

Yeni Bir Propaganda Mecrası Olarak Dijital Oyunlar

İbrahim KAHRAMAN*
Zühal FİDAN BARİTÇİ**

Öz

Geniş bir hedef kitleye sahip olan dijital oyunlar hem ticari hem de ideolojik mesajların paylaşılması için kullanılmaktadırlar. Özellikle senaryo modu içeren tek kişilik savaş oyunları, oyun üreticilerinin ve üretimin gerçekleştiği ülkelerdeki ideolojilerin propagandasını yapmak amacıyla kullanılmaktadır. Söz konusu oyunların sadece basit boş zaman eğlenceleri olmadıklarının, aynı zamanda birer propaganda aracı olduklarının kabul edildiği bu çalışmada, söz konusu kabulün doğruluğunu ortaya koyma amacı güdülmüştür. Bunun için açık şekilde propaganda yapıldığı iddiası ile eleştirilen Call of Duty Modern Warfare oyunu Espen Aartseth'in dijital oyunların bütüncül analizi modeli ile betimleyici analiz yöntemi kullanılarak incelenmiştir. İnceleme sonucunda oyunda, serinin önceki oyunlarında da olduğu gibi Doğu-Batı, Rusya-ABD karşıtlıkları kurulduğu, Orta Doğu halkının ve Müslümanların ötekileştirici bir şekilde sunulduğu; serinin diğer oyunlarından farklı olarak Orta Doğulu ve kadın kahramanlara önemli roller atfedildiği görülmüştür. Ayrıca oyun yayıncılarının, diğer oyuncuların, içinde bulunulan fikir ikliminin ve sanal oyun karakterlerinin oyunda verilen mesajların algılanması ve yaygınlık kazanmasında etkili olduğu gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Propaganda, İdeoloji, Dijital Oyun, Savaş Oyunları, Call of Duty

*Arş. Gör., Aksaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Bölümü, ibrahimkahraman@aksaray.edu.tr

**Doç.Dr., Aksaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Bölümü, zuhalfidan@aksaray.edu.tr

Kahraman, İ. & Baritci, Z. F. (2022). Yeni Bir Propaganda Mecrası Olarak Dijital Oyunlar. TRT Akademi, 7 (16), 852-887. DOI: 10.37679/trta.1139103

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 01.07.2022

Revizyon Tarihi: 22.08.2022

Kabul Tarihi: 21.09.2022

ORCID: 0000-0002-5100-4007 ORCID: 0000-0002-0957-1040 DOI: 10.37679/trta.1139103

Digital Games as a New Propaganda Medium

İbrahim KAHRAMAN
Zühal FİDAN BARİTÇİ

Abstract

Digital games, which have a wide target audience, are used to share both commercial and ideological messages. Especially single-player war games, which are scenario modes, are used to propagate the ideologies of the game producers and the country where the production takes place. In this study, in which it is accepted that these games are not only simple leisure entertainment, but also a means of propaganda, it is aimed to reveal the accuracy of the said acceptance. For this reason, the Call of Duty Modern Warfare game, which was criticized for being openly propaganda, was analyzed with Espen Aartseth's holistic analysis model of digital games and descriptive analysis method. As a result of the analysis, it has been seen that as in the previous games of the series, East-West, Russia-US conflicts are established, the people of the Middle East and Muslims are presented in a marginalizing way; Unlike the previous games of series, important roles are attributed to Middle Easterners and female characters. In addition, it has been observed that game publishers, other players, the current climate of ideas and virtual game characters are effective in the perception and prevalence of the messages given in the digital game.

Keywords: Propaganda, Ideology, Digital Game, War Games, Call of Duty

Research Paper

Received: 01.07.2022

Revised: 22.08.2022

Accepted: 21.09.2022

1. Giriş

Oyun, çocuklar için hayatın prova edildiği bir yerdir. Çocuk, hayatın içinde öğrendiklerini oyunda uygulama fırsatı bulmaktadır. Bu durum, oyunu insan hayatının şekillendirilmesinde önemli bir noktaya taşımaktadır. Çok eski zamanlardan bu yana var olan oyunlar ve oyuncaklar zamanla yaşanan değişime uyum sağlayarak dijitalleşmişlerdir. Bununla birlikte oyunlar etkili birer mesaj aktarıcısı konumundadır. Bu mesajlar tüketime, beden algısına veya siyasi konulara yönelik olabilmektedir. Dijital oyunların siyasal içerikleri iletme konusunda geleneksel olarak adlandırılabilir olan oyunlardan farkı, sahip olduğu özellikleri noktasında ortaya çıkmaktadır. Dijital oyun grafiklerinin, ses ve görüntü efektlerinin her geçen gün gelişerek gerçeğe daha yakın şekilde sunulması, var olmayan imge ve görüntülerin gerçekmiş gibi algılanmasına neden olabilmektedir (Darıcı, 2015, s. 186). Baudrillard (2018, s. 13-16) bu “-miş gibi” durumunu, başka bir ifade ile dijital oyunların tanımının yapılmasında kullanılan simülasyon kavramını, bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesi şeklinde tanımlamıştır. Buna göre bir şeyi simüle eden insan, sahip olmadığı şeye sahipmiş gibi yapmaktadır. Ancak bu durum sanılandan daha karmaşıktır. Çünkü simüle etmek aslında “-miş” gibi yapmak değildir. Bir hasta olma hâlini simüle eden kişi, hastaymış gibi yapan kişinin aksine o hastalığın semptomlarını göstermektedir. Böyle bir durumda “-miş” gibi yapmanın aksine simülasyon, gerçek ile sahte/düşsel arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır. Hastalığı simüle eden kişinin ne hasta olduğu ne de hasta olmadığı söylenebilmektedir.

Oyunların siyasal mesajları iletme amacıyla kullanılması yeni bir durum değildir. Başlangıçta sadece cenaze törenlerinde uygulanan bir ritüel olan ancak deforme olarak politik rekabet için kullanılan bir reklam aracı hâline gelen gladyatör oyunları, tarihte önemli yere sahip, siyasal amaçlarla kullanılan oyunlar arasında ilk akla gelenlerdendir. Bu oyunları siyasal rakiplerine gözdağı vermek için politik bir şova dönüştüren Romalı aristokrat aileler, aynı zamanda halka da güç gösterisi yapmışlardır (Uzunaslan, 2005, s. 22). Eski dönemlerden farklı olarak dijital oyunlarda sunulanların, gerçekliğin yerini almasının amaçlandığı, günümüz oyuncularının söz konusu döneme ve onunla ilişkili ideolojilere yönelik algısını etkileyebileceği söylenebilir. Bunun tam anlamıyla gerçekleşmesi kısa vadede mümkün görünmese de dijital oyunlarda işlenen, manipüle edilmiş, çarpıtılmış bilgilerin, o olayın yaşandığı tarihten sonra doğan insanlar arasında yayılarak gerçekmiş gibi algılanması imkânsız değildir. Çünkü insan, doğası gereği sürekli etkileşim hâlinde olduğu bir çevreye uyum sağlamaktadır. Özellikle de gerçeklik algısını etkileyen ve keyif aldığı bir dünyanın kendisine verdiklerini daha hızlı kavramakta, öğren-

mekte ve kabullenmektedir (Darıcı, 2015, s. 187). Bu noktada dijital oyunların önemi, her yaştan birçok insanı kendine bağlayabilen sosyal bir aktivite ve her şeyden önce bir gençlik kültürü olmasıyla ortaya çıkmaktadır. Oyunlar büyük bir keyif verebileceği gibi bağımlısı olunarak gün ve gece boyunca ekran karşısında kalınması hâlinde sosyal bir felakete de yol açabilmektedir (Ottosen, 2008, s. 15). Böylesi uzun bir süreyle dijital oyun oynanması, dijital oyunlarda verilen açık veya örtülü mesajlara maruz kalarak mesaj üreticilerinin istedikleri şekilde manipüle edilme olasılığını artırmaktadır (Darıcı, 2015, s. 197). Cansever'in (2021, s. 301) ifade ettiği gibi: "Oyuncular, dijital oyunun sanal dünyasına girdikleri andan itibaren oyunu oynayabilmek için tüm kuralları -dünya görüşlerine uysun ya da uymasın- "olağan" ve "kabul edilebilir" olarak görmektedir". Ancak bu durumdan dijital oyunların, ilgili dost-düşman imajları üzerindeki doğrudan etkileri olduğu sonucu çıkarılamaz. Çünkü oyuncular, belli başlı düşüncelerin hâkim olduğu bu oyunlarda sunulan mesajların farkına varabilmekte ve eleştirel bir yaklaşım sergileyebilmektedir (Seiwald, 2021, s. 9).

Literatür incelendiğinde dijital oyunların açık veya örtülü mesajlar içermesi konusunda çeşitli akademik çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Çalışmasında Dina Erad (2018), dijital oyunların değerleri, fikirleri ve yaşam tarzını satmada bir propaganda aracı olarak kullanılabilenliğini; Sefer Darıcı (2015), bilinçaltına yönelik mesajların fark edilebilir ve edilemez seviyelerde sunularak gerçeklik algısının hedeflendiğini; Özgür Coşkun (2020) ve Mustafa Halil Cekan (2013) dijital oyunlarda göz ardı edilemeyecek kadar propaganda yapıldığını; Radoslav Baltezarevic ve diğerleri (2019) dijital oyunların politik pazarlama amacıyla kullanılacak güçlü ikna araçları hâline geldiklerini; Igor S. Mayer (2009), politika oluşturma konusunda oldukça önemli olduklarını; Ömür Kurt (2016), incelediği oyunun içeriğinin Arap Baharı eylemleriyle örtüştüğünü; Emre Kızılkaya (2010), erkek egemen, neoliberal ve beyaz söyleme ait iletileri açıkça veya zımnen içerdiğini; Ayten Bengisu Cansever (2021), oyundaki söylemlerin neoliberal söylemlerle oldukça paralel olduğunu ve oyunun bu ideolojinin benimsenmesinde etkili olabileceğini; Ahmet Dönmez (2012) ise dijital oyunların, egemen ideolojik değerlerin temsil edilmesine, yeniden üretilmesine ve kitlelere yayılmasına aracılık ettiğini belirtmiştir. Brandon Valeriano ve Philip Habel (2016), 2001-2013 yılları arasında üretilen oyunlarda başkahramanın çoğunlukla ABD iken baş düşmanın Rusya olduğunu; terörizm bağlamında Orta Doğu ve Latin Amerika'nın karalandığını belirtmiştir. Regina Seiwald (2021) bu sonucu destekler şekilde, devletin baskı aygıtlarını tematik olarak sunan birer ideolojik aygıt niteliğindeki soğuk savaş temalı oyunlarda anti-komünist ve anti-Rus ideolojinin savunulduğunu belirtmiştir. Ceren Yeğen

ve Can Dönmez (2020), dijital oyunlardaki mesajların sadece örtülü şekilde verilmediğini ortaya koymuştur. Öyle ki çalışmalarında, İngiliz ordusunun hazırladığı ve dijital oyun oynayan Z kuşağının hedef alındığı askerliğe çağrı kampanyasının uyandırdığı ilgi noktasında dijital propaganda misyonunu büyük ölçüde gerçekleştirdiğini belirtmişlerdir. Marcus Schulzke (2013), askerliğe çağrı amacıyla üretilen American Army oyunuyla ilgili olarak eleştirmenlerin askeri etki konusunda temkinli davranmakta haklı olmakla birlikte askeri oyunları gerekenden daha sert şekilde yargılama eğiliminde olduklarını belirtmiştir. Dijital oyunlara farklı açıdan yaklaşan Daniel Cermak-Sassenrath (2018), oyunların oyuncular tarafından diğer oyunculara yönelik politik aktivizm amacıyla da kullanıldığı değerlendirmesini yaparken Tülin Sepetçi (2017), oyuncuların kendi alanlarına müdahale edilmesi hâlinde karşı hegemonya eylemlerinde buldukları sonucuna ulaşmıştır. Oyunlarda İslamiyet temsilini üç oyun üzerinden inceleyen Alara Hesapçioğlu (2020), savaş temalı iki oyunda İslamiyet'in terör ve kötülükle bağdaştırıldığını, strateji temalı üçüncü oyunda ise tarafsız şekilde sunulduğunu belirtirken benzer bir çalışmayla Gökmen Kaya (2019), incelediği oyunların neo-oryantalist görüşlerle hazırlandıkları ve bu doğrultuda içeriklere sahip oldukları sonucuna varmıştır. Ufuk Artsın (2021) ve Yusuf Taşkıran (2019), bu ifadelerle tutarlı şekilde dijital oyunlarda İslamiyet'in ve Batılı olmayan toplumların ötekileştirildikleri sonucuna ulaşmıştır. Maheswara ve Fatwa (2021), aynı konuyu farklı oyunları inceleyerek ele almış ve bu oyunlarda İslamiyet ve Müslümanların Batı toplumundaki kalıp yargılar kullanılarak anlatıldığını, araştırma eksikliği ve yanlı tutumdan kaynaklanan bu durumun İslamiyet'in olumlu imajına zarar verebileceğini belirtmiştir. Narmin Abdullayeva (2018) da dijital oyunlarda İslamofobinin desteklendiği sonucuna ulaşmakla birlikte İslamiyet'in karşı yürütülen politik ideolojinin terör örgütlerinin hamleleriyle desteklendiğini, bunun sonucunda İslamiyet'in terör ve saldırganlık imgesini kazandığını belirtmiştir. Bunun aksine Nick Robinson ve Joe Whittaker (2021), Ahmed Al-Rawi (2018) ve Miron Lakomy (2019), çalışmalarında dijital oyunların IŞİD gibi aşırılıkçı ve terörist gruplar tarafından kendi ideolojilerini yaymak amacıyla kullanılabildiğine dikkat çekmişlerdir.

Bu çalışmalarda propaganda içeriklerini incelemek üzere Call of Duty, Battlefield, Medal of Honor gibi savaş temalı dijital oyunların daha fazla tercih edildiği görülmektedir. Tüm bu çalışmaların ortak noktası, dijital oyunların birtakım ideolojilerin aktarılmasında kullanıldıkları ve propaganda içeriklerine sahip oldukları sonucuna ulaşılmasıdır. Çalışmalarda yöntemsel nedenlerle kapsamlı analizlerin yapılmamış ve bunu sağlayabilecek olan, Aarseth ve Konzack'a ait araştırma modellerinin nadiren kullanılmış olması dikkat çekmektedir. Ayrıca oyunların propa-

ganda içerdiğine dair yaygın bir kabulün olmasıyla birlikte *Ufuk Artsın'ın* (2021) çalışması hariç oyuncuların konuya ilişkin görüşlerine yer verilmemesi de dikkat çekmektedir. Bu çalışma, benzerlerine kıyasla daha bariz şekilde gerçek olayları çağrıştıran propaganda içeriğine sahip olan *Call of Duty Modern Warfare* oyununun, Aarseth'in dijital oyunların bütüncül analizi modeliyle oyuncu görüşlerini de içerecek biçimde kapsamlı olarak incelenmesi nedeniyle söz konusu eksiklikleri gidermekte ve literatüre katkı sağlamaktadır.

2. Propaganda Kavramı

Propaganda, tanımlanması kolay olmayan bir kavramdır. Sosyal bilimlerde kavramların ortak bir tanımının yapılamaması sıklıkla karşılaşılan bir durum olarak değerlendirilebilir. Gürgen (1990, s. 137), bu durumun propaganda kavramıyla çok sayıda farklı kavramın ve faktörün bir arada düşünülmesi zorunluluğundan kaynaklandığını dile getirmektedir. Bu durumda propagandayı disiplinler arası bir çalışma alanı olarak ifade etmek doğru kabul edilmektedir. Propaganda kavramı belirli fikirleri yayan ya da onları destekleyen bir sürece işaret etmektedir. Sözcük Latince'de "üretmek" ve "yaymak" anlamlarına gelmektedir (Jowett ve O'Donnel, 2017, s. 24). TDK'ye (2022) göre ise propaganda: "Bir öğretici, düşünce veya inancı başkalarına tanıtmak, benimsetmek ve yaymak amacıyla söz, yazı vb. yollarla gerçekleştirilen çalışma" şeklinde tanımlanmaktadır.

Propagandanın belirlenen fikirleri yaymak, desteklemek ve taraftar bulmak gibi hedefleri bulunmaktadır. Bu hedefler kimi zaman dini bir inancı yaymak kimi zaman da siyasi bir düşünceyi topluma benimsetmektir. Çok eski dönemlerde simge ve sembollerle yöneticilerin tanrısal bir gücün temsili olduğuna ve bunun kutsallığına işaret etmek maksadıyla kullanılmıştır. Propaganda, aradan geçen zaman diliminde yöntemlerinde değişiklik yapmadan devam etse de iletişim araçlarının gelişimiyle yayılımını daha da hızlandırmıştır. Bu anlamda ilk defa Antik Yunan'da söz söyleme sanatlarıyla sosyal hayata dâhil olan propaganda, zamanla daha geniş alanlara yayılmayı başarmış ve çok önemli isimlerin uygulamalarıyla yaygınlaşmıştır.

Propaganda kelimesini ilk kez Papa XV. Gregory kullanmıştır (Pratkanis ve Aronson, 2018, s. 25). Papa XV. Gregory'nin kiliseyi içinde bulunduğu durumdan kurtarma çabası ve bunu savaş dışı yöntemlerle yapmaya çalışması Gürgen'in (1990, s. 135) ifadesiyle propagandanın tarihsel gelişiminde önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilebilir. 15. yüzyılın ortasında hareketli matbaanın gelişmesi Martin Luther ve Roma Katolik Kilisesi arasındaki yaşanan gerilime yeni bir boyut kazandırmıştır. Matbaa sayesinde basılan İncil nüshaları ile etkili bir iletişim yön-

temi benimsenerek propaganda savaşları sürdürülmüştür (Jowett ve O'Donnel, 2017, s. 102). Daha sonra Jowett ve O'Donnell (2017, s. 24) 1622 yılında Vatikan, Roma Katolik Kilisesi'nin "Sacra Congregatio de Propaganda Fide"yi (Kutsal İnanç Yayıma Cemaati) kurması ve buradan yürüttükleri reform karşıtı fikirlerle propaganda sözcüğünün tarafsızlığını yitirdiğini ve olumsuz çağrışımlar yüklediğini belirtmektedirler. Bu çağrışımlardan bazıları "yalan, çarpıtma, hile, manipülasyon, zihin kontrolü, psikolojik savaş, beyin yıkama ve palavra" gibi kavramlardır.

Fransız düşünür Jean-Marie Domenach (1969, s. 10-16) politik toplumların başlangıcından günümüze değişmeden yoluna devam eden propagandanın etkisi bakımından epeyce ileride olduğunu belirtmektedir. Ona göre nitelik itibarıyla bir sıçrama yaşayan propaganda faaliyetleri, 19. yüzyılda birleşik ulusların meydana gelmesi ve sonrasında nüfus ile konut alanında yaşanan devrim, bu devrimin tetikçisi olmuştur. Nitekim bu tarihten sonra oy kullanma, savaşlara dâhil olma gibi pek çok durum yurttaşın sorumlulukları arasında sayılmaktadır. Kitle hayatına katılan yurttaşın vazifeleri artmaktadır. Yine nüfusun artması¹, bu insanların endüstri şehirlerine yerleşmeleri, geleneksel yaşam şekillerinden koparak zorlu hayat koşulları içinde dünya olaylarını süzgecinden geçirmekte zorlanmaları ve bunu ulaştırıcı yapının ortadan kalkması bireyleri tek başına bırakır. Endüstri toplumunun getirdiği birtakım zorluklar karşısında kaygıya kapılan birey kitleye sığınmaya zorlanır. Kitle içinde tek tipleşen bireyler "kolayca etkilenen, ortak ve sert tepkiler gösterebilen ve haber almaya susamış kitlelerin" ortaya çıkışını hızlandırmaktadır. Tüm bu gelişmelere bir de teknik buluşların eklenmesi, yeni kitlelerin tümüne aynı anda ve doğrudan etkide bulunma sürecini hazırlamaktadır. Propagandanın sürekli dayanakları olarak görülen yazı, söz ve resmin kullanışlarının sınırlı olması, onların yayılmalarının önünde en büyük etken olmaktadır. Sınırsız yayılma olanağı vadeden üç önemli gelişme ise şu şekilde idi; basılı yazının yayılması (matbaa), sözün yayılması (mikrofon, telsiz ve radyo) ve resmin yayılması (fotoğraf, televizyon). Tüm hayat koşulları ve yaşama biçimi değişmiş olan kitleye yazı, söz ve resim yoluyla ulaştırılan dünyanın haberleri karşısında korku ya da umutla yakalanan bireyler arena ortasına atılmış hayvanlar gibi vahşice tepkiler göstermektedir. Tüm bu ortak kanıların oluşmasına sebep ise yeni kitleler ve yeni yayın araçları olarak gösterilmektedir.

Propaganda uygulamalarının tarihi ve siyasal iktidarlar tarafından kullanımı çok uzun yıllar öncesine dayanmaktadır. Özellikle kitle iletişim araçlarının gelişimi ve evrimi, propagandanın yapısını ve işlevini de zenginleştirmiştir. Bu noktada, ilk

¹ Dünya nüfusu 1800 ve 1900 yılları arasında iki katına çıkmıştır; Avrupa nüfusu, 1800 ve 1932 yılları arasında, yüzde 165 artmıştır (Domenach, 1969, s. 10).

olarak kitlesel nitelikteki basılı kaynakların yaygınlık kazanması ve okuryazarlığın artması önemli bir aşamayı temsil etmektedir. Dolayısıyla gazete ve benzeri basılı kaynaklar, telsiz ve benzeri teknolojilerin gelişimine kadar en önemli propaganda araçları olarak işlev görmüşlerdir. Daha sonra ise özellikle telsiz teknolojisinin gelişmesine paralel radyonun etkin bir kitle iletişim aracı hâline gelmesiyle, okuryazar olmayan kitlelerin üzerinde de etkin bir propaganda aracı doğmuştur. Uzun bir dönem propaganda aracı olarak işlev gören radyo, baskın konumda olmuş, onun yanı sıra II. Dünya Savaşı sürecinde ise sinema da etkin bir aktör olarak sahneye çıkmıştır (Çalışkan, 2020; Sarıtaş, 2018). Teknolojideki gelişmeler sayesinde sonraki yıllarda hem görsel hem de işitsel olarak kitlelere hitap eden televizyonun yaygınlık kazanması, propaganda açısından bu medyanın kullanımını son derece cazip hâle getirmiştir. Ancak unutulmamalıdır ki propaganda amacıyla kullanılan bu kitle iletişim araçları, birbirlerinin yerine geçmiş veya kendinden öncekileri ortadan kaldırmamıştır. Aksine, propaganda uygulayıcılarının ellerini güçlendirmiş, farklı hedef kitlelere göre uygun içeriklerin hazırlanmasını kolaylaştırmıştır. Günümüzde ise internet teknolojisine sağladığı imkânlar ve WEB 2.0 teknolojisi yeni medya üzerinden büyük bir propaganda olanağını meydana getirmiştir. Hatta bu dijital platformlar, Metaverse^{2*} gibi (WEB 3.0'ın desteklediği), alternatif birer evren olma iddiasını ve amacını taşımaktadırlar. Medyadaki bu dijitalleşme, propagandanın uygulama alanlarını geliştirmiş, zenginleştirmiş ve güçlendirmiştir. Dijital oyunlar da propaganda amacıyla kullanılan en önemli ve yaygın mecralardandır. Çünkü teknolojinin tüm imkânlarıyla geliştirilen oyunlar gerek bütçeleri gerekse güçlü kurgularıyla dünya genelinde milyonlarca oyuncuya ulaşabilmektedirler. Oyunlarda gerçeğini aratmayacak görüntüler içine yerleştirilen ve oyunun gidişatını şekillendiren propaganda faaliyetleri oldukça etkileyicidir. Bir simülasyon içinde kendi gerçeğini -çeşitli yönlendirmelerle- inşa eden bireyler bu süreç içinde eleştirel bir tavır alabilmelerine rağmen söz konusu oyunları oynamaya devam edebilmektedir. Bunun sebebi oyunların eğlenceli olmaları, ses ve görsel içerikleriyle insanları cezbetmelerinin yanı sıra oyuncuların zaman içinde oyunlarla kurdukları bağıdır (Artsın, 2021, s. 175). İşte bu süreçte oyuncunun maruz kaldığı tüm propaganda faaliyetleri onun düşünce dünyasını şekillendirmektedir. Dijital dünya içine doğan ve dijital yerli olarak adlandırılan nesil, dijital oyunlardan çok daha fazla etkilenmektedir. Gerçek ve kurgu arasındaki kavrayışın çocuk tarafından ayırt edilememesi durumu da (şiddet, cinsellik, ırkçılık, toplumsal cinsiyet eşitsizliği gibi) bazı olumsuz düşünce ve eğilimlerin yaşamları içine taşınmasına sebebiyet vermektedir. Nitekim ideolojilerin yayılması, benimsetilmesi ve

² Metaverse evrende yürütülen propaganda ve yol açabileceği etkiler için Bkz. (Debuire, 2022).

yapılan eylemlerin haklılığını kanıtlama iddiasında olan devletlerin amacı da bu algıyı oluşturabilecek kanallar üzerinden harekete geçmektir. Sinema, televizyon ve diğer mecralar gibi dijital oyunlar da bu amaçla kullanılabilirlerdir.

3. Propaganda Aracı Olarak Dijital Oyunlar

Dijital oyunlar, sayısal bilgisayar teknolojileri ile üretilen görsel ve işitsel unsurların belirli zaman, alan ve kurallar dâhilinde çeşitli donanımlar aracılığıyla hem sunulduğu hem de etkileşim yoluyla kontrol edilmesine imkân tanıdığı simülasyonlardır (Erbay, 2021, s. 522). Bu simülasyon dünyasında oyun oynamak, kurgusal bir dünyada gerçek kurallarla etkileşime girmektir (Juul, 2005). Başka bir ifade ile dijital oyunlar, gerçek dünyanın kopyalanarak kendine özgü sunumuyla dijital olarak yeniden üretilmesi şeklinde ortaya çıkabilmektedir (Darıcı, 2015, s. 187). Oyuncular bu oyunları başarılı olmak, sosyalleşmek, kendini oyunun akışına kapılarak mutlu olmak, güzel zaman geçirmek ve gerçek dünyanın sorunlarından kaçmak gibi motivasyonlarla oynayabilmektedir (Yee, 2006, s. 773-774). Ancak bu motivasyonlardan hareketle dijital oyunların apolitik bir yapıdaki boş zaman eğlenceleri oldukları düşünülerek siyasi içerik ve ideolojileri iletme potansiyelleri hafife alınmamalıdır (Seiwald, 2021, s. 1). Çünkü dijital oyunlar; zevk, bilgi ve beceri kazandırma kaynakları olabilecekleri gibi propaganda amacıyla da kullanılabilirler (Ottosen, 2008, s. 15), ideolojik bakımdan kendi değer ve normlarını tam anlamıyla henüz oluşturmamış genç kitlenin egemen ideolojilere yönlendirilmesini kolaylaştırmaktadır (Dönmez, 2012, s. 122).

Oyunların özellikleri sayesinde fiziki dünyaya sanal görüntüler indirerek melez gerçeklikler oluşturmak ve kullanıcıyı mekândan bağımsız kılmak veya eş zamanlı birden fazla varoluş yanılsamasına sokmak mümkün olabilmektedir (Kuruüzümcü, 2010, s. 94). Sefer Darıcı'ya (2015) göre birbiriyle alakasız olan iki unsurun devamlı olarak birlikte sunulması hâlinde bir süre sonra ikisi birlikte hatırlanabilmekte, alakasız görülen iki bulgu bir araya geldiğinde tek bir olguya dönüşerek zihinsel süreçte birlikte işlem görebilmektedir. Özellikle beş duyu organına daha fazla hitap eden gerçekliği artırılmış oyunlar beynin yorumladığı gerçeklik algısını değiştirebilmekte ve dijital gerçeklik algısal olarak "gerçek gerçekliğin" yerine geçebilmektedir. Darıcı (2015, s. 198) bu noktada, gerçek dünya ile dijital gerçeklik arasındaki algısal sınırı ifade eden gerçeklik eşiği kavramından bahsetmektedir. Dijital ortamda simüle edilen gerçekliğin, zamanla algısal olarak "gerçek gerçekliğin" yerini alması için bu sınırın geçilmesi gerekmektedir.

Dijital oyunlar içerdikleri ideolojileri ya açıkça ya da metaforlar ve sembollerin kullanımı gibi çeşitli yöntemlerle örtülü bir şekilde iletmektedir. Sahip oldukla-

rı özellikleriyle, daha özel bağlamlarda faaliyet göstermeleriyle, birer kültür ve medya ürünü olmalarıyla dijital oyunlar, ideolojileri iletmek için devletin ideolojik bir aygıtı olarak işlev görmektedir (Althusser, 1971, s. 142-145; Seiwald, 2021, s. 1; Erad, 2018, s. 142). Bu aygıtların gerçek olaylardan izler taşıması gibi imgesel ipuçları ve çağrıştırmalar, davranışsal ve algısal düzeyde değişikliklere neden olmakta, dijital oyunlarda oluşturulan gerçeklik algısı bu uyarılarla artırılabilir. (Darıcı, 2015, s. 187-188). Oyunlar bilinç ya da bilinçaltına yönelik içerdiği mesajları çeşitli görsel, işitsel ve yazınsal yollarla oyunculara sunmaktadır. Bu mesajlar, oyun karakterleriyle oyuncular arasındaki etkileşim ile kurulan bir bağın olması, başka bir deyişle oyuncunun kendisine sunulan mesajları bizzat oynayarak sahiplenmesi nedeniyle algı süzgecinden daha kolay geçerek güçlü bir şekilde etki gösterebilmektedir (Kurt, 2012, s. 120-121 ve Tönek, 2007, s. 95-96'dan aktaran Cecan, 2013, s. 51-52). Nuijten v.d., (2013) gerçekleştirdikleri çalışmada özellikle hedefi vurma/nişancı oyunlarında, oyuncuda bir karşılığının olması ve oyunun tekrarlayan bir şekilde uzun süre oynanması hâlinde bilinçaltına yönelik sunulan resimli logoların, metinsel logolardan daha fazla bilinçaltı iletişim kurma eğilimine sahip olduğu sonucuna ulaşmıştır. Elde edilen bu sonucun, bilinçaltı siyasal mesajların etkinliği açısından da geçerli olması kuvvetle muhtemeldir. Çünkü dijital oyunlar, oyuncuya dayatılan kurallarla yönetilen ideolojiye göre oynanmaktadır. Bu bakımdan özellikle savaş temalı oyunlar, oyuncuların tutum ve inançlarını manipüle edebilen “ideolojik olarak taraflı medya” şeklinde değerlendirilmektedir (Schulzke, 2013, s. 66; Seiwald, 2021, s. 5).

Birer medya aracı olan dijital oyunlar, görsel yapılarının propaganda amacıyla kullanılabilmesi ve kitleleri etkileme potansiyelleri bakımından Hollywood'un ticari tekeli yapılanması ile benzerlik göstermektedir (Dönmez, 2012, s. 122). Naratolojistler, dijital oyunların filmler ve romanlar gibi metinsel anlatı araçları olduklarını, geleneksel anlatının yeni bir biçimi veya uzantısı olarak görülmesi gerektiğini savunmaktadır (Gonzalo, 1999; Aarseth, 2004, s. 45). Ancak benzerliklerin aksine (özellikle çok oyunculu) dijital oyunlar; tiyatro, film, televizyon şovları ve romanlar gibi eski kitle iletişim araçlarının asla yapamayacağı şekilde estetik ve sosyal olanı birleştirmektedir. Dijital oyunları yalnızca Hollywood'un kendini yeniden üretmesi olarak görmek, bu sosyal-estetik yönleri göz ardı etmek ve modası geçmiş paradigmaları yeni bir kültürel nesneye zorlamak demektir (Aarseth, 2001). Juul (2001) dijital oyunların; filmler, romanlar ve tiyatrolar tarafından oluşturulan anlatsal medya ekolojisinin içinde olmadığını, oyunlardaki zamanın anlatılanlardan farklı işlediğini ve okuyucu/izleyici ile hikâye dünyası arasındaki ilişkinin, oyuncu ile oyun dünyası arasındaki ilişkiden farklı olduğunu söyler. Bu

farklılıklara rağmen oyunu açıklamak için mevcut teorilere fazla güvenmek ve her şeyi aynı terimlerle açıklamaya çalışmak pek mantıklı değildir. Elbette birçok dijital oyun anlatı öğeleri içermekte ve karakterler, zincirleme olaylar, bölüm sonları gibi çeşitli unsurları geleneksel anlatılarla paylaşmaktadır. Ancak naratoloji bakış açısıyla bu anlatısal unsurlar incelenirken, dijital oyunların özgül mekanikleri göz ardı edilmemelidir. Diğer bir ifade ile dijital oyunların ludoloji çerçevesinde ele alınan boyutları unutulmamalıdır (Gonzalo, 1999). Çünkü anlatılar kadar oyun mekanikleri de propaganda içerebilmektedir. Örneğin bir savaş oyununda düşman olarak sunulan ülkenin askerlerine ve bayrağına zarar verilebilirken; dost unsurlara zarar verilememesi ya da zarar verilmesi hâlinde oyunun son bulması oyunda ilerleme kaydedebilmesi için oyuncuya şart koşulan ve ideolojiler içeren oyun mekanikleridir. Sonuç olarak rahatlıkla söylenebilir ki; dijital oyunlar hem içerdikleri mesajlar hem de oyun dinamikleri aracılığıyla politik anlam mücadelesine katkıda bulunmaktadır (Robinson, 2012, s. 5).

Dijital oyunlar ideoloji mücadelesinin ötesinde silah sistemlerinin tanıtılması ve oyuncuların silahlar konusunda eğitilmesi noktasında da işlev görmektedir. Bu konuda ABD Ulusal Araştırma Konseyinin 1996 tarihli bir raporunda dijital oyunlarda kullanılan modelleme ve simülasyon teknolojisinin, Savunma Bakanlığı için ortak eğitim tatbikatları yürütmek, yeni öğreti ve taktikleri değerlendirmek ve yeni silah sistemlerinin etkinliğini incelemek amacıyla kullanılacak düşük maliyetli bir araç olduğu belirtilmiştir (Ottosen, 2009, s. 37).

Sürekli etkileşimli bir hikâye anlatımının mümkün olmadığını belirten Juul'a (1998) göre, geleneksel anlatıların aksine dijital oyunlarda performans odaklanılmakta ve bu performans esnek yapıdaki oyun sahnelerinde çok defa sergilenebilmektedir. Ancak bu cümleden, dijital oyunların oyunculara özgür bir ortam sunduğu sonucu çıkarılmamalıdır. Çünkü her ne kadar oyuncular, kendilerine sunulan hikâyeye seyirci kalmak yerine o hikâyeyi bizzat uyguluyor olsalar da sonuç olarak tüm medya metinleri gibi dijital oyunlar da büyük şirketlerin kontrolü altında çalışan uzman kişiler tarafından kasıtlı amaçlar doğrultusunda üretilmektedir. Oyuncu, oyunu hızlı veya yavaş, sessizce veya gürültülü, barışçıl veya savaşarak oynayabilmektedir. Ancak her ne yapılsa yapılsın gerçekleştirilen eylemler ve oyun hikâyesinde gelinen nokta, oyun yapımcıları istediği için oyundur. Başka bir ifade ile oyuncuya özgürlük vaat ettiği düşünülen dijital oyunların kuralları belirlenmiş ve sınırları çizilmiş olan anlatı ve etkileşim yapılarında özgürlüğün de sınırları belirlenmiştir (Cansever, 2021, s. 293). Üstelik bu sınırlı ortamdaki eylemler, öznel kamera açısı ile sunulmaktadır. Diğer bir ifadeyle oyunda varlığı her an gözle görülebilir olan bir karakter yerine oyuncunun kendisini özleştirebileceği birincil

şahıs bakış açısıyla kontrol edilen bir karakter sunulmaktadır. Bu sayede oyuncu, sunulan bakış açısını içselleştirerek kendini söz konusu ideolojinin savunucusu ve uygulayıcısı olarak bulabilmektedir (Kaya, 2019, s. 190).

Her koşulda oyuncunun rolü, kendisine sunulan sözde özgür eylemler arasında tercih yaparak oyun sınırları içinde yapımcılarının bakış açısını oynamaktır. Bu bakış açıları teknik bilgi ve beceriye sahip kişiler tarafından değiştirilebilmektedir. Ancak ortaya çıkan sonucun, oyunun aslından bağımsız ve özgün ya da başka ideolojiler içermeyen bir yapıya sahip olması ihtimali çok düşüktür. Çünkü dijital oyunların yapısı açık veya örtülü şekilde propaganda yapmaya son derece uygundur ve değişiklikler, değişikliği yapan kişi ya da kişilerin bakış açılarıyla oyundaki bakış açılarının üzerinde yapılmaktadır. Cansever ve Poyraz (2021, s. 119) bu durumu aşağıdaki sözlerle ifade etmektedir;

“Çok uluslu firmalar tarafından fonlanan, tasarlanan, üretilen, satılan, pazarlanan bir meta hâline gelmiş olan dijital oyunlar, doğallığını ve masumluğunu kaybetmiştir. Kendisini üreten şirketin sahip olduğu egemen söylemleri, renkli görüntüleri, gizemli anlatıları, eğlenceli müzikleri, çeşitli vaatleri içerisinde barındırmaktadır ve kullanıcılarına çeşitli meta-iletler taşımaktadır. Böylesine güçlü bir “medium” olarak dijital oyunlar, bireylere sentetik dünyalarında çeşitli vaatler sunmasının yanında renkli ve eğlenceli yapısıyla adeta bireylerin beyininde iz bırakmaktadır. Oyuncular bir an bile gözlerini kapattıklarında dahi oynadıkları oyun zihinlerinde bir yerde hâlâ akmaktadır. Dolayısıyla bireyler dijital oyunlarda yer alan söylemleri oyun sırasında kabul etmekle kalmamaktadır; aynı zamanda sentetik dünyanın söylemlerini oyunu oynamayı bıraktıkları anlarda, başka bir ifadeyle gerçek yaşamda da sürdürüp içselleştirmektedir.”

Matthew Weise (2003) gerçekleştirdiği çalışmasında dijital oyunların ifade stratejilerini; oynanamayan sahneler, kural tabanlı sistemler ve bu ikisi arasındaki ilişkiler olmak üzere üç ana başlıkta değerlendirmiştir. Oynanamayan sahneler, oyuncunun bir filmi izler gibi söz konusu sahneyi izlemekten başka bir şey yapmadığı ancak yine de oyunun bir parçası olarak kabul edilen ara sahneler ve sunulan metinlerden birini seçmek gibi minimum eylem gerektiren diyalog sahneleridir. Bu sahnelerde oyuncuya oyun hikâyesi hakkında bilgiler verilmektedir. Kural tabanlı sistemler, oyunların kurala bağlı etkileşimli öğeleridir. Oyuncu, oyunda ilerleme kaydedip başarılı olabilmek için bu kuralların getirdiği fikri benimseyerek uygulamalıdır. Nükleer savaş sonrasında hayatta kalma mücadelesini anlatan Metro oyununda düşman karakterleri öldürmek ya da bayılmak kural tabanlı sistemlere örnektir. Oyuncunun, oyun hikâyesini sıralı şekilde oynamaktan başka bir şey yapmadığı oyunlarda kural tabanlı sistemler etkili şekilde propaganda yapmaya

daha uygun yapıdayken açık dünya ve çevrim içi oyunlarda bir propaganda mesajı ile karşılaşılıp karşılaşılmaması oyuncunun söz konusu sistemi tetiklemesine bağlıdır. En temel düzeyde oynanamayan sahneler, kural tabanlı sistemlere bağlam ve motivasyon sağlayabilmektedir. Bu iki unsurdan biri, oyunda sunulan fikir için diğerine bağımlıdır. Dolayısıyla iki unsur arasındaki ilişki, ifadenin tamamlayıcı aracıdır. Genel olarak oyunlarda kural tabanlı sistemlerin ve oynanamayan sahnelerin kombinasyonları kullanılmaktadır. Weise'in yaptığı bu sınıflandırmadan yola çıkarak dijital oyunların oynanamayan sahnelerinde oyunculara birtakım fikirlerin iletildiği ve ardından oyunun o fikirlere uygun şekilde oynanmasının sağlandığı söylenebilir. Ian Bogost (2006) dijital oyunlarda bu çerçevelenimin ideolojileri desteklemek/pekiştirmek, tartışmak ve açıklamak olmak üzere üç işlevi yerine getirmek için yapıldığını belirtmiştir. Ayrıca Ian Bogost (2007), dijital oyunların argüman oluşturma ve oyuncuları etkileme biçimini analiz ettiği "İkna edici oyunlar, video oyunlarının ifade gücü" adlı kitabında retorikğin genel olarak yazılımda ve özel olarak dijital oyunlarda nasıl eşsiz şekilde işlediğine dair genel bir yaklaşım ortaya koymuştur. Dijital oyunların ikna için yeni bir alan açtığını belirtmiştir ve bu alanı/biçimi "prosedürel retorik" olarak adlandırmıştır. Prosedürel retorik, konuşulan söz, yazı, görüntüler veya hareketli resimler yerine kurala dayalı temsiller ve ikna etme sanatı olarak tanımlanmıştır (s. viii-ix). İçerdikleri ideolojik yapıları ortaya çıkarmak için dijital oyunların bu temsiller ve ikna sanatı açısından ele alınması gerekmektedir (Cansever, 2021, s. 301).

Dina Erad (2018, s. 143) dijital oyunların neden propaganda aracı olarak kullanıldıkları sorusunun, oyunların sahip olduğu ün, topluluk oluşturma gücü, pazar payları ve oyunların arkasındaki karmaşık ilişki ağları ile cevaplanabileceğini belirtmektedir. Dünya genelindeki oyuncu sayısına, dijital oyun seyircisine ve sektörün ekonomik büyüklüğüne ilişkin nicel verilere bakıldığında dijital oyunların propagandacılar için neden ilgi çekici olduğu daha açık bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Öyle ki Clement (2021) tarafından ifade edilen Statista verilerine göre dünya genelinde Eylül 2021 itibarı ile 3.24 milyar oyuncu bulunmaktadır. Bu sayı 2016 yılında 2.5 milyar iken (Georgiev, 2022); Newzoo tarafından 2021 yılında yapılan "Oyuncu sayısı 2024'e doğru 3 milyarı oldukça aşacak." tahmininin Covid-19 salgını nedeniyle 2021 yılı bitmeden gerçekleştiği görülmektedir (Wijman, 2021). Bunlara ek olarak e-spor odaklı kurumlar gibi eğitim ve organizasyon amaçlı yapılanmalar, dijital oyun sektöründe çalışanlar, özgül medya içerikleri gibi oyun sektöründe yer alan unsurların çokluğu ve eriştiği kitle dijital oyunları farklı açılardan olduğu gibi propaganda açısından da cazip kılmaktadır.

Hangi bakış açısı ile üretilirse üretilsin savaş temalı bu oyunlarda oyunculara silah

inşa etmek, propaganda yapmak, savunmak ya da saldırmaktan başka seçenek sunulmamaktadır. Barış, müzakere ya da diplomasi bir seçenek değildir. Tek yol düşmanı yok etmekten geçer (Wills, 2019a, s. 106). Söz konusu şiddet dürtüsü savaş temalı oyunlarda, egemen ideoloji tarafından işaret edilen (sözde) tehlikeli düşmanlar üzerine yönlendirilmekte (Dönmez, 2012, s. 125) ve eğlence adı altında normalleştirilmektedir (Kaya, 2019, s. 186). Oyunlarda sunulan “ya, ya da” karşıtlığı, Amerika başkanı Bush’un 20 Eylül 2001’deki, “Ya bizimlesiniz ya teröristlerle” sözleriyle uyuşmaktadır (Wills, 2019a, s. 150). Bu durumda oyuncu ya teröristleri/düşmanları öldürerek oyunda ilerleyecek ya da ateş etmeyerek onların safında yer alacak ve oyunda hiçbir ilerleme kaydedemeyecektir.

11 Eylül olaylarından sonra Orta Doğu’da terörle mücadele adı altında askeri hareketler düzenleyen Amerika, bu eylemlerini meşrulaştırmak için birçok sektörle birlikte dijital oyunlardan da faydalanmaktadır (Kaya, 2019, s. 193). Amerika’nın Orta Doğu’da gerçekleştirdiği faaliyetlerin vurgulu bir eleştirisini yapan “September 12th: a Toy World” oyunu, söz konusu şiddetin sonuçlarını ortaya koymaktadır. Oyunda, Orta Doğu olduğu belirgin olan bir bölgedeki eli silahlı insanları öldürmek için belirli zaman aralıklarıyla kuşbakışı açıdan füze saldırıları düzenlenmektedir. Ancak bu saldırılar sivil insanları da öldürmekte ve çevredeki binaları yıkmaktadır. Kısa bir süre sonra diğer insanlar yıkılan evlerin ve ölen insanların olduğu bölgede ağlamaktadır. Bu oyun diğer oyunların aksine şiddeti özendirmemekte, savaşın ne kadar kötü olduğunu etkili şekilde hissettirerek antimilitarist düşünceyi savunmaktadır.

Yukarıda sunulanlardan hareketle propagandanın etki düzeyini doğru şekilde ölçmek mümkün olmasa da kişiyi “propagandanın bir parçası” hâline getirdiği için dijital oyunların, bazı şeylerin ve ideolojilerin propagandasını yapmanın etkili yolu olduğu söylenebilir (Erad, 2018, s. 148).

4. Yöntem

Aralarında Espen Aarseth, Jesper Juul, Markku Eskelinen ve Gonzalo Frasca’nın bulunduğu ludolojinin başlıca temsilcileri, anlatı (naratoloji) ile oyunlar (ludoloji) arasında benzer ve ortak yönlerin olmasına rağmen temelde farklı olduklarını ve bu nedenle mevcut disiplinlerin kuramsal araçlarının oyunları analiz etmek için yetersiz olduklarını belirtmişlerdir (Karadeniz, 2017, s. 59). Espen Aartseth (2003, s. 2-3), dijital oyunları analiz edebilmek için metodolojik bir çerçeve sunan Lars Konzack’tan esinlenerek bu oyunların tüm türlerini karakterize eden üç boyutta incelenebileceğini belirtmiştir. Aynı ayrı veya bir bütün olarak analiz edilebilen bu boyutlar aşağıdaki gibidir:

Oynanış: Oyuncuların eylemleri, stratejileri, güdüleri, sosyal ilişkileri, bilgileri, karakter içi ve dışı iletişim vb.

Oyun yapısı: Simülasyon kuralları dâhil olmak üzere oyunun kuralları.

Oyun dünyası: Kurgusal içerik, topoloji/seviye tasarımı, dokular vb.

Bu boyutlar hakkında bilgi edinmenin üç yolu vardır. İlk olarak oyunun geliştiricileri ile konuşmak gibi yollarla oyunun tasarımı, kuralları ve mekaniği incelenebilmektedir. İkinci olarak oyunların başkaları tarafından oynanan kayıtları izlenebilmekte, oyunların raporları ve incelemeleri ele alınabilmektedir. Son olarak oyuncu oyunu bizzat oynayabilmektedir. Üç yöntem de geçerli olmakla birlikte ilk ikisiyle güçlendirilmesi hâlinde üçüncü yöntem en iyisidir (Aarseth, 2003, s. 3). Bu kapsamda ve dijital oyunların propaganda mesajları içerip içermedikleri sorusuna yanıt bulmak amacı doğrultusunda, bir dijital savaş oyunu olan Call of Duty Modern Warfare'in senaryo modunu analiz etmek üzere öncelikle söz konusu oyun tanımlanmış, ardından oyun yapısı ve oyun dünyası başlıklarında incelemeler yapmak için söz konusu oyun bizzat oynanmış, bir rapor niteliğinde olan Fandom Wiki (2022) internet sitesindeki bilgilerden, Reddit r/modernwarfare (2022) topluluğunda yer alan oyuncu yorumlarından, Call of Duty resmi YouTube sayfasında yayınlanan oyun (2019a) ve oyun hikâyesi (2019b) tanıtım videolarına yapılan yorumlardan, MKIceAndFire (2019) ve Easter GamersTv (2019) YouTube kanallarında yayınlanan oyun oynama videoları ve bu videolara yapılan yorumlardan gerekli veriler toplanılmıştır. Veri toplama işlemi, aynı ya da benzer ifadelerle karşılaşma sıklığının arttığı doyum noktasına erişilene kadar sürdürülmüştür. Aarseth'in önerdiği yollarla elde edilen veriler, yine onun ortaya koyduğu dijital oyunların bütüncül analizi modeli çerçevesinde betimleyici analiz ile özetlenmiş ve yorumlanmıştır. Elde edilen bulgular, doğrudan alıntılara da yer verilerek sunulmuştur (Yıldırım ve Şimşek, 2018, s. 239-240). Analizlerde, daha çok oyuncuların tutum ve davranışlarıyla ilgili olduğu için oynanış boyutu, belirlenen YouTube yayıncılarının oyun oynama pratikleri ve diğer oyuncuların belirtilen internet ortamlarında yaptıkları yorumlar ile sınırlandırılmıştır. Tüm dijital oyun türleri arasından söz konusu savaş temalı Call of Duty oyununun tercih edilme nedenleri: Piyasaya sürüldüğü dönemde gerçek dünyada yaşanan olayları çağrıştıran bir senaryo ve örgütsel yapıları içermesi, birinci şahıs bakış açısının kullanılması gibi birtakım teknik nedenlerle oyuncuyu cezbetmesi ve gerçek dünyadaki ülke, ırk, millet ve kültürlere atıfta bulunulmasıdır. Elde edilen bulgulara yorumlarıyla birlikte aşağıda yer verilmiştir.

4.1. Call of Duty Modern Warfare

Call of Duty serisinin 16. Modern Warfare serisinin 4. ve ilk üç oyunun öncesini anlatan Call of Duty Modern Warfare; IW Engine oyun motoru ile Infinity Ward (ABD), Beenox (Kanada), High Moon (ABD), Raven (ABD) stüdyoları tarafından geliştirilmiş ve 25 Ekim 2019 tarihinde Activision (ABD) şirketi tarafından yayınlanmış bir savaş türü dijital oyundur. 18 yaş sınırı, kötü dil kullanımı, şiddet ve oyun içi satın alma etiketleri ile piyasaya sürülen oyun; Playstation ve Xbox cihazlarına ek olarak Blizzard tekelinde olması detayıyla bilgisayarda oynanabilmektedir. Oyunda senaryo modu, çevrim içi ortamda 4 kişiye kadar ekip ile bilgisayara karşı oynanan co-op modu, çevrim içi mücadele modu ve hayatta kalma modu bulunmaktadır. 30 milyonun üzerinde kopyası satılan oyunda, çalınan ve Rus gazı olarak ifade edilen kimyasal silahı geri alarak küresel savaşı önlemek için özel kuvvetler ve Orta Doğu'daki özgürlük savaşçıları olarak belirtilen silahlı birliklerle ortak şekilde serinin önceki oyunlarında olduğu gibi Avrupa ve Orta Doğu'da düşmanlara karşı savaşmaktadır (Call of Duty, 2022; Borger, 2021; Engin, 2020).

Oyunda iyi ve kötü olarak sunulan birçok karakter bulunmaktadır. Bunlardan başlıca olanları aşağıda aktarılmıştır:

Kaptan John Price: Seri ile özdeşleşmiş ve efsaneleşmiş bir karakterdir. İngiliz Özel Hava Servisi (SAS) için çalışan Price, dünyayı güvende tutmak için her türlü riske girmekte ve her görevi başarıyla tamamlamaktadır. Serinin diğer oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da “dosta güven düşmana korku salan” bir şekilde sunulmaktadır. Eylemleri her zaman haklı, mantıklı, nitelikli ve kabul edilebilir şekilde sunulmaktadır.

Alex: Nitelikli bir CIA ajanıdır ancak kendisine verilen emirleri yerine getirmekten bıkar ve Orta Doğu'da yerel silahlı birliklerle kalmaya karar verir. Oyunun sonunda fedakârlıkta bulunarak ölmeyi tercih etmektedir. Bu fedakârlık Amerika'nın dünya barışını korumak için yaptığı fedakârlıkların bir göstergesidir.

Çavuş Kyle Garrick: Eski bir İngiliz Ordusu Subayı olan Garrick, Londra'da terörle mücadelede çalışmaktadır. Ancak terör tehditleri karşısında var olandan daha fazlasını yapabilmek için Price'ın kurduğu Taske Force 141 adlı özel ekibe “Gaz” lakabıyla dâhil olur. Batı'nın teröre karşı daha fazla mücadele etmesi gerektiğini söyler ve buna dair öfkesini belirgin şekilde gösterir.

Komutan Farah Karim: Orta Doğu'daki hayali bir ülke olan Urzikstan'da Rus General Barkov tarafından ailesinin katledilmesi sonrasında savaşmaya başlayan, direniş güçlerinin lideridir. Ülkesini işgalcilerden kurtarmak için ahlaki yollarla cesurca savaşıyor şeklinde sunulmaktadır. Oyun boyunca çeşitli görevlerde Alex'e, onun

da isteğiyle emirler vermekte, birlikte savaştığı Avrupalı ve Amerikalı insanlara önderlik etmekte ve yol göstermektedir.

Hadir Karim: Farah'ın kardeşidir. Ülkesindeki işgalcileri mağlup etmek için Farah'ın onaylamadığı yöntemlere başvurur ve bu nedenle terörist olarak nitelendirilir. Oyunun bazı bölümlerinde beyaz, bazı bölümlerinde ise siyah ağırlıklı tasarımlarla sunulmuştur. Örneğin "tutsak" bölümünde açık renklerle görselleştirilmesiyle birlikte üzerinde Farah'ın aksine kan lekeleri olduğu görülmektedir. Farah'ın elbiseleri hep temiz ve düzenli iken Hadir'in elbiseleri bazen kirli ve özensizdir.

Omar Sulaman (Kurt): Urzikstan'ı işgalcilerden kurtarmak için her türlü yola başvuran Al-Qatala terör örgütünün lideridir. Sadece ülkesinde değil, sınır dışında da terör eylemleri gerçekleştirmektedir. Farah Karim'in aksine ülkesindeki tüm yabancıları işgalci olarak görmektedir. (Urzikstan'da olmalarına rağmen ABD, Rusya'nın aksine bu işgalcilerden birisi olarak sunulmamakta, daha çok kurtarıcı olarak gösterilmektedir.)

Jamal Rahar (Kasap): Al-Qatala'nın öncü üyelerindendir. Örgüt lideri Kurt'un esir alınması üzerine Urzikstan'daki Amerika Konsolosluğuna saldırı düzenleyen tehlikeli bir teröristtir.

General Roman Barkov: Rusya'yı terörden korumak için Urzikstan'a zalimce saldırılar düzenleyen ve terörle mücadele ettiğini söylerken terörist eylemlerde bulunan Rus bir generaldir. Başrollerden biri olmasına rağmen gelen tepkilerden olsa gerek ki oyunun web sitesinde bu karaktere yer verilmemiştir.

Nikolai: Kaptan Price'in bir Rus olan eski dostudur. Barkov'a karşı mücadelelerinde Price ve Farah'a yardım etmektedir. Çünkü Barkov'un "Rusya üzerindeki bir leke" olduğunu düşünmektedir.

Oyunda Orta Doğu, Rusya ve Avrupa'dan bahsedilmektedir. Ancak diğer bölgelerin aksine Amerika ve Amerikalı birliklerin isimleri terörle, işgalle, acizlik, zayıflık ve muhtaç olmak gibi durumlarla anılmamaktadır. Oyundaki başlıca taraflar aşağıda belirtildiği gibidir:

İngiliz Özel Hava Servisi (SAS): İleri teknolojilere sahip 1. seviye özel kuvvet birliğidir.

Al-Qatala: Tehlikeli bir terör örgütüdür.

CIA: Yerel ve uluslararası ortak güçlere istihbarat sağlayan ve onları güçlendiren ajan birliğidir.

Urzik Militanları: Vatanlarını işgalcilerden ve teröristlerden koruyan özgürlük sa-

vaşçıları şeklinde sunulan birliktir.

Barkov'un Kuvvetleri: Bir Rus olduğu vurgulanan General Barkov'un acımasız planlarını uygulayan, paralı ve sadık askerlerden oluşan birliktir.

Oyun 14 bölümden oluşmaktadır. Bu bölümlere ait bilgiler aşağıdaki gibidir:

Bölüm 1: Savaşın Sisi	Oynanan Karakter: Alex Yer: Kurgusal bir ülke (Rus ülkesi) olan Kastovia'daki Verdansk şehri Görev: Rus General Barkov'un ürettiği ölümcül gazı satmasını önlemektir. Ancak bölüm sonunda kim oldukları bilinmeyen terörist grup birçok Amerikan askerini öldürerek gazı ele geçirir.
Bölüm 2: Piccadilly	Oynanan Karakter: Kyle Garrick Yer: Piccadilly Circus, Londra, Birleşik Krallık Görev: İngiltere'nin Piccadilly bölgesine Al-Qatala tarafından düzenlenen terör saldırısını angajman kurallarını ihlal etmeden engellemektir. Ancak saldırı gerçekleşir ve teröristler tarafından savaş sadece Orta Doğu'da değil mesajı verilir. Bunun üzerine Çavuş Kyle, Kaptan Price ile hareket etmeye başlar. Bu bölümün sınır dışındaki terörle mücadele operasyonlarını meşru kılmak amacıyla hazırlandığı söylenebilir.
Bölüm 3: Gömülü	Oynanan Karakter: Alex Yer: Aqtabi, Urzikstan Görev: Çalınan Rus gazını bulmak için Urzikstan Kurtuluş Gücü'nün ülkelerindeki Rus güçlerine karşı isyan başlatmalarına yardımcı olmaktır. Bölümde Farah, Price ismini duyduğu için Alex'i öldürmez ve Ruslara karşı savaşlarında yardım etmeleri karşılığında gazı bulmalarına yardım edeceğini söyler.
Bölüm 4: Vekalet Savaşı	Oynanan Karakter: Alex ve Helikopter Pilotu Viper 1-1 Yer: Al-Raab, Urzikstan Görev: Barkov'un Urzikstan'daki gücünü azaltmak için hava üssünü ele geçirmektir.
Bölüm 5: Evi Temizle	Oynanan Karakter: Kyle Garrick Yer: Camden Town, Londra, Birleşik Krallık Görev: Piccadilly'deki terör saldırılarını organize eden Al-Qatala üyelerinin barındığı hücre evini temizlemektir.
Bölüm 6: Av Partisi	Oynanan Karakter: Alex Yer: Rammaza, Urzikstan Görev: Hastaneye saldırı düzenleyerek terör örgütü lideri Kurt'u yakalamaktır.

Bölüm 7: Büyük- elçilik	Oynanan Karakter: Kyle Garrick Yer: ABD Büyükelçiliği, Sakhra, Urzikstan Görev: Al-Qatala lideri Kurt'u geri almayı amaçlayan teröristlere engel olmaktır. Ancak görev başarısız olur ve Kurt teröristler tarafından kurtarılır.
Bölüm 8: Ölüm Yolu	Oynanan Karakter: Alex Yer: Darus, Urzikstan Görev: Kurt'u tek kaçış rotası olan bölgede durdurma. Ancak Ruslar çatışmaya dâhil olur ve Rus gazı, üreticilerine karşı kullanılır. Hadir gazı çaldığını itiraf eder ve bu yüzden terörist olarak nitelendirilir.
Bölüm 9: Memleket	Oynanan Karakter: Farah Karim Yer: Riyzabbi, Urzikstan Görev: 20 yıl önce, 1999'da Farah ve Hadir'in anne, baba ve erkek kardeşini katleden Rus birliklerinden kaçmasıdır.
Bölüm 10: Kurt İni	Oynanan Karakter: Kyle Garrick ve Alex Yer: Takkari, Urzikstan Görev: Hadir ve Kurt'u yakalamaktır. Görev sonunda Kurt öldürülürken Hadir kaçır.
Bölüm 11: Tutsak	Oynanan Karakter: Farah Karim Yer: Tobrak, Urzikstan Görev: Barkov'un hapisanesinden kaçarak direnişi başlatmaktır.
Bölüm 12: Eski Yoldaşlar	Oynanan Karakter: Kyle Garrick Yer: Petersburg, Rusya Görev: Rusya'da Kasap'ı yakalamak ve ondan Hadir'in yerini öğrenmektir.
Bölüm 13: Karanlığa Girmek	Oynanan Karakter: Kyle Garrick Yer: Barkov's residence, Baurci, Moldova Görev: Kendi evinde Barkov'u Hadir'den korumak ve olası 3. dünya savaşını önlemektir.
Bölüm 14: Ateşin İçine	Oynanan Karakter: Alex, Kyle Garrick, Farah Karim Yer: Barkov'un kimya fabrikası, Borjomi, Gürcistan Görev: Barkov'u ve gaz üretim fabrikasını yok etmektir.

Tablo 1. Call of Duty Modern Warfare Bölümleri
Kaynak: Call of Duty Fandom Wiki, 2022; Oyun İçi Akış

4.2. Oyunun Yapısı

Call of Duty Modern Warfare oyununun senaryo modu serinin daha önceki oyunları ile birçok yönden benzerlik taşımaktadır. Öncelikle oyuncu, oyun karakterini birinci şahıs nişancı bakış açısı ile başka bir ifadeyle karakterin gözünden görerek oynamaktadır. Bu durum, oyuncunun kendisini oyun karakteriyle özdeşleştirerek verilen bakış açısını, ideolojileri, iyi-kötü karşıtlıklarını özümsemesini sağlamaktadır (Hesapçioğlu, 2020, s. 46). Kaldı ki oyuncunun verilen içeriği kabul etmese bile oyunda ilerleme sağlayarak başarılı olabilmesi için kural dizilerini ve bunların getirdiği fikri uygulamaktan başka seçeneği yoktur (Dönmez, 2012, s. 69). Oyuncu istediği gibi hareket edebilmesi nedeniyle oyun üzerinde mutlak hâkimiyete sahip olduğunu düşünse de aslında oyun, oyuncu üzerinde hâkimiyet kurmaktadır (s. 124-125). Çünkü oyuncunun söz konusu kuralları ihlal etmesine izin verilmekte, ihlalde bulunması durumunda oyun sonlanmakta ve bir uyarı ile birlikte ihlal yapılmadan önceki kayıttan yeniden başlamaktadır. Bu durum, yapımcının oyuncuya: “Oyunu benim istediğim şekilde oyna.” demesinin bir yoludur. Söz konusu uyarılar sadece oyuncunun oyunu sürdürmesine yardımcı olmak için değildir. Bu uyarılarda Amerika sivilleri öldürmez, dostlara zarar vermez, Amerika barışı ve dünyayı korumak için savaşmak zorundadır, düşmanla savaşmak kötü bir şey değildir, Amerika’nın karşısında kim varsa (bu oyunda Rusya) kötüdür gibi söz konusu eylemleri meşrulaştırıcı mesajlar da verilmektedir (Görsel 1). Özellikle oyunda özgürlük savaşçısı olarak sunulan ama bir teröristten farkı olmayan Farah Karim’in “Al-Qatala ve Rus ordusu arasında bir ayırım yapmıyorum. Her ikisi de terörist.” sözü net bir Amerika propagandası olarak ortaya çıkmaktadır.

Check your corners when entering rooms.

Odalara girerken köşeleri kontrol et.

Friendly fire will not be tolerated!

Dost ateşine müsamaha gösterilmeyecek!

Going head on against a machine gun is suicide.

Bir makineli tüfeğe doğrudan yürümek intihardır.

Civilian casualties will not be tolerated. Watch your fire!

Sivil kayıplara müsamaha gösterilmeyecek. Ateş ettiğin yere dikkat et!

"The greatest glory in living lies not in never falling, but in rising every time we fall." - Nelson Mandela

"Hayattaki en büyük zafer asla düşmemekte değil, her düştüğümüzde ayağa kalkmakta yatar." - Nelson Mandela

"Victorious warriors win first and then go to war, while defeated warriors go to war first and then seek to win." - Sun Tzu

"Ölümüne bir savaştayken insan, tüm silahlarını sonuna kadar kullanmak ister." - Miyamoto Musashi

"When in a fight to the death, one wants to employ all one's weapons to the utmost." - Miyamoto Musashi

"Al-Qatala ve Rus Ordusu arasında ayırım yapmıyorum. Her ikisi de terörist." - Farah Karim

"I make no distinction between Al-Qatala and the Russian Army. They're both terrorists." - Farah Karim

"Düşmanı vurmak benim görevimdi ve bundan pişman değilim. Pişmanlıklarım kurtaramadığım insanlar içindir." - Chris Kyle, Navy SEAL, Keskin Nişancı

"It was my duty to shoot the enemy, and I don't regret it. My regrets are for the people I couldn't save." - Chris Kyle, Navy SEAL, sniper

"... yakında ya barbarları öldüreceğiz ya da kendimizi öldürmek zorunda kalacağız." - Kral Leonidas, Sparta

"...soon we shall either kill the barbarians or else we are bound to be killed ourselves." - King Leonidas, Sparta

"Ben sadece pasifist değil, aynı zamanda militan bir pasifistim. Barış için savaşmaya razıyım." - Albert Einstein

"I am not only a pacifist but a militant pacifist. I am willing to fight for peace." - Albert Einstein

Görsel 1. Ölüm Ekranlarında Beliren Yazılardan Bazıları

Kaynak: Easter GamersTv, 2019; MKIceAndFire, 2019; Oyun İçi Görüntüler

Oyunun "Tutsak" ve "Eski yoldaşlar" adlı bölümleri başta olmak üzere bazı sahnelerde oyuncuya seçenek sunulsa bile bu seçenekler oyun senaryosunda herhangi bir değişikliğe sebep olmamaktadır.^{3*} Bu durumda oyuncunun düşman olarak gösterileni öldürmekten, yazılı senaryoyu sırayla gerçekleştirmekten başka bir ifadeyle propaganda oynamaktan başka seçeneği yoktur (Wills, 2019b). Adının "Göreve Çağrı" (Call of Duty) olması düşünüldüğünde oyunun senaryosunda sunulan Amerika bakış açısına uygun faaliyetlerde bulunmanın her oyuncunun görevi olduğu sonucuna varılmaktadır.

Oyunda sunulanı oynama zorunluluğu, bazı gerçek olayların farklı şekillerde hatırlanmasını sağlayacak şekilde kullanılmıştır. Öyle ki oyunun bazı bölümlerinde gerçek olayların farklılaştırılarak sunuldukları görülmektedir. Bunlardan biri olan

³ Söz konusu bölümlerde sunulan seçenekler ve sonuçları için Bkz. (Call of Duty Fandom Wiki, 2022).

“Büyükelçilik” adlı bölüm, 11 Eylül 2012 tarihinde ABD’nin Kahire Büyükelçiliğine düzenlenen terörist saldırısını hatırlatmaktadır. Söz konusu olay “13 saat: Bingazi’nin gizli askerleri” adlı filmde de sahnelenmiş ve filmde gösterilen teröristlerden birinin belirgin şekilde üzerinde Türk bayrağı olan bir tişört giymesi nedeniyle tepki çekmiştir (Akgüngör, 2021; Karar, 2016; Bay, 2016). Özellikle filmin 90-110. dakikalarındaki bazı sahneler Türk bayrağının terörle bağdaştırılması dışında oyundaki kurgu ile neredeyse aynıdır.

“Ölüm yolu” bölümü ise Saddam Hüseyin kontrolündeki Irak askeri güçlerinin işgal ettikleri Kuveyt’ten çekilirken ABD güçleri tarafından yoğun bombardımana tutuldukları olayı hatırlatmaktadır (Özkan, 2021). Ancak bu olay söz konusu bölümde ABD’nin Irak ordusu yerine, Rusların teröristleri bombalaması şeklinde sunulmuştur.

Oyunda kötü olarak sunulan Rusya ve Orta Doğu halkının çektiği acılar vurgulu bir şekilde gösterilirken; Amerika’nın varlığı güç, kahramanlık, fedakârlık, erdemlilik gibi değerlerle sunulmaktadır. Ancak oyunda hem düşman hem de dost karakterlerin kötü bir yapay zekâya sahip olduğu görülmektedir. Düşman karakterlerin yoğun bir çatışmada ayakta uzun süre beklemeleri, dost karakterlerin ise ateş etmeden sağa sola koşmaları ve el bombası gibi silahlarla yapılan saldırılar esnasında sadece beklemeleri bunun en belirgin göstergelerindedir. Ayrıca belli başlı eylemlerde bulunulması hâlinde elde edilen başarı rozetleri oyunun akışına dâhil olmayı ve oyun senaryosunu tekrar tekrar oynamayı sağlamaktadır. Bu tekrarlar esnasında sunulan propaganda içeriğine yeniden maruz kalan oyuncu, oyun yapımcısının ideolojisini benimseme yolunda ilerleme kaydedebilmektedir.

4.3. Oyun Dünyası

Call of Duty Modern Warfare’in senaryosu, karakterleri ve mekânları günümüz Orta Doğu’su ile ciddi benzerlikler taşımaktadır. Urzikstan, her ne kadar Karadeniz’de yer alan hayali bir ülke olarak gösterilse de haritadaki görünümünün Suriye’den izler taşıması, bölüm tasarımlarında Orta Doğu ile özdeşleşmiş unsurların kullanılması ve oyunun WEB sitesinde oyun hikâyesinin Orta Doğu’da geçtiğinin belirtilmesi nedenleriyle hayali olmadığı açıktır. Çoğunlukla Orta Doğu’da geçen bu oyunun sonunda mağlup edilecek olan ve diğer kötülere önderlik eden asıl düşman yine Rus bir karakterdir. Oyunda Rusların yanı sıra Arapça konuşan Müslüman Orta Doğu halkı ile savaşılmaktadır. Bunlar fakirlik, geri kalmışlık içinde yaşayan, durağan ve temsil edilmesi gereken, başka bir ifadeyle bir yönlendiren olmadan tek başlarına düşman dahi olamayacak olan sözde aciz, ilkel ve kurtarılmaya muhtaç halklardır (Artsın, 2021, s. 71; Abdullayeva, 2018, s. 21; Kaya,

2019, s. 179). Böylece Müslümanların ve Arapların söz konusu fakirlik, cahillik, geri kalmışlık içinde silah kullanmaya yatkın terörist toplumlar ve terör dini mensupları oldukları propagandası yapılmaktadır. Serinin önceki oyunları göz önünde bulundurulduğunda karşıtlığın yine oryantalist bir bakışla Doğu-Batı çatışması üzerinden kurulmuş olduğu, Batı hegemonyasının sergilendiği görülmektedir. Bu doğrultuda Amerika başta olmak üzere genel olarak Batı, havalı, teknolojiye yatkın, bilgili, yetenekli, tarz, vizyon ve vicdan sahibi, şirin bir görünüme sahip, ahlaklı, erdemli, doğru ve iyi olarak tanımlanmış, ideolojileri yüceltilmiş, dünyayı kurtaracak olan mutlak caydırıcı güç olarak sunulmuştur. Burada Amerika'nın dünyayı koruma ve kurtarma misyonu olduğuna dair yanlış bilinç taraflı olarak oyunculara aktarılmaktadır (Dönmez, 2012, s. 123-124). Söz konusu Doğu-Batı karşıtlığı gerçek bir coğrafi bölge olmanın ötesinde kültürel, sosyal, ekonomik ve ideolojik anlamlar içeren bir kurgudur (Kaya, 2019, s. 196). Buna göre Doğu coğrafi olarak nerede olursa olsun, Batı düşünce tarzının karşısında olmaktadır (Artsın, 2021, s. 171).

Farklılıklara dayalı Doğu ve Batı ayrımı karakterlerin anlatıdaki fiziksel ve karakteristik özelliklerinde, giyim kuşamlarında da ortaya koyulmuştur. Kaya'nın (2019, s. 181-182) bulgularını destekler şekilde Batılı karakterler erkeksi, atletik, yüksek taktik bilgisine sahip, yetenekli, zeki, vatansever ve kardeşlik duygularını gözetken, birbirlerini koruyan kişilerdir. Özellikle Kaptan Price "dosta güven, düşmana korku salan" amansız bir karakterdir ve oyun dünyasında kültleşmiştir. Karakterlerin özellikleri sadece söylemde kalmamakta, görsel olarak da desteklenmektedir. Amerikalı ve Avrupalı karakterlerin şiddet içeren eylemleri havalı, takdir edilesi, güçlü, doğru ve teknoloji ile birlikte nitelikli olarak sunulurken; karşıt güç genellikle başörtülü ve kapalı giysiler giyen, sakallı, koyu ten rengine sahip, silah kullanmaya yatkın olmalarıyla tehdit barındıran (Farah 9. bölümde küçük bir çocukken üç Rus askerini öldürür), AK47, molotof gibi silahlar kullanan, bombalar ve tuzaklar konusunda maharetli ama aslında çaresiz, anlamsız ve canice eylemlerde bulunabilecek insanlar olarak sunulmaktadır. Serinin önceki oyunlarından farklı olarak bu oyunda Rus düşman vurgusu "Rus gazı", "Rusları öldürmek", "Sadece silahını Rusların üzerinde tutmaya devam et" gibi ifadelerin yoğun kullanımıyla birlikte Rusların öldürüldüğü ve yalvardıkları sahnelerle çok daha açık şekilde sergilenmiştir. Öyle ki oyunun ilk bölümünde ve jenerik sonrası sahnesinde Rusların kolaylıkla mağlup edilmeleri sonrasında, kalan askerlerin ölmek için yalvardıkları görülmektedir. Bir diğer fark, Orta Doğu halkı arasından baş rol karakterler oluşturularak "iyi" nitelmesiyle sunulmasıdır. "Av Partisi" bölümünde Griggs adlı karakter Urzikstan topraklarında iyi insanların da kötüymüş gibi göründüklerini söylemektedir. Bu ifadeden yola çıkarak önceki oyunların aksine, incelenen oyunda Orta Doğu'ya dair net siyah ve beyaz ayrımlar yapmak yerine gri alanların bırakıldığı söylenebilir. Özellikle farklı bir ırktan

ve kadın kahraman olarak sunulmasıyla yeni olan Farah karakteri göz önünde bulundurulduğunda bu düşüncenin, Amerika'nın YPG ile olan bağlantısı⁴ ile örtüştüğü görülmektedir. Bu halkın karakter tasarımlarında yine Orta Doğu'ya ve İslamiyet'e özgü kıyafetlerin kullanılmasıyla birlikte diğer birçok oyunun aksine kadınların pantolon giydikleri görülmektedir.



Görsel 2. Oyun Karakterlerinin Tasarımı

Kaynak: Easter GamersTv, 2019; MKIceAndFire, 2019; Call of Duty Fandom Wiki, 2022;
Oyun İçi Görüntüler

⁴ ABD, IŞİD'e karşı mücadelesinde YPG'yi bir ortak olarak kabul etmekte ve bölgelerini koruma amacı güden özgürlük savaşçıları olduklarını savunmaktadır. ABD, kurduğu bu ilişki kapsamında YPG'yi meşrulaştırma çabası gütmekte ve onlara silah desteğinde bulunmaktadır. Bu politika doğrultusunda kadın ya da erkek, tüm bölge vatandaşlarının topraklarını koruması bir hak olarak görülmekte, bunun için gerçekleştirilen her şey mübah kabul edilmektedir. Kadınların oyunda, ön saflarda savaşan özgürlük savaşçıları olarak sunulması bu politika ile örtüşmektedir (Erem, 2017; Musa, 2022).

Oyunda Rusya'ya, Orta Doğu'yu temsil eden sözde hayali ülkeye, İngiltere'ye ve İslamiyet'e dair unsurlara sıklıkla yer verilirken Amerika'ya dair (Büyükelçilik bölümündeki U.S. Urzikstan Büyükelçiliği logosu ve Amerika bayrağı gibi) izler nadiren görülebilmektedir. Londra'nın şehir meydanlarında bile terör eylemleri gerçekleşebilirken savaş Amerika topraklarından uzaktadır ve Amerika barışı sağlamak üzere savaşa dâhil olan yüce bir güçtür. Oyunda Amerika ve İngiltere askerleri kahramanca savaşarak ölümler; Rus askerlerinin ölmek için yalvardıkları, acı, korku ve panik hâlinde savaşmaları, hatta teslim olmak istediklerine dair sahneler bulunmaktadır. Terörist ve özgürlük savaşçısı olarak nitelenen, ellerindeki silahlarla ölümcül tehdit barındıran şekilde sunulan Orta Doğu halkının ölmesi ya da yaşaması ise bir önem arz etmemektedir. Orta doğu ve Rus güçlerinin uyguladığı şiddet kötü olarak nitelenirken; Amerika'nın gücünü Rusya, Urzikstan, Gürcistan ve Kastovia'da istediği gibi kullanması havalı bir sunumla normal, meşru, haklı ve gerekli şekilde gösterilmektedir. Oyunun birinci bölümünde Rusça yazılarla Rus toprakları olduğu izlenimi verilen Verdansk'a ve son bölümünde Gürcistan topraklarına CIA'in yoğun bir hava saldırısı düzenlemesi Amerika'nın her yerde her istediğini yapabilecek güce sahip olduğu alt mesajını taşımaktadır. Kendi topraklarını savunduğunu, sınırlarını aşmayacağını ve hiçbir yeri istila etmeyeceğini söylemesine rağmen Farah'ın Gürcistan'a Barkov ile savaşmaya gitmesi yabancı topraklarda savaşmayı meşrulaştırma çabasını destekleyici bir detaydır. Söz konusu ülkenin askeri güçlerine bilgi iletilmesi ya da ortak operasyon düzenlenmesi ise bir seçenek olarak sunulmamaktadır. Söz konusu bölümlerde, savaşın gerçekleştiği ülkelerin askeri güçleri belirsiz şekilde var olmakta ve ülke yardıma muhtaç olarak sunulmaktadır. Ayrıca senaryoya göre Amerika askerleri olası 3. Dünya Savaşı'nı önlemektedir. Ancak gerçek dünyada olması hâlinde büyük krizlere yol açacak olan sınır ihlalleri göz ardı edilmektedir. Özellikle Orta Doğu olmak üzere ideal savaş alanları ilan edilen bölgeler kaos, kasvet, geri kalmışlık, dar sokaklar, yıkılmış binalar ve terk edilmişlik ile temsil edilmektedir (Kaya, 2019, s. 188-189). Amerika'nın bu bölgelerdeki varlığı, herkesin iyiliği için olumlamaıyla sunulmaktadır.





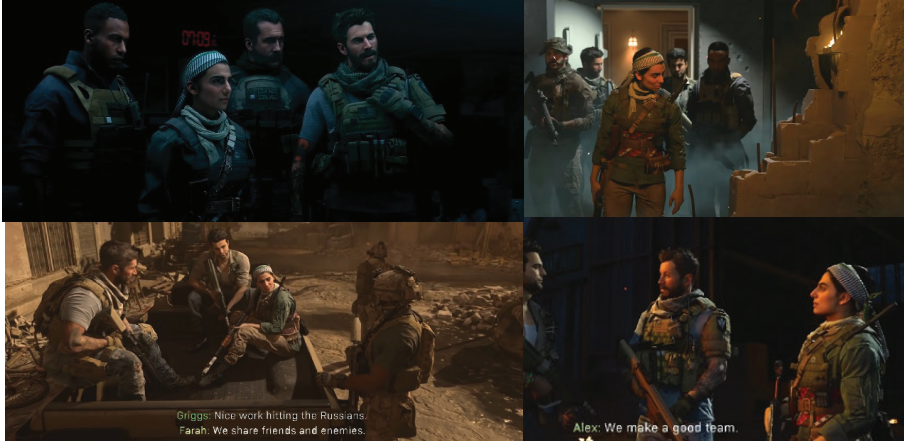
Görsel 3. Oyun Mekânlarının Tasarımı

Kaynak: MKIceAndFire, 2019

Ayrıca oyunun bazı bölümlerinde açık bir şekilde kadınlara yönelik şiddet gözlemlenirken; bazı sahnelerde ise kadınların güçlü oldukları mesajının verildiği görülmektedir. Söz konusu şiddeti uygulayanlar Ruslar ve Al-Qatala iken; kadınlar güçlüdür mesajını verenler iyi olarak nitelenen Amerika ve İngiltere’dir. Oyunun “Gömülü” isimli bölümünde Ruslar açık şekilde kadınlara şiddet uygulamakta ve “Bir kadın tarafından öldürülmeyeceğim.” gibi küçümseyici ifadeler kullanmaktadır. Ancak bu ifade ve eylemlerden çok kısa süre sonra Farah tarafından öldürülmektedirler. “Büyükelçilik” bölümünde ise Al-Qatala lideri Kurt, Farah’a kızım ifadesini kullanarak aslında aynı olduklarını, eğer birlik olurlarsa onu himayesine alabileceğini belirtmektedir. Özgürlük savaşçıları olarak nitelenen ve Farah ile birlikte savaşanların çoğunlukla kadınlar olması dikkat çekmektedir. Gerçek dünyada söz konusu durum ve bölgelerdeki kadınların bu temsilden kendilerine anlam çıkararak hareket etmeleri muhtemeldir.

Bu şiddet kadınlarla sınırlı kalmamaktadır. Ruslar oyunda ölümcül gazı kullanarak, yayılım ateşi açarak, tek tek evleri, sokakları ve hayatta kalanları kontrol ederek erkekleri, kadınları, çocukları ve hayvanları katletmektedir. Hikâye akışında bu eylemlerin birer savaş suçu olduğuna dair metinler yer almaktadır. Bu şiddet Kasap olarak adlandırılan terörist tarafından da uygulanmaktadır. Kasap, büyükel-

çiliğe saldırı düzenlediği sırada bir kadını ve çocuğunu katledden görülmekte, bu durum oyuncunun olaya müdahale etmesi ya da etmemesi tercihi ile sunulmaktadır. Oyuncu eğer duruma müdahale ederse kendisiyle birlikte çok daha fazla insan ölmektedir ve oyun son kayıt noktasından yeniden başlamaktadır. Bunlara karşılık “Eski Yoldaşlar” bölümünde Kasap, konuşması için Price tarafından karısının ve oğlunun öldürülmesiyle tehdit edilmekte ve oyuncu tercih ederse Kasap’ı ailesinin gözü önünde öldürebilmektedir. Bu durum, “Dünyanın temiz kalması için biz kirlenmeliyiz. Görev bu.” olumlamasıyla bir fedakarlık şeklinde sunulmaktadır.



Görsel 4. Farah, Hadir, Alex, Kyle ve Price’in İş Birliği Yaptıklarına Dair Görseller

Kaynak: MKIceAndFire, 2019

Oyun boyunca Al-Qatala üyeleri ve Farah'ın savaşçıları kendi grupları içinde kuzen, kardeş, gibi ifadelerle yakın ilişki içinde olduklarını ve hem birbirlerine hem de yaşadıkları topraklara aidiyet beslediklerini vurgulamaktadır. Bu ifadeler oyunun ilerleyen bölümlerinde CIA ajanı olan ve Farah ile Urzikstan'da kalarak Price ile gerekirse çatışmayı seçen Alex tarafından da kullanılmaktadır. Burada topyekün bir mücadele verildiği algısı oluşturulmaktadır. Bu aidiyet sadece Orta Doğu halkı ile sınırlı kalmamaktadır. Price, Alex, Kyle, Hadir, Farah ve diğer bazı askeri birliklerin Ruslar ve teröristler kaşısında savaşan iyi bir takım olduklarını vurguladıkları çeşitli sahneler bulunmaktadır (Görsel 4). Bu sahnelerin birinde Amerika deniz piyadelerinden Griggs karakterinin “Rusları vurmak güzel iş.” sözüne Farah'ın, “Biz dostlarımızı da düşmanlarımızı da paylaşıyoruz.” yanıtını vermesi söz konusu Rus düşmanlığını ve oyun senaryosunun günümüzdeki gerçek olaylarla olan benzerliğini açıkça ortaya koymaktadır. Bu kapsamda oyun yapımcıları tarafından oluşturulan ve sunulan düşman temsili, söz konusu oyunun gerçek dünyadan izlenler taşıması ve piyasaya sürüldüğü tarihteki olaylara da göndermeler yapılması nedeniyle yaşanmışlık duygusu üzerinden pekiştirilmektedir. Böylece oyundaki gerçeklik izleniminin artması sağlanmaktadır. Bu koşullarda simüle edilen gerçekliğin, hakikatin yerine geçmesi şaşırtıcı olmayacaktır.

5. Sonuç

Dijital oyunlar sahip oldukları özellikleri ve her geçen yıl daha fazla insanın ilgisini çekmesiyle iyi bir propaganda aracı olarak ortaya çıkmaktadır. Öyle ki Covid-19 salgınının da etkisiyle eriştiği ekonomik büyüklük ve hitap ettiği kitle bakımından dijital oyunlar, bir propaganda aracı olarak kullanılan sinema sektörünü geride bırakmıştır (Statista, 2022a; Statista, 2022b; Maheswara & Fatwa, 2021, s. 141). Oligopol bir yapıdaki bu oyunlar (Cansever, 2021, s. 293), sektör liderleri Çin ve Amerika (Newzoo, 2022) başta olmak üzere büyük devletlerin ideolojilerini tüm dünyaya yaymak için kullandıkları bir araçtır. Özellikle hâlihazırda yumuşak güç kullanıcısı olması ve dünya genelinde insanların Amerikan değerlerine, fikirlerine ve yaşam tarzına Hollywood filmleri gibi araçlar nedeniyle alışmış olması düşünüldüğünde (Erad, 2018, s. 149) Amerika'nın dijital oyunları kullanarak daha etkin şekilde propaganda yaptığı söylenebilir.

Bu çalışmada ele alınan Call of Duty Modern Warfare oyununda olduğu gibi bir senaryo kapsamında FPS bakış açısıyla oynanan tek kişilik oyunlar propaganda yapmak için çok uygun sanal ortamlar sağlamaktadır. Çünkü bu oyunlarda oyuncunun kendisine sunulan oyunun kurallarına göre sırasıyla oynamaktan başka seçeneği yoktur ve oyunun verdiği keyif bu çizgisel süreci kabul edilebilir

kılmaktadır. İncelenen oyunda, serinin daha önceki oyunlarında var olan propagandanın daha belirgin bir şekilde yapıldığı görülmektedir. Öyle ki bu propaganda tümüyle hayali bir senaryo ile gerçekleştirilmek yerine günümüz Orta Doğu unsurlarını ve koşullarını çağrıştıracak şekilde yapılmıştır. Daha önce gerçekleştirilen birçok çalışmada (Kaya, 2019; Dönmez, 2012; Seiwald, 2021; Artsın, 2021; Abdullayeva, 2018; Valeriano & Habel, 2016) ulaşıldığı gibi bu çalışmada incelenen oyunda da Rusya'ya, Orta Doğu'ya, İslamiyet'e ve Araplara karşı bir tutum sergilendiği görülmüştür. Ruslar, Orta Doğu halkına ilham veren üst akıldır. Orta Doğu halkı çorak topraklardaki yıkılmış binalar arasında sefalet içinde yaşayan, silah kullanmaya yatkın Arapça konuşan Müslüman insanlardır ve büyük güçlerin kötü işlerini yapan teröristler konumundadır. Bu oyunda da İslamiyet ve Orta Doğu terör, geri kalmışlık ve sefalet ile sınırlandırılarak yanlı bir şekilde sunulmuştur. Batı teknolojik olarak üstündür ve Doğu'nun teknolojik yoksunluğu molotof ve tüp bombası gibi ilkel silahları kullanmalarıyla vurgulanmaktadır. Benzer oyunlardan farklı olarak senaryoda önemli bir rolü olmayanlar hariç Orta Doğu halkı, öldürülmeleri gereken önemsiz nesnelere olarak sunulmamıştır. Aksine onlara da söz hakkı tanınmış ve ülkelerini savunan iyi insanlar olarak temsil edilmişlerdir. Serinin önceki oyunlarından ve benzer oyunlardan farklı olarak Orta Doğu ve kadın kahramanlara yer verilmiştir. Bu temsil, bölgedeki kadınların söz konusu çatışma içerisinde yer almaları gerektiğine dair bir mesaj şeklinde yorumlanabilir. Kısaca söz konusu dijital oyunun, güç sahiplerinin propagandasını yayarak yanlı söylemlerin bir bütünlük içinde işlerlik kazanmasını sağlamak amacıyla kullanıldığı söylenebilir.

YouTube'da yayınlanan videolara ve Reddit'teki ilgili toplulukta yapılan yorumlara göre bazı oyuncular oyunun önyargı ve propaganda içerdiğini belirtirken, bazılarının "Bu sadece bir oyun." görüşüne sahip oldukları görülmüştür. Genel olarak oyunun teknik açıdan çok iyi olması, yeni bir Call of Duty oyununun heyecan verici olması, serinin eski oyunlarına özlem duyulması, senaryonun kısa olmasıyla birlikte güzel bir aksiyon filminden farksız olması ve oyun karakterlerine hayranlık duyulması oyuncular tarafından yaygın kullanılan ifadelerdir.

Easter GamersTV tarafından yayınlanan videolara yapılan yorumlarda, aksi yöndeki görüşlerin de belirtilmesiyle birlikte yoğun olarak oyunun gerçek olaylardan izler taşıdığı ve Rusya'ya, Orta Doğu'ya, İslamiyet'e dair kalıplaşmış propaganda içerdiği ifadeleriyle daha sık karşılaşılmıştır. Bu ifadelerin ortaya çıkmasında Easter GamersTV Youtube kanalı yöneticisinin, takipçileriyle ortak milli ve dini hassasiyetlere sahip olmasının etkili olduğu söylenebilir. Öyle ki yayıncı Türk bayrağına, Türk milletine, değerlerine saygısızlık edilmesi hâlinde öfkeleneneğini açıkça

belirtmiş ve oyundaki tüm karakterleri savaş yanlısı teröristler olarak değerlendirmiştir. Bu ifadeler izleyiciler tarafından takdirle karşılanmıştır. Ayrıca yayıncının “film gibi” olan oyunu coşkuyla sunması, izleyicilerin ifadeleriyle kendilerini çok etkilemiştir. “Oyunu yıllar sonra tekrar izliyorum.”, “İran’dan selamlar. Oyun harika.”, “Allah razı olsun. Yayınladığınız için teşekkür ederim.”, “Rusya oyunu oynarken ne hissediyor acaba?” ifadeleri daha seyrek ancak dikkat çeken yorumlardır. Ayrıca, “Yine aynı düşmanca senaryo.”, “13 Saat filmine çok benziyor.” gibi yorumlar, izleyicilerin söz konusu içerikler üzerine düşündüklerini ve propaganda'nın farkına varabildiklerini göstermektedir.

Bir Norveç vatandaşına ait olduğu bilinen MKIceAndFire kanalı, Easter GamersTv'nin aksine propaganda içeriğini gündeme getirmemiş, yayınladığı diğer oyun videolarında olduğu gibi sessizce oyunu oynayarak seyircilere en düşük seviyede etkide bulunduğu bir film izleme atmosferi oluşturmuştur. Yayımlanan videoya yapılan yorumlarda genellikle oyun karakterlerine ve oyuna duyulan hayranlıktan bahsedildiği görülmüştür. Bu noktada karakterlerin, söz konusu yanlı bakış açılarını çekici kıldığı ve oyuncuların desteğinin kazanılmasını sağladığı söylenebilir. Yorumlarda oyunun teknik ve anlatsal açıdan beğenilmesi ve yanlı bir tutumla hazırlanmış olmasından da bahsedilmektedir. Oyunun resmî YouTube kanalında yayımlanan tanıtım videolarına ise daha çok oyundan övgüyle bahsedilen yorumların yapıldığı görülmüştür.

Reddit'te yapılan yorumlar, bir görüş etrafında toplanmaktan ziyade çeşitlilik göstermektedir. Dikkat çeken bazı yorumlarda “Karanlığa girmek” bölümündeki özgürlük hissi nedeniyle duyulan memnuniyetten, “Ölüm Yolu” bölümündeki manipülasyonun ucuz bir taktik olduğundan, karakterlerin etkileyici sözlerinden, oyunun ve senaryosunun özgün ve kaliteli olup olmadığından, oyunun gerçek hayattaki siyasi bir çatışma mı yoksa eğlenceli bir aksiyon filmi mi olduğuna dair duyulan şüpheden, Rusya'nın her zaman kötü olarak sunulmasından, kadınlara ön planda yer verilmesinden, Farah'ın herkese emir verebilmesinin zorlama bir kurgu olduğundan, oyunun çağdaş savaş draması gibi olmasından, kalıplaşmış iyi-kötü çatışmasının olduğu kurgular yerine daha komplike senaryolar oynama isteğinden, oyunun gerçek olaylardan ilham almasından, oyunun önceki oyunların yeniden yapımı gibi hissettirmesinden, TV şovlarına benzemesinden, düşman karakterlerin ölmek için sıraya girecek kadar aptal görünmelerinden, Farah'ın başrol olmasından ve oyuncunun rolünün emirleri yerine getirmekten ibaret olmasından bahsedilmektedir.

Sonuç olarak Call of Duty Modern Warfare oyunu; hikâyesi, karakter temsilleri, oyun mekânları, gerçek dünyayla genel ve detaylarda olan benzerlik ve çağrışım-

ları nedeniyle bir propaganda aracıdır. Oyunda verilen mesajların algılanma biçimi ve yaygınlık kazanmasında yayıncıların, diğer oyuncuların, içinde bulunan fikir ikliminin ve oyun karakterlerinin dikkat çeken bir etkisi vardır. Özellikle Price karakteri oyuncular üzerinde güçlü etkiye sahiptir. Genel olarak oyuncular, söz konusu karakter(ler)le hayranlık duymaları nedeniyle onların, “Dünyanın temiz kalması için biz kirlenmeliyiz.” gibi söz ve savaş yanlısı eylemlerini, dolayısıyla oyun yapımcılarının görüşlerini onaylamaktadır.

Batı karşıtı olarak sunulan birçok ülkeden söz konusu propagandaya karşı tavır sergilenmektedir. Ancak özellikle Orta Doğu'da sergilenen tavır yetersiz kalmakta, söz konusu propagandayı önleyememekte ya da karşı propaganda üretilememektedir. Örneğin Call of Duty Modern Warfare propaganda içermesi nedeniyle Ruslar tarafından, “Bu bir oyun değil. Bu, ne yazık ki insanların zihinlerini etkileyecek olan siyasi propagandadır.” açıklamasıyla ülke çapında yasaklanmıştır (Wilde, 2019; Batchelor, 2019). Ancak bu yasak sadece playstation cihazları için uygulanmış, Xbox ve bilgisayarlar buna dâhil edilmemiştir. Kaldı ki bir oyunu yasaklamak çözüm değildir. Bunun aksine Batı'nın öteki olarak sunduğu ülkeler tarafından alternatif oyunlar üretilmelidir. Bu oyunlarda Batı'nın tutumunu taklit etmek yerine daha barışçıl bir sunum yaparak, kalıp yargılara başvurmak yerine nitelikli şekilde araştırmalar yaparak ve oyun yapım süreçlerine uzmanları dâhil ederek toplumlar arası düşmanlıkları beslemekten kaçınılmalıdır (Maheswara ve Fatwa, 2021, s. 147-149; Artsın, 2021, s. 177; Şisler, 2006). Ancak propagandanın bilinçli yapılıyor olması düşünüldüğünde oyunların üretim süreçlerine ek olarak tüketim süreçlerinin de önemi ortaya çıkmaktadır. Bu noktada tüketicilere dijital oyunların sadece boş zaman eğlenceleri olmadıklarının, dünya çapında büyük bir pazarı oluşturduklarının, geniş kitlelere ulaşmaları nedeniyle siyasi ve ticari yapılanmalar tarafından yoğun şekilde kullanıldıklarının anlatıldığı dijital oyun okuryazarlığı eğitimlerine ihtiyaç duyulmaktadır.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale yazarları herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye %50 (1.Yazar) ve %50 (2.Yazar) oranında katkı sağlamış olduklarını beyan ederler.

Kaynakça

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1). <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (Erişim Tarihi: 06.08.2022).
- Aarseth, E. (2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *Proceedings of the digital arts and culture conference*, (s. 1-8).
- Aarseth, E. (2004). *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation*. N. Wardrip-Fru-

- in, & P. Harrigan içinde, *FirstPerson New Media as Story, Performance, and Game* (s. 45-55). London: The MIT Press.
- Abdullayeva, N. (2018). *The Role of Video Games in Contributing Islamophobia; Analysis of the Call of Duty Game*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Akgüngör, İ. (2021). *Bingazi rezaleti*. Vatan Haber Merkezi: <https://www.gazetevatan.com/dunya/bingazi-rezaleti-951933> (Erişim Tarihi: 17.08.2022).
- Al-Rawi, A. (2018). *Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0*. *Terrorism and Political Violence*, 30(4), 740-760.
- Althusser, L. (1971). *Lenin and Philosophy and Other Essays*. (B. Brewster, Çev.) New York: Monthly Review Press.
- Artsın, U. (2021). *'Call of Duty' Dijital Oyun Serisinde Oryantalist Bakış Açısı ve Ötekileştirme*. Yüksek Lisans Tezi. Zonguldak: Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Baltezarević, R., Baltezarević, B., Baltezarević, V., & Kwiatek, P. (2019). *Political Marketing in Digital Games: 'Game Over' for Traditional Political Marketing Methods*. *Acta Ludologica*, 2(2), 28-46.
- Batchelor, J. (2019). *Call of Duty Modern Warfare decried as 'American propaganda' over Highway of Death mission*. *Gamesindustry*: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-10-30-call-of-duty-modern-warfare-decried-as-american-propaganda-in-russia-over-highway-of-death-mission> (Erişim Tarihi: 10.06.2022).
- Baudrillard, J. (2018). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Ankara: Doğubati.
- Bay, M. (Yöneten). (2016). *13 Saat: Bingazi'nin Gizli Askerleri* [Sinema Filmi].
- Bogost, I. (2006). *Videogames and Ideological Frames*. *Popular Communication*, 4(3), 165-183.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Borger, W. (2021). *The Call of Duty Series Has Sold More Than 400 Million Copies Since 2003, Activision Announces*. *gamingbolt.com*: <https://gamingbolt.com/the-call-of-duty-series-has-sold-more-than-400-million-copies-since-2003-activision-announces#:~:text=The%20best%2Dselling%20game%20in,over%2026%20million%20copies%20sold>. (Erişim Tarihi: 15.06.2022).
- Call of Duty. (2019a). *Call of Duty: Modern Warfare Resmi Tanıtım Videosu*. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=bH1HCirCGI&t=2s> (Erişim Tarihi: 19.08.2022).
- Call of Duty. (2019b). *Call of Duty: Modern Warfare Resmi Hikâye Tanıtım Videosu*. Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=zu3wZ_IKrM (Erişim Tarihi: 19.08.2022).
- Call of Duty. (2022). *modernwarfare campaign*. *callofduty.com*: <https://www.callofduty.com/modernwarfare/campaign> (Erişim Tarihi: 15.06.2022).
- Call of Duty Fandom Wiki. (2022). *Call of Duty Wiki*. *callofduty.fandom.com*: [https://callofduty.fandom.com/wiki/Portal:Call_of_Duty:_Modern_Warfare_\(2019\)](https://callofduty.fandom.com/wiki/Portal:Call_of_Duty:_Modern_Warfare_(2019)) (Erişim Tarihi: 24.06.2022).
- Cansever, A. B. (2021). *İdeolojik Temayüllerin Yeniden Üreticisi Olarak Dijital Oyunlar Üze-*

- rine Bir İnceleme: "PUBG Örneği". *ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(2), 291-318.
- Cansever, A. B., & Poyraz, E. (2021). Dijital Oyunlarda Biyopolitik Söylem ve Anlatı: "The Sims 4" Örneği. *Intermedia International e-Journal*, 8(14), 117-137.
- Cecan, M. H. (2013). Propagandanın Yeni Uygulama Alanı: Bilgisayar ve Konsol Oyunları. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Cermak-Sassenrath, D. (2018). On political activism in digital games. *MedieKultur*(64), 87-115.
- Clement, J. (2021). Number of video gamers worldwide in 2021, by region. *statista.com*: <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/> (Erişim Tarihi: 08.06.2022).
- Coşkun, Ö. (2020). Dijital Oyunlarda Propaganda. "Call of Duty World War 2" Oyunu İncelemesi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Çalışkan, S. (2020). İkinci Dünya Savaşı'nda Japon Radyo Propagandasına Yönelik ABD Karşı Propagandası: "Tokyo Woes" Çizgi Filmi Üzerine İnceleme. *TRT Akademi*, 5(9), 182-203.
- Darıcı, S. (2015). Dijital Oyunlarda Kullanılan Subliminal Mesajların Gerçeklik Algısı Üzerindeki Etkilerine Yönelik Bir Çalışma: Gerçeklik Eşiği Kavramı. *Turkish Studies*, 10(14), 181-202.
- Debuire, D. (2022). Terrorist Use of The Metaverse: New Opportunities and New Challenges. *Security Distillery*: <https://thesecuritydistillery.org/all-articles/terrorism-and-the-metaverse-new-opportunities-and-new-challenges> (Erişim Tarihi: 31.05.2022).
- Domenach, J. M. (1969). Politika ve propaganda. (T. Yücel, Çev.) İstanbul: Varlık Yayınevi.
- Dönmez, A. (2012). Savaş Temalı Dijital Oyunlarda Egemen İdeolojinin Temsili. Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Easter GamersTv. (2019). Easter GamersTv Youtube Kanalı Call of Duty Modern Warfare Oynanış Videosu. Youtube/Easter GamersTv: https://www.youtube.com/watch?v=Xe-lks66cAM&list=PLI0lr5B9J6ocgKdN8zNwSR1B13zibN_CN (Erişim Tarihi: 24.06.2022).
- Engin, S. (2020). Call of Duty: Modern Warfare (2019) İncelemesi ve Rehberi. *oyun news*: <https://www.oyun.news/call-of-duty-modern-warfare-2019-incelemesi-ve-rehberi/> (Erişim Tarihi: 16.06.2022).
- Erad, D. (2018). Video Games As a Propaganda Tool: Representation of The USA. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erbay, A. E. (2021). İletişim Biliminde Dijital Oyunlar Üzerine Yapılan Çalışmaların Betimsel Analizi. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*, 3(5), 519-556.
- Erem, O. (2017). 5 soruda YPG'nin ABD ve Rusya ile ilişkisi. *BBC News Türkçe*: <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-39937178> (Erişim Tarihi: 16.08.2022).
- Georgiev, D. (2022). How Many People Play Video Games [Video Game Statistics]. <https://review42.com/resources/video-game-statistics/#:~:text=According%20to%20app%20usage%20statistics,play%20video%20games%20every%20week>. (Erişim Tarihi: 08.06.2022).
- Gonzalo, F. (1999). Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Vi-

- deo)Games and Narrative. Ludology.typepad: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> (Erişim Tarihi: 05.06.2022).
- Gürgeç, H. (1990). Propaganda. Kurgu Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli İletişim Dergisi, 8(8), 135-157.
- Hesapçıoğlu, A. (2020). Dijital Oyunlarda İslamiyet Temsili. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Jowett, G. S., & O'Donnell, V. (2017). Propaganda ve İkna. İstanbul: Es Yayınları.
- Juul, J. (1998). A Clash between Game and Narrative. Digital Arts and Culture conference. Bergen. http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html (Erişim Tarihi: 05.06.2022).
- Juul, J. (2001). Games Telling stories? A Brief Note on Games and Narratives. Game Studies, 1(1). Game Studies: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/> (Erişim Tarihi: 05.06.2022).
- Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. MIT Press.
- Karadeniz, O. Ö. (2017). Oyun İncelemelerinde Ludoloji-Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar. Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi, 27, 57-78.
- Karar. (2016). '13 Saat: Bingazi'nin Gizli Askerleri' filminde Türk bayrağı skandalı. Karar: <https://www.karar.com/13-saat-bingazinin-gizli-askerleri-filminde-turk-bayragi-skandalı-145794> (Erişim Tarihi: 17.06.2022).
- Kaya, G. (2019). Re-Imaging "The East": Digital Games, Neo-Orientalism and Representation of the Other in Military Shooter Games. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kılıç, N. P. (2020). Dijital Oyunlarda Belleğin Yeniden İnşası: Nusrat Örneği. Moment, 7(2), 265-286.
- Kızılkaya, E. (2010). Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kurt, Ö. (2016). Bilgisayar Oyunlarının Propaganda Amaçlı Kullanımı: Arap Baharı Bağlamında "A Force More Powerful" Oyunu Üzerine Örnek Bir Araştırma. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kuruüzümcü, R. (2010). Bir Dijital Ortam ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik. Sanat Dergisi, 93-96.
- Lakomy, M. (2019). Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment. Studies in Conflict & Terrorism, 42(4), 383-406.
- Maheswara, A. M., & Fatwa, N. (2021). Representation of Middle Eastern Islamic Locality in Video Games. Jurnal Kajian Islam dan Budaya, 141-151.
- Mayer, I. S. (2009). The Gaming of Policy and the Politics of Gaming: A Review. Simulation & Gaming, 40(6), 825-862.
- MKİceAndFire. (2019). MKİceAndFire Youtube Kanalı Call of Duty Modern Warfare Oyunu Videosu. Youtube/MKİceAndFire: https://www.youtube.com/watch?v=Q0Wy_fjXLdc&ab_channel=MKİceAndFire (Erişim Tarihi: 24.06.2022).
- Musa, E. (2022). ABD, YPG/PKK işgalindeki bölgelere sevkini artırdı. Anadolu Ajansı: <https://www.aa.com.tr/tr/dunya/abd-ypg-pkk-ısgalindeki-bolgelere-sevkiyatini-artirdi/2536657> (Erişim Tarihi: 16.08.2022).
- Newzoo. (2022). Top 10 Countries/Markets by Game Revenues. newzoo.com: <https://>

- newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues (Erişim Tarihi: 04.06.2022).
- Nuijten, K. C., Regt, A., Calvi, L., & Peeters, A. L. (2013). Subliminal advertising in shooter games: recognition effects of textual and pictorial brand logos. *Int. J. Arts and Technolog*, 6(1), 5-21.
- Ottosen, R. (2008). Targeting the Audience: Video Games as War Propaganda in Entertainment and News. *Bodhi: An Interdisciplinary Journal*, 2(1), 14-41.
- Ottosen, R. (2009). Targeting the Player Computer Games as Propaganda for the Military-Industrial Complex. *Nordicom Review*, 30(2), 35-51.
- Özkan, A. (2021). 30 yıl önce yaşanan ve hemen o gün unutulmuş katliam. T24: <https://t24.com.tr/yazarlar/akdogan-ozkan/30-yil-once-yasanan-ve-hemen-o-gun-unutulmus-katliam,30056> (Erişim Tarihi: 17.08.2022).
- Pratkanis, A., & Aronson, E. (2018). *İkna Çağı Propagandanın Gündelik Kullanımı ve Suistimali*. İstanbul: The Kitap Yayınları.
- Reddit r/modernwarfare. (2022). Call of Duty: Modern Warfare | Reddit r/modernwarfare. Reddit: <https://www.reddit.com/r/modernwarfare/> (Erişim Tarihi: 19.08.2022).
- Robinson, N. (2012). Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military—Entertainment Complex? *Political Studies*, 1-26.
- Robinson, N., & Whittaker, J. (2021). Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Video games. *Studies in Conflict & Terrorism*, 1-23.
- Sarıtaş, İ. (2018). Nazi Döneminde Sinemanın Propaganda Aracı Olarak İşlevi. *Journal of Communication Theory & Research/İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*(47), 329-350.
- Schulzke, M. (2013). Rethinking Military Gaming: America's Army and Its Critics. *Games and Culture*, 8(2), 59-76.
- Seiwald, R. (2021). Down with the Commies: Anti-Communist Propaganda in American Cold War Video Games. paidia: <https://www.paidia.de/down-with-the-commies-anti-communist-propaganda-in-american-cold-war-video-games/> (Erişim Tarihi: 25.05.2022).
- Sepetci, T. (2017). *Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim*. Doktora Tezi. Antalya: Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şisler, V. (2006). In Videogames You Shoot Arabs or Aliens – Interview with Radwan Kasmiya. *Umelec/ International*, 10(1), 77-81.
- Statista. (2022a). TV, Video & Film. statista.com: <https://www.statista.com/markets/417/topic/476/tv-video-film/#overview> (Erişim Tarihi: 04.06.2022).
- Statista. (2022b). Video Gaming & eSports. statista.com: <https://www.statista.com/markets/417/topic/478/video-gaming-esports/#overview> (Erişim Tarihi: 04.06.2022).
- Taşkıran, Y. (2019). *Dijital Oyunlarda Oryantalist Söylem*. Yüksek Lisans Tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Üniversitesi.
- TDK. (2022). Türk Dil Kurumu Sözlükleri. Türk Dil Kurumu: <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 25.05.2022).
- Uzunbaş, A. (2005). Antik Roma'da Gladyatör Oyunları. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*(12), 15-58.

- Valeriano, B., & Habel, P. (2016). Who Are the Enemies? The Visual Framing of Enemies in Digital Games. *International Studies Review*, 1-25.
- Weise, M. (2003). How Videogames Express Ideas. University of Utrecht DIGRA, (s. 1-15). Netherlands.
- Wijman, T. (2021). The Games Market's Bright Future: Player Numbers Will Soar Past 3 Billion Towards 2024 as Yearly Revenues Exceed \$200 Billion. *newzoo.com*: <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-markets-bright-future-player-numbers-will-soar-past-3-billion-towards-2024-as-yearly-revenues-exceed-200-billion> (Erişim Tarihi: 08.06.2022).
- Wilde, T. (2019). Call of Duty: Modern Warfare angers Russians who call it 'propaganda'. *PcGamer*: <https://www.pcgamer.com/call-of-duty-modern-warfare-angers-russians-who-call-it-propaganda/> (Erişim Tarihi: 10.06.2022).
- Wills, J. (2019a). *Gamer Nation Video Games and American Culture*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Wills, J. (2019b). Is Call of Duty really promoting anti-Russian propaganda? *theconversation.com*: <https://theconversation.com/is-call-of-duty-really-promoting-anti-russian-propaganda-126459> (Erişim Tarihi: 10.06.2022).
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.
- Yeğen, C., & Dönmez, S. C. (2020). Dijitalleşme, Askeri Simülasyon Oyunları ve Propaganda. A. G. Baran, O. Hazer, & M. S. Öztürk içinde, *Gençlik ve Dijital Çağ* (s. 181-192). Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin.