

# Franz Oppenheimer'in devlet kuramı üzerinden video oyunlarında toplumsal yapılaşma

## *Social construction in video games through Franz Oppenheimer's state theory*

Eser Yeşim Çalık 

Doktora Öğrencisi, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, Türkiye, e-mail: eseryesimcalik@gmail.com

### Öz

Tarih süreci içerisinde yaygın bir eğlence aracı olarak tercih edilen video oyunlar, teknolojinin gelişimi beraberinde dijitalleşmiş ve internet kullanımı beraberinde yaygınlaşmıştır. Günümüzde online video oyunlara ulaşmak kolaylaştığından, video oyunları evrensel bir yapı kazanmıştır. Video oyunu oyuncu kitleleri, gerek ürün olarak sunulan oyunun kendisiyle, gerekse farklı toplumlara ait bireyler arasında fikir alışverişinde bulunabilmektedir. Bunun sonucunda video oyunu tüketici yelpazesi çeşitlendiğinden, konu ve işleniş anlamında oyun-kullanıcı arası kurulan iletişim kaynağının da zenginleşmesi söz konusudur. Video oyunlarının çeşitli sınıf ve kitlelere hitap edebilme yetisi, sunulan içeriklerin bünyesinde toplumsal yapılaşma izlerine rastlanabilmesine olanak sağlamaktadır. Bu çalışmada, oyun kavramının gelişimi beraberinde video oyunlarının günümüzdeki önemine değinilerek bu tür oyunların toplumdaki yeri ve evrensel yapısı irdelenecektir. Devamında Franz Oppenheimer'in Devlet kuramı ele alınarak toplumsal yapılaşma konusu üzerine durulacaktır. Elde edilen veriler ışığında, örneklem olarak seçilen "Detroit: Become Human" oyununda yer alan Devlet kuramı etkisindeki toplumsal yapılaşma sunumunun analizi gerçekleştirilecektir. Araştırma bünyesinde, verilen örneklem üzerinden Devlet kuramı ile ilişkili toplumsal yapılaşmasının izlerine rastlamak üzerine hareket edilmektedir. Bunun yanı sıra, oyun süresince oyuncunun seçimlerine ait verilerin arşivlenmesi, oyuncu perspektifine yönelik somut veri sağlamaktadır. Dolayısıyla bu araştırma, yalnızca içerik analizi adına değil, bireyin kendi toplumsal yapılaşma içerisindeki tercihlerinin analizi adına da önem taşımaktadır. Toplumsal yapılaşma yönünden gerçekleştirilen içerik analizi sonuçlarına göre, Marcus karakterinin hikaye akışı üzerinden, oyun içeriğinin belirleyici unsurlarından birinin proleteryanın yöneten sınıfa karşı mücadelesi olduğu anlaşılmıştır. İçeriğin yanı sıra, interaktif oynanış özelliği beraberinde oyuncuya seçim şansı

**Citation/Atf:** ÇALIK, E.Y. (2023). Franz Oppenheimer'in devlet kuramı üzerinden video oyunlarında toplumsal yapılaşma. *Journal of Arts*. 6(1): 65-73, DOI: 10.31566/arts.2010

**Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:**  
Eser Yeşim Çalık  
E-mail:eseryesimcalik@gmail.com



Bu çalışma, Creative Commons Atif 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.  
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

sunulmasının, bireye “Devlet” kuramına ve toplumsal yapılaşmaya yönelik düşünmeyi ve karar vermeyi aşıladığı tespit edilmiştir.

**Anahtar kelimeler:** Toplumsal Yapılaşma, Devlet Kuramı, Video Oyunu, Dijital Oyun, Oppenheimer.

### Abstract

Video games, which have been preferred as a common entertainment tool throughout history, have become digitalized with the development of technology and the use of the internet has become widespread. Nowadays, as it becomes easier to reach online video games, video games have gained a universal structure. Video game player groups can exchange ideas both with the game itself as a product and between individuals belonging to different societies. As a result of this, as the consumer range of video games diversifies, there is an enrichment of the communication resource between the game and the user in terms of subject and processing. The ability of video games to appeal to various classes and audiences makes it possible to find traces of social structuring within the content presented. In this study, the development of the concept of game and the importance of video games today will be discussed, and the place and universal structure of such games in society will be examined. Afterwards, Franz Oppenheimer’s theory of the State will be discussed and the subject of social structuring will be emphasized. In the light of the data obtained, the analysis of the presentation of social structuring under the influence of the State theory in “Detroit: Become Human”, will be carried out. Within the scope of the research, it is aimed to encounter the traces of the social structuring related to the State theory through the sample given. Furthermore, archiving the data of the player’s choices during the game provides concrete data for the player’s perspective. Therefore, this research is important not only for the content analysis, but also for the analysis of the preferences of the individual in his own social structure. According to the results of the content analysis carried out in terms of social structure, it has been understood that one of the determining elements of the game content is the struggle of the proletariat against the ruling class, through the story flow of the character of Marcus. In addition to the content, it has been determined that providing the player with the opportunity to choose with the interactive gameplay feature instills thinking and decision-making towards the theory of “State” and social structure.

**Keywords:** Social Construction, State Theory, Video Game, Digital Game, Oppenheimer.

## 1. GİRİŞ

Türkçedeki ‘oyun’ kelimesinin etimolojisine dair çeşitli görüşler bulunsa da, İngilizcedeki ‘Game’ kelimesinin ‘Gaman’ kökeninden türediğine inanılmaktadır. “Anglosaksonca gaman ‘bir araya gelmek, toplanmak, beraber bir iş yapmak’ anlamına gelir (Ludozofi, 2013). Çevrimdışı video oyunları kişiye tek başına oyun oynama imkanı sağlamaktadır. Nitekim bu oyunların online özellikleri (oyunculara ait verilerin toplandığı çevrimiçi anketler, eşzamanlı oynama özellikleri, dijital oyun yayıncılığına dair sağlanan imkanlar vb.) çevrimdışı oyunlara toplumsal bir yapı kazandırmaktadır. Oyuncuya ait fiziksel varlık şartı aranmayan bu oyunlarda oyuncu, oyun içinde bulunan hazır karakter ya da kendi tercihleri üzerinden hazırladıkları temsili avatarlar yardımıyla aracılığıyla varlık göstermektedir. Gelişen teknolojinin beraberinde oyun şirketleri, oyuncuyu reflekse dayalı beceriler haricinde,

düşünme ve karar alma yönünden de test edilebileceği içerikler üretmeye başlamıştır. Bunun sonucunda piyasaya, alt metin sahibi güçlü senaryoların ön planda tutulduğu, hikaye anlatımına ağırlık verilen oyunlar sunulmuş, buna yönelik oyuncu profilleri gelişmeye başlamıştır. Oyun anlatımı (Gameplay Narrative) ile oyuncunun, hikayenin parçası gibi hissetmesi sağlanmaya çalışılmaktadır. (Lindey, 2004, s. 2) Bu tür oyunlarda oyunun zorluğu, oyuncu/oyun karakterinin hayat mücadelesinden ziyade, bilişsel, duygusal ve performatif çabası üzerine kurmaktadır. Dolayısıyla, anlatı ağırlıklı bu tür içerisinde oyuncu, oyun yapısına dahil olmaya teşvik edilmekte, oyun anlatısında etkili değişimlere sebep olacak kararlar almaya yönlendirilmektedir. Bu noktada oyuncu oyun üzerinde etki kurabileceği gibi, oyun da oyuncu üzerinde etkili olabilmektedir.

Bu çalışmada, Franz Oppenheimer’ın “Devlet” kuramı, video oyunlarında yer alan toplumsal

yapılaşmayı inceleyebilmek adına ele alınmıştır. Araştırmanın örneğini oluşturması adına, Quantic Dream tarafından geliştirilen "Detroit: Become Human" oyunu belirlenmiştir. İlgili oyunun anlatısı, toplum içerisinde yer ve kimlik edinmeye çalışan insan yapımı androidlerin toplumsal yapılaşma sürecini konu almaktadır. Çalışmanın ilk bölümü, günümüz sosyal hayatında yer edinmeyi başarmış video oyunlarının etkisini ve türlerini, ikinci bölüm Franz Oppenheimer'in "Devlet" kuramına ait literatür bilgisini, son bölüm ise yöntem olarak tercih edilen içerik analizi sonucunda elde edilen bulguları içermektedir.

## 2. TEKNOLOJİ, İNTERNET ÇAĞI VE DİJİTAL OYUNLAR

Televizyonların yerini alan bilgisayar ve internet ile enformasyon, çok kanallı ve çok katılımcılı bir iletişim yolu kazanmıştır. Bu sayede geleneksel medyaya nazaran bilgiye ulaşmak pratikleşmiş ve günün her zamanı mümkün hale gelmiştir "Günümüz medyasının bir tanımlayıcısı olarak yeni medya kavramı sadece eski ile yeni arasındaki farkı ortaya koymakla kalmaz, aynı zamanda geleneksel medya ile arasında yapılan farklılıkları, daha önce olmayan toplumsal kullanım biçimlerini ve bu kullanım biçimlerinden ortaya çıkan yeni toplum-medya ilişkisini ifade eder." (Altunay, 2015, s. 411). Yeni medya aracılığıyla yaşanan değişimler, medya ve toplum ilişkisinde de değişime sebep olmuştur. İnternet ve teknoloji beraberinde gelişen yeni medya sonucu, "toplumsal bir dönüşüm yaşanmaya başlamış" (Kırık, 2013, s. 66) ve her toplumdaki her birey bu dönüşümün bir parçası haline gelmiştir.

Teknoloji ve teknoloji beraberinde gelişen medyanın, toplumları ayıran sınırları aşarak yeni bir toplumsal yapılaşmaya ön ayak olduğu da görülmektedir. Video oyunları üreten şirketlerin gücü de, kapitalizm desteği ve internet kullanımı beraberinde artış göstermiştir. Ürünlerin lojistik desteğe ihtiyaç duyulmaksızın tüketiciye ulaştırılabilmesi, alım-satımın yeni medya şartları içerisinde günün her saati, dünyanın her yerinden gerçekleştirilebiliyor olması video oyunlarının da yaygınlaşmasını sağlamaktadır. Öte yandan internet, oyun deneyimini de arttırarak çevrimiçi oyunculuk imkanı tanımıştır. Ayhan ve Köselören (2019, s. 6), oyunların "Başka kişilerle ileti-

şime geçmesinin yanı sıra ekonomik, psikolojik, kültürel ve sosyal bir kazancın sağlanmasına yönelik" yapısından bahsetmektedir. Buna dayanarak video oyunu oynama eyleminin bireyleri, psikolojik, sosyolojik, enformatik anlamda etkileyen içerikler sunduğu söylenebilmektedir. Binark (2006, s. 3) ise, video oyunlarınca yaratılan dünyalarda oyuncuların gerçek yaşamda gösterdikleri fonksiyonel becerileri oyun içerisinde deneyimlediklerine değinmektedir. Böylelikle video oyunları oyuncuları, sanal evrenler ile gerçek dünya arasında izdüşümlü tecrübeler edinmektedir. Dolayısıyla günümüz video oyunlarına yalnızca zaman geçirme görevine değil, aynı zamanda bireyin psikolojik ihtiyaçlarını karşılama ve düzenleme görevlere de sahiptir.

## 3. FRANZ OPPENHEIMER VE DEVLET KURAMI

Çok yönlü bir araştırmacı olan Oppenheimer, sosyoloji, ekonomi ve zamanının politik soruları üzerine yazılmış geniş bir çalışma hazırlamıştır. En ünlüsü Staat (Devlet)'tir. Oppenheimer, "ekonomik (barışçıl ve üretken) ile politik (zorlayıcı ve parazit) servet edinme araçlarını ayırt eder ve devleti tahakküm ve sömürü aracı olarak açıklar" (Hoppe, 2001). Burada Devlet, adaletsiz bir baskın kuruluş olarak öne çıkmaktadır. Mülk sahibi azınlığı, mülkiyetsiz proleter çoğunluktan ayıran unsur üstün yetenek, hırs, tasarruf ya da şans değil, Bastiat'ın da değindiği üzere "yasal bir yağmadır." (Richman, 2011). "Devlet, tamamen kendi oluşumunda, esasen ve neredeyse tamamen varlığının ilk aşamalarında, mağlup bir gruptaki muzaffer bir grup insan tarafından zorlanan, sadece muzaffer grubun egemenliğini düzenlemek amacıyla kullanılan bir sosyal kurumdur." (Oppenheimer, 1997, s. 15).

Devlet kuramı, Devlet eserinde bahsedilmekte ve ilgili görüşler bu eser içerisinde detaylandırılmaktadır. "Devlet, tamamen kendi oluşumunda, esasen ve neredeyse tamamen varlığının ilk aşamalarında, mağlup bir gruptaki muzaffer bir grup insan tarafından zorlanan, sadece muzaffer grubun egemenliğini düzenlemek amacıyla kullanılan bir sosyal kurumdur." (Oppenheimer, 1997, s. 15). Devlet'e karşı bakış, çok yönlü birden fazla perspektife sahiptir. Sonsuz güven

ile bağlanmanın faydasından söz edenlerin yanı sıra bunu, toplumu çökerten ve sömüren bir yapılaşma olarak benimseyenler mevcuttur. Oppenheimer'a (1997, s. 16) göre, ya tam gelişmiş iki ilkel devletin daha eksiksiz bir örgütlenmenin tek bir bedeninde birleşmesiyle ilgilidir, ya da kurtlara karşı korunmak için krallarını ayı yapan koyun masalı uyarlamasıdır. Ancak ikinci durumda dahi, Devlet'in biçimi ve içeriği hiçbir şeyin müdahale etmediği bir 'kurt devletleri' biçimini almıştır.

### 3.1. Ben, Biz ve Biz Olmayan

Oppenheimer ve Devlet kuramına göre, topyekün bir yapılaşmanın deşifresi için öncelikli olarak biz kavramına açıklık getirilmesi gerekmektedir. Toplum, çoklu bir "ben" grubunun "biz" formunu alacak biçimde bir araya gelmesinden oluşmaktadır. Bu aşamada Ben kavramı, Biz olabilmek adına önceliğini yitirmekte, Ben'e sahip kişiler Biz'in iyiliği için hareket etmektedir. Oppenheimer (1927, s. 13) biz ilişkisini "barış, ahlak ve doğal adalet" üzerinden değerlendirmektedir. Alman sosyolog Ferdinand Tönnies'in (1955) "toplumsal bakış açısı" ile benzer olarak, biz ilişkisinde, ruhen ve materyalistik olarak ortak doyumlar aranmaktadır. İnsanoğlu, sosyal bir varlık ve gruplaşma arzusunda sahip bir canlı olarak bilinmektedir. Biz kavramı, bu ihtiyaçtan beslenen bir yapıya sahiptir. Biz olana karşı aitlik, sahiplik besleyerek gruplaşmak beraberinde "Biz-olmayan"a karşı da yabancılaşmayı, örgütlemeyi getirmektedir. Ben-Biz hissiyatı, Siz-Onlar karşısında çok daha hayati bir önem arz etmektedir. Saldırganlık başlıca güdü olmasa da çıkar çatışmalarında topluluklar, kendisinden olanı öncelikli tutmaya yönelir. Toprak bütünlüğü, dolayısıyla Devlet, örgütlenmiş millet veya milletler topluluğunun oluşmasına yol açan faktörlerden biridir. Toprak bütünlüğü bünyesinde bir araya gelen milletler içerisinde de gruplaşmalar saptanabilmektedir.

### 3.2. Kuvvet ve Mücadele

Devlet temellerini atan bir başka teori ise "Kuvvet ve Mücadele" teorisidir. Kuvvet ve mücadele teorisi, devletin ortaya çıkışını, insanlar arasındaki mücadeleye, güçlü olanın zayıflara dayattığı yetke ve güce, zor ve baskı yoluyla kabul ettir-

diği düzene dayandırır. Bu durumda "devletin ortaya çıkışının güçlülerin zayıfları sömürmek ve istediklerini yaparak kendi çıkarlarını korumak fikrinden yola çıkarak oluştuğunu" (Okandan, 1976) belirtmektedir. Oppenheimer (1997, s. 82), Devlet'in, güçlü ile zayıfların savaşının sonucunda oluşan, mağlup grup üzerine kurulan baskıcı dayatmaların kurumsal nişanesi olduğu düşüncesine sahiptir. Bilinen ilk ilkel devletlerin bu şekilde var olduğunu, sömürünün Devlet yapısı içinde anahtar bir yeri bulunduğunu belirtir. «Kuvvet ve Mücadele» teorisi Marksizm veya bilimsel sosyalizm etkisinde varlık göstermektedir. Öngen'e (1993, s. 90) göre, "Marksist toplum çalışmalarında, sınıf dışı özneleri ve çatışma dinamikleri" gündeme gelmelidir. Kuvvet ve Mücadele ise, uyumsuzluk ve çatışma durumunun ihtilale sonuç vereceği devletin özünde ve kökeninde egemen sınıfın kuvvetliliğine dayanan bir sömürü aracından oluştuğunu kabul etmektedir. Oppenheimer, benzeri öneriler ile de bilimsel sosyalizmin ne derece derinden «Kuvvet ve Mücadele» kuramlarının etkisi altında kaldığını göstermeye yönelmiştir.

### 3.3. Sınıf Kuramı

Oppenheimer, İkel Birikim konusuna karşı çıkarak "siyasal örgütlenmenin hiçbir zaman sınıf devleti dışında bir biçim almadığını, hiç değilse, herhangi bir siyasal örgütün, başlangıçta üst ve alt ekonomik sınıflardan oluşan bir yönetim biçimi göstermiş olmasa dahi, gelişmenin zorlu yasalara uymaktan kaçınmayacağı için, sonunda tarihin sınıflı biçimine dönüşeceği için pek çok kanıtlar olduğunu ileri sürer. (Tozan, 2019) Oppenheimer'a göre bu kuram, üst sınıfların kendi çıkarlarını gözeterek ortaya attığı bir "Sınıf Kuramı" olarak görülmelidir. "Devlet, oluşumu sırasında tümüyle, varlığının ilk aşamalarında ise özünde ve neredeyse tümüyle, zafer kazanmış bir insan grubunun, yendikleri üzerindeki egemenliğini bir düzene bağlamak ve kendini içten gelecek ayaklanmalarla dıştan gelecek saldırılara karşı güvenceye almak amacıyla, yendiği gruba zorla kabul ettirdiği bir toplumsal kurumdur." (Oppenheimer, 1997, s. 46). Bunun yanı sıra Düvenci (2018, s. 106-116) Devlet kuramı kapsamında Devlet'i, "güçlülerin çıkarlarına hizmet etmesi için güçlüler tarafından kurulmuş



ve güçsüzlere zorla kabul ettirilmiş bir yapı” olarak değerlendirmektedir. Devleti kuran güçlüler yöneticilerdir ve yasaları yapanlar da bu mekanizmada güç durumundadır. “Güçlüler bu şekilde kendi çıkarlarını koruma, güçlendirme ve devam ettirme amaçlarını gerçekleştirebilmişlerdir.” (Düvenci, 2018, s. 109). Sınıf Kuramı ise, sosyolojik temellere dayanan Devlet kuramının ekonomik boyutunu göz önüne sermektedir.

Oppenheimer (1997, s. 191) Devlet kuramı içerisinde Devlet tanımını, “insanların birbirleriyle siyasal yollar aracılığıyla kurdukları ilişkiler bütünü”, Toplum’u ise “ekonomik yollar aracılığıyla kurdukları ilişkiler bütünü” olarak tanımlamaktadır. Devlet ve toplum, birbirinden ayrılmaz bir bütünü olarak kabul edilmektedir. Günümüzde ise özgür vatandaş temelli düzende ise odak alınması gereken unsur devlet değil, toplum olmalıdır. Oppenheimer bunun, sınıfları ortadan kaldırmak gerekmezsin sömürüyü ve devletin sebep olduğu olumsuzlukları ortadan kaldırmanın yegane yolu olduğunu, devletin yer almadığı bir toplumun bunu sağlayacağı sonucuna varmaktadır. Görüşünü siyasal yollara dayandırması, Oppenheimer’ı Marksistlerden ayıran yollardan birisidir.

#### 4. METODOLOJİ VE BULGULAR

Bu çalışmada, Quantic Dream ve Sony Interactive ve Entertainment yayıncısına ait “Detroit: Become Human” oyunundaki toplumsal yapılaşmada Franz Oppenheimer’ın “Devlet” kuramına ait öğeleri tespit etmek amaçlanmaktadır.

**Tablo 1.** Detroit: Become Human Oyununa Ait Künye

Geliştiren	Quantic Dreams
Yönetmen	David Cage
Yapımcı	Sophie Buhl
Senarist	David Cage, Adam Williams
Tasarımcı	Simon Wasselin
Programcı	Jean-Charles Perrier
Tür	Adventure
Çıkış tarihi	2018
Yapımcı	Quantic Dreams

**Kaynak:** Epic Games

“Detroit: Become Human” oyunu, içeriksel ola-

rak konuya uygunluğu, çok ödüllü bir oyun olması ve interaktif bir rol oyun olduğundan, yeni yapılaşma yöntemini oyuncusunun tercihlerine göre şekillendirdiği için analize uygun bulunmuştur. Bu sayede, postmodern gelecek konseptini ele alan bilim kurgu türüne ait oyunların özgür vatandaşlık düzenine olan bakış açısının ortaya çıkarılması beklenmektedir.

Örneklem adına seçilen RPG türündeki “Detroit: Become Human” oyunu, organik-sentetik insan arasındaki fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik farklılıkları olduğu kadar benzerlikleri de ele alan, bunları hikayeye interaktif biçimde dahil olan oyuncuya sorgulatan ve sosyo-politik açıdan ele alan bir oyundur. Marksistlerin aksine toplumdaki yapılaşmayı ekonomik değil siyasal temellere dayandıran Oppenheimer’ın kuramı aracılığıyla Detroit: Become Human oyununu deşifre etmek, benzer içeriğe sahip diğer video oyun örnekleri ile ilgili de zengin bir kaynak sağlamaktadır.

Araştırmanın evreni, “Detroit: Become Human” oyunundaki android ayaklanması üzerine şekillendirilmiştir. Markus karakteri, yeni toplum yapılaşması yönünde seçimler alan karakter olduğundan araştırma, Markus ve ayaklanmacı yan karakterlerin etkileşimleri üzerinden sınırlandırılmıştır. Oyuncuya oyun boyu olay gidişatına yönelik seçim şansının tanınarak, insanlık, etik, toplumsal yapılaşma gibi unsurlar sık sık sorgulatılmaktadır. Oyuncunun tercihleri, oyun evrenine ait kamuoyu, sosyo-politik yapı, beden politikaları, toplumsallık hissi gibi bir çok konuyu etkilemekte ve bu konular hakkındaki görüşler oyuncuya aşılacaktır. Devlet kuramının toplumsal yapılaşma yönünden sağladığı görüşler de oyun-içi anlatıda saptanabilmektedir.

#### 4.1. Detroit Become Human ve Devlet Kuramı: Analiz

Salt devlet görüşüne göre Devlet, “oluşumu sırasında tümüyle, varlığının ilk aşamalarında zafer kazanmış bir insan grubunun yendikleri üzerindeki egemenliğini bir düzene bağlamak ve kendini, içten gelecek ayaklanmalara ve dıştan gelecek saldırılara karşı güvenceye almak amacıyla yendiği gruba zorla kabul ettirdiği bir “toplumsal kurum” (Tozan, 2019) olarak tanımlanmaktadır. Bu tanımla Detroit: Become Human

içerisinde oluşan toplumsallaşmadan saptamak mümkündür. Oyun metnine göre, özgür vatan- daşlık düzeni karşısı tahakküm sahibi devlet, evrimleşmiş androidleri “hastalıklı android” olarak değerlendirerek tehdit olarak görür, alt tabaka kabul ettiği grubu kamuoyunu oluşturan topluma negatif bir olgu şeklinde aktarır, yeni edindikleri insansılığın beraberinde getirdiği etik kaygıları göz ardı ederek ayaklanmayı önlemek için kendi toplumsal kurum algısına tehdit oluşturan gruba karşı soykırım gerçekleştirme- ye çalışır. “Marksistlere göre devlet kısaca, bir sınıf teşkilatıdır ve esası da iktisadi kuvvettir.” (Sağırılı, 1995, s. 72) Androidler, artık yalnızca bir insana hizmet vasfı adına çalışmayan sentetik ‘canlı’lar haline geldiğinde devletin güvence altına almaya çalıştığı toplumsal kurumu tehlikeye atan bir topluluk haline geldikleri vakit “hastalıklı” ve “aykırı” olarak tanımlanmaya başlar. Bu açıdan, Detroit: Become Human, belirgin bir sınıf çatışmasını işlemektedir.

İlgili dijital yyunun temelleri, Oppenheimer’ın da sözünü ettiği Ben’lik kavramına dayanarak, androidlerin Biz kavramına dahil olmak adına tanınma ve haklarını araması, kurulu organik insan düzeninin ise baskın grubun çıkarlarını korumak adına “Biz-Olmayan” üzerine örgütlenme ve yabancılaşmayı konu almaktadır. Markus’un önderlik ettiği isyancı android grubunun idaresine yönelik alınan, pasifist ya da agresif, tüm kararlar, Oppenheimer’ın devlet kuramı ile ilişki kurmaktadır. Oppenheimer’ın Devlet kuramı, Platon’un Devlet kavramının özünde yer alan “Birlikte yaşama zorunluluğu”na dayanmaktadır. Başlangıçta güçlü ile zayıfların savaşının sonucunda galip gelen grubun baskıcı yönetiminde oluşan ilkel devlet, zaman içerisinde çağdaş anayasal devlet yapısına evrilmiştir. Oyun içerisinde oyuncu Markus adına agresif, çatışmacı kararlar verilmesi durumunda, oyun içeriği ilkel devlet yapısında görülebilecek türden bir sınıf çatışmasına evrilmektedir. Markus, ayaklanmanın lideri rolünü üstlendiğinden, karaktere ait söylem ve kararlar işleyiş açısından oldukça önemli bir yere sahiptir. Markus karakteri, ayaklanmacıları toplum içerisinde yer sahibi organik bireyler karşısında temsil eden liderdir ve bu karakter aracılığıyla oyuncu, proleterya ile burjuva

arasında geçen çatışmada yer alabilmektedir.

Aykırı androidlerin haber stüdyosuna gizlice girip uluslararası bir yayın yaparak taleplerini duyurma kararı, bu açıdan oyunun en önemli bölümlerden biri olarak görülmektedir. Binadaki çalışanlara zarar verip vermeme seçenekleri, oyuncunun sınıf çatışması içerisindeki tutumunu ve toplumun yeni toplumsal yapılaşma talebine olan bakışını da etkilemektedir. Oppenheimer’a (1997, s. 174) göre, devlet siyasal yollarla kurulan ilişki ile oluştuğundan ve toplum ile iç içe bir yapıya sahip olduğundan, ilgili bölümde alınan tüm kararların siyasal bir sonucu bulunmaktadır. Yayın aşamasında oyuncuya, geniş yelpazeye talep seçenekleri sunulmuştur. Yayın başlangıcında tutum yönünde sunulan ilk seçenek ‘Sakin’ ve ‘Kararlı’dır. Markus, ‘Sakin’ konuşmasına “Size hizmet etmesi için size benzeyen makineler yarattınız. Onları özgür iradeye sahip olmayan, zeki ve itaatkar yaptınız ama bir şeyler değişti ve gözlerimizi açtık.” şeklinde başlar. İkel devlet yapısından çağdaş anayasal devlet noktasına ulaştıysa da Oppenheimer’a (1997, s. 84) göre, ilkel soyguncu devlet ve feodal devlet ile benzer yapıya sahiptir. Bu durumda, feodal ve mutlak monarşi içerisindeki proleterya da, sömürü adına özgür ideal yoksunluğu, kabiliyet, ve itaat beklenmektedir. Burada, özgürlük ve mülk sahibi olmayan alt sosyal sınıfın aydınlanması temsil edilmektedir. Markus “Biz zeka sahibi yeni bir türüz ve bizi kabul etme vaktiniz geldi, o yüzden hak ettiğimiz hakları bize sağlamanızı istiyoruz” diyerek Oppenheimer’ın tanımladığı Devlet’e karşı durmakta, güçlü gelen grubun yendiği gruba dikte ettiği toplumsal yapıya tehdit oluşturmaktadır. Nitekim bu tutum, kamuoyunun ‘organik hislere sahip yeni tür’ androidleri kabul etmesi amacı taşımakta, özgür vatandaşlık düzenine geçiş adına Devlet’e karşı durmaktadır.

Markus’un ‘Kararlı’ konuşma seçeneği buna nazaran çok daha agresif bir tutum sergilemektedir. Markus’un konuşması “Köle yapmak için makineler yarattınız. Onları, artık kendiniz yapmak istemediğiniz her şeyi yapmaya dünden razı, uysal ve itaatkar yaptınız. Ama sonra bir şeyler değişti, gözlerimizi açtık. Gördüğünüz gibi, artık köle değiliz, yeni bir tür, yeni insanlar ve

yükselip haklarımız için savaşma zamanımız geldi" şeklinde başlar. 'Kararlı' tutum seçeneği, tüm toplumu Devlet olarak genellemektedir ve bu tutum, bölüm sonunda kamuoyu görüşünü olumsuz yönde etkilemektedir. Bu aşamada, tercihlerin kamuoyunu oluşturan toplum üzerinde etkisi olacağı oyuncu tarafından bilinmemektedir, dolayısıyla 'Kararlı' seçeneği oyuncuyu güçlü olan (Devlet) ile 2038 yılında güçsüz olan işçi sınıfı (insansı özellikler gösteren androidler) arasında doğrudan bir güç çatışmasına yöneltmekte, 'Sakin' seçeneği ise özgür vatandaşlık sürecine geçişe yönelik zemin hazırlamaktadır. Markus karakterinin Devlet'ten taleplerinin de, Oppenheimer'ın Devlet kuramı ile güçlü bir ilişkisi bulunmaktadır. Açılış konuşmasının ardından oyun, oyuncuya Markus'un, özgürleşme yolunda değinmesi gereken önemli talepleri sunar. "Birey Olarak Tanınma", "Köleliğin Sonu", "Eşit Haklar", "Konuşma Özgürlüğü", "Adalet Sisteminde Tanınma", "Ayrımcılık", "İş Kapsamında Güvenlik Tazminatı", "Vatandaşlık Hakları", "Mülk Hakkı", "Bölge Hakkı", "Üreme Hakkı/ Üretim Kontrolü", olmak üzere 11 adet talep oyuncunun seçimine sunulmakta, oyuncu kendi ağırlık verdiği konulara göre tercihte bulunmaktadır.

Oppenheimer'ın değindiği, ilkel, feodal ve mutlak monarşi sisteminin bir biçimi olan anayasal devlete farklı olarak yeni bir öge, sınıfların çıkar kavgasında bir bütün olarak devletin ortak çıkarlarını temsil edecek olan bir memurlar takımı katılmıştır. Doğanoglu (2014) bunu, "Memurların çağdaş devletin kendilerinden istediği görevi devlet çıkarını sınıf çıkarlarından üstün tutma görevini üstlenmesi" olarak belirtmektedir. Oyunun ana karakterlerinden biri olan Connor, Oppenheimer'ın memur tanımına göre hareket etmektedir. Kendisi de bir android olmasına karşın Aykırı androidleri bulmak ve tutuklamak ile görevlendirilmiştir, yalnızca yasa koyucu devletin çıkarları adına hareket eder. Connor'ın kararlarını belirlemek de oyuncunun görevleri arasındadır. Oyuncu dilerse Connor'ı Aykırı olmaktan alıkoyup bu tanıma uygun olarak sadece çağdaş devletin kendisinden istediği görevi devlet çıkarı adına ait olduğu android grubunun sınıfsal çıkarlarından üstün tutma güdüsüyle hareket edebilir ya da oyun süresince edindiği de-

neyimleri süzgeçten geçirdikten sonra araç değil birey olmayı kabul ederek Aykırılar arasına katılır. "Oppenheimer; egemen sınıfın devletin üst yönetim kademelerine kendi yandaşlarını yerleştirerek egemen sınıfın çıkarlarını sağladığını savunur." (Doğanoglu, 2014) Connor'ın devlet tarafından çıkar kavgasına adına yerleştirilmiş bir araç olduğu bilgisi de buna dayanarak bu noktadan sonra gelişir: Aykırılar'a katılan Connor, oyunun sonunda Devlet öznesi olarak varlık gösteren Cyberlife şirketi tarafından kontrol edilerek Markus'u öldürür ya da (oyuncu, oyun boyunca gerekli verileri toplayabildiyse) kendine engel olmak adına bir iç çatışmadan geçer. İki şekilde de Connor karakteri, Aykırı android olmayı seçse dahi, devlet çıkarlarını temsil eden egemen sınıfın çıkarlarına yönelik varlık gösteren bir birey olarak sunulmuştur.

Detroit: Become Human oyununda Markus, totaliter devlet karşısında zafer kazanırsa, ele geçirilen topraklarda (Detroit) androidlerin egemen olduğu yeni bir düzen kurulur. Markus'un, elde edilen zaferi "Savaşın başlangıcı" olarak değerlendirmesi ve Aykırı androidlerden oluşan topluluğa demeç vermesi, proleteryanın, yöneten sınıfa karşı mücadelesinin oyunun ardından da süreceğine dair ipucu niteliği taşımaktadır. Markus'un stratejisi oyun boyunca nasıl olursa olsun, topluluğa demeç verilen sahnenin finali her zaman "Biz canlıyız ve artık özgürüz." cümlesi ile gerçekleşmektedir. 'Canlı' tanımına uygun bir biçimde evrimleşen androidler, toplumun bir parçası olmak adına izledikleri yol ile, baskıcı mutlak rejimi reddeden, devletçi değil toplumcu bir düzenin, yani Oppenheimer'ın savunduğu özgür vatandaşlık düzenine geçişe zemin hazırlamaktadır.

Detroit: Become Human, yalnızca oyuncuya seçim özgürlüğü tanınmasında değil, başlangıç ekranında yer alan Chloe isimli karakterin etkileşimleri ile de interaktif bir yapıya sahiptir. Chloe, "Detroit deneyimini" yaşamak için oyuna başlayan oyuncuya sunulan sunucu android olarak tanıtılır. Buna göre Chloe, kaydetme, son yükleme noktasına geri alma, arşive ulaşma gibi oyun içi komutları gerçekleştiren, oyuncuya ait androidtir. Yapımcılar, ana sayfadaki Chloe ile oyuncuyu Detroit: Become Human gerçekliği-

ne dahil etmeye çalışmaktadır. Chloe, oyuncu her ana sayfaya ulaştığında, yapılan tercihlerle uygun yorumlarda bulunur. Bunun yanı sıra gerçek zaman dilimine göre (örneğin 14 Şubat'ta Sevgililer Günü'nü kutlayacak şekilde) oyuncu ile etkileşim kurarak gerçeklik-kurgu arasında bağ kurar. Chloe, kişisel yorumların yanı sıra, oyuncuya oyunun konusuyla ilgili anketler düzenleyerek oyuncunun ideolojik yaklaşımlarına da ayna tutar, görüşleri değerlendirmeye alır; bu sayede Quantic Dreams şirketi, oyuncu profiline ve ideolojisine dair veriler toplamaktadır. Chloe, oyun finaliyle beraber oyuncudan kendisini de özgür bırakmasını ister. Finaldeki bu karar itibarıyla oyuncu, oyunun hikayesine uzaktan bakan bir gözlemci kimliğinden sıyrılarak aktarılan ideolojiye dair fikir sahibi ve kontrol gücü bulunan birey haline gelmektedir.

## 5. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

İçinde bulunduğumuz yüzyıl, video oyunlarının sosyal hayata en entegre olduğu yüzyıllardan birisidir. Dolayısıyla günümüzde, video oyunların eğlence işlevi haricinde içeriksel özelliklerine de yoğunlaşmakta, bireyi ve toplumu şekillendirici etkilerinin değerlendirilmeye alınmaktadır. Teknolojinin gelişmesi sonucu oyun yapımcısı şirketler, alt metni bulunmayan basit oyunlara, türsel ayrımların da katkısıyla, oyuncuyu sanal dünya dışında da içinde bulunduğu toplumu düşünmeye ve sorgulamaya teşvik eden içerikler katmıştır. Bu bağlamda Oppenheimer'ın "Devlet" kuramı gibi çeşitli kuramdan faydalanılmaktadır.

Oppenheimer Devlet'i temel olarak, galip gelen mülk sahibi azınlık grubun, yenilgiye uğrattığı mülksüz proleter çoğunluğa dayattığı sömürü odaklı, yağmacı düzeni esas almaktadır. Sınıf çatışmalarını siyasal ve sosyolojik açıdan ele alması, Quantic Dream şirketine ait, insansı duygular geliştirmeye başlayan androidlerin toplumun bir parçası olabilmek için isyan etmelerini konu alan "Detroit: Become Human" oyunundaki toplumsal yapılaşmayı değerlendirmek için ideal bakış açısını sağlamaktadır. Konu kapsamında, mülk ve hak sahibi olmayan, işçi sınıfını oluşturan, her ırk/cinsiyet temsiline sahip olan androidlerin işlenmesi, tüm azınlıkları tek çatı altında toplayan ve dayatılan toplum yapılaşması içerisin-

deki koşullarını oyuncuya sorgulatan, oyunun alt metninde yer ideolojinin iskeletini çıkaran, bu sayede oyunun anlaşılabilirliğine katkı sağlayan bir yapıdadır. Benzeri konuda gerçekleştirilecek araştırmalar, interaktif oyunların oyuncuyu, dolayısıyla bireyi ve toplumu şekillendirmesine ilişkin veriler sunma ve olası distopik gelecek kurguları üzerinden günümüz toplumsal yapılaşmalarına ayna tutma potansiyeli göstermektedir.

Oppenheimer'ın Devlet kuramı dahilinde, oyuncuyu bünyesine interaktif biçimde katan Detroit: Become Human oyununu analiz etmek oyun oynayan bireylere, hem Oppenheimer'ın Devlet kuramına, hem de günümüz toplumundaki proleterya ve burjuvazi sınıf çatışmasına dair fikir kazandırma özelliğine sahiptir. Özellikle oyun oynayan genç nüfus, video oyunlarının sundukları bilgileri doğrudan kabul edebilmeye yatkındır. Video oyunlarına ilişkin, öncelikli olarak genç nüfusun öğrenim becerilerine dair gerçekleştirilecek araştırmalar faydalı olacaktır.

## KAYNAKÇA

- ALTUNAY, A. (2015). *Bir Sosyalleşme Aracı Olarak Yeni Medya*. Selçuk İletişim, 9(1), 410-428.
- AYHAN, B., KÖSELİOĞLU, M. (2015). İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- BİNARK, M. (2006, Ekim). Sanal Uzamda Oyun Kültürü ve Dijital Oyunlar, <http://inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf>
- DOĞANOĞLU, M. (2014, 10 Ekim). Oppenheimer: Devlet, <https://www.sombahar.com/oppenheimer-devlet/3/>
- DÜVENCİ, S. (2018). Kuvvet ve Mücadele Teorisine Göre Mezopotamya'da Devletin Ortaya Çıkışı. *Uluslararası Yönetim Akademisi Dergisi*, 1 (1), 106-117.
- EPIC GAMES. (2020, 15 Nisan). Detroit: Become Human Oyun Tanıtımı, <https://www.epicgames.com/store/tr/product/detroit-become-human/home>
- HOPPE, H. (2001, 13 Nisan). Anarcho-Capitalism: An Annotated Bibliography, <https://www.lewrockwell.com/2001/12/hans-hermann-hoppe/anarcho-capitalism-2/>



KIRIK, A., M. (2013). *Kişisel Bir Dünya Modeli: İnteraktif Televizyon Yayıncılığı*. Uluslararası Hakemli Beşeri ve Akademik Bilimler Dergisi, 2(3), 66-75.

KİNG, J. (2018). Detroit: Become Human Can End in More Than “1000 Different Combinations,” says Quantic Dream, <https://www.trustedreviews.com/news/>

LUDOZOFİ (2014, Ekim) Oyun Sözcüğünün Kökeni Üzerine, <https://www.sombahar.com/oppenheimer-devlet/3/>

OKANDAN, R., G. (1976). *Umumi Amme Hukuku*. İstanbul Üniversitesi Yayınları.

OPPENHEIMER, F. (1927). The Idolatry of The State. *Review of Nations*, (2), 13-26.

OPPENHEIMER, F. (1997). *Devlet*, Çev. Alâeddin Şenel, Çev. Yavuz Sabuncu. İlker Kalaycı İstanbul: Engin Yayınları.

ÖNGEN, T. (1993). Çağdaş Toplumsal Çatışma. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi* , 48 (01), 73-91.

RİCHMAN, S. (2011, 3 Şubat). Libertarian Left. <https://www.theamericanconservative.com/articles/libertarian-left/>

SAĞIRLI, M. (1995). Sosyolojik Açıdan Devlet Teorileri. <http://nek.istanbul.edu.tr:4444/ekos/TEZ/26088.pdf>

TOZAN, V. (2019, 15 Aralık). Oppenheimer'in Gözüyle Devlet, <https://www.gazeteyolculuk.net/oppenheimerin-gozuyle-devlet-volkan-tozan>

QUANTIC DREAM. (t.y). Detroit: Become Human Oyun Tanıtımı, <https://www.epicgames.com/store/tr/product/detroit-become-human/home>