

T.C.
İSTANBUL TİCARET ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
HALKLA İLİŞKİLER YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

PROPAGANDANIN YENİ UYGULAMA ALANI:
BİLGİSAYAR VE KONSOL OYUNLAR

Yüksek Lisans Tezi

Mustafa Halil CECAN

1050Y82102

İstanbul, 2013

T.C.
İSTANBUL TİCARET ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
HALKLA İLİŞKİLER YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

PROPAGANDANIN YENİ UYGULAMA ALANI:
BİLGİSAYAR VE KONSOL OYUNLAR

Yüksek Lisans Tezi

Mustafa Halil CECAN

1050Y82102

Danışman: Yrd. Doç. Dr. R. Gülay Öztürk

İstanbul, 2013

T.C.
İSTANBUL TİCARET ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ONAY SAYFASI

Yüksek lisans öğrencisi Mustafa Halil Cecan'ın "PROPAGANDANIN YENİ UYGULAMA ALANI: BİLGİSAYAR VE KONSOL OYUNLAR" konulu tez çalışması jürimiz tarafından Halkla İlişkiler Yüksek Lisans tezi olarak (oybirliği / oyçokluğu) ile başarılı bulunmuştur.

| | Adı – Soyadı | İmza |
|------------|--------------|-------|
| Danışmanı | : | |
| Jüri Üyesi | : | |
| Jüri Üyesi | : | |

Hazırlamış olduğum tez özgün bir çalışma olup, YÖK ve İTİCÜ Lisansüstü yönetmeliklerine uygun olarak hazırlanmıştır. Ayrıca, bu çalışmayı yaparken bilimsel etik kurallarına tamamen uyduğumu; yararlandığım tüm kaynakları gösterdiğimi ve hiçbir kaynaktan yaptığım ayrıntılı alıntı olmadığını beyan ederim. Bu tezin ihtiva ettiği tüm hususlar şahsi görüşüm olup, İstanbul Ticaret Üniversitesi'nin resmi görüşünü yansıtmamaktadır.

ÖZET

Modern insanın, artan şehir hayatı yoğunluğunda neredeyse tüm işlerini dijital ortamda gördüğü söylenebilmektedir. Yani bilgisayarlar artık yeni bir oyuncak, bilgi kaynağı, hobi, iletişim kanalı ve hatta hayat arkadaşı olarak görülmektedir. İnsan eylemlerini yönlendirmede önemli bir güce sahip olan propaganda ise gelişen teknolojiye uyum sağlayarak tüm iletişim mecralarını kullanmayı ihmal etmemiştir. Bu alanlardan biri olan bilgisayar oyunlarının ise bugünün propaganda çalışmalarında etkin bir şekilde yer edindiği gözlenmiştir. “Propagandanın Yeni Uygulama Alanı: Bilgisayar ve Konsol Oyunlar” başlıklı bu tezle göstergebilimsel bir metotla “Call of Duty : Modern Warfare” serisi örneklemini üzerinden bir analiz yapılmış, çalışmanın sonucunda propagandanın bilgisayar oyunlarında uygulanmakta olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar Oyunu, Ludoloji, Propaganda.

ABSTRACT

It would be fair to say that the modern age people carry out almost all their works digitally because of the density of the increasing city life. In other words, computer is seen as a new toy, source of information, hobby, communication channel and a life partner. Having a significant impact on directing human activities, propaganda did not neglect to use all mediums of communication by adapting to the advancing technology. It has been observed that video games, one of these fields, is actively included in today's works of propaganda. We have carried out an analysis over the “Call of Duty: Modern Warfare” series via a semiotic method with this thesis titled “New Application Field of Propaganda: Computer and Console Games” and come to the conclusion that propaganda is being implemented in computer games.

Keywords: PC Games, Ludology, Propaganda.

İÇİNDEKİLER

Sayfa No.

| | |
|--|----------|
| Tez Onay Sayfası..... | ii |
| Özet..... | iii |
| Tablolar Listesi..... | vii |
| Şekiller Listesi | viii |
| Kısaltmalar | xi |
| GİRİŞ | 1 |
| 1. PROPAGANDA KAVRAMI | 2 |
| 1.1. Propagandanın Tarihsel Gelişimi | 2 |
| 1.1.1. Birinci Dünya Savaşı'nda Propaganda Çalışmaları..... | 4 |
| 1.1.2. İkinci Dünya Savaşı'nda Propaganda Çalışmaları | 5 |
| 1.1.3. Soğuk Savaş'ta Propaganda Çalışmaları | 6 |
| 1.1.4. 11 Eylül Saldırıları Sonrası Propaganda Çalışmaları | 8 |
| 1.2. Propagandanın Özellikleri ve Uygulama Sırasında Dikkat Edilmesi Gerekenler | 11 |
| 1.3. Propaganda Türleri | 14 |
| 1.3.1. Uygulama Açısından Propaganda Türleri | 14 |
| 1.3.1.1. Beyaz Propaganda | 14 |
| 1.3.1.2. Gri Propaganda | 15 |
| 1.3.1.3. Kara Propaganda..... | 15 |
| 1.3.1.4. Silahlı Propaganda | 17 |
| 1.3.1.5. Karma Propaganda..... | 17 |
| 1.3.2. Kullanılışı Açısından Propaganda Türleri | 18 |
| 1.3.2.1. Stratejik Propaganda..... | 18 |
| 1.3.2.2. Taktik Propaganda | 18 |
| 1.3.2.3. İşgal Propagandası | 18 |
| 1.3.2.4. Karşı Propaganda..... | 19 |
| 1.4. Kitle İletişim Araçlarında Propagandanın Kullanımı..... | 19 |
| 1.4.1. Gazete | 20 |
| 1.4.2. Radyo..... | 20 |
| 1.4.3. Televizyon | 21 |

| | |
|--|----|
| 1.4.4.Afiş | 22 |
| 1.4.5.Fotoğraf | 23 |
| 1.4.6.Kitap | 24 |
| 1.4.7.Tiyatro | 25 |
| 1.4.8.Sinema | 25 |
| 1.4.9.İnternet ve Yeni Medya Alanları..... | 27 |

2. İLETİŞİM ÇALIŞMALARINDA YENİ ALAN: LUDOLOJİ (OYUN BİLİM) VE PROPAGANDA FAALİYETLERİNDE KULLANIMI..... 29

| | |
|--|----|
| 2.1. Oyun Kavramı ve Ludoloji | 29 |
| 2.1.1.Oyun Kuramları..... | 32 |
| 2.1.2.Oyunun Temel Prensipleri..... | 33 |
| 2.2. Oyun Türleri..... | 34 |
| 2.2.1.Geleneksel Oyunlar | 34 |
| 2.2.2.Bilgisayar Oyunları | 35 |
| 2.2.2.1.Bilgisayar Oyunlarının Genel Özellikleri ve Tarihsel Gelişimi..... | 35 |
| 2.2.2.2. Bilgisayar Oyunu Türleri..... | 35 |
| 2.2.2.2.1. Aksiyon Oyunları..... | 41 |
| 2.2.2.2.2. Bulmaca Oyunları | 41 |
| 2.2.2.2.3. Rol Oynama Oyunları | 41 |
| 2.2.2.2.4. Strateji Oyunları..... | 42 |
| 2.2.2.2.5. Simülasyon Oyunları | 42 |
| 2.2.2.2.6. Spor Oyunları..... | 42 |
| 2.2.2.3. Bilgisayar Oyunlarında Anlatı Özellikleri..... | 43 |
| 2.2.2.3.1. Etkileşim | 44 |
| 2.2.2.3.2. Sanal Gerçeklik ve Simülasyon | 45 |
| 2.2.2.4. Bilgisayar Oyunları ve Propaganda Arasındaki İlişki..... | 46 |
| 2.2.2.4.1. Bilinçaltı Mesajlar..... | 47 |
| 2.2.2.4.2. Manipülasyon..... | 51 |
| 2.2.2.5.Bilgisayar Oyunlarında Propagandanın Sunum Biçimleri | 51 |
| 2.2.2.5.1. Görsel Sunum Biçimleri | 52 |
| 2.2.2.5.2. İşitsel Sunum Biçimleri..... | 52 |
| 2.2.2.5.3.Yazınsal Sunum Biçimleri | 53 |

| | |
|--|-----------|
| 3. BİLGİSAYAR OYUNLARI ÜZERİNDE GÖSTERGEBİLİMSEL BİR ANALİZ: “CALL OF DUTY: MODERN WARFARE”SERİSİ | 55 |
| 3.1. Analizin Amacı ve Önemi..... | 55 |
| 3.2. Analizin Kapsamı | 56 |
| 3.2.1. Call Of Duty Modern Warfare 1 Hikayesi | 56 |
| 3.2.2. Call Of Duty Modern Warfare 2 Hikayesi | 59 |
| 3.2.3. Call Of Duty Modern Warfare 3 Hikayesi | 61 |
| 3.3. Analizin Yöntemi | 66 |
| 3.4. Analizin Soruları | 67 |
| 3.5. Analizin Hipotezleri | 68 |
| 3.6. Analizin Sınırları | 68 |
| 3.7. Analizin Uygulanması ve Elde Edilen Bulguların İncelenmesi..... | 68 |
| 3.8. Araştırma Bulgularının Değerlendirilmesi..... | 89 |
| | |
| SONUÇ | 90 |
| EKLER | 92 |
| KAYNAKÇA..... | 98 |

TABLÖLAR LİSTESİ

Sayfa No.

| | |
|---|----|
| Tablo 1. Caillois'ya Göre Oyunların Kategorizasyonu..... | 40 |
|---|----|

ŞEKİLLER LİSTESİ

| | Sayfa No. |
|--|------------------|
| Şekil 1. Call of Duty Modern Warfare 1, Gösterge 1 | 69 |
| Şekil 2. Call of Duty Modern Warfare 1, Gösterge 2 | 70 |
| Şekil 3. Call of Duty Modern Warfare 1, Gösterge 3 | 72 |
| Şekil 4. Call of Duty Modern Warfare 1, Gösterge 4 | 73 |
| Şekil 5. Call of Duty Modern Warfare 1, Gösterge 5 | 75 |
| Şekil 6. Call of Duty Modern Warfare 1, Gösterge 6 | 76 |
| Şekil 7. Call of Duty Modern Warfare 1, Gösterge 7 | 77 |
| Şekil 8. Call of Duty Modern Warfare 1, Gösterge 8 | 78 |
| Şekil 9. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 9 | 79 |
| Şekil 10. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 10 | 80 |
| Şekil 11. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 11 | 81 |
| Şekil 12. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 12 | 82 |
| Şekil 13. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 13 | 83 |
| Şekil 14. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 14 | 84 |
| Şekil 15. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 15 | 85 |
| Şekil 16. Call of Duty Modern Warfare 3, Gösterge 16 | 86 |
| Şekil 17. Call of Duty Modern Warfare 3, Gösterge 17 | 87 |
| Şekil 18. Call of Duty Modern Warfare 3, Gösterge 18 | 88 |

KISALTMALAR

ABD : Amerika Birleşik Devletleri

a.g.e. : Adı Geçen Eser

a.g.m. : Adı Geçen Makale

a.g.y. : Adı Geçen Yayın

Çev. : Çeviren

Der. : Derleyen

Ed. : Editör

FPS: First Person Shooter

MMORPG : Massively Multiplayer Online Role Playing Game

RYO : Rol Yapma Oyunu

S. : Sayfa

SAS : Special Air Service

WWW : World Wide Web

GİRİŞ

Propaganda çok sayıda insanın düşünce ve davranışlarını etkilemek amacını taşıyan önceden planlanmış mesajlar bütünüdür. Günümüzde propagandanın yaygın olarak en çok sinema sektöründe uygulandığı ileri sürülmektedir. Ancak bugün propagandanın uygulama alanı iletişim teknolojilerinde meydana gelen değişimlere bağlı olarak genişlemiştir. Bu alanlardan biri de çoğunlukla gençlerin eğlence amaçlı kullanmakta olduğu bilgisayar ve konsol oyunlarıdır. Bu oyunlar yetişkinler tarafından da stres atmak veya günlük hayattan uzaklaşmak için oynanmaktadır. Propaganda çalışmalarının çoğunlukla uygulandığı oyun türleri incelendiğinde ise aksiyon oyunlarının yoğunlukta olduğu görülmektedir. Bu oyunlarda aktarılan mesajlara bakıldığında, oyunda oynanan karakterin veya karakterlerin mensubu olduğu ülkenin iç ve dış politikasını, askeri birimin gücünü hatta dini inancını oyunculara görsel ve işitsel olarak kabul ettirmeye çalıştığı görülmektedir.

Bu doğrultuda çalışmanın amacı propagandanın sessiz, tehlikeli ve eğlenceli gibi görünen bilgisayar ve konsol oyunlarına nasıl yerleştirildiğini, bu oyunlara devletlerin ne tür destekler verdiğini, oyunların pazarlamasının nasıl yapıldığını ve verdiği mesajları “Call Of Duty: Modern Warfare” oyun serisi örneklemini üzerinden Ferdinand de Saussure’ün göstergebilim modeli ile analiz ederek ortaya koymaktır.

Elde edilen bulgulara göre propaganda içerikli mesajların görsel, işitsel ve metinsel olarak uygulandığına ve subliminal mesaj bulgularına ulaşılmış, propagandanın yeni uygulama alanı olan bilgisayar oyunlarında etkin bir şekilde kullanılmakta olduğu sonucu ortaya çıkmıştır.

1.PROPAGANDA KAVRAMI

1.1. Propaganda Kavramının Tarihsel Gelişimi

Propaganda kelimesi kök olarak Latince, bahçıvanın taze bir bitkinin filizlerini, yeni bitkiler üretmek için toprağa dikmesi anlamına gelen "*Propagare*" kelimesinden türemiştir.¹ Türk Dil Kurumu'nun Güncel Türkçe Sözlüğü'nde ise, İtalyanca kaynaklı bir kelime olduğu belirtilen propagandanın "*Bir öğreti, düşünce veya inancı başkalarına tanıtmak, benimsetmek ve yaymak amacıyla söz, yazı vb. yollarla gerçekleştirilen çalışma, yaymaca*" anlamına geldiği belirtilmektedir.²

Büyük Roma İmparatorluğu döneminde propaganda faaliyetlerinin siyasi gücün pekiştirilmesi amacıyla kullanıldığını ise Sinanoğlu "*Hedef Türkiye*" isimli kitabında şu örnekle ortaya koymaktadır:

*"Romalılar gidiyor kuzeydeki Keltlerin ülkesi, bugünkü Fransa'yı işgal ediyor. Julius Ceasar, burayı fethediyor ama sonrasında ömür boyu bunların isyanları ile meşgul oluyor. Roma İmparatorluğu bir türlü rahat edemiyor. 'Bunlardan bıktık, usandık, bunlar bir türlü adam olmuyor Keltliklerinden vazgeçmiyorlar', diyorlar. Roma'da senato toplanıyor ve çare arıyorlar. Bir tanesi diyor ki: 'Gidip hepsini keselim' Olur mu, diye itirazlar hemen yükseliyor. İtiraz etmelerinin sebebi merhametlerinden dolayı değil 'Gücümüz ve zamanımız yetmez' diye itiraz ediyorlar. Pratik olmadığı için bu öneriye sıcak bakmıyorlar. 'Askeri açıdan sürekli işgal altında tutalım' teklifi de rağbet görmeyince bir senato üyesi yeni bir teklif öneriyor ve diyor ki: 'Onları Latince yokuşuna sürelim. 'Latince bilmeyen adam değildir' diye propaganda yapalım. Eğitim dilini Latince yapalım. Sonra bunlar dilini unuttur. Dili giderse her şeyi gider.' Önerisi kabul görüyor."*³

Türkçe anlamına uygun ilk kullanımı ise 1662 yılında Katolik kilisesinin yapay olarak üretilmiş fikirleri, reform hareketleriyle ortaya çıkan ve Katolik kilisesine zarar

¹ J.A.C Brown., **Siyasal Propaganda**, Çev. Yusuf Yazar, İstanbul: Ağaç Yayıncılık, 1992, s. 11.

² TDK, **Güncel Türkçe Sözlük**, (Çevrimiçi), www.tdk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 02.03.2013)

³ Oktay Sinanoğlu, **Hedef Türkiye**, İstanbul: Alfa Yayınları, 25. b., 2006, s. 94.

verme potansiyeli olan, diğer mezheplere karşı kullanmasıyla ve misyonerlik faaliyetlerinin yürütülmesi sırasında başlamıştır.⁴Milattan önce 5. yüzyılda büyük Çin düşünürü ve komutanı olan Sun-Tzu “Savaş Sanatı” adlı eserinde savaş sırasında saha taktiklerinin yanı sıra düşman tarafında saygı gösterilen siyasi ve askeri liderler hakkında hıyanet, sahtekârlık gibi yüz kızartıcı suçlar hakkında haberler çıkartılmasını, düşman karşısında bulunan kuvvetlerin ezici üstünlüğünü hakkında da haber gönderilmesi sayesinde manevi yıkıcı tesirlerin lehlerine olacağını belirtmiştir.⁵

Türk tarihinde ise propaganda çalışmalarının özellikle Osmanlı Devleti zamanında etkili olan 'Ahilik' teşkilatında görüldüğü belirtilmektedir. Teşkilatın çalışmalarında, daha Osmanlı devletine katılmamış bölgelere öncü olarak giderek, Osmanlı devletinin işleyişi, askeri gücü, İslamiyet hakkında çeşitli bilgileri anlatarak bölgelerin sosyolojik olarak Osmanlı Devleti'ne kolayca bağlanmalarını sağlamak şeklinde gerçekleşmiştir⁶. 1454 yılında Johannes Gutenberg tarafından matbaanın icat edilmesi ve sonraki yüzyılda gelişen reform hareketleri, bilginin ve her türlü fikrin geliştirilip yayılması özgürlüğünü o zamana kadar görülmemiş bir hız ve genişliğe ulaştırmış, bu durum da propaganda faaliyetlerinin üzerinde ciddiyetle durulmasını gerekli hale getirmiştir.⁷

İletişim faaliyetlerinin ve teknolojilerinin gelişmesine paralel olarak alanı genişleyen propaganda kavramı tarihte iz bırakan tüm toplumsal olaylarda kendine yer bulmuştur. Propaganda kavramının kendisini gerçekleştirebilmesi için psikoloji, sosyoloji gibi beşeri bilimlerin yanı sıra, genetik, kimya gibi bilim dallarından da yararlanması dikkat çekmektedir.⁸Bu doğrultudadisiplinlerarası çalıştırma gerektirdiğinden ve kendi içinde çeşitli olmazsa olmaz maddelerden dolayı propagandanın tüm yönleriyle, iletişim konusunda önem taşıyan bir konu olarak karşımıza çıktığı gözlenmektedir.

⁴ Brown, a.g.e., s. 16.

⁵ Tzu Sun, Savaş Sanatı, Çev. Sibel Özbudun, İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi, 2008, s. 56.

⁶ Ömer Lütfi Barkan, **Kolonizatör Türk Dervişleri**, (Çevrimiçi), <http://www.belgeler.com/blg/2x2a/mer-ltfi-barkan-kolonizatr-trk-dervileri> (Erişim Tarihi:14.05.2013), s.33.

⁷ Brown, a.g.e., s.11.

⁸ Anthony Pratkanis ve Elliot Aronson, **Propaganda Çağı İknanın Gündelik Kullanımı ve Suistimali**, Çev. Nagihan Haliloğlu, İstanbul: Paradigma Yayınları, 2008, s. 141.

1.1.1.Birinci Dünya Savaşı'nda Propaganda Çalışmalar

20. Yüzyıl başlarında propaganda kavramının büyük kitleler üzerinde kullanılması için çalışmalar başlatılmıştır. Beşeri bilimlerin yanı sıra diğer bilim dallarından da bilim insanlarının çalışmaları sayesinde propaganda kavramı daha geniş bir vizyon ile ele alınmıştır. Propaganda doktrininin oluşmasında asıl etkiyi yapankişinin ise Bolşevik Devrimi'nin kuramsal öncülerinden olan Lenin olduğu belirtilmiştir. Lenin 1902 yılında yayımlanan “Ne Yapmalı ?” adlı çalışmasında propagandanın değerini anlatmıştır. Stalin'in ise 1910 yılına kadar yoğun bir şekilde propaganda bürosunu yönettiği kaydedilmiştir. 1917 Ekim Devrimi*başarisından sonra enformasyon ve iletişim araçlarını da kontrol alan Ajitasyon ve Propaganda Departmanı kurulması ile propaganda faaliyetlerinin bir organizasyon yapısına büründüğü görülmüştür.⁹

Birinci Dünya Savaşı, Avusturya–Macaristan İmparatorluğu Veliht Prensi'nin Saray-Bosna'da bir cinayet sonucu öldürülmesi üzerine başlamıştır (28 Temmuz 1914). Birinci Dünya Savaşı'nın asıl nedeninin ise Üçlü İttifak (Almanya, Avusturya–Macaristan, İtalya) ve Üçlü İtilaf Devletleri (İngiltere, Fransa, Rusya) arasında olan ekonomik ve politik rekabet olduğu kaydedilmiştir. Bu rekabet daha sonra ülkelerin taraf değiştirmesiyle diplomatik propaganda faaliyetlerinin gücünü kanıtlamıştır.¹⁰

Veliht prensin öldürülmesi olayı ise savaşın başlaması için sadece bir bahane, bir kıvılcım olarak görülmüştür. Savaş sadece Avrupa kıtası üzerinde olmamış, Asya kıtasına hatta denizaşırı ülkelerde de cereyan etmiştir. Bu özelliğinden dolayı da “Dünya Savaşı” olarak adlandırılmıştır.¹¹

Birinci Dünya Savaşı'nda propaganda teknikleri özellikle basılı broşürler aracılığıyla Almanya, ABD, İngiltere ve Fransa gibi ülkeler tarafından kullanılmış, ancak o dönem teknolojinin sınırlılıkları dolayısıyla yapılan bu propaganda çalışmalarının etkileri de sınırlı olmuştur.¹² Bu sınırlı etki bile ülkelerin propagandanın önemini anlamalarına yol açmıştır. Birinci Dünya Savaşı başlarında hiçbir ülkenin belirli bir merkezden yönetilen propaganda teşkilatı yokken savaş

⁹ Sezer Akarcalı, **İkinci Dünya Savaşında İletişim ve Propaganda**, Ankara: İletişim Yayınları, 2003, s.48.

¹⁰ Mustafa Mutlu, **Savaşlarda Kamuoyu Oluşumu**, Adam Yayınları, 2003, s. 41.

¹¹ Faruk Can, **Bilgi Çağının Gündümlü Silahı Medya**, İstanbul: Alfa Yayınları, 2005, s. 65.

¹² Osman Özsoy, **Propaganda ve Kamuoyu oluşturma**, İstanbul: Alfa Yayınları, 2003, s. 89.

sırasında elde edilen tecrübelerle beraber bütün ülkeler bir şekilde propaganda teşkilatlarını kurmaya başlamışlardır.¹³

Birinci Dünya Savaşı sonunda Sevr anlaşmasını kabul etmeyen Türklerin başlattığı Kurtuluş Savaşı'nda da karşılıklı propaganda çalışmalarına rastlanılmaktadır. Bu konuda özellikle Müslüman bölgelerde olan vaaz ve hutbe gibi kanallar aracılığıyla tarafların propaganda çalışmalarına din temelli olarak yön verdikleri ileri sürülmüştür. Broşürlerin I. Dünya Savaşı'nda kullanılmasına rağmen burada kullanılmamasının nedeni olarak ise Osmanlı Devleti'nde okuma-yazma oranının düşük olması ve Doğu Medeniyetlerinde insanların okuduklarından ziyade duyduklarına daha fazla değer vermeleri gösterilmiştir.¹⁴

1.1.2.İkinci Dünya Savaşı'nda Propaganda

I. Dünya Savaşı sonunda gücünü ispat eden propaganda kavramı, gelişen kitle iletişim araçlarıyla beraber II. Dünya Savaşı'nda kendisine daha fazla kullanım alanı ve fırsatı bulmuştur. Bu dönemde propaganda özellikle müttefik kazanmak, savaş sırasında tarafsızlığını ilan eden ülkelerle ilişkileri canlı ve iyi tutmak, bu ülkelerin gözünde düşman ülkelerin itibarını zedelemek ve onu zayıf düşürmek amacıyla kullanılmıştır. Savaş sürecinde propaganda silahlı kuvvetlerle beraber ülkelerin savaş kazanmalarında oldukça etkili olmuş ve bazı durumlarda daha önemli roller oynamıştır.¹⁵

Bu dönemde propaganda çalışmalarının fazla kullanılmasının bir nedeni de I. Dünya Savaşı'nı hatırlayan insanların, yenilenen savaş çağrılarına önceleri yeterli ilgi göstermemesi olarak da görülebilir. Ancak beşeri bilimlerin propaganda faaliyetlerinde kullanılması sonucunda çalışmalar başarıya ulaşmıştır. Ayrıca bu dönemde geliştirilen pazar araştırmalarının ülkeler tarafından propaganda faaliyetlerinin sonuçlarını

¹³ a.g.e., s. 357.

¹⁴ Bernard Lewis, **Alamut Kalesi ve Hasan El Sabbah**, Çev. Müberra Güney, Nokta Yayınları, İstanbul, 2009, s. 9-10.

¹⁵ Arsev Bektaş, **Kamuoyu, İletişim ve Demokrasi**, İstanbul: Bağlam Yayınları, 2000, s.148.

* 1917 Şubat Devrimi ile başlayan devrimci sürecin ikinci aşaması olarak değerlendirilir. Ekim Devrimi ile Temmuz Günleri ile iktidarı tekleşerek ele geçiren ancak Kornilov Olayı ile güç ve destek kaybeden Geçici Hükümetten iktidar alınmış Bolşeviklerin ve müttefikleri olan Sol SR'ların çoğunlukta olduğu Sovyetlere verilmiştir. Bu gelişmelerin üzerine Bolşevik karşıtı monarşi yanlısı Beyaz Ordu, Rus İç Savaşını başlatmıştır. 1922 yılında iç savaştan galip çıkan Bolşevikler Sovyetler Birliği'ni kuracaklardır.

analiz etmek için kullanılması daha sonra bu sistemin evrim geçirerek politikacılar için bilinçli imaj çalışmalarına dönüşmüştür.¹⁶

Tarihte propagandaya damgasını vuran kişi olarak akla ilk gelen kişinin Adolf Hitler olarak gösterilmesi önem taşımaktadır. Hitler ve onun Propaganda Bakanı Joseph Goebbels sayesinde propaganda, yasaları olan bir disiplin haline gelmiştir.¹⁷

Hitler'e göre "Propagandanın amacı, tek tek ve bilimsel olarak kişileri bilgilendirmek değildir. Onun görevi, kitlelerin dikkatini belirli olaylar, ihtiyaçlar ve gereklilikler üzerine çekmektir."¹⁸

Tarihsel bağlamda ise 1933- 1945 yılları arasında Hitler ve Halkı Aydınlatma ve Propaganda Bakanlığı yapan Goebbels'in propagandayı sadece iç hedef kitlesine değil, II. Dünya savaşı sırasında düşmanları olan Fransız ve Amerikan askerlerine karşı da kullanmaları propagandanın uygulama alanını görmek adına dikkat çekmektedir. Almanlar bu propaganda çalışmalarıyla hedef olarak genelde Müttefik Devletler'in arasını açmak istemişlerdir. Alman propaganda çalışması "Böl ve fethet" stratejisi üzerine kurulmuş; sıklıkla Amerikan ve İngiliz askerlerini, askerlerle başıbozuk tembelleri, Hıristiyanlarla Yahudileri, hatta Afrikalı Amerikalılar ile beyazları birbirine düşürmeye yönelik çalışmaları olmuştur.¹⁹ Buna göre propagandanın bu iki savaş süresince hem ülke sınırları içinde bulunan vatandaşları, hem de ülke sınırları dışında yer alan kişileri hedef alarak ve birbiriyle eş zamanlı olacak uyumda yapılması, onun stratejik bir bakış açısına ve bilinçli bir çalışmaya sahip olduğunu göstermektedir.

1.1.3. Soğuk Savaş'ta Propaganda Çalışmaları

Propaganda kavramı ne kadar Nazi'lerle etkili bir araç olarak ön plana çıkmışsa da, propagandanın önemini 1902 yılında Rus lider ve teorisyen Lenin ile anlaşıldığı belirtilmektedir. Buna göre yayınladığı "Ne Yapmalı" isimli kitabında Lenin'in devrim

¹⁶ Ahmet Ayhan, **Propaganda Nedir? Propaganda ve Halkla İlişkiler Ekseninde A.B.D. Dış Politikası**, İstanbul: Literatürk Yayınları, 2007, s. 41.

¹⁷ a.g.e., s. 49-50.

¹⁸ Adolf Hitler, **Kavgam**, Çev. Refik Özdek, Ankara: Gökçe Kitapevi, 2001, s. 87.

¹⁹ A. Herbert, Friedman, **II. Dünya Savaşı'nda Seks ve Propaganda**, Çev. İştan Gündüz, İstanbul: Parşömen Yayınları, 2011, s. 12.

açısından propagandanın ne kadar önemli bir araç olduğunu ayrıntılarıyla anlattığı kaydedilmiştir.²⁰

Sovyet Rusya'nın kuruluşunun temellerinde olan propaganda faaliyetleri II. Dünya Savaşı'ndan sonra da devam etmiştir. Bu noktada özellikle propaganda, Sovyetlerin demir perde ülkelerini egemenliği altına almasında ve sonrasında yönetim sürecinde stratejik bir önem arz ettiği dile getirilmektedir.²¹

Soğuk Savaş benzetmesinin kullanım amacı konvansiyonel veya konvansiyonel olmayan silahlarla yapılan kara, hava ve deniz savaşının olmaması durumudur. Soğuk Savaş, her an sıcak çatışma çıkma ihtimaline karşı hazırlıklı olma, ancak bu sıcak çatışmanın olmaması durumudur. Bu savaşın daha çok ekonomik, diplomatik, kültürel, siyasal, askeri teknolojilerin birer propaganda aracı olarak kullanıldığı bir savaş türü olarak tanımlanması ise dikkat çekmektedir.²²

Birinci ve İkinci Dünya Savaşları sonrasında uzun yıllar devam eden Soğuk Savaş döneminde propaganda daha çok karşıt ülkelerin bireylerine uygulanan ve olumsuz anlamlar taşıyan bir teknik halini almıştır.²³

Ancak o dönem Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği(SSCB) ve Amerika Birleşik Devletleri'nin (ABD) doğrudan birbirlerine karşı propaganda çalışmaları yapması yerine propaganda çalışmaları daha çok stratejik öneme sahip tarafsız ya da karşıt taraflı ülkelere doğru yapılmıştır. II. Dünya Savaşı'yla kıyaslanamayacak teknolojik imkânlar olan bu dönemde tarafların birbirlerine doğrudan ve etkin bir propaganda çalışmasını gösteren örneklerin çok az olması ise propaganda faaliyetlerini iki tarafında genişleme stratejileriyle uyguladıklarını göstermektedir. Bunun nedeni ise

²⁰ Sezer Akarcalı, **İkinci Dünya Savaşında İletişim ve Propaganda**, Ankara: İletişim Yayınları, 2003, s.32.

²¹ Ayhan, **a.g.e.**, s. 44.

²² Geoerges Longlois, **20. Yüzyıl Tarihi**, İstanbul: Nehir Yayıncılık, 2000, s. 275.

²³ Yasemin Keskin Yılmaz, "**Propaganda Aracı olarak Sinema: 1990 Sonrası Amerikan Filmlerinde Propagandanın Kullanımı Üzerine Bir Çalışma**", (Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Ana Bilim Dalı Halkla İlişkiler Bilim Dalı Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Konya, 2007, s.16'dan Niyazi Berkes, Propaganda Nedir ?, Recep Ulusoylu Basım Evi, Ankara t.y.

kazanılacak yeni alanların da propaganda malzemesi olarak kullanılabilmesi için tarafların ihtiyatlı davranması gösterilebilir.²⁴

Soğuk Savaş dönemi öncesinde propaganda savaş sırasında kullanılan bir metotken, bu dönemde savaşın kazanılmasında tek başına kullanılan araç olmuştur. Bu dönemde propaganda faaliyetleri ABD-SSCB bloklarında olan ülkeler tarafından da kendi halklarına karşı yürütülmüştür. Bu konuda özellikle kitle iletişim araçları oldukça ön plana çıkmıştır.²⁵

Bu dönemde ABD nükleer gücüyle yaptığı deneyleri kitle iletişim araçlarında göstererek müttefik ülkelere karşı sadakati arttırıcı, güven veren bir propaganda çalışması izlerken, düşman ülkelere karşı caydırıcı ve korkutucu bir öge olarak kullanmıştır. Aynı dönemde SSCB tarafında ise nükleer gücün savaş kazandırma konusunda tek başına yeterli olamayacağı, atom bombasının gücünün abartıldığı bilimsel olarak kanıtlanmaya çalışılıyordu. SSCB kendi atom bombasını yaptığı zaman ise bu yayınlar kesilmiş, taraflar askeri güç yerine sistemlerini ve faydalarını anlatmaya yönelik propaganda faaliyetlerine geçilmiştir.²⁶

Bu dönemde, Ani Tehlike, Beni Seven Casus, Bir Cinayete Bakış, Bizim Gibi Casuslar, Dr. Garipaşk, Duck and Cover, Dünyanın Durduğu Gün, Rambo: İlk Kan 2, Rocky IV, Top Gun, Önemsizlik, Üçüncü Adam gibi filmler ile yoğun propaganda faaliyetlerine girişilmiştir.²⁷

1.1.4. 11 Eylül Saldırıları Sonrası Propaganda Çalışmaları

1990 yılında SSCB'nin dağılmasından sonra Yeni Dünya düzeninde tek süper güç olarak kalan ABD'nin, bu yeni düzende kendisine rakip olarak "terör" kavramını seçtiği belirtilmiştir. Buna göre ABD'nin El Kaide tarafından 11 Eylül 2001 tarihinde düzenlenen Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşayan sivil ve askerleri hedef alan bir dizi

²⁴ Nevzat Tarhan, **Psikolojik Savaş Gri Propaganda**, İstanbul: Timaş Yayınları, 16. b., 2012, s.253.

²⁵ Pratkanis ve Aronson, **a.g.e.**, s. 226

²⁶ Ayhan, **a.g.e.** 134

²⁷ "Charts, **İnternet Movie Database**, (Çevrimiçi), http://www.imdb.com/chart/top?ref=nb_mv_3_chhttp (Erişim Tarihi: 02.05.2013)

terör saldırısı ile düşmanını tam olarak gösterebilme şansını yakaladığı ileri sürülmüştür.²⁸

Saldırı sonrasında ABD, hem kendi ülkesi içinde hem de uluslararası arenada tüm gelişmeleri yeniden yorumlayarak bu yeni düzene uygun propaganda faaliyetlerine başlamıştır. Bu konuda özellikle o dönem ABD Başkanı olan George W. Bush, kitle iletişim araçlarından yaptığı konuşmada ülkesinin farklı bir düşmanla karşı karşıya kaldığını üstüne basarak söylemekte ve bu duruma karşı sadece düşmanlarının değil, düşmanlarına her türlü yardım yapan ülke ve kişilerin de cezalandırılacağını duyurmaktadır.²⁹ ABD Dışişleri Bakanı Colin Powell'ın ise; *“Amerikan halkı bir savaşın söz konusu olduğunu gayet iyi anlamış durumdadır. Buna ABD olarak verebileceğimiz karşılık, bir savaşa verebileceğimiz karşılık gibi olmalıdır. Bu, uzun süren bir çatışma olacaktır. Bu yalnızca ABD'ye karşı bir savaş değil, demokrasiye karşı, medeniyete karşı bir savaştır”* açıklamasıyla soğuk savaş döneminde olduğu gibi bir cepheleştirme çabası içinde olduğu belirtilmiştir. Ayrıca bu açıklamasıyla Powell, daha sonra kurulacak olan “Uluslararası Terörle Mücadele Koalisyonu”nu şekillendirdiği ileri sürülmüştür.³⁰

Soğuk Savaş'ı kazanan ABD, o dönemde iyice öğrendiği propaganda taktiklerini 11 Eylül saldırılarından sonra yaptığı müdahaleleri meşru göstermek adına da kullanmıştır. Afganistan operasyonu öncesinde ABD Savunma Bakanı olan Donald Rumsfeld'in bir açıklamasında “Gerektiğinde medyaya dezenformasyon da yayacağız, çünkü karşımızda kirli bir düşman var.” sözleri ile yine propaganda çalışmalarını hakkında ABD'nin duruşunu ve kararlılığını dile getirmesi de dikkat çeken başka bir söylem olarak değerlendirilmektedir.³¹

Bunun yanı sıra Afganistan operasyonu sırasında, Afganistan'ın coğrafi konumu dolayısıyla Avrupa ve Amerika'yla olan saat farkı sonucu Ortadoğu kaynaklı haberlerin daha hızlı yayıldığı kaydedilmektedir. Bunun önüne geçebilmek için Pakistan'ın İslamabad şehrinde bir medya merkezi kurulmuş, yerel saat farkından dolayı

²⁸ Tarhan, a.g.e., s. 267

²⁹ Can, a.g.e., s. 75.

³⁰ a.g.e., s. 152.

³¹ a.g.e., s. 146.

(Londra'dan 5 saat Washington'dan da 10 saat ilerde olması nedeniyle) Taliban'ın kazandığı avantaja karşı önlem almak amaçlanmıştır.³²

ABD, düşmanına karşı da propaganda faaliyetlerini sürdürmüştür. Bölgede gelişmemiş olan teknoloji ve coğrafi durum sebebiyle, Amerika'nın II. Dünya Savaşı'nda da olduğu gibi uçaklarla bölgeye bildiriler attığı belirtilmiştir. Bildirilerde Usame bin Ladin ve öldürülmüş bir El Kaide militanının fotoğrafı yan yana yer alırken, fotoğrafların altına da "Katil ve Haydut Usame sizi terk etti." ifadesi yazılmıştır. Ölü Militan görselinin altında ise, "Teslim ol ve gereksiz yere ölme, onun için bir anlam ifade etmiyorsun. Aileni kederden, kendini de ölümün acısından kurtar." yazısı yer almıştır.³³

11 Eylül saldırıları bahane gösterilerek yapılan Afganistan operasyonu öncesinde ABD Başkanı George W. Bush "Terörizme karşı, haçlı seferi başlatıyoruz." diyerek aslında yapılacak operasyonun geniş çaplı olacağını sinyallerini vermiştir. Bu açıklamaya göre saldırının baş sorumlusunun Usame bin Ladin ve hava korsanlarının çoğunun Arap kökenli olduğunun medyada yer almasıyla ve sonrasında yapılan II. Körfez çıkartmasının aslında önceden planlandığı ve yapılan propaganda faaliyetlerinin bu sistematik üzerinden yürütüldüğü söylenebilir. Ancak I. Dünya Savaşı'nda olduğu gibi bu bildiri üzerinden yapılan propaganda faaliyetleri Doğu Medeniyetleri'nde yine tam olarak işlevini yerine getirememiştir, bu duruma örnek olarak Amerika Birleşik Devletleri kuvvetlerinin yerel halk ve diğer kitleler tarafından kabul edilmemesi gösterilebilir.³⁴

Dünya kamuoyu, canlı yayında savaşı öncelikle I. Körfez Savaşı'nda görmüştür. Ancak gelişen teknolojilerle birlikte II. Körfez Savaşı, en ön cepheden tüm dünyaya kitle iletişim araçları sayesinde iletilmiştir. ABD sıcak çatışma dönemini hızla geçmek için bu dönemde özellikle propaganda çalışmalarına ağırlık verdiyse de Irak'ta kontra-propaganda çalışmaları için El Cezire, Abu Dabi TV ve propaganda çalışmalarının yüzü olarak da Irak Enformasyon Bakanı olan Muhammed El Sahaf'ı çıkarmıştır. Propaganda faaliyetlerinin Irak tarafında tek kişi üzerinden yapılmasının, dünya kamuoyundan daha

³² The Guardian, 10.11.2002.

³³ Yenişafak, 06-01-2002.

³⁴ Can, a.g.e., s. 118.

çok Doğu Medeniyetlerini etkilemek amacıyla yapılmış olduğu düşünülebilir. Bunun nedeni ise bu tür propaganda faaliyetlerinin özellikle Doğu Medeniyetleri üzerinde daha etkili olduğunun I. Dünya Savaşı'ndan sonra kanıtlanmış olması gösterilmektedir.³⁵

11 Eylül sonrası başlatılan II. Körfez Savaşı'nda ise asparagas haberler üzerine kurulmuş propaganda çalışmalarına çok sık rastlanıldığı belirtilmektedir. En bilinen örnekleri ise şu şekilde sıralanabilmektedir;

- *Basra Ayaklanması* : “11 Eylül sonrasında özellikle dini farklılıklar üzerine yapılan propaganda faaliyetleri sonucu, Basra’da bulunan Şii toplumunun Saddam Hüseyin’e karşı ayaklanması bekleniyor.” Beklenen ayaklanma bir türlü gerçekleşmeyince GMTV muhabirinin “Basra’da halk ayaklanması çıktı.” haberini ürettiği, ancak böyle bir durumun söz konusu olmadığı kaydedilmiştir.
- *Umm Kasr Alındı* : II. Körfez Savaşı'nın başında Umm Kasr bölgesinin alındığını ilan eden batılı basın mensupları, bu haberi savaş sırasında üç kere daha geçmek zorunda kalmışlardır.
- *Kimyasal Silah Bulundu* : Politikacıların ve Dünya kamuoyunun merakla beklediği ‘Kimyasal silah tesisi bulundu.’ haberini Jerusalem Post gazetesi Necef kentinden bildirmiş; ancak 24 saat dolmadan bu haber de yalanlanmıştır.³⁶

Tüm bu tarihsel dönemlerin sonunda ise, uygulamalar sırasında dikkat edilmesi gereken noktalarınve medyanın propaganda sürecinin başarısını önemli oranda etkilediği söylenebilmektedir.

1.2.Propagandanın Özellikleri ve Uygulama Sırasında Dikkat Edilmesi Gerekenler

Propaganda faaliyetleri sırasında birden fazla kıstasın göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Aksi takdirde tüm propaganda faaliyetleri işe yaramayacağı gibi, ters etki de yaratma olasılığı da bulunmaktadır.

³⁵ Ayhan, a.g.e., s. 136.

³⁶ Can, a.g.e., s. 128.

Adolf Hitler, başarılı bir propaganda faaliyeti için gerekli özellikleri ve uygulama sırasında yapılmasını gerekenleri Kavgam adlı kitabında şu şekilde anlatmıştır:³⁷

“ Propaganda, duygulara ve biraz da akla hitap etmelidir. Halkın anlayacağı alanda yapılmalıdır. Manevi seviyesini, hitap ettiği toplumun içindeki en dar kafalının bile anlayacağı düzeyde tutmalıdır. Bu şartlar içinde, taraftar olması istenilen kimseler ne kadar çoksa propagandanın manevi seviyesi de o kadar aşağı olmalıdır. Propaganda, karşısındaki topluluğun düzeyinde tutulmalı ve bu durum elde edilen sonuçlarla sürekli değerlendirilmelidir. Propagandada her şeyi karşı tarafı tanıyarak ayarlamak gereklidir. Propaganda bir araçtır, hakkında hizmet ettiği amacı gerçekleştirdiği oranda not verilir. Bundan dolayı hizmet ettiği amaca yardımcı olması için, uygun bir biçimde şekli belirlenmelidir. Genel çıkarlar açısından önemleri çeşitli olan birçok amaç bulunabilir. Propagandanın bilimsel bakımdan içeriği ne kadar yalın ise ve toplumun duygularına ne kadar başvurursa, başarısı da o kadar kesin olur. Başarı bir propagandanın değeri hakkında yegane ölçüdür.”

Hitler'in bu anlatımında da olduğu üzere propagandanın teknik özelliklerini sıraladığımız zaman şu faktörlere dikkat edilmesi gerektiği söylenebilir;

- a. *Dikkat Çekici olmalıdır:* Dikkat çekici olabilmesi için, propaganda faaliyetlerinde öz ve kısa fikirler kullanılmalıdır. Bu durum hedef kitle üzerinde “Anlayabiliyorum” duygusu ile inanç oluşmasını ve dolayısıyla propaganda çalışmasının başarılı olmasını sağlamaktadır.
- b. *Beden Dili Kullanılmalıdır:* Özellikle kitlelere karşı propaganda faaliyetlerinde beden dili hedef kitlede güven duygusunun oluşmasında ya da kaybedilmesinde etkilidir.
- c. *İlgi ve Merak Uyandırmalıdır:* Hedef kitlenin ilgisini çekecek ve merak uyandıracak şekilde tasarlanan propaganda faaliyetleri başarılı olma ihtimali her zaman daha yüksektir.

³⁷ Hitler, a.g.e. s. 183-185.

- d. *İstek Uyandırmalıdır*: Varolan hatalar üzerine çözüm için basit öneriler öne sürerek hedef kitlede değişim arzusunun tohumları atılmalıdır.
- e. *Evensel Değerlerin Kabul Edildiği Vurgulanmalıdır*: Evrensel değerler olan düşünce, din ve vicdan özgürlüklerine vurgu yaparak tüm toplumu kucakladığını iddia edilmesi önem taşımaktadır.
- f. *“Başka Çözüm Yok” Duygusu Uyandırmalıdır*: Rakiplerin başarısızlıklarına vurgu yaparak, yapılan çalışmanın ya da savunulan düşüncenin tek çözüm olduğunu hedef kitleye iletmektir. Bu propaganda çalışmalarının istenilen sonuca ulaşabilmesinde en önemli maddelerden biri olarak gösterilmektedir.
- g. *Ucu Açık Sorular İle Hedef Kitleye de Söz Hakkı Tanımak*: İstenilen cevabı hedef kitlenin kendisinin bulmasını sağlayarak, çözüme ortak olma hissiyle tüm çalışmaları sahiplenmesi beklenir.
- h. *Mizahi Unsurlar Kullanmalıdır*: Hedef kitleyi, eğlendiren unsurlarda propaganda faaliyetlerinin başarısı için önemli nokta olarak gösterilebilir.
- i. *Günümüzde Tüm Bunlara Ek Olarak İnternet Taaruzu Da Eklenmiştir*: SEO (Search Engine Optimization) ile dijital dünyada istenilen hedeflere istenilen sonuçların çıkması sağlanmalıdır.

Bu tekniklerin tamamı bir propaganda faaliyeti için önemli başlıklar olarak görülmektedir. Uygulama sırasında bütün bu tekniklerden yararlanmak istenirse disiplinlerarası bir şekilde hareket edilmesi gerektiği belirtilmektedir.³⁸ Bu noktada propagandanın uygulanma amacı ve yapısına bağlı türlerinden bahsetmenin, içeriksel düzeyde propagandayı anlamada yararlı olacağı düşünülmektedir.

³⁸ Tarhan, a.g.e., s. 48.

1.3. Propaganda Türleri

Propaganda türleri, uygulama ve kullanılışı bakımından ikiye ayrılmaktadır. Propaganda, uygulama açısından beşe ayrılırken, kullanılışı bakımından ise dörde ayrılmaktadır.

1.3.1. Uygulama Açısından Propaganda Türleri

Çeşitli teknikleri olan propaganda çalışmalarının, uygulama sırasında farklılıkları dolayısıyla beş temel halinden söz edilebilir: ³⁹

1. Beyaz Propaganda
2. Gri Propaganda
3. Kara Propaganda
4. Silahlı Propaganda
5. Karşı Propaganda

1.3.1.1. Beyaz Propaganda

Propagandanın kaynağı belli olan bu propaganda türünde açık ve şeffaflık konusunda titiz bir çalışma içinde olmak oldukça gereklidir. Bunun nedeni ise propaganda faaliyetlerini yapan tarafın kendisini hedef kitlelerine tanıtmak istemesidir. Prof. Dr. Nevzat Tarhan'a göre beyaz propaganda için "*Yalan kullanılırsa geri teper, güveni sarsar. Kazanımı; karşı tarafın fikirlerini çürütmesi ve hedef kitlede güven uyandırmasıdır.*"⁴⁰

Beyaz propagandanın zayıf tarafı ise açık olarak yapılması dolayısıyla, karşı propaganda faaliyetlerinin cevap olarak yapılması ve istenilen sonuçların elde edilememeye tehlikesinin bu durumda oldukça fazla olması olarak gösterilebilmektedir. Beyaz propagandanın beslenme noktasının ne olduğu sorulduğunda ise karşımıza, haberler ve bu haberlerin tekrarı şeklinde bir uygulamanın çıktığı görülmektedir. Beyaz propagandanın hedef kitlenin zihnine yerleşmesi için tekrarın oldukça önem taşıdığı

³⁹ a.g.e., s. 35.

⁴⁰ a.g.e., s. 37.

ifade edilmektedir. Bunun nedeni olarak ise hafızada yer alma savaşı gösterilmektedir.⁴¹

1.3.1.2. Gri Propaganda

Günümüz viral reklamlarına benzeyen gri propaganda çalışmaları, çeşitli rivayetler ve hikâyelerin belirlenmiş bir amaç uğruna kasıtlı olarak yayılmasını ifade etmektedir. Propaganda tekniklerinden mizahi olma unsurunu en iyi şekilde kullanan gri propaganda, örneğin özellikle kapitalist sistem savunucularının Sovyet Rusya ile ilgili çeşitli fıkralar üretmesi ile sistemin içini boşaltarak çökmesini hızlandırmasında etkili olmuştur.⁴²

Gri propaganda konusuna Türkiye’de örnek olarak, Bakan Mehmet Keçeciler’in akşamları taksi şoförü olarak çalışan bir öğretmeni Turgut Özal’a anlatması sonrasında Özal’ın bu davranışı onaylayarak “*Benim memurum işini bilir.*” demesi ve bunun farklı bir alanda söylenmiş gibi dilden dile yayılması gösterilmektedir.⁴³

Ayrıca insanların merak duygularının, gri propaganda faaliyetleri sırasında fazla kullanıldığı belirtilmektedir. Buna göre dedikodu ve bazı gerçekleri abartarak hedef kitle üzerinde etki sağlanması amaçlanmaktadır. Bu propaganda türünün uygulanması sırasında gri propaganda uygulayıcısının, hedef kitlenin inanacağı senaryoları üretmesi ve hedef kitleye ait tüm sosyolojik verilere hakim olması gerekmektedir. Buna ek olarak “Fısıltı gazetesinin” gri propaganda çalışmalarında en etkili kaynaklardan biri olarak gösterilebildiği gözlenmektedir. Yine gri propagandada “WOM” (Word of Mouth – Türkçe laf taşımak deyimi de kullanılabilir) etkisi ile inandırıcılık artırılarak hedef kitle üzerinde daha güçlü bir etki yaratılmaya çalışılmaktadır.⁴⁴

1.3.1.3. Kara Propaganda

Kara propaganda, faaliyet bakımından gizlilik esasien önemli noktadır. Yöntem olarak sahte haber, iftira, sinsilik, hile gibi durumlar serbesttir. Kara propaganda da kaynak gizli olmak zorundadır. Eğer kaynak ortaya çıkarsa kaynak ile bağlantılarını

⁴¹ a.g.e., s. 38.

⁴² a.g.e., s. 41.

⁴³ a.g.e., s. 39.

⁴⁴ a.g.e., s. 40.

tamamen reddedilebilecek şekilde tasarlanması gerekir. Aksi takdirde yapılan tüm kara propaganda çalışmaları ters teperek, kara propaganda yapan tarafın kendisine zarar olarak geri dönmesi olasıdır. Kaynak ne kadar gizli kalmayı başarırsa, çalışmanın o kadar başarılı olacağı kaydedilmektedir.⁴⁵

Kara propaganda için zayıf noktalar ve zaafılar en önemli çalışma kaynaklarıdır. Bu noktadan hareketle kara propaganda görevlileri istediklerini kolayca yaptırabilmektedirler. Bu kısma örnek olarak Osmanlı Devleti'nin çöküş döneminde Arap Yarımadası'nda İttihatçıların din konusundaki rahat tavırlarının Fransız ve özellikle İngiliz ajanları tarafından çok başarılı bir şekilde kara propaganda faaliyetleri olarak kullanılması gösterilmektedir. Bu konuda "Arabistanlı Lawrance" filminin kara propaganda faaliyetleri konusunda belgesel niteliği ile de ön plana çıktığı görülmektedir.⁴⁶

Bu noktada kara propaganda faaliyetlerinin, tanımı ve uygulama örnekleri üzerinden imkanları ve riskleriyle birlikte değerlendirilmesi önem taşımaktadır. Kara propagandanın şu imkanlara sahip olduğu gözlenir;

1. Kaynağı gizli olduğu için, muhatabın karşı propagandasının tesiri az olur.
2. Muhatabın içlerinde, cephe gerisinde faaliyet gösterdiklerinden insanları istedikleri şekilde manipüle edebilirler.
3. Korku duygusu uyandırarak insanlarda bulunan direnme gücünü kırarlar. Böylece insanlara sığınacak bir güç arama ihtiyacı hissettirirler.
4. Kara propagandalar sonucu, hedef kitle içinde güven sorunları ortaya çıkar ve içlerinde hain elemanların bulunduğu hissi oluşur.

Buna karşılık kara propagandanın şu riskleri taşıdığı görülmektedir;

1. Kara propaganda faaliyetleri, diğer propaganda faaliyetlerine göre tasarlama ve uygulama sürecinde çok daha fazla dikkat ve özenli çalışma istemektedir.
2. Gizlilik esasında hareket edildiği için, faaliyet alanı oldukça dardır.
3. Açıktan faaliyet göstermesi oldukça zordur.

⁴⁵ a.g.e., s. 42.

⁴⁶ a.g.e., s. 45.

4. Karşı tarafın, çift taraflı simetrik halkla ilişkiler modeli üzerine kurulu bir sistemi varsa geri tepmesi oldukça olasıdır.⁴⁷

1.3.1.4. Silahlı Propaganda

Özellikle terör örgütleri gibi oluşumların kullandığı bu propaganda türü, medyanın sıra dışı olaylara karşı olan ilgisinin üzerine tasarlanır. Medya için sıra dışı olaylar, halkın ilgisini çektiğinden yaşamsal öneme sahiptir ve reyting getirmektedir. Bu nedenle silahlı propaganda faaliyetleri, medyanın üzerinden halka ulaşmak şeklinde bir döngü izlemektedir. Bu döngü halkı ve devlet otoritesini bıktırarak istediklerini elde etme süreci bitene kadar devam edebilir.⁴⁸

Silahlı propaganda için mutsuz, eğitimsiz, hak arama yöntemi olarak şiddeti gören insanlar seçilir ve infial yaratacak eylemler planlanır. Silahlı propagandaya karşı sadece Hindistan'dan Mahatma Gandhi^{*} eylemsizlik hareketiyle başarıya ulaşılması ise dikkat çekmektedir.

1.3.1.5. Karma Propaganda

Karma propaganda özellikle uzun vadeli çalışmalarda kullanılır. Gri, siyah ve silahlı propagandanın dönemsel olarak beraber kullanılması durumudur. 11 Eylül sonrasında günümüze kadar karma propaganda örneklerini görmek mümkündür. Bu propaganda çeşidinde uygulanan yöntem ise, yüzlerin basın yoluyla eskitilip, içeriğin sürekli kullanılmasıdır⁴⁹

⁴⁷ a.g.e., s. 50-52.

⁴⁸ a.g.e., s. 55.

⁴⁹ Ayhan, a.g.e., s. 206.

1.3.2. Kullanılışı Bakımından Propaganda Türleri

1.3.2.1. Stratejik Propaganda

Uzun vadeli olarak tasarlanan, zihin ve hafıza konuları üzerine yoğunlaşmış bir çeşit beyin yıkama yöntemidir.⁵⁰ Halkın inançlarına ve isteklerine göre düzenlenerek hareket edilir. Hedef olarak, özellikle kendi tarafına karşı yürütülen bu çalışma beyaz propaganda ile çalışmalarına başlar ancak duruma göre diğer türleri de kullanabilir.⁵¹

1.3.2.2. Taktik Propaganda

Genel olarak stratejik propaganda çalışmalarının kısa vadeli sonuçlar için revize edilmiş hali olarak görülebilmektedir. Stratejik propagandadan farklı olarak özellikle düşman tarafına karşı uygulanır. Hedef olarak, karşı tarafın üstünde psikolojik baskı kurması gösterilebilir. Kurulan psikolojik baskı sonucu istenilen sonuçlara daha az kayıpla ulaşılabilmektedir.⁵²

1.3.2.3. İşgal Propagandası

İdari propaganda ya da takviye edici propaganda şeklinde de belirtilebilen bu propaganda türünde hedef, işgal edilen bölgelerde direnişin kırılması ve itaatın sağlanmasıdır. Bu hedefe ulaşmak için özellikle beyaz propaganda faaliyetleri ile taktik propaganda faaliyetlerinin bir birleşimi kullanılır. Araç olarak kitle iletişim araçları kullanıldığı gibi toplumun hassas olduğu veya yaşamsal öneme haiz noktalarda çalışmalar yapılır.⁵³

⁵⁰Tarhan, **a.g.e.**, s.49.

⁵¹**a.g.e.**, s. 45.

⁵²**a.g.e.**, s. 51.

⁵³**a.g.e.**, s. 52

* Mohandas Karamchand Gandhi (2 Ekim 1869 – 30 Ocak 1948), Hindistan ve Hindistan Bağımsızlık Hareketi'nin siyasi ve ruhani lideri. Direniş ile ilgili olan Satyagraha felsefesinin öncüsüdür. Bu felsefe Hindistan'ı bağımsızlığına kavuşturmuş ve dünya üzerinde vatandaşlık hakları ve özgürlük savunucularına ilham kaynağı olmuştur.

1.3.2.4. Karşı Propaganda

Yapılan propaganda faaliyetlerine karşı olarak yapılan propaganda faaliyetleridir. Bu faaliyetler dört ana başlıkta toplanabilmektedir.

- Erken Karşı Propaganda
- Doğrudan Karşıdan Propaganda
- Dolaylı Karşıdan Propaganda
- Hedef Şaşırtan Karşı Propaganda

Erken karşı propaganda, karşı tarafın olası propaganda çalışmaları yapabileceği düşünülen alanlarda yapılan istismar çalışmalarıdır.

Doğrudan karşıdan propaganda, yapılan propaganda faaliyetlerine cevap vererek, propaganda faaliyetlerini reddetme propagandasıdır. Risk olarak propaganda faaliyetlerini tekrarlayarak hafızalarda kalıcı olabilmesini sağlıyor oluşudur.

Dolaylı karşıdan propaganda, düşman propagandasına karşı doğrudan bir faaliyete girişmeyerek, çalışmaları önemli görmediğinizi ima yoluyla anlatmaktadır.

Hedef şaşırtan karşı propaganda, propagandist tarafından düşman tarafın propaganda faaliyetlerine karşı kendi tarafının iyi bildiği konulara doğru faaliyetleri yöneltme durumudur. Tüm bu çalışmaların özellikle II. Dünya Savaşı sırasında savaşan tüm taraflar tarafından kullanıldığı ileri sürülmektedir.⁵⁴

1.4. Kitle İletişim Araçlarında Propagandanın Kullanımı

Dördüncü güç olarak tanımladığımız medya, hem propaganda faaliyetlerinin hedefi olan topluma doğrudan ulaşma özelliği ayrıca kanunlar ile denetlenebilir ve yönlendirebilir olarak görülmesi sonucu yetkili güçlerin kendisine karşı ilgisini arttırmıştır.⁵⁵

Demokratik yapılarda kitle iletişim araçlarının egemen güçlerin kontrolünde olması, kitlelerin manipüle edilmesinin fark edilmesini de engeller. Çünkü kitle iletişim araçlarının çeşitliliğine karşın tüm dünyada medyada olan tekelleşme ve diğer alanlarda

⁵⁴ Friedman, a.g.e., s. 11.

⁵⁵ Can, a.g.e., s. 8.

da kontrolün bu grupların eline geçmesi dezenformasyon olgusuyla birlikte kaynağı belirsiz propagandaya da zemin hazırlamaktadır⁵⁶

Böylece yetkili güçlerin çıkarlarına uygun şekilde üretilen propaganda çalışmaları ortaya çıkmaktadır. Siyasi alanda yapılan propaganda çalışmalarında faaliyetler özellikle kitle iletişim araçlarına uygun olarak geliştirilmesi dikkat çekicidir.⁵⁷

1.4.1. Gazete

Günümüzde yeni medya düzeninde en çok değer kaybeden kitle iletişim araçlarının başında gelen gazete, çoğu propaganda faaliyeti için yine de önemini korumaktadır. Bunun nedeni olarak gazetenin mazesinin güçlü olmasını gösterebiliriz, ancak bu mazesinin gazeteyi daha ne kadar koruyabileceği bilinmemektedir. Gazeteler bu tehlikeden kurtulmak için internette de varlıklarını sürdürmeye başlamışlardır.⁵⁸

Gazete, günümüzde kitle iletişim araçlarının propaganda faaliyetlerinde kullanılmasını en çok gösteren araçtır. Bunun nedeni olarak ise aynı olaya verdikleri yada vermedikleri farklı tepkilerin gazeteye baktığımız anda kolayca fark edilebilir oluşudur.⁵⁹

1.4.2. Radyo

Radyonun propaganda faaliyetlerinde kullanılmasının altın çağı olarak I. Dünya Savaşı'yla II. Dünya Savaşı'nın bitişi arasındaki tarihler gösterilmektedir. Radyo'nun altın çağında özellikle Naziler radyoyu propaganda faaliyetleri konusunda oldukça başarılı bir şekilde kullanmışlardır.⁶⁰

Almanya'nın Polonya'ya saldırmak için istihbaratçı iki Alman askerinin Polonya Askeri üniforması giyerek Almanya-Polonya sınırında bir kasabadaki radyoyu basarak Reich'e kin ve nefret kokan bir bildiri okumaları üzerine ertesi gün Hitler'in

⁵⁶ Ayhan, **a.g.e.**, s. 134.

⁵⁷ Ayhan, **a.g.e.**, s. 135.

⁵⁸ Can, **a.g.e.**, s. 28.

⁵⁹ Can, **a.g.e.**, s. 40.

⁶⁰ Friedman, **a.g.e.**, s. 9.

birliklerinin Polonya'ya girmesiyle hem II. Dünya Savaşı hem de radyonun propaganda aracı olarak kullanılma sürecinin başladığı ileri sürülmektedir⁶¹

Radyonun propaganda aracı olarak II. Dünya savaşında kullanım oranı oldukça yüksektir. Sovyet Rusya ve İngiltere radyoyu hem iç hem de dış hedef kitlelerine yönelik olarak oldukça başarılı şekilde kullanmışlardır. Ayrıca radyonun toplum üstünde olan gücüne bir örnek daha verecek olursak Amerika Birleşik Devletleri'nde yayın yapan bir radyonun "Dünya'nın uzaylılar tarafından işgali" parodisini toplumun gerçek sanıp, bu programın bir infiale yol açması da gösterilebilir.⁶²

1.4.3. Televizyon

Televizyon hem görme duyusuna hem de işitme duyusuna hitap ettiği için propaganda aracı olarak oldukça kullanışlıdır ve bu nedenle propaganda faaliyetlerinin genelde temelinde kendisine yer bulmaktadır.⁶³ İnsanın dış dünyayı algılamasında göz diğer duylardan önde gelir. Televizyon karşısında bireylerin çoğu pasif konumdadır. Pasif izleyici olmanın sonucu ise bireyin televizyondan gönderilen iletileri sorgulamadan içselleştirmesidir.⁶⁴

Propaganda televizyonun bu özelliği nedeniyle, televizyonun bulunmasıyla başlayan süreçten itibaren kendisine bu araçta yer bulmuştur. Öncelikle kamu yayıncılığı dönemlerinde tek taraflıasimetrik halkla ilişkiler modeli üzerinden yürüyen çalışmalar, Amerika Birleşik Devletleri tarzı özel sektörün televizyon yayıncılığına girmesiyle çeşitlenmiştir.⁶⁵

Televizyonun dünyada en çok izlendiği ABD'de televizyon üzerinden yapılan propaganda çalışmalarının başkanlık seçimlerini önemli ölçüde etkilediği bilinmektedir. Televizyonun propaganda aracı olarak kullanılması önemli ölçüde örgütsel yapılanmasına bağlıdır. ABD türü yapılanma söz konusu olduğunda, bu biçimin amacı kapitalist sistemin gereksinimi olan para kazanmaktır. Bu nedenle propaganda faaliyetleri reklam kuşakları gibi satılan ve satın alınan bir metadır. Avrupa tarzı kamu

⁶¹ Huriye Kuruoğlu, **Propaganda ve Özgürlük Aracı olarak Radyo**, Ankara: Nobel Yayınları, 2006, s.13.

⁶² Can, **a.g.e.**, s. 67.

⁶³ Pratkanis ve Aronson, **a.g.e.**, s. 25.

⁶⁴ Ayhan, **a.g.e.**, s. 138.

⁶⁵ **a.g.e.**, s. 72.

yayıncılığı sisteminde ise devletin denetimi altında yayın yapılır ve bu süreç üstü kapalı bir resmi devlet propagandası olarak değerlendirilebilir.⁶⁶

Ayrıca birden fazla duyuya hitap eden araçların toplumun geneli üzerinde oldukça yoğun bir etkisi söz konusudur. Bu duruma ülkemizden örnek verecek olursak, Aşk-ı Memnu gibi bir Türk edebiyatı klasiğinin televizyon dizisi olarak gösteriminden sonra insanların günlük konuşma diline girmiş ve hatta yayınlandığı dönem doğan çocukların büyük bir kısmına isim kaynağı olmuştur. Bunun nedeni olarak televizyon kuşağı insanların bilgiye ulaşmada yaşanan kolaylıklarla beraber tembelleşmesi ve televizyon üzerinden gelen tüm mesajları oldukça çabuk kabul etmeleri gösterilebilir.⁶⁷

Bu konu televizyonun icadından beri bu şekilde süregelmiştir. Televizyon konusunda kendisine özgü tarzı olan Amerika Birleşik Devletlerinde ki hala dünyanın en çok televizyon izlenen ülkesidir, Başkanlık seçimleri bile televizyon etkisindedir. Bu etkinin en bilinen örneği, Nixon ve Kennedy arasında geçen başkanlık yarışında ilk kez adayların tartışması hem televizyon hem radyoda yayınlanmıştır. Ancak şöyle bir fark vardır ki tartışmayı radyo üzerinden dinleyenler Nixon'un tartışmayı kazandığını savunurken, televizyondan izleyenler Kennedy'nin kazandığını söylemişlerdir.⁶⁸ Sonuç olarak başkanlık yarışını Kennedy kazanmıştır.

Televizyonun bu kadar güçlü olması sonrasında iktidarlar da bu gücü kontrol altına almak istemişlerdir. Amerika Birleşik Devletlerinde FCC ve FTC gibi kurumlar varken ülkemizde RTÜK ve Medya Öz Denetim Kurulu gibi kurumlar televizyonun gücünü çeşitli kanun ve genelgelerle bir çerçeve içine oturtmaya çalışmaktadırlar.⁶⁹

1.4.4. Afiş

Propagandanın bir disiplin olarak ele alındığında ilk kullanılan propaganda araçlarından biri olan afişler günümüzde bir propaganda aracı olarak gücünü diğer araçlara kaptırmış gözükse de hala etkili olarak görülmektedir. Özellikle siyasi

⁶⁶ Can, **a.g.e.**, s. 149.

⁶⁷ Sefer Darıcı, **Subliminal İşgal Bilinçaltımızı Ele Geçiren Mesajlar**, İstanbul: Destek Yayınevi, 4.b., 2012, s. 167.

⁶⁸ Neil Postman, **Televizyon Öldüren Eğlence**, Çev. Osman Akinhay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1994, s. 12.

⁶⁹ Ayhan, **a.g.e.**, s. 137.

propaganda faaliyetlerinde maliyet ve kolaylık olarak en gözde propaganda araçlarından olan afiş, seçim dönemlerinde hala kullanılmaktadır.⁷⁰

Ayrıca kaynağı belirleme konusunda diğer araçlara göre daha gizli olan ve böylece propaganda faaliyetinde olan kişileri de gizleyen afiş, bu özelliğiyle yasadışı oluşumların ve kara propaganda faaliyetlerinde de çok fazla kullanılan bir araçtır.⁷¹

Propaganda faaliyetlerinde afiş kullanıldığı zaman sembolik, simgesel ve bilinçaltı detaylar oldukça önemlidir. Bunun nedeni ise afişlerin hatırlanarak insanlarda duygu ve davranış değişiklikleri yaratmasının amaçlanmasıdır.⁷²

Bir propaganda aracı olarak afiş, ilk olarak I. Dünya Savaşı'nda Birleşik Krallığın asker toplaması için dönemin Birleşik Krallık Savaş Bakanı olan Lord Kitchener'in çalışmalarında kullanılmıştır. 1914 yılında Lord Kitchener "Ülkenin Sana İhtiyacı Var" sloganıyla afişler bastırarak halk üzerinde propaganda uygulamıştır.⁷³

Propaganda faaliyetlerinde afişin diğer araçlardan ayrılan diğer yanı da, afişten kaçınılmasının diğer araçlara göre daha zor olmasıdır. Bunun nedeni olarak televizyon ve radyo kapatılabilir, gazete satın alınmayabilir ancak afişten kaçınmak bu kadar kolay olmamaktadır.⁷⁴

1.4.5. Fotoğraf

Görsel materyallerin insan hafızasında olan kalıcılığının, yazılı materyallere göre daha fazla olduğu çeşitli bilimsel çalışmalar ile kanıtlanmıştır⁷⁵. Bu konuda "Bir fotoğraf bin sözcüğe bedeldir" sözü görselliğin önemine dikkat çekmektedir. Günlük kullanımda eşanlamlı olarak kullanılsa da resim ve fotoğraf tam olarak birbirlerini karşılamamaktadır. Resim kelimesi TDK Güncel sözlüğünde "Varlıkların, doğadaki görünüşlerinin kalem, fırça gibi araçlarla kâğıt, bez vb. üzerinde yapılan biçimleri"

⁷⁰ Toby Clark, **Sanat ve Propaganda Kitle Kültürü Çağında Politik İmge**, Çev. Esin Hoşçusu, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2.b., 2011, s. 45.

⁷¹ Tarhan, **a.g.e.**, s. 41.

⁷² Darıcı, **a.g.e.**, s. 10.

⁷³ Clark, **a.g.e.**, s. 140.

⁷⁴ Ayhan, **a.g.e.**, s. 179.

⁷⁵ Darıcı, **a.g.e.**, s. 46.

olarak tanımlanırken; fotoğraf kelimesi “ Çeşitli araç ve malzeme kullanarak görüntüyü özel bir yüzey üzerinde sabitleme.” olarak tanımlanmıştır.⁷⁶

Bir propaganda aracı olarak resimlerin kullanılmasına örnek verecek olursak hükümdar, imparator ve kralların portrelerinde kendilerine atfedilen niteliklere göre ve kendilerini görmek istedikleri şekilde resmedilmiş olmaları gösterilebilir.⁷⁷

Fotoğraf ise daha yeni bir teknoloji olmasıyla beraber diğer propaganda araçlarıyla beraber kullanılmasıyla resimlerin önüne geçmiştir. Özellikle gazetelerde verilen haberlerin etkileyciliğini arttırmak için fotoğraflar hayati öneme sahiptir. Fotoğrafın durağanlığının vurucu etkisini, hareketli medya olmasına rağmen televizyon kanalları da sık sık kullanmıştır. Gelişen teknoloji ile birlikte fotoğrafların üzerinde hedef kitlenin fark etmeyeceği oynamaların yapılması ile kara propaganda faaliyetlerinde de fotoğraflar oldukça fazla kullanılmaya başlamıştır.⁷⁸

1.4.6. Kitap

Kitap, aynı andalık özelliği olmadığından kitle iletişim araçlarından sayılmasa da tarihi bakımından kitle iletişim araçlarından yaşlı olduğundan dolayı kitle iletişim araçları daha icat edilmemişken kullanılan bir propaganda aracıdır.⁷⁹

Okuma ve yazmanın özellikle Yakınçağ ve öncesinde seçkinlerin elinde olmasından dolayı bir kitap üzerinden yapılan propagandanın, toplumun kanaat önderlerini etkilemesiyle viral bir etkisi söz konusudur. Bu konuda örnek gösterilebilecek tarihi olay ise 1789 tarihli Fransız Devrimi'dir. Devrim öncesinde yazarlar eserleriyle toplumu devrime hazırlamışlardır. François Marie Arouet (Voltaire) bu konuda eserleri ile devrimin yazınsal anlamda liderlerinden birisi olmuştur.⁸⁰

⁷⁶ TDK, **Güncel Türkçe Sözlük**, (Çevrimiçi), www.tdk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 20.03.2013)

⁷⁷ Clark, **a.g.e.**, s. 45.

⁷⁸ Pratkanis ve Aronson, **a.g.e.**, s. 383.

⁷⁹ Ayhan, **a.g.e.**, s. 136.

⁸⁰ Clark, **a.g.e.**, s. 188.

1.4.7. Tiyatro

Tiyatro, "görme yeri" sözcüğünden gelmektedir. Çünkü günümüzdeki anlamıyla çağdaş tiyatronun tarihi bağ bozumu tanrısı Dionysos adına yapılan dinsel törenlere dayanmaktadır. Tiyatro, bir sahnede seyirciler önünde oyuncuların bir olayı sergilemesi amacıyla hazırlanmış gösteridir. Farklı bir şekilde duyguların ve olayların hareket(jest)ve konuşmalarla anlatılmasıdır. Genel olarak temsil edilen eser anlamında da kullanılır.⁸¹Tiyatro, bir sahne sanatıdır. Tiyatro eseri, olayları oluş yoluyla gösterir. Bu yönüyle konuşma ve eyleme dayanan bir gösteri sanatı olarak da tanımlanabilir. Yaygın hümanist bir deyişle tiyatro; “insanı, insana, insanla, insanca anlatma sanatı” olarak ifade edilir.⁸²

Tiyatro bu nedenle hedef kitle ile en yakın bağ kurulan ve interaktif olan bir iletişime sahiptir. Bu güçlü yanların yanı sıra teknik gereklilikleri ve pahalı bir araç olması nedeniyle propaganda faaliyetlerinde daha geri planda kalan tiyatro, yine de dünya çapında propaganda faaliyetlerinde kullanılmıştır.Örnek vermek gerekirse, Tanzimat döneminde Fransız Devrimi'nin etkisiyle güçlenen milliyetçilik akımıyla Osmanlı Devleti'nde de çeşitli oyunlar sahnelenmiş ve hatta oyun yazarları bu oyunlar yüzünden cezalar bile almışlardır. Buna en bilinen örnek olarak ise Namık Kemal'in batılı anlamda yazılıp oynanan ilk tiyatro yapıtı olan “Vatan Yahut Silistre” gösterilebilir.⁸³

1930'lu yıllarda ise siyasi görüşleri olan bir çok gezici tiyatro grubu ortaya çıkmıştır. Örneğin Kızıl Roketler grubundan biri şu açıklamayı yapmıştır. “... Sloganlarımızla onları heyecanlandırmalı, sınıf bilinçlerini uyandırmalı ve geliştirmeli, ezilen sömürülen bir gruba dahil olduklarını anlamalarını sağlamalı ve saflarımıza katılarak mücadelede yer almalarının görevleri olduğunu görmelerini sağlamalıyız.”⁸⁴

1.4.8. Sinema

Sinema, “Herhangi bir hareketi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini belirleme ve sonra bunları gösterici yardımıyla karanlık bir yerde, bir perde

⁸¹TDK, **Güncel Türkçe Sözlük**, (Çevrimiçi), www.tdk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 22.03.2013)

⁸² Mitoş-Boyut, **Katalog Tiyatro Kitabı**, İstanbul, 2010, s. 5.

⁸³ **a.g.e.**, s. 75.

⁸⁴ Clark, **a.g.e.** s. 37.

*üzerinde yansıtarak hareketi yeniden oluşturma işidir.*⁸⁵” Ayrıca sinema izleyicisi özel bir durum söz konusu olmadıkça kendi tercihi ile sinemaya gittiğinden dolayı ve film izleme sırasında film dışında herhangi bir uyarıcıyla karşılaşma ihtimali olmadığından dolayı propaganda faaliyetleri için oldukça kullanışlıdır. Sinema, bu yönüyle günümüzde olan bilgisayar oyunları ile oldukça benzerlik göstermektedir.⁸⁶

Propaganda'nın temel amaçlarından birisi olan en fazla kitleye en az maliyetle ulaşmak, özellikle sinema sayesinde oldukça mümkün olmaktadır. Günümüzde sinema sektörünün başkenti sayılan Hollywood, tüm dünyaya ‘‘Amerikan Rüyasını’’ sinema üzerinden pazarlamaktadır.⁸⁷

Propaganda konusunda Naziler, dönemlerinde sinemadan da oldukça faydalanmışlardır. 1934 yılında ‘‘İradenin Zaferi’’ adlı propaganda filmi Nazi kongresi sürecini çeşitli simgeler kullanarak ele almıştır. Bu film daha sonra 1935 Venedik Uluslar arası Film Festivali’nde altın madalya, 1937 Paris Film Festivali’nde büyük ödül kazanmıştır.⁸⁸ Burada dikkat çeken unsur ise bu filmin ödül aldığı coğrafyaları, II. Dünya Savaşı’nda Nazi Almanya’sı çok kolay bir şekilde manipüle etmiştir.

Sinemanın propaganda gücünden diğer ülkelerde faydalanmışlardır, ancak bu konuda günümüzde dahi lider olan ülke, Amerika Birleşik Devletleri olarak gösterilmektedir. 1942 yılında dönemin Amerika Birleşik Devletleri başkanı olan Roosevelt, psikolojik seferberlik kapsamında dönem yönetmenlerine onlarca film siparişi verir ve Hollywood’da bu filmlerin yapılmasını teşvik eden ve ayrıca denetleyen bir büro kurulur. II. Dünya Savaşı’ndan sonra başlayan soğuk savaş dönemiyle birlikte bu büro kalıcı hale getirilir.⁸⁹ Bu büronun kanıtlanmış bir başarısı olarak 1986 Tony Scott imzalı ‘‘Top Gun’’ filmi örnek gösterilebilir. Vietnam savaşında alınan mağlubiyetten sonra asker bulmakta zorluk çeken Amerika Birleşik Devleti Savunma Bakanlığı, destekledikleri bu film sonrasında sinema çıkışlarına askere yazılma ofisleri açarak, askeri açık krizini de çözmüş olurlar⁹⁰

⁸⁵ TDK, **Güncel Türkçe Sözlük**, (Çevrimiçi), www.tdk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 22.03.2013)

⁸⁶ Ayhan, **a.g.e.**, s. 153.

⁸⁷ Clark, **a.g.e.**, s. 172.

⁸⁸ ‘‘Venice Film Festival’’, **İnternet Movie Database**,

(Çevrimiçi), <http://www.imdb.com/event/ev0000681/1935> (Erişim Tarihi: 05.05.2013).

⁸⁹ Jean Micheal Valentine, **Küresel Stratejinin Üç Aktörü: Hollywood, Pentagon ve Washington**, İstanbul: Babıali Kültür Yayıncılığı, 2012, s. 26.

⁹⁰ Valentine, **a.g.e.** s. 32.

1.4.9. İnternet ve Yeni Medya Alanları

Yeni medya, bilgisayarların işlem gücü olmadan oluşturulamayacak veya kullanılmayacak olan ortamlara denir. Genellikle dijital olup kullanıcıya veya hedef kitlesine etkileşim olanağı sağlar.⁹¹Yeni medya olarak sayılabilecek ortamlar tartışmalı da olsa aşağıdakiler çoğunlukla bu terime dahil edilir:⁹²

- Bilgisayar oyunları
- Sanal gerçeklik ortamları
- Multimedya (Çok ortamlı; Ses, Video, İnteraktif platformlar, Animasyon, Metin v.b) CD-ROM'lar gibi...
- Yazılım
- Web siteleri
- Elektronik posta
- Elektronik kiosklar
- İnteraktif televizyon
- Mobil medya
- Podcast
- Hypertext edebiyatı
- Blog

İnternet teknolojisinin gelişmesi ile ortaya çıkan bu yeni medya alanları da propaganda faaliyetleri için kullanılmaya başlanmıştır. Özellikle maliyet ve kaynağın belirlenmesinin isteğe bağlı olmasıyla diğer propaganda araçlarından ayrılan internet büyüme hızıyla da diğer kitle iletişim araçlarını geride bırakmıştır. Radyo, televizyon ve internetin bulunuşundan 50 milyon kullanıcıya ulaşmak için geçen süre incelendiğinde; radyo için 38 yıl, televizyon için 13 yıl iken, internet için bu sürenin sadece 5 yıl olduğu belirtilir.⁹³Özellikle internetin ve yeni medya kanallarının etkileşim özelliğiyle propaganda çalışmalarına hızlı geri-bildirim alınması söz konusudur. Depremler ve diğer doğal afetler için düzenlenen yardım kampanyaları, kan bulmak için yapılan anonslar, farkındalık yaratmak için düzenlenen kampanyalar sosyal medyanın sosyal

⁹¹ Fulya Çimen , (Çevrimiçi), “**Dijital Pazarlamada Müşteri Maliyeti**” <http://sosyalmedya.co/dijital-pazarlamada-musteri-maliyeti/> (Erişim Tarihi:10 Nisan 2013).

⁹² Salih Kural, (Çevrimiçi), “**İnternetin Geleceğini Belirleyecek Toplantıdan Sızan Belgeler Korkutucu**”, <http://sosyalmedya.co/itu-toplantisindan-sizan-yeni-belgeler/> (Erişim Tarihi: 02.04.2013).

⁹³ Tüketiciler Birliği, **Rekabet, Serbestleşme ve Sorunları ile İletişim Raporu**, İstanbul 2011, s.3.

sorumluluk projeleri için ne kadar etkili bir araç olduğunu defalarca göstermektedir. İsrail Savunma Güçleri'nin (IDF) (aynı zamanda savunma güçleri ismi de propagandist bir isimdir) resmi Twitter hesabından yayınlanan iletiler bu örneklerin aksine, sosyal medyanın savaş gibi olumsuz bir durum için de kullanılabileceğini kanıtlamıştır. Bu noktada Gazze'ye başlatılan operasyonu Twitter hesabından duyuran IDF'in, Twitter'da savaş duyurusu yapan ilk kuruluş olarak tarihe geçmesi dikkat çekmektedir.⁹⁴

⁹⁴ Bahadır Atasoy, “**Twitter Üzerinden Savaş Propagandası Yapılır mı ?**”, (Çevrimiçi), <http://sosyalmedya.co/israil-gazze-savasi/> (Erişim Tarihi: 12.04.2013).

2. İLETİŞİM ÇALIŞMALARINDA YENİ ALAN: LUDOLOJİ (OYUNBİLİM)

Latince oyun anlamına gelen “ludic” kelimesinden türetilmiş oyunbilim anlamında olan ludoloji, genelde oyunları özelde bilgisayar oyunlarını araştıran bir disiplin olarak karşımıza çıkmaktadır. Kelime ilk olarak 1982 yılında kullanıldığı bilinmektedir. “Ludic” kelimesi, bir aktivitenin saf olarak sadece içindeki haz için gerçekleştirilmesini açıklamakta kullanılır. Yani hobilerden farklı olarak, kişilerin tam bağlılığını da gösteren bir durum söz konusudur. Ludoloji kavramı, Gonzalo Frasca’nın 1999’da yayınladığı “Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video) Games and Narrative” isimli makalesinden sonra bilinirliği artarak daha fazla kullanım alanına sahip olmuştur.⁹⁵

2.1.Oyun Kavramı ve Ludoloji

Oyun kavramını tanımlarken öncelikle “Oyun” kelimesinin isim halinin genel bir şekilde kullanılmakta olduğu gözlenir. Fiil olarak ele aldığımız zaman ise, kapsam yine çok fazla daralmış olmamaktadır. Ludoloji disiplini söz konusu olduğunda incelenen durum “oyun oynamak” olarak spesifikleştirmek mümkündür. Çünkü Türkçe dahil bir çok dilde oyun kelimesinin birden çok anlamı vardır.⁹⁶

Oyun kavramını akademik disiplin olarak sosyal bilimler literatürüne kuramsal bir şekilde kazandıran kişi ise Hollandalı Johan Huizinga olarak gösterilmektedir. Huizinga “Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme” isimli eserinde oyun kavramını şu şekilde açıklamaktadır;

⁹⁵ Emre Kızılkaya, Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı (MÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı Genel Gazetecilik Bilim Dalı, Yayımlanmış Doktora Tezi) İstanbul, 2010, s.67.

⁹⁶ a.g.t., s.66.

“Oyun kültürden daha eskidir. Nitekim, kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her koşulda bir insan topluluğunun varlığını gerektirmektedir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememiştir. Kuşkusuz şunu hiç çekinmeden ifade edebiliriz : İnsan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır.”⁹⁷

Huizinga dışında diğer düşünürler ise oyunun farklı yönlerini ele alarak kavramı açıklamaya çalışmışlardır.

Roger Caillois açıklamasında oyunu serbest, zaman/mekan anlamında ayrı, belirli kurallar ile yönetilen, üretime dayalı olmayan ve yapay özelliklerini vurgulamıştır. Bernard Suits ise oyunu kuralların izin verdiği şekilde ortamda kurulan aktiviteye bağlanma olarak görmektedir. Chris Crawford, oyunun içinde olması gereken dört temel özellik olması gerektiğini savunmuştur ve bunları temsil, etkileşim, çatışma ve güvenlik şeklinde sıralamıştır.⁹⁸

Juul Jesper ise yaptığı araştırma sonucunda ve oyun hakkında yapılan tanımlar üzerinde yaptığı incelemeler sonucu oyun kavramına atfen altı nitelik belirlemiştir;

1. *Kurallar* : Oyunlar açıkça tanımlanmış belli kurallar temelinde oynanır. Dijital olmayan oyunlarda, oyun süreci kurallara açıklık getirmeyi de içerir.
2. *Değişken, Ölçülebilir Sonuçlar*: Oyunlar değişken ama ölçülebilir sonuçlara sahiptir.
3. *Sonuçların Değer Kazanması* : Oyunların olası sonuçları farklı değerlere sahiptir. Bu değerler olumlu da olumsuz da olabilir
4. *Oyuncunun Çabası* : Oyuncu sonuca etki etmek için gayret sarfeder. Bu anlamda oyun, rekabet unsurunu içinde barındırmaktadır
5. *Oyuncunun Sonuçla Bağı* :Oyuncu, sonuca duygusal yönden bağlıdır. Kazandığı zaman mutlu, kaybettiği zaman mutsuz olması söz konusudur.
6. *Uyarlanabilir Kurallar* : Aynı oyun(sistemik kurallar), gerçek yaşam sonuçlarıyla ya da bu sonuçlar olmadan oynanabilir. Örnek vermek gerekirse

⁹⁷ Johan Huizinga, **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul : Ayrıntı Yayınları, 2006, s. 16.

⁹⁸ Roger Caillois, **Les Jeux Et Les Hommes**, Urbana : University of Illinois Press, 2001, s. 48.

poker oyununda kumarhane dışı durumlarda gerçek para kullanmak opsiyoneldir. Kumarhanede ise gerçek para koymak bir zorunluluktur.⁹⁹

Oyun kavramı üzerinde araştırma yapan ikinci kişi ise Fransız bir sosyolog olan Roger Caillois'dir. 1958 yılında yayınladığı ‘‘Les Jeux Et Les Hommes’’ isimli eserinde Caillois, Huizinga’yı oldukça fazla eleştirerek oyun kavramını anlayabilmek için tüm oyunları kapsayan en büyük ortak paydaya ulaşılması gerektiğini savunur ve oyun kavramı için yine altı maddelik bir tanım oluşturur;

1. *Özgürdür* :Oynamak zorunlu değildir. Gönüllü bir etkinlik olmasaydı, zaman harcamayı çekici ve eğlenceli kılan niteliğini kaybedeceği belirtilir.
2. *Ayrıktır*: Belirli bir mekan ve zamanla bağlıdır, bu şartlar kurallar gibi önceden belirlenmiştir.
3. *Belirsizdir* : Gidişatı ve sonucu, kesin bir şekilde öngörülemez. Oyuncunun yeni buluşlar için hareket alanı vardır.
4. *Üretken Değildir*: Oyuncular, oyun sürecinde yaptıkları tüm hamleler ile oyun öncesinden farklı bir değer yaratmazlar ancak varolan değerın takası söz konusudur.
5. *Kurallarla Yönetilir* : Oyun sürecinde, gerçek hayat kuralları yerine oyunun kuralları geçerlidir.
6. *İnandırmaya Dayalıdır* : Gerçek hayata alternatif bir durum söz konusu olduğundan dolayı, gerçek dışılığın kabulünü içeren bir farkındalık gerektirir.¹⁰⁰

Caillois, bu altı maddenin dışında oyunları dört temel kategori üzerinden sınıflandırmaktadır. Bu kategoriler; rekabet(agon), şans(alea), simülasyon (mimicry), ve vertigodur(ilinx). Buna göre futbol ve satranç gibi oyunların rekabet kategorisinde, poker ve piyango gibi oyunların şans kategorisinde, evcilik ve doktorculuk gibi oyunların simülasyon kategorisinde, hız treni gibi eğlence araçları ise vertigo kategorisinde olduğu savunulmuştur.¹⁰¹

⁹⁹ Juul Jesper; **Half-Real: Video Games between Real Worlds and Fictional Worlds**, 2003, Ph.D. Dissertation – IT University of Copenhagen,, s.38.

¹⁰⁰ Roger Caillois, **Les Jeux Et Les Hommes**, Urbana : University of Illinois Press, 2001, s. 4.

¹⁰¹ a.g.e., s. 10.

2.1.1. Oyun Kuramları

J. Huizinga ‘‘Homo Ludens’’ adlı kitabında, oyun oynamanın insanın en temel özelliklerinden birisi olduğunu savunur. Huizinga’ya göre oyun, ‘‘özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, öncelikli bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem ve faaliyettir. ¹⁰²

Huizinga, ‘‘Homo Ludens’’ kitabını II. Dünya Savaşı başlarken yazdığı için döneminin eleştirel yaklaşımlarından da etkilenmiştir. Aynı dönemde aynı konu üzerinde çalışan diğer kişi ve ludoloji kavramının diğer bir kurucusu sayılan Caillois, II. Dünya Savaşı başlarken Arjantin’e iltica ederek ludoloji konusunda çalışmalarına devam etmiştir. Caillois’e göre agon türü oyunların spor müsabakalarında gözlenip kapitalist dünya düzeninde kurumsallaştığını, alea türü oyunların piyango ve loto çekilişlerinde gözlenip borsa ve forex gibi piyasalarda kurumsallaştığını, mimicry türü oyunların karnaval ve festival gibi halka açık etkinliklerde gözlenip resmi üniformalar ve seremonilerle kurumsallaştığını, ilinx türü oyunların dağcılık, kano, paraşütle atlama gibi sporlarda gözlenip baş dönmesi ve adrenalin salgılatan işler üzerinden kurumsallaştığını tespit etmektedir. ¹⁰³

Ayrıca Huizinga eserinde ‘‘Kültürün soylu oyuna dayandığı ve eğer üslup ve saygınlık niteliğini en yüce biçimiyle sergilemek istiyorsa oyunsal içerikten vazgeçmemesi gerektiğini’’ söylemektedir. Huizinga’ya göre oyunsal içerikten vazgeçildiği durumda toplumsal kurallar bozulmakta, ‘‘Adil Oyun’’ ilkesi ihlal edilmekte ve sonuçta savaşın yarattığı ‘‘barbarlık ve kaos’’un içine düşülerek ironik bir şekilde insanoğlu yine oyunsal olarak ama buna rağmen bu kez prestij amaçlı biçimlendirilen ‘‘agonal’’ (ölümcül bir rekabet içinde şekillenen) davranışlara mahkum olmaktadır. ¹⁰⁴

Bu konuda verebileceğimiz en güncel ve popüler örnek ticari bir meta haline gelen ‘futbol’ oyunudur. Futbol, endüstriyel hale gelmeden önce oyuncular ve

¹⁰² Hasan Akbulut, ‘Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü’, **Dijital Oyun Rehberi**, Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütçü, Işık Barış (der.), İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2009, s. 25.

¹⁰³ Caillois, **a.g.e.**, s. 37.

¹⁰⁴ Huizinga, **a.g.e.**, s. 264.

tarafarlar adil oyun konusunda önce kendilerini denetlerken, günümüzde artık çocukların ve gençlerin psikolojik gelişimini olumsuz yönde etkileyecek çok sayıda davranışa hem sahalarda hem de yazılı ve görsel medya aracılığıyla evimizde sürekli maruz kalmaktayız. Ancak agonal davranışların insanların ilgisini çektiği de maalesef bir gerçektir. Bu durum o kadar kanıksanmış bir durumdur ki Electronic Arts isimli oyun şirketinin ürettiği “Championship Manager” isimli oyun açılışında “Let’s kick racism of football” yazmasına rağmen oyun içinde siyahi oyuncuların takımlar tarafından kabul edilmemesi gibi durumlar yaşanmaktadır. Bu oyun gerçekçiliğine yönelik bir olumlama gibi görülse de özellikle, gelişme çağında olan kişilerin bilinçaltlarına ırkçılık kavramı sokulmaktadır. Electronic Arts firmasının diğer bir oyunu olan “NHL” serisinde ise müsabaka esnasında oyuncuların beş dakikalık kavga etmesi sağlanmaktadır.¹⁰⁵

2.1.2. Oyunun Temel Prensipleri

Kuramsal açıdan bakıldığında oyun kavramının temel prensipler üzerine kurulduğunu görülmektedir. Frasca’nın Caillois’in çıkarımlarından ulaştığı sonuçlara göre iki çeşit temel kural yapısından söz edebilmek mümkündür;

a. Paidia Prensipleri : Oyunda olan belirli simgelerin nasıl manipüle edildiğini belirler (Örn. Uçak nasıl uçar ? araç nasıl hareket eder ?) Caillois, paidia’yı ‘kontrol edilmeyen fantezi’ olarak tanımlamıştır.

b. Ludus Prensipleri : Kazanma ve kaybetme durumları ile ilgilidir. Tam anlamıyla saf bir simülasyonunun ludus prensiplerine uyması beklenemez. Bunun dışında kalan oyunlarda kazanan ve kaybeden taraflar bulunması bu prensiplerin sonucudur. Agon ve ilinx oyunlarında, oyunların içeriği gereği bu prensipler temel rol oynamaktadır.¹⁰⁶

¹⁰⁵ “NHL”, (Çevrimiçi), www.ea.com, (Erişim Tarihi:14.04.2013).

¹⁰⁶ Juul, a.g.e., s. 66.

2.2. Oyun Türleri

Ludoloji alanında yapılan çalışmalar, II. Dünya savaşıdan önce ve sırasında olduğundan dolayı tarih, sosyoloji ve psikoloji disiplinlerle sınırlı kalmaktadır. Bu nedenle çocuk oyunları temel olmak üzere araştırmalar geleneksel oyunların dışına çıkamamıştır. Bunun diğer bir önemli nedeni ise, bilgisayar ve dijital teknolojinin o dönemde daha sivil halkın kullanımına sunulmamış olmasıdır. Ancak II. Dünya Savaşı bitimiyle beraber başlayan Soğuk Savaş döneminde tarafların teknolojik atılımları birçok disiplini etkilediği gibi ludolojiyi de kökünden etkilemiştir ve daha önce olmayan yeni bir alan olan dijital oyunları ortaya çıkarmıştır.

2.2.1. Geleneksel Oyunlar

Geleneksel oyunlar hakkında yapılan görüşler, oyunların insanlar tarafından oynanmasından beri yapılmaktadır. Latince Paideia (eğitim) ile paidia (oyunseverlik) arasında kökten gelen bağlantıyı Platon “Devlet” adlı eserinde tercih edilen oyunun çocuğun kişiliğini yansıttığını yanı sıra, aynı zamanda çocuğun kişiliğini de dönüştürebileceği savında bulunması dikkat çekmektedir.¹⁰⁷ Platon kendi döneminden geleneksel oyunların ayrıca bilinçaltı mesajlar içerdiğini bir nevi söylemiştir. Türkiye’de bu konuda ‘1-2-3’ler yaşasın Türkler, 4-5-6 Polonya Battı, 7-8-9 Ruslar Domuz, 10-11-12 İtalya Tilki, 13-14-15 Amerika kardeş, 16-17-18 Hapı yuttu Portekiz’ gibi çocuk oyunu tekerlemeleri örneklerine rastlanmaktadır. Bu tekerlemenin oyun içinde bilinçaltı mesajlarla birleşerek unutulması oldukça güç olan bir etki bıraktığı da söylenebilmektedir. Bu tekerlemeden yola çıkılarak elde edilen bir başka bulgu da oyun ve propaganda kavramının geleneksel oyunları da içine yedirilebileceği yönündedir.

Homo Ludens isimli eserinde Huizinga, Antik Yunan’dan modern dünyaya kadar oyunun gelişim süreçlerini inceleyerek oyunun; tarih boyunca tüm topluluklarda kültürün temel yapı taşlarından birisi olduğunu savunmuştur.¹⁰⁸ Geleneksel oyunlardan satranç ve go gibi oyunların eski bir yönetim stratejisi uygulaması olduğunu da göz önünde bulundurduğumuzda Huizinga’nın iddiası daha da kuvvetlenmektedir.

¹⁰⁷ Platon, **Devlet**, Çev. Ersin Uysal, İstanbul: Dergah Yayınları, 2005, s. 537.

¹⁰⁸ Huizinga, **a.g.e.**, s. 263.

Roger Caillois ise yaptığı çalışmalarda geleneksel oyun incelemelerini şöyle açıklamıştır :

*“Oyunların, geleneklerin ve kurumların içine tazmin ve müsamahaya dayanan belirli ilişkilerin var olduğuna ikna olmuş olsam da; kültürlerin kaderlerinin gelişme yahut duraksama ihtimallerinin oyunlar için oluşturmaya çalıştığım ve aynı ölçüde yaratıcı olmayan temel kategorilerden birine veya ötekisine yatkın olmalarıyla belirlenmediğini keşfetmek bana akıl dışı gelmez. Bir başka deyişle, ben sadece bir oyunlar sosyolojisine teşebbüs etmedim, aynı zamanda oyunlardan türeyen bir sosyolojinin temellerine dair bir fikir ortaya atıyorum.”*¹⁰⁹

2.2.2. Bilgisayar Oyunu Türleri

Uluslararası literatürü incelediğimiz zaman, karşımıza birden fazla aynı anlamda kullanılan terim çıkmaktadır. Bunlar “bilgisayar oyunu, video oyunu ve dijital oyun” terimleridir. Video oyunu kavramı metin tabanlı oyunları kapsamadığından dijital oyun terimi ise analog bilgisayarlarda olan oyunları kapsayamadığı için literatür araştırmaları için en uygun kelime “Bilgisayar Oyunları” olarak karşımıza çıkmaktadır. Elektronik oyunlar kavramı ise kapsamı çok geniş olduğundan tam olarak bilgisayar oyunları teriminin spesifiklik özelliğini karşılayamamaktadır. Bunun nedeni olarak tilt, dart ve slot makinalarında oynanan oyunların da elektronik oyun kapsamına girmesidir. Ancak bilgisayar oyunları teriminin biraz daha açıklanması gerekmektedir. Bunun nedeni ise bilgisayar oyunu teriminin, günümüzde yaygınlaşan oyun konsolu cihazları ve akıllı telefon içi oyun uygulamalarını ismi dolayısıyla kapsamıyor şekilde görünmesidir.¹¹⁰

2.2.2.1 Bilgisayar Oyunlarının Genel Özellikleri ve Tarihsel Gelişimi

İlkel bilgisayar oyunu örnekleri, II. Dünya Savaşı sırasında geliştirilmiş olan bilgisayar teknolojilerinin üstüne kurulmuştur. 1950’li yıllardan itibaren oyun kavramının temel prensiplerine uyan ilk oyunlar oluşturulmaya başlanmıştır. İlk bilgisayar oyunu 1958 yılında Amerika Birleşik Devletlerine ait Brookhaven Ulusal

¹⁰⁹ Caillois, **a.g.e.**, s. 67.

¹¹⁰ Binark, **a.g.e.**, s. 41.

laboratuvarında görev yapan fizik mühendisi William Higinbotham tarafından geliştirilen ‘‘Tennis for Two’’ isimli oyundur. İki kiři oynanabilen bu oyunun donanımı, aslen balistik füzelerin olası rotalarını elektronik ortamda canlandırmakta kullanılan bir bilgisayara baęlı osiloskop ile bunun üzerinde yer alan iki düęme ve bir tekerlekten oluşmaktadır. Osiloskop’un ortasına çekilen bir bant ise iki oyuncu arasında sanal bir file görevi görmektedir. Oyunculardan biri, monokrom ekran üzerinde görüntülenen yeşil bir ışık (normal zamanda uzak mesafeli füzeyi temsil etmekte olan) huzmesinden ibaret olan topa düęmeye basarak vurup, teker yardımıyla ışık huzmesinin rotasını ayarlamaktadır. Öteki oyuncu ise rakibi gibi yaparak topu filenin üstünden geçirmeye çalışır.¹¹¹

Tennis for Two ise oyunun oynanma düzeni ve düzeneęinden anlaşılacağı üzere içinde bir kurallar bütünü içermemektedir, ayrıca tenis kurallarına uygun bir sayı sistemi de oyuna henüz dahil deęildir. Veticari olarak da piyasaya da sürülmemiştir. Ticari başarısı kanıtlanmış ilk bilgisayar oyunu örneęi ise Amerika Birleşik Devletlerinde olan MIT’de öğrenim görmekte olan bir grup öğrencinin hazırladığı ‘‘Spacewar!’’ isimli oyundur. Soğuk Savaş döneminde ve özellikle Amerika Birleşik Devletleri ve Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliğinin uzay ataęının hız kazandığı bir anda çıkan bu oyunun senaryosu da ilginç özelliklere sahiptir.¹¹² Bu oyunda oyuncular birer uzay gemisi kontrol ederek birbirlerini füze ile vurmaya ve bu arada ekranın ortasında bulunan kara deliğin de kendilerini yutmaması için o noktadan uzak durmaya çalışırlar.

1968 senesinde ise bugün ‘‘Bilgisayar Oyunlarının Babası’’ olarak sayılan üç isimden biri olan Ralph Baer ve ekibi, televizyon üzerinde oynanabilen ilk konsol sistemini yaratırlar.¹¹³ Bu sistemin yaptığı devrim ise o güne kadar ilk defa bilgisayar oyunlarını devlet destekli üniversiteler ve askeri geliştirme laboratuvarlarının dışında topluma indirgemesi olmuştur. Toplam 24 adet oyun içeren bu konsol piyasaya çıktığı dönemde hem siyah-beyaz hem de renkli herhangi bir marka televizyon ile beraber kullanılabilmesi ile oyun konusunda devrimsel bir adım olarak görülebilir.

¹¹¹ Binark, **a.g.e.**, s. 52-55

¹¹² Tarhan, **a.g.e.**, s.105-106.

¹¹³ Binark, **a.g.e.**, s. 52-55

Bundan sonra ülkemizde belirli bir dönem jenerik marka olarak tüm oyun konsollarına ismini veren ‘‘Atari’’ bilgisayar oyunları konusunda uzun bir süre lokomotif görevi görmüştür. Atari öncelikle oyun makinaları ve oyunlar üretmekte ve ülkemizde kullanılan tabirle bunları ‘‘atari salonlarına’’ satmaktaydı. 1972 yılında ise ‘‘Pong’’ isimli oyunu ve oyun makinesinin satışlarına başlamışlardır. Oyun temel olarak ekranın sağ ve sol köşelerinde yer alan iki çubuğu kontrol eden iki oyuncunun sürekli hareket halinde olan topu karşı tarafa göndermek ve her gönderişte aldığı puanlar ile en yüksek sayıya ulaşma çabası olarak görülebilmektedir. 1974’te ise konsol platformu üzerinden evlere giren ‘‘pong’’ oyununu bir tür elektronik masa tenisi olarak tanımlamak mümkündür. Bu tarihten sonra Amerika Birleşik Devletleri’nde silikon vadisi ismiyle geçen bölgede birçok teknoloji şirketi kurulmuş ve bunların büyük bir kısmı bilgisayar oyunları ile ilgilenen şirketler olmuşlardır. Teknolojinin gelişmesi oyun yazılımları ve oyun donanımlarını da beraber geliştirmiştir. ‘‘Pong’’ oyunu evlere girdiği sene olan 1974’te Kee Games’in ürettiği ‘‘Tank’’ ile birlikte ilk defa grafik depolayabilen Rom yongaları kullanılmaya başlamıştır. Böylece görüntüler dönemine oldukça gerçekçi olarak teknolojik olarak oyun sektöründe yeni bir dönem başlamıştır.¹¹⁴

Başlayan bu yeni dönemde, oyun sektörü de güncel teknolojileri takip etmektedir, 1975 yılına gelindiği zaman Midway firmasının ürettiği ‘‘Gun Fight’’ isimli oyunda o zamana kadar ilk kez kullanılmış olan mikroişlemci kullanılarak, cihazın hesaplama kapasitesi artırılırken boyutları küçülmüştür.¹¹⁵

Bilgisayar oyun sektörü her ne kadar Amerika Birleşik Devletleri’nde başlamış ve gelişmiş olsa da, ticarileşme ve bunun sonucunda pazarın büyümesi ile beraber gittikçe küresel bir hal almıştır. Teknoloji konusunda Amerika Birleşik Devletleri’nden sonra gelen Japonya oyun sektöründe de ikinciliği başka ülkelere bırakmamıştır. 1953 yılında içecek otomatları üretmek üzere kurulan Taito şirketi, 1973 yılından günümüze oyun sektöründe faaliyetlerine devam etmektedir.¹¹⁶

¹¹⁴ ‘‘**Tank Video Game**’’, (Çevrimiçi) http://en.wikipedia.org/wiki/Tank_%28video_game%29 (Erişim Tarihi: 10.05.2013).

¹¹⁵ The International Arcade Museum, ‘‘**Gun Fight**’’ (Çevrimiçi), http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=8039 (Erişim Tarihi: 10.05.2013).

¹¹⁶ ‘‘**History**’’, (Çevrimiçi), <http://www.taito.com/company/info/history.html> (Erişim Tarihi: 05.05.2013).

Ancak bilgisayar oyunları sektörünün de hızlı büyümenin sonucu ve artan firma sayısının nedeniyle bir süre sonra karları düşmeye başlamıştır. Bu dönemden diğer firmalara göre en az hasarla kurtulan, Warner grubuna 1976'da satılan Atari firması olmuştur. Bu dönemde bilgisayar oyunu sektörünü yeniden canlandıran, Japonya'nın sektörde en büyük oyuncusu olan Taito firması olmuştur¹¹⁷. 1978 yılında piyasaya sürdüğü "Space Invaders" isimli oyun sektörde devrim yaratmıştır. Bunun nedenlerini sıralamak gerekirse, ses efektlerini ve müziği ilk kez etkin bir biçimde kullanması, ilkel dahi olsa bir anlatı yapısına sahip olması ve merkezine şiddet temasını oturtması olarak göstermek mümkündür. Oyun türünün ilk örneği olması bakımından da önem arz etmektedir. Oyunda ekranda piksellerle ifade edilen işgalci uzaylıların oyuncunun uçağına doğru hızı artan bir biçimde dalgalar halinde gelmesine karşı oyuncu uçağından düşman tarafına doğru ateş etmek vasıtasıyla kurtulmaya ve en yüksek skoru yapmaya çalışır. Bu durumda oyuncu aynı zamanda dünyayı kurtarma misyonunu da almış olmaktadır.¹¹⁸

Space Invaders, oyun sektöründe yeni bir eğilim başlattıktan sonra benzeri oyunlar da piyasa sürülmeye başlamıştır. Bu oyunların da Space Invaders gibi temelinde şiddet içerdiği için müşteri kitlesinin büyük bir kısmını erkekler oluşturmuştur. Bu rüzgarı tersine çeviren oyun ise, 1980 yılında yine bir Japon firması olan Namco tarafından üretilen Pac-Man olmuştur. Pac-Man'de şiddet teması yerine mizah ve eğlence temaları daha ön plana çıkartıldığından dolayı kız çocuklarını da atari salonlarına çekmek mümkün olmuştur.¹¹⁹

Bu dönemde kişisel bilgisayarların ucuzlaması ile yazılım konusunda da gelişme olması oyun sektörü için iyi görünmesine rağmen sektörü krize sürüklemiştir. Bunun nedeni piyasanın benzer nitelikli oyunlarla dolmasından dolayı hedef kitlenin ilgisini kazanmanın zorlaşması gösterilebilir. İlk krizde olduğu gibi sektörü yine kurtaran Japonlar olmuştur. Tıkanmış piyasaya sunulan zıplayan tesisatçı Super Mario Bros adlı oyun, hem kendi yolunu açmış hem de piyasada yeni üst limitler belirlemiştir. Super Mario, ilk kez bir ailesi ve mesleği olan ayrıca senaryosu bilinen oyun olarak tarihe geçmiştir. Yalnızca Amerika Birleşik Devletleri'nde 1988 senesinde on milyon satış

¹¹⁷ Kızılkaya, a.g.e. s.67-68.

¹¹⁸ Benj Edwards, "Ten things Everyone Should Know About Space Invader", (Çevrimiçi) <http://www.1up.com/features/ten-space-invaders> (Erişim Tarihi: 05.05.2013).

¹¹⁹ Lau, a.g.y.

rakamına ulaşan Super Mario, 1990 yılında Nintendo şirketinin küresel oyun pazarında % 80 gibi yüksek pazar penetrasyonuna ulaşmasını sağlamıştır.¹²⁰

Günümüzde küresel çapta oyun pazarının büyüklüğünü hesaplamak oldukça zordur. Bunun nedenlerini gösterecek olursak; yasadışı oyun kopyaları ve uluslar arası bir üst kurumun olmaması şeklinde belirtilebilir. Ancak genel bir fikir edinme açısından Amerika Birleşik Devletleri'nde oyun yapımcılarının 1994 yılında kurduğu ESA isimli meslek örgütünün pazar hakkında yaptığı araştırmalarda ise;

- Amerika Birleşik Devletleri'nde tüm evlerin %68'inde bilgisayar oyunları oynanmaktadır.
- *Amerikalı yetişkinler* %50'den fazla bir oranla oyun oynadıklarını; %20'si ise her gün oyun oynadıklarını belirtmişlerdir.
- *Oyuncuların Cinsiyete Göre Dağılımı*: %60 Erkek - %40 Kadın. Ancak internet üzerinden oyunları sadece göz önünde alırsak kadınların oranı %43'e çıkmaktadır.
- *Yetişkin Oyuncuların Ortalama Yaşı* : 35
- *Haftada Ortalama Oyun Süresi*: 18 saat
- *Oyunculara Bağlılık* : Ortalama 12 yıldır düzenli oyuncu
- *Oyunlar Hakkında Olumlu Düşünen Ebeveyn Oranı*: %63
- *Ebeveynlerin Çocuklarının Oynadıkları Oyunu Kontrol Etme Oranı* : %93 olduğu bulgularına ulaşılmıştır.¹²¹

¹²⁰Binark, a.g.e., s.29.

¹²¹ ESA, "Sales Report Demographic and Usage Data : Essential Facts About Computer and Videogame Industry", 2009, (Çevrimiçi) http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf (Erişim Tarihi: 07.05.2013).

Tablo 1 : Caillois'ya Göre Oyunların Kategorizasyonu

| | AGON | ALEA | MIMICRY | ILINX |
|----------------------|----------|------------|----------------------------|--------------------|
| Paida | Yarış | | Töreni çocuk oyunları | Ata binmece |
| Kargaşa | Güreş | Yazı-Tura | Maskeler vb. | Sallanmaca |
| Ajitasyon | Atletizm | | | Uçuş Etkinlikleri |
| Kahkaha | Boks | Bahis | Tiyatro ve sahne sanatları | Gezici karnavallar |
| Uçurma | Bilardo | Rulet | | Kayak |
| Tek Kişilik İskambil | Satranç | | | Dağcılık |
| Sabır Oyunları | Spor Y. | Piyangolar | | Cambazlıklar |
| Kare Bulmaca | | | | |
| Ludus | | | | |

Kaynak: Roger Caillois, Man, Play and Games, Çev. Meyer Barash, Urbana University of Illinois Press, 2001, s.36

2.2.2.2. Oyun Türleri

Bilgisayar oyunu türleri belirlenirken sınıflandırmada video oyunlarının oynanış tarzları esas alınır, ancak tam genel bir görüş birliği henüz sağlanamamıştır. Buna rağmen dünya genelinde benimsenmiş tür kalıpları da mevcuttur.

Oyun türleri kullanıcıların farklı beklentilerini karşılamak üzere türetilmiştir. Oyun türlerinin belirlenmesi zamanla daha da belirginleşmiş ve belli başlıklar altında gruplandırılabilmiştir. Ayrıca oyun türlerinin gruplandırılmasında araştırmacılar arasında kesin bir görüş birliğinin bulunmadığı gözlenmektedir.¹²² Bununla birlikte oyunların genel olarak aşağıdaki şekilde türlerine ayrıldığı belirtilmektedir.

¹²² Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan, a.g.e., s.163.

2.2.2.2.1. Aksiyon Oyunları

Bu tür oyunlar çok fazla hareket ve hız içerir. Savaş ve şiddet unsurları da içerik olarak oldukça kullanılan kavramlardır.¹²³ Bu terim, birinci şahıs nişancı oyun türüne eş değer olarak da kullanılır. Üçüncü şahıs nişancı türüyle de örnekler mevcuttur ancak oyunların yapıları gereği çok fazla tercih edilmemektedir. Bu tür oyunlarda oyuncular belli bir karaktere veya oyunda sunulan seçeneklerden birine bürünerek oyunu oynamaktadır. Örnek olarak; Half Life, Counter-Strike, Call of Duty, Medal of Honor, Battlefield gösterilebilmektedir.

2.2.2.2.2. Bulmaca Oyunları

Bulmaca severlerin özellikle ilgilerine çeken bu tür oyunlar kişinin görsel okuryazarlığını geliştiren bir oyun türünü oluşturmaktadır.¹²⁴ Bu tür oyunlar genellikle gez, araştır bulmacaları çöz mantığının işlendiği oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır Genel olarak insanın bilmek eylemi üzerine kurgu oluşturan bu tür oyunlara örnek olarak Trine, Machinarium gösterilebilmektedir.

2.2.2.2.3. Rol Oynama Oyunları

Oyuncu belli bir durumda bir karakterin rolünü üstlenir. Var olan bilgi ve kaynakları kullanarak bu karakterin başına gelen sorunları çözmeye çalışır.¹²⁵ Oyundaki karakterin gücü, hızı, büyü gücü vs. kademeli olarak gelişip seviye atlanır. Örnek: Oblivion, Diablo, Fable, Baldur Gates, Elder Scrolls V : Skyrim bu türün içine girer.

¹²³ “**Aksiyon Oyunları**”, (Çevrimiçi)

http://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu_t%C3%BCrleri#Aksiyon_oyunlar.C4.B1

(Erişim Tarihi: 08.05.2013)

¹²⁴ “**Bulmaca/Zeka Oyunları**”, (Çevrimiçi),

http://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu_t%C3%BCrleri#Bulmaca_2F_Zek.C3.A2_oyunlar.C4.B1

(Erişim Tarihi: 08.05.2013)

¹²⁵ “**Oyun Türleri**”, (Çevrimiçi), <http://www.gtaturk.com/forum/oyun-genel/oyun-turleri/> (Erişim Tarihi: 08.05.2013)

2.2.2.2.4. Strateji Oyunları

Strateji oyunlarını genel oynanış olarak ikiye ayırmak mümkündür. Gerçek zamanlı strateji oyunları, oyuncuların birbirlerinin sırasını beklemeden devamlı olarak karşılıklı oynamaya devam ettikleri bilgisayar oyunları olarak tanımlanabilirken; bunun aksine sıra tabanlı strateji oyunlarının da bulunduğu gözlenir. Sıra tabanlı oyunlarda oyuncular hamle yapabilmek için karşı tarafın hamlesini beklemek zorundadırlar.¹²⁶Dune 2, Tycoon Serisi, Warcraft, Starcraft, Age Of Empires,Command and Conquer: Generals gerçek zamanlı strateji, XCOM Enemy Unknown ise sıra tabanlı strateji oyununa örnek gösterilebilmektedir.

2.2.2.2.5. Simülasyon Oyunları

Simülasyon oyunları tanım olarak, bir olayın sanal ortamda canlandırılması ve yaşatılmasıdır. Bu tür oyunlar gerçek hayatta yaşanan durumlara benzer özellikler taşımaktadır.¹²⁷ Örnekle açıklamak gerekirse, bir pilot için uçakla havalanmadan önce aynı uçağın kokpiti gibi düzenlenen bir yerde havada yapabileceği her şeyi bilgisayarlar aracılığı ile yapması olayı verilebilir. Kısacası simülatör ortamı bir oyun deneyimini yaşayabilmek için en iyi yollardan biri olabilmektedir. Bu sistem sayesinde oyuncu kendisini oyunun içinde bulmaktadır. Simülasyon oyunlarına örnek olarak “Farming Simulator 2013”, “Trainz Simulator 12” gösterilebilmektedir.

2.2.2.2.6. Spor Oyunları

Bu tür oyunlar daha çok bir spor alanından taklit edilerek hazırlanmış bir oyun türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tür oyunlarda spor türüne göre sınıflandırma meydana gelmiştir. Örnek olarak futbol, basketbol, tenis oyunları örnek olarak gösterilebilir.

¹²⁶ “**Oyun Türleri**”, (Çevrimiçi), <http://www.gtaturk.com/forum/oyun-genel/oyun-turleri/> (Erişim Tarihi: 08.05.2013).

¹²⁷ “**Simülasyon Oyunları**”, (Çevrimiçi), http://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu_t%C3%BCrleri#Sim.C3.BCasyon_oyunlar.C4.B1 (Erişim Tarihi: 08.05.2013).

2.2.2.3. Bilgisayar Oyunlarında Anlatı Özellikleri

Oyun esnasında, oyuncunun oyun dünyasıyla ve diğer oyuncularla metin temelinde gerçekleşen iletişim, anlatının çerçevesini oluşturmaktadır. Doğrusal yönde olmayan hikâye anlatıcıları olarak oyunlar, anlatılar kapsamında şekillenir. Mesaj yoksa araç da yoktur.¹²⁸ Anlatı, bilgisayar oyunlarında doğrudan estetik bir öge olarak kullanılmaz, aksine kullanıcıyı oyuna çekmek ve onu bağlamak için araçsal bir görev olarak görülmektedir. Bilgisayar oyunlarında anlatılar, genellikle oyuncuyu da oyunun içine daha fazla çekmek için şekilde kurgulanmaktadır. Üçüncü şahıs üzerinden yapılan anlatılarda da oyuncu bir şekilde anlatının içine dahil edilmektedir. Eğer oyuncu, sanal dünyanın içine tam olarak girdiğinde bilinçli anlatılar arka plana geçmesi söz konusu olabilmektedir.¹²⁹

Her oyunun belirli bir anlatı kapsamı olmak zorunda değildir. Bilgisayar oyunlarında temsil, soyut ya da taklide dönük olabilir. Soyut oyunların hikâye ile ilişkili anlatı elemanları yoktur, taklide dönük oyunlar da ise gönderme yaptığı referanslarıyla ikonik bir bağa sahiptir.¹³⁰

Oyunların kutularının arkasında yada sağında ve solunda olan açıklamalar gibi oyunun paketi dahil anlatının bir parçası olabilmektedir. Bu tür alanlarda kullanılan dil, oyuncuyu oyuna bağlamak için yapılan çalışmalardır. Oyuncunun henüz oyuna girmeden, oyun içinde oyuncuyu nelerin beklediği ve oyunun hikâyesinin nasıl başladığı anlatılmaktadır, bunun sonucunda oyuncu aktif olarak davet edilmektedir. Burada kullanılan tüm öğeler oyuncunun, gerçek hayattaki karakterinden sıyrılıp kendisini oyun karakteriyle özdeşleştirmesine yönelik gerek bilinç düzeyinde gerek bilinçaltı mesajlar olarak tasarlanmaktadır. Oyunlar hakkında çıkan/çıkarılan haberler de kişinin oyuna dahil olmadan motive olmasını sağlamaktadır.¹³¹

Bilgisayar oyunlarında, imajlar üzerinden algılama yaklaşımı benimsenmiştir. Bilgisayar oyunlarında, oyuncular tercih yapacakken kaliteli imajların bulunduğu oyunları tercih etmektedir. Bunun nedeni ise özdeşleşmenin, benzerlikler arttıkça daha

¹²⁸ Özgür Kıran, “Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerine Etkileri ve Samsun Örneği”, (Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi) s. 79.

¹²⁹ a.g.e., s. 44.

¹³⁰ a.g.e., s. 100.

¹³¹ Jorgen Kirksæther, **The Structure of Video Game Narration**, (Çevrimiçi), <http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html> (Erişim Tarihi: 12.05.2013).

rahat sağlanması olarak gösterilebilir. Bu anlamda oyunların senaryolarında bir derinlikten kolayca söz edemeyiz, bu oyunlara daha çok yüzeysel oyunlar olarak bakılabilir.

Tarih boyunca ilgi çeken konular, bilgisayar oyunlarının da temellerinde yer almaktadır. Kurtarmak, kötüye karşı iyi, intikam gibi epik konular çok satanlar listesinde her zaman yer almıştır.¹³²

2.2.2.3.1. Etkileşim

Etkileşim, bilgisayar oyunlarını geleneksel medyadan ayıran en önemli özelliktir. Bu özellik, bilgisayar oyunlarında kurallardan sonra en büyük düzenleyici faktör olduğunu belirtebiliriz. Etkileşim kavramı ile beraber oyuncu değişik seçenekler arasından kendi stratejisine göre karar vermesine rağmen, genelde belirlenmiş senaryoya uygun olarak, kumanda ile uygun tepkiler geliştirmesini ifade etmektedir.

Etkileşim, kullanıcının oyun yapay zekasıyla ilişkiye girmek isteyip, istemeyeceğine karar verdiği ilk tercih anında başlar ve oyunun başlamasıyla oyuncunun inisiyatifiyle, yapay zeka arasında rekabet tabanlı ilişki ortaya çıkar. Ancak bu ilişki altında bir yardımcı da gizlenmektedir. Bunun nedeni oyuncunun yaptığı her kararın oluşan bilgi akışına oyun cevap vermektedir. Böylece oyuncu, oyunun içinde yer alan kodlar ve denklemlerle değil, kendi direktiflerinin işaretçiler yardımıyla fiziksel olarak aktarıldığı hissine kapılmaktadır. Sanal evreni oyun sürecinin tamamında oyuncuyu koparmadan işleten de, işte bu yapay zekadır.¹³³

Bilgisayar oyunlarından, ilginin sabit kalması ve oyuncunun oyunun sanal gerçekliğinden kopmaması için, etkiye verilen tepki süresinin minimum olması gerekmektedir. Aksi takdirde oyuncunun bilinci sanal gerçeklikten oldukça çabuk bir şekilde kurtulabilmektedir. Oyuncu yaptığı etkilerin hepsini aslında önceden oyunun yazılımını yazan kişinin tercihlerine göre yapmaktadır. Buna göre yazılım uzmanın atadığı ve atanmasına izin verdiği tuşlarla oyun oynanabilmektedir.¹³⁴

¹³² Juul, **a.g.e.**, s. 16.

¹³³ Ted Friedman, **Civilization and Its Discontents: Similation, Subjectivity, and Space**<http://www.duke.edu/tlove/civ.htm>

¹³⁴ Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan, **a.g.e.**, s. 59.

Etkileşim ise oyun bağlamında kendi içinde modellere ayrılmaktadır. Bunlar;

- *Dahili Etkileşim* : Dahili etkileşim modelinde, oyuncu kendisini sanal gerçekliğin bir uzantısı olarak görmektedir ve birinci şahıs görüş açısı kullanılmaktadır.
- *Harici Etkileşim* : Harici etkileşim modelinde ise oyuncu sanal dünyanın dışı bir bakış açısından –genellikle sanal dünyaya yukarıdan bakan bir açıdan- bakmaktadır ve tüm etkileri bu bakış açısıyla yaptığından dolayı tanrının rolünü üstlendiği söylenebilir.
- *Keşif Amaçlı Etkileşim* : Bu türde oyuncunun veri tabanı üzerinde serbest bir şekilde gezindiği modeldir. Oyuncunun bu gezintileri sanal gerçeklik üzerinde bir etkisi söz konusu değildir.
- *Ontolojik Etkileşim* : Bu türde ise oyuncunun verdiği her karar ile senaryo yeniden şekillenmektedir ve bu tutumuyla hikayenin kontrolü daha fazla oyuncuya verilmiştir.¹³⁵

2.2.2.3. Sanal Gerçeklik ve Simülasyon

Simülasyon, bir sistemin orijinal halinde yer alan tüm noktaların temsile aktarılması yoluyla belirli bir şekilde modellenmesi anlamına gelmektedir. Oyun konusunda ise mevcut örnekler incelendiği zaman, simülasyon oyunların iki tür oyun türünde karşımıza çıkmaktadır. Birincisi role-playing isimli oyuncuların ve kuralların oyun başlamadan önce kesin olarak belirlendiği bir etkinliktir. Diğeri ise, sanal gerçeklikte kodlardan oluşturulmuş yapay bir dünyayı temsil etmektedir. Simülasyon oyunlarının günümüzdeki haline gelmesi için 50 seneyi aşkın zaman geçmesi gerekmiştir. Öncelikli çıkış amacı olarak gerçek hayatta riskli kararların sanal gerçeklikte denenmesi olarak askeri temelli çıktığı söylenebilir.¹³⁶

¹³⁵ Burak Doğu, “Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı”, (Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Genel Gazetecilik Anabilim Dalı Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İzmir, 2006, s. 143.

¹³⁶ “Cevat Yerli: Ordulara Simülasyon Geliştiriyoruz”, (Çevrimiçi), <http://www.pclabs.com.tr/2010/10/11/cevat-yerli-ordulara-simulasyon-gelistiriyoruz/> (Erişim Tarihi: 12.05.2013)

Simülasyonlar, oyuncularının hareketine izin vermekten ziyade, oyuncuya kararlarının sonuçlarını gösterdiği bir deneyim stüdyosu olarak tanımlanabilmektedir. Oyuncu her zaman sistemi baştan başlatabileceğinin bilincindedir.¹³⁷

2.2.2.4. Bilgisayar Oyunları ve Propaganda Arasındaki İlişki

Bilgisayar oyunlarının senaryolarınagizlenmiş çok sayıda görsel/işitsel mesaj bulunduğunu, bu oyunların belirli fikirleri ve ideolojileri yaymak adına küresel güç odakları tarafından kullanıldığını düşünülmektedir.

Bilgisayar oyunu oynayan oyuncular, genelde sanal gerçekliğe o kadar bağlanırlar ki gerçek dünyadan gelen uyarıcıları algılayamazlar bile. Bu nedenle mesajlara gönüllü alıcı insanlar, propagandistler tarafından bulunmaz nimet olarak algılanmaktadır. Örneğin “First Person Shooter” oyunlarında oyuncu genelde, belirli bir tarafın gönüllü ve en düşük rütbeli askeri olmaktadır. Bu asker oyun boyunca verilen direktiflere uymak zorundadır. Oyuncu eğer oyunu kazanmak istiyorsa, tüm kararlarını verilen direktifler ölçüsünde uygulamak zorunda kalmaktadır.

Günümüzde ise dijital oyun piyasasında üretici firmaların ülkelerine göre dağılımı ABD %50, Uzak Doğu %30, Avrupa %15, Diğer %5 şeklinde karşımıza çıkmaktadır.¹³⁸Bu oranlara baktığımızda oyunların içine yerleştirilen propaganda çalışmalarında olan aktörlerin sıraları da ortaya çıkmaktadır. Amerika Birleşik Devletleri, bilgisayar oyunları konusunu oldukça ciddiye almaktadır. Amerika Birleşik Devletleri Silahlı Kuvvetleri tarafından maddi destek sağlanarak geliştirilen America’s Army oyunu Amerika’nın bilgisayar oyunlarını ciddiye aldığıın örneğidir.¹³⁹

Türkiye’de ise ilgili pazarda çok fazla oyun bulunmamaktadır. Bunun nedenleri çok çeşitli şekillerde sıralanabilir ancak söz konusu bilgisayar oyunlarında propaganda faaliyetleri olduğundan dolayı nedenler değil sonuçlar daha önem arz etmektedir. Ubisoft isimli bilgisayar oyunu şirketinin “Assassin’s Creed Revelations” isimli bilgisayar ve konsol oyunu, 16.yüzyıl İstanbul’unda geçmektedir. İtalyan bir Suikastçi

¹³⁷ Frasca, **a.g.e.**, s. 5.

¹³⁸ Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan Sütçü, “Kültür Endüstrisi Ürünü olarak Dijital Oyun”, İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2008, s. 50.

¹³⁹ Murat Şen, **America’s Army İnceleme**, 2002, (Çevrimiçi), <http://www.trgamer.com/Yazi/americas-armyinceleme/1/1243.trg> (Erişim Tarihi: 10.05.2013).

olan “Ezio” karakterinin kontrol edildiği oyunda, ileride Osmanlı padişahı olacak olan Kanuni Sultan Süleyman’a akıl hocalığı yaparak düşmanlarından korumaktadır.

Oyun içi propaganda mesajlarının başarılı olabilmesi için Gülay Öztürk’ün Dijital Reklamcılık ve Gençlik kitabında belirttiği gibi, oyun içi uygulamalarına titizlikle yaklaşılması, oyun ve hedef kitle eşleştirilmesinin dikkatlice yapılması, oyunun oynanacağı kültüre ait öğelerin nasıl kullanılacağı, oyun için mesajların nasıl ve ne şekilde görüntüleneceği gibi unsurların üzerinde durulması gerekmektedir.¹⁴⁰

Propagandanın, kitleliliğinden dolayı bilgisayar oyunlarını kullanmaması düşünülememektedir. Propaganda faaliyetlerinin bilgisayar oyunları içinde kullanılmasının dolaylı olarak eleştirildiği Polis Akademisi 7: Görev Rusya (1989) filmi aslında bu düşüncenin oldukça önce gerçekleşmiş olduğunu göstermesi açısından önem taşımaktadır.¹⁴¹

2.2.2.4.1. Bilinçaltı Mesajlar

Propaganda çalışmalarında artık uzun vadeli bir planlama yapılmaktadır. Bu uzun vadeli çalışmalar kapsamında ise özellikle bilinçaltı mesajlarının kullanılması bilinen bir gerçektir.

Sigmund Freud’un araştırmalarının sonucuna göre bilinç eşiğinin katlarca fazlasının bilinçaltı olarak beynimizde depolandığı görülür.¹⁴²

Buna göre öncelikle bilinç ve bilinçaltı terimlerini açıklamakta fayda vardır. Bilinç, “İnsanın kendisini ve çevresini tanıma yeteneği, şuur” anlamına gelmektedir.¹⁴³ Bilinçaltı ise “Bilinç dışı olmakla birlikte, dilendiğinde kapsamındakilerin bilince çağrılabilirdiği zihin bölgesi, şuuraltı, tahteşşuur” anlamına gelmektedir.¹⁴⁴ Bu iki kelimenin anlamında önemli olan nokta ise bilinçaltından bilince bilgi aktarımı olabilmesidir. Ancak bilincin kelime anlamında olan tanıma yeteneğini kullanabilmesi

¹⁴⁰ Gülay Öztürk, **Dijital Reklamcılık ve Gençlik**, İstanbul: Beta Yayınları, 2013, s. 192.

¹⁴¹“**Polis Akademisi Moskova Görevi**”, (Çevrimiçi),

http://tr.wikipedia.org/wiki/Polis_Akademisi_Moskova_G%C3%B6revi (Erişim Tarihi: 11.05.2013)

¹⁴² Darıcı, **a.g.e.**, s. 143.

¹⁴³ TDK, **Güncel Türkçe Sözlük**, (Çevrimiçi), www.tdk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 10.05.2013)

¹⁴⁴ TDK, **Güncel Türkçe Sözlük**, (Çevrimiçi), www.tdk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 10.05.2013)

için içgüdülerini kullanması gerekmektedir. Bu nedenle bilinçaltı mesajlar öncelikle insanların temel içgüdülerine yönelik şekilde tasarlanmaktadır.¹⁴⁵

Bilinçaltı mesajların kullanım alanları ve şekli ise şu şekilde ifade edilmektedir:

1. *Sabit Durağan Görseller*: Basılı matbaa ürünleri, baskısız dijital resim dosyaları, ticari ürünler içine gizlenmiş yazı, şekil ve semboller yardımıyla bilinçaltı mesajların kullanımı söz konusudur.
2. *Video Dosyaları* : Televizyon, sinema, CD-VCD-DVD-Blue Ray filmler, bilgisayar ve konsol oyunları içinde patlayan ışık, flaşlar ve efektler yardımıyla bilinçaltı mesajların kullanımı söz konusudur.
3. *İşitsel Dosyalar* : Algısal işitme eşik sınırının altında veya beyin dalgaları kullanılarak mp3'ler, .wav ve diğer ses dosyaları yardımıyla bilinçaltı mesajların kullanımı söz konusudur.
4. *Hissel Duyu Yöntemi*: Bu yöntem ile çeşitli titreşim frekansları ile insanın derisi üzerinden, beyne mutluluk ve benzeri duyguların iletilmesi şeklinde bilinçaltı mesajların kullanımı söz konusudur.
5. *Koku Alma Yoluyla*: İnsan beyninin hatırlama kısmına en yakın bölgede yer alan koku alma algısı kısmı ile bilinçaltı mesajları daha kalıcı olarak iletilebilme şansını kazanmaktadır.
6. *Tat Alma Yoluyla*: Koku alma duyusuna yakın olarak Tat alma duyusunu da açıklamak mümkündür. Bu konuda Türkçe'de ‘’tadı damakta kalmak’’ deyimini ile tat algısı ve hafıza arasında olan pozitif korelasyon vurgulanmıştır.¹⁴⁶

Bununla birlikte özellikle 11 Eylül saldırılarının sonrasında filmlerde ve bilgisayar oyunlarında teröristlerin büyük bir kısmının Ortadoğu’yu simgeleyen çeşitli ikonlarla beraber sunulması insanları üzerinde bilinçaltı bir fikir tohumlaması yapıldığı iddia edilmiştir.¹⁴⁷

Örneğin 2012 yılında gösterime giren ‘’Cleaskin’’ isimli filmin 28. dakika 53. saniyesinde namaz kılarken gösterilen terörist karakter, namazın ortasında kız arkadaşını cep telefonundan arar, ancak hemen kapatır ve namazına devam eder.

¹⁴⁵ Darıcı, a.g.e., s. 227.

¹⁴⁶ Darıcı, a.g.e., s. 227-228.

¹⁴⁷ Tarhan, a.g.e., s. 295.

Namazına devam ederken telefonu çalar ve karakter telefonu açtıktan sonra şöyle bir diyalog gerçekleşir :

- *Alo ?*
- *Neden kapattın ?*
- *Ne diyeceğimi bilemedim.*
- *Neden dudaklarını oynatmadın ? Ardından bir şeyler gelirdi.*

Bu diyalogtan sonra terörist karakter ile kız arkadaşının ilişkileri ile sahne devam etmektedir. Burada İslami-terörizm olgusunun yanı sıra kurgusal olarak incelediğimizde ibadetin göstermelik olarak yapıldığını ve aslında İslami-teröristlerin ibadetleri sırasında bile farklı düşündükleri seyirciye aktarılmaktadır. Ayrıca önemli olan bir diğer husus ise ‘‘dudaklarını oynatmak’’ cümlesidir. Bu cümle genellikle Müslümanların namaz kılarken dudaklarını kıpırdatmalarıyla dalga geçmek amacıyla kullanılmaktadır.¹⁴⁸

Sinemada özellikle efsanevi olan 25. Kare uygulaması da en çok bilinen bilinçaltı etkileme ve propaganda çalışmalarındandır. Bu yöntemde film makarasında olan kontrol aralıkları yerine her saniyede akan 24. kare resminin sonuna algı eşiğinin üstüne çıkmış olan 25. kare eklenir ve istenilen mesaj bu 25. Kare üzerinden hedef kitleye iletilir.1957 yılında ABD'li doktor James Vicary, "Vicary Deneyi" şeklinde kayıtlara geçen şu meşhur deneyi yapar. Picnic isimli sinema filminde, her 5 saniyede bir, saniyenin 3000'de 1'i kadar ekranda kalacak şekilde "Hungry? Eat Popcorn", "Drink Coca Cola" (Aç mısınız? Patlamış mısır ye. Coca Cola iç) yazıları serpiştirir filme. Tabi ki izleyiciler bunları okuduklarını hatta gördüklerini bile fark etmezler fakat Dr. Vicary'nin aldığı notlar çok ilginçtir. Vicary, o seansta patlamış mısır satışlarının %57, Coca Cola satışlarının ise %18 arttığını not alır. Bu istatistikler Vicary'nin kendi iddialarıdır.¹⁴⁹

2005'te ise California Teknoloji Enstitüsü, ‘‘Continuous Flash Suppression’’ adında bir teknik geliştirmiştir. Bu teknik ile deneklerin iki ayrı gözüne flaş patlamaları şeklinde ayrı ayrı resimler verilmesi üzerine yapılmaktadır. Örneğin, aynı anda bir denneğin sol gözüne elma resmi, sağ gözüne ise sandalye resmi verilmektedir. Bu durumda denekler bu iki resmi üst üste binmiş gibi görmemektedirler. Deneklerin

¹⁴⁸ Darıcı, **a.g.e.**, s. 91.

¹⁴⁹ Darıcı, s. 231.

açıklamalarına göre önce bir gözün gördüğü nesneyi algıladıkları, daha sonra diğer gözün gördüğü nesneyi algıladıkları şeklinde olmaktadır. Yani denekler resimleri sırayla görmektedirler. Fakat iki resmi aynı anda, üst üste binmiş olarak görmemektedirler.¹⁵⁰

Buna göre deneklerin bir gözüne sabit duran ve öfkeli bir adam resmi verilmiştir. Diğer gözüne ise sürekli değişen, renkli mozaikler verilir. Deneğin bir gözüne verilen öfkeli adam resmi hep aynıdır, fakat diğer gözüne verilen renkli mozaikler sürekli değişmektedir. Denekler kızgın adam suratını bilinçli olarak görememektedirler. Kendilerine ne gördükleri sorulduğunda, sadece şu değişen renkli mozaiklerden bahsetmektedirler. Kızgın adam resmini hiç görmediklerini söylemektedirler. Zira bir tarafta hareketli bir resim varken, diğer taraftaki bu durağan resmin var olduğunu fark etmemişlerdir. Oysa bir gözlerine bu öfkeli adam resmi, deneyin başından itibaren verilmiştir. Fakat yine de "bilinçli" olarak bu resmi görmemişlerdir. Daha sonra deneyin ikinci aşamasında, her göze verdikleri resimleri iki parçaya bölerler. Deneğin sol gözüne hareketli, sürekli değişen renkli mozaikler verilir. Sağ gözüne ise değişmeyen, bu sabit çıplak kadın fotoğrafını ve onun mozaikli halini verilmektedir. Deneyden sonra kendilerine "Çıplak kadın resmi sağ tarafta mıydı, sol tarafta mı?" diye sorulduğunda denekler soruyu cevaplayamamaktadırlar. Öfkeli adam deneyinde olduğu gibi, çıplak kadın resmini de bilinçli olarak görememektedirler. Zira diğer gözlerine hareketli bir resim verilmektedir ve tüm dikkatlerini oraya vermişlerdir. Deneyi yapan araştırmacılar, erkeklerin çıplak kadın resmine baktıkları sürede davranışlarının farklı olduğunu not alırlar. Kadınlara ise aynı deney, çıplak bir erkek resmi gösterilerek uygulandığında, kadınlar da bilinçli olarak görmemelerine rağmen çıplak erkek resmine daha çok ilgi duydukları saptanmıştır. Eşcinseller ise kendi hemcinslerinin çıplak resimlerine daha fazla ilgi duydukları saptanmıştır. Araştırmacılar bir erkeğe çıplak bir erkek fotoğrafı gösterdiklerinde, bu onun ilgisini çekmemektedir, bir kadına çıplak bir kadın fotoğrafı gösterdiklerinde, bu da onun ilgisini çekmemektedir. Dolayısıyla insanlar, sadece ilgi duydukları cinsin çıplak pozlarına karşı tepki vermektedirler. Üstelik bilinçli olarak bu çıplak insan fotoğraflarını görmemelerine rağmen, bilinçaltıları tamamen bu erotik pozlara odaklanmış olmaktadır. Bu deney, insanların bilinçli olarak fark etmediği cinsellik içerikli bilinçaltı mesajların da, bilinçaltı tarafından büyük bir önemle

¹⁵⁰ Christof Koch, "**Rendering the Visible Invisible**", 2008, (Çevrimiçi), <http://www.klab.caltech.edu/~koch/CR/CRCFS08.pdf> (Erişim Tarihi: 12.05.2013)

değerlendirildiğinin ve insanlar farkında olmasa da bunu davranışlarına yansıttığını önemli bir ispatı olarak gösterilmektedir.¹⁵¹

2.2.2.4.2. Manipülasyon

Manipülasyon kelimesi köken olarak Fransızca'dan dilimize geçmiş olup “ İnsanları kendi bilgileri dışında veya istemedikleri hâlde etkileme, yönlendirme”¹⁵² anlamına gelmektedir. Bilinçaltı mesajlarının davranışları etkilemesi ve insanlarda algı değişimine yol açtığı sonucunu göz önünde bulundurulduğunda manipülasyon çalışmalarının bilinçaltı mesajlar ile iletildiği sonucuna ulaşılabilir.¹⁵³ Bilinç ve bilinçaltı konusunda araştırma yapan Sigmund Freud'un yeğeni olan Edward Bernays başlı başına propagandanın ve medyanın insanları ne kadar büyük ölçüde etkileyebileceğinin örneği olabilir. Kendisinin uzmanlık alanı "halkla ilişkiler" adı ile yumuşatılmaya çalışılsa da, yaptığı çalışmaların kitlesel zihin manipülasyonu olduğu iddia edilmektedir. Zira bu konuda sigarayı erkeklere hitap eden bir ürün olmaktan çıkıp, 1920'li yıllarda kadınların da sigara kullanmaya başlamasını başaran kişinin Bernays olması önemli bir örnek olarak gösterilmektedir.¹⁵⁴

2.2.2.5. Bilgisayar Oyunlarında Propagandanın Sunum Biçimleri

Psikologlara göre bilgisayar oyunlarını sadece birkaç dakika oynamak bile televizyonda veya filmlerde gönderilen mesajlardan daha etkili olabilmektedir. Oyunların karakterler ile oyuncular arasında etkileşim üzerine bir bağ üzerine kurulu olması ile açıklanabilen bu durum, mesajların algı süzgecinden daha kolay geçtiğinin kanıtlanması ile propagandistlerin de özellikle ilgisini çektiği savunulabilir.¹⁵⁵

Güney Kore'de bilgisayar oyunları için “Kültür ve İletişim Bakanlığına” bağlı olarak “Oyun Geliştirme Merkezi” açılması ve devletin senelik bütçesinden bu merkeze 20 milyon ABD doları bütçe ayırması ise devlet destekli olarak oyun üretimi

¹⁵¹ Koch, a.g.m.

¹⁵² TDK, **Güncel Türkçe Sözlük**, (Çevrimiçi), www.tdk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 12.05.2013)

¹⁵³ Darıcı, a.g.e., s. 141.

¹⁵⁴ Ayhan, a.g.e., s. 99.

¹⁵⁵ Adnan Tönek, **Uzaktan Kumandalı Çocuklar : Çocuğunuzu Teknolojik Risklerden Nasıl Korursunuz?**, İstanbul: Hayykitap, 2007, s. 95-96.

çalışmaları olduğuna örnek gösterilebilmektedir.¹⁵⁶Bilgisayar oyunlarında, günümüz teknolojisine göre üç çeşit propaganda sunum biçimi olduğu savunulabilir. Görsel, işitsel ve yazınsal olarak gruplandırabileceğimiz sunum biçimlerinde hem bilinç hem de bilinçaltına yönelik mesajlar ile propaganda faaliyetlerinin yürütülebildiği belirtilir.¹⁵⁷

2.2.2.5.1. Görsel Sunum Biçimleri

En etkili uyarıcılarının görsel kanallar üzerinden insanın algı merkezine gitmesi ve bilgisayar oyunlarında gelişen teknoloji ile beraber artan görsellik faktörü nedeniyle propaganda çalışmalarının bilgisayar oyunlarında da en yoğun olarak görsel sunum biçimlerinde kullanıldığı söylenebilir.¹⁵⁸

Oyun esnasında gerçek yaşamda olduğu gibi birçok uyarıcıya maruz kalan oyuncu, özellikle tüm dikkatini ekrana vermesi nedeniyle bilinçli olarak fark etmese de, bilinçaltı propaganda mesajlarına maruz kalmakta olduğu söylenebilmektedir. ABD eski Başkanı George W. Bush döneminde üretilmiş bir oyun olan ‘Bush Shoot Out’ isimli oyunda, oyuncu ‘Başkan’ı yönetmekte ve terörist bir saldırıyı püskürtmekle uğraşmaktadır. Oyun içinde saldırı olmasına rağmen Amerikan bayraklarına zarar verilemiyor oluşu, oyuncunun görsel hafızasında zarar verilemez ABD algısı yaratmaktadır.¹⁵⁹

2.2.2.5.2. İşitsel Sunum Biçimleri

İnsan algısının görsel uyarıcılardan sonra en fazla etkilendiği uyarıcılar işitsel uyarıcılardır. Bilgisayar oyunlarında da gelişen teknoloji ile beraber ses efektleri ve oyun içi diyaloglarla oyuncunun, oyunun içinde kalması için etkili bir araç olarak işitsel öğelerin kullanıldığı söylenebilir.¹⁶⁰

Amerikan Silahlı Kuvvetleri’nin yapım sürecinde etkin rol aldığı ve ordunun sitesinden ücretsiz indirilebilmesine izin verdiği oyun olan ‘America’s Army’ oyununda her bölüm arasında ‘Ben Amerikan askeriyim, bir savaşçıyım ve takımımın

¹⁵⁶ Ömür Kurt, Küçük Adamlara Büyük Oyunlar, İstanbul: Pozitif Yayıncılık, 2012, s. 105-106.

¹⁵⁷ a.g.e., s.120-121.

¹⁵⁸ Ayhan, a.g.e., s. 136.

¹⁵⁹ Kurt, a.g.e., s. 122.

¹⁶⁰ Binark ve Bayraktutan, a.g.e., s. 65.

bir parçasıyım. Birleşik Devletler halkına hizmet etmek ve ordunun değerlerini yaşatmak görevimdir, görevimi her zaman ilk sıraya koyacağım. Yenilgiyi asla kabul etmeyeceğim, asla vazgeçmeyeceğim, zor durumdaki arkadaşımı terk etmeyeceğim! Fiziksel ve zihinsel olarak en iyi şekilde eğitildim, kendime ve teçhizatıma iyi bakıyorum, ben işimin uzmanıyım, profesyonelim, Amerika Birleşik Devletleri'nin düşmanlarına saldırmak ve yok etmek için her zaman hazır bekliyorum. Özgürlüğün ve Amerikan yaşam tarzının bekçisiyim, BEN AMERİKAN ASKERİYİM ! ‘ denilmektedir.¹⁶¹

Günümüz oyunlarının bir senaryo ağıyla beraber oyun içi yol haritasına sahip olduğu göz önünde bulundurulduğunda; oyun içi karakterlerin diyaloglarının da önem kazandığı görülebilmektedir. Özellikle yaşı küçük oyuncu kitlesinin, kendisini karakter ile özdeşleştirmesi en maliyetsiz şekilde ses tonu ve aksan şeklinde olabileceğinden, genellikle mesajların oyunun sevilen karakterleri üzerinden verilmesi yoluna gidildiği söylenebilmektedir.

2.2.2.5.3. Yazınsal Sunum Biçimleri

Günümüz oyunlarının bir senaryoya sahip olduğu ve bu senaryo içinde oyunculara kısmi özgürlük sunduğu göz önüne alındığında propaganda faaliyetlerinin öncelikle senaryo yazımında başladığı görülmektedir.

Red Alert Generals oyunu, yakın gelecekte olmuş olan bir dünya savaşı temasını kullanmaktadır. Oyunda ise üç farklı taraf vardır : Amerikalılar, Çinliler ve Ulusal Kurtuluş Örgütü. Amerikalılar oyunda en çok tercih edilen taraf olmaktadır. Bunun nedeni Amerikan kuvvetlerinin oyun içinde en güçlü hava hareketi birimlerine sahip olmasıdır. Çin tarafının oyun içinde güçlü olduğu yanlar ise ‘‘hacker’’ları ile para çalması ve nükleer gücüdür. Ulusal Kurtuluş Örgütü ise İslami bir profil çizmektedir; en güçlü silahı ise isyan eden bir halk grubu ile intihar bombacılarıdır.¹⁶²

Oyunlarda karakterlerin isimleri de yazınsal propaganda faaliyetleri olarak kullanıldığı öne sürülebilmektedir. Sav için en büyük destekleyici öge ise karakteriyle özdeşleşen oyuncunun iyi isimler üzerinden ön yargılara kolayca ulaşması olarak

¹⁶¹ Kurt, a.g.e., s.113.

¹⁶² Kurt, a.g.e., s. 123.

gösterilebilir.¹⁶³ Dolayısıyla bilgisayar oyunları bağlamında propagandanın görsel, işitsel ve yazınsal sunum biçimlerini etkin bir şekilde kullanmakta olduğu söylenebilir. Bu yaklaşımı ve savı daha detaylandırarak açıklamak içinse göstergebilimsel bir yöntem kullanarak “Call Of Duty : Modern Warfare” serisini incelemenin yerinde olacağı düşünülmektedir.

¹⁶³ Binark ve Bayraktutan, **a.g.e.**, s. 53.

3.BİLGİSAYAR OYUNLARI ÜZERİNDE GÖSTERGEBİLİMSEL BİR ANALİZ: “CALL OF DUTY: MODERN WARFARE” SERİSİ

Oyunların hedef kitle olarak diğer çalışmalardan ziyade daha genç bir hedef kitleye yönelik olması ve hatta özellikle çocuklar üzerinde ciddi bir kuvvetinin olması propaganda gibi uzun vadeli algı yönetimi için oldukça uygun bir alan olarak ortaya çıkmaktadır. Gerekçelerini açıklamak gerekirse, çocuklar ve gençlerde bilinç ve bilinçaltının yetişkinlere göre daha kolay şekillendirilebilmesi, bu çocukların ve gençlerin küçüklüklerinde aldıkları fikir tohumlarını ilerleyen yaşamlarında yönlendirici etkilerini taşımaları örnek gösterilebilir.

3.1 Analizin Amacı ve Önemi

Call of Duty Modern Warfare oyununun en çok satanlar listesinde yer alması ve en çok bilinen aksiyon oyunu olmasından dolayı çalışmanın örnekleme olarak Call of Duty Modern Warfare oyun serisi seçilmiştir.

Call of Duty Modern Warfare serisinin ilk oyunu 2007 yılında Activision adlı dağıtım firması tarafından piyasaya sürülmüştür. 2007'nin en çok satan oyunlar listesinin birinci sırasında yer alan Modern Warfare, Mayıs 2009 itibariyle ise dünya genelinde 13 milyonluk satış rakamına ulaşmıştır¹⁶⁴. Call of Duty Modern Warfare 2, 10 Kasım 2009 tarihinde piyasaya sürülmüştür. Oyun “dünyada ilk 5 gün satış rekoru” çalışmasında 550 milyon dolarlık geliri ile dünya rekoru kırmıştır.¹⁶⁵

Oyun sektöründe başarısı kanıtlanmış olan Call of Duty Modern Warfare serisi ulaştığı hedef kitleyle orta ölçekli bir ülke nüfusuna ulaşmıştır. Serinin son yayınlanan oyunu olan Call of Duty Modern Warfare 3, 8 Kasım 2011 tarihinde piyasaya sürülmüştür. Oyun 16 gün içerisinde dünya genelinde 1 milyar dolar gelir elden ederek,

¹⁶⁴ “Call of Duty Modern Warfare”, (Çevrimiçi),

http://tr.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare(Erişim Tarihi: 18.05.2013)

¹⁶⁵ “Modern Warfare 2”, (Çevrimiçi), <http://www.modernwarfare2.com/> (Erişim Tarihi: 18.05.2013).

2009 yılında gösterime giren Avatar filminin 17 günde elde ettiği 1 milyar dolarlık gelirini geride bırakmıştır.¹⁶⁶

Yapılan analiz, dünyada en çok bilinen ve en çok tüketilen eğlence endüstrisi ürünü olan Call of Duty Modern Warfare serisi ayrıca içinde barındırdığı propaganda içerikli sembol ve mesajlardan dolayı önem arz etmektedir. Kazandığı satış rakamları ile popülerliği kanıtlanmış olan oyunun hikayesi, barındırdığı karakterleri ve mesajları ile Call Of Duty Modern Warfare (COD WM) oyununu tüketen insanların düşüncelerinde çeşitli kurumlara, insan ırklarına, dini inançlara ve ülkelere karşı önyargılar oluşturmada önemli bir rol üstlendiği öne sürülebilmektedir. Buna göre analiz çalışmasında amaç, geniş tüketici kitlesine sahip Call Of Duty Modern Warfare serisinin propaganda açısından nasıl ve ne şekilde bir uygulama alanı sunduğunu ortaya koymaktır.

3.2. Analizin Kapsamı

Analiz çalışmasında ‘‘Call of Duty : Modern Warfare’’ serisinin üç oyunu da incelenmektedir. Bunun nedeni, oyun serisi senaryosunun birbirini takip eden hikayelerden oluşmasıdır. Buna ek olarak, oyun içinde yer alan görsel, yazınsal ve geçen diyaloglar üzerinden analiz çalışması yürütülmüştür. Bu noktada Call of Duty Modern Warfare’in oyun hikayesinden söz etmekte fayda vardır.

3.2.1. Call Of Duty Modern Warfare 1 Hikayesi

Oyun, kontrol ettiğiniz Çavuş "Soap" MacTavish'in kısa bir askeri eğitim almasından sonra Yüzbaşı Price, eğitiminize yardımcı olan "Gaz" ve birkaç SAS üyesinin Bering denizindeki Estonya bandıralı bir kargo gemisine sızıp içeri girmesi ile başlamaktadır. İçeride bulunan düşmanları sessizce etkisiz hale getirdikten sonra kargolardan birinin içerisinde nükleer bombanın olduğunu tespit ederler. Bu sırada düşman MiG'ler tarafından gemi saldırıya uğrar. Saldırıdan sağ kurtulmak için acele

¹⁶⁶Don Reisinger, ‘‘**Call of Duty: Modern Warfare 3 Makes \$1Billion In 16 Days**’’, 2011, (Çevrimiçi), [http://news.cnet.com/8301-13506_3-57341439-17/call-of-duty-modern-warfare-3-makes-\\$1-billion-in-16-days/](http://news.cnet.com/8301-13506_3-57341439-17/call-of-duty-modern-warfare-3-makes-$1-billion-in-16-days/) (Erişim Tarihi: 19.05.2013).

¹⁶⁶Barthes Roland, **Göstergebilimsel Serüven**, Çev. Mehmet Rifat – Sema Rifat, 6. b., İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2012, s. 27.

eden SAS timleri nükleer bombanın üzerinde bulunan kargo beyannamesini ele geçirerek gemiden kaçmayı başarırlar. Kargo beyannamesinin içeriğinde Rus Ultranasyonelist gruplar ile Orta Doğu'daki isyan arasındaki ilişki kanıtlanmaktadır. Nükleer bombanın gemide olduğunun bilgisini veren rus muhbir Nikolai'dir.¹⁶⁷ İkinci bölümde, Ortadoğu'da ismi verilmeyen bir ülkenin darbe yoluyla devrilen batı yanlısı başkanı olan Yasir Al-Fulani'yi kısıtlı olarak kontrol etmekteyiz. Ülkedeki darbeyi düzenleyen komutan olan Khaled Al-Asad'ı maddi olarak destekleyen Ultranasyonalist grubun lideri İmran Zakhaev'dir. İmran Zakhaev'in desteğinin sebebi, Rusya'da Sovyetler Birliği zamanından kalma nükleer silahları ele geçirmiştir ve çok büyük bir başkaldırıya öncülük ederek Sovyetler Birliğini tekrar kurmayı planlamaktadır. Bundan dolayı Rusya'daki planlarını gizli tutmak için Khaled Al-Asad'ı desteklemiştir ve hedef şaşırtmayı amaçlamıştır. Yasir Al-Funali'nin arabaya bindirilerek idam edileceği yere götürülmesinden sonra infaz televizyonlardan canlı olarak yayınlanmıştır. İngiliz ve Amerikan hükümetleri Zakhaev'in bu darbeyi destekleme amacını fark etmişlerdir ve ayaklanmayı durdurmak için Birleşmiş Milletler desteği ile yürütülecek bir savaşa girişmişlerdir.

SAS birlikleri , Kafkas Dağlarında Rus UltraNasyonalistler tarafından yakalanmış bir muhbir olan Nikolai'yi kurtarmak için konuşlandırılır ve Çavuş Kamarov öncülüğündeki Rus askeri kuvvetlerinin de yardımı ile görev tamamlanır. Rus muhbir Nikolai, SAS ekiplerince Hamburg'a kaçırılırken helikopter Orta Sibiry'a da düşürülür ve devreye Amerikan birlikleri girer ve AC-130 uçağının ateş desteği ile takım güvenli bir şekilde UltraNasyonalist bölgeden çıkarılır.

Al-Asad'ın darbesinden kısa bir süre sonra, Birleşik Devletler, Deniz Kuvvetleri Kolordusu'nun yerel bir limanı kontrol altına almasıyla Orta Doğu ülkesini işgale başlar. USMC 1. Keşif Gücü'ne bağlı Teğmen Vasquez komutasındaki askeri müfreze ablukaya alınmış şehirde Al-Asad'ı bulmaya çalışır. Propaganda yayını yapmakta olan TV yayın stüdyosuna operasyon düzenlenir ancak devrim lideri bulunamaz. Gece operasyonunda ise USMC kuvvetleri Al-Asad'a bağlı birlikleri başkentten çıkarmaya çalışır. Vasquez'in komutasındaki askeri birlik etkisiz durumdaki bir M1A2 Abrams Savaş Tankını korumak ve anayola çıkışında ona eşlik etmek ile görevlendirilir. Ekip daha

¹⁶⁷ "Call of Duty Modern Warfare Konusu", 2011, (Çevrimiçi), <http://bur4x.blogspot.com/2011/11/call-of-duty-4-modern-warfare-konusu.html> (Erişim Tarihi: 17.05.2013)

sonra Birleşik Devletler Komuta Merkezi'nin talimatı uyarınca yakın bir yerdeki Rus nükleer silahını etkisiz hale getirmek ve mücadelenin son safhasını aşmak üzere helikopterler ile olay merkezine sevk edilir. Merkezi emir, kuvvetlerin ihtiyatlı bir şekilde bölgeyi terk etmesini gerektirmesine rağmen Vasquez'e bağlı birlik düşman ateşi altındaki bir takıma yardım edip ayrılmak üzereyken bu sefer de uçaksavarla düşürülen bir AH-1 SuperCobra'nın pilotunu kurtarmak için vakit kaybeder. Ekip bu kurtarma operasyonunu da başarıyla tamamlayıp bölgeden uzaklaşmaktayken Nükleer Silah ateşlenir. Patlama ile birlikte şehrin büyük bir kısmı ve bölgedeki tüm Amerikan Kuvvetleri yok olur. Vasquez'in ekibinin bulunduğu helikopter de bombanın patlama mevziinde bulunduğundan dolayı çakılır. Jackson, CH-46 Sea Knight helikopterinde kazadan kurtulan tek askerdir ancak kısa bir süre sonra ölür.¹⁶⁸

Saldırının ardından, Al-Asad'ın Amerikan ordusunun işgalinden kısa bir süre önce ülkeyi terk ettiği ve Azerbaycan'da bulunan gizli bir evde saklandığı tespit edilir. Yüzbaşı Price'ın liderliğinde kontrol ettiğimiz Soap ve SAS birliği, oyunun başlarında Rusların elinden kurtarılan muhbir Nikolai'nin de yardımı ile Al-Asad'ın bulunduğu eve baskın yaparak Al-Asad'ı ele geçirir.

Darp edilerek sorguya çekilen Al-Asad, Ortadoğu'da patlatılan nükleer bombayı Zakhaev'in tahsis ettiğini açıklamamakta direnir; fakat Al-Asad'ın telefonuna gelen çağrının ardından Yüzbaşı Price bombanın kimden geldiğini anlar ve Al-Asad'ın başına ateş eder.

Ardından Price'ın 15 yıl önce, Kaptan MacMillan ile birlikte Ukrayna'nın Pripyat şehrinde Zakhaev'e düzenlenen suikaste görev aldığı, geçmişe dönük bir görev başlar.

Çernobil reaktör kazası ve Sovyetler Birliği'nin dağılışının ardından oluşan çalkantılı dönemden yararlanan Zakhaev, nükleer silahları ele geçirir ve Sovyet Ordusu'na bağlı askerleri kendi tarafına çekerek aşırı milliyetçi bir parti kurar. 1996'da, Price, SAS'a bağlı İskoç Yüzbaşı MacMillan ile birlikte İngiliz Hükümeti tarafından Zakhaev'e suikast yapılması için görevlendirilir¹⁶⁹. İkili suikasti terk edilmiş bir otelin

¹⁶⁸ “**Call of Duty 4 Hikaye**”, (Çevrimiçi), <http://www.turnuval.com/cod-4-modern-warfare/33648-call-duty-4-hikaye.html>, (Erişim Tarihi: 12.05.2013)

¹⁶⁹ “**Call of Duty 4 Hikaye**”, (Çevrimiçi), <http://www.turnuval.com/cod-4-modern-warfare/33648-call-duty-4-hikaye.html>, (Erişim Tarihi: 12.05.2013)

tepesinde M82 marka keskin nişancı tüfeğiyle gerçekleştirmeyi planlar. Atışı Yüzbaşı MacMillan'ın emriyle gerçekleştiren Price, Zakhaev'in sol kolunu koparır fakat Zakhaev hayatta kalmayı başarır. Olayın ardından hızla uzaklaşan ikili, kızgın parti yandaşlarından kaçmaya çalışırlar. Kaçışları sırasında Yüzbaşı MacMillan yaralanır ve Price onu kaçış noktasına kadar taşır. Kaçış noktasına geldiklerinde SAS tim komandoları onları helikopter ile götürür.

Oyun bittikten sonra gösterilen haberlerde, "Rusya'da nükleer füze denemesi", "Aşırı Milliyetçi Parti'de liderlik mücadelesi", "Bering Boğazı'nda kaybolan bir kargo gemisini arama çalışmalarına kötü hava şartları dikkate alınarak son verildi" ve "Rusya'da yaşanan son çatışmalardaki sır perdesi hala devam etmektedir" gibi başlıklar yer almaktadır.

3.2.1. Call Of Duty Modern Warfare 2 Hikayesi

Amerika birleşik devletlerinin Deniz piyadeleri ve Hava gizli kuvvetlerinin tüm çabalarına rağmen Rusya'daki Imran Zakhaev'in kurduğu Aşırı Milliyetçi Komünist parti Rusya'daki siyasi kontrolü ele geçirmiştir. Imran Zakhaev, Şehit ve kahraman olarak ülkede ilan edilmiştir. Rusya'da, Moskova'daki Kızıl meydana Imran Zakhaev'in anıtı dikilmiştir. Bu sırada, Zakhaev'in yanında olan ve onla birlikte çalışan Vladimir Makarov Aşırı Milliyetçi partinin siyasi ve askeri kanadını kendi kontrolü altına almıştır ve Avrupa'da aşırı kanlı terörist eylemler düzenlemiştir. Bunları Zakhaev'in ölümünden sonra ki 5 yıllık bir süreç içinde gerçekleştirmiştir.¹⁷⁰

Bu yıllarda, Afganistan'da bulunan Amerikan ordusunda görevli Joseph Allen, Taliban'a bağlı bazı yerleşim birimlerinin kontrolünün alınması görevinde bulunmaktadır. Korgeneral Shepherd, operasyonlardaki başarısını beğenen Allen'ı, Task Force 141 adlı özel bir time alır. Bu arada, Task Force 141'in diğer iki üyesi 'Soap' MacTavish ve Gary 'Roach' Kazakistan, Tanrı dağlarındaki Rus hava üssüne sızarak saldırı karakterizasyon sistemi modülünü almaktır.

¹⁷⁰ "Call of Duty Modern Warfare 2 Hikayenin Tamamı", (Çevrimiçi) <http://bur4x.blogspot.com/2011/11/call-of-duty-modern-warfare-2-konusu.html>, (Erişim Tarihi: 12.05.2013)

Joseph Allen, daha sonra Korgeneral Shepherd'ın emriyle CIA'in gizli bir görevi için Makarov'un yanına ajan olarak yerleştirilir. Makarov ve ekibi Rusya ve Amerika Birleşik Devletleri arasında bir savaş çıkarmak için Zakhaev Hava limanında ağır silahlarla saldırı düzenler. Bu saldırı sırasında Makarov, ekibine kesinlikle Rusça konuşmamalarını söyler. Çok sayıda sivil katledilir ve kaçış sırasında Makarov Allen'ı öldürerek mesajını vermiş olur ve Rusya'yı Amerika'ya karşı kızdırır. Bu kızdırmanın sonucu olarak Rusya Amerika'ya savaş açar ve tüm savunma sistemlerini ACS modülü sayesinde atlatarak başta Virginia olmak üzere başkent Washington ve birçok eyalete askeri çıkarma başlatmıştır.

Rusya'daki Hava limanı Katliamı sırasında Makarov kaçış sırasında ateş ederek öldürdüğü Allen'in cesedinde bulunan merminin balistik inceleme raporundan çıkan bilgi Task Force 141 ekibini Brezilya, Rio de Janeiro'da bir silah tüccarı olan Alejandro Rojas'a götürür. Rojas yakalanır ve işkence uygulanarak sorgulanır. Sorgu sırasında Makarov'un en büyük düşmanının Rusya'da eskiden bir toplama kampı olan ve şuan askeri üs olarak kullanılan bir yerde tutulduğunu söyler. Bunun üzerine ekip askeri üsse hava destekli saldırı düzenler ve Makarov'un en büyük düşmanı olan Kaptan Price'ı kurtarır. Task Force 141'e katılan Kaptan Price Makarov'u takip altına alır.

Rusya'da bir limana baskın yapan Price önderliğindeki Task Force 141, burada Washington'a nükleer başlık taşıyan füzeyi atacak olan bir denizaltının kontrolünü ele geçirip füzeyi etkisiz hale getirmeye çalışırlar. Fakat füze denizaltıya vardıklarında ateşlenmiştir ve Amerika füzeyi yok etmek için füze atar. Atmosferde meydana gelen patlama bir astronot tarafından gözlemlenir fakat astronot hayatını kaybeder. Patlamanın olduğu bölgenin içindeki tüm elektronik cihazlar kullanılamaz hale gelir ve iki tarafında elektronik haberleşme ve iletişim ekipmanları çalışamaz hale gelir. Bu olay Rusların aleyhine olmuştur. Rus birliklerin merkez karargah olan Moskova ile bağlantısı tamamen kesilmiştir. Bu gelişme sayesinde Rusların eline geçen Beyaz Saray'a Amerikan ordusu taarruz düzenler ve kontrolü tekrar ele alır. Task Force 141 Makarov için önemli olan iki yere operasyon düzenlemek için ikiye ayrılır. Soup ve Price Afganistan'da bulunan uçak mezarlığına, Ghost ve Rouch ise Gürcistan-Rusya sınırında bulunan dağ evine operasyon düzenlerler

Rouch'un takımı Makarov'un dađ evinde çok önemli bilgilerin yer aldığı bilgileri bir belleđe kaydederler ve dađ evinden kaçarak tahliye noktasına ulaşırlar. Onları General Shepherd karşılar ve belleđi aldıktan sonra Ghost ve Rouch'u öldürür.

Price ve Soap, General Shepherd'in ihanetini öğrenir. Afganistan'da bulunan ikili Shepherd ve Makarov'un orduları arasındaki çatışmadan eski dostları Nikolai'nin yardımı ile kaçarlara. Kaçışlarının ardından Price ve Soap en çok aranan savaş suçluları olarak ilan edilmişlerdir. Price, Afganistan'daki kaçışları esnasında Soap ve Nikolai ile iletişim kurduđu kanalın Makarov tarafından dinlenildiđini fark eder ve Makarov'dan Shepherd'ın yerini söylemesini ister. Makarov, Shepherd'ın yerini istemeyerek de olsa söyler. Shepherd'ın yerini öğrenen Price ve Soap onu yakalamaya gider. Shepherd, Zodyak botu ile kaçarken Price ve Soap da onu kovalar. Shepherd tam helikopter ile kaçacağı sırada Price helikopter pilotuna dürbünlü tüfek ile ateş eder ve helikopter düşer. Price ve Soap'ın bulunduđu bot ise şelaleden aşağı düşer. Soap, enkaza doğru ilerler ve Shepherd'ı yaralı bir şekilde bulur. Bıçağıyla tam öldüreceđi sırada Shepherd erken davranarak Soap'u karnından bıçaklar. Shepherd silahını Soap'ın kafasına dayadığı anda Price yetişir ve Shepherd'a saldırır.

Price ve Shepherd kavgaya başlarlar, Soap tüm gücünü toplayarak karnındaki bıçağı çıkarır ve Shepherd'ın gözüne fırlatarak öldürür. Price kendine geldiğinde Nikolai helikopter ile gelerek ağır şekilde yaralanmış Soap'u alırlar ve oradan uzaklaşırlar.

3.2.3. Call Of Duty Modern Warfare 3 Hikayesi

Önceki oyunda General Shepherd'ın ölümünden sonra Soap karakteri ağır yaralı olarak Nikolai ve Price'ın yardımı ile helikoptere bindirmişlerdir. Oyunun açılışı Yaralı olan Soap'ın tedavi edilmek için barınađa yetiştirilmesi ile başlar. Oyunun aktif başlangıcı Amerika, New York'ta başlamaktadır. Amerika Rusların işgali altındadır ve Ruslar Amerikanın uydu ve haberleşme desteđini kesmek için önemli noktalara sinyal kesici istasyonlar kurmuşlardır. Delta Force timinin görevi Menkul Kıymetler Borsasının çatı katında bulunan sinyal kesici istasyonu yok etmektir. Görev sonrası helikoptere binip uzaklaşan Delte Force ekibini Rus helikopterleri takip eder. Düşman helikopterleri yok edildikten sonra telsizden yeni emir gelmektedir. Bu yeni emir SAS

komandolarının New York limanında bulunan komuta denizaltısını ve savaş gemilerini yok etmesi yönündedir.

İkinci bölümde SAS komandoları Rus denizaltısına operasyon düzenlemektedir. Operasyonun amacı denizaltında bulunan füzeleri, komuta merkezini kontrol altına alarak Rus filosuna yönlendirmektir. Görev sonrası SAS komandolarını sürat botu ile tahliye noktasında kendilerini bekleyen deniz helikopterine doğru hareket etmektedirler. Bu görevden Rus kuvvetleri New York'tan geri çekilmişlerdir. Modern Warfare 2'nin sonunda Soap, General Shepherd ile kavga sonucu ağır şekilde yaralanmıştır. Nikolai, Soap ve Price'ı Hindistan'da bulunan müttefiklerinin yanına getirir. Soap'u getirdikleri barınakta tedavi etmeye çalıştıkları sırada Makarov'a bağlı bir grup asker barınağa saldırı düzenler. Nikolai'nın Price' önerdiği en iyi asker olan Yuri yardıma gelir. Eski bir Spetsnaz (Rus Özel kuvvetler) askeri olan Yuri, Soap'a yardım eder ve barınaktan Price ile onu kaçıırırlar ve Helikopter ile oradan uzaklaşırlar.¹⁷¹

Rus Başbakanı Boris Vorshevsky, Almanya'ya Hamburg Barış konferansında Amerika ve Avrupa ile barış imzalayarak savaşı bitirmek istemektedir. Rus başbakan, barış heyeti ve kızı özel başbakanlık uçağındadır. Başkanı ve heyetini korumak üzere Rusya Federal Güvenlik Servisi görevlendirilmiştir. Rus başbakanı uçakta toplantı düzenlediği sırada silah sesleri duyulur. Makarov'un adamları uçağa sızmıştır ve kontrolü ele geçirmiştir. Başbakan ve kızını korumakla görevli olan ajanlar ile Makarov'un adamları arasında çatışma çıkar. Uçak türbülansa girer ve yere çakılır. Uçağın düştüğü bölgeye Makarov'un adamları gelerek korumaları etkisiz hale getirerek Başbakan ve kızını rehin alır. Makarov'un bu operasyonu düzenleme amacı Rus yapımı Nükleer bombaların kodlarına sahip tek kişi olan Rus Başbakan'dan bu kodları alabilmektir.

Makarov, Başbakanı kaçıırarak amacına ulaşmıştır. Kimyasal bombaları Paris, Londra ve Berlin şehirlerinde patlatarak savaşı körüklemek istemektedir. Makarov, Afrikadaki bazı gerilla gruplarını para ile satın almıştır ve onları kullanmaktadır. Makarov, adamlarını Fas üzerinden İspanya'ya oradan da Avrupa'ya yollamaktadır. Task Force 141 ekibinde bulunan Price, Soap ve Yuri, Makarov'a ait önemli bir kargonun istihbaratını alır ve onu bulmak için Afrika'daki Sierra Leone ülkesine

¹⁷¹ "Call of Duty Modern Warfare 3 Hikayenin Tamamı", (Çevrimiçi), http://forum.donanimhaber.com/m_54620684/tm.htm (Erişilme Tarihi : 12.05.2013).

giderler. Paralı askerlerin çoğunlukta olduđu bir fabrikaya giderler fakat orada kargoyu bulamazlar. Nikolai'dan aldıkları kargo bilgisi ile kasabanın merkezinde bulunan kiliseye giderler fakat kargo Rus yapımı bir savaş helikopteri ile götürülür. Price, İmran Zakhaev'e suikast görevi sırasında hayatını kurtardığı eski silah arkadaşı olan Captain MacMillan'dan bilgi ister. Aldığı bilgi ekibi Somali'de bulunan paralı militanların liderine götürmektedir.

Bu Sırada, Fransızlar Londra'ya giden şüpheli bir kargonun bilgisini ele geçirirler ve bu bilgiyi İngiliz gizli serisi MI6 ile paylaşırlar. İngiliz SAS Komandoları Londra'yı abluka altına alarak şüpheli kargonun araştırma operasyonunu yürütmektedirler. Şüpheli Kamyon ve Kargo paketi taşıyan araçlara operasyon düzenlenir. Fakat SAS Komandolarının durdurduğu şüpheli araçlarda kargoya ulaşamaz.

Sınırlan gizlenerek geçirilen aracın içinde bulunan kimyasal bomba Londra'da havaya uçurulur. Bombanın infilak etme anı ise bir ailenin el kamerasından görülmektedir. Ailenin tüm üyeleri bu patlama sonrası ölmüştür. Kimyasal bomba yüklü kargolar Avrupa'nın birçok şehrine Makarov'un kontrolü dahilinde gönderilmiş ve eylemler başarıyla gerçekleşmiştir. Fakat bu eylemin Ruslar tarafından düzenlendiği düşünülmektedir. Çünkü Rus Başbakanı, Hamburg Barış Zirvesine katılmamıştır.

Avrupa'da Londra başta olmak üzere birçok ülkede kimyasal bombalar patlatılmış ve birçok insan hayatını kaybetmiştir. Bomba eylemlerinden sonra Ruslar tüm Avrupa'ya askeri hareket başlatmışlardır ve bu saldırılar artık terör saldırıları olarak değil 3. Dünya Savaşı'nın başlangıcı olarak algılanmıştır. Amerikan birlikleri havadan ve denizden Hamburg'a çıkarma yapmaktadır. Delta Force Timinin görevi ise Hamburg'a barış zirvesi için giden ve Rusların saldırısı sonucu rehin tutulan Amerikan Başkan yardımcısını kurtarmaktır. Bu görev başarıyla yerine getirilerek Başkan Yardımcısı Rusların elinden kurtarılır.

Price eski görev arkadaşı MacMillan aldığı istihbarat ile Somali'de bulunan Basaso kasabasına Task Force 141 ekibi ile operasyon düzenler. Kimyasal bombaların teslimatını yapanlar Somali'de bulunan paralı korsanlardır ve lideri Waraabe isimli bir militandır. Yapılan operasyon sonucu Waraabe sağ olarak ele geçirilip sorgulanır. Sorgulamada Waraabe'nin Makarov'u hiç görmediğini iletişimi ise Volk adında bomba

uzmanı biriyle kurduğunu söyler. Sorgusunda Volk'un Paris'te olduğunu söyleyen Waraabe, Price tarafından öldürülür.

Price, Kimyasal bombaların yapımının Volk tarafından organize edildiğinin bilgisini Amerikalılar ile paylaşır. Amerikan kuvvetleri ve Fransız Özel kuvvetleri ile ortak operasyon düzenleyerek Paris'te bulunan Volk'u sağ olarak ele geçirirler. Volk işkenceyle yapılarak sorguya alınır. Sorgulama sonucu Makarov'un Prag'da bulunan bir otelde toplantı düzenlediği bilgisine ulaşılır. Price, Soap, Yuri şehre sızarlar. Prag'da Makarov'un güçlerine karşı direniş başlatılır ve bu direnişin önderi de Kamarov'dur. Price ve ekibi de Kamarov'un direnişine katılarak ertesi gün düzenlenecek olan suikast için otelin karşısında bulunan kilisede geceyi geçirirler.

Prag'ta sabah olmuştur. Price, Soap ve Yuri Makarov'a suikast için pozisyonlarını alırlar. Price, toplantının yapılacağı otelin saat kulesinde beklerken, Soap ve Yuri Otelin karşı tarafındaki kilisede keskin nişancı tüfekleri ile pusuda beklemektedirler. Fakat direnişin lideri olan Kamarov, Makarov'un adamları tarafından yakalanıp sorguya çekilir ve ekibin suikast planları bozulur. Makarov, Yuri'nin Price ve Soap ile birlikte çalıştığını öğrenir. Operasyon sırasında Kamarov'la iletişim kuramayan Price, otele girdiğinde aniden asansörün kapısı açılır Kamarov'un C4 patlayıcılara sarılmış halde sandalyeye bağlı olarak bulur. Price ani bir hareketle kaçır ve C4 patlayıcılar infilak eder aynı anda gizlice kiliseye yerleştirilmiş olan paylayıcılar da patlar. Patlama sonucu Yuri ve Soap kilisenin tepesinden aşağı düşer ve Soap ağır bir şekilde yaralanır. Yuri ve Price, Soap'ı güvenli bir yere götürmek için Makarov'un adamlarından kaçmaya başlarlar. Direnişçilerin yardımı ile Makarov'un adamlarından kaçarlar ve güvenli bir barınağa gelirler fakat Soap hayatta kalamayacak kadar ağır yaralanmıştır. Soap son söz olarak Price'a, Makarov'un Yuri'yi tanıdığını söyler. Price "Özür dilerim" diyerek Soap'un üzerine ilk oyunun sonunda İmran Zakhaev 'i öldürdüğü ve onlar için manevi önemli olan M1911 pistol silahı bırakır. Soap'un ölümüne sinirlenip Yuri'ye yumruk atan Price ona Makarov hakkında ne bildiğini sorar ve Yuri geçmişine döner. Ve oyunda Flashbacks intro açılır.

1996 Pripyat Ukranya - İmran Zakhaev Suikast Girişimi

Makarov ve Yuri'nin aynı araçta olduğunu, Zakhaev ve teslimat sırasında orada bulunduğu orataya çıkar

2011 Al-Asad Karargah Merkezi Ortadoğu (IRAK)

Makarov 30.000 sivil ve birçok Amerikan askerinin öldüğü Rus yapımı kitle imha silahını patlatır. Bu Sırada Yuri'de yanındadır.

2016 Zakhaev Havalimanı Moskova,Rusya

Makarov'un Moskovadaki Zakhaev Havalimanında yaptığı sivil katliam ile Ruslar ve Amerikalıların savaşmasını planlamıştı. Bu planı Yuri bozmak ister fakat Makarov onu karnından vurur. Katliam sırasında Yuri hava limanın lobisine gider fakat yaralı olduğu için Makarov'u durduramaz. Yuri'nin anlattıklarının sonunda Price onu öldürmez. Çünkü Yuri artık Makarov'dan nefret ediyordur ve onu öldürmek için hazırdır.¹⁷²

Price, Yuri ile Makarov'u yok etmek için anlaşmıştır. Price MacMillan ile irtibat kurarak Makarov'un Prag'da gizli üs olarak kullandığı bir kalenin koordinat bilgilerini alır. Price ve Yuri kaleye sızarlar ve acil bir durumda kaçışlarını kolaylaştırmak için bazı noktalara C4 patlayıcı yerleştirirler. Ana kontrol odasına ulaştıklarında Makarov'u ekranda Rus Başbakanını sorgularken görürler.Sorgulama sırasında Makarov nükleer bombaların kodlarını öğrenmek ister fakat Başbakan kodları vermek istemez. Makarov ise Başbakanı ikna etmek için, kızının Berlin'de olduğunu söyler. Price ve Yuri bu önemli bilgiyi aldıktan sonra yerleştirdikleri C4 bombalarını patlatarak kaleden kaçarlar. Kaçışları sırasında Price, Nikolai ile bağlantı kurar ve başbakanın kızının Berlin'de olduğunu ve bu bilgiyi Amerikalılara iletmesini söyler.

Amerikalılar Nikolai'dan aldığı istihbarat ile Berlin'e Rus Başbakanın kızını kurtarmaya Delta Force timini gönderir. Berlin, Ruslar tarafından işgal altındadır. Rus Başbakanın kızı Alena Vorshevsky'nin Berlin'de tam yeri belli değildir. CIA, telefon şebekesinden Alena'nın bulunduğu yerdeki telefona ulaşır ve tam nerede olduğunu sorar. Korumasının öldürüldüğünü, beşinci katta bir odada olduğunu binanın ismini bilmediği fakat çaprazında Reisdorf adlı bir bina olduğunu söyler. Delta Force timi kızın yerini bulur fakat tam kurtaracağı sırada Makarov'un adamları gelir ve helikopter ile kızı kaçıtır.

¹⁷² “Call of Duty Modern Warfare 3 Hikayenin Tamamı”, (Çevrimiçi), http://forum.donanimhaber.com/m_54620684/tm.htm (Erişilme Tarihi : 12.05.2013).

Alena Vorshevsky, Makarov'un adamları tarafından Sibiry'a'da bir elmas madenine götürülür. Task Force 141 ve Delta Force timi, Başbakan ve kızını kurtarmak için ortak operasyon kararı alırlar. Task Force 141 ve Delta Force Operasyonda başarılı olurlar, Rusya Başbakanı ve Kızı kurtarılır. Kurtarma görevi, Amerika Birleşik Devletleri ve Rusya arasındaki savaşın sonunu getirir ve barış süreci başlar.

Rusya ve Amerika savaşı sona erdirip barış imzalamıştır. Price, Makarov'un iletişim kurduğu hattı bulup onu arar. Price, Makarov ile konuşması sırasında koordinatlarını tespit edip onun için geleceğini söyler. Price, Yuri ile birlikte ve Nikolai'nın yardımıyla Dubai'de Otel Oasis'e operasyon kararı alırlar. Özel çelik giysi giyerek Price ve Yuri oteli basarlar ve Makarov'u bulmaya çalışırlar. Makarov tam kaçacağı sırada bir patlama olur ve Yuri yaralanır ve Price'a devam etmesini söyler. Price, otelin çatı katına doğru koşar ve helikopter ile kaçan Makarvo'u görür. Helikopter tam havalanırken atlayarak pilotu ve korumayı öldürür. Çatışma sırasında helikopterin kontrol paneli hasar görür ve helikopter oteli çatısına çakılır. Price ve Makarov yaralanmıştır. Makarov yerde duran silahı Price'tan evvel alır ve tam Price'ı öldüreceği sırada Yuri gelerek Makarov'u omzundan vurur fakat Makarov karşılık vererek Yuri'yi öldürür. Price tam bu sırada Makarov'u tutar ve kavgaya başlarlar. Yerde duran bir elektrik kablosunu Makarov'un boynuna dolayarak üstünde bulunduğu cam zemini kırar. Price ve Makarov aşağı düşer fakat Makarov asılmış bir şekilde havada kalır. Price, hikayenin sonunda Makarov'un sallanan cesedini izleyerek puro içer.

3.3. Analizin Yöntemi

Bu çalışmada oyundaki propaganda unsurları incelenirken göstergebilimsel bir metot kullanılmıştır. Göstergebilim, oyun serisi içinde yer alan propaganda mesajlarını açıklama konusunda en yetkin disiplin olarak görülmektedir. Disiplinin tarihi 1916 yılında yayımlanan "Cours de linguistique generale"inde Saussure'un, genel bir göstergeler biliminin ya da Göstergebilimin (Fr. Semiologie) varlığını ilke olarak öne sürmesine götürülebilmektedir.¹⁷³

¹⁷³ Roland Barthes, **Göstergebilimsel Serüven**, çev. Mehmet Rifat – Sema Rifat, 6.b., İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2012, sf.27.

F.Saussure'ün çalışmaları göstergebilim disiplinin kimliğini ortaya çıkarmakla beraber, göstergebilim disiplini sınırları günümüzde tekrar incelenmektedir. Dilbilim ile önceleri sınırlanan göstergebilim, toplumsal yaşamda trafik kuralları gibi inceleme açısından ilgi çekici olmayan konulardan iletişim kanallarının artması ve mesajların çeşitlenmesi ile kendisine daha fazla alan bulabildiği savunulabilmektedir.¹⁷⁴

F.Saussure'e göre göstergebilimin temel yapısında; gösterge, gösteren ve gösterilen yer almaktadır.

Gösterge: Gösterge terimini, gösteren olarak algılama eğilimi yaygın olduğundan dolayı kullanımda dikkat edilmesi gerekmektedir. Gösterge, gösterilen ve gösteren birleşimi üzerine kurulu olduğu söylenebilmektedir.

Gösterilen: Genel olarak gösterilen kavramının bir nesne yerine, o nesnenin zihinde oluşturduğu imge olduğu söylenebilmektedir.

Gösteren: Herhangi bir kod (dil, alfabe, ile oluşturulmuş ses ve yazı olarak tanımlamak mümkündür.

Mete Çamdereli'nin "Reklamın Görme Dediği" adlı kitabında belirttiği üzere, simge bir gösterge türü olarak kabul edilirse doğal olarak göstergebilimsel veri ve yöntemlerden kolaylıkla yararlanılabilecektir.¹⁷⁵

Tanımları bir örnek ile pekiştirmek gerekirse, gösterge bir kağıt gibidir.Gösteren bir yüzü, gösterilen ise öteki yüzü olarak tanımlanabilir.¹⁷⁶

3.4. Analizin Soruları

Analiz çalışmasından önce cevapları aranmak üzere çeşitli sorular hazırlanmıştır. Soruların hazırlanmasında yer alan amaç, analiz esnasında gelen bilgilerin tasniflenmesini ve sonuca ulaşma konusunda yardımcı olmasını hedeflemektedir.

*Soru 1:*İncelenen oyun propaganda öğeleri içermekte midir?

¹⁷⁴ a.g.e., s. 28.

¹⁷⁵ Mete Çamdereli, **Reklamın Görme Dediği**, İstanbul: Avrupa Yakası Yayınları , 2013, s.456

¹⁷⁶ Tadzio, (Çevrimiçi), <http://eksisozluk.com/entry/1351094> (Erişim Tarihi: 14.05.2013)

Soru 2: İncelenen oyunlarda kullanılan propaganda mesajları ve sembolleri, diğer propaganda araçlarında kullanılan yöntemlere göre daha mı etkilidir?

Soru 3: Dijital oyunlarda verilmek istenen mesaj neden bilinç tarafından daha kolay algılanmaktadır?

3.5. Analizin Hipotezleri

Hipotez 1: Oyun serisinde çeşitli görsel, işitsel ve yazınsal propaganda mesajları bilinçaltı ve manipüle edici şekilde yer almaktadır.

Hipotez 2: Oyun, hikayesi, barındırdığı karakterleri ve mesajlarıyla beraber Call of Duty Modern Warfare oyununu tüketen insanların düşüncelerinde çeşitli kurumlara, insan ırklarına, dini inançlara ve ülkelere karşı önyargılar oluşturabilecek güçtedir.

Bu hipotezler temelinde analiz sürecinde oyunun tüm detayları incelenmiştir.

3.6. Analizin Sınırları

Oyunun satış rakamları korsan oyun piyasası nedeniyle tam olarak bilinemese de, satış cirolarına bakıldığı zaman orta ölçekli bir ülke kadar oyuncusu olan bir oyun serisi olduğu savunulabilir. En çok satanlar listesinde Call of Duty serisinin üç oyununun da bulunması ve bundan dolayı en çok bilinen aksiyon oyunu olmasından dolayı, Call of Duty Modern Warfare serisi ile analizin sınırlandırılması söz konusudur. Araştırma kapsamında bir başka sınır da bilgisayar oyunlarında propagandanın uygulama alanı incelenirken tüketici davranışları kısmının ele alınamamasıdır. Bunun nedeni, araştırmanın zaman, maliyet etkisi gibi nedenlere ek olarak bu oyunu oynayan kişilere tek tek erişimin ve oyundaki propaganda içeriklerinin onlar üzerinde yarattığı etkiyi onların düşüncelerini yönlendirmeden ortaya koymanın oldukça güç olmasından kaynaklanmaktadır.

3.7. Analizin Uygulanması ve Elde Edilen Bulguların İncelenmesi

Analiz yöntemi olarak, göstergebilim disiplininin yararlandığımız zaman, Hjelmslev anlamlama göstergebiliminden gösterilenler ve gösteren arasında olan ilişki

için düz ve yan anlamlar da devreye girmektedir. Bu konuyu örneklemek gerekirse bir konuşmacının sözleri düzanlam'ı ifade ederken şivesi ve vurguları da yananlamı ifade etmektedir.¹⁷⁷

Bu doğrultuda Mete Çamdereli'nin Reklamın Görme Dediği adlı kitabında yer alan düzanlam ve yananlam başlıkları ile toplanan tablo, şekil itibariyle referans alınıp Call of Duty Modern Warfare serisinin görüntülerinin analizinde kullanılacaktır.¹⁷⁸



Şekil 1. Call of Duty Modern Warfare, Gösterge 1

Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 1

¹⁷⁷Çamdereli, a.g.e.,s. 270-271.

¹⁷⁸a.g.e., s.241

Şekil 1. Call of Duty Modern Warfare, Gösterge 1

| Gösterenler | Gösterilenler | |
|-----------------|---------------|----------------------------------|
| | Düzanlam | Yananlam |
| Tütün mamülleri | Puro | Rahatlık, refah, zenginlik |
| İsim | Captain Price | Fiyat, bedel, değer |
| Öldürücü araç | Silah | Ölüm ve silaha sahip olanın gücü |

Analiz: Resimde görülen karakter, İngiliz SAS timinin lideridir. Karakterin puro içmesi, rahat ve profesyonel olduğu izlenimini vermektedir. Ortamın alacakaranlık olduğu görülmektedir. Fakat puronun ışığı karakterin yüzünü abartı bir biçimde aydınlatmaktadır. Bu doğrultuda oyunu oynayan oyuncunun dikkati karanlığın içindeki aydınlığa kaymaktadır.



Şekil 2. Call of Duty Modern Warfare, Gösterge 2

Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 1

Şekil 2. Call of Duty Modern Warfare, Gösterge 2

| Gösterenler | Gösterilenler | |
|---------------|---------------|--|
| | Düzanlam | Yananlam |
| Cephane | AK-47 mermisi | Suikast, İntihar, Rusya, Sovyetler Birliği |
| Öldürücü araç | Silah | Savaş |
| Minare | Cami, camiler | İslam ülkesi ve İslam |

Analiz: Resme dikkat edildiği takdirde arabanın güneşliğinde tabanca bulunmaktadır. Bu noktada göz tabancayı göremese bile bilinçaltı tabancayı algılamaktadır. Resimde dikkat edilmesi gereken 3 obje olan mermi, tabanca ve minarenin resimdeki konumları çapraz vaziyettedir. Göz ile takip edildiğinde, soldan başlandığı takdirde mermi-silah-minare görülürken sağdan başlanırsa minare-tabanca-mermi sıralaması algılanmaktadır. Buradaki yerleşim subliminal mesaja örnek gösterilebilmektedir. Çünkü tabanca çok göze çarpmayacak ve normal şartlarda konulamayacak bir yerde bulunmaktadır. Çapraz bir şekilde sıralanan 3 objektifin orta noktasında silah bulunmaktadır. Sol taraftan analiz edilecek olursa, mermi olmadan silah kullanılamaz ve silahta Müslümanların inançları gereği kullandıkları bir araçtır düşüncesi bilinçaltına yüklenmektedir. Eğer sağ taraftan başlanacak olursa ilk önce cami minaresi gelmektedir, sonra silah en sonda ise mermi gelmektedir. Müslümanlar silah kullanmaktan çekinmezler fikrinin verilmek istendiği düşünülmektedir.



Şekil 3. Call of Duty Modern Warfare, Gösterge 3
Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 1

Şekil 3. Call of Duty Modern Warfare, Gösterge 3

| Gösterenler | Gösterilenler | |
|----------------|--|---|
| Kumaş deseni | Düzanlam Desenli koltuk başlığı | Yananlam Orta Doğu motifi |
| Oyun içi metin | “Ordularımız güçlü, davamız yerinde” metni | Güç gösterisi ve uygulanan infazın haklılığı, sosyalizm |
| Silah | AK-47 tüfeği | Rusya, Sovyetler Birliği, terörizm, terörist |

Analiz: Yazılı metin sivil halk öldürüldüğü sırada “Ordularımız güçlü ve davamız yerinde” olarak gösterilmektedir. Bilince, Müslümanların davaları söz konusu olduğunda sivil insanları da öldürebilecekleri mesajı verilmektedir. Aynı zamanda kullanılan silahın Rus yapımı olması ve metinde de yer alan “davamız yerinde” cümlesiyle “Sosyalist Müslüman Teröristler” imajı verilmeye çalışılmaktadır. Oyuncunun içinde bulunduğu aracın koltuk döşemesi motiflerinin Orta Doğu motifi

olmasıyla birlikte kompozisyonda Orta Doğu ve Orta Doğulu imajı pekiştirilmektedir. Oyunun Ortadoğu'da geçen bölümlerinde oyuncu sürekli olarak elinde AK-47 marka saldırı tüfeği taşıyan, Arapça konuşan ve poşu takan teröristlerle çatışmaktadır.

Bu noktada oyuncuların zihnine Ortadoğulular teröristtir ve Rus silahı kullanır imajı yerleştirilmektedir. Bu noktada propagandanın sürekli olarak maruz bırakma özelliği görülmektedir. Bunun yanında teröristin Arapça konuşması propagandanın işitsel sunumuna, koyu tenli olması, poşu takması ve AK-47 marka saldırı tüfeği kullanması ise propagandanın görsel sunumuna örnek gösterilebilir.



Şekil 4. Call of Duty Modern Warfare , Gösterge4

Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 1

Şekil 4. Call of Duty Modern Warfare , Gösterge 4

| Gösterenler | Gösterilenler | |
|-------------------|----------------------|---|
| | Düzanlam | Yananlam |
| Dijital kaydedici | Kamera | Gösteriş, |
| Aksesuar | Poşu | Terör, terörizm, Filistin, Filistin Kurtuluş Örgütü |
| Öldürücü alet | Desert Eagle tabanca | İsrail, Amerika, gösteriş, ihtişam ve güç |

Analiz: Poşu, 1936-1939 yılları arasında Filistin’de yaşanan Arap Ayaklanması ile Filistin milliyetçiliğinin sembolü olarak algılanmaya başlanmıştır. 2007 yılına gelindiğinde İsraili bir aktivistin poşu satışıyla ilgili şikayette bulunmasıyla Amerikan giyim zinciri olan Urban Outfitters poşu satışını durdurmuştur. Ayrıca şirket konuyla ilgili bir bildiri ile şirketlerinin hiçbir şekilde terörizmi ve teröristleri desteklemeyi amaçlamadıklarını ve böyle algılanmak istemediklerini belirterek poşu satışlarını durdurmuşlardır.¹⁷⁹ Oyuncu bu sahnede kendisine doğru yöneltilen bir silahı görerek tehdit algısına kapılmaktadır ve mouse ile etrafa bakabilmektedir. Bu durum bir nevi idam edilecek kişiyle oyuncunun empati kurmasına yol açmaktadır. Sahne bu yönüyle etkileşime örnek olarak gösterilebilmektedir. Bu etkileşim sonucunda gösterilen terörist imajı, korku ile pekiştirilmektedir. Görselde bulunan video kamera, Müslümanlara bir gönderme niteliğindedir. Resimde, haberlerde bir dönem gösterilen ve kendilerini Müslüman olarak tanıtan teröristlerin yakaladıkları düşmanlarının, infaz sahnelerini kayda alarak propaganda yapmalarını akıllara getirmektedir. Bu noktada haberlerde gösterilen vahşet, oyunlarla birlikte tekrar zihinlere yerleştirilmektedir.

¹⁷⁹ “**Controversial Symbol**”, (Çevrimiçi), <https://en.wikipedia.org/wiki/Keffiyeh> (Erişim Tarihi: 18.05.2013)



Şekil 5. Call of Duty Modern Warfare Oyunundan Gösterge 5

Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 1

Şekil 5. Call of Duty Modern Warfare Oyunundan Gösterge 5

| Gösterenler | Gösterilenler | |
|--------------------|---|---------------------------------------|
| Kuş bakışı görüntü | Düzanlam Üstten görünüm | Yananlam Tanrısallık, hükmetmek |
| Oyun içi metin | 'Biz dostlarımıza değer veririz. Gidiyoruz.' metni | ABD'nin müttefiklerine yardımı |

Analiz: Amerikan uydularının her şeyi görebildiği düşüncesi bilince yerleştirilmektedir. Bunun yanı sıra resimde bilinçaltı mesaj yer almaktadır. Dikkatli bakıldığında görüntünün net olduğu bölgelerin Amerika'nın ülke haritasını andığı görülmektedir. Bunun yanında yazınsal sunum olarak karşımıza çıkan " Biz dostlarımıza değer veririz. Gidiyoruz." mesajı da oyunu oynayan bireylere "Amerika her zaman dostlarını korur" fikrini aşılacaktır.



Şekil 6. Call of Duty Modern Warfare Oyunundan Gösterge 6

Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 1

Şekil 6. Call of Duty Modern Warfare Oyunundan Gösterge 6

| Gösterenler | Gösterilenler | |
|--------------------------|----------------------|---|
| Yıkılmış, harabe yapılar | Düzanlam Enkaz | Yananlam Umutsuzluk, çaresizlik, kasvet, korku |
| Harabe | Yıkılmış Çocuk parkı | Kaybolan masumiyet, hüzün |
| Ceset | Ölü Amerikan askeri | Ödenecek bedel |

Analiz: Görselde yıkılmış bir şehir görülmektedir. Oyun coğrafyası Ortadoğu'da geçmesine rağmen enkaz şehir silueti batılı tarzda yapılar içermektedir. Çocuk parkının harabe bir şekilde resimde yer alması masumiyetin yok olduğu göstermektedir ve görseli dramatize eden en önemli faktör olarak gösterilmektedir. Ölü Amerikan askeri ise savaşın doğasını temsil etmektedir.



Şekil 7. Call of Duty Modern Warfare, Gösterge 7

Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 1

| Görüntüsel Gösterge | | |
|---------------------|--|---|
| Gösterenler | Gösterilenler | |
| İsim | Düzanlam İmran Zakhaev | Yananlam Çeçen, terörist, Müslüman |
| Oyun içi metin | “Sözde liderlerimiz bizi batının o*****su yaptı... Kültürümüzü yok ettiler... Ekonomimizi Onurumuzu” metni | Batı karşıtlığı, öfke, nefret, emperyalizm karşıtlığı |

Analiz: Teröristin adının yazılı bir şekilde geçmesi propagandanın yazınsal biçimine örnek olarak gösterilebilmektedir. İmran adı daha çok Müslüman milletler tarafından kullanılan bir isim olmasına rağmen, Zakhaev soyadı Rus bir ailenin çocuğu olduğunu düşündürmektedir. İki isim yan yana incelendiğinde ve oyunun geçtiği bölgeler göz önünü alınacak olursa, bu karakterin Çeçen olma ihtimali oldukça yüksek olmaktadır. Oyun içi metin içerik olarak, ağır hakaretlerle batı düşmanlığı bir teröristin ağzından söylenmektedir. Teröristin karşıt olduğu batı emperyalizmi ve kültür emperyalizmi propagandası ile bu söyleme sahip olan tüm kişiler terörist olarak algılanmasının yolu açılmaktadır.



Şekil 8. Call of Duty Modern Warfare, Gösterge 8

Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 2

Şekil 8. Call of Duty Modern Warfare, Gösterge 8

| Gösterenler | | Gösterilenler | |
|--------------|-----------------|-----------------------------|--|
| | Düzanlam | Yananlam | |
| Spor | Basketbol | Amerikan Kültürü,rahatlık | |
| Askeri tesis | Çöl askeri üssü | İşgal, ele geçirme, kontrol | |

Analiz: Afganistan'da bulunan Amerikan Kuvvetleri basketbol oynayarak hem düşmanı hafife almaktadır hem de rahat ve kendine güvenli bir ruh hali imajını vermektedir. Amerika'nın popüler sporlarından olan basketbol ile kültür emperyalizmi de söz konusu olarak görülebilmektedir. Askeri üssün gelişmiş olması, Amerika'nın hem gücünü hem de bölgede olan hakimiyetini göstermektedir.



Şekil 9. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 9

Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 2

Şekil 9. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 9

| Gösterenler | Gösterilenler | |
|----------------|---|----------------------|
| İsim | Düzanlam | Yananlam |
| Oyun içi metin | Shepherd | Yol gösterici, lider |
| | “Eldesi sopanın büyüklüğü önemlidir, ama o sopayı kimin nasıl salladığı da önemlidir” metni | Üstünlük ve yetenek |

Analiz: Resim, propaganda da yazınsal sunum biçimine hem de görsel biçiminin bir arada kullanılmasına örnek gösterilebilir. Resimde görülen tüfek ile eş zamanlı olarak arka planda konuşan Shepherd karakteri “Evet, eldeki sopanın büyüklüğü önemlidir, ama o sopayı kimin nasıl salladığı da önemlidir.” demektir. Bu metinde sopadan kastedilen obje M4A1 saldırı tüfeğidir. Sopayı sallayan ise Amerikan askerleridir. Sonuç olarak hem silahlarının güçlü olduğunu hem de ABD ordusunun deneyimli olduğu vurgulanmaktadır.



Şekil 10. Call of Duty 2, Gösterge 10
Kaynak: Call Of Duty Modern Warfare 2

Şekil 10. Call of Duty 2, Gösterge 10

| Gösterenler | | Gösterilenler | |
|-------------------------|---------------------|--|--|
| | Düzanlam | Yananlam | |
| Oyun içi firma tabelası | Burger Town Dükkanı | Fast food, Burger King, Amerikan kültürü | |

Analiz: Burger Town yazısı mavi,sarı ve kırmızı renklerden oluşmaktadır. Bu noktada yazı karakteri ve renkleri Burger King markasını çağrıştırmaktadır ve bilinçaltı mesajı içermektedir.



Şekil 11. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 11

Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 2

Şekil 11. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 11

| Gösterenler | Gösterilenler | |
|-------------|-------------------|------------------------------------|
| | Düzanlam | Yananlam |
| Zenci | İrk | Ezilmişlik, farklılık, köle, vahşi |
| Aksesuar | Kuru kafa maskesi | Ölüm, Azrail, kötülük |
| Kablo | Akü kabloları | İşkence |

Analiz: Kuru kafa ölümü ifade etmektedir. Yüzünde kurukafa maskesi takılı olan asker ise yüzündeki maskeden dolayı ölümlle özdeşleştirilmektedir. Elinde tuttuğu akü kabloları ile sandalyeye bağlı zenciye elektrik akımını vererek işkenceyle, sorguya çekecektir. Bu karakterlerin İngiliz Özel Kuvvetlerinde görev alan askerler olduğu göz önüne alınacak olursa, uyguladıkları sorgu tekniğinin insanlık dışı olduğu fakat görevleri uğruna her türlü yöntemi çekinmeden uyguladıklarını göstermektedir.



Şekil 12. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 12

Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 2

Şekil 12. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 12

| Gösterenler | Gösterilenler | |
|-------------|-------------------------|---|
| Heykel | Düzanlam İsa heykeli | Yananlam Kutsal, Hristiyanlık, kurtarıcı, kucaklayıcı |
| Işık | Güneş ışığı | İlahi anlam, tanrısallık, uhrevilik, cennet |

Analiz: Heykel Rio De Janerio’da bulunan Kurtarıcı İsa Mesih heykeli Hristiyanlığı temsil etmektedir. Gökyüzünden heykele doğru gelen ışınlar ise Hristiyanlığın saf ve temiz olduğunu temsil etmektedir. Ayrıca güneş ışınlarının heykelin biraz üstünden gelmesi ilahi bir hava da katmaktadır. Heykele aşağıdan bakılması, yüce ve ulaşılamaz izlenimi vermektedir.



Şekil 13. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 13

Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 2

13. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 13

| Gösterenler | Gösterilenler | |
|-------------|------------------|-----------------------------|
| | Düzanlam | Yananlam |
| Bayrak | Amerikan Bayrağı | Bağımsızlık ve direniş |
| Ceset | Ölü ABD askeri | Vatanseverlik ve fedakarlık |

Analiz: Amerikan Bayrağının hiç hasar görmemesi dikkat çekmektedir. Duvarlarda bulunan mermi kovanlarına ve etrafa sıçramış olan kanlara rağmen bayrak hasar görmeden, kirlenmemiş olarak durmaktadır. Bayrağın yanı başında ölen asker, vatanseverliği simgelemektedir. Yerde bulunan kan ise “Ülkenin kurtuluşu için kan dökülmek zorundadır” mesajını vermektedir.



Şekil 14. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 14

Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 2

Şekil 14. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 14

| Gösterenler | Gösterilenler |
|-------------|---|
| Uydu | Düzanlam Echelon sistemi |
| | Yananlam Teknolojik üstünlük, genel hakimiyet |

Analiz: Echelon, Dünya'nın etrafında dönen yüzün epey üzerinde uydusuyla; telefon, belgegeçer, e-posta iletişimleri, uydu sinyalleri ve uzay boşluğunda dolaşan tüm haberleşme trafiğini izleyen,uzun yıllar kurucu ülkeler tarafından varlığı inkar edilen bir sistem bütünüdür. Varlığı 1999 yılında açıklanmıştır ve elli yıldır varolduğu belirtildi.¹⁸⁰

¹⁸⁰ “Echelon Nedir?”,(Çevrimiçi), <http://millisorumluluk.org/admin/echelon-nedir/> (Erişim Tarihi: 19.05.2013)



Şekil 15. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 15

Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 2

Şekil 15. Call of Duty Modern Warfare 2, Gösterge 15

| Gösterenler | Gösterilenler | |
|---------------------------------|---------------|--------------------------------|
| | Düzanlam | Yananlam |
| Sol gözüne bıçak saplanan asker | Deccal | Hilekar, sahtekar, dolandırıcı |

Analiz: Resimde gözüne bıçak saplanan karakterin adı Shepherd'dır. Shepherd tüm orduların komutanıdır ve bu yönüyle de isminin anlamı manidardır. Shepherd'ın anlamı çoban demektir. Hem Hristiyanlıkta hem de Yahudilikte geçen "Tanrı çobanımdır" sözüne atıfta bulunmaktadır. Shepherd ayrıca haindir. Ülkesine ihanet etmiş ve dünya savaşını, kurduğu entrikalarla başlatmıştır. Sol gözüne bıçağın atılması ise dikkat çekicidir ve Deccal'i andırmaktadır. Deccal Arapçadan türetilmiştir. Anlamı, çok yalancı, aldatıcı ve hilekar olarak geçmektedir. Hadislerde Deccal'in sol gözünün olmadığı belirtilmiştir.¹⁸¹

¹⁸¹ "Deccal", (Çevrimiçi), http://tr.wikipedia.org/wiki/Deccal#cite_ref-5 (Erişim Tarihi: 19.05.2013)



Şekil 16. Call of Duty Modern Warfare 3, Gösterge 16

Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 3

Şekil 16. Call of Duty Modern Warfare 3, Gösterge 16

| Gösterenler | Gösterilenler | |
|-----------------|--------------------------------------|--|
| | Düzanlam | Yananlam |
| Elektronik pano | Borsa tahtası | Zenginlik, finans sistemleri |
| Logo | İlluminati Simgesi | Gizlilik, her şeyi gören göz, yönetim, güç |
| Bayraklar | Amerika, Avrupa Birliği ve Hindistan | Güç kutuplaşması |

Analiz: Oyunun bu bölümü Menkul Kıymetler Borsasında devam etmektedir. Resimde görünen şekil ise hala gizemini koruyan İlluminati örgütünün simgesini andırmaktadır. Simgenin kullanıldığı yer olarak Menkul Kıymetler Borsasının seçilmesi ise dikkat çekicidir. Bu simge oyunun bu bölümünde oyuncunun sıklıkla karşısına çıkmaktadır. Bunun yanında simgenin bulunduğu bölüm sırasıyla Amerika, Avrupa Birliği ve Hindistan bayraklarının üstünde bulunması manidardır. Verilmek istenen mesaj örgütün ülkeler üstü olduğudur.



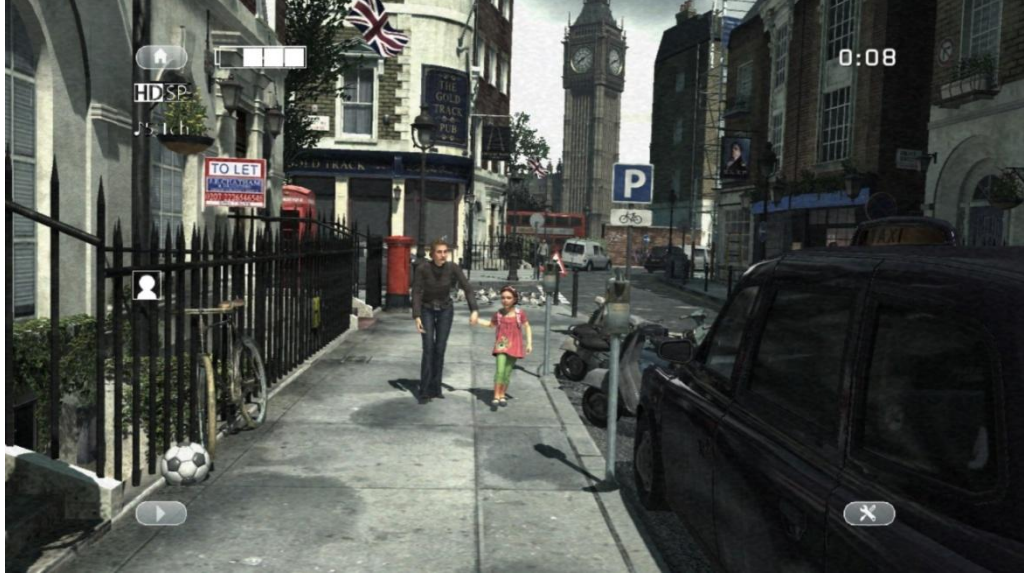
Şekil 17. Call of Duty Modern Warfare 3, Gösterge 17

Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 3

Şekil 17. Call of Duty Modern Warfare 3, Gösterge 17

| Gösterenler | Gösterilenler | |
|--------------------|--|---|
| Dergi kapağı afişi | Düzanlam TIME dergisi | Yananlam Prestij, haber, küresel |
| Sinema filmi afişi | Deeper (Daha Derin) sinema filmi | Korku, bilimkurgu, soğuk |
| Sinema filmi afişi | Special Forces (Özel Kuvvetler) Sinema | Profesyonel asker, disiplin, operasyonel |

Analiz: Karanlık bir metroda ışıkların sadece resimde görülen reklam panolarına verilmesi oyuncunun dikkatini ışığın olduğu noktaya çevirmesine neden olmaktadır. Panoların metin bazında incelemek gerekirse Time (Zaman), Deeper (Daha Derin), Special Forces (Özel Kuvvetler) yazıları manidardır. Bu kelimelerin yerleri değiştirildiğinde zihinde farklı birçok kombinasyon meydana gelmektedir. Bilinç bu kombinasyonları gerçekleştirsemese bile Sefer Darıcı'nın da kitabında bahsettiği üzere, bilinçdışı bu mesajları algılar ve mekanizması gereği birçok kombinasyonunu anlamlandırmaya çalışmaktadır.



Şekil 18. Call of Duty Modern Warfare 3, Gösterge18

Kaynak: Call of Duty Modern Warfare 3

Şekil 18. Call of Duty Modern Warfare 3, Gösterge18

| Gösterenler | Gösterilenler | |
|-------------|----------------|----------------------|
| | Düzanlam | Yananlam |
| Çocuğu | Kız Çocuğu | Masumiyet, neşe, saf |
| Kuş | Beyaz güvercin | Barış ve özgürlük |
| Tabela | TO LET | Tuvalet, Rusya |

Analiz: Resmin sol tarafında yer alan “TO LET” tabelası yukarıdan aşağıya beyaz, mavi ve kırmızı renklerden oluşmaktadır. Tabela da bilinçaltı mesaj bulunmaktadır. Tabela renk sıralaması itibariyle Rusya’nın bayrağını temsil etmektedir. Bilinçaltı mesaj ise “TO LET” yazısına gizlenmiştir. Bilinçaltının özelliği geçmiş deneyimlerden yola çıkarak mevcut durumu analiz etmeye yöneliktir. Anlamı “izin vermek” olan “To Let” alakasız bir şekilde yerleştirilmiştir ve beyin bunu “TOILET” olarak bilinçaltına kodlar. “TOILET” olarak algılanan tabelanın renkleri itibariyle Rusya’nın bayrağını temsil etmesi kara propaganda’ya örnektir. Kız çocuğu ve arka planda görünen güvercinler ise anlam olarak barışı ve masumiyeti simgelemektedir.

3.8. Analizin Deęerlendirilmesi

Analiz bulgularının sonucunda, oyun serisinin birok yerinde eřitli propaganda ve bilinaltı mesajlarının yer aldığını sylemek mmkündür. Oyun serisi genel olarak askeri aıdan bir ‘‘Amerikan Ryası’’nı betimlemektedir. Potansiyel dřmanları yok etmek iin her yolun haklı gsterildięi oyunda insanlık dıřı sorgulama yntemleri dikkat ekmektedir. Ayrıca İslam coęrafyasının oyun iinde tekileřtirilerek uluslararası terristlerin sığınaęı olması ve Komnist Rusya’nın bu gruplarla srekli dirsek temasında olduęu fikri tm oyun serisinde yer almakta ve oyunculara benimsetilmektedir. Bunun yanı sıra Amerika’nın Soęuk Savař’tan kalan korkuları bu oyunda yer almaktadır. Rusya’nın her an SSCB’ne dnebilme tehlikesini ve nkleer silahlar ile ABD’yi vurabilme ihtimalinin hedef kitleye hem metinsel hem de grsel olarak aktarıldığı gzlenmektedir.

zellikle İslami terrizm vurgusu yapılması, 11 Eyll saldırılarından sonra yeni dřman algısının kitlelere benimsetilmesinde olduka etkin bir rol aldığından sz edilebilmektedir.

SONUÇ

Propaganda faaliyetleri, kendi tarihi boyunca tüm kitle iletişim araçlarından faydalanarak toplumlara manipüle etmişlerdir. Propaganda çalışmaları, video oyunları gibi yeni bir gerçek yaratarak ya da gerçeği yeniden düzenleyerek hedef kitlesine sunmaktadırlar.

Yaşadığımız çağda egemen güçler, egemenliklerini sağlamlaştırmak için eğlence ve kültür endüstrisini eskisinden de fazla kullanmaktadırlar. Bilgisayar oyunlarında, oyuncu ile oyun karakteri arasında tam özdeşlik sağladığından propagandistlerin mesajları oyun ile etkileşim halinde olan oyuncuların algı süzgeçlerine fazla takılmadan geçmektedir.

Teknolojinin gelişmesi ile bilgisayar oyunlarında, oynadıkça oyuncuya kuralları dikte eden kurallar ile propaganda faaliyetleri başarıya ulaşma da önemli bir güç kazanmaktadır. Böylece bilgisayar oyunları, yeni bir kitle iletişim kanalı olarak ortaya çıkmaktadır.

Kitle iletişim kanalı olarak görülmesinin yanı sıra bilgisayar oyunları kişilerde psikolojik değişimlerde meydana getirebilmektedir. Kısa vadede insanlarda şiddet eğiliminin artması ve buna bağlı şiddet olaylarında görülen artış, oyuncunun kendisini oynadığı karakterlerle aşırı özdeşleşmesiyle ortaya çıkan ego artışı, din ve ırksal düşmanlıkların ortaya çıkmasına neden olan bilgisayar oyunlarının, iletişim bilimleri açısından önemli olan kısmı ise mesajları iletmekte kazandığı başarılar olmalıdır.

Bilgisayar ve konsol oyunları, propaganda faaliyetlerinde olduğu gibi mesajlar ve imgeler ile içerikler oluşturmaktadır. Bu nedenle içerik oluşturan kişilerin mesajlarını iletme araçları olarak oyunlar görülebilmektedir. Oyun piyasasında etkin olan firmaların menşinin, devlet destekli ülkeler olması da içeriklerin masumane olarak rastgele yaratılmayacağı korkusunu da beraberinde getirmektedir.

1980'li yıllarda sivrilmeye başlayan ve 1990'lı yıllardan itibaren oldukça karlı sektörlerden birisi olan oyun sektörünün kalbinin ABD olması, Hollywood ile 1950-1990 arası sinema kanalı vasıtasıyla yaptığı propaganda çalışmalarının artık kanal değiştirdiği anlamına gelmektedir.

Askeri-eğlence sektörü kavramı, içeriği ve kökenleri nedeniyle Amerikan sistemini öven bir yapıya sahiptir. Oyunculara rekabetin iyi olduğunu, sadece daha güçlü olanın kazandığı bir dünyanın olduğunu ve nasıl savaşıldığı öğretilen bir kanal olarak diğer kanallardan daha başarılı olmaktadır.

Bunun nedenlerini sıralamak gerekirse oyuncuların büyük çoğunluğunun küçük yaşlarda olduğundan manipülasyona açık ve bilinçaltı mesajlardan daha fazla etkileniyor olmaları, oyunlarda etkileşimin fazla olması ve ilgi çekici olması gibi nedenler gösterilebilir.

Sonuç olarak bilgisayar ve konsol oyunlarında yer alan hem bilinç düzeyinde olan hem de bilinçaltını etkileyen mesajlara karşı uluslar arası bir denetim mekanizmasına ihtiyaç olduğu görülmektedir. Oyuncuların bu mesajlara karşı algı süzgeçlerini geliştirmek adına da bilgilendirme çalışmaları yapılmalıdır.

EKLER

Psikolog Hivren ÖZKOL ile Kişisel Görüşme Kayıtları :

Konuşmacı: Propaganda çalışmalarının insanlar üzerinde psikolojik açıdan nasıl etkileri vardır?

Hivren Özkol: İnsanların davranışları çok fazla faktöre bağlı. O yüzden de algıda çok açık olduğu için birçok açıdan işte görsel olarak koku duyu bütün duyularımızla algıladığımız için buna yönelik propaganda araçları tabi ki doğrudan algılarımıza hitap ediyor ve tabi ki düşüncelerimizi ve duygularımızı etkiliyor. Bir de insan tabi çok böyle rasyonel bir varlık olarak biliniyor ama aslında değil. Yani o kadar çok faktör etkiliyor ki bizi. Bir herhangi bir duyguyla kaydettiğimiz mesela hafızamızda yer alan bir şehre gitmişiz orda çok sevdiğimiz yaşıyor ve orayı iyi duygularla ziyaret etmişiz o şehre ait herhangi bir şey gördüğümüzde o duyguları doğrudan hatırlayabiliyorsunuz. Bu yüzden de bunları kullanan propaganda araçları doğrudan bizim bakış açımızı da duygularımızı da etkileyebiliyor.

Konuşmacı: Peki bu propaganda çalışmaları uçucu mudur yoksa kalıcı hale getirilebilir mi çok yoğun baskılar sonucunda?

Hivren Özkol: İlk andaki etkileri tabi ki uçucu. Yani bir anlık hatırlıyorsunuz. Ama bunlar devamlı olarak tutarlı bir şekilde ve tekrarlayıcı bir şekilde yapıldığı zaman tabi ki daha kalıcı oluyor.

Konuşmacı: Farklı araçlarında burada önemi var mıdır? Mesela televizyonu, gazetedir, sinemadır bunların üçü aynı anda bir şeyi söylediği zaman

Hivren Özkol: Kesinlikle yani bir tanesi olduğu zaman ya da birkaç kez olduğu zaman tamam geçici bir etki ama bu tekrarlayıcı bir şekilde devam ediyorsa çünkü insan öyle rutin ve tekrarlılık çok etkili bir şey. Bu olduğu zaman ve farklı araçlardan da tekrarlandığı zaman tabi ki daha kalıcı hale geliyor etkisi.

Konuşmacı: Peki propagandadan geçmişken oyunlarda da propaganda biraz kullanılıyor. İnsanlar aslında neden oyun oynarlar? Neden böyle bir sanal dünyaya kendilerini kaptırmak isterler?

Hivren Özkol: Oyun çok temel bir ihtiyaç. Zaten görüyorsunuz küçük çocuklarda bebeklerde de var. Çünkü insan hem hayatı oyunlardan öğrenir, gerçekte nasıl davranacağını nasıl davranması gerektiğini oyunlardan öğrenir. Hem de oyun ihtiyaçlarını da karşılar. İşte yenme ihtiyacı, paylaşma ihtiyacı, rekabet ihtiyacı birçok şeyi oyunlarda tekrar eder. O yüzden de terapide de yani çocuk terapisinde de çok sık kullanılan bir şey. Oyun çok önemli bir araç yani hayatı öğrenme aracı. Ve hayatı

öğrenirken de onun içindeki değerleri onun içindeki kuralları her şeyi öğrendiğin bir araç.

Konuşmacı: Bundan dolayı da çok rahat yönlendirilebilir aslında bu oyunu yapan biri ne istiyorsa onu aksettirebilir.

Hivren Özkol: Kesinlikle. Tabi çok temelde mesela çocuklarda da oyunda yapılan o aslında. Yani geldiği zaman bir çocuk diyelim ki ailesinden şiddet gören bir çocuk siz onu oyun içinde oyunun sonunu değiştirerek çocuğun oradaki yaralarını iyileştiriyorsunuz. Şimdi böyle baktığınız zaman her yetişkininde içinde bir çocuk yanı olduğunu varsayarsak o oyunda oraya hitap ediyor aslında. O yüzden de oyunun sonunda ne olduğu nasıl geliştiği insanın gerçeklik algısını da değiştirebiliyor. Yani oyunda öğrendiği şey ve uyguladığı şey gerçek hayatta da yaşamaya başlıyor.

Konuşmacı: Kendini bir nevi oyunun içinde eğer bir rol model seçmişse kendini ona kaptırıp öyle hissedebilir yani. Örnek olarak savaş oyunlarında bir ordu mensubunu canlandırıyor sanal bile olsa kendini öyle bir şey gibi hissedebilir.

Hivren Özkol: Evet. Yani iki boyutu var aslında çok temel olarak. Bir boyutu zaten sizin gerçekliğiniz yani kendi içinizde yaşadığınız o içsel dünyanızda yaşadığınız gerçekliği oyunda özdeşleşerek yaşıyorsunuz. Diyelim ki gerçek hayatta çok fazla şiddete maruz kaldığınız için gidip daha şiddet içerikli oyunlar seçiyorsunuz. Çünkü o sizin duygularınıza karşılık geliyor. O yüzden de o yolla kendinizi nasıl diyeyim iyileştirme, bir şekilde avuntu bulma. Yani gidip onu buluyorsunuz. Yani iki yönü var. O yüzden de hep denir ya şiddet içerikli oyunlar yasaklanmalı. Tamam yasaklansın ama bazen gerçeğe denk düşüyor. Yani gerçekte de onu yaşıyorsa zaten gidip onu oynamak isteyecek.

Konuşmacı: Evet. Haberlerde görüyor haberlerde gördüğü şeyler o.

Hivren Özkol: Evet. Yani çocukluğu mesela zorlu geçmiş insanlar korku filmlerine özel merakı olabilir. Çünkü ona yakın hissediyor kendini. Orada kendini buluyor. Tekrar yaşıyor. Ama ikinci boyutu da şu oyunda şiddeti görerek gerçek hayatı da etkileyebilir. Yani gerçek hayatı oyuna etkilerken, oyunda gerçek hayatı etkileyebilir. Yani orda gidip sürekli savaş oyunu oynayan biri ve sürekli yenme yenilme ihtiyaçlarını karşılayan biri gerçek hayatı da o şekilde algılayabilir.

Konuşmacı: Bir nevi sanal gerçeklik, gerçek gerçekleri de etkiliyor.

Hivren Özkol: Kesinlikle öyle bir kısır döngü var. İkisi birbirini etkiliyor.

Konuşmacı: Oyun aracılığı ile yani insanların düşünceleri ve ideolojileri bu şekilde aktarılabilir. Bunu diyebiliriz.

Hivren Özkol: Kesinlikle diyebiliriz. Zaten bu çokta kullanılan bir şey. Bu bilgisayar oyunlarından da önce. Demin dediğim şey. Yani şöyle ki mesela Amerika'da çok kullanılan bir şey siyaset psikolojisinde de çok araştırılan bir şey. Aynı metni aynı fikri

iki ayrı cümle ile söylüyorsunuz ve tamamen karşıdakinin düşüncesi değişebiliyor o konu ile ilgili. Dediğim gibi çok nötr bir konu olabilir. Mesela çevre ile ilgili iki ayrı cümle kuruyorsunuz. İşte çevreyi korumak önemlidir temalı fakat bunu öyle bir kuruyorsunuz ki cümleyi iki ayrı gruba ayırıyorlar bir araştırma yapıyorlar ve iki ayrı grubun düşünceleri tamamen o konuyla ilgili farklı oluyor. Yani onu yazan kişinin istediği düşünceye yakın davranabiliyor. Şimdi böyle baktığınızda bu kadar etkiliyorsa aynı şey bilgisayar oyunlarında çok daha rahat yapılabilir.

Konuşmacı: Görsellikte var ekstra olarak.

Hivren Özkol: Evet görsellik var. Çünkü onu oynarken zaten. Şöyle bir şey şu önde bizim ön lobumuz dediğimiz yani daha düşünce, muhakeme bunu yaptığımız kısım biraz kapattığımız bir yer oluyor oyun. O yüzden mesajlar doğrudan bilinçdışına gidiyor. Yani çok sorgulamadan daha çok duygularla özdeşleşerek çok sorgulamadan kabul edebiliyoruz.

Konuşmacı: Bir nevi otomatik pilota almış gibi bir durum ortaya çıkıyor.

Hivren Özkol: Evet. Biraz öyle oluyor. Yani bu tamamıyla böyle demiyorum ama bu şekilde bu kullanılabilir bir şey. Çünkü muhakeme etme yetiniz ortadan kalkıyor. Biraz daha nasıl diyeyim transa geçtiğiniz bir hal olduğu için.

Konuşmacı: Evet. Şöyle bir şeyde oluyor çok oyun oynayan bir insanın başı ağrımaya başlıyor. Şurdan da anlaşılabilir ki beyin çok fazla bir şekilde yoruluyor aslında. Bir şeyler herhalde dediğiniz şeyler bilinçaltına aktarılırken o da çalışıyor fazlasıyla diyebiliriz.

Hivren Özkol: Kesinlikle ve bu çokta farkında olarak yapılan bir şey olmadığı için daha da etkili oluyor. Çünkü bir süzgeçten geçirmiyorsunuz doğrudan alıyorsunuz o bilgiyi.

Konuşmacı: Bilinçaltından aslında biraz bahsedebiliriz. Bilinçaltı nedir tam olarak? Nasıl çalışır? Fonksiyonu nedir?

Hivren Özkol: Bilinçaltı biraz muamma bir şey hala araştırılan, tartışılan bir şey ama doğduğumuzdan bu yana bazı bilgilerin yani bizim normalde baş edemeyeceğimiz, farkına vardığımızda bize yoğun gelecek, ağır gelecek bilgileri attığımız bir mekanizma, bir yer diyebiliriz. Yani onun içinden ancak baş edebildiğimiz kadarını biz bilince alıyoruz. Geri kalan hepsi bilinçaltında kalıyor. Temel olarak böyle söyleyebiliriz.

Konuşmacı: Basit görseller veya ses, koku bunlarda hepside aktarılabilir.

Hivren Özkol: Tabi. Bir de tabi bilinçaltı çok ilkel çalışıyor. O yüzden de orda çocukken yaşadığımız birçok şeyde orda çok ilkel bir şekilde kayıt oluyor yani duygularla birlikte kayıt oluyor ve kalıyor. O yüzden şimdi duyduğumuz bir ses, bir koku oradaki bir yere karşılık gelebiliyor. Biz bunun çok farkına varmıyoruz. Ama mesela bir koku duyuyoruz. O kokuyu duyduğumuz yeri çok seviyoruz. Neden sevdiğimizi tamam

açıklamasını yapabiliriz ama temelde açıklaması şuna da dayanabilir: işte çocukken çok mutlu olduğunuz bir yerin kokusunu hatırlattığı içindir.

Konuşmacı: Veya annemin köftesi gibi.

Hivren Özkol: Evet tam olarak öyle.

Konuşmacı: Peki bu bilinçaltı bunun işleyişi çocuklarda daha farklı mıdır? Yaşlılarda farklı mıdır? Gençlerde daha mı farklıdır? Yoksa hepsinde eşit midir bu bilinçaltı algısı?

Hivren Özkol: Yani temelde 5-6 yaşına kadar diyelim en çok oluştuğu o temel inançların, düşüncelerin en çok depolandığı zaman o dönemlere denk geliyor. Ama onun dışında tabi ki herkesin bilinçaltı her yaşta orda duran bir bilgi. Bir kısmı bilince çıkıyor bir kısmı bilinçtekilerin bir kısmı bilinçaltına gidiyor. O yüzden her yaş için orda duran bir mekanizma.

Konuşmacı: Aktif ya da pasif oyun oynayan insanlarda bu bilinçaltı mesajlarına karşı bir direniş var mıdır? Yani şöyle söyleyeyim, oyunu 4-5 saat oynayan bir çocuk ile yarım saat oynayıp kalkan bir çocuk bu bilinçaltı mesajlara karşı defans geliştirebilir mi? Yoksa ikisi de onu görsel olarak alır ve aynı şekilde mi işleyişe koyar?

Hivren Özkol: Şimdi tabi oyun oynamaya başladığın anda bu transa yakın bir ruh hali olduğu için tabi ki o bilinçaltı mesajları almaya başlıyorsunuz. Ama bunun ne kadar etkili olacağı tabi ki süre ile de artıyor. Yani tekrarlayan mesajlar onun kalıcılığını artırıyor. Etkisini artırıyor.

Konuşmacı: Kişiden kişiye de farklılık gösterebiliyor mudur bu?

Hivren Özkol: Evet. Bu ne kadar kaptırdığınıza bağlı ve o sizin bilinçaltınızda ne kadar çok şeye karşılık geldiğine de bağlı. Yani o mesajla ilgili zaten bir bilgi varsa bilinçaltınızda bir yere oturuyorsa tabi ki o mesajı daha çabuk alırsınız. Ama ona ayırdığınız sürede çok önemli. Yani ne kadar uzun süre başında oturuyorsanız o kadar etkili oluyor tabi ki.

Konuşmacı: Bilinçaltıyla ilgili çok az araştırmıştım. Genelde iki tane uç noktası var bilinçaltının. Biri doğum biri ölüm. Bununda sembolize ettiği doğumu cinsel objeler ölümü de kurukafa bunu bilinçaltı böyle sembolleştirmiş. Bunlar dışında ortada olan başka şeyler var mıdır yoksa iki uç noktaya aynı akupunktur gibi iğne batırıldığı zaman mı bunlar ortaya çıkar? Yoksa ortalarda başka şeylerde kullanılabilir mi?

Hivren Özkol: Yani bilinçdışı çok karmaşık bir alan. En çokta bunu mesela rüyalarda görürsünüz. Rüya araştırmaların bambaşka bir şey görürsünüz. Mesela bir ev görürsünüz o aslında sizin iç dünyanızı sembolize ediyordur. İşte bir ilgisiz bir obje görürsünüz onun bir karşılığı vardır. Çünkü o kadar çok şey kayıt olmuş durumdaki oraya o yüzden biraz karmaşık. Yani doğrudan şunu diyemeyiz. Tabi ki bazı semboller var. Evet şu semboller evet cinselliği çağırıyor, bunlar ölümü bunlar doğumu

diyebiliriz ama yinede çok karmaşık bilinçdışı. Çok temel olarak şu tam olarak buna karşılık geliyor diyemiyoruz. Bir de kendine özgü yanları da var bilinçdışının.

Konuşmacı: Çok teşekkür ederim.

Hivren Özkol: Belki şeyi de söyleyebilirim ek olarak. Bu siz onu sordunuz çünkü aktif pasif ne kadar zaman geçirilmesi. Orada bir de şöyle bir şey de var. O gerçeklik algısında değişmesiyle ilgili bir şey var. Yani siz bir gerçeklik yaşıyorsunuz. Onun kuralları belli. İşte işe gidiyorsunuz, okula gidiyorsunuz. Bir de bilgisayar oyunlarında ayrı bir gerçeklik yaşıyorsunuz.

Konuşmacı: Kendisine has kuralları var.

Hivren Özkol: Kesinlikle ve bambaşka bir dünya. Orada daha fazla zaman geçirdiğinizde kendinize alternatif bir gerçeklik yaratmış oluyorsunuz. O yüzden de çok etkili ve oranın kurallarını artık gerçek hayatın kuralları olarak da yaşayabiliyorsunuz. Mesela sizin propaganda aracı olarak kullanılıyor dediğiniz ile birlikte düşünecek olursak yani orada verilen mesajların evet işte iki tarafın savaşıması, işte hangi tarafın kazandığı, hangi tarafın iyi olarak gösterildiği ya da hangi değerlerin iyi olarak gösterildiği bir süre sonra sizin gerçeklik algınızı da etkileyebilir. Yani sanal gerçeklik, gerçek hayatın gerçeği ile karıştırılabilir ve gerçek hayatta da bu değerler ya da bu öğrendiğiniz kurallarla yaşayabilirsiniz.

Konuşmacı: Peki insan neden sanal gerçekliği, gerçek hayattakine tercih eder? Daha mutsuz olduğu için mi gerçekte, yoksa başka bir şey mi vardır? Neden sanal gerçekliği, asıl gerçeğin önüne koymak ister bir insan?

Hivren Özkol: Aslında onun birkaç sebebi var. Birincisi dediğiniz gibi bir kaçış. Gerçek hayatta olmak istemediğinizde belli bir sebepten. Bu ne olabilir? Evet mutsuzluk olabilir ya da gerçek hayatla baş edemiyorsanız, gerçek hayatın getirdiği duygularla, ilişkilerle baş edemiyorsanız kendinize yeni bir gerçeklik yaratma ihtiyacı hissedersiniz. Birincisi bu. İkincisi de gerçek hayatta ve çocukluğunuzda yenemediğiniz şeyleri bu yolla tatmin edebilirsiniz. Mesela diyelim ki, çok fazla şiddet ortamındaysanız ve çok fazla bunun altında ezildiyseniz sürekli şiddet içeren oyunları oynarsınız ve bilinçdışı orada sürekli şunu söyler “ Bu sefer yenicem. Bu sefer ben yenicem”. Çünkü gerçek hayatta hiç yenmemişsiniz ve çocukken hiç yenmemişsiniz. O yüzden bu oyunlara yönelebiliyorsunuz.

Konuşmacı: Bir nevi aslında mutluluk gibi bir şey.

Hivren Özkol: Kesinlikle. Yeni bir gerçeklik yaratıyorsunuz.

Konuşmacı: Sanal uyuşturucu gibi bir şey.

Hivren Özkol: Aynen öyle ve dış dünyanın aslında bir simülasyonu gibi görüyorsunuz onu. Dış dünyada yapamadığınız, yetersiz hissettiğiniz ne varsa onu oyunda tatmin etmeye çalışıyorsunuz.

Konuřmacı: Bu da bireyleri kısa dnemde mutlu ediyor ama uzun dnemde yine bir mutsuzluęun iine mi sokuyor diyebiliriz?

Hivren zkol: Kesinlikle. ünkü ok geici bir Őey. Evet orada mutlu ediyor. Ama o hibir zaman tam anlamıyla bir gereklik olmadıęı iin. Bir de Őyle bir zararı olabiliyor. İki trl. Hem gerek hayatı yařamıyorsunuz o zaman. Orada yapacaęınız, vereceęiniz mcadeleyi orada ęrenmeniz gerekirken nasıl bař edeceęinizi ünkü o gerek olan siz bařka bir alanda tatmin ediyorsunuz. İkinisi de oyun alanını gereklik ile karıřtırabiliyorsunuz. Yani orada ęrendięiniz, orada yařadıęınız deminkinın tekrarı olacak ama gerek hayatta da yaratmaya bařlıyorsunuz.

Konuřmacı: Bu bir travmada yařatabiliyor bir insana bir sre sonra karıřlařtıęı zaman.

Hivren zkol: Kesinlikle. ok aęır bir Őey olabiliyor.

Konuřmacı: ok teřekkr ederim Hivren hanım. Saęolun.

KAYNAKÇA

AKARCALI, Sezer. **İkinci Dünya Savaşında İletişim ve Propaganda**. Ankara: İletişim Yayınları. 2003.

AKBULUT, Hasan ve Mutlu Binark Günseli Bayraktutan-Sütçü. Işık Barış (der.). **“Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü” Dijital Oyun Rehberi**. İstanbul: Kalkedon Yayınları. 2009.

Aksiyon Oyunları. (Çevrimiçi)

http://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu_t%C3%BCrleri#Aksiyon_oyunlar.C4.B1

(Erişim Tarihi: 08.05.2013).

ATASOY, Bahadır. **Twitter Üzerinden Savaş Propagandası Yapılır mı?**. (Çevrimiçi) <http://sosyalmedya.co/israil-gazze-savasi/> (Erişim tarihi : 14.04.2013).

AYHAN, Ahmet. **Propaganda Nedir ? Propaganda ve Halkla İlişkiler Ekseninde A.B.D. Dış Politikası**. İstanbul: Literatürk Yayınları. 2007.

BARKAN, Ömer Lütfi. **Kolonizatör Türk Dervişleri**. (Çevrimiçi), <http://www.belgeler.com/blg/2x2a/mer-ltfi-barkan-kolonizatr-trk-dervileri>. (Erişim Tarihi:14.05.2013).

BARTHES, Roland. **Göstergebilimsel Serüven**. çev. Mehmet Rifat – Sema Rifat, 6.b., İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. 2012.

BEKTAŞ, Arsev. **Kamuoyu, İletişim ve Demokrasi.**, İstanbul: Bağlam Yayınları. 2000.

BİNARK, Mutlu ve Günseli BAYRAKTUTAN. **Kültür Endüstrisi Ürünü olarak Dijital Oyun**. İstanbul: Kalkedon Yayınları. 2008.

BROWN, J.A.C. **Siyasal Propaganda**. Çev. Yusuf Yazar. İstanbul: Ağaç Yayıncılık. 1992.

Bulmaca/Zeka Oyunları. (Çevrimiçi)

http://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu_t%C3%BCrleri#Bulmaca_.2F_Zek.C3.A2_oyunlar.C4.B1 (Eriřim Tarihi: 08.05.2013).

CAILLOIS, Roger. **Les Jeux Et Les Hommes.** Urbana : University of Illinois Press. 2001.

Call of Duty Modern Warfare. (Çevrimiçi)

http://tr.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare (Eriřim Tarihi: 18.05.2013).

Call of Duty 4 Hikaye. (Çevrimiçi) <http://www.turnuval.com/cod-4-modern-warfare/33648-call-duty-4-hikaye.html> (Eriřim Tarihi: 12.05.2013).

Call of Duty Modern Warfare 2 Hikayenin Tamamı. (Çevrimiçi)

<http://bur4x.blogspot.com/2011/11/call-of-duty-modern-warfare-2-konusu.html> (Eriřim Tarihi: 12.05.2013).

Call of Duty Modern Warfare 3 Hikayenin Tamamı. (Çevrimiçi)

http://forum.donanimhaber.com/m_54620684/tm.htm (Eriřilme Tarihi : 12.05.2013).

CAN, Faruk. **Bilgi Çaęının Gdml Silahı Medya.** İstanbul: Alfa Yayınları. 2005.

Cevat Yerli: Ordulara Simlasyon Geliřtiriyoruz. (Çevrimiçi)

<http://www.pclabs.com.tr/2010/10/11/cevat-yerli-ordulara-simulasyon-gelistiriyoruz/> (Eriřim Tarihi: 12.05.2013).

CLARK, Toby. **Sanat ve Propaganda Kitle Kltr Çaęında Politik İmge,** çev. Esin Hořcusu, .2.b.. İstanbul: Ayrıntı Yayınları. 2011.

ÇAMDERELİ, Mete. **Reklamın Grme Dedięi.** İstanbul: Avrupa Yakası Yayınları. 2013.

ÇİMEN, Fulya. "Dijital Pazarlamada Mřteri Maliyeti". **SosyalMedya.Co.** 2013.

<http://sosyalmedya.co/dijital-pazarlamada-musteri-maliyeti/> (Eriřim Tarihi:10 Nisan 2013).

Controversial Symbol. (Çevrimiçi) <https://en.wikipedia.org/wiki/Keffiyeh> (Eriřim Tarihi: 18.05.2013).

DARICI, Sefer. **Subliminal İşgal Bilinçaltımızı Ele Geçiren Mesajlar**. 4.b.. İstanbul: Destek Yayınevi. 2012.

Deccal. (Çevrimiçi) http://tr.wikipedia.org/wiki/Deccal#cite_ref-5 (Erişim Tarihi: 19.05.2013).

Don Reisinger, “**Call of Duty: Modern Warfare 3 Makes \$1Billion In 16 Days**”, 2011, (Çevrimiçi) [http://news.cnet.com/8301-13506_3-57341439-17/call-of-duty-modern-warfare-3-makes-\\$1-billion-in-16-days/](http://news.cnet.com/8301-13506_3-57341439-17/call-of-duty-modern-warfare-3-makes-$1-billion-in-16-days/) (Erişim Tarihi: 19.05.2013).

Echelon Nedir?. (Çevrimiçi) <http://millisorumluluk.org/admin/echelon-nedir/> (Erişim Tarihi: 19.05.2013).

EDWARDS, Benj. Ten things **Everyone Should Know About Space Invaders 1up**. <http://www.1up.com/features/ten-space-invaders>, (Çevrimiçi), (Erişim Tarihi:05.05.2013).

ESA, **2009 Sales Report Demographic and Usage Data : Essential Facts About Computer and Videogame Industry**, (Çevrimiçi), http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf (Erişim Tarihi 19.04.2013).

FRIEDMAN, A. Herbert. **II. Dünya Savaş'ında Seks ve Propaganda**. Çev. Işıtan Gündüz. İstanbul : Parşömen Yayınları. 2011.

FRIEDMAN, Ted. **Civilization and Its Discontents: Similation, Subjectivity, and Space'**. (Çevrimiçi),<http://www.duke.edu/tlove/civ.htm> (Erişim Tarihi : 28.04.2013).

History. (Çevrimiçi) <http://www.taito.com/company/info/history.html> (Erişim Tarihi: 05.05.2013).

HİTLER, Adolf. **Kavgam**. İstanbul: Nobel Yayınları 1994.

HUIZİNGA, Johan. **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul : Ayrıntı Yayınları:2006.

“Charts”. **İnternet Movie Database**. (Çevrimiçi) http://www.imdb.com/chart/top?ref_=nb_mv_3_chn (Erişim Tarihi 05.05.2013).

“Venice Film Festival”. **İnternet Movie Database**, (Çevrimiçi) <http://www.imdb.com/event/ev0000681/1935> (Erişim Tarihi 05.05.2013).

JESPER, Juul. **Half-Real: Video Games between Real Worlds and Fictional Worlds**. Ph.D. Dissertation – IT University of Copenhagen. 2003.

KIRAN, Özgür. **Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerine Etkileri ve Samsun Örneği**. (Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

KIZILKAYA, Emre. **Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı**. (MÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı Genel Gazetecilik Bilim Dalı, Yayımlanmış Doktora Tezi) İstanbul. 2010.

KIRKSÆTHER, Jorgen, **The Structure of Video Game Narration**. (Çevrimiçi) <http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html> (Erişim Tarihi : 04.05.2013).

KOCH, Christof. **Rendering the Visible Invisible**. (Çevrimiçi) <http://www.klab.caltech.edu/~koch/CR/CR-CFS-08.pdf> (Erişim Tarihi : 04.05.2013).

KURAL, Salih. **İnternetin Geleceğini Belirleyecek Toplantıdan Sızan Belgeler Korkutucu**. (Çevrimiçi) <http://sosyalmedya.co/itu-toplantisindan-sizan-yeni-belgeler/> (Erişim Tarihi : 21.04.2013).

KURT, Ömür. **Küçük Adamlara Büyük Oyunlar**. İstanbul : Pozitif Yayıncılık. 2012.

KURUOĞLU, Huriye. **Propaganda ve Özgürlük Aracı olarak Radyo**. Ankara : Nobel Yayınları. 2006.

LEWIS, Bernand. **Alamut Kalesi ve Hasan El Sabbah**. çev. Müberra Güney. İstanbul: Nokta Yayınları. 2009.

LONGLOÏS, Geoerges. **20. Yüzyıl Tarihi**. İstanbul: Nehir Yayıncılık. 2000.

MİTOS BOYUT. **Katalog Tiyatro Kitabı**. İstanbul: Mitos Yayınları. 2010.

Modern Warfare 2. (Çevrimiçi) <http://www.modernwarfare2.com/> (Erişim Tarihi: 18.05.2013).

MUTLU, Mustafa. **Savaşlarda Kamuoyu Oluşumu**. İstanbul : Adam Yayınları, 2003.

NHL. (Çevrimiçi) www.ea.com. (Erişim Tarihi:14.04.2013).

Oyun Türleri. (Çevrimiçi) <http://www.gtaturk.com/forum/oyun-genel/oyun-turleri/> (Erişim Tarihi: 08.05.2013).

ÖZTÜRK, Gülay. **Dijital Reklamcılık ve Gençlik.** İstanbul: Beta Yayınları. 2013.

ÖZSOY, Osman. **Propaganda ve Kamuoyu oluşturma.** İstanbul : Alfa Yayınları. 2003.

PLATON, **Devlet.** Çev. Ersin Uysal. İstanbul: Dergah Yayınları. 2005.

Polis Akademisi Moskova Görevi. (Çevrimiçi)

http://tr.wikipedia.org/wiki/Polis_Akademisi_Moskova_G%C3%B6revi (Erişim Tarihi: 11.05.2013).

POSTMAN, Neil. **Televizyon Öldüren Eğlence.** Çev. Osman Akinhay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları. 1994.

PRATKANİS, Anthony, Elliot ARONSON. **Propaganda Çağı İknanın Gündelik Kullanımı ve Suistimali.** Çev. Nagihan Haliloğlu. İstanbul : Paradigma Yayınları. 2008.

Simülasyon Oyunları. (Çevrimiçi)

http://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu_t%C3%BCrleri#Sim.C3.BClasyon_oyunlar.C4.B1 (Erişim Tarihi: 08.05.2013).

SİNANOĞLU, Oktay. **Hedef Türkiye,25.b..** İstanbul : Alfa Yayınları. 2006.

TADZİO. (Çevrimiçi) <http://eksisozluk.com/entry/1351094> (Erişim Tarihi 14.05.2013).

“**Tank Video Game**”. (Çevrimiçi)

http://en.wikipedia.org/wiki/Tank_%28video_game%29 (Erişim Tarihi: 10.05.2013).

TARHAN, Nevzat. **Psikolojik Savaş Gri Propaganda.** 16.b.. İstanbul: Timaş Yayınları. 2012.

TDK. Güncel Türkçe Sözlük. (Çevrimiçi) www.tdk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 10.05.2013).

The Guardian. 10-11-2002.

“The International Arcade Museum”. **Gun Fight.** (Çevrimiçi) http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=8039 (Erişim Tarihi: 10.05.2013).

TÖNEL, Adnan. **Uzaktan Kumandalı Çocuklar: Çocuğunuzu Teknolojik Risklerden Nasıl Korursunuz ?**. İstanbul: Hayykitap. 2007.

Tüketiciler Birliği. **Rekabet, Serbestleşme ve Sorunları ile İletişim Raporu**. İstanbul. 2011.

TZU, Sun. **Savaş Sanatı**. Çev. Sibel Özbudun. İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi. 2008.

VALENTİNE, Jean Micheal. **Küresel Stratejinin Üç Aktörü: Hollywood, Pentagon ve Washington**. İstanbul: Babıali Kültür Yayıncılığı. 2012.

Yenişafak. 06-01-2002.

YILMAZ, Yasemin Keskin. **Propaganda Aracı olarak Sinema: 1990 Sonrası Amerikan Filmlerinde Propagandanın Kullanımı Üzerine Bir Çalışma**. (Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Ana Bilim Dalı Halkla İlişkiler Bilim Dalı Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Konya. 2007 , s.16'dan Niyazi Berkes, **Propaganda Nedir ?**. Ankara: Recep Ulusoylu Basımevi. t.y..