

# ARİSTOTELESÇİ MANTIK BAĞLAMINDA YENİ MEDYADA ÖYKÜ ANLATIMI: “CALL OF DUTY” ÖRNEĞİ<sup>1</sup>

Yrd. Doç. Dr. Burcu Kaya Erdem  
Öğr. Gör. Özge Baydaş Sayılğan

## ÖZET

Kuramsal açıdan dijital ortam içindeki farklı biçim ve türdeki öykü anlatımları; farklı isimlerle adlandırılmış da olsa, bugün kesin olan şey: Yeni medya biçimlerinin de, eski medyalar gibi, kendi dönemleri ve toplumlarının siyasi ve sosyal tarihleri ile bu tarihin ideolojik içerimlerini yansıttıklarıdır. Bu içerimlere, son birkaç yüzyıldır damgasını vuran şeylerin başında ise, “Doğu-Batı İkilemi” gelmektedir. Batı metafizik düşünce geleneğinin üzerine bina edildiği “ya...ya da...” şeklindeki düalist Aristo mantığına dayanan bu ikilem, oryantalist okumaların bir uzantısı olacak şekilde, yeni medyada da açıkça izlenmektedir. Bu bağlamda çalışmamız, çağımızın dijital öyküleri, karakterleri ve mitleri aracılığı ile yaratılan Aristotelesçi diyalektik ve dramatik dünyaların, kimlik inşası bağlamında, aslında bir önceki çağın yeni medyası sinema ile olan yakın ilişkisini bir örnek üzerinden yapılan söylem analiziyle tartışmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Video oyunu, öykü anlatımı, bulanık mantık, Aristo mantığı.

## ABSTRACT

Even though, in theoretical framework, the different kinds and forms of storytelling in digital media have been called with various names, today we have one thing which is absolutely clear and certain that the “new media” forms, like the “old medias”, reflects always their own ages’ and society’s political and social history and the ideological concepts of these. The leading notion which has left its mark on these concepts, during recent centuries, is the “East and West Opinion Dichotomy” context. This dilemma, founded on the Aristotelian “either or...” dialectic that the western metaphysical philosophy tradition has been constructed on. In this context, our work is discussing with discourse analysis, the purposes and the content of the Aristotelian dialectic and dramatic worlds and their relations with “cinema” which is actually the previous age’s new media form over the actual examples of digital media like video games.

**Keywords:** Video game, storytelling, fuzzy logic, Aristotelian logic.

---

<sup>1</sup> Story Telling In New Media In The Context Of Aristotelian Logic:  
“Call Of Duty” Example

## GİRİŞ

Öykü anlatımı insanoğlunun en eski ritüellerinden biri olarak bugüne kadar farklı medya formları içinde devinerek gelmiştir. Mağara duvar resimlerinden, destanlara, romandan sinemaya kadar gelişen medyalar içinde, insanın değişmeyen öykü ritüeli, bugün de yeni medya araçları içinde kendine yer bulmuştur.

Görülmektedir ki, yeni medyaların da –geleneksel medyada olduğu gibi- en önemli etkisi –iktidar ilişkilerinin belirleniminde- ideolojik etkidir. Buna göre medya, egemen sınıfların ekonomik veya siyasal ilişkilerin sürdürülmesinden kaynaklanan çıkarlarının korunması için kitle bilincinin şekillenmesindeki etkin rolüyle ele alınmaktadır. Dahası bu tür etkinlikleri düzenleyen merkezi aktörlere, önceki dönemlere ve yöntemlere oranla daha yaygın ve denetimi güç bir yapı içinde hareket etme olanağını vermiştir.

Çünkü yeni medyanın temel dinamiği, toplumsal dokunun zamana ve mekâna ilişkin sınırlandırıcı yapılanmasının aşılması, sorun yaratan engellerin ortadan kaldırılmasıdır. Böylece yeni medya, küreselleşme bağlamında, Yeni Dünya Düzeni'nin biçimlendirilmesinde merkezi bir rol oynamaktadır.

“Yeni medyayı eski/yeni biçiminde, “yapay” bir bölünmüşlük içerisinde değerlendirmek, her ikisinin sistem içerisinde bir bütünü oluşturduklarını; birbirine eklemlenen, birbirlerini destekleyen yapıları ve işleyişleriyle sistemin güç- iktidar yapısına süreklilik kazandırdıklarını görmemek anlamına gelecektir. Bu anlamda yeni medyanın nerede ve nasıl kullanıldığı kadar yeni iletişim ortamında bazen eski medyayla birlikte, bazen de tek başına gördüğü işlevler” (Törenli, 2005:16), önemlidir.

Ve günümüzdeki uygulamalar bize göstermektedir ki, insan ve makine arasındaki sınırı kaldırmaya doğru giden; sanal ve gerçek mekân ve gerçek zamanlar arasında, fiziksel geçişin insanın beş duyusu ile gerçekleşeceği bir gelecek düşlememize neden olan ve Murray'in “siberdramatik hologram odalarına” (Murray, 2004) ulaşan bir teknolojinin yapılandığı yeni medya dünyasında; gerçek ile sanalın, gerçek ile öykünün, öykü ile oyunun birbirinin içine girdiği bir siberdünyada bile -çok daha geniş bir etki boyutunda- medyanın, düalist ikiliklerin oluşmasına yönelik anlamların, oluşumuna dönük katkısı, devam etmektedir.

Dolayısıyla, kuramsal açıdan dijital ortam içindeki farklı biçim ve türdeki öykü anlatımları; farklı isimlerle adlandırılmış da olsa, bugün kesin olan şey: Yeni medya biçimlerinin de, eski medyalar gibi, kendi dönemleri ve toplumlarının siyasi ve sosyal tarihleri ile bu tarihin ideolojik içerimlerini

yansıtıktırladırlı. Bu ierimlere, son birkaç yzyıldır damgasını vuran Őeylerin baŐında ise, “DoĐu-Batı İkilemi” gelmektedir. “DoĐu-Batı İkilemi”ne kaynaklık eden Őey ise, Batı metafizik dŐnce geleneĐinin yansıması olan “dalizm” ve “oryantalizm”dir.

Bu durumda -yeni ya da geleneksel- dnyadaki tm medyaların kuramsal okuması, ancak “Batı metafizik dŐnce geleneĐinin kalbi sayılan ve “ya... ya da” mantıĐına dayanan “dalizm” ve “oryantalizm” kavramları zerinden yapılabilir.

Bu baĐlamda alıŐmamızın temel amacı, ncelikle DoĐu-Batı dŐnce ikilemi ekseninin, sayısal teknolojinin ilerlemesiyle; insanın toplumsal yaŐamını, tarih, kimlik, zaman ve mekn duygularını belirleme gcne sahip birer medya alanı olarak, video oyunlarının, onu reten egemen ideolojiye hizmet etmekte gecikmediĐi konusundaki farkındalıĐı arttırmaktır.

Bir diĐer amacımız ise, yeni medya adı verilen ve daha ok sayısal teknoloji ile bir araya getirilen, eski medya iŐlevlerini aĐrıŐtıran medyanın, aslında sylem olarak, eski burjuva-kapitalist dŐnce biimi ve bu dŐncenin kendini yayma ve yeniden retme iliŐkilerinin, 19. yzyılın baŐında ortaya ıkıp, 20. yzyıla damgasını vuran sinema ile iliŐkisini ortaya koymaktır. nknn bugn, kuramcılara gre video oyunları, etkileŐimli sinemanın nemli bir tr olarak kabul edilmektedir.

Bu alıŐma, ileride yeni medya baŐlıĐı altında ele alınan medyaların teknolojisini reten geleneĐin, yksellik ve ideoloji ile olan iliŐkisini oryantalist bir perspektiften yapılacak araŐtırmalara ıŐık tutabilir. Ayrıca, alıŐmamız iinde ele alınan Batı’nın dalist dŐnce geleneĐinin temelinde yer alan “ya... ya da...” mantıĐındaki Arsitotelesi diyalektiĐin etkileŐimli ve dijital medyadaki yansımasına ek olarak, DoĐu’nun “hem... hem de” sylemine sahip bulanık mantıĐı temelini alan rnlerin incelenmesi veya geliŐtirilmesi iin kuramsal altyapının oluŐturulmasına yardımcı olacak son derece nemli yeni araŐtırmalar iin de yol gsterici olabilir.

## **KURAMSAL EREVE**

### **Yeni Medya ve yk Anlatımı**

Yazının bulunmasından ve toplumsal yaŐamda etkin kullanılmasından binlerce yıl nce, iki Őeyin var olmadıĐını sylemek, var olduĐunu sylemek kadar gctr: Dramaturji ve medya. Bu iki olgu da insanoĐlu var olduĐua, insanın bilgi birikimini, yaŐamla olan mcadelesini ve bu mcadeleden edindiĐi tm deneyimini, dŐnce ve duygularını aktarma gereksinimi ile yarattıĐı ykleri anlatırken veya anlatılan bu ykleri dinlerken kullandıĐı ve bundan sonra da kullanmaya devam edeceĐi iki ara olarak, bu

çalışmada bir araya getirilmiştir. Bu iki aracı bir araya getirip birbirine bağlayan öykü kavramı ise, odak noktası olarak durmaktadır. Geçmişin öykülerini de günümüze taşıyan, farklı kültür ve dönemlerin “yeni” medyalarından söz edilmesinin başlıca nedeni, bin yıllara yayılan medya ve iletişim tarihi içinde, önemli bir koldan devam eden öykü aracılığı ile geleneğin, ortak aklın, toplumsal hafızanın aktarılmasının sürecini ortaya koymaktır. Teknoloji ve teknolojinin bize sunduğu araçlar sürekli değişmektedir. Fakat yeni sıfatı ile karşıladığımız her teknolojik ortam veya aracın aslında insanın değişmez ve insan kadar eski olan toplumsallığı ile tamamlandığı gözden kaçmamalıdır. “Yeni medya” kavramı ise, “yeni” olması bağlamında, her ne kadar tartışmalı bir kavram olarak duruyor olsa da, kavramın kullanımı daha çok, yirminci yüzyılın ikinci yarısında sayısal teknolojiye bağlı olarak gelişen ve iletişimi sayısallaştıran iletişim araçlarına işaret etmektedir. Yeni medya ve yeni medyanın dilini eski veya geleneksel medyalar ile karşılaştıran Lev Manovich de, yeni medyayı tanımlamaya çalışırken, “yeni ‘veri’ nin sayısal ‘veri’ olduğunu” (Manovich, 2003: 17) ileri sürmektedir.

Özetle, “yeni medya” ile geleneksel medyadan farklı olarak, dijital kodlama sistemine temellenen, iletişim sürecinin aktörleri arasında eş anlı ve çok yoğun kapasitede, yüksek hızda karşılıklı ve çok katmanlı etkileşimin gerçekleştiği multimedya biçimselliğine sahip iletişim araçları kastedilmektedir. (Van Dijk, 2004:146)

Video oyunları, günümüz yeni medyasının en önemli ve en yaygınlarından biridir. Yeni medya içinde yer alan video oyunlarının; etkileşimli sinema, simülasyon odaları, etkileşimli oyuncak ve robot tasarımları vb. farklı yapılar içinde, temelde sayısal olan verinin, artırılmış gerçeklik içinde, teknolojik araç ile insan yaşamı arasında var olan son sınırları da kaldırdığı ve dramın temel bileşenlerinden biri olan ‘özdeşleşme’ ve en sonunda da, ‘gerçekte varolmayan bir o ve orada olma’ yönünde evrimleştirme yönünde kullanıldığı izlenmektedir.

### **Sinemadan Video Oyununa Dramaturji**

Bildiğimiz gibi sinema, iki boyutlu yüzey üzerinde üçüncü boyut algısını oluşturan hareketli fotoğraflar olarak yola çıkmış ve daha sonra, kârlı bir kitle iletişim aracı potansiyeli taşıdığı fark edildiği zaman ise, önce tiyatro dili ile öykü anlatmanın dramatik bir yolu olarak tekrar keşfedilmiştir. Fakat kurgu dilinin gelişmesi, 19. yüzyılın sonunda kapitalizmin kucağına doğan sinemayı, teatral dilden kurtarıp, çok da sorgulanmadan, bu yeni tekniğin,

yine bir öykü anlatım aracı olarak kendi dilini oluşturmasına olanak vermiştir. Bundan sonra, bütün dünya edebiyatı, on-on beş yıl gibi kısa bir süre içinde, sinema dili ile anlatılmaya başlanmıştır. Bu eski bir medyanın, o dönemin yeni medyasına uyarlanmasıdır. Bugünün yeni medya ürünü video oyunlarının da, sinema dilinden yararlanması bu anlamda ilginçtir. Sinema böylece, sinema tarihi boyunca, çeşitli karşı duruşlara tanık olsa da, (örneğin, Vertov, Bunuel, Tarkovski, Pasoloni, Bresson vb.) bugün böyle bir yapının üzerinde ve genel yapısı itibarı ile hala bir öykünün dramatik anlatım aracı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Aristoteles'in "Poetika"sında tanımladığı üç temel dramaturjik yapı: epik, lirik ve dramatik yapılarıdır. Bu üç yapı aynı zamanda, antik çağ sanatında da üç ayrı siyasal, toplumsal ve ekonomik dönemi yansıtan yapılarıdır. Kahramanlıklar çağının epik yapısı, Antik Yunan toplumunda yavaş yavaş iktidarın el değiştirmesi ile bireyin ve bireyselleşmenin, biz olgusu ile soya dayalı seçkinliğin yerini almaya başlaması ile önce geçiş döneminin lirik yapısı ortaya çıkmış; daha sonra ise, koronun içinden öne çıkan bir bireyin –protagonistin, temsili oyunu ile dramatik yapıya dönüşmüştür. Dramatik tiyatronun kökenleri de, bu biçimde gelişmeye başlamıştır. (Sayılğan, 2009)

Diğer yandan Aristoteles, dramatik yapıyı tragedya üzerinden şöyle tanımlamaktadır: "Tragedya, tamamlanmış, bütünlüğü olan bir eylemin taklididir; bu eylemin belli bir büyüklüğü (uzunluğu) vardır. Çünkü aslında hiçbir büyüklüğü olmayan bütünler de vardır. Bir bütün ise başı, ortası ve sonu olan şeydir." (Aristoteles, 2006:27)

Bu dramatik bütünün içinde, onu öncüllerinden ayıran ve yapısını kuvvetlendiren bileşenleri bulunmaktadır. Bunları, *mimesis* (taklit) olgusu; bir amaç olarak *katharsis* (arınma) duygusu; temsili *karakter* yaratımı ve *özdeşleşme* olgusu; *eylemlilik*, *çatışma-mücadele* ve eylemin *diyalektik kurulumu* başlıkları altında toplayabiliriz. Aristoteles'in "Poetika" adlı kitabında tanımladığı tüm bu dramatik bileşenler, dramı ve dramatik yapıyı oluşturmaktadır.

Bununla birlikte sinema sanatı, Antik dönemlerin bu farklı dramaturjik yapılarının hepsini kullanmakta ve bu yapıları kendi dili içinde eritebilmektedir. Fakat yine de, anayol Batı sinemasının kullandığı ve tüm dünyaya yaymış olduğu genel sinema dilinin en çok kullandığı yapı, dramatism olarak karşımıza çıkmaktadır. Aristoteles, dramatik sanatın bir alt türü ve ilk biçimi olan "Tragedya" için "bir eylemin taklididir" (Aristoteles, 2006: 23) demektedir.

Bu taklit eylem halindeki kişilerce temsil edilmektedir. Yunanca'da drama kelimesi de, "eylem" kavramına karşılık gelmektedir. Dramatik sanat, Antik Yunan kültürü içinde, değişen toplumsal koşulların da etkisiyle ortaya çıkmıştır. Ve temelinde yer alan eylem olgusunu da, bu değişimlere bağlı olarak, Herakletios'tan Kant'a, Hegel'den Sartre'a kadar Batı sanatı, kültürü ve felsefesinin üzerinde yürüyerek geliştiği "diyalektik" kavramına borçludur. "Doğa"yı odağına alarak, evreni anlamaya çalışan Antik Yunan felsefesi, doğu kültürlerindeki "diyalektik" anlayışından farklı olarak, evrendeki her "oluş"un bir "çatışma"dan türediğini söylemektedir.

Milattan önce 535-475 yılları arasında yaşamış olan Antik Yunan'lı filozof Herakleitos, içinde yaşadığı dönemin tüm çelişkileri içinde oluşturduğu düşüncesini, "Her şey akar. Aynı ırmağa iki kere giremezsin, çünkü her girişinde üzerinden başka sular geçer" diyerek dünyanın sürekli bir değişim içinde olduğunu ve asla aynı kalmadığını vurgulamaktadır.

Sular aktığı için, biz içindeyken ırmak başka ırmak haline gelmiştir, ama bu arada biz de değişmişizdir. Bu başkalaşım aynı-olan'ın kendi karşıtı haline geçmesinden başka bir şey değildir. Görünen görünmeyen haline gelmektedir, görünmeyen ise görünür; büyük küçükle, küçük büyükle beslenmektedir. Doğada da, insan hayatında da bu böyledir. Işıklı karanlık, iyiyile kötü, yüksekle alçak, başlangıçla son bir ve aynı şeydir. Canlı ölü haline gelecek, ölü canlanıp hayata kavuşacaktır. Aslında oluştan başka şey yoktur. Oluş ve değişme, karşıtların çatışmasının sonucudur. Nitekim çarpışma evrenin yasaıdır ve savaş her şeyin anası, bütün varlıkların Kraliçesidir (Hilav, 1997:34).

İşte Batı felsefesinin temelini oluşturan bu düşünce, hem dramının hem de dramatik Batı sanatı ile sinemasının da en önemli unsurlarından biridir. Oysa Doğu felsefesinin yaşamdaki zıtlıklara bakışı, farklı gelişmiştir. Doğu felsefesinde genel olarak yaşamdaki zıtlıkları, (örneğin iyinin içinde bulunan kötü, kötünün içinde bulunan iyi gibi) birbirini tamamlayan unsurlar olarak; "oluş" ve "değişme" ilkeleri yerine "uyum" ve "değişmezlik" ilkelerinde bir araya getirdiği görülmektedir. Bu anlamda Doğu felsefesinde, birbirine karşıt olanın çatışmasından ve bunların yıkımına karşın yeni bir oluşa neden olmasından çok, karşıtlıkların bir arada bütünü ve dengeyi oluşturmaları algısı bulunmaktadır. Aristocu "ya... ya da"nın yerine, "hem.. hem de.." anlayışına sahip bulanık mantığı da, bu altyapı açıklamaktadır. Batı kaynaklı ana akım sineması da, öykü yapılarının dramatik kuruluşu ve kurgu diliyle, sürekli eylem içindeki karakterin

çatışmasının öyküsüdür. Karakter, dramatik çizgisi boyunca kaderine karşı çatışmakta ve “değişim” sağlanana kadar “savaş” devam etmektedir. Değişim ise, izler kitleyi “katharsis”e taşımakta ve arınmayı sağlamaktadır. Zaten Aristoteles’e göre, sanat yapının nihai amacı da budur.

Bu anlamda, sinema; tarihi, izler kitleyi koltuğunda arındırarak gerçek eylemsellikten koparıp, pasifliğe alıştırarak ve aslında teknolojisini üreten ideolojinin birer aygıtı olan ana akım sinemaya karşı duruşa sahiptir ve bu karşı duruş, sinemalarının dil açısından dramatik yapıyı ve izleyici konforunu bozma girişimleri tesadüfi değildir. Sinemanın dramatik ve konformist dili aynı zamanda ideolojiktir.

Bugün, içinde bulunduğumuz teknolojik devrimin bize sunduğu yeni ve sayısal medya araçları içinde yer alan video oyunlarının da, birer öykü anlatma aracı olup olmadıkları konusunda kuramsal tartışmalar gerçekleşmektedir. Video oyunu ve bilgisayar teknolojisinin, yetmişli yıllardan günümüze değin hızla gelişen süreci içinde, farklı türdeki oyunların içlerinde, yukarıda dramatik yapının bileşenleri olarak sıraladığımız unsurları barındıran öykü yapılarının bulunduğu söylenebilmektedir. Bugün benzer biçimde hem sinema dünyasının, video oyunu dünyasının öykü yaratımlarından; hem de video oyunu dünyasının sinema uyarlamalarından faydalandığı bilinmektedir. Bu farklı türler arasındaki uyarılama bağı ise, yine öykü yapısı ile kurulmaktadır.

Doksanlı yılların bir bölümü, yeni medya üzerine düşünen bazı kuramcılarının, video oyunları üzerine yaptıkları kuramsal çatışmalara sahne olmuştur. Bu tartışmalardan, video oyunlarının işlevleri üzerine iki temel yaklaşım gelişmiştir. Bunlardan biri, video oyunlarının öykü anlattıklarını savunan ‘Anlatımcı (narratologist) Yaklaşım’; diğeri ise video oyunlarının öykü değil sadece oyun olduklarını savunan ‘Ludolojist Yaklaşım’dır.

Günümüzde, anlatımcı yaklaşımlara karşılık, oyun çalışmaları üzerine düşünen kuramcılar ise bu yaklaşıma karşı çıkarak, oyunu bir anlatı biçimi olarak değil, belirli kurallarla tasarlanmış “oyun” olarak görmüşlerdir. Bu kuramcılar “ludology” adıyla anılan yeni bir paradigmaya yol açmışlardır (Juul, 2001; Frasca,1999; Eskelinen, 2001)( Simons, 2007).

Bu iki akım, video oyununu, ikisi de Türkçede ‘oyun’ anlamına gelen ama İngilizcede ‘game’ ve ‘play’ şeklinde iki farklı oyun terimine işaret eden kavramlara başvurarak açıklamaktadırlar. Buna göre; ludolojist yaklaşımlar, video oyununu ‘game’ (oyun), anlatımcılar ise ‘play’ (tiyatro oyunundaki oyun teriminde olduğu gibi) şeklinde ele almaktadır.

“Oyun kuramına göre, bir anlatı ve bir oyun arasındaki fark sadece bir perspektif sorunudur. Hem oyun kuramcıları hem de anlatımcılar sırasıyla, bir oyun ve bir anlatıyı oluşturan eylem ve olay sekanlarına değinirken, “öyküler”den bahsetmektedirler” (Osbourne, 2004) (Simons, 2007).

Jan Simmons (2007), beşeri bilimlerde anlatının hakimiyeti, artık eskisi kadar tartışmasız değildir, demektedir ve eklemektedir: “1980’lerin sonu, 90’ların başında hypertext kuramcıları etkileşimli bilgisayar ortamı medyanın yeni düzenin metinsel bir aracı olarak... papirüs rulusunun, ortaçağın el yazmalarının ve basılı kitabın arkasından dördüncü büyük teknik olarak yerini alacağını açıklamışlardır” (Bolter, 1991). Frasca, Aerseth, J.Juul gibi kuramcılar, ludolojist açıdan kuramsal tartışmanın içinde yer alırken; Brenda Laurel, Janet Murray, Ken Perlin, Micheal Mateas gibi kuramcılar ise, video oyunlarına Aristotelesçi bir açıdan yaklaşarak, video oyunlarında öykü anlatımının önemini vurgulamaktadırlar.

Bu kuramcılardan ilk olarak Brenda Laurel, 1986 yılında yayınladığı *Computers As Theaters* (Tiyatro Olarak Bilgisayarlar) adlı kitabı ile yeni medyanın sayısal dünyasına ilk Aristotelesçi yaklaşımı getirmiş ve etkileşimli bu yeni ortamın dramatik potansiyelleri olduğunu savunmuştur. Yine de, Aarseth’in “siber-metin” kuramında ve “ergodik edebiyat” tanımlamasında olduğu gibi; “bilgisayar oyunları edebiyat eseri olabilir mi ve roman, film, tv dizileri gibi medyaları geride bırakan bir anlatı formu olabilir mi?” (Aarseth, 1997) sorularının cevabını ararken, video oyunu kavramını anlatımcılık ve edebi sanatlarla ilişkilendirmiş olmaktadır.

Abbe Don “Anlatı ve Arayüz” gibi etkili bir başlıkla, bilgisayarların modern toplumlarda sözlü kültürlerin öykü anlatıcıları rolünü oynayabileceğini ileri sürmüş; Brenda Laurel bilgisayarları tiyatro gibi hayal ederek, dramatik bir öykü metaforu farz etmiştir (Ryan, 2001).

1997 yılında ise, Brenda Laurel’in fikirlerini izleyen Janet Murray, *Hamlet On The Holodeck The Future of Narrative in Cyberspace* (Hamlet Holodek’te Siber-uzamda Anlatının Geleceği) isimli kitabı ile video oyunlarının öyküsel yapısına dikkati çekerek, bir anlamda onun Aristotelesçi yaklaşımını geliştirmiştir. Murray, öykü zengini oyunlara dikkati çekerek, oyun-öykü, öykü-oyun ve yeni medya gibi kavramlarla düşünerek, yeni medya öykü anlatı biçimi olarak “siberdrama” kavramını ortaya atmıştır. Bu kavram üzerinden düşünen Murray, *Star Trek* dizisinin öyküsündeki karakterlerin, uzay gemisinde bulunan ve bazen eğitim, bazen eğlence ve rahatlama amaçlı kullandıkları *Holodeck* isimli simülasyon odasını gündeme getirmiştir. Bu odaya giren karakter, dramatik bir



öykünün içinde, kendini çevreleyen üç boyutlu sanal bir ortamda, sanal karakterlerle etkileşim halinde kendini bulmaktadır (Murray, 1997).

Buna göre, gerçek mekândan sanal mekâna bir kapıdan geçerek giren 'beden', tüm duyuları ile simülatif, etkileşimli bir öykünün karakterine dönüşmektedir. Bugün örneğin sinema, alıcının gözü ve kulağı ile iletişim kurarak, karakter üzerinden özdeşleşme yolu ile izleyicisini öykünün içine çekmektedir. Sinema, bunu görüntünün ve sesin kaydı ile gerçekleştirmektedir. Buna ek olarak bazı etkileşimli sinema örneklerinde de kullanıldığı gibi, sayısallaştırılmış koku da, bir ileti olarak alıcıya iletelebilmektedir. Murray'in siberdramatik *Holodeck*'inde ise alıcı, (izleyiciden-oyuncu/karaktere dönüşen beden) beş duyusu ile öykünün içindedir ve beş duyusu ile sanal mekânı algılayabilmektedir. Bunun anlamı, Murray'in öngördüğü gelecekte; bugün nasıl sinema çekiminde görüntünün yanında ses izi çekiliyor ise; ileride bunlara ek olarak koku, tat ve dokunma hisleri de sayısal veri olarak kaydedilebilecek ve veri olarak yüklenip, indirilebilecek, kurgulanıp, sanal bir mekânın unsurları biçiminde artırılmış gerçekliği sağlamak için kullanılabilir. Murray, etkileşimli siberdramatik yapının başlıca başlıklarını, "içine girme"; "amaçlı eylemlilik" ve "dönüşüm" olarak tanımlamıştır. Bunlar Aristoteles'in *Poetika*'sında dramatik yapıyı tanımladığı "özdeşleşme", "eylem" ve "değişim" kavramları ile ilintilidir.

Janet Murray'in ve Brenda Laurel'in neo-Aristotelesçi teorilerini, Micheal Mateas, bir model haline getirip, etkileşimli dramanın poetikasını kuramsallaştırma çabasını göstermiştir. Sonuçta, tüm bu teknolojik gelişim, etkileşimli öykünün dramaturjisi için düşünülmektedir.

Mateas ise, " 'etkileşimli drama' terimini kullanmayı tercih etmiş ve Laurel ile Murray'in kuramlarını Aristoteles'in *Poetika*'sında tanımladığı kavramlarla bir araya getirerek, video oyun kuramında Aristotelesçi yaklaşımının modelini oluşturmuştur" (Mateas, 2004).

Bu noktada Mateas'ın yaptığı, video oyunlarındaki anlatisallık ile temsililik arasındaki farkı da ortaya koyma yolunda atılmış bir adım olarak kabul edilebilmektedir. Video oyun endüstrisinin sıklıkla kullandığı ve oyun ile öyküyü birbirinden keskin bir biçimde ayıran bir yapı içinde, 'anlatılan' öykü; yani 'epik' ifade tarzı ile etkileşimli drama ve video oyunları içindeki dramatik öykünün arasındaki fark, öncüllerinden faydalanarak ele alınmıştır. Mateas, aynı zamanda, bunu endüstri içinde üreten oyun yapımcısı, yazar ve tasarımcılarını ve sonuç olarak etkileşimli dramatik deneyim üretimini yönlendirmek amacıyla oluşturduğunu da ileri sürmüştür.

Çünkü kuramcı, “Etkileşimli Drama ve Oyunlar İçin Öncü Bir Poetika” adlı makalesinde, etkileşimli dramayı geliştirmedeki zorluğu, teknolojiyi ve tasarım alanını yönlendirecek teorik çerçevenin eksikliğine bağlamış ve oyuncunun ‘amaçlı eylemliliği’ ile eklenen etkileşime yönelik bazı değişiklikleriyle, Aristoteles’in dramatik teorisi üzerine kurulu bir etkileşimli drama kuramı önermiştir (Mateas, 2004).

Yeni medya ürünü olan video oyunlarının dramatik yapısına ilişkin alanyazının kapsamı, birer ideolojik ürün olan bu oyunların, tıpkı sinemada olduğu gibi, “dramatik yapının ve öyküsellüğün de ideolojik bir biçimde kullanıldığı” düşüncemizi, destekler niteliktedir.

### **Batı Metafizik Düşünce Geleneği Bağlamında Düalist Aristo Mantığı**

Batılı öznenin kuruluşunun düşünsel temeli de, “*Batı mevcudiyet metafiziğidir*”. Dolayısıyla bizim de, “Doğu-Batı ikilemi”nin düşünsel temellerini okurken, açıklamamız gereken en önemli olgu – *logosmerkezcilik* ve *düalizmin* içkin olduğu- *Batı metafizik düşünce geleneğidir*.

*Batı mevcudiyet metafiziği*, Batı’nın bugüne dek süren “Doğu-Batı ikilemi” gibi düalist açıklamalarına ve ona “öteki”ni tanımlama gücünü veren “merkez olma” anlayışına kaynaklık eden şeydir. *Batı, metafizik düşünce geleneği*, merkeze konulan “*logos*”u desteklemek ve onun lehine bir öncelik yanılması yaratmak için kullandığı kutupsal karşıtlıklar yoluyla, sabit, kalıcı bir kaynak (öz) arayışına girmiş ve bundan sonra, gerek kendini gerekse de kendisi dışındakileri (ötekileri) tanımlamayı, bu kaynak noktasını referans alarak yapmıştır. Doğu-Batı, doğru-yanlış, iyi-kötü gibi tarihsel bir izlekte sıralanabilecek tüm dikotomik ayrımlar, *Batı metafizik düşünce geleneğince*, söz konusu hakikat idealine ulaşmak maksadıyla geliştirilmişlerdir.

İşte, *logosmerkezcilik* ve *düalizmin* içkin olduğu, *Batı metafizik düşünce geleneğini*, “Doğu-Batı ikilemi”nin kaynağı olarak kabul etmemizin nedeni de, kutupsal karşıtlıklar yoluyla, ast ve üst olarak belirlenen terimlere yüklediği değer ve Batı aklının geleneksel önceliğine gönderme yaparak, irrasyonel olarak tanımladığı her şeyi –özellikle Doğu’yu ve Doğulu özneleri– sıradışı ve önemsiz olarak göstermek suretiyle, dışlanmasına sebebiyet verme gücüdür. Ve bu güç, onun dayandığı “ya... ya da” şeklindeki Aristo mantığının düalist tutumundan kaynaklanmaktadır.

**Düalizm:** Herhangi bir alanda birbirlerine indirgenemeyen iki karşıt ilkenin varlığını ileri sürme, her şeyi bu kutupsal karşıtlıklar üzerinden tanımlama eğilimi olarak özetlenebilir.

Aslında *düalizm* terimi, felsefe ve teoloji başta olmak üzere farklı konularda çeşitli doktrinlerden bahsetmek ve bunları tanımlamak için kullanılmıştır ki bu doktrinlerin hepsinde iki temel (çoğunlukla zıt) maddenin var olduğu anlayışı vardır. Bu zıtlıklar, özellikle de zıt güçler veya zıt ontolojik veya epistemik kategoriler olarak belirlenmiştir. Teolojide düalizm, tüm varoluşu ruh-madde, yaratan-yaratılanlar, öteki dünya-bu dünya gibi karşıt unsurlarla açıklayan bir bakış açısı olarak karşımıza çıkmaktadır. Arkaik inanışlarda ise, tüm oluşumları açıklamakta kullanılan yine birbirine indirgenemeyen iki karşıt unsur vardır. Bunlar: iyilik-kötülük, dişil-erkek ya da aydınlık-karanlık gibi kutupsallıklardır. Felsefede ise, tüm varoluşlar ve oluşlar, yine birbirine indirgenemeyen karşıt iki unsurla tanımlanmaktadır.

*Batı metafizik düşünce geleneğinin* –zaman içinde– *logosmerkezcilik* bağlamında, sabit ve kalıcı bir kaynak olarak Batı’yı –Batı aklını belirlediğini söyledikten sonra– *düalizm* anlayışıyla da, yarattığı ikilemi oluşturanlardan biri olan Batı lehine, öncelik yanılması oluşturma yoluyla, Batı’nın mutlak merkez, üstün olduğuna dair, aslında tarih dışı olan –inşa edilmiş– bu hakikati yerleştirdiği söylenebilir. Bu bağlamda, *Batı metafizik düşünce geleneğine* içkin olan *düalizmin*, tarih boyunca karşıt olarak tanımlanmış Doğu ve Batı açısından önemi, Umberto Eco’nun şu sözlerinde ifadesini bulmaktadır: “Yüzyıllar boyunca Dünya’yı kana bulamış olan bütün din savaşları basitçi karşıtlıklara tutkuyla bağlanmaktan doğmuştur: Biz ve Ötekiler, iyiler ve kötüler, Beyazlar ve Zenciler türü karşıtlıklara” (Eco, 2002:12).

Bilindiği gibi, *Batı metafizik düşünce geleneğinin* kalbini oluşturan, “ya... ya da...” mantığına dayalı *düalist* felsefenin en sorunlu yanı -birbirini dışlayan iki öğe arasındaki- bir arada var olma ilişkisini açıklamada yetersiz kalmasıdır. Çünkü örneğin, zihin ile bedenün özünde birbirinden ayrı iki töz olduğunu, zihinsel olaylarla fiziksel olayların birbirinden net biçimde ayrıldığını savunan Descartesçi ikiciliğin önünde, “Öyleyse zihin ve beden birbirleriyle nasıl ilişkiye girmektedir?” sorusu durmaktadır. İşte Derrida’nın, “hem... hem de...” mantığıyla, Batı metafiziğinin kutupsal karşıtlıklarına karşı savaşı da, bu ön kabulden yola çıkmaktadır.

Aristoteles’in siyah-beyaz, doğru-yanlış ikili sistemi ve mantığına, başta İslam dünyasından İbn Teymiyye olmak üzere, birçok İslam düşünürü karşı çıkmıştır. Mesela, Doğu’da

yüzyıllardır tenakuz mantığı (Buda öğretileri vb.) egemen olmuştur. Buna göre: A ya da A değil, sadece spekülâtif bir dünya, mesela matematikçilerin ya da ideologların dünyası için geçerlidir (Vural, 2002:17).

Dolayısıyla, “Görelilik Kuramı”, “Kuantum Fizigi” ve refakatçisi Bulanık Mantık ile bu anlayış ciddi bir darbe almıştır.

Batı metafiziğinin “ya... ya da...” mantığının karşısında yükselen; Doğulu “hem... hem de...” anlayışı, yukarıda da kısaca belirttiğimiz gibi, Doğulu din öğretilerinin ve Doğu anlayışının en önemli argümanıdır. Ki bu algının en önemli ispatı, Doğu’nun kendi ötekisini üretememesidir.

Çünkü, “Doğu”yu Doğu yapan, günümüzde Avrupalıların “bulanık mantık” dedikleri düşünce sistemlerinde, doğru-yanlış cetvellerindeki yadsınamaz farkı oluşturan şey, bu algıdır. Diğer taraftan, bunun tam tersi olan Batı toplumlarında düşünce sistemini algılamak, günümüze uzanan, Doğu-Batı ikilemine ilişkin tüm gelişmeleri de anlama konusunda yardımcı olacak niteliktedir.

Şöyle ki; Batı toplumlarındaki bilim anlayışını şekillendiren, parametrelerini, doğru-yanlış cetvellerini tanzim eden, Eski Yunan’dır. Demokritos’un “kâinatı” atomlar ve boşluktan ibarettir. Eflatun’un “dünyası” keskin üçgenlerle doludur. Aristo’nun mantığı “siyah-beyaz” kurallardır; bir şey ya A’dır ya da A değildir. Batı toplumları akli ve kâinatı Aristo’nun eğilimleri doğrultusunda algılamıştır. Çağdaş bilim, matematik, mantık ve kültür, dünyanın siyah-beyaz olduğu ve bu niteliğinin değişmezliği esasına dayanmaktadır. Böylece, ağızdan çıkan her hüküm ya doğru ya da yanlıştır. Her yasa, her yönetmelik, her kural kesin olmalıdır. Dijital bilgisayarın 0/1 sistemi, siyah-beyaz dünya algılayışının, doğrusal mantığın zaferidir (Aksan, 2009).

Çünkü Aristo mantığında, mutlak ayırımlar ve kategoriler bulunmaktadır. Her nesne birtakım kategoriler sayesinde tanımlanmaktadır. Aristo (analitik) mantığı ayırıcı ve sınıflandırıcıdır. “Hem...hem de...” mantığı ise, bütünleştirici ve birleştiricidir. Bu bakımdan, Aristo mantığı ya-veya mantığı olup nesnelere tanımlamaya yardımcı olabilmekte ama insanları tanımlamakta yetersiz kalmaktadır. Budizm, Taoculuk, Zen Budizmi, Şinto gibi Uzak Doğu dinleri ise, Doğu’ya ait “hem...hem de...” mantığının taşıyıcısıdır.

Örneğin Buda, Aristo’dan iki yüzyıl önce, siyah-beyaz, “ya...ya da...” dünyasını delmiş; söylenenin aksine, dünyanın çelişkilerle dolu olduğunu

görmüştür. Bir şeyin ya A ya da A değil olması, sadece kurgusal bir dünya – örneğin matematikçilerin ya da ideologların dünyası– için geçerlidir. Sahici dünyada geçerli olan şey, “hem...hem de...”dır. Bu kabulden hareketle bazı düşünürler, Doğu ve Batı arasındaki düşünce farkını –belki de çok ileri giderek– şöyle ifade etmişlerdir: Doğu ile Batı arasındaki fark, hilal ile haç arasındaki fark kadardır. Hilal bombelidir, haçtaysa dik açılar vardır. Hilal altında yaşayanlar da bombeli hayatlara sahiptir. Geniştirler, kurallarla hiç ilgilenmezler, zamanla ilgileri yoktur, çöl kumu gibi uçumaktadırlar. Haçın gölgesindekiler ise sert ve köşeli hayatlar yaşamaktadırlar. Yasaları, kuralları olan; dik açılı hayatlar... Bu hayat biçimleri de, düşünce sistemlerinde tezahürünü, “ya...ya da” mantığı ve “hem...hem de” mantığı ile bulmaktadır.

Bu farklılığı Doğu ve Batı'nın doğal zihinsel gelişimiyle açıklayanlar da vardır. Örneğin Mahçupyan'a göre:

Batı Avrupa eski dünyanın geri kalanına kıyasla nispeten daha homojen bir insan dokusuna sahip olmasına rağmen, farklılıkları birbirinden ayırmaya ve aralarında 'doğal' bir çatışmanın varolduğuna inanmaya daha eğilimlidir. Buna karşılık Doğu, kendi hetorejen insan malzemesini birarada 'uyum' içinde tutma alışkanlığına sahiptir. Başka bir ifadeyle Batı toplumsal yapıyı tek bir kimliksel katman içinde barındırmakta ve tek tek toplumların arayışları ister istemez kendilerini 'dışlarındaki' gruplarla karşılaştıran bir eksene oturmaktadır... Dahası, Batı'da otoriter zihniyet çatışmacı bir anlayışı doğal hale getirmişken, feodal dönem bu gerilimi ideolojik düzleme taşımıştır. Bugün hala Doğu'yla Batı'yı ayıran temel zihinsel öğe, bizatihi zihniyetin değişimine ne denli açık olunduğudur. Doğu aynı 'klasik' zihniyetler içinde gidip gelmekte ve uyumun peşinde koşmakta iken, Batı yeni zihniyetleri mümkün kılan değişimci bir çatışma ortamını beslemektedir (Mahçupyan, 2004:47).

Bu bağlamda Batılı Aristo mantığının, “ya...ya da şeklindeki” ötekileştirme ve çatışmayı kurma ve sürdürmeye; terimlerden birisine mantıksal öncelik ve olumlu değer atfedilirken, diğeri terimi olumlu özelliklerinin yokluğuyla tanımlamaya yönelik tutumu; görsel, işitsel veya yazınsal; geleneksel ya da yeni medyalarla da sürmektedir. Çünkü, tüm medya metinleri, her dönemde, şifrelenmiş –yan anlam düzeyinde egemen ideolojik– anlamların taşıyıcılarıdır.

## YÖNTEM

Öncelikle çalışmanın temel sorunu ve varsayımı: *Batı metafizik düşünce geleneğinin*, merkeze konulan logosu desteklemek ve onun lehine bir öncelik yanılması yaratmak için kullanılan temel karakteristiği, ikili karşıtlıklar-*düalizm* yoluyla sabit, kalıcı bir kaynak arayışına girmesidir. Bu arayışla, adlandırılan, imlenen, sabitlenen bir merkez (Batı) belirlemiş; *düalizme* bağlı olarak da, bu merkezin karşısında bir “öteki” (Doğu) tanımlamış ve bu yaratımının, gerçekliğin ta kendisi olduğu yanılması yaratmıştır. Çünkü, bulanık (fuzzy, saçaklı ya da kırçilli) mantığın aksine, Batı düşünce geleneğinde, bir şey , “ya odur ya da değildir”. Oryantalizm disiplini de, “Doğu-Batı ikilemi”nin inşasına yönelik Batı lehine öncelik yanılması yaratma yolunda, en önemli düalist açılım olarak, tarih boyunca, medyalar üzerinden, basit klişeler, yarı gerçeklikler, metafizik ve saldırgan söylemlerle, Batı’nın, dünyanın geri kalanından farkını, üstünlüğünü ispatlama yolunda oluşturduğu, güçlü bir egemenlik söylemi olmuştur. Dolayısıyla, bu söylemin, günümüzde de, yeni medyadaki öykü anlatımı üzerinden izlenebiliyor olması, hiç de şaşırtıcı değildir. Temel sorun bu şekilde ortaya konulduktan sonra, yeni medyanın 7’den 70’e hedef kitlesi olan, en yaygın ve etkileyici türlerinden biri olan savaş temalı video oyunları araştırma evreni olarak tanımlanmıştır.

Bu araştırma evreni içinde, söylem analizi ile incelenecek olan örneklem, içinde öykü unsuru taşımakla birlikte, genel olarak “ya... ya da mantığının” görsel ve öyküsel olarak açıkça ortaya konulduğu “savaş” temalı bir oyun olan, “Call of Duty” olarak belirlenmiştir. Bu oyunun öykü kurulumları ve diyalektik ilerlemelerinin; öyküler, Doğu’da geçiyor olsa da, hatta kahramanların kendisi Doğulu karakterler olsa da, birer meta olarak üretimlerinin, Batı pazarına ve Batı tüketicisine yönelik olarak yapılması dolayısıyla, Aristo mantığı üzerine kurulu olması, çalışmamız açısından önemlidir. Tıpkı Hollywood sineması ve onun “Doğu”daki taklitlerinin yeni medyadaki birer diyalektik revizyonu gibi...

Bu bağlamda, yeni medya metinleri de, medya metinlerinin şifrelenmiş –yan anlam düzeyinde egemen ideolojik– anlamların taşıyıcıları olarak kabulünden yola çıkarak kullandığımız, söylem analizi ile, dijital öyküler, karakterler ve mitler, yan anlam düzeyinde incelenecektir.

Çünkü, örneğin Hall’a göre (1994), anlamı oluşturan süreç, hangi türden toplumsal vurgunun üstün geleceği ve güvenilirlik kazanacağı konusunda girilen bir toplumsal mücadele, metin söylemi için de egemen olma mücadelesidir. Buradan hareketle dilde –medya metinlerinde de işleyen– bir sınıf mücadelesi olduğunu belirten Hall’a göre, bu mücadele iki

şekilde ortaya çıkmaktadır: “Dilde sınıf mücadelesi –görsel, duysal ya da yazınsal olarak- bazen farklı terimlerin yerleştirilmesi için verilmektedir. Örneğin zenci terimi yerine siyah terimini koymak için verilen mücadele gibi... Ancak mücadelenin ikinci ve en sık görülen türü, aynı terimi farklı biçimde vurgulamak için, yani yan anlam üzerinde gerçekleşmektedir” (Hall, 1994: 57).

R. Barthes’ın ikincil düzen veya çağrışımsal anlamlar alanı olarak adlandırdığı yan anlam düzeyi; hegemonik stratejilerden biri olan ortak duyunun inşası süreciyle, bir toplumda oluşmuş ortak bilinçaltına göndermeler yapmaktadır. Bu göndermeler, medyanın uyguladığı yöntemlerin, açık biçimde baskıcı görünmeyen -rıza üretimine dayalı- bir biçimde uygulanmasını sağlamaktadır. Medya, yarışan tüm gerçeklik tanımlarının içinde mücadele edecekleri alanın sınırlarını yan anlam düzeyinde bilinçaltına seslenen kavramları- söylemleri kullanarak belirlemekte; bu yolla istediği söylemleri öne çıkarırken geri kalan sesleri marjinalleştirerek, kimliksel olarak değersizleştirerek ve gayri-meşrulaştırarak çalışmaktadır. Bunun en etkili yolu ise, çatışmacı düalizm yoluyla “ötekileştirme”dir; ki bunun en etkili araçları ise, çatışmanın doğrudan sergilenmesine olanak veren savaş oyunlarıdır.

“Call of Duty” adlı “savaş” temalı oyunun, öykü kurulumu ve karakterleri üzerinden yapılacak söylem analiziyle, Batılı “ya... ya da mantığının”, yeni medyada da, görsel ve öyküsel olarak açıkça ortaya konulduğu belgelenmeye çalışılacaktır.

## **BULGULAR VE TARTIŞMA**

### **Call Of Duty: Modern Warfare Örneği ve Yeni Düşmanlar**

*Call of Duty* Serisi: *Call of Duty*, *Call of Duty 2*, *Call of Duty 2: Big Red One* (veya *Call of Duty: United Offensive*), *Call of Duty 3*, *Call of Duty 4: Modern Warfare*, *Call of Duty: World at War*, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, *Call of Duty: Black Ops*, *Call of Duty: Modern Warfare 3* isimli dokuz oyundan oluşan ve hem bilgisayarda hem de oyun konsolunda, tek oyunculu veya çok oyunculu olarak, istenirse internet üzerinden de oynanabilen “savaş” temalı bir birinci şahıs nişancı (FPS) video oyunudur. Çalışmamız açısından bu oyunun ilk önemli yapıtaşı, öncelikle bir öykü yapısına ve bu öykünün dramatik yapısı içinde, çatışan karakterlere sahip olmasıdır. *Call of Duty*, *Call of Duty 2*, *Call of Duty 2: Big Red One* (veya *Call of Duty: United Offensive*), *Call of Duty 3*, II. Dünya Savaşı’nı konu alan oyunlardır. *Call of Duty 4: Modern Warfare* ile ise, seride ilk defa II. Dünya Savaşı konusunun dışına çıkılıp hayali bir 3. Dünya Savaşı konu edilmiştir.

Ardından gelen, *Call of Duty: World at War* ile yine II. Dünya Savaşı'na dönülmüş fakat bu sefer Pasifik Cephesi de oyuna eklenmiştir. Serinin diğer oyunları olan ve halihazırda piyasaya sürülmüş bulunan *Call of Duty: Modern Warfare 2* modern savaşları, *Call of Duty: Black Ops* ise, Soğuk Savaşı konu edinmektedir. Serinin duyurulan son oyunu *Call of Duty: Modern Warfare 3*'ün ise, 9 Kasım 2011 tarihinde piyasaya sürüleceği tahmin edilmektedir.

Özetle, *Call of Duty* serisi başlangıçta 2. Dünya Savaşı'nı konu edinen bir öykü yapısı ile şekillendirilmişken, *Call of Duty: Modern Warfare* oyunlarının öyküleri ise 2. Dünya Savaşı yerine modern zamanlarda geçmektedir. 2. Dünya Savaşı'nın "ortak düşmanı" Nazilere karşı, farklı cephelerde, hatta bazen Rusya perspektifinden savaşılırken; modern savaş teması kendine farklı düşmanlar yaratmıştır. 2007 yılında piyasaya çıkan "*Call of Duty 4: Modern Warfare*" oyununun öykü yapısı, Orta Doğu bölgesinde köktenci ve darbeci bir liderin etkinliği ile Rusya'da faaliyet gösteren ultra-ulusalci bir grubun çıkardığı iç savaşa karşı, Amerikalı veya İngiliz askerlerin mücadelesi üzerine kuruludur.

Oyunun teması; Orta Doğu, Azerbaycan, Rusya ve Ukrayna gibi çoklu mekânlarda düzenlenen öykü seyri boyunca bir Amerika Birleşik Devletleri Deniz Piyade Kolordusu askeri veya bir İngiliz SAS uzmanı gibi çeşitli karakterlerin perspektifinden sunulmaktadır" (*Call of Duty 4: Modern Warfare*, 2010).

Öyküde eski Sovyetler Birliği'ni kurmak isteyen milliyetçi bir Rus lider, düşmanı Amerika'nın önünü kesmek için, Ortadoğu'da kendi yandaşı olan bir liderden karışıklık çıkarmasını ve ABD'yi oyalamasını istemiştir. "*Call of Duty 6: Modern Warfare 2*" ise 2009'da piyasaya çıkmıştır. Fakat öyküsü yakın bir gelecekte, 2016 yılında geçmektedir. Bu tarihte kurulmuş Rus aşırı-ulusal gruplar, etkinliklerini artırmışlardır. Bu oyunda ise, "görevlerin geçtiği alanlar Virjinya eyaleti, Kazakistan'ın Tanrı Dağları, Afganistan ve Brezilya'nın Rio de Janeiro eyaleti olarak belirtilmiştir." (*Call of Duty: Modern Warfare 2*, 2010).

Üstelik mekân tasarımlarında, örneğin, Orta Doğu imgesi ana akım sinemasında olduğu gibi, dağlık ve çorak arazilerle; Brezilya ise fakir, yıkık dökük gecekondu mahalleleriyle betimlenmiştir.

## SONUÇ YERİNE

Modern savaş, aslında "gerçek" dünyada kapitalistleşen Rusya ve eski düşman komünizm hayaletine ve "aşırı" milliyetçilik kavramı ile Orta



Doğulu Müslüman kimliğine karşı yürütülmektedir. Buna göre, Batı'nın karşısındaki cephede yer almanın anlamı, aslında terörist olmaktır. İki binli yılların başında, kendine yeni bir öteki, yeni bir düşman yaratan ABD politikasının *mimesisi*, *Call of Duty: Modern Warfare* video oyunlarında, öykü kurulumunda, karakter yapılarında ve belirli görsel tasarım öğeleri ile göstergesel anlamda yansımıştır. Birinci şahıs nişancı oyunlarının temel dramatik yapısının zaten, sinema ürünlerinde, birey-karakterin, karşısına çıkan her engeli tek tek aştığı ve sonunda onu ideolojik zaferine ulaştırdığı dramatik çizgisinde özdeşleşme aracılığı ile gerçekleşen izleyici etkinliği; örneklemimizin temsil ettiği yeni medya alanının evreninde artık, oyuncu/kullanıcı eylemselliğine dönüşmüştür.

Öykü aracılığı ile bir noktadan diğerine taşınan oyuncu/kullanıcı, sadece belirli karakterler ile özdeşleşebilmekte ve onun karşısında yer alanın temsilini sadece düşman/terörist olarak görebilmektedir. Ana akım Amerikan sinemasının öykü kurulumları ile temel dramatik dizgesindeki öyküsellik, örneklemimizin temsil ettiği video oyun evreninde kimi zaman anlatisallaşarak, kimi zaman ise karakterler aracılığı ile işlev kazanmaktadır. Bununla birlikte, örneğin sinema ürünlerinde kimi zaman öykünün arkasında kalan kimi zaman aksiyon sahneleri ile ön plana gelen çatışma-mücadele sekansları, video oyun türünde ana eksenini oluşturmaktadır. Mücadeledeki ilerleme her zaman olduğu gibi öyküdeki ilerlemeyi sağlar, ama bu kez, mücadelenin kazanılması karakter modelini yöneten oyuncu/kullanıcıya aittir. Oyuncu/kullanıcının öykünün "içine girdiği" sekanslar mücadelenin gerçekleştiği, bir çatışmanın sönerken, bir diğerinin başladığı noktaları ifade eder. Öyküsel alan bu nedenle, video oyununda sinemada olduğundan farklı olarak amaçtan çok araçsal bir işlev rolüne bürünür. Fakat öykü ve karakterler, yaratıcılarının yaptıkları seçimler göz önüne alındığında, ideolojik yapıların taşıyıcısı olmaya devam ederler.

*Call of Duty: Modern Warfare* savaş temalı birinci şahıs nişancı (FPS) video oyununun öykü yapısı ve karakterlerinin hem fiziksel görünümleri, hem de amaçları doğrultusundaki mücadele dizgeleri ideolojinin sürdürülmesi bağlamındaki düşüncemizi destekler niteliktedir. Video oyunlarının vazgeçilmez olan mücadele unsuru tek başına, Batılı "ya...ya da" mantığını izleyen düalist ve Aristotelesçi diyalektiğini onaylıyor olsa da, verilen mücadele de herhangi bir mücadele değildir. "*Call of Duty*", yani Türkçe karşılığı ile "Göreve Çağrı", öncelikle Amerikan gençliğini ve ardından kapitalist batı dünyasının içinde yaşayan diğer genç insanları belirli bir düşmana karşı savaşmak için göreve davet etmektedir. Bununla birlikte, düşmanın kim olacağının belirlenmesi de aynı çağrıyı yapan

ideolojinin ürünüdür. Aslında, Batı kaynaklı küresel kapitalizme ve bu sistemin getirdiği yaşam biçimine karşı çıkmış veya çıkabilecek her ses ve görüntü düşman olabilir. “*Call of Duty: Modern Warfare*” oyunu içinde düşmanın tanımlanmasında geçen kavramlara bakıldığı zaman ise, eski düşman komünizme olan korkuya bu sefer, ultra-nasyonalist bir grup, yani aşırı-milliyetçilik kavramı ile tanımlanan düşman profili ön plana çıkarak eklenmektedir. Bu ana düşmanın yanında ise bazı yerel grupların terörist eylemleri bulunmaktadır.

Bu yerel grupların terörist eylemleri kimi zaman Orta doğu coğrafyasında, kimi zaman Güney Amerika'nın fakir mahallelerinde gerçekleşiyor. Milliyetçilik, komünizm ve terörizm kavramları el ele sunulurken, ortak paydaları Amerikan düşmanlığı ile sergilenen esasında batı tarafından demokrasi ve özgürlük kavramları ile nitelenen sistem ve yaşam biçiminin karşısında olmak şeklinde okunmaya açıktır.

Oyunun tanıtımında geçen ifadeler de analizin değerlendirmesini doğrular niteliktedir: “(*Call of Duty 4: Modern Warfare*) serinin önceki oyunlarının aksine, İkinci Dünya Savaşı'nı değil, modern çağ savaşlarını konu alıyor. Modern çağın teknolojisi ve silah gücü ile dünyanın en zalim noktalarına gidiyoruz ve dünyayı tehdit eden terörist grubuna karşı savaşıyoruz. Oyuncular, ABD ve İngiliz askerlerinin rolünü alıyor, iniş çıkış ve ani değişimlerle dolu hikayenin içine giriyor. Karmaşık teknoloji, üstün silah gücü, koordinat ayarlı kara ve hava saldırıları (“*Call Of Duty 4: Modern Warfare*, 2007)

Bu söylemdeki, dünyanın en zalim noktaları olarak sunulan ve dünyayı tehdit eden terörist gruplara, her şekilde geri kalmış olduğu hissettirilen ötekiye karşı modern çağın modern silahları ile yapılacak savaşa çağrı yapılması ve bu savaşta ise oyuncu/kullanıcının sadece bir tarafı, ABD veya İngiltere'yi seçebiliyor olması” oldukça açık ve nettir.

Burada söz konusu olan Batı'nın ötekileştirdiği düşman Doğu'ya karşı sınır çizgilerini söz konusu kavramlarla çizdikten sonra, ürettiği video oyunu ile bu oyunun kullanıcılarına sunduğu medyaları, hem ticari birer meta, hem de ideolojik bir propaganda aracı olarak kullanmaktan çekinmediğidir. “Göreve çağırın oyun” sadece bir oyun olarak karşımızda durmamaktadır. Üstelik ABD ordusunun video oyunlarını savaş eğitiminde kullanması ve gençliği orduya çekebilmek adına bu tür oyunları yaygınlaştırma çabası basına da yansımıştır: “ABD Ordu Tecrübe Merkezleri”nden biri... ABD Ordusu'nun gençleri askere almak için denediği yöntemlere bir yenisi daha

eklendi. Asker alım tezgahını alışveriş merkezlerinin içine kurmaya başlayan ABD Ordusu, video oyunları ve simülasyon tesisinde, otel lobisi rahatlığında ağırladığı gençleri askerliğe ısındırmaya çalışmaktadır” (Savaş Karşıtları Basın Arşivi, 2009).

Veya Amerikan ordusu, askere gençleri çekebilmek için konsol, bilgisayar oyunu ve simülasyonlara sarıldı. Sadece gençleri ikna etmek için alışveriş merkezlerinde simülasyon oyunu oynatmıyor. Aynı zamanda ordu için özel olarak tasarlanmış oyunları da oynatıyor. Genellikle katılım oranı düşük olan büyük şehirlerden de askere adam alabilmek için bilgisayar oyunlarını kullanmaktadır (Sirt, 2009).

Bu gibi haberler de, kapitalist sistemin, emperyalizmin ve küresel sermayenin askerliğini yapan bir ordunun ideolojik duruşunu onaylar niteliktedir. Bu bağlamda, sonuç olarak, Batı merkezli Aristotelesçi “ya... ya da” mantığındaki diyalektiğin ötekileştirmedeki etkisinin öykü ve karakter-birey aracılığı ile belirli ve yaratılmış bir / birçok düşmana karşı verilen mücadeledeki yansımaları, sinemada olduğu kadar etkileşimlilik ve “içine girme” özellikleri ile daha da kuvvetlenen yeni ve öykü yapıları bir medya olan video oyun türlerinden biri “*Call of Duty: Modern Warfare*” serisinde de ideolojik olarak sürdürdüğünü söyleyebiliriz.

## KAYNAKÇA

- Aarseth, Espen (1997). “Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature”. The Johns Hopkins University Press.
- Aksan, Hasan (2009). “Doğu ve Batı Medeniyetlerinde Bilim Algısı ve Bunun Sosyal Hayata Yansımaları.” <http://www.kitapbilgisi.com/component/content/article/134-hasan-aksan/603-Doğu-ve-batiya-dair-i.html>. 24.01.2010.
- Aristoteles (2006). Poetika. Çev., İsmail Tunalı, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Bolter, J.D. (1991). Writing space: The Computer, Hypertext, And The History Of Writing. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Eco, Umberto (2001). “Ötekiler Batı’nın Üstünlüğüne Dair.” İdea Politika Dergisi Siyasal İslamın Sonu Özel Sayısı.1: 77-91.
- Hall, S. (1994). “İdeolojinin Yeniden Keşfi: Medya Çalışmalarında Baskı Altında Tutulanın Geri Dönüşü.” Medya-İktidar-İdeoloji. Mehmet Küçük (der.). Çev., M. Küçük. Ankara: Ark Yayınevi: 77-126.
- Hilav, Selahattin (1997). Diyalektik Düşüncenin Tarihi. İstanbul: Sosyal Yayınları.
- Mahçupyan, Etyen (1998). “Doğu ve Batı: Bir Zihniyet Gerilimi.” Doğu-Batı Dergisi. 1( 2): 45-57.
- Manovich, Lev (2003). New Media from Borges to HTML, Introduction to The New Media Reader. Noah Wardrip-Fruin & Nick Montfort (der.). The MIT Press.

- Mateas, Micheal (2004). A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games, First Person New Media as Story, Performance and Game. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (der.). The MIT Press.
- Murray, Janet (1997). Hamlet On The Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. The MIT Press.
- Murray, Janet (2004). "From Game-Story to Cyberdrama." First Person New Media as Story, Performance and Game. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (der.) The MIT Press.
- Ryan, Marie-Laure (2001). "Beyond Myth and Metaphor-The Case of Narrative in Digital Media, Game Studies.Org." The International Journal Of Computer Game Research. 1(1).
- Sayılgan, Özge Baydaş (2009). "Sokak. Dramatizme Bir Karşı Duruş: Sinemada Lirizm". Marmara Üniversitesi GSE Sinema-TV Anabilim Dalı yayınlanmamış yüksek lisans tezi.
- Sırt, Timur (2009). "ABD Ordusu Gençleri Bilgisayar Oyunlarıyla Askerliğe İkna Ediyor." Sabah Gazetesi Teknoloji Eki, 17.01.2009.
- Simons, Jan (2007). Narrative, Games, and Theory. Amsterdam University Press.
- Törenli, Nurcan (2005). *Yeni Medya Yeni İletişim Ortamı*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Van Dijk, J. (2004). Dijital Media, The Sage Handbook of Media Studies. London: Sage: 145-163.
- Vural, Mehmet. (2002). "Düşünce Tarihinde Mantık: Aristoteles Mantığından Bulanık Mantığa." Kutadgubilig: Felsefe Bilim Araştırmaları Dergisi, 2: 93-136.
- "Call Of Duty 4: Modern Warfare." (2010).  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Call\\_of\\_Duty\\_4:\\_Modern\\_Warfare](http://en.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare). 18.04.2010.
- "Call Of Duty: Modern Warfare 2." (2010).  
[http://tr.wikipedia.org/wiki/Call\\_of\\_Duty:\\_Modern\\_Warfare\\_2](http://tr.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_2). Wikipedi Özgür Ansiklopedi. 17.04.2010.
- "Call Of Duty 4: Modern Warfare." (2007).  
[http://www.oynasana.com/oyun/Call\\_of\\_Duty\\_4\\_Modern\\_Warfare-PS3](http://www.oynasana.com/oyun/Call_of_Duty_4_Modern_Warfare-PS3). 18.04.2010.
- "Savaş Karşıtları Basın Arşivi."(2009).  
<http://www.savaskarsitlari.org/arsiv.asp?ArsivTip ID= 5&ArsivAnalID=49846>. 12.01.2009.