bütünüyle bir parçasıdır.

Ayrıca oyuncular hem bireysel oyunlarında hem de takım halinde oynadıkları oyunlarda "en çok rakip öldüren, sandıktaki yüksek kaliteli ekipmana sahip olan ve tabii ki sona kalan en

güçlü kişi" olmayı arzu ederler. Yani bireysel veya takım fark etmeden kendi çıkarını düşünen oyuncuların bu davranışını Brown'ın ifadesiyle (2005, s. 43) "*neoliberal örnek vatandaş çeşitli toplumsal, siyasi ve ekonomik seçenekler karşısında kendi yararına strateji oluşturan vatandaştır*" görüşü içinde ele almak mümkündür. Kolektif çözümler yerine bireyler kendi çıkarlarının peşinden giden ve rasyonel davranan bireysellikler yer alır. Bu adadan kolektif olarak örgütlenmiş bir grubun kurtulma fikri baştan reddedilir çünkü oyunun kurallarına göre yalnızca "en güçlü" "en hırslı" ve "en rasyonel" özne kurtulmaktadır. Ayrıca oyunda yardımlaşmaya veya ittifaka yer yoktur bu kural ihlali sayılmaktadır. Oyundaki bu görüş doğrultusunda Brown'ın (2005, s. 43) "*neoliberal önek vatandaş... diğerleriyle birlikte bu seçenekleri değiştirme ya da örgütleme çabasına giren vatandaş değil*" sözü bu çalışmada incelenen PUBG oyunundaki ve dolaylı yoldan neoliberal ideolojideki öznelerden istenen davranış en iyi şekilde anlatılmaktadır. Herkesin birbirinin kurdu olduğu ve herkesin hayatta kalmak adına bencil olduğu bu oyunda "kazanmak için her yol mübah"tır. Sonuç olarak söylenebilir ki günümüzün egemen ideolojisi olan neoliberalizmin küresel pazarda oldukça popüler olan bu PUBG oyunu üzerinden geniş kitlelere ideolojisini yaydığını söylemek mümkündür. Oyuncular bu oyunu oynarken farkında olmadan neoliberal düzenin istediği özne davranış"larını öğrenerek içselleştirebilmektedir.

Özetle, çalışmadan elde edilen bulgulara göre PUBG'nin neoliberal ideolojiyle oldukça paralel görüşlere yer verdiği ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla PUBG'deki anlatı ile günümüzün egemen ideolojisi neoliberalizm arasındaki benzerlikler bu bağlamda ele alındığında şaşırtıcı olmamaktadır.

## **Sonuç**

Bu çalışmada günümüzün küresel pazarında oldukça büyük bir payı olan dijital oyunlar, ideolojik temayüllerin taşıyıcısı olan medya aracı olarak konumlandırılarak anlatı ve etkileşim yapısında gömülü olan ideolojileri ortaya çıkartmak amaçlanmıştır. Çalışmanın sahip olduğu bu amaç doğrultusunda 2017 yılında çıkan ve 2019 yılında tüm zamanların en çok oynanan oyunları listesine giren PUBG örneği üzerinden tartışılmıştır.

Çalışmada öncelikle kavramsal çerçevenin çizilmesi adına ideoloji ve dijital oyun kavramları üzerine tarihsel bir değerlendirme yapılmıştır. Buna göre kavram ilk olarak "fikir bilimi" anlamında kullanılırken tarihsel süreç içerisinde kavrama karşı olumsuz tanımlamalar yapılmıştır. Üzerine ortak bir uzlaş bulunmayan kavram yalın bir deyişle "siyasal, toplumsal bir öğreti oluşturan, bir hükümetin, siyasi partinin veya toplum içerisinde yer alan bir sınıfın diğerlerinin davranışlarına yön vermek için oluşturduğu politik, hukuksal, bilimsel, felsefi, dinsel, ahlaki ve estetik düşünceler bütünü" olarak tanımlanabilir. Tarihsel perspektifte ele alındığında Soğuk Savaş ile birlikte ortaya çıkan dijital oyunlar, 1970'li yıllarda endüstriyel bir alana dönüşmüştür.



Bu dönemden itibaren küresel pazardaki payını arttıran dijital oyunlar, pazarı elinde bulunduran oligopol oluşturan oyun şirketleri tarafından hâkim kültürün ve egemen ideolojilerin yaygınlaştırılmasında kullanılan önemli bir medya aracı haline gelmiştir. Bireyler tarafından gündelik hayatta boş zamanları değerlendirme, eğlenme, stres atma gibi aktiviteler için tercih edilen dijital oyunların içerisinde -en düşük seviyede anlatisallığa sahip bir oyunda dahi- belirli bir ideolojiye ilişkin görüşler yer almaktadır.

Çalışmanın esas araştırmasını oluşturan ideolojik temayüllerin oluşumunda bir medya aracı olarak dijital oyunlar konusu *PUBG* oyunu üzerinden sosyo-politik bağlam içerisinde yer alan egemen ideoloji göz önünde bulundurularak ludo-narratolojik bir yaklaşımla eleştirel söylem analizi yöntemi uygulanmıştır. Bu çalışmada eleştirel söylemsel çözümleme yönteminin sınırları yeni medya ortamı için genişletilerek dijital oyunların görsel-ışitsel anlatisını çözümleyen bir yöntem olarak kullanılmıştır. Çalışmadan elde edilen bulgulara göre *PUBG* ile neoliberal ideoloji arasında oldukça paralellik olduğu tespit edilmiştir. Oyunun üretici firması olan *Krafton*'un Güney Kore merkezli bir firma olduğu ve Güney Kore'nin ekonomik krizden kurtulmak için neoliberal politikaları etkin bir biçimde uyguladığı düşünülürse elbette ki bu ideolojinin oyundaki yansıması şaşırtıcı olmamaktadır. Oyunun amacı 100 kişinin (en fazla 100) bir adaya düştüğü, oyuncuların gerekli ekipmanları olabildiğince hızlı şekilde alarak rakiplerini öldürerek hayatta kalan son kişi olmak olarak özetlenebilir. Bütün oyunculara savunmasız ve teçhizatsız haritaya inişinde aslında neoliberal ideolojideki gibi bir "fırsat eşitliği" vurgusu yer alır. Aynı zamanda oyundaki odak nokta "rekabet"tir. Bireysel başarı ve kişisel performansla açıklanmaktadır. Yani oyuncu oyun içerisinde ölüyorsa bu onun eşit fırsatları değerlendiremeyişinden doğan kendi başarısızlığıdır. Dolayısıyla başarısızlığın bireye atfedildiği görülmektedir. Oyunun kuralları daha önceden belirlenmiştir: "Rakipleri öldür, algoritmanın belirlediği alanda kal, son kalan ol" şeklinde özetlenebilir. Bu kurallar içerisinde kendilerini "özgür" sanan oyuncular hayatta kalma için kendi çıkarlarını hesap etmektedirler, bencil olmaktadır ve kimseye güvenmemektedirler. Bu adadan kolektif olarak örgütlenmiş bir grubun kurtulma fikri baştan reddedilir çünkü oyunun kurallarına göre yalnızca "en güçlü" "en hırslı" ve "en rasyonel" seçimlerde bulunabilen özne kurtulmaktadır.

Sonuç olarak *PUBG*'nin sahip olduğu ve oyunculara empoze ettiği düşünme biçiminin neoliberal ideolojiyle büyük oranla benzerlik gösterdiği söylenebilir. Gelecek çalışmalarda ise *PUBG* oyuncularının bu ideolojiyi ne şekilde alımladıklarına ilişkin araştırmalar yapılabilir.

## KAYNAKÇA

- ADORNO, T. W., & HORKHEIMER, M. (2010). *Aydınlanmanın Diyalektiği*. N. Ülner, E. (N. Ülner, & E. Öztarhan Karadoğan, Çev.) İstanbul: Kabalıcı.
- ALTHUSSER, L. (2014). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- ANKARA KALKINMA AJANSI. (2019). *Dijital Oyun Sektörü Raporu*. Erişim Tarihi: 09.05.2020, <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARY.pdf>
- BAUDRILLARD, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*. İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- BOGOST, I. (2006). *Unit Operations*. MIT Press.
- BOGOST, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Londra: The MIT Press.
- BROWN, W. (2005). *Neoliberalism and the End of Liberal Democracy*. B. Wendy içinde, *Edgework: Critical Essays on Knowledge and Politics*. Princeton, NJ: Princeton University.
- CANSEVER, A. B. (2021). *Dijital Oyunlarda Biyopolitik Söylem ve Anlatı: "The Sims 4" Örneği* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler ABD Kişilerarası İletişim Bilim Dalı, İstanbul.
- COWARD, R., & ELLIS, J. (1985). *Dil ve Maddecilik-Semiyolojideki Gelişmeler ve Özne Teorisi*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- DEBORD, G. (2006). *Gösteri Toplumu*. (A. E. Taşkent, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- DIJK, V. T. (1998). *Ideology: A Multidisciplinary Approach*. Londra: Sage Publications.
- EAGLETON, T. (2005). *İdeoloji*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- ELMER-DEWITT, P. (1993, Eylül 27). *The Amazing Video-game Boom*. Erişim Tarihi: 31.10.2021, <http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,979289,00.html>
- ERBOY, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Adnan Menders Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- EVREN, F. B. (2017). *Dijital Oyunlarda İdeolojinin Sunumu: GTA IV Örneği*. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication -TOJDAC*, 7(2). doi:10.7456/10702100/010
- FISKE, J. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. (S. İrvan, Çev.) Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- FOUCAULT, M. (2015). *Biyopolitikanın Doğuşu*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

FRASCA, G. (2003). Ludologist Love Stories, Too: Notes From A Debate That Never Took Place. *DiGRA 2003*(2).

FRIEDMAN, T. (1999). Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space. M. S. Greg içinde, *On a Silver Platter: CD-Roms and The Promises of a New Technology* (s. 130-150). NY: New York University Press.

GAMINGSCAN. (2021). *Gaming Industry Statistics, Trends & Data*. Erişim Tarihi: 25.10.2021, <https://www.gamingscan.com/gaming-statistics/>

GRAMSCI, A. (1978). *Selections from Political Writings, 1921-1926*,. (Q. Hoare, Dü.) New York: International Publishers.

HALL, S. (2005). Kültür, Medya ve İdeolojik Etki. *Medya, İktidar, İdeoloji*. içinde Ankara: Bilim ve Sanat Yayınevi.

HAWKES, D. (1996). *Ideology*. Londra: Routledge.

WORLD NET DAILY (03.03.2003). *Hezbollah's new computer game*. Erişim Tarihi: 10.03.2021, [http://www.wnd.com/news/article.asp?ARTICLE\\_ID=31323](http://www.wnd.com/news/article.asp?ARTICLE_ID=31323)

KALAYCI, B., & ULUSAL, D. (2018). Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 1 (2), 36-42.

KIZILKAYA, E. (2010). *Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Genel Gazetecilik Bölümü, İstanbul.

LEONARD, D. (2003). Live in your world, play in ours: Race, video games, and consuming the other. *SIMILE Studies in Media & Information Literacy Education*, 3(4), 1-9. doi:10.3138/sim.3.4.002

LI, Z. (2004). *The Potential of America's Army as Civilian Public Sphere*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.

LICHTEIM, G. (1967). *The Concept of Ideology and Other Essays*. New York: Vintage.

LULL, J. (2001). *Medya, İletişim, Kültür*. (N. Güngör, Çev.) Ankara: Vadi Yayınları.

MANNHEIM, K. (1997). *Ideology and Utopia, Collected Works Volume One*. Londra: Routledge.

MARX, K. (1977). *A Critique of Political Economy*,. (B. Fowkes, Çev.) New York: Vintage Books.

Ayten Bengisu Cansever, "İdeolojik Temayüllerin Yeniden Üreticisi Olarak Dijital Oyunlar Üzerine Bir İnceleme: "PUBG Örneği", **ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi**, 1 (2), Aralık 2021, ss. 291-318.

MARX, K., & ENGELS, F. (1992). *Alman İdeolojisi*. (S. Belli, Çev.). Ankara: Sol Yayınları.

MURRAY, H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. NY: Free Press.

OSKAY, Ü. (1980). Popüler Kültür Açısından 'İdeoloji' Kavramına İlişkin Yeni Yaklaşımlar. *A.Ü. SBF Dergisi*, 34(1-4), 197-254.

READ, J. (2009). A Genealogy of Homo-Economicus: Neoliberalism and the Production of Subjectivity. *Foucault Studies*, 25-36.

SAYILGAN, 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.

SICART, M. (2003). Family Values: Ideology, computer games and the sims. *DIGRA 2003 Conference*.

STAHL, R. (2010). *Savaş Oyunları A.Ş.* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

TANDAÇGÜNEŞ KAHRAMAN, N., & SOYDAŞ, N. (2020). Gündelik Hayatta Benlik Sunumunun Dijital Oyunlar Üzerinden İncelenmesi "The Sims4 Oyunu Örneği". *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, 235-252. doi:10.21733/ibad.673440