

**T.C.
GALATASARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI**

DİJİTAL DÜNYADA ŞİDDETİN YENİDEN ÜRETİMİ



YÜKSEK LİSANS TEZİ

Nihat NUYAN

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Ceren SÖZERİ

MART 2018

**T.C.
GALATASARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI**

DİJİTAL DÜNYADA ŞİDDETİN YENİDEN ÜRETİMİ



YÜKSEK LİSANS TEZİ

Nihat NUYAN

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Ceren SÖZERİ

MART 2018

ÖNSÖZ

Bir serüven olarak düşüncenin ifadesi sürecine yorum ve yönlendirmeleri ile başlıca katkıda bulunurken, ifadenin sınırlılıklarında boğulmamı önleyen Sayın Ceren SÖZERİ'ye; fikir düzlemindeki sohbetlerden kağıda dökülmüş mürekkep haline gelene dek bu metnin inşasında uzamı dönüştürerek yer alan, kanaatlerimin destekleyici yaratıcısı Ömer MIZRAK'a; her durumda zihnimin duvarlarını yerle bir eden İsa BAL'a; nefesim yettiğinde anlattığım bitmek bilmez öykülerimi dinlemekten yorulmayan, varlığının ihtişamıyla varlığıma dayanak olan Derya EMEKET'e saygı dolu teşekkürlerimi sunmaktan mutluluk duyarım.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	ii
İÇİNDEKİLER	iii
ŞEKİL LİSTESİ.....	v
RESUME	vi
ABSTRACT.....	ix
ÖZET.....	xii
GİRİŞ	1
BÖLÜM 1: ŞİDDET VE İKTİDAR İLİŞKİSİ	9
1. Şiddeti Tanımlamak	9
1.1. Terminolojik Olarak Şiddet	9
1.2. Psikanalitik Açıdan Şiddet.....	12
1.3. Şiddetin Arzu ile İlişkisi	14
2. İktidar ve Şiddet İlişkisi	16
3. Birey ile İktidar Arasındaki İlişkinin Kökenleri.....	18
3.1. Oedipus Kompleksi: Ebeveyn ve Devlet	19
3.2. Oedipal Kompleksin Çözülümü.....	23
3.3. Anti-Oedipus: Şizoanaliz.....	26
BÖLÜM 2: ŞİDDET ODAĞINDA DİJİTAL BEDENİN İNŞASI	28
1. Bir İktidar İlişkisi olarak Beden	28
2. Şiddetin Simülasyonu.....	32
3. Oyuncu olarak Beden ve Bedenin Yersizyurdsuzlaş(tırıl)ması.....	39
4. Dijital Şiddetin Bedenle Teması.....	46

BÖLÜM 3: DİJİTAL ÇAĞDA ŞİDDET: İŞİD VİDEOLARI	54
1. Bir Propaganda Modeli Olarak Video	55
2. İşid ve Medya İlişkisi	62
3. İşid Videolarının Eleştirel Söylem Analizi Yöntemiyle Çözümlemesi.....	67
3.1. Şiddetin Bir İktidar Modeli Olarak Kurgulanması	70
3.2. Dijital Beden ve Simülasyon	80
3.3. Zihinsel Modelleme Olarak Kurgu	92
SONUÇ	95
KAYNAKÇA.....	100
ÖZGEÇMİŞ	108

ŞEKİL LİSTESİ

	Sayfa No
Şekil 1.1. Flames of War videosunun açılış sahnesinden bir kare.	82
Şekil 1.2. Saleel as-Sawarim videosunun açılış sahnesinden bir kare.	83
Şekil 1.3. Call of Duty: Modern Warfare oyunu açılış sahnesinden bir kare.	83
Şekil 2.1. Işid tarafından yayımlanan bir videodan bir kare.	84
Şekil 2.2. Call of Duty oyunundan bir kare.	84
Şekil 3.1. Flames of War videosunda ağır çekimde bir silahın ateşlenmesi.	86
Şekil 4.1. Saleel as-Sawarim videosunda Grand Theft Auto oyununa benzer şekilde kullanılan çekimler.	87
Şekil 5.1. Saleel as-Sawarim videosundan keskin nişancı çekimleri.	88
Şekil 5.2. Grand Theft Auto oyunundan keskin nişancı görüntüsü.	89
Şekil 5.3. Call of Duty oyunundan keskin nişancı görüntüsü.	89

RESUME

Cette étude se concentre sur le développement des technologies de la communication et sur la transformation radicale conceptuelle de la violence. En tant qu'élément médiatique et de communication la violence, qui était une représentation orale pendant la Première Guerre mondiale, a gagné en visibilité au cours de la Seconde Guerre mondiale. On peut dire que la guerre américano-vietnamienne dans les dispositifs médiatiques a joué un rôle majeur dans le fait que la violence est devenue une méta-image qui peut être présentée pour le moment à l'échelle industrielle. On voit que la prévalence des technologies de communication crée une atmosphère appropriée en termes de commercialisation de ces méta-images. Pour cette raison, cette étude montre que les concepts changeants avec les outils médiatiques doivent être redéfinis; la notion de violence sous l'influence des technologies informatiques et internet doit être réévaluée. La digitalisation de la violence suivant les formats communication discursive, littéraire et visuelle et la transformation de la violence à un élément interactif grâce à des jeux d'ordinateur, sont les dynamiques de ce texte.. La violence digitalisée, au-delà d'un message, devient le message même; dans le contexte de ce travail, est basé sur les similitudes entre les jeux informatiques et les vidéos de propagande enregistrées par les guerriers.

Les jeux vidéo, qui suivent un parcours parallèle au développement des technologies informatiques, commencent à mettre en équivoque la distinction entre virtuel et réel, notamment depuis les années 2000. Concevoir des techniques de tournage spécifiques au cinéma et des personnages comme une réalité virtuelle et les présenter au contrôle de l'utilisateur nécessite d'examiner cette nouvelle interaction entre l'utilisateur et le jeu numérique. La nécessité d'établir une connexion entre l'utilisateur et le personnage du jeu numérique selon laquelle il a agi de son propre chef permet une discussion incluant le cyberspace. De ce point de vue, il semble possible d'examiner l'interaction entre le rôle d'un artiste de performance, par exemple dans la pièce de théâtre, et son propre corps dans l'espace réel. Il est possible que l'artiste, qui montre un jeu répétitif pour la même pièce de théâtre, devienne de plus en plus identique au rôle et ressemble au personnage imaginaire. Ceci peut être observé à une autre dimension entre l'utilisateur de l'ordinateur et le personnage du jeu virtuel. Il convient de garder à l'esprit que les jeux informatiques et vidéo offrant une grande variété de mouvements offrent des fonctionnalités supplémentaires telles que la sélection et l'édition de profils, afin d'accroître l'identité de l'utilisateur avec le personnage du jeu. À cet égard, la mise en forme de personnage de jeu numérique dans sa propre imagination, l'installation visuelle par rapport à sa propre corporéité, a déclaré la perte causée par la distinction floue entre le réel et le virtuel.

À titre d'exemple de simulation, on peut dire que les religions monothéistes sont parmi les raisons de l'ambiguïté entre virtuel et réel. Les religions qui présentent

des images telles que le ciel et l'enfer comme réalité peuvent être exprimées comme permettant à une forme réelle de la vie réelle d'être incarnée dans une forme virtuelle dans l'esprit de l'individu. En conséquence, on peut penser que le jugement de l'enfer céleste qui existe dans l'ensemble des religions célestes sert à éloigner l'individu du terrestre et à adopter une réalité virtuelle. À ce stade, il semble possible d'établir une similitude entre les jeux numériques et les idées du ciel et de l'enfer, l'axe du déplacement virtuel et de la réalité. En fin de compte, il semble que les jeux informatiques essaient de rendre l'individu dépendant de son propre design à travers l'univers virtuel qu'ils ont créé, identique à ce qu'ils font à travers les commandements de la religion, de la réalité terrestre.

Dans le cadre de cette étude sur la violence, il est nécessaire de mentionner que le partenariat possible est instrumental en termes de création de simulations entre les religions et les jeux informatiques. Pour cette raison, l'organisation armée appelée État islamique utilise des vidéos de propagande, qui sont utilisées comme méthode de communication, avec des images spécifiques aux jeux numériques et aux techniques d'utilisation des caméras et c'est l'indicateur de la relation entre le phénomène de la violence et la simulation. La violence aurait renforcé le fonctionnement politique en le présentant dans un format qui doit être redéfini, à travers les vidéos de l'État islamique. L'approche du cinéma commercial semble se dissocier des contreparties apparues au début des années 1990, à la fois techniquement et socialement, avec des méthodes de tournage et de montage similaires. Il est également important que l'organisation publie une courte bande-annonce avant de publier ses vidéos de propagande en 2015, et d'utiliser fréquemment faisant référence aux films sur cette vidéo.

La violence qui établit un nouveau cours avec les capacités de la technologie, génération numérique congénitales habitudes de jeux informatiques et de l'économie politique des données que la relation entre le lancement a été esthétisée au moyen de jeux vidéo et les films d'action, la violence est remise en question.

Lorsqu'on prend en considération l'idée de la théorie psychanalytique de Sigmund Freud, le complexe d'Œdipe, comme un pôle de totem la figure de la père éloigne de la génération digitale. À cet égard, l'école de Francfort soutient l'argument selon lequel la figure du père semble correspondre à la première main, mais a perdu sa pertinence au fil du temps. Le fait que la figure paternelle prenne la place du pouvoir gouvernemental au fil du temps peut se transformer en un sentiment dynamique de défaite. Montrer le développement de l'Œdipe relation complexe entre l'agression et la délinquance, a dit trouver le totem est inhérent aux jeux informatiques de génération numérique et la dépendance à Internet conduit à un nouveau conflit de puissance. Il est possible de supposer qu'un membre de la génération numérique apparaît comme un personnage de jeu numérique qui identifie l'élément qui peut être efficace pour diriger la violence par le jeu numérique et l'informatisation. À cet égard, il est également possible de dire que la simulation a acquis une conceptualité au-delà des jeux informatiques et aussi dans l'interaction religieuse.

La territorialisation de la personne qui rend son corps déterritorialisé, peut être expliquer par la digitalisation du processus de la direction du motif de la violence. À cet égard, lorsqu'on analyse les vidéos de propagande d'Etat islamique, on peut voir qu'une partie importante des images utilisées étant pris des films d'Hollywood, des vidéo de musique et des jeux vidéo. Le fait que les éléments de

l'État islamique soient axés sur la création d'un centre d'attraction confirme qu'ils ont choisi la génération digitale comme public cible.

Grâce à la psychologie et sciences de la communication, plus que la syntaxe de la langue ou d'un texte qui peut être considéré comme une méta-action, plutôt que la langue utilisée dans la vidéo Etat islamique exige que les éléments cinématographiques utilisés à discuter dans le cadre de l'analyse critique du discours. En plus de la présentation de la violence sous forme numérique, il est également important d'évaluer l'action exposée dans ce processus. Les raisons de la nécessité de telles vidéos de propagande peuvent être remises en question d'une part par l'analyse de récits, dans le but de pratiques plutôt que par des institutions et des idéologies. Pour cette raison, cette étude de thèse est appliquée à la méthode d'analyse de discours critique et il est discuté comment ce qui est impliqué et reflété dans les vidéos examinées.

Parmi plusieurs vidéos filmé par l'Etat islamique, on tient compte les vidéos les plus ressemblent aux jeux vidéos. L'ambiance édité en vidéo, l'utilisation de la lumière, estimant que l'Etat islamique imite largement les jeux d'ordinateur pour faire une effet sur la génération digitale.

Mots Clés: Violence, Simulation, Œdipe, Corps, État islamique, Simulation œdipienne, Corps numérique, Analyse critique du discours, Vidéo, Jeux informatiques.

ABSTRACT

This study focuses on the development of communication technologies as an incentive, and the conceptual root transformation of violence. As a media and communication element, violence as a discursive representation in the First World War appears to have gained visibility during World War II. It can be said that the American-Vietnam War in media devices played a major role in the fact that violence became a meta-image that can be presented for the time being at the industrial scale. It is seen that the prevalence of communication technologies creates an appropriate atmosphere in terms of marketing these meta-images. For this reason, this study shows that change and changing concepts with media tools need to be redefined; the notion of violence under the influence of computer and internet technologies needs to be reassessed. It is at the forefront of the dynamics that this text discusses that violence becomes an interactive element in the possibility of simulation through digitalization and computer games following discourse, literary and visual communication formats. The digitizing of violence, beyond a message, becomes the message itself; the context of this work is based on similarities between computer games and propaganda videos recorded by warriors.

Video games, which follow a course parallel to the development of computer technologies, have begun to blur the distinction between virtual and reality, especially since the year 2000. Designing cinematic specific shooting techniques and characters as a virtual reality and presenting them to the user's control makes it necessary to examine this new interaction between the user and the digital game. The necessity of establishing a connection between the user and the digital game character, that he or she has gained control of, allows for a discussion into cyberspace. From this point-of-view, it seems possible to examine the interaction between the role of a performance artist, for example, in a theater play, and his own body in the real world. It is possible that the artist, who exhibits a repetitive act for the same theater play, becomes increasingly identical to the role and resembles the imaginary character. This can be observed at a further dimension between the computer user and the virtual game character. It should be kept in mind that computer and video games that offer a wide range of motion serve additional features such as profile selection and editing, in order to increase the user's identity with the game's character. In this respect, it can be said that the digital game user is shaping the game character in the direction of his / her own imagination, and that he / she loads the visuals of his / her body into his / her character's body, thus losing the clear distinctions between the virtual and the actual.

As a simulation example, it can be said that the monotheistic religions are among the reasons for the ambiguity between virtual and reality. Religions that present images such as heaven and hell as reality can be expressed as allowing a real form of life to be embodied in a virtual form in the mind of the individual. As a result, it can be considered that the heaven-hell judgment, which exists in the whole

of the Heavenly religions, serve to move the individual away from the earthly reality and to adopt a virtual reality. At this point, it seems possible to establish a similarity between digital games and the ideas of heaven and hell, and the axis of virtual and reality displacement. Ultimately, it seems that computer games try to make the individual dependent on their own design through the virtual universe they created, identical to what they do through the commands of religion, from their earthly reality.

In terms of this study on violence, it is necessary to mention that the possible partnership is instrumental in terms of creating simulations between religions and computer games. For this reason, the armed organization called the Islamic State uses propaganda videos, used as a communication method, with images specific to digital games and camera usage techniques; the relationship between the phenomenon of violence and the simulation. Violence is believed to have strengthened political functioning by presenting it in a format that needs to be redefined, through the videos of the Islamic State. The commercial cinema approach seems to be the counterparts that emerged in the early 1990s, both technically and socially, with similar shooting and montage methods. It is also important for the organization to publish a short video trailer for promotional purposes before publishing its propaganda videos in 2015, and to frequently use the items that feature motion picture films on this video. For "Flames of War," using a term as "Coming Soon" on its end phrase, resembles the film trailer. This is important in terms of revealing that they are interacting with games.

The relationship between the violence that determines a new course with the possibilities of technology, the habit of playing the computer game by birth, and the presentation of the violence as a data of the political economy is anesthetized and presented through video games and action films are questioned. One of the methods Sigmund Freud followed is psychoanalytic theory.

The idea is that when the Oedipus complex is taken as a basis, it is far removed from being a father figure in the name of a digital band from birth. In this regard, the Frankfurt School supports the argument that the father figure seems to fit in with the initially but has lost its compability over time. The fact that the father figure takes over the place of the governmental power over time can turn into a dynamic sense of defeat. The Oedipus complex, which develops in relation to aggression and guilt, leads to a new power struggle by finding the totem in computer games and internet dependency when the innate digital generation is concerned. The state power totem, which can be tackled in concrete ways and overturns the target from time to time, instead of a father or father figure, ends the functioning of the father by financing the individual and finishing the individual leaves a partial escape space for the aggression to be evident. In the context of this study, it is thought that the relationship between computer / digital game / internet and the person who is born in a digital dialect, which is called Oedipal Simulation, is continuing to repeat itself in a cycle where a solution is not made possible at this point. It is, however, possible to assume that a born- digital generation member emerges as a digital game character that identifies with the element that can be effective in directing violence through digital play and computerization. In this respect, it is also possible to say that the simulation has gained a conceptuality beyond computer games and also in religious interaction. The self-created game character and the individual who has deprived the body of the body is needed in order to explain the individual as a digitalization of the process of directing the violence motive. In this respect, when

the propaganda videos of the Islamic State are examined, it is seen that a significant part of the used audiovisual elements are directly quoted from Hollywood movies, music videos and computer games. This allows the simulation to be regarded as a model of power, with the conviction that this work can be explained by a new Oedipus complex, and to have the digital generation in front of the individual across from of it.

The fact that the elements of the Islamic State are focused on creating a center of attraction is supported by the findings that they have chosen the digital band from birth as the target audience. The fact that language can be evaluated as a meta-action beyond language, or text, by means of psychology and communication sciences, requires that the cinematic elements used in the Islamic State videotapes be discussed in the framework of critical discourse analysis. It is also important to evaluate the action exhibited in the process of the presentation of violence in digital form. The reasons for the need for such propaganda videos can be questioned on one hand of the analysis of narratives, with the aim of practices rather than institutions and ideologies. For this reason, this thesis study is applying the Critical Discourse Analysis method and is discussing what is implied and reflected in the videos examined.

Among the large number of videos that have been filmed by the Islamic State, it is clear that the findings obtained by examining the samples with similarities from the first degree with digital games are indexed to lead to manipulation on the level of Media Literacy. This idea is confirmed by the finding that the ambient atmosphere, the use of light, the camera angles and effects imitated in the videos are mimicked by computer games that are widely consumed by the digital generation from birth. This makes it possible, as an incentive, to become an element of violence, which is supposed to become passive in the event of Oedipal conflict, but instead is triggered through media and transmitted to cyberspace, and becomes a functioning part in reality.

Key Words: Violence, Simulation, Oedipus, Body, Islamic State, Oedipal Simulation, Digital Body, Critical Discourse Analysis, Video, Computer Games.

ÖZET

Bu çalışma bir güdü olarak şiddetin, iletişim teknolojilerinin gelişimiyle birlikte kavramsal olarak kökünden bir dönüşüme uğramasına odaklanmaktadır. Bir medya ve iletişim unsuru olarak, Birinci Dünya Savaşı'nda söylemsel bir temsil olan şiddetin, İkinci Dünya Savaşı sırasında görsellik kazandığı görülmektedir. Medya aygıtları nezdinde Amerika-Vietnam Savaşı'nın, şiddetin endüstriyel boyutta tüketime sunulabilir bir meta-imaj haline gelmesinde büyük rol oynadığı söylenebilir. İletişim teknolojilerinin yaygınlık kazanmasının ise bu meta-imajların pazarlanması açısından uygun bir atmosfer yaratmakta olduğu görülmektedir. Bu nedenle bu çalışma, medya araçları ile birlikte değişen ve dönüşen kavramların yeniden tanımlanması gerektiğini; bilgisayar ve internet teknolojilerinin etkisi altındaki şiddet nosyonunun yeniden değerlendirilmesi gerektiğini savunmaktadır. Şiddetin söylemsel, yazınsal ve görsel iletişim formatlarını takiben dijitalleşmesi ve bilgisayar oyunları aracılığıyla simülasyonun olanaklılığında interaktif bir unsur haline gelmesi, bu metnin tartıştığı dinamiklerin başında gelmektedir. Dijitalleşen şiddetin, bir iletinin ötesinde iletinin kendisi haline gelmesi; bu çalışmanın bağlamında, bilgisayar oyunları ile savaşçılar tarafından kayda alınan propaganda videoları arasındaki benzerlikler üzerinden değerlendirilmektedir.

Bilgisayar teknolojilerinin gelişimine paralel bir seyir izleyen video oyunlar, özellikle 2000'li yıllardan itibaren sanal ile gerçeklik arasındaki ayrımı muğlaklaştırmaya başlamaktadırlar. Sinemaya özgü çekim tekniklerinin ve karakterlerin sanal bir gerçeklik olarak tasarlanması ve kullanıcının kontrolüne sunulması, kullanıcı ile dijital oyunu arasındaki bu yeni etkileşimin incelenmesini gerekli hale getirmektedir. Kullanıcının kendi kontrolünde eylemsellik kazandırdığı dijital oyun karakteri ile arasındaki ilişkiyi bir bağlama oturtma gerekliliği, siber uzamı da kapsayan bir tartışmaya olanak sunmaktadır. Bu açıdan bir performans sanatçısının örneğin tiyatro oyunundaki rolü ile reel uzamdaki kendi bedeni arasındaki etkileşimi incelemek mümkün görünmektedir. Aynı tiyatro oyunu için tekrarlayan bir oyunculuk sergileyen sanatçının gittikçe rolüyle özdeş hale gelmesi ve hayali karakterine benzemesi mümkündür. Bu durum bilgisayar kullanıcısı ile sanal oyun karakteri arasında daha ileri boyutta gözlemlenebilir. Geniş bir hareket alanı sunan bilgisayar ve video oyunlarının, kullanıcının oyun karakteriyle özdeşliğini artırmak amacıyla profil seçimi ve düzenlemesi gibi artı özellikleri hizmete sunmakta oldukları göz önünde bulundurulmalıdır. Bu bakımdan dijital oyun kullanıcısının kendi hayal gücü doğrultusunda oyun karakterini şekillendirmesinin, ona kendi bedenselliğinden görseller yüklemesinin, virtüel olan ile aktüel olan arasındaki net olmayan ayrımları yitirmesine neden olduğu söylenebilir.

Birer simülasyon örneği olarak mitlerin sanal ile gerçeklik arasındaki muğlaklığının nedenleri arasında yer aldığı söylenebilir. Cennet ve cehennem gibi imajları birer gerçeklik olarak sunan mitlerin, birey zihninde gerçeklik olarak kodlanan reel yaşamın sanal bir forma bürünmesine olanak sunduğu ifade edilebilmektedir. Neticede tek tanrılı dinlerin genelinde de mevcut olan cennet-

cehennem anlayışının, bireyin dünyevî olandan uzaklaşmasına ve sanal bir gerçekliği benimsemesine hizmet etmekte olduğu düşünülebilir. Şu halde, dijital oyunlar ile mitlerin simülatif fikirleri arasında, sanal ile gerçekliğin yer değiştirmesi ekseninde bir benzerlik kurmak olası görünmektedir. Neticede bilgisayar oyunlarının da kendi yarattıkları sanal evrenleri üzerinden, bireyi dünyevî gerçeklikten uzaklaştırmaya ve kendi dizaynına bağımlı kılmaya çalıştığı görülmektedir.

Şiddet üzerine yürütülen bu çalışma açısından, mitler ile bilgisayar oyunları arasındaki simülasyon yaratma bakımından olası görülebilen ortaklığın araçsallaşmakta olduğunu belirtmek gerekir. Bu nedenle Işid adlı silahlı örgütün, iletişim yöntemi olarak kullandığı propaganda videolarında dijital oyunlara özgü görsellere ve kamera kullanım tekniklerine yer vermesi; şiddet olgusunun simülasyonla olan ilişkisini su yüzüne çıkarmaktadır. Şiddetin, Işid'in videoları aracılığıyla, yeniden tanımlanması gereken bir formatta sunulurken politik işlevselliğini güçlendirdiği düşünülmektedir. Ticari sinema yaklaşımına benzer çekim ve montaj yöntemleri ile hazırlanan propaganda videolarının, 1990'lı yılların başlarında ortaya çıkan muadillerinden gerek teknik gerekse etki alanı bakımından ayrılmakta olduğu görülmektedir. Örgütün 2015 yılında, propaganda videolarını yayımlamadan önce tanıtım amaçlı kısa video fragmanı yayımlaması ve sinema filmlerini çağrıştıran öğelerin bu videoda sıklıkla kullanılması ayrıca önem arz etmektedir. *Flames of War* adlı bu video fragmanının "*Comming soon*" gibi film fragmanlarına atıfta bulunan bir ibareyle sona ermesi, şiddetin film ve dijital oyunlarla etkileşim içinde olduğunu ortaya koyması bakımından önem arz etmektedir.

Psikanalitik kuramın fikir öncüsü Sigmund Freud'un izlediği yöntemlerden biri olarak *Oedipus* kompleksi baz alındığında, doğuştan dijital kuşak adına totemin baba figürü olmaktan uzaklaştığı fikrine varılmaktadır. Frankfurt Ekolü bu bakımdan baba figürünün ilk elden uygun görünmekle birlikte zamanla uygunluğunu yitirdiği savını desteklemektedir. Baba figürünün yerini zamanla devletsi iktidar toteminin alması devingen bir yenilgi duygusuna dönüşebilmektedir. Saldırganlık ve suçluluk ilişkisi içinde gelişim gösteren Oedipus karmaşası, doğuştan dijital kuşak söz konusu olduğunda totemini bilgisayar oyunları ve internet bağımlılığında bulurken yeni bir iktidar çatışmasına yol açmaktadır. Somut şekilde mücadele edilebilir ve zamanla hedef olmaktan uzaklaşabilir bir baba veya baba yerine geçerek otoriteyi sağlayan ve bireyi finanse ederek babanın işlevselliğine son veren devletsi iktidar totemi, saldırganlık yönünün belirgin olması açısından bireye kısmi bir kaçış alanı bırakmaktadır. Bu çalışma bağlamında Oedipal Simülasyon olarak adlandırılan ve bilgisayar/dijital oyun/internet ile doğuştan dijital kuşağa mensup birey arasındaki ilişkinin ise bu noktada çözümün olanaklı kılınmadığı bir döngüde kendini yinelemeyi sürdürmekte olduğu düşünülmektedir. Doğuştan dijital kuşak mensubu bireyin şiddetini yönlendirmede etkili olabilen unsurun, dijital oyun ve bilgisayar aracılığıyla bedensellik kazandırarak özdeşleştiği dijital oyun karakteri olarak ortaya çıktığı düşüncesinden hareket etmek mümkündür. Bu açıdan simülasyonun bilgisayar oyunlarının ötesinde ve ayrıca mitsel ve dinsel etkileşim içinde bir kavramsallık kazandığını söylemek de olasıdır.

Kendi yarattığı oyun karakteri vesilesiyle bedenini yersizyurdsuzlaştıran bireyin yeniden yeryurd edinmesinin; bireyin şiddet güdüsünü yönlendirme sürecinin de dijitalleştiği olarak açıklamak gerekmektedir. Bu bakımdan Işid'in propaganda videoları incelendiğinde, kullanılan görsel-işitsel unsurların önemli bir bölümünün Hollywood filmlerinden, müzik videolarından ve bilgisayar oyunlarından doğrudan

alıntılandığı görülmektedir. Bu durum, bu çalışmanın yeni bir Oedipus karmaşasıyla açıklanabileceği kanaatiyle simülasyonu bir iktidar modeli olarak ele almasına olanak sağlamaktadır.

Psikoloji ve İletişim Bilimleri aracılığıyla, dilin söz dizisi ya da metin olmanın ötesinde bir meta-eylem olarak değerlendirilebiliyor olması, Işid videolarında kullanılan dilden ziyade, yararlanılan sinemasal unsurların eleştirel söylem analizi çerçevesinde tartışılmasını gerektirmektedir. Şiddetin dijital halde sunulması kadar, bu süreçte sergilenen aksiyonun değerlendirilmesi de önem arz etmektedir. Söylem analizinin bir yanı sıra kurum ve ideolojileri değil de pratikleri hedef almasından hareketle bu tür propaganda videolarına ihtiyaç duyulma nedenleri sorgulanabilmektedir. Bu nedenle bu tez çalışmasında Eleştirel Söylem Analizi yöntemine başvurulmakta ve incelenen videolarda neyin söylendiğinden ziyade nasıl bir bağlam oluşturulduğu tartışılmaktadır.

Işid tarafından filme alınan çok sayıda video arasından, dijital oyunlarla birincil dereceden benzerlik içinde olan örneklerin incelenmesi sonucu elde edilen bulguların, medya okuryazarlığı düzleminde propaganda amaçlı oluşturulduğu görülmektedir. Videolarda kurgulanan atmosferin, ışık kullanımının, kamera açılarının ve efektlerin doğuştan dijital kuşak tarafından geniş ölçüde tüketilen bilgisayar oyunlarının taklidi olduğu bulgusu, bu düşüncüyü doğrulamaktadır. Bu durum, bir güdü olarak Oedipal çatışkı neticesinde pasif hale gelmesi öngörülen şiddet dürtüsünün, medya aracılığıyla tetiklenerek siber uzama aktarılan ve işlevselliğini realitede arayan bir unsur haline gelmesine olanak sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Şiddet, Simülasyon, Oedipus, Beden, Işid, Oedipal Simülasyon, Dijital Beden, Eleştirel Söylem Analizi, Video, Bilgisayar Oyunları.

GİRİŞ

Şiddet, gelişmekte olan iletişim teknolojileriyle etkileşim halinde, gündelik yaşam pratiklerini dönüşüme uğratmaktadır. Geride kalan yüzyılın ilk büyük savaşında bir söylence olarak aktarılan şiddetin, bilhassa Avrupa kıtasını yerle bir eden ikinci savaş sırasında görselliğe bürünmeye başladığı bilinmektedir. Her ne kadar Amerika-Vietnam Savaşı'nın, şiddetin endüstriyel boyutta tüketime sunulabilir bir meta-imaj haline gelmesinde büyük rol oynadığı kabul edilmekteyse de, asıl yükselişin iletişim teknolojilerinin yaygınlık kazanmasıyla gerçekleşmekte olduğu söylenebilir. Bu vesileyle, medya araçları ile birlikte değişen ve dönüşen kavramların yeniden tanımlanması gerektiği savıyla, bilgisayar ve internet teknolojilerinin tesiriyle şiddet nosyonunun günümüz toplumunda nasıl bir anlama tekabül ettiği üzerinde düşünmek gerekmektedir. Şu halde bu çalışma şiddetin söylemsel, yazınsal ve görsel iletişim formatlarını takiben dijitalleşmesi ve farklı bir unsur halinde varlığını idame ettirmesi üzerine yoğunlaşmaktadır. Dijitalleşen şiddetin böylece, McLuhan'ın da belirttiği şekliyle¹ iletinin yerine geçmesi, bilgisayar oyunları ve savaşçılar tarafından savaş esnasında çekilen propaganda videoları aracılığıyla değerlendirilecektir.

Bilgisayar tabanlı ilk oyun olma özelliği taşıyan ve 1952 yılında Cambridge Üniversitesi'nde Alexander Douglas tarafından geliştirilen basit algoritmalı *Tic-Tac-Toe*² adlı dijital oyunun çok kısa zamanda oyun salonları ile büyüyecek ve oyun konsolları aracılığıyla evlerde de kullanımı yaygınlaşacak bir endüstrinin kapılarını araladığı söylenebilir. Bilgisayar teknolojilerinin gelişimine paralel bir seyir izleyen dijital ve video oyun tasarımları, özellikle 2000'li yıllardan itibaren ivme kazanarak sanal ile gerçeklik arasındaki ayrımı muğlaklaştırmaya başlamaktadırlar. Sinemaya özgü çekim tekniklerinin ve karakterlerin sanal bir gerçeklik olarak tasarlanması ve

¹ Marshall McLuhan, **Understanding Media / The Extensions of Man**, Cambridge: The MIT Press, 1994, s. 21.

² John Kirriemuir, "A History of Digital Games", **Understanding Digital Games** içinde, Ed. Jason Rutter ve Jo Bryce, Londra: Sage publications, 2006, s. 22.

nihayetinde direkt olarak kullanıcının kontrolüne sunulması, kullanıcı ile dijital oyunu arasındaki bu yeni etkileşimin de incelenmesini gerekli hale getirmektedir. Kullanıcının kendi kontrolünde eylemsellik kazandırdığı dijital oyun karakteri ile arasındaki ilişkiyi bir bağlama oturtma gerekliliği, virtüel alanı da kapsayan bir tartışmaya olanak sunmaktadır.

Varoluşçuluk kuramının fikir öncüsü Jean-Paul Sartre, tiyatro oyuncusu ile rolü arasındaki ilişkiden söz ederken, oyuncunun gittikçe rolü haline gelerek kendi gerçekliğinden uzaklaştığını belirtir³. Aynı tiyatro oyunu için belirli bir süre ve tekrarlayan bir performans sergileyen oyuncunun gittikçe rolüyle özdeş hale gelmesi ve hayali karakterine benzemesi muhtemeldir. Benzer bir durum, bilgisayar kullanıcısı ile sanal oyun karakteri arasında daha ileri boyutta gözlemlenebilmektedir.⁴ Zira senaryosu daha önce yazılan ve bir yönetmen güdümünde idame ettirilen bir tiyatro oyununa nazaran daha geniş bir hareket alanı sunan bilgisayar ve video oyunlarının, kullanıcının oyun karakteriyle özdeşliğini artırmak maksadıyla profil seçimi ve düzenlemesi gibi artı özellikleri hizmete sunmakta oldukları göz önünde bulundurulmalıdır. Bu bakımdan dijital oyun kullanıcısının kendi hayal gücü doğrultusunda karakterini şekillendirmesinin, ona kendi bedenselliğinden görseller yüklemesinin, virtüel olan ile aktüel olan arasındaki net olmayan ayrımları yitirmesi ile de neticelenebilmekte olduğu düşünülebilir.⁵

Sanal ile gerçeklik arasındaki belirsizliği dijital video/bilgisayar oyunları özelinde tartışmaya geçmeden önce; bu muğlaklığın kaynağında yatan başlıca nedenleri, birer simülasyon örneği olmaları bakımından dinler ve mitler üzerinden örneklemek olası görünmektedir. Cennet ve cehennem gibi düşünsel kavramları birer gerçeklik olarak sunan dinlerin ve mitlerin yarattıkları etkinin, birey zihninde gerçeklik olarak kodlanan reel yaşamın sanal bir forma bürünmesine neden olarak, karşıt bir tepkimeyle sonuçlanabildiği varsayılabilir. En nihayetinde tek tanrılı dinlerin ortak özelliklerinden biri olan cennet-cehennem anlayışının, bireyin dünyevî olandan uzaklaşmasına ve sanal bir gerçekliği benimsemesine hizmet etmekte olduğu düşünülebilir. Bu minvalde, bilgisayar tabanlı oyunlar ile cennet-cehennem savunusu içindeki inançlar arasında, sanal ile gerçekliğin yer değiştirmesi ekseninde bir

³ Jean-Paul Sartre, **Un Théâtre de Situation**, Paris: Gallimard, 1992, s. 221.

⁴ Chirlie Pang, "Understanding Gamer Psychology: Why Do People Play Games?", **Sekg**, <https://www.sekg.net/gamer-psychology-people-play-games/>, Erişim Tarihi: 15.02.2018.

⁵ A.g.e.

benzerlik kurmak olası görünmektedir.⁶ Neticede bilgisayar oyunlarının da kendi yarattıkları sanal evrenleri üzerinden, bireyi dünyevî gerçeklikten uzaklaştırmaya ve kendi dizaynına bağımlı kılmaya çalıştığı söylenebilmektedir⁷.

Mitler ile bilgisayar oyunları arasındaki simülasyon⁸ yaratma bakımından olası görülebilen ortaklığın, söz konusu şiddet nosyonu olunca araçsallaşmakta olduğu düşünülebilir. Işid (Irak-Şam İslam Devleti)⁹ adlı silahlı örgütün, iletişim yöntemi olarak işlevsellik kazandırdığı propaganda videolarında dijital oyunları çağrıştıran görsel düzenlemelere ve kamera kullanım tekniklerine yer vermesi, şiddet olgusunun şiddeti bir endüstriyel meta halinde sunan bilgisayar oyunları ile olan derin ilişkisini gözler önüne sermektedir.

Şiddetin, bu durumda, Işid organizasyonunun pratiğinde gözlemlenebildiği şekliyle, yeniden tanımlanması gereken bir formatta sunularak politik işlevselliğini güçlendirmekte olduğu iddia edilebilmektedir. Hollywood ticari sinema yaklaşımıyla özdeşlik içinde çekim ve montaj teknikleriyle hazırlandıktan sonra dolaşıma sokulan propaganda videolarının, 1990'lı yılların başlarında ortaya çıkan muadillerinden gerek teknik gerekse etki alanı bakımından ayrılmakta olduğu görülmektedir. Bu silahlı örgütlenmenin sanal propaganda modelinin vardığı noktayı gözler önüne sermesi bakımından, *Flames of War*¹⁰ adını verdikleri görsel-işitsel unsurun 2014 yılında yayını yapılmadan bir süre önce, bir çok haber ve sosyal medya platformunda tanıtım amaçlı kısa video fragmanının yayımlanması ve sinema filmlerini çağrıştıran öğelerin bu videoda sıklıkla kullanılması dikkat çekicidir¹¹. Tanıtım amacı güden videonun henüz başında yapımcı şirketin adının belirmesi ve dahası, kısa süreli bu videonun "*Comming soon*" gibi film fragmanlarına atıfta bulunan bir ibareyle sona

⁶ Tevfik Uyar, "Peki Biz Şimdi Simülasyonda mıyız?", **Açık Bilim**, <http://www.acikbilim.com/2017/10/yayinlar/bilim-arasi-5-peki-biz-simdi-simulasyonda-miyiz.html>, Erişim Tarihi: 15.02.2018.

⁷ Mehmet Barış Horzum ve diğ., "Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği", **Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi**, Cilt III, Sayı: 30, s. 77-78.

⁸ Jean Baudrillard, **Simülakrlar ve Simülasyon**, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Doğu Batı Yayınları, 2011.

⁹ Irak-Şam İslam Devleti: Işid, Daeş, Deaş, Isis gibi farklı dillerdeki kısaltmalarına ek olarak, örgütün incelenen propaganda videolarında ve yayın organlarında kendini "İslam Devleti" olarak adlandırdığını belirtmek gerekir.

¹⁰ *Flames of War* (Savaşın Alevleri), ilki 2002 yılında piyasaya sürülen, Yeni Zelandalı Battlefront Miniatures Ltd. şirketinin İkinci Dünya Savaşı temalı strateji oyununun adıdır. Bkz.: <http://www.flamesofwar.com/>.

¹¹ **Insite Blog**, "IS Releases Video Documentary Flames of War: Fighting Has Just Begun", <http://news.siteintelgroup.com/blog/index.php/categories/jihad/entry/287-is-releases-video-documentary>, Erişim Tarihi: 15.02.2018.

ermesi, yukarıda bahsi geçen benzerlikleri ortaya koyması bakımından önem arz etmektedir.

Şu halde, seyrini teknolojiyle yeni bir düzeye taşıyan şiddetin, doğuştan dijital kuşağın bilgisayar oyunu oynama alışkanlığıyla ve bunun bir sonucu olarak şiddetin video oyunları ve aksiyon filmleri şeklinde estetize edilerek sunulması ile yakın ilişkisi sorgulanmaktadır.¹² Psikanalitik teorinin kurucusu Sigmund Freud'un izlediği yöntemlerden biri olarak *Oedipus* kompleksine¹³ başvurulduğunda, doğuştan dijital kuşak adına totemin baba figürü olmaktan uzaklaştığına kanaat getirilebilmektedir. Frankfurt Ekolü düşünürlerinden Herbert Marcuse'ün de belirttiği gibi *"Ödipus durumunda saldırganlığın ilk nesnesi olan baba daha sonra saldırganlığın oldukça uygunsuz bir hedefi olarak görünür."*¹⁴ Baba figürünün erk özdeşliğinde bir hedef olarak değerlendirilerek bireyin şiddet arzusunu tetiklemesi düşüncesi, zamanla baba toteminin yerini devletçi iktidar toteminin almasıyla devingen bir yenilgi duygusuna dönüşebilmektedir.¹⁵ Somut şekilde mücadele edilebilir ve zamanla hedef olmaktan uzaklaşabilir bir baba veya baba yerine geçerek otoriteyi sağlayan ve bireyi finanse ederek babanın işlevselliğine son veren devletçi iktidar totemi, saldırganlık yönünün en nihayetinde belirgin olması açısından bireye kısmi bir kaçış alanı bırakmaktadır. Şu halde bir hipotez şeklinde; Oedipal Simülasyon olarak kavramsallaştırılabilen bilgisayar/dijital oyun/internet ile doğuştan dijital kuşağa mensup birey arasındaki ilişkinin ise bu noktada çözümün olanaklı kılınmadığı bir döngüde kendini yinelemeyi sürdürmekte olduğu fikri üzerinde durulmaktadır. Doğuştan dijital kuşak mensubu bireyin şiddetini yönlendirmede etkili olabilen unsurun, dijital oyun ve bilgisayar aracılığıyla bedensellik kazandırarak özdeşleştiği dijital oyun karakteri olarak ortaya çıktığı düşüncesi ile bu tartışmayı yürütmek olasıdır. Bu açıdan simülasyonun bilgisayar oyunlarının ötesinde ve ayrıca dinsel etkileşim içinde bir kavramsallık kazandığını söylemek de mümkündür.

Çalışmanın şiddetin kavramsal olarak incelendiği birinci bölümünde, psikanalitik açıdan arzu nosyonu da ele alınmakta ve Oedipus Kompleksi aracılığıyla bu kavramlar açıklanmaktadır. Ayrıca Frankfurt Ekolü'nün iktidar ve şiddet üzerine

¹² Christopher Ferguson, "Does movie or videogame violence predict societal violence? It depends on what you look at and when.", *Journal of Communication*, 2015, sayı 65, s. 193-212.

¹³ Sigmund Freud, *Uygurlığın Huzursuzluğu*, Çev. Haluk Barışcan, İstanbul: Metis, 2011, s. 87.

¹⁴ Herbert Marcuse, *Eros ve Uygurlık*, Çev. Aziz Yardımlı, İstanbul: İdea, 1998, s. 82.

¹⁵ A.g.e.

olan düşüncelerinden de yararlanılmakta ve bir iktidar modeli olarak şiddetin oluşma süreçleri incelenmektedir. İkinci bölümde şiddetin dijitalleşen bedenle ilişkisine değinilirken, Simülasyon kuramı çerçevesinde bedenin somut ve soyut düzeydeki yansımaları ele alınmaktadır. Dijital oyunların seyrine de değinilen bu bölümde şiddetin bilgisayar oyunundaki varlığının reel yaşantıya etki etme durumları üzerinde durulmaktadır. Üçüncü bölüm video sanatının propaganda aracı olarak kullanılmasına değinilmekte ve Işid tarafından üretilen video içeriklerin dijital oyunlarla olan ilişkisi üzerinde durulmaktadır. Bu bölümde 2013 ile 2018 yılları arasında yayımlanmış videolardan elli tanesi incelenmiş ve Savaşın Alevleri ile Kılıçların Şakırtısı adlı iki video özelinde Call of Duty ve Grand Theft Auto adlı iki ayrı dijital oyun ile karşılaştırma yapılmış ve ayrıca adı geçen video filmler, Van Dijk tarafından geliştirilen Eleştirel Söylem Analizi metoduna uygun olarak çözümlenmiştir.

Söylem, en genel ifadeyle, kullanılan dil ve dilin kullanılma biçimi olarak değerlendirilebilir. *"Dil kullanımı, sadece dilbilimin geleneksel öğeleri (cümle, paragraf, metin, vs) ile sınırlı değildir. [...] Söylem bir meta-eylemdir."*¹⁶ Bu bağlamda söylemi sosyo-politik ve ekonomik parametreler aracılığıyla da değerlendirmek gerekmektedir. Günlük hayatta sarf edilen sözler ve sunulan göstergeler mutlaka bir bağlam içinde anlam kazanırlar. Öyleyse anlamın, iletişim sürecinin bir ürünü olarak belirli bir söylemi aktardığını ifade etmek mümkündür.¹⁷ Bu bakımdan söylenen sözün ya da kullanılan sembolün anlamını ortaya çıkarmak, söylemi çözümlemekle ilişkili görülmektedir.

Van Dijk'in Eleştirel Söylem Analizi yöntemi, söylemi yalnızca bir içerik olarak değil fakat aynı zamanda bağlam olarak ele alıp değerlendirmeyi gerekli kılmaktadır. Söylem olarak metin ya da semboller ile muhatabı arasındaki etkileşim salt iletinin ne söylediğiyle değil, bağlamın ne aktardığıyla ilgilidir. Çünkü bağlam, bir şeyin toplumdaki yerine atıfta bulunulmasıyla meydana gelen bir olgu olarak önem kazanmaktadır.¹⁸ İncelenen medya içeriklerinin toplumsal hafızada yer etmiş olay ve olgulara gönderme yapması, bu medya ürünlerinin ilk elden tekil

¹⁶ Edibe Sözen, **Söylem: Belirsizlik, Mücadele, Bilgi/Güç ve Refleksivite**, İstanbul: Paradigma, 1999, s. 20.

¹⁷ Lokman Zor, "Van Dijk'in Söylem Analizinin Sinema Filmlerine Uygulanması...", **Akademik Bakış Dergisi**, Sayı: 61, 2017, s. 878.

¹⁸ Teun A. Van Dijk, **Söylem ve İktidar**, Çev. Pınar Uygun, İstanbul: Uluslararası Hrant Dink Vakfı Yayınları, 2010, s.14.

bağlamlarının ve ardıl ürünlerle oluşturdukları ortak bağlamlarının açıklanmasını gerektirir.

Söylem, tüketilen medyanın zihinsel modelleme metoduyla yeniden üretilmesine de olanak sunar. Buna göre, izlenen görüntünün ya da okunan haberin başlığı, makro yapısı, metaforları metnin ne ile ilgili olduğuna dair bir temsil oluştururlar. Başlık ve sembollerin düzenlenişi olumsuz yönde ise, zihinsel modelin de olumsuz bir çıkarım elde etmesi mümkün görünmektedir.¹⁹ Zihinsel modellemeyi objektif değil, kişilerin kendi kültürel ve politik bağamları üzerinden subjektif bir olgu olarak değerlendirmek gerekmektedir. Şu halde tüketilen bir şiddet görüntüsünün bağlamı dahilinde yarattığı etki, tüketici nezdinde kişiselleştirilmiş düzeydedir ve değişkenlik göstermesi muhtemeldir. Ayrıca videolarda belirli teknik unsurların yinelenmesinin ve toplumsal bellekte yer edinmiş haber ve görüntülere referans verilmesinin de bu kapsamda zihinsel modellemeye hizmet ettiği düşünülebilir. Van Dijk, insanların zihinlerini kontrol etmenin, bağlamı ve tüm düzeylerdeki söylemi kontrol etmekten geçtiğini belirtmektedir. Söylemi kontrol altında tutmak, zihinsel modellemeleri de denetime tabi tutmak anlamına gelmektedir ki bu da insanların tutum ve ideolojilerini belirleme gücünü sağlamaktadır.²⁰ Medyanın kullanılma biçiminin de söylem manipülasyonuna odaklı bir iktidar yaratma girişimi olarak değerlendirilmesi bu durumda mümkün hale gelmektedir.

Van Dijk söylemsel manipülasyonu, ideolojik kutuplaşma, karşıt gruba yönelik ithamların geliştirilmesi, kendi argümanlarının duygusal sunumu, kendi gücünü vurgulama gibi öğeler üzerinden tanımlamaktadır. Eleştirel Söylem Çözümlemesi'nin, ideolojiler bütününden meydana gelen simgesel düzeni ifade ediyor olması, bu çalışmanın yürütülmesi adına yöntem olarak seçilmesinde etkilidir.²¹ Video ve filmin de birer medya unsuru olarak, semiyotik çözümlemelere benzer şekilde, söylem olarak ele alınarak sistematik tarzda analiz edilmesi mümkündür.²² Bu durum birer propaganda modeli olarak inşa edilen Işid video-filmlerinin; aynı anda kendi aralarında ve de Hollywood menşeli yüksek bütçeli sinema filmleri ve batılı dijital oyunlar arasında kurulan ortaklıklarının, bu filmik

¹⁹ A.g.e., s. 25.

²⁰ A.g.e., s. 28.

²¹ Yasemin G. İncoğlu ve Nebahat A. Çomak, **Metin Çözümlemeleri**, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2016, s. 31.

²² Edibe Sözen, **Söylem: Belirsizlik, Mücadele, Bilgi/Güç ve Refleksivite...**, s. 123.

unsurların beslendikleri sinemasal tekniklerin ve dijital oyun efektlerinin etkilerinin Eleştirel Söylem Çözümlemesine tabi tutulmasını olanaklı kılmaktadır.

Şiddetin, mitler ve dijital oyunlar gibi iki ayrı modelin simülasyon endeksli ortaklığı üzerinden şekillenen bir unsur olarak, doğuştan dijital kuşağın oedipal çatışkısını ebeveynleri veya devletsiz iktidar ilişkileri aracılığıyla değil de siber uzamda dijitalleşen bedeni aracılığıyla kodlanan bir güdü halinde işlediği düşüncesinden hareket eden bu araştırma; Işid adlı silahlı karşı-iktidar yapılanmasının benimsediği, sinematografikleştirilmiş ve Birinci Şahıs Tetikçi kategorisinde yer alan dijital oyunlardan elde edilmiş çekim teknikleri ile hazırlanan aksiyon temalı propaganda videoları aracılığıyla, şiddetin siber uzamla karşılıklı etkileşim içinde eylemsellik kazandığı hipotezine dayanmaktadır. Bu maksatla Işid adlı örgütün özellikle 2014 ile 2018 yılları arasında yayımlanmış çok sayıda propaganda videosu arasından, başlıca ele alınan *Call of Duty* ve *Grand Theft Auto* adlı dijital oyunlarla olan benzerlikleri baz alınarak örnek teşkil ettiği düşünülen *Flames Of War* (Savaşın Alevleri) ve *Saleel as-Sawarim* (Kılıçların Şakırtısı) başlıklarını taşıyan videoları birincil çalışma alanı olarak seçilmektedir. Işid videolarında kullanılan dil kadar, yararlanılan görsel ve işitsel unsurlar da eleştirel bir söylem analizini olanaklı kılmaktadır. İmajın gücü apaçık bir tartışma konusuyken, videonun zihnen ve bedenen etkisi altına aldığı ve bu etkiyi kalıcı hale getirebildiği²³ düşüncesi; diğer bir ifadeyle doğası gereği görüntü, ses, kurgu ve teknik olanaklar açısından sinemanın etki gücünün fotoğrafinkinden öte olduğu kanısı, bu çalışmaya konu olan videoların eleştirel bir perspektiften değerlendirilmesini ve kullanılan kamera açıları, arka sesler, müzik, efektler, ışık, sergilenen performans gibi sinema lügatinde yer alan unsurların yorumlanmasını kaçınılmaz kılmaktadır.

Analiz için seçilen iki video film, Teun Van Dijk'in eleştirel söylem analizini temel alarak görsel işitsel analiz için, Ömer Özer'in şemalaştırdığı²⁴ makro ve mikro düzey unsurlardan da yararlanılarak aşağıdaki başlıklar üzerinden incelenmiştir.

- 1) Şiddetin bir iktidar modeli olarak kurgulanması
- 2) Dijital beden ve simülasyon
- 3) Zihinsel Modelleme olarak kurgu

²³ Jacques Ellul, **Sözün Düşüşü**, Çev. Hüsamettin Arslan, İstanbul: Paradigma, 2012, s. 152.

²⁴ Ömer Özer, **Haber Söylem İdeoloji**, Konya: Literatürk Yayınları, 2001, s. 85.

Medyanın şiddet ve savaş görüntülerini politik ekonomi doğrultusunda kullanmasının, bu çalışmanın tartışmasını aşan bir alan olduğunu belirtmek gerekir. Ayrıca dijitalleşen bedenin bir simülasyon olarak diğer simülatif bedenlerle kurduğu hiyerarşinin şiddet ile olan münasebeti de bu çalışmanın sınırlarının ötesinde, derinlikli bir incelemeyi hak eden bir konudur.



BÖLÜM 1: ŞİDDET VE İKTİDAR İLİŞKİSİ

1. Şiddeti Tanımlamak

Kavramsal olarak şiddeti tanımlama girişimi beraberinde farklı sorunsalların da incelenmesi mecburiyetini doğurmaktadır. Beden kavramı üzerinden sürdürülmesi olası görülen bu kavramsallaştırma teşebbüsü, mevcut iktidar kurma pratiklerinin yeniden incelenmesini gerekli kılabilmektedir. Şiddet nosyonunun beden ve iktidar ilişkisi aracılığıyla değerlendirilmek istenmesinin, şiddetin salt sözlük anlamının ötesinde, sosyo-ekonomik dinamiklerin de göz ardı edilmediği psikanalitik bir yaklaşımı ekseriyetle gerekli kılmasından kaynaklandığı kanaatine varmak olasıdır. Ayrıca politik bir varlık olarak bedenin, güç skalasında başka bedenlerle şiddet ekseninde kurduğu ilişki de bu açıdan kavramsallaştırılma ihtiyacı duymaktadır. Bu nedenlerle bu bölümde şiddet kavramı tanımlanırken bir reaksiyon olarak karşı-şiddet nosyonu da ele alınacak ve psikolojik açıdan libidinal şiddet-arzu ilişkisi, bilinçdışı çatışması üzerinden adlandırılmaya çalışılacaktır.

1.1. Terminolojik Olarak Şiddet

Şiddet, Arapça bir kelime olup Türkçede yeğnlik, sertlik, bir hareketten doğan güç ve ayrıca karşıt görüşte olanlara kaba kuvvet uygulama, duygu ve davranışta aşırılık gibi anlamlara gelmektedir²⁵. Kelimenin Latince'den türetilen Fransızca karşılığı olan *Violence* için verilen açıklama bu anlamlara ek olarak yamanlık, zorluluk, öfkeli, kızgınlık²⁶ gibi ifadelerle yer vermektedir. Şiddet kelimesinin ilk elden karşımıza çıkan etimolojik anlamlarının, gündelik ve evrensel

²⁵ Türk Dil Kurumu, Büyük Türkçe Sözlük, Erişim Tarihi: 22.12.2016, http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.585c3ba9cf25a1.57579128.

²⁶ Tahsin Saraç, **Büyük Fransızca-Türkçe Sözlük**, İstanbul: Adam, 1985, s. 1469.

minvalde şiddet kavramını tanımlamakta yetersiz kaldığı söylenebilir. Farklı dillerde, farklı kökenlerden kelimeler üzerinden ortak bir paydada anlam üretmek pek mümkün görünmemektedir. Fransızcadaki *Violence* kelimesi ilk elden fizyolojik bir müdahaleyi imgelerken, Türkçedeki şiddet kelimesinde yoğunluk anlamı ön plana çıkabilmektedir. Bu durum, kavramsal olarak şiddeti geniş bir çerçevede değerlendirme ihtiyacı doğurmaktadır.

Toplumların sosyo-politik yapılarındaki dönüşüm doğrultusunda kavramların da evrilmekte olduğu düşüncesi, şiddet nosyonunu bölgesel ve dönemsel olarak adlandırmayı zorunlu hale getirmektedir. Terminolojik olarak evrensel bir tanımlamaya ulaşmanın imkansızlığı, şiddet kavramının görsellik üzerinden değerlendirilmesini de gerekli kılabilir. Şiddet, bu açıdan, kavramsal karşılığını görsel unsurlar üzerinden bulmaya daha yatkın bir nosyon olarak belirebilmektedir. Bir saldırganlık imi olarak, bedensel ve zihinsel bir deformasyona sebep olma yönelimindeki şiddet eylemi, iki özne arasında bir aksiyon olarak tarihin farklı kertelerinde ve doğanın her alanında sinik şekilde gözlemlenebilir halde bulunmaktadır. Bilhassa tekniğin olanaklarıyla ve Amerika-Vietnam Savaşı ile gelişim gösteren endüstriyel savaş imajı üretimi olarak şiddetin fotoğrafları, insanların cephede olup biten hakkında bilgilenmelerine aracı olmakla birlikte, kamuoyu desteğinin önemini gün yüzüne çıkarırken, şiddetin görsel olarak tanımlanmasına da katkı sunabilmektedir. Fenomenolojik açıdan ise şiddet araçsal karakteri yönüyle farklılık gösterir ve iktidar ile iç içe geçmiş vaziyettedir²⁷. Arendt şiddeti, iktidar kurma yöntemleri üzerinden değerlendirirken, René Girard için şiddet daha ilahi bir formda görünürlük kazanmaktadır. Habil ile Kabil mitinden hareket eden Girard'a göre "*şiddet ancak çıkış yolları kapatılmadan, önüne dişlerini geçirebileceği bir şeyler atılarak aldatılabilir*"²⁸. Bu bakımdan şiddet ile kurban arasında bir ikame ilişkisi olduğu söylenegelmektedir. Kurban etme durumu şiddetin araçsallığına uygun bir örnektir ve anlamını teolojik çerçevede yerli yerine oturtur. Lakin modern toplum nezdinde ve mitolojiden damıtılarak yeniden gözden geçirilen kurban kavramı, şiddetle olan rasyonel ilişkisini "*topluluk içindeki gerilim, kin, rekabet ve karşılıklı saldırı konusundaki her tür kararsız duyguyu tüm toplulukça kurban aktarma işlemi*"²⁹ olarak idame ettirmektedir. Burada kurban (dolayısıyla şiddetin tekrerrür etmesi), Habil ile Kabil örneğinde insan, Yakub'un oğlu İshak

²⁷ Hannah Arendt, *Şiddet Üzerine*, Çev. Bülent Peker, İstanbul: İletişim, 1997, s. 52-53.

²⁸ René Girard, *Şiddet ve Kutsal*, Çev. Necmiye Alpay, İstanbul: Kanat, 2003, s. 6.

²⁹ A.g.e., s. 10.

yerine bir hayvan kanının akıtılması ritüellerinden uzaklaşarak, teolojik olmayan bir tür öz-sağaltım haline gelmektedir. René kurban edimini iç şiddetin yatıştırılma biçimi olarak değerlendirmektedir³⁰.

Öte yandan Jean-Paul Sartre sömürgeler ve sömürgelerde beliren şiddet üzerine yürüttüğü düşünüş faaliyeti esnasında *"Bu bir bumerang çağı, şiddetin üçüncü evresi: Üzerimize geri gelir, bize çarpar ve daha öncekiler gibi, bunun bizim bumerangımız olduğunu yine bilmeyiz."*³¹ diyerek şiddetin güçlü olan tarafından zayıf olana öğretilen bir edim olduğunu belirtir. Sartre, bir iktidar mekanizması olarak kavramsallaştırdığı şiddet karşısında pasifizmi reddederek, şiddeti sömürgeci karşısında uygarlaştırıcı bir gereksinim olarak değerlendirir³². Bu durumun, karşı-şiddet reaksiyonu olarak kavramsal çerçevesini bulması da mümkün görünmektedir.

Modern ulus-devletlerde şiddet yargı yoluyla meşruiyet kazanır. Yasayı yorumlamakla görevli yargı mensuplarının okudukları metinden anladıkları şey bu bakımdan önem arz etmektedir. Zira yargının hükmü, bireyin özgürlüğünden olduğu kadar yeri geldiğinde canından da olmasına vesile bir uygulamayı gerekli hale getirmektedir³³. Bu durumda şiddet, yorumlamadan kaynaklanan bir nüansın vuku bulması olarak karşımıza çıkabilmektedir. Devlet temsili ve uygulayıcı güç olarak yargının, bireyi anayasal düzenlemelere dayanarak cezalandırması ya da bunun da ötesinde, cezalandırmayı gerektirecek bir formu kolluk kuvvetleri aracılığıyla dayatması, şiddetin meşru zeminde bir baskı aracı olarak kendiliğinden varlığını sürdürmesi anlamına gelmektedir. Devlet, bu bakımdan, şiddetin bir iletişim ve yönetsel uygulama modeli olarak resmiyet kazandığı en üst düzeylerden biri olarak görülebilmektedir.

Şiddeti fiziksel bir üstünlük kurma, otorite konumuna yerleşme girişimi halinde bedensel bir işleyiş olarak değerlendirmek mümkündür. Bu açıdan şiddeti sınıflandırma çabalarının bedensel bir güç istenci minvalinde kayda geçirildiğini belirtmek yerinde olacaktır. Şiddet eyleminin hiyerarşi ile derinlikli bir ilişki içinde bulunduğunu belirtmekte fayda görülmektedir. Şiddetin, bilhassa günümüz toplumlarında, kendini somut olarak iktidar haline getirme teşebbüsü olarak güç ile

³⁰ A.g.e., s. 19.

³¹ Jean-Paul Sartre, "1961 Tarihli Baskıya Önsöz", **Yeryüzünün Lanetlileri**, Frantz Fanon, Çev. Şen Süer, İstanbul: Versus, 2007, s. 29.

³² A.g.e., s. 33-34.

³³ Robert Cover, "Şiddet ve Söz", **Şiddetin Eleştirisi Üzerine**, Der. Aykut Çelebi, Çev. Ferit B. Aydar, İstanbul: Metis, 2010, s. 175.

ilişki içinde; kendisinden fizyolojik, psikolojik, hiyerarşik veya doğası gereği güçsüz konumda olana yöneltilen bir saldırı edimi biçiminde anlam kazanmakta olduğu söylenebilmektedir.

1.2. Psikanalitik Açıdan Şiddet

Psikanalizmin kurucusu olarak kabul edilen Sigmund Freud şiddeti bir içgüdü olarak değerlendirerek ona içsellik kazandırır ve onu saldırganlık edimi üzerinden adlandırmayı tercih eder. *"Koşullar elverişli olduğunda, kendisini normalde ketleyen karşıt ruhsal güçler ortadan kalktığında, saldırganlık kendiliğinden ortaya çıkarır"*³⁴ diyen Freud şiddetin ortaya çıkma biçimini bir kendiliğindenlik ve kaçınılmazlık bileşkesi üzerinden değerlendirir. İnsanlar arasındaki mülkiyet ilişkilerinin olduğu kadar, şefkat ve sevgi ilişkilerinin de temelinde saldırganlık güdüsü³⁵ bulunmaktadır ve insanlığın bu şiddet eğiliminden kurtulmaları olası görülmemektedir.

Şiddetin insanın bir parçası olarak doğuştan geldiğini savunan Erich Fromm için ise şiddet bir tür güçlü olma arzusunun yansımasıdır. Şiddeti, çocukluktan gelen hayal kırıklıkları ve güven yitimleri neticesinde zayıf konumda bulunduğunu hisseden bireyin güçlü konumuna erişme teşebbüsünün aracı olarak nitelendirmek mümkün hale gelmektedir: *"Yaşam yaratmak, [...] insanın salt bir yaratık olma durumunu aşması demektir. Oysa yaşamı yok etmek yaşamı aşmak, edilgenliğin dayanılmaz acısından kurtulmak demektir"*³⁶. Bu durumda şiddet dürtüsü kendisini bir farklılaşma, toplumun içinde kendine yeniden kimlik yaratma ve aşağı olma hissiyatından arınma yöntemi olarak dışa vurmaktadır. Şiddeti, maruz bırakılan üzerinden kazanılan bir güç olarak görmek olası hale gelmektedir. Ayrıca Fromm, doğaya bağlı yaşayan insanın ıkkelliğini koruma arzusunun da onu kan dökmeye, *"hayvanlaşıp, aklın getirdiğı sorumluluktan kurtularak yaşama bir yanıt bulmaya"*³⁷ yönelttiğini savlar. Şiddet böylece bireyin kendini doğrulama, hayatta ve yaşamakta olma, bir şekilde canlılığını sağlama halidir. Öyleyse kan dökme ve öldürme

³⁴ Sigmund Freud, *Uygarlığın Huzursuzluğu*, Çev. Haluk Barışcan, İstanbul: Metis, 2011, s. 69.

³⁵ A.g.e., s. 71.

³⁶ Erich Fromm, *Sevginin ve Şiddetin Kaynağı*, Çev. Yurdanur Salman ve Nalan İçten, İstanbul: Payel, 1990, s. 28.

³⁷ A.g.e., s. 30.

aksiyonları aracılığıyla şiddetin, yaşamla kurulan doğrudan bir bağ olduğu da söylenebilmektedir. Bir dürtü olarak şiddetin işlevselliği, kişinin hayatta kalma tecrübesi ile orantılı görülmektedir. Wilhelm Reich bu noktada saldırganlığın, dolayısıyla şiddetin olumlu yaşam belirtileriyle ilintili olduğunu dile getirmekte ve saldırganlığın bir içgüdü değil, içgüdünün doyum arayışında başvurduğu bir araç halinde ortaya çıktığını ve içgüdünün bizatihi kendisinin saldırgan olduğunu³⁸ savlamaktadır.

Söz konusu şiddet olunca, bilhassa toplumsal ve kültürel etmenlerin bu kavramı şekillendirdiği ve dönüştürdüğü, yer yer ona suç işleme, öldürme, saldırma ve hatta intihar minvalinde anlamlar yüklediği görülmektedir. Psikodinamik yaklaşım çerçevesinde şiddetin özellikle doyum sağlama aracı olarak ele alındığı³⁹ belirtilebilir. Böylece şiddeti bir araç olarak benimseyen öznenin, engel olarak hedef haline getirdiği nesneden kurtulması, onu ikili bir zaferle ödüllendirmektedir. Var kılınan odağın şiddet aracılığıyla yok edilmesi bireye özgürleştirici olduğu kadar hükmedici de bir doyum hazzı sağlamaktadır. Şu halde "düşmanını" öldüren bir bireyin, hem düşmanından kurtulmuş olma ve hem de düşmanını elde etmiş olma hazzını tatması, onu yok ederken ona dair güçleri de kendi bütünselliğine dahil etme arzusu, öldürdüğü üzerinden yaşamını geçerli kılması beklenebilmektedir.

Yaşamsal enerjiyi libido olarak değerlendiren Freud, cinsellik ve saldırganlık güdülerini bu kaynağa dayandırmaktadır. Çocukluktan başlayarak dış dünyanın tehdit uyandıran bir gerçeklik olarak algılanması, dış dünya ile gerçekliğin benzer bir nesne halini almasıyla sonlanır.⁴⁰ Bu açıdan nesne, şiddetin hedefi olarak dış dünyada karşılığını bulabilmektedir: gerçekliğin somutluk kazanması, şiddet dürtüsünün bu gerçekliği yok edip yokluğundan yeni bir gerçeklik yaratma istemine neden olabilmektedir. Şiddet böylece ortadan kaldırılan nesnenin yarattığı boşluğun da bir gerçeklik olması dolayısıyla, nesneleştirmeyi sürdürdüğü gerçekliğe yöneltilen sonsuz bir devingenlikte yeniden türeyen bir enerji olarak bireyi güç ilişkisi içinde bir iktidar yaratma teşebbüsü içinde var kılabilir.

³⁸ Wilhelm Reich, **Bedensel Boşalmanın İşlevi**, Çev. Bertan Onaran, İstanbul: Payel, 1982, s. 168-169.

³⁹ Hüseyin Güleç ve diğ., "Bir Kısır Döngü Olarak Şiddet", **Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar-Current Approaches in Psychiatry**, 2012, 4(1), s. 118.

⁴⁰ Saffet Murat Tura, **Freud'dan Lacan'a Psikanaliz**, İstanbul: Kanat, 2010, s. 89.

1.3. Şiddetin Arzu ile İlişkisi

Salt şiddeti başlı başına bir arzu olarak ele alıp tartışmanın olanaklılığında, psikanalitik kuramın adlandırmaya çalıştığı şekliyle libidinal kaynaklı ortaklığı üzerine bir tanımlama faaliyeti sürdürmek olası görülmektedir. Öz itibarıyla arzu kavramının hazlar ve istemler üzerinden ifade bulurken şiddeti bir araç halinde kullanması ve zamanla bu araçsallığın arzu ile olan ilintisinde bir yer değiştirme, yerini alma işlevi görmesi, bu ikili ve çift yönlü ilişki üzerine düşünmeyi gerekli kılmaktadır. *Eros*, Yunan mitolojisinin bir karakteri olmanın ötesinde daima aşk, şehvet, seks ve doğurganlık çağrışımları içinde anılmaktadır. Erotik kelimesine de kaynaklık eden bu terim, bilhassa Freud ile birlikte ruhsal çözümlemelerin baş figürlerinden biri haline gelir. Davranışların açıkça iki karşıt güç tarafından kontrol edildiği savıyla hareket eden Freud, ölüm içgüdüğü *Thanatos*'un karşısında yaşam içgüdüğü olarak *Eros* düşüncesini geliştirir⁴¹. *Eros*, dışa dönük istemler mekanizmasının işleyişine verilen addır. Özünde Freud'un tezlerinin ana eksenini, bireyin doğumundan itibaren maruz kaldığı toplumsal baskı neticesinde bazı arzularını bilinçdışında bastırması oluşturmaktadır ve pek tabii baskı altında tutulan bu arzular kendini semboller halinde rüyalarda ve nevrozlarda dışa vururken, tatmin yolları aramaktadır⁴². Kültürel normların, hukuksal sistemlerin ve yasal olarak şiddeti uygulama meşruiyetini kolluk kuvvetleri aracılığıyla elinde bulunduran devlet organizmasının, dinsel hegemonyanın, aile içi hiyerarşinin, özünde bütün bu "üst" yapıların bireyi sınıflandırdığı "alt" konum; kendiliğinden bir kabullenilmenin mümkün olmadığı doğal konumunda bireyin mücadele vermesini zorunlu kılmaktadır. Şiddet, bu noktada kendini, arzulanılan kabul için başvurulmuş çabanın adı olarak telaffuz ettirebilmektedir. Benzer bir modelleme doğrultusunda, bireyin gündelik pratiklerini idame ettirmesini sağlayan arzular bütünü erek olarak değerlendirilirse, şiddetin araçsallaşma nedeni açıklığa kavuşabilir.⁴³ Burada içgüdüsel doyumu, hazzı imgeleyen arzu olarak şiddet, saf güdü biçimiyle değil aynı zamanda eylem olarak da bilinçdışındaki baskı mekanizmasından sıyrılabilirdiği ölçüde ifade bulabilmektedir. Toplumsal kıstaslar ve kültürel ilişkiler ile bağdaşmadığı yargısı ile sıkıca ketlenen şiddet dürtüsü beraberinde teslimiyeti

⁴¹ Ruth Snowden, **Freud: Kilit Fikirler**, Çev. Melis İnan, İstanbul: Optimist, 2013, s. 146-147.

⁴² Tura, a.g.e., s. 53.

⁴³ A.g.e.

veyahut da muhalefeti getirebilmektedir. İşte bu ikinci durum şiddetin eylemsel bir pratik olarak benimsenmesinin de önünü açmaktadır.⁴⁴

Şiddetin bilinçdışında bastırılan bir dürtü olarak varlığını sürdürmesini not ettikten sonra; *"içgüdülerin baskıcı denetimlere boyun eğdirilişinin"* doğal olmamakla birlikte *"insan tarafından dayatıldığını"* eklemek gerekir: bir egemenlik arketipi olarak baba ve/ya anne figürü, boyunduruk altına alıp mutlak egemenliği sağlama bakımından itaat geleneğini tetiklemiş olur⁴⁵. Özgürlüğü böylece elinden alınan bireyin, buyrukları içselleştirmesi kaçınılmazdır. Bu baskılanma durumu kendini, baskı altındaki kişide öz-baskılama şeklinde yeniden üretir ve bu da öznenin içgüdülerini özgürce doyuramayacağını öğrenmesine⁴⁶ aracı olur. Arzu çeperinde haz ilkesi yaşamsal kodları bakımından dışa dönüktür ve tümünden değilse de kısmen özgürlüğün çetrefilli sınırlarında bir doyum arayışını sürdürmenin olanaklarını kollamaktan geri kalmamaktadır. Antonin Artaud kitle kültürünün normatif bir karşılığı olarak, cinsel bastırılmışlık ve saldırganlık temayülünün dizginlendiğinden ve bunun bireyin kendi-oluşu önünde engel teşkil ettiğinden söz ederken, doyuma ulaştırılamayan arzuyu kaygı verici olarak imgeler⁴⁷. Şu durumda Artaud'da *Vahşet* kavramı derinlikli olarak sorgulanması gereken farklı bir tartışma kapısı aralamaktadır. *"Eros'un arzusu bir vahşettir, çünkü olağanlıkları yakar geçer; ölüm bir vahşettir, yeniden diriliş bir vahşettir"*⁴⁸. Şiddeti yoğunluğu üzerinden adlandıran Artaud, onu bir çeşit özgürleşme aracı olarak da değerlendirir. Böylece libidinal güdümlü şiddet ve arzu birbirini bütünlüklü olarak tamamlayan ve özgürleştiren, engellenmemesi gereken dürtüler olarak belirlemektedir. Aksi koşul, kendi olamama durumuna neden olmaktadır ve bu toplumda sahtelik ve ikiyüzlülük olarak açığa çıkar ki bu da bilinçdışının estetize edilmiş haline tekabül etmektedir⁴⁹. Vahşet kuramı dolayısıyla şiddet aracılığıyla yapmak istediği, Artaud'nun, bilinçdışının iğdiş edilmesi, bütün tabusal yapıların yerle bir edilmesi yoluyla salt özgürlüğe ulaşılmasıdır.

Bütün bir insanlık tarihinin, arzuların kısırtıcı güdümündeki şiddetin eyleme geçmesinde yatmakta olduğu söylenebilmektedir. Adem ile Havva mitosunda olduğu

⁴⁴ A.g.e., s.54.

⁴⁵ Marcuse, *Eros ve Uygarlık...*, s. 34.

⁴⁶ A.g.e.

⁴⁷ Antonin Artaud, *Tiyatro ve İkizi*, Çev. Bahadır Gülmez, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1993, s. 27.

⁴⁸ A.g.e., s. 91.

⁴⁹ Çiğdem Kılıç, "Antonin Artaud ve Şiddet", *Journal of Yasar University*, 3(10), 2008, s. 1254.

kadar Yunan *Prometheus* söylencesinde de ortaya çıkan itaatsizlik, bastırılmış arzuların deşifre olmasının ürünü olarak görülebilmektedir. Zira "*insan, evrimini itaatsizlik eylemleriyle tamamlamayı sürdürdü.*"⁵⁰ Otorite karşısında içsel arzusundan ve onun aksiyona dönük dürtüselliğinden taviz vermeyen bireyin, hareket kabiliyetini şiddet olarak kabul etmek imkan dahilindedir. Bu yeti, tinsel ve zihinsel gelişime, kendisinin bir yeniden üretim prosedürüne başvurması ve otoriteye de ayrıca bunu gerekli kılması bakımından katkı sunmaktan geri kalmamaktadır. Şiddetin otorite karşısında bir dürtü olarak dışa dönüklüğüne meşruiyet kazandıran şey, onun zamanda ve uzamda yaratıcı özgürlüğü tetikleme olarak ifade bulabilmektedir.⁵¹

2. İktidar ve Şiddet İlişkisi

Otorite, varlığını ve varlığının meşruiyetini, yasanın belirlenmesi dahil olmak üzere kurumlaşmasını takip eden her aşamada kendinden alır. Hukuki olarak adlandırılan bir iktidar işleyişinin garantörü olarak devletin kurulması ve aynı devletin ve onun yasama ve yürütme organlarının ve bürokratik sistemlerinin kendi düzenlemelerine uygun şekilde biçimlendirdikleri yasalar doğrultusunda işlerlik kazanması, iktidar varlığının ikili şiddet katmanı olarak belirlemektedir. Otoritenin bu kendine yaslanma halini temelsiz bir şiddet olarak değerlendirmek mümkündür.⁵² Bu bakımdan devlet yalnızca meşru şiddet uygulayıcısı olarak değil, aynı zamanda ve eşit ölçüde şiddet temsili olarak da ortaya çıkmaktadır. Rejimin değişkenliği ise şiddetin meşruiyet ölçeğinin değişkenliğiyle paralel boyutta sınırlı olarak değerlendirilebilir. Devleti, dinî hükmü veya tabu halde geleneği özdeyen iktidar, işleyiş halinde olmasına gerek kalmaksızın, bizatihi varlığıyla şiddetin imini kendi doğasında sergilemektedir. Bireyin ise bilinçsiz bir itaatte bu şiddetin tek yönlü kurbanı halini almakta olduğu söylenebilir. Özne, iktidarın onu ortadan kaldırmak için tüm organlarını kuvvetlendirdiğinin ve silahlandığının farkında olmaksızın, ekonomik bir boyunduruğun altında özgür olduğu düşüncesiyle gündelik pratiklerini idame ettirmeyi sürdürür. "*Özne ancak, itaat ve boyun eğmeden haz alarak, kendi*

⁵⁰ Erich Fromm, *İtaatsizlik Üzerine*, Çev. Ayşe Sayın, İstanbul: Yaprak, 1987, s. 8.

⁵¹ A.g.e.

⁵² Jacques Derrida, "Yasanın Gücü: Otoritenin Mistik Temeli", *Şiddetin Eleştirisi Üzerine*, Der. Aykut Çelebi, Çev. Zeynep Direk, İstanbul: Metis, 2010, s. 59.

toplumsal uyumuna ulaşır."⁵³ Bu, bir bakıma, Aldous Huxley'in etkili otoriter devleti kitabının önsözünde tanımlarken kullandığı ifadelerle denk düşmektedir: eksiksiz bir güçle donatılan iktidarların "*kölelerden oluşan nüfusu köleler köleliklerini sevdikleri için zor kullanmaksızın kontrol ettikleri*"⁵⁴ bu yapı, şiddetin erkle olan ilişkisini açıklıkla serimlemektedir. İktidar, bürokratik katmanlarından başlayarak minör bir yansıması olan aileye dek bu hiyerarşik güç ve şiddet düzenlemesini toplum nezdinde kabul görür hale getirir. Gündelik pratiklerini gerçekleştiren birey ise otobüse binerken, yolda yürürken, yemek yerken ve en çok da çalışırken, farkında olmadığı bir iktidar şiddeti altında edimlerini şekillendirir⁵⁵. Politik anlamda şiddet bu yönüyle kendini hayatın her alanına sinik vaziyette hissettirmektedir.

Aileyi kendi içinde bileşenlere (kadın-erkek, kadın-kadın, erkek-erkek, transseksüel birliktelik vb.) ayırma uğraşına düşmeden, çiftler ve yetişkin-çocuk ilişkilerinde şiddetin, bir iktidar kurma girişimi olarak varlığını idame ettirdiği de düşünülebilir. Bedenler arasındaki bu şiddet "*daha güçlü olan bireyin diğer bireyleri, zor kullanmanın çeşitli biçimleriyle kontrol etmesinin kabul edilebilir bir şey olduğuna duyulan inanca dayanır*"⁵⁶. Bu açıdan şiddeti sınıflandırmak gerekirse, yetişkinlik ile iktidar arasında bir bağ geliştirerek, yetişkinden yetişkine ve yetişkinden çocuğa yönelik şiddeti tanım dahiline almak olası görünmektedir.

Şiddet, sonsuz bir döngü içinde kendini yineleyerek üreten yapısını doğal döngüye uygun olarak aile ilişkilerinde ve aile ilişkilerine benzer şekilde otorite ile karşı-otorite arasındaki ilişkilerde muhafaza etmektedir. Bu yönüyle düşünüldüğünde her türden karşı-otoritenin⁵⁷ de bir şiddet sarmalı içinde kendini var kılması anlaşılır hale gelir ki buna silahlı örgütler de dahildir. İktidar bir araç olarak şiddeti bütün bölüngüleriyle eylemselleştirdiği andan itibaren karşı-otoriter konstrüksiyonlarla çatışma içine düşmektedir. Bu noktada, "*şiddet araçlarının devlette yoğunlaşması, aynı zamanda yıkıcı güçlerin katlanarak büyümesine ve zamanla terör ve şiddetin 'devletleşmesi'ne yol açar*"⁵⁸ diyen Peter Imbusch'un bu tespitini iki yönlü okumak

⁵³ Theodor W. Adorno, **Otoritaryen Kişilik Üstüne**, Çev. Doğan Şahiner, İstanbul: Say, 2011.

⁵⁴ Aldous Huxley, **Cesur Yeni Dünya**, Çev. Ümit Tosun, İstanbul: İthaki, 2013, s. 14.

⁵⁵ Bruce Brown, **Marks, Freud ve Günlük Hayatın Eleştirisi**, Çev. Yavuz Alogan, İstanbul: Ayrıntı, 1989, s. 7.

⁵⁶ Bell Hooks, **Feminizm Herkes İçindir: Tutkulu Politika**, Çev. Kolektif, İstanbul: Bgst Yayınları, 2012, s. 78.

⁵⁷ Karşı-otorite, "otorite karşıtı" olarak değil, otoritenin karşısında yeni bir otorite yaratma istemi olarak tanımlanabilir.

⁵⁸ Peter Imbusch, "Uygarlık kuramları ve şiddet sorunu", Çev. Ender Ateşman, **Toplum ve Bilim**, 84, Bahar 2000, s. 104.

mümkündür. Devlet adıyla organize olan iktidarın yasallığını sağlamak için aldığı tedbirlerin başında kolluk güçlerinin ve yargı ile cezalandırma sistemlerinin rol oynadığı savlanabilmektedir. İktidarın hem ulusal-bölgesel ve hem de uluslararası düzeyde caydırıcılık ilkesini de esas alarak silahlanması ki günümüzde nükleer füzyon teknolojileri odağında ciddi boyutlara ulaşmaktadır, kendisine yönelik her yönlü tehdit algısının silahlı çatışmaya dönüşmesine mahal vermektedir. O halde *"terör ve şiddetin devletleşmesi"* söylemini ilkin "devletin terör ve şiddetleşmesi" olarak okumak gerekir. Devlet, temelini oluşturan düzenleme gereği, sistemli bir şiddet uygulama mekanizmasını legal kılma teşebbüsü ve olanağı olarak görülebilmektedir. Sınırlarla bezenmiş böylesi bir iktidar yapılanmasının merkezinde ortaya çıkan karşı-otoriter organizasyonlar, devletin belirlediği çerçevede hareket etme özgürlüğüne sahiptirler ki iktidar mantığı kendisine tehlike oluşturabileceğini sezinlediği düzeyde bir özgürlüğü başkasına tanımaktan özenle imtina etmektedir. Özgürlüğün yasayla belirlenen ve sınırlandırılan bir şey olması başlı başına farklı bir tartışmanın dinamiğini oluşturmaktadır ki iktidarın kendisi dışındaki bütün kurum ve kişilerin ifade ve hareket alanlarını kısıtlayan ve kendi ürünü bir yasal güvenceye dayanan mutlak hakimiyeti, şiddetin tanımı gereği, terörizedir. Bu bakımdan terör kavramının da şiddetin uygulanmasını resmi ideolojisiyle meşru kılan iktidar organının, yönetme hakkını kendinde gördüğü toplumun güçsüzlüğünden yararlanırken giriştiği eylemler bütünü olarak tasarlanması olasıdır.⁵⁹ Şu halde karşı-otoriter yapıların da, terörize birer iktidar haline gelme süreçlerinde devletleşmekten ve devletsel organizmalara özgü örgütlü yapılar inşa etmekten ve de benzer yasallıkta düzenlemelerle (tüzük, parti bildirisi...) özdeş bir işlerlik kazanmaktan geri kalmadıklarını belirtmekte bir beis görülmemektedir.

3. Birey ile İktidar Arasındaki İlişkinin Kökenleri

Öznenin, bir varlık olarak kendini dünyada bulduğu andan itibaren iktidarla ilişkili bir gelişim sürecine dahil olduğu söylenebilir. Toplumsal, kültürel ve politik bir atmosferde kabuğundan çıkan çocuk, bir aidiyet mücadelesiyle yüzleşmek durumunda kalır. Ailenin, yeni doğan çocuğun ilk sosyo-politik çeperini oluşturması bakımından önem atfedilen bir misyona sahip olduğu değerlendirilmektedir. Kalıtsal

⁵⁹ Mete Çubukçu, "Her Devlet Kendi Terörünü Yaratır", *Net Söyleşi Dergisi*, Ocak 2013, Sayı:0, s.14.

özelliklerin ve kendi-oluş evriminin büyük ölçüde tamamlandığı gelişim çağı, psikanalitik kuramın psikoseksüel gelişim olarak adlandırdığı ve Freud'un birey-ebeveyn çatışması özelinde incelediği, fallik dönem olarak adlandırılan 3-5 yaş aralığı olarak belirlenmektedir.⁶⁰ Bilinç ve bilinçdışı bakımından iktidarla olan ilk münasebetin özne adına bu evrede anne ve baba aracılığıyla gerçekleştiği düşüncesinden hareket etmek, bu açıdan, olası görünmektedir.

3.1. Oedipus Kompleksi: Ebeveyn ve Devlet

Özne açısından, bir ferdi olarak dünyaya geldiği ailesinin, onun ilk sosyal, kültürel ve politik çevresini oluşturması bakımından etkisi büyüktür. Libidinal arzu ve şiddet dürtüleri de ilkin aile içindeki ilişkiler üzerinden telaffuz edilebilmektedir. Freud, fallik döneminde çocuğun karşı cinsteki ebeveyne olan ilgisini cinsel gelişim süreci olarak değerlendirirken Yunan mitolojisinden *Oedipus* anlatısına ve Sofokles'in *Oedipus Rex* trajedyasına gönderme yaparak, geliştirdiği kurama Oedipus Kompleksi adını verir.⁶¹ Bu karmaşa en temelde, erkek çocuk üzerinden işler ve anneye duyulan cinsel arzudan kaynaklı bir saldırganlık ve öfkenin hedef tahtasına babayı yerleştirir. Çocuğun babayla çatışıp onu aradan çıkarma ve böylece anneye ulaşma amacı güderken riske ettiği şey, varlığının yegane dayanağı olarak gördüğü cinsel uzvudur. Şu halde erkek çocuk, iktidarı ele geçirmeyi düşlerken bizzat iktidar tarafından iğdiş edilerek cezalandırılma korkusuna yenik düşmekle yükümlüdür. Nesneye duyulan arzu, öznenin kendinden bir parçayı, ki toplumsal normların da henüz o yaşta hissedilen etkisiyle, en değerli parçasını yitirme korkusuna yenik düşmektedir. Arzu ve dolaysız şiddet dürtüsü, korku tarafından ebedi bir baskılamaya dönüşmektedir.⁶² Erkek çocuğun, hemcinsi ebeveyninin iktidar kurmasını ve karşı cinsin biat etmesini sağlayan bir uzva sahip olduğu bilincini geliştirerek sürdürmesi, bastırılmış şiddetin cinsellik üzerinden kendini deşifre etmesiyle son bulabilmektedir. Genel anlamda çocuğun anneye olan bağlılığı henüz doğumdan önce, bir ceninken başlar, zira anne onun bütün evrenini oluşturmaktadır. Bu yüzden, Freud'un savına ek olarak Fromm'a göre anneye yönelik bu bağlılık

⁶⁰ Sigmund Freud, **Beş Konferans ve Psikanalize Toplu Bakış**, Çev. Kamuran Şipal, İstanbul: Cem Yayınevi, 1998, s. 87.

⁶¹ Sigmund Freud, **Düşlerin Yorumu I**, Çev. Emre Kapkın, İstanbul: Payel, 1996, s. 310-313.

⁶² Sigmund Freud, **Dinin Kökenleri: Totem ve Tabu, Musa ve Tektanrıcılık ve Diğer Çalışmalar**, Çev. Selçuk Budak, Ankara: Öteki, 1999, s. 194.

cinsel arzulardan öte yaşamsal bir bağıllık ve bağımlılıktır.⁶³ Anne, çocuğu karnında taşıırken ve sonrasında emzirirken de uzuvsal bir temas kurmaktadır ve bu bütünselliğin çocuğun süregiden yaşantısı boyunca korunma arzusu muhtemel görölmektedir.

Her iki durumda da özne ile ilksel iktidar muhatabı arasında beliren şiddet odaklı saldırganlık ve korku-arzu kaynaklı suçluluk duygusu bir köle-egemenlik çatışkısına yöneltmektedir. Babayı saf dışı bırakmak isteyen çocuğun yegane maksadı kendi iktidarını sağlamaktır. Lakin erk tarafından hadım edilme, cezalandırılma korkusu öznenin köleliğe rıza göstermekle birlikte derinlerindeki şiddet dürtüsünü baskılamasına yol açmaktadır. Bu durumun, öznenin bütün iktidar-oluş evrelerinde bir tür şiddet boşalımı şeklinde gözlemlenmesi mümkün olabilmektedir. Babanın görevi, çocuğun dürtülerini disipline ederek onun yetişkinliğinde rastlayacağı toplumsal baskıya hazırlanmasını sağlamak⁶⁴ iken; devletin işlevi bireyi daimi bir itaat öbeğinde hapsederek, onun mevcut iktidar karşısında hiç bir koşulda tehdit oluşturmamasını güvence altında tutmaktır. Baba iktidarını devredeceği çocuğu, devlet ise iktidarı ile hükmedeceği özneyi baskılamaktadır. Öznenin oluş süreci, öyleyse, baskılanma-iktidar-baskılanma biçiminde bir ilerleyiş takip etmektedir. Psikanalitik bakımdan fallik döneminde başlayan baba iktidarı (ya da anne iktidarı ki öznenin henüz doğumundan önce ve sonrasındaki oral dönemde anneye uzuvsal bağıllığı da anneden bir iktidar yaratmaktadır; bu durum, kız çocuğunun iktidar oluş süreci için de geçerli ve benzer bir okuma gerektirmektedir), bireyin kendi iktidarını kurmasıyla, yani anne veya baba olmasıyla, köle-egemenliği haline gelmektedir. Baskılanma evresini böylece tamamlayıp iktidar evresine geçen birey, devlet karşısında halen baskılanmaktadır. Şu durumda bireyin, devlet vasıtasıyla baskılanırken çocuğunu baskılaması, çok katmanlı bir bastırılmış şiddet sarmalı olarak düşünölebilir.⁶⁵

Öte yandan, aile içi güç dağılımının ve bunun neden olduđu etkilerin toplumbilimsel olarak da açıklanmasına ihtiyaç duyulduđu söylenebilir. Ailenin devlet ve toplumsal normlar çizelgesine uygun olarak çocuğu biçimlendirme uğraşı, baştan kabullenilmiş bir teslimiyetin bir sonraki nesle aktarımı olarak da

⁶³ Erich Fromm, **Freud Düşüncesinin Büyüklüğü ve Sınırları**, Çev. Aydın Arıtan, İstanbul: Arıtan, 1991, s. 48.

⁶⁴ Marcuse, **Eros ve Uygarlık...**, s. 78.

⁶⁵ Herbert Marcuse, "Baskıcı Hoşgörü", Çev. Soner Soysal, **A Critique of Pure Tolerance** içinde, Boston: Beacon Press, 1969, s. 123-125.

değerlendirilebilir. Ailenin, devlet ve iktidarın en minör temsiliyeti olarak muhafaza edilmesi arzusu, rejim liderlerinin bu yapıyı kültürel ve ahlakî kodlar atfederek canlı tutma emellerinde açığa çıkmaktadır. Bilhassa totaliter liderlerin *"koruyucu ve temsil edici (çocuğun zihninde her türlü yetkeyi temsil eden) babaya yöneltilen duygusal davranışları kendi üzerinde"*⁶⁶ toplama teşebbüsleri, kurumsallaşmış aile bağları üzerinden bir otoriter temellendirme niyeti olarak okunabilmektedir. Birey ve aileden başlayarak kitlenin, otorite karşısında çocuksu bir itaate bağlı kalmasının yegane açıklaması bu özdeşlikte yatmaktadır. Kitle otoriter yöneticiyi, devlet başkanını veya kralı babası gibi görmekte ve onun her türlü sorunun üstesinden gelmeye muktedir olduğu düşüncesini, vakti zamanında babasından ve annesinden aldığı mutlak itaat perspektifi neticesinde savunabilir. Dahası birey ve de kitle, çocuğun kendini iktidarı elinde tutan babayla özdeş kılmasına benzer şekilde, kendini devlet yöneticisi güç odağı ile duygusal bakımdan özdeş kılma eğilimi göstermektedir.⁶⁷ İktidara olan özlem, çocuğun korkulu boyun eğişini çağrıştırır şekilde, kendini onunla ve onun üzerinden yeniden yaratma meyline dönüşmektedir.

Kuşkusuz baba ve anne figürlerinin devlet yöneticileri tarafından sıklıkla yineleniyor olmasının altında yatan başlıca saik iktidarı mutlak kılma ereği olarak görülebilir. Anne şefkati ve baba kudreti, öznenin rıza göstermesi için kültürel olarak tasarlanmış ve ahlaki ve hatta biyolojik ölçütlerle desteklenip doğrulanır halde rejimlerin eğitim politikalarına aktarılmıştır. Devletin özünde iktidarı daimi kılma yetkinliği, içselleştirilmiş tanrı ve din inançlarıyla olduğu kadar ekonomik faktörlerle de şekillenmekte ve aile içinde de ayrıca etkin kılınmaktadır. Otorite de tahakküm de tarihin her kertesine sinmiş vaziyette doğanın ve insan ilişkilerinin her alanındaki varlığını süregelmektedir. Horkheimer'ın da belirttiği gibi *"çalışma, zincirli kölelerin tarlalarda ve madenlerde kırbaça çalıştırıldıkları sınır durumları dışında, buyruk ve talimat karşısında az ya da çok gönüllü itaat içinde gerçekleşmiştir"*.⁶⁸ İnsanın toplum dahilinde varlığını sürdürebilme yönteminin ekonomik gereksinimlerden ve ekonomik gereksinimlerin giderilmesinin de genellikle yabancı mercilere gönüllü boyun eğmekten geçmekte olduğu söylenebilir.

⁶⁶ Wilhelm Reich, **Faşizmin Kitle Ruhu Anlayışı**, Çev. Bertan Onaran, İstanbul: Payel, 1979, s. 99-100.

⁶⁷ A.g.e.

⁶⁸ Max Horkheimer, **Geleneksel ve Eleştirel Kuram**, Çev. Mustafa Tüzel, İstanbul: YKY, 2005, s.235.

Özne, tahakküm altında dünyaya gelmesini takip eden aşamalar bütününde pasif itaat pozisyonunu korur. Devletin işlerliği açısından ustalıkla düzenlenmiş olan sistem, bireyi, egemen (köle-egemen) konumuna getirmek için aile formatına bürünmeye mahkum kılmaktadır. İktidarın alt kademesi olan aile bu noktada iktidarın düzenli yinelenmesine aralıksız katkıda bulunmaktadır. Şu halde son süreçte devletin özneye finansal, eğitimsel ve sosyal garantörlük yapmasının, özneyi politik ve kültürel anlamda var kıldığını dayatmasının babanın otoritesini sarsan ve işlevsiz hale getiren de bir yaptırım olduğunu belirtmek gerekmektedir. Genel olarak Eleştirel Marxist Kuram çevresinde beliren düşünürlerin Oedipus sendromunu ekonomik ve emek odaklı dinamikler üzerinden açıklama eğilimleri⁶⁹, bir finansör olarak babanın yerini alan otoriter devletin yol açtığı karmaşayı düşündürmektedir. Oedipus kompleksi, gerek aile temelli olsun gerekse sosyal veyahut finansal kaynaklı olsun, bireyin mücadele alanını başkaldırı ile itaat arasında sınırlamaktadır. Babaya karşı çıkamayan birey devlete de karşı duramamaktadır. Annenin arzu edilen nesneye dönüşmesini anımsatır şekilde devletin sunduğu bürokratik olanaklar da arzu edilen bir nesne şeklinde belirlemektedir. Bu noktada bireyin talep ettiği arzular, iktidarın dayatma ve yaptırımları karşısında çocuksu kalmaktadır. Baba ile çocuk arasındaki Oedipal çatışkı aynı anda baba ile devlet ve bürokrasi arasında ve yakın ölçüde çocuk ile devlet arasında vuku bulmaktadır. Nitekim iktidar halinde devletin ve dolayısıyla babanın, iktidar olmanın getirdiği yükümlülüklerce esaret altında tutulduğu da savlanabilmektedir.⁷⁰ George Bataille, edebiyat ve kötülük arasındaki sınırları çizerken bu düşünceyi destekler biçimde çocuğun eylemselliğini bedel ödenmeyen bir tutum olarak belirtmekte, bunu özgürlükle ilişkilendirmektedir. Tanrı yargısından başlamak üzere devlet ve baba otoriteleri de kendilerine iktidarın normatif tabiatınca dikte edilen mükellefiyetleri yerine getirmekle sorumludurlar. Kendi iktidarlara dayanan ve kefilliğini üstlendikleri düzen karşısında isyan edemiyor olmaları, adı geçen otoriter unsurların yalnızca iddia düzeyinde özgür olabileceklerini düşündürmektedir. *"Yalnızca Şeytan'ın özgür olabileceğini düşünmeye başladığı an, insan için Tanrı'nın sonsuz özgürlüğü de yok olmuştur"* diyen Bataille'in bu tespitinden hareketle çocuğun da tanrı, devlet, baba iktidarlara altındaki sorumluluktan azade, dürtüsel özgürlüğünden söz edilebilir.⁷¹ İktidarda olan için söz

⁶⁹ Martin Jay, **Diyalektik İmgelem: Frankfurt Okulu'nun Tarihi ve Çalışmaları**, Çev. Sevgi Doğan, İstanbul: Ayrıntı, 2014, s.165.

⁷⁰ Horkheimer, **Geleneksel ve Eleştirel Kuram...**, s. 261-263.

⁷¹ Georges Bataille, **Edebiyat ve Kötülük**, Çev. Ayşegül Sönmezay, İstanbul: Ayrıntı, 2004, s. 33.

konusu tek arzu iktidarını sürdürmek iken, itaate mahkum edilenin isyan ve itaatsizlik gibi seçenekleri ve kendi iktidarını ele geçirme opsiyonu, Prometheus örneğinde serimlenebildiği gibi, verili bir mücadele alanı yaratmaktadır.

Bataille açısından şiddetin erotizmle ilişkisi derinliklidir. O, şiddetin eylem alanını cinsellikte görür ve şiddetten arındırılmış bir cinselliğin erotik bir tandansa sahip olamayacağı savunusunda bulunur⁷². Bu bakımdan cinsellikle terbiye edilmiş bir şiddet dürtüsünün pasifizasyonu söz konusu olabilmektedir. Üst düzey şiddet ve dahası ölümün arzu ile ilişkisi, bir tür yaşamı olumlama olarak ortaya çıkmaktadır.

3.2. Oedipal Kompleksin Çözülümü

Gerek Sigmund Freud'un ortaya attığı psikanalitik kuram çerçevesinde birey ile ebeveyni odağa yerleştiren, gerekse de Frankfurt Ekolü düşünürlerinin bir kısmı tarafından öznenin daha üst bir iktidar olan devlet ile münasebeti üzerinden serimlenen Oedipus karmaşası, en nihayetinde kişinin yoğun narsistik değeri olarak cinsel uzvuna veya cinsel uzva ve dolayısıyla kendi iktidarını inşa etme istemine yatırım yaparak ebeveyni ve devletin iktidar mekanizmasını cinsel bir arzu nesnesi ve bunun karşısında duran tarafı da bir rakip olarak görmekten vazgeçebilmektedir.⁷³ Benliğin bir bastırma eylemiyle oedipal karmaşadan uzaklaşması, *"ideal ölçüleri içinde, karmaşanın yıkılıp ortadan kaldırılmasına eşdeğerdir. Eğer benlik, bastırmadan daha fazlasını başaramaz ise bu durum altbenlik içinde bilinçdışı olarak sürer ve patolojik etkisini daha sonra gösterir"*.⁷⁴ Bu yıkılım sürecinde cinsel obje etkileşimi düzeyinde bir deseksüalisasyon (eşysizleştirme) ve iktidar istemine karşı bir dezagresivizasyon (saldırganlıktan arınma) meydana gelmektedir. Öznenin arzu ve şiddetini çeken unsurlar karşısındaki tutumunun yansızlaşması söz konusu görülmektedir. Bu bakımdan *"nötralize dürtü enerjilerinin"* ortaya çıkması ilerleyen aşamalarda öznenin özdeşimler ve yüceltmeler yoluyla benliğini şekillendirmesinde pay sahibi olmaktadır⁷⁵.

⁷² Georges Bataille, **Erotizm**, Çev. Mukadder Yakupoğlu, Ankara: Onur, 1993, s. 21.

⁷³ Yıldız Akvardar ve diğ., **Psikanalitik Kurama Giriş**, Ankara: Bağlam, 2015, s. 103.

⁷⁴ A.g.e.

⁷⁵ A.g.e., s. 107.

Şiddetin baskılanmış bir dürtü olarak baskılanmış bir arzu ile iç içeliğinin, ebeveyn ve iktidar özelinde kendini soyutlama olarak belirginlik kazanmakta olduğu ve içsel bir yatırım olarak potansiyelini yönlendireceği bir mecra arayışına ara verdiği söylenebilir. Seksüel düzeyde bir tatmin arayışını giderme sürecinde şiddetle teması da bu çerçevede değerlendirmek olasıdır. Oedipus karmaşası yaklaşımı neticesinde çatışkının iki öznesi olan erkeğin (baba-erkek çocuk) bir iletişim modeli olarak şiddeti esas etken olarak değerlendiriyor olması, toplumsal düzeyde öğretilmiş ve uygulanan bir erkek şiddeti nosyonuna da kaynaklık edebilmektedir. Bu potansiyel baskılaması, özünde, daha önce değinildiği üzere, bedensel bir tahakküm kurma ve en nihayetinde kendi iktidarını yaratma teşebbüsü olmakla birlikte oedipal itkiler aracılığıyla açıklık kazanmaktadır. Şu durumda kadının (anne-kız çocuk) erkeklerin şiddet eksenli çatışmalarının arzulan nesnesi konumunda görülmesinin; iktidar karşısında cinsel uzvunu yitirme riskini göze alamayan erkeğin şiddet eğiliminin pasifizasyonun; fiziksel, ekonomik ve psikolojik hiyerarşilerce belirlenen bedensel üstünlüklerin, bedensel zayıflıklar karşısında şiddeti yeniden bir iletişim aracı olarak dışa vurması ile yeniden aktif hale gelebilmekte olduğu söylenebilir. Bataille'ci yaklaşım doğrultusunda cinselliğin bir şiddet uygulama alanı olarak görülmesi ve bunun belirgin biçimde gerekli kılınması da baskılanan şiddetin baskılanan arzu eşliğinde belirmesi olarak sunulabilir. Bu durum şiddeti kanalize etmesi açısından cinselliği odak noktası haline getirmekte ve şiddeti toplumsal platformda bir çatışma olarak değil, cinsel alanda bir arzu halinde elimine etme yönelimi olarak belirlemektedir.⁷⁶

Şiddetin bir iletişim aracı olarak belirlenmesinin tarafları olarak erkeğin baz alınmasının erkeğin tarihsel işlevi olarak (avcı, koruyucu, köle, forsa, asker, iktidar...) fizyolojik güç skalasında kadından daha etkin ve ekonomik olarak işlevsel bir beden ve kas yapısına sahip olmasından kaynaklandığı söylenebilir. Bu durumda, şiddet yöneliminin, evrimsel psikoloji ve cinsel seçim teorisi ekseninde düşünüldüğünde kadının seçici pozisyonundan kaynaklı iktidar (ya da nesne) olması durumunda, erkekler arasındaki cinsiyet içi seçim rekabetinde bir temas ve iletişim modeli olarak benimsenebildiğini ifade etmek mümkün görünmektedir. Aynı yaklaşım, erkeğin bir nesne-iktidar olarak seçilen konumunda bulunduğu hallerde kadınlar arası cinsiyet içi seçim mücadelesinde de ekseriyetle gözlemlenebilir halde bulunmaktadır. Şu durumda cinsiyetler içi şiddet sarmalının, evrimsel açıdan, Cinsel

⁷⁶ Bataille, **Erotizm...**, s. 22-23.

Seçilim Teorisi aracılığıyla üremeye yönelik bir aksiyon olarak; cinsiyetler arası şiddet eğiliminin ise Doğal Seçilim Teorisi nezdinde hayatta kalmaya yönelik, bedensel üstünlük kurma tandansında açıklık kazandığını iddia etmek mümkündür.⁷⁷ Bu durum, şiddeti üretenin erkek ve şiddete maruz kalanın kadın olduğu yanılığsından uzaklaşarak, cinsiyet içi ve arası şiddeti üretenin bedensel üstünlük motivasyonu ile hareket etme pratiğini benimseyen bir iktidar kurma teşebbüsünde olma halindeki eşit ölçüde kadın ve erkek olduğu düşüncesine varmak olası görünmektedir.

Şiddetin erkek ile kadın cinsiyetleri arasında değil de yetişkin anne-baba ile çocuk arasında bir sınıflandırma aracılığıyla tartışılması, fiziksel şiddetin bir sorun olarak çözümü açısından daha faydalı görülebilmektedir. Ayrıca, Oedipus Kompleksi'nin erkek çocuğu temel alan yaklaşımını alternatif okumalar üzerinden de değerlendirmek olanaklıdır. Bu bakımdan, cinsel sapkınlık alanında uzmanlık derecesine sahip bir psikiyatr ve mesleki ve kişisel bağlamda feminist harekete yakınlığı doğrultusunda çalışmalar yürüten Estela V. Welldon'ın, Oedipus Karmaşası'nı erkek-çocuk düzleminin dışında, kadın-anne odağında incelediği çalışmaları da örnek teşkil edebilmektedir. Welldon, anne kavramının kutsallaştırılmasına karşı çıkarak, anne kavramının nötr bir yetişkin olarak her türden ruhsal normallikleri ve bozuklukları ile değerlendirilmesi gerektiğini savunurken, çocuğun gelişiminde etkin rol oynayan faktörün yetişkin annenin, çocuğun cinsel kimlik kazanma sürecine müdahil olması olduğunu savlamaktadır. *"Annenin cinsel içgüdüsünün erişilebilirliği (ödül) ile bunun ayrılma/bireyleşme döneminde geri alınması arasındaki değişimin"* gelecekte çocuğun bireyleşme sürecinde ayrılmayı reddederek annenin ödülleri karşılık vermesi ile sonuçlanmaktadır.⁷⁸ Çocuğun toplumsal-cinsiyet kimliğini inşa etmesi sürecine annenin etkisinin de yine kendi annesi ile olan ilişkisi, partneriyle olan sorunları ve kendi içindeki biseksüel çatışmaları çerçevesinde önemli bir ölçüde olması; gelişim sürecindeki bireyin *"yapısal ego bozuklukları ve ego zayıflıkları olan sahte bir benlik duygusu"* inşa

⁷⁷ Charles Darwin, **Türlerin Kökeni**, Çev. Öner Ünalın, Ankara: Onur Yayınları, 1976, s. 184-189. Geoffrey Miller, **Sevişen Beyin**, Çev. M. Asım Karaömeroğlu, İstanbul: NTV Yayınları, 2010. Aysun Yılmaz, **Romantik İlişkilerde Rakibin Değerlendirilmesinin Hata Yönetimi ve Sosyal Karşılaştırma Kuramları Açısından İncelenmesi**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi SBE, İzmir, 2011, s. 3-6.

⁷⁸ Estela V. Welldon, **Anne: Melek mi Yosma mı? Anneliğin İdealleştirilmesi ve Alçaltılması**, Çev. Semra Kunt Akbaş ve Can Kurultay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2001, s. 77-82.

etmesi ile sonuçlanabilmektedir.⁷⁹ En nihayetinde, anne ve babanın çocuklar ile olan yaşamsal bağlarından ve çatışma durumunda mutlak galibiyet pozisyonlarından kaynaklı iktidarlarının, şiddeti pasif kılan bir itaat şeklinde tekerrür ettiği düşüncesini göz önünde bulundurmak da mümkün görünmektedir. Bu noktada Oedipus kuramı çerçevesinde annesini arzu nesnesi olarak hedefleyen erkek çocuk üzerinden geliştirilen tartışmanın, bilinçli olarak erkek çocuğunu arzularının nesnesi kılan anne üzerinden yürütülmesi akla daha yatkın görünmektedir:

*"Her zaman annesini değil de Ödip'i suçladık. Burada bir kez daha olayın sorumluluğunu yalnızca erkek çocuğa yüklüyor ve sonuç olarak, Ödip'in annesini bilinçdışında "tanıdığını" ve onunla evlenmesinin sapkın bir davranış olduğunu kabul ederek, bir kompleks için yepyeni bir kavram geliştiriyoruz. Aslında Jocasta'nın oğlunu tanıması için sahip olduğu donanım - bilinçli olarak da - oğulun annesini tanıması için sahip olduğu donanımından daha fazlaydı."*⁸⁰

O halde, şiddetin, bireyin fallik ve oedipal evrelerine değin anne ve babası ile var olan ve var kılınan sosyo-politik normlar düzlemindeki ilişkiselliğinden etkilenerik belirli cisimsel hedefler belirlediği ve güç odağına sahip olduğu müddetçe ve cisimsel hedeflerinin zayıflıklarını algıladığı ölçütte şiddeti rasyonel bir eylemsellik haline getirdiği fikrine varmak imkan dahilinde görünmektedir.

3.3. Anti-Oedipus: Şizoanaliz

Bilinçdışının, bilhassa Gilles Deleuze ve Felix Guattari'nin ortak düşünüş pratikleri üzerinden yeni bir formda sorgulanması neticesinde, her şeyin kökenini nevrotik sapmalara indirgeme eğilimi sergileyen psikanalizin karşısında Şizoanaliz kuramı dikilmektedir. Nevrozlardan ziyade psikozlara yoğunlaşan Deleuze ve Guattari, psikotik dinamiklere yaslanan bir formül geliştirmeye odaklanırlar. Şizofreni bu bağlamda, *"kapitalist toplumda yaygın genel bir psikoz üretiminin [...] sonucu olarak şizofreniye dar psikolojik terimler açısından değil, geniş toplumsal-tarihsel terimler açısından anlam yükler"*.⁸¹ Şizoanalitik yaklaşımın Oedipus karmaşasına farklı bir perspektiften eğilmesi, alternatif bir şiddet okumasını da beraberinde getirmektedir. Deleuze ve Guattari, psikanalitik yaklaşım aracılığıyla

⁷⁹ A.g.e., s. 83.

⁸⁰ A.g.e., s. 99-100.

⁸¹ Eugene W. Holland, **Deleuze ve Guattari'nin Anti-Oedipus'u: Şizoanalize Giriş**, Çev. Ali Utku ve Mukadder Erkan, İstanbul: Otonom, 2013, s. 22.

tartışmanın aile ve dolayısıyla anne-baba-çocuk üçgenine indirgenmesine karşı çıkarlar⁸². Kompleksin, aile modelinin kurucu bileşeni olarak sunulması da eleştirilen noktalardan biridir. Arzunun bir üretim sahası olduğu savıyla, psikanalizin öznenin arzu ve dürtülerini indirgemeci bir yaklaşımla adlandırdığı görüşü ağırlık kazanmaktadır. Bir başka husus da eksene babanın değil çocuğun oturtulmasıdır; zira Oedipus Rex mitinde Oedipus'u dağ başına bırakan Baba figürünün atlanarak, çocuğun anne-arzu ve baba-şiddet çatışkısının odağına konulması, Anti-Oedipus düşüncesinin muğlak bulunduğu durumlardan biri olarak ortaya çıkmaktadır.⁸³

Bu minvalde şiddeti bir arzu, salt üretime endeksli bir arzu olarak tasavvur etmek olası görünmektedir. Öznenin arzularını, kapitalist sistemin minör işleyiş modeline denk düşen aile içindeki konum ve ilişkilerinden doğan temaslarla sınırlandırmak ve adlandırmak yerine, olası şiddet ve diğer yönelmelerinin devrimci bir özgürleşmesiyle ilintili halde tasarlamak ihtimal dahilinde bulunmaktadır.

⁸² Gilles Deleuze ve Felix Guattari, **Anti-Ödipus: Kapitalizm ve Şizofreni 1**, Çev. Fahrettin Ege ve diğ., Ankara: BS Yayınları, 2014, s. 79.

⁸³ Ulus Baker, "Anti-Ödip", **Toplum ve Bilim**, 70, Güz 1996, s. 272.

BÖLÜM 2: ŞİDDET ODAĞINDA DİJİTAL BEDENİN İNŞASI

1. Bir İktidar İlişkisi olarak Beden

Bedenin ne olduğu ve nasıl var kılınması gerektiği konusuna odaklanma istemi, şiddetin bedenle olan teması neticesinde önem arz etmektedir. Fizyolojik olarak bedenin varlığı bilimsel veriler ışığında somut gerçekliğini korurken, felsefi ve dinsel yaklaşımlar bedene birbirinden farklı değer ve yorumlarla yaklaşmayı denemektedirler. Direkt olarak şiddeti bedensel deformasyon vasıtasıyla tanımlama yatkınlığı üzerinden bir fikir pratiği geliştirmeyi ümit eden bu çalışma için bedenin metafiziksel değerlendirmesi kaçınılmaz hale gelmektedir.

İktidarın ve her türden iktidar ilişkisinin ilk elden bireyle olan temas ile şekillenmesi, bedenin diğer bütün duygusal ve söylemsel katmanlarıyla kat edilmesi bakımından dikkate değerdir. Bireyi iktidarın karşısında değil de onu oluşturan ilk etmenlerden biri olarak değerlendiren Foucault da birey ile iktidar arasındaki ilişkinin bir aracılık ilişkisi olduğunu ifade eder: "*iktidar, oluşturduğu bireyden geçiş yapar*".⁸⁴ Bu karşılıklı ilinti iktidarı olduğu kadar onun öznesi (itaat edeni) olarak bireyi de var kılmaktadır. Birey, iktidarın yapı taşlarından biri olmanın yanında iktidarın bizatihi kendisi haline gelebilmektedir. Birey ve cisimsel varlığı birey olarak adlandırmak adına ona atfedilen duygusal, düşünsel ve söylemsel bütün olarak beden, kendisi dışındaki diğer tüm bedenlerle bir iktidar-oluş ilişkisi içinde iletişimde bulunmaktadır. Beden somut bir varlık olduğu ölçüde denetime ve gözetime tabi tutulabilmesi bakımından iktidar ve şiddet tartışmasının özdeğini oluşturmaktadır. Bir bedenin diğer bir bedeni arşınlayan iktidar ilişkilerinde aracılaştırdığı şey öte taraftaki beden ise, bu aracılaştırma eyleminin şiddet olarak kavramsallaştırılması

⁸⁴ Michel Foucault, **Toplumu Savunmak Gerekir**, Çev. Şehsuvar Aktaş, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2002, s. 43.

olası hale gelmektedir. Şiddet, iktidar-oluş haldeki bedenin alt değer biçilen diğer bir bedeni etkileyen bir performansı olarak değerlendirilebilmektedir.

Beden üzerine yürütülen tartışmaların kökenini tarihin en eski kertelerinden bu yana inanılagelen Habil ve Kabil arasındaki ilk şiddet meylinde veyahut İbrahim'in oğlu İsmail'i tanrıya kurban etme girişimi deneyimlerinde ve aynı şekilde Adem ile Havva ya da Lilith ve de Pandora ve daha bir çok söylencede yatmakta olduğu düşünülebilir. Tüm bu mitoslarda beden erkin şiddeti karşısında birer araç olarak cisimleşmektedir. Şöyle ki, İbrahim ve İsmail üzerinden değerlendirmek gerekirse, bir iktidar imi olarak tanrı, İsmail'in kurban ediliş girişimi üzerinden İbrahim'in bedenselliği ile kendi iktidarını mutlak kılmaktadır. Aynı şeyi İbrahim'in İsmail'e değin eylemselliğinde ve benzer şekilde bir iktidar edimi olarak gözlemlemek olasıdır.⁸⁵ Esas olarak dinlerin ve mitlerin, bedeni ölümlü olarak nitelendirmekte bir ikircik yaratmakta ve ruha biçilen sonsuz payeyi inanç ve itaatle yoğurmaya çalışmakta oldukları düşünülebilir. Bedenin faniliği, öznenin bedeninden öte bir varlık olarak gördüğü ruhunu itaatine göre koşullamasına ve o uğurda yol almasına sebep olmaktadır.⁸⁶ Ölümün beden üzerinden vuku bulması ve bunun cisimsel olarak doğada ölçülebilir olması yine tek tanrılı inançların ruh ekseninde bir politika geliştirmelerinin nedenleri arasında sayılabilir.

Beden üzerine yürütülen ölüm-yaşam ilişkisinin bilinen en eski tartışmaları milattan önce 600'lü yıllara rastlayan Mimnermus şiirlerine dayanmaktadır. Yaşamın sona eriyor olması, ölümden bir sonsuzluğun beklenişine yönelik bir umut olarak bu şiirlerde ortaya çıkmaktadır⁸⁷. Bedenin varlığı tartışması beraberinde ölüm ve ölümsüzlük tartışmasını da getirebilmektedir. Antik Yunan'da Herakleitos ile başlayan ve Epikuros, Spinoza, Nietzsche, Deleuze ile süren yönelim bireyin ölümsüzlükle imtihanını kozmosun temel eğilimlerine aykırı bulur. Felsefe tarihince pek de tartışmaya değer görülmeyen beden, adı sıralı son üç düşünür tarafından yeni bir bakış açısıyla neşter altına yatırılır. Spinoza, Nietzsche ve Deleuze için beden, *"kozmosun temel yatkınlığıyla, sürgit akış ve farklılaşmayla en dolayimsız iletişim kurabileceğimiz biricik olanağımızdır."*⁸⁸ Materyalist geleneğe de uygun bir seyir

⁸⁵ Soren Kierkegaard, **Korku ve Titreme: Diyalektik Lirik**, Çev. N. Ekrem Düzen, İstanbul: Ara Yayıncılık, 1990, s. 18-19.

⁸⁶ Ekrem Sevil, **Platon'un Tanrı Anlayışı: Mitoloji'den Rasyonel Tanrı'ya Geçiş**, İstanbul: Birey Yayıncılık, 2007, s. 12.

⁸⁷ Çetin Balanuye, "Beden ve Aşkınlık", **Flsf Dergisi**, sayı 6, 2008, s. 56.

⁸⁸ A.g.e., s. 57.

izleyen bu anlayış beden, evrenin diğ er bütün unsurlarında gözlemlenebilir haldeki bir dönüşümün olağan etken parçası olarak dönüştüğü ve çürüdüğü fikriyatında beis görmemektedir. Kökleri antik Yunan felsefesine, Parmenides'e dayanan ve Sokrates, Platon, Descartes ve Kant seyrini izleyen ideacı yaklaşım rotası ise tek tanrılı dinlerle felsefenin yer yer birbirine göz kırpmaya olanağı yakalayabildiği bir yol izlemektedir. Batılı düşünce akımlarının başlıca dayanağını oluşturan bu yaklaşım açısından beden, "*şeytani arzusun son sığınağı, günahın tetiklendiği kirli toprak ve sonsuzluk ödülünün önündeki yegane engel olarak kavranır.*"⁸⁹ Bu yaklaşıma göre aklın işlevi de bedeni dizginlemekten ve onun arzu ve hazlarına gem vurmaktan geçmektedir.

Bedenin, devletler ve idari birimler tarafından kontrol altına alınarak sistemin diktalarına uygun biçimde sağaltılmaya ve denetim ve gözetim altında tutulmaya çalışılmakta olduğu söylenebilmektedir. Bunun biricik örneklerinden birini Hapishanenin Doğuşu adlı eserinin henüz girişinde beden ile ceza mekanizmaları arasında dolaysız bir bağ kuran Foucault ortaya koymaktadır. Beden, ceza sistemleri karşısında bir araç ve aracı konumundadır⁹⁰. Erksel unsurlar bedeni, bireyin malı ve sınırları kesinkes belirli cismi bütünselliği olarak değerlendirmektedir. Yargılama ve cezalandırma mekanizmalarının direkt olarak beden üzerinden bir politik işlerlik kazanmasının açıklaması da bu durumda yatmaktadır. Klasik dönemde; manipüle edilen, şekil verilen, itaat eden beden, iktidarın nesnesi ve hedefi halinde var kılınmaktadır⁹¹. Tekniğin olanaklarıyla yeniden şekillenen yönetim mekanizmaları ise bedeni okul, hastane, muhtemelen hapishane ve tımarhane seyrinde disipline ederek iktidar ilişkilerine tabi tutmayı sürdürürler. "*Disiplin böylece bağımlı ve idmanlı bedenler, "itaatkâr" bedenler imal etmektedir.*"⁹² Bu yaklaşımı ekonomik sürece ve itaatkar toplum modeline öznenin katkısı olarak okumaya ek olarak beden, gücü elinde bulunduran diğ er bazı bedenlerin domino taşları şeklindeki dizilişine benzetmek olasıdır. Bu yaklaşım bedeni salt idare edilen bir cisim olmanın ötesinde, organize edilen ve sıraya dizilen, öncelikle birbirine ve lakin genel çerpe de müdahale hakkını saklı tutan güç sahibinin olası müdahalesine ve müdahale ihtimaline bağımlı kılan, bu ihtimalin yarattığı sosyo-politik tedirginlikten dolayı yalnızlaşan ve toplu bir çözülüşten ziyade kendi öznel pozisyonu doğrultusunda

⁸⁹ A.g.e.

⁹⁰ Michel Foucault, **Hapishanenin Doğuşu**, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ankara: İmge Kitabevi, 1992, s. 12.

⁹¹ A.g.e., s. 168.

⁹² A.g.e., s. 171.

nizamî bir hedef konumunu müdafaa etmeye odaklanan bir unsur olarak değerlendirme ihtimalini de gün yüzüne çıkarmaktadır.

Bedenin bugünü ise dününden daha katı bir denetim ve disiplin ilişkisi ile şekillendirilmektedir. Özellikle idari birimler tarafından yaygınlıkla kullanılan güvenlik kameralarının odağı halindeki beden, cep telefonu ve bilgisayar teknolojilerinin çığır açıcı yeniliklerinden faydalanırken kendini kurulu düzenin nesnesi olarak yeniden ifşa etmeyi memnuniyetle karşılamaktadır. Sosyal medya fetişizminin ön ayak olduğu bu deşifre olma-etme durumu Foucault, Deleuze gibi düşünürlerin denetim-gözetim-disiplin toplumları yaklaşımlarını desteklediği kadar onları aşan bir seyir izler. Medya araçları, devletin en gözde ideolojik aygıtlarından biri şeklinde, İngiliz düşünür Jeremy Bentham'ın ideal hapishane modeli olarak tasarladığı *Panoptikon*'un modern versiyonuna tekabül etmektedirler. "*Panoptikon, aslında, bir toplum ve bir iktidar türünün ütopyasıdır.*"⁹³ Öncelikle mahkumlar için tasarlanmış olmakla birlikte iktidar organlarınca diğer bütün yaşamsal alanlara entegresi olası kabul edilen Panoptikon'da temel mesele, edimlerin gözlemlenebilmesidir. Aynı anda hem denetimi ve hem de disiplin ve gözetimi meşru kılan bu yapı, mimari olarak halka biçiminde bir binanın merkezinde bulunan ve bu yapının bütün hücrelerini gözetleme kapasitesine sahip bir kuleden ibarettir. Kule bu noktada ikincil bir iktidar gücüne sahipken, birincil iktidar, Foucault'nun deyimiyle *biyo-iktidar*⁹⁴ olarak ortaya çıkmaktadır. Şu halde kuledeki gözlemci iminde hayat bulan mutlak iktidar ilişkileri olarak devletler, her bir hücrede denetime tabi tuttukları bedenler üzerinde sistemli bir itaat yaratmaya yönelik daimi bir şiddet uygulamaktadırlar. *Biyo-iktidar* ve *Panoptikon*, gözlemlenen bedenin ne zaman gözlemlenmekte olduğunu tam olarak hiç bir zaman kestirememesinden kaynaklı bir oto-denetim ve oto-disiplin sürecinin kalıcı hale gelmesinin kavramsallaşması olarak değerlendirilebilir. Fakat "*disiplin herhangi bir kurum veya aygıtla özdeşleştirilemez çünkü bütün aygıtları ve kurumları birbirine bağlamak, sürdürmek, kesiştirmek ve yeni bir işleyiş kazandırmak suretiyle kateden bir tür iktidar veya bir tür teknolojidir.*"⁹⁵ Disiplin, bedenlerin bireysel olduğu kadar toplumsal ölçekte şekillendirilerek var kılınması süreci olarak okunabilmektedir ve buna bireyin öz-sağaltımı da dahildir. Henüz anne karnında organik bir bağlılık olarak başlayan ve

⁹³ Michel Foucault, **Büyük Kapatılma**, Çev. Işık Ergüden ve Ferda Keskin, İstanbul: Ayrıntı, 2011, s. 224.

⁹⁴ Michel Foucault, **Cinselliğin Tarihi**, Çev. Hülya Uğur Tanrıöver, İstanbul: Ayrıntı, 2007, s. 103.

⁹⁵ Gilles Deleuze, **Foucault**, Çev. Burcu Yalın ve Emre Koyuncu, İstanbul: Norgunk, 2013, s. 45.

babanın otoriter varlığıyla şekillenen, aile denetiminde toplumsal normlarla, okul eğitiminde ulus-devlet külliyatıyla ve tarih okumalarıyla, askerde marşlar, evlilik seremonilerinde ilahî mitlerle taçlandırılan birey ve onun her daim baskı ve denetim altında disipline edilen bedeni, şiddet tahakkümü altında bir oluş sergilemektedir. Şu durumda bedenin, ilerleyen internet teknolojileri vasıtasıyla gözlemlenen pozisyonunu kabullenmiş halde mevcudiyetini sürdürme mücadelesi vermekte olduğu da belirtilebilir.

Muhakkak ki bu açıklamalar ışığında, Deleuze-Guattari ikilisinin Antonin Artaud'dan esinlenerek geliştirdikleri *organsız beden*'in *yersizyurdsuzlaşması* ve *yeniden yeryurd edinmesi*, iktidarın gözetim silahlarına karşı yine aynı silahlarla anonimleşmesi, denetleyen mekanizmayı bilgisayar korsanlığı ve benzeri yasadışı değil lakin yasa-ötesi girişimlerle ters yüz etmesi, bir çok bakımdan tartışılmaya açık bir alan olarak belirmektedir. Beden ve şiddet edimi arasındaki çoklu ilişki biçimlerine odaklanan bu çalışma, bilgisayar teknolojilerinin yeni bir olanağı olarak sanallaşan beden ve sanallaşan şiddet ilintisi üzerinden bedenin organsızlaşması ve yersizyurdsuzlaşması tartışmasına yeniden yönelmeden evvel, sahası olarak belirlediği bilgisayar oyunlarına değinme gereği duymaktadır.

2. Şiddetin Simülasyonu

Daha önceki başlıklardan hareketle simülasyonun beden ve şiddet ile teması üzerinden yol almak maksadıyla, video ve bilgisayar oyunlarının gelişim seyri üzerinde de durmanın yerinde olacağı kanaati uyanmaktadır. Dijital oyunların tarihi radyo, televizyon ve çeşitli konsolların icadıyla yakın ilinti içerisinde görülmektedir. Genel kanı ilk dijital oyunların 1935-1950 yılları arasında geliştirildiği ve ticari amaçlar doğrultusunda piyasaya sürülmelerinin 1960'lı yılların sonuna tekabül ettiği yönündedir.⁹⁶ Cambridge Üniversitesi doktora öğrencilerinden Alexander Douglas'ın, dünyanın ilk bilgisayarlarından biri olarak kabul edilen EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator) aracılığıyla programladığı ve dokuz kareli bir zeminde taraflardan birinin "X" diğeri "O" temsili ile yan yana veya çapraz üçlü seriyi oluşturma stratejisi geliştirmeye çabaladıkları *Tic-Tac-Toe* adlı

⁹⁶ John Kirriemuir, "A History of Digital Games", **Understanding Digital Games** içinde, Ed. Jason Rutter ve Jo Bryce, Londra: Sage publications, 2006, s. 21-22.

oyun, ilk bilgisayar oyunu olarak değerlendirilmektedir. Bundan altı yıl sonra, 1958 yılında Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda çalışan bir fizikçi, William Higinbotham, osiloskop üzerinden oynanabilen bir tenis simülasyonu geliştirmeyi başarır ve bu oyun oldukça ilgi çekici bulunur.⁹⁷ Dijital oyunların bu ilk modellerine ek olarak 1962 yılında Steve Russell öncülüğünde Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'ndeki araştırmacı bir ekip tarafından yazılan ve iki oyuncu esasına dayanan *Spacewar*, kopyalanıp diğer enstitülerde de oynanabilmesi bakımından, üretildiği merkez dışında da oynanabilme özelliği taşımaktadır.⁹⁸

Dijital oyunların evrimiyle ilgili en önemli gelişmeler ise 1967 yılına denk düşmektedir. Bu dönemde geliştirilen ilk metin tabanlı bilgisayar oyunu olan *ADVENT*, sonraki dönemlerde geliştirilerek *Adventure* serisi şeklinde ilk dönem kişisel bilgisayarlarda oynanabilir hale gelmektedir.⁹⁹ Kuşkusuz kişisel bilgisayarların gelişimine paralel olarak oyun ve oyun konsolu üreticilerinin de büyük bir ekonomik rekabete giriştiklerini söylemek olası görünmektedir. İlk bilgisayar tabanlı oyunların bu görece durgun seyrinin 1970'li yıllardan itibaren dönüşüme uğradığı gözlemlenmektedir. *Magnavox Odyssey* ve akabinde *Atari* oyun konsolu ve günümüzde birer klasik olarak kabul gören *Pong*, *Space Invaders* ve *Pac-Man* ile video oyunlar evlerde ve "atari salonlarında" oynanmaya koyulmaktadır. 1980'lerde *Sinclair Spectrum* gibi bilgisayarlar evlerde kullanılmaya başlanınca *Nintendo* ve *SEGA* gibi markalar küresel bazda bir pazar oluşturma başarısı gösterebilmektedirler. 1990-2000 yılları ise oyun pazarının zirveye ulaştığı ve *Sony Playstation*, *Microsoft XBox*, *Nintendo GameCube* ve *SAGE Dreamcast* gibi büyük ekonomilere sahip markaların rekabete girerek dijital oyunların gelişimini büyük ölçüde hızlandırdıkları yıllar olarak değerlendirilmektedir.¹⁰⁰ Bu dönemin pazara endeksli rekabetçi dijital oyun yatırımlarının ekonomi politik eleştirisinin çok yönlü değerlendirilmeye açık olduğu fikrine saplanıp kalmadan, gelişimleri hızlanan oyunlarda ön plana çıkmaya başlayan belirgin özellikler ve sanallık üzerinde durmakta fayda görülmektedir.

Milenyum çağı olarak adlandırılan 2000'lerin henüz başları itibarıyla, televizyonun sürüp giden hakimiyetinin de yerini kişisel bilgisayarlara ve cep

⁹⁷ A.g.e.

⁹⁸ A.g.e.

⁹⁹ A.g.e.

¹⁰⁰ Akt. Damian Sutton ve David Martin-Jones, **Yeni Bir Bakışla Deleuze**, Çev. Murat Özbank ve Yetkin Başkavak, İstanbul: Kolektif Kitap, 2014, s. 30.

telefonlarına bırakmasına tanıklık edildiği ifade edilebilmektedir. Bu durum, bir süredir kamera merceğinden televizyon ekranına yansıyan görsel-işitsel unsurlar üzerinden kendi evrenini bir metafor olarak özümseyen izleyici birey¹⁰¹ için de farklı deneyimlerin başlangıcı olarak belirlemektedir. İlk zamanlarında görece basit düzenlemeler ve komutlar üzerine kurulu dijital oyunların, temel bir takım gelişmeler neticesinde müzik kullanımı, farklı varyasyonlar doğrultusunda serimlenen senaryolar ve bunlara eklemlenen videolar ve daha da sonrasında sinemaya özgü montajlama ve efekt kullanımlarıyla ileri boyuta taşındığı görülmektedir. Dijital oyun üreticilerinin ticari gelirlerini artırmaya odaklı girişimleri doğrultusunda, reel dünyaya özgü metaforların birer oyun alanı şeklinde düzenlenmekte olduğu düşüncesi böylece kısmen açıklığa kavuşabilmektedir. Bireyin ilkin sinema ve televizyonla olan temasının, gerçekliğin bir kurgu olarak sunumuna odaklanmasını gerektirmesi ve bunun ticari olarak işler görünmesi, özdeş bir yaklaşımın video oyunları için de geçerlilik kazanmasına olanak verebilmektedir. Gerçekliğin yeniden yaratılıp düzenlendiği bir taslak olarak dijital oyunun, bir oyuncu olarak bireylerin, bu oyunu oynamaya olanak sunan temaslar ve araçlar (bilgisayar klavyesi, tuşlar, dokunmatik ekran, joystick, vb.) vasıtasıyla, kurgulanmış gerçeklik içinde hareket alanı kazanmalarına imkan tanıma gayesi gütmekte olduğu söylenebilmektedir.

Manuel Castells, enformasyon çağı olarak adlandırdığı bilgisayar ve ağ müessesesinin ahlaki temelleri ve varlık gereksinimleri üzerine düşünürken, "*sanal alemdeki bilgisayarların gerçekliği yeniden düzenleyerek yarattığı görsel deneyimler*"den söz etmektedir.¹⁰² Bu görsel deneyimler, katı ahlaki kuralların değişmezliğine kıyasla daha geçişken ve anlık dönüşümler doğrultusunda şekillenen ve kendi içinde değişken kültürel kurallar bütünü sunmaktadırlar. Bilgisayar ve onun üzerinden işleyen sanal şebekenin, sosyal medya platformları ve bireysel-kurumsal ticari faaliyet alanlarının ötesinde, kişileştirilmiş bir iletişim aracı olarak bireyi bağımlı kılmaya yönelik bir teşebbüse sahip olduğu düşünülebilmektedir. İnternet şebekeleri ve sosyal medya kanalları aracılığıyla faal bir iletişim alanına dahil olan kişinin, bilgisayar ve interneti araçsallaştırması, aynı zamanda bu teknik var oluş modelinin etkin bir unsuru haline gelmesi olarak da değerlendirilebilmektedir. Öte yandan bireyin, *görsel deneyimler* haline gelmesi, siber uzamda vücut bulması

¹⁰¹ Neil Postman, *Televizyon: Öldüren Eğlence / Gösteri Çağında Kamusal Söylem*, Çev. Osman Akınhay, İstanbul: Ayrıntı, 2012, s. 19.

¹⁰² Manuel Castells, *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür / Ağ Toplunun Yükselişi*, Çev. Ebru Kılıç, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2005, s. 270.

girişimi, bedenini yeni bir gerçeklik ekseninde yeniden yaratılması bakımından yeni bir tartışmanın kapılarını aralar görünmektedir.

Dünyevi aksiyonlar ve ilişkiler özeti olarak hayatın kendisinin, dijital araçların yalnız etki ederek değil de aynı anda kendisine nüfuz ettirerek dönüşmesine ve yeniden anlam bulmasına olanak tanınması durumu, derinlikli bir tartışmayı da beraberinde getirebilmektedir. Şu halde bugünün kabul gören haliyle internet üzerindeki oluşumları sanal cemaatler olarak görmek ve gerçekliklerini "*farklı bir gerçeklik düzeyi*" olarak nitelendirmek ihtimal dahilinde görünmektedir¹⁰³. Peki bu cemaatlerin tekil unsurları olan bireyleri, birer profil fotoğrafından ya da kişisel bazı açıklama ve yorumlardan, kısıtlı hareket alanlarından ibaret görmek mümkün müdür? Bu soruyu olumsuz yanıtı aracılığıyla değerlendirmeden önce, siber uzamın gerçeklik ile olan ilişkisi üzerinde durmak mümkündür.

Bilgisayar teknolojisinin bir getirisi olarak kodlama teknikleri ve modeller aracılığıyla türetilen sanal uzam, doğası gereği hipergerçektir. Sosyal ağlar, internet gazeteleri, yazışma sistemleri, müzik ve video tüketim kanalları bunun en belirgin sunulu verisi olarak gözlemlenebilir. Sosyal ağlar mahalle-arkadaşlık ilişkilerinin birer yansıması ya da taklidi değil, onun yerini alan bir hipergerçeklik olarak okunabilmektedir. Aynı şekilde video izleme alanları da sinema ya da televizyonun birer taklidi değil, yeniden üretilmiş ve kişiselleştirilmiş ve en önemlisi kontrol altına alınması sağlanmış bir modeli olarak değerlendirilebilir. Dijital oyununun, içinde sinemaya ait bütün dinamikleri barındırması ve ek olarak interaktif bir deneyim sunması bakımından sinemanın bir üst modeli; oyuncu tarafından kontrol edilebilen yeni bir sinematografi türü olarak tasarlanması mümkün görünmektedir¹⁰⁴. Bilhassa bilgisayar teknolojisinin diğer iletişim araçlarından farklı olarak sağladığı iletişim halinin, iletişimi kendi denetimi ve kontrolü altında tutma hali olduğu fikrine varmak olanaklıdır. Dijital oyunların da, bu perspektiften yaklaşınca, metafiziksel oyunun ve oyun kavramının bir taklidi veya yansıması, izdüşümü vb. olarak değil de onun yerini alan ve onu dönüştüren bir etkileşim olduğunu belirtmek gerekmektedir. Dijital oyun, gerçeklik kodları yeniden dizayn edilmiş bir farklı gerçeklik halinde varlık bulabilmektedir. Oyun sahalarının olduğu kadar imge ve hareket kapasitelerinin de minyatürleştirilmesi neticesinde elde edilen ve oyuncunun kendine

¹⁰³ A.g.e., s. 480.

¹⁰⁴ Deniz Denizel, "Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları", **FLSF: Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi**, Bahar 2012, Sayı 13, s. 108.

özgü bir yaşam alanını sanal uzamda inşa etme ve buna dahil olma potansiyeli gösterebildiği bir simülasyondan bahsetmek mümkündür. "*Çünkü genetik minyatürleştirme denilen şey, simülasyon evrenine özgü bir boyuttur. Günümüzde gerçek artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir.*"¹⁰⁵ Gerçeğin yerini alan, dijital oyun katılımcısı tarafından yaratılan simülasyon, bireyin zihnini olduğu kadar bedenini de komutlar dizinine dahil ederek kendi parçası haline getirmekte ve hipergerçeklik ile gerçeklik arasındaki geçişkenliği muğlaklaştırarak hızlandırmaktadır. Dijital oyunların bireye aile kurma, kent inşa etme, sosyal ilişkilerde bulunma ve bunların ve hayal gücünün ötesinde hareket kabiliyetleri sergileme, makine kullanma, yaratma, idame ettirme, öldürme gibi vasıfları cömertçe yüklemesi; muğlaklığı gittikçe artan bir düzlemde bireyin somut konumunu belirlemesinde de güçlükler yaşamasına gerekçe olabilmektedir. Bu noktadan sonra, kendini bir gerçeklik şeklinde sunan görüntü olarak simülakr¹⁰⁶ (dijital oyun), bireyin yaşamsal faaliyetlerini de düzenleyici ve üretici bir seyir izlemektedir. Mesafe kavramı anlamını yitirmekte ve bilgisayar ekranları ve teknolojik gözlükler birey bedeninin hareket sahasını yeniden üreterek bireyin bedenine de bu hareket alanı içerisinde tekrardan hayat bahsedebilmektedir.

Bilgisayar teknolojilerinin reel yaşamla kurdukları esaslı bağları dijital oyunlar üzerinden incelemek mümkündür. Bu bağ tek başına, eşyanın tabiatına uygun olarak, teknik bir aracın bir bireyin gündelik yaşantısına dahil olması ve bireyin tahakkümü altında işlerlik sergilemesiyle sınırlı görünmemektedir. Dijitalleşme, bir biçim değişikliğiyle birlikte bir öz değişikliği de getirebilmektedir. Sokağa çıkan, bir kaç arkadaş edinip onlarla fizik kuralları dahilinde ve belirli bir uzamda oyun oynayan birey, yalnızca bilgisayar başında oturup sanal dostlar edinip sanal uzamda oyun oynamakla kalmayıp aynı zamanda siber uzamın bir görüntüsü haline gelmektedir. Simülasyon, bireyin gerçeklik bütünlüğü içinde bir dijital oyun olmanın ötesine geçerek, etkileşimin bireyden bilgisayara değil aksi yönde gerçekleşmesine olanak sunabilmektedir. Şu halde tahakküm altına alma yetisini elinde bulunduran, birey değil, dijital oyun evreninin bizatihi kendisi olabilmektedir. Bu durum bir yanıla McLuhan'ın "*the medium is the message*"¹⁰⁷ savının dijitalleşen süreç içerisinde yeniden tartışılması gerektiği fikrini doğrulamaktadır. Araç-mesaj

¹⁰⁵ Jean Baudrillard, **Simülakrlar ve Simülasyon**, Çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2011, s. 14, 15.

¹⁰⁶ A.g.e.

¹⁰⁷ McLuhan, **Understanding Media / The Extensions of Man...**, s. 7.

ilişkisi bakımından gelinen noktada görsel ve işitsel unsurların ötesinde bir bağının mevzu bahis hale geldiği söylenebilmektedir. Dijital oyunların; sanal gerçeklik, arttırılmış gerçeklik olarak adlandırılan simüle ortamlar vasıtasıyla deneyimler sunması, bireyin bu yeniden üretilen farklı gerçeklikle rasyonel bir ilişki içinde dolaşımında olmasına imkan sunmaktadır. Bu noktada Nilgün Tatal Cheviron'un rasyonel şiddetin medyatikleşmesi ekseninde bir şiddet temsili olarak televizyona biçtiği payeyi de göz önünde bulundurmakta fayda görülebilmektedir. Michael Haneke'nin 1992 yapımı *Benny's Video* adlı film çalışmasından yola çıkarak bireyin vizüel araçlarla çevrili mahrem alanında şiddet ile olan temasının şiddeti görsel tüketim metası olarak olağanlaştırmasının yanında onun eylemsel bir taklide de yol açabilmekte olduğuna değinen Tatal'a göre medya araçlarının şiddeti serimlerken yeniden üretmesine sebebiyet veren olay "*faciamsı bir şeydir ve ölümle ya da şiddetle bağlantılıdır. Facia ve ölüm gösterisi ilgimizi çeker [...]*"¹⁰⁸ Şu halde medyumun mesajı şekillendirme işlevinin yanında, özdeşlik kurulmasına olanak sunması bakımından provokatif olabildiğini de iddia etmek olası görünmektedir. Benny karakterinin sıradanlaştırdığı şiddet görüntülerini bir domuz öldürülürken kayıt altına alarak yeniden üretmesi, aynı eylemi ilerleyen süreçte yeni tanıştığı kız arkadaşını evde aynı ateşli silahla vurarak tekrarlaması, şiddetin seyrini taklit yöntemiyle gerçek hayata yansıttığı savına ulaştırabilmektedir.¹⁰⁹ Michael Haneke'nin, Benny karakterinin domuzun öldürülmesi sahnesini geri sararak domuzu dirilttiği düşüncesinden yola çıkarak zamansallık sorunsalına dijitallik kazandırdığını ve kız arkadaşını öldürürken video kamera yardımıyla kaydını almasının da bu yolla açıklanabilmekte olduğunu düşünmek olası görünmektedir. Dijital uzamın bu açıdan zamansal manipülasyona ve zamansal sonsuzluğa olanak veren yapısının video aracılığıyla yinelenildiğini düşünmek mümkün hale gelmektedir. Benny'nin video kamerasından televizyona yansıyan görüntüden Haneke'nin kamerasına ve izleyicinin perdesine yansıtılan görüntülerin, şiddetin reel yaşama televizyon üzerinden yansıyan taklidinin medyatikleştirilerek televizyon ekranına yansıtılmasının filmleştirilmesi olarak okunmasının imkanı üzerinde durulabilir.

Yeniden yaratılan gerçeğin bir simülasyon olarak reel düzlemde kolaylıkla kabul görmesinin kökenlerinin, aslında, televizyonun, bilgisayar teknolojilerinin ve dijital oyun icatlarının çok daha öncesine, mitsel inanışlara dayanmakta olduğunu

¹⁰⁸ Nilgün Tatal Cheviron, *Televizyon ve İçimizdeki Şiddet*, İstanbul: Kırmızı Yayınları, 2013, s. 52.

¹⁰⁹ A.g.e.

belirtmek mümkündür. Simülakr olarak dijital oyunların, birer simülakr olan mitlerle arasındaki bağıntı, temelinden tartışılması gereken derinlikli bir konu olarak saklı durmaktadır. Gerek kusursuz bir uzam tasvirine yatkın olmaları gerekse de bedeni fizikötesi bir konumda yeniden var kılmaları bakımından mitler ve dijital oyunlar arasındaki ilişkinin tartışılmayı gerektirmekte olduğu söylenebilmektedir. Özellikle yazılı belgelerle desteklenen inanışlarda cennetin ve cehennemin tasviri bu açıdan örnek teşkil edebilmektedir. Mitler, yazılı ve sözlü hitabetleri üzerinden, tıpkı dijital oyunlar gibi, bireyin mutlak durumda sahip olmadıkları şeyleri, bir simülasyon yaratarak vaat edebilmektedirler. Cennet ve cehennem benzeri simülasyonların varlığı Sümerlere kadar dayanmakta ve dikkat çekici tasvirlerle yapılmaktadır. Sümerlerin coğrafi olarak Basra Körfezi yakınlarındaki Dilmun adlı bölgeden söz eden Enki ve Ninhursag miti, cennet inanışına dair en eski tanımlamalardan birini "temizlik", "aydınlık", "tatlı su", "kaymak", tereyağı", "ağaç" ve "bal" gibi kavramlar üzerinden yapar¹¹⁰. Burada konum olarak Dilmun, Eski Ahit'teki cennet betimlemesine de kaynaklık edebilmektedir. Bahsi geçen ve diğer mitlere de kaynaklık eden tarifi doğrudan coğrafi etkenlerle ilişkili bir simülasyon yaratmaya endeksli olduğu düşüncesi savunulabilir. Dinsel inanışların Arap Yarımadası gibi oldukça sıcak ve kurak bir iklim bölgesinde ortaya çıkarken *ırmak*, *ağaç*, *tatlı su* ve hatta *koyu gölge* gibi bölgenin birincil gereksinimlerinden bir simülasyon yaratmaları oldukça anlaşılır görünmektedir. Bunun destekleyici karşıt bir örneğini Kuzey Kutbu sınırlarında yaşayan ve Şamanizm geleneğine bağlı Samiler'de (Laponlar) görmek mümkündür: Samiler'in inanışına göre cennet güneşin kavurduğu sıcak bir yerken, cehennem buzlardan inşa edilmiş dondurucu bir alandır¹¹¹. Şu durumda simülasyonu, mevcut durumun yerini vaatler yardımıyla alan bir farklı gerçeklik olarak düşünmek olasıdır. Kusursuz bir ütopya oluşturmaya endekslenen dinî inanışlar ve mitler, birer simülakr olarak, dijital oyunların esin kaynağı şeklinde değerlendirilebilirler. Bireyin bir oyuncu profili halindeki ölümsüzlüğü, dinsel metinlerde tarif edilen yaşamdan sonraki hayatın ölümsüzlüğünü çağrıştırmaktadır.¹¹² Dinin ve dijital oyunun bu bakımdan bir ölümsüzlük fikrinin cazibe noktası olarak yarattıkları simülasyonu, reel yaşantıdan daha değerli kılmaya yönelik dayatmalarda bulundukları söylenebilir.

¹¹⁰ Samuel Noah Kramer, **Sümer Mitolojisi**, Çev. Hamide Koyukan, İstanbul: Kabalcı, 1999, s. 106-110.

¹¹¹ Israel Ruong, "La Religion", **Les Lapons: Etude d'Une Minorité Scandinave** içinde, Jean-Marie Montier, Caen: Presses Universitaires de Caen, 1970, s. 31.

¹¹² Joshua K. Boren, "Playing God: An Analysis of Video Game Religion", **CMC Senior Theses**, 2016, Sayı: 1424, s. 46-48.

Dinler ve söylenceler, kaide ve emirleriyle bireyi reel hayatın değersizliği ve geçiciliğine ikna etme uğraşı güderken; yaşamdan sonraki hayat olarak tarif edilen ve cennet ve cehenneme tekabül eden sonsuzluğa yatırım yapma çağrısında bulunurlar. Dijital oyun için de asıl olan, bireyin gündelik reel faaliyetlerinden uzaklaşarak sanal uzamda yarattığı profil aracılığıyla sonsuzluğu ve ölümsüzlüğü deneyimlemesi olarak görülebilmektedir. Dijital oyun kurgularının, simülasyonun tahminler doğrultusunda ve fakat kestirilemez ve ihtimaller dahilinde çoklu değişkenlik göstermesine bağlı olarak da mitlere ve cennet ile cehennem inanışlarına benzer bir seyir izlemekte oldukları eklenebilmektedir.

3. Oyuncu olarak Beden ve Bedenin Yersizyurdsuzlaş(tırıl)ması

İktidarla, aynı anda hem onun aracı ve hem de bizatihi kendisi olması bakımından ikili bir etkileşim içinde olan bedenin, dinler tarafından ideacı felsefenin düşünüş alanına denk gelir şekilde değersiz görülerek cezalandırılmaya mahkum kılınması, öte dünya konseptindeki simülakrın ruh adı altında bir tür bedensizleşmeyi ebedi halde sunmasıyla açıklık kazanmaktadır. Beden, somut iktidar aygıtları ve ilişkileri tarafından olduğu kadar soyut dinsel-ahlaki iktidar modelleri tarafından da değersiz kılınarak şiddetin merkezinde kendine yer bulmaktadır. Dijital oyunların beden ile teması da bu bakımdan bir yeniden üretimi gerekli hale getirebilmektedir. Reel dünya olarak atfedilen materyalist yaklaşım doğrultusunda beden, dijital oyunun siber uzamında kendini yeniden üretebilmekte ve bu simülasyon böylece ruhani bir işlerlik elde edebilmektedir. Beden, reel gerçeklikteki fizyolojik dokusunu kodlamalar aracılığıyla siber uzam simülakrına aktararak farklı gerçeklikte yeniden varlık kazanabilmektedir. Dijital oyun simülakrı bu yeniden üretilen bedenin farklı gerçekliğinin, bedenin reel gerçekliği ile etkileşim içinde olmasını da beraberinde getirmektedir.¹¹³ Bu durum, Jean-Paul Sartre'ın, tiyatro oyuncusuyla rolü arasındaki ilişkiyi bir yer değiştirme ilişkisi olarak tanımlamasına¹¹⁴ benzer şekildedir. Dahası günümüzün olanakları, tiyatro oyuncusunun rolüyle özdeşleşmesinin ötesinde ihtimaller barındırmaktadır. Sinema veya tiyatro oyuncusu için bir rolün bir kimlik halini alması, o role genelde bir başkası (senarist, metin yazarı ve hatta sanat

¹¹³ Stefano Gualeni, "Self-Transformation Through Game Design", **The Philosophy of Computer Games Conference**, Berlin, 2015, s. 8-11.

¹¹⁴ Sartre, **Un Théâtre de Situation...**, s. 221.

yönetmeni gibi) tarafından biçilen modellerle uyum sağlamasını gerektirmektedir. Dijital oyunda oyuncunun rolünü kendi yaratması ve simülakrın devingen bir hareket ve düşünce alanı sunmaktaki ustalığı, rol ile bütünleşme bakımından daha ileri bir noktada görünmektedir.

Buna karşın, bedenin kendini imha etme potansiyeli de göz ardı edilmemelidir. Bir tür karşı çıkış, itaatsizlik ya da başkaldırı olarak değerlendirildiğinde, bedenin kitleden soyutlanarak yok oluş veya anonimleşme inisiyatifi gösterebildiği görülebilmektedir. Yirminci yüzyılın henüz ilk yarısında, her türden iktidarsı yapılanmaya karşı bir çözüm önerisi olarak bedenin organsızlaşmasının gerekliliğini savlayan Antonin Artaud için de durum bundan farklı değildir. Mutlak ve ıstıraptan arınmış bir beden özlemiyle yersizyurdsuzlaşan Artaud, bedeni otopsi masasına yatırmayı önermektedir. Organları sökülüp atılmış bir beden tasavvuru özgürleştirici görülmektedir.¹¹⁵ Bedene içten ve dıştan eklemlenen kısıtlamaların da sonu anlamına gelmektedir bu. Zira bedenin organlar dahilindeki faaliyet biçiminden doğan bağımlı tutsaklığından kurtulması da böylece mümkün kılınmaktadır. Artaud'nun bir imge olarak iktidar yargısıyla işini bitirmek için savunduğu fizyolojik organsızlık, bedenin otopsi masasına yatırılarak iğdiş edilmesi düşüncesi; bireyin mutlak organik itaat bağlarının iğfaline yönelik bir tez olarak okunabilir. "*Organsız beden, üretken-olmayan, kısır, sebepsiz, tüketilemezdir.*"¹¹⁶ Bu durum bedeni yönetsel-iktidar ilişkilerinden muaf hale getirmenin, arzulama ve temel hayatta kalma güdülerinden arındırmanın metodu olarak değerlendirilebilir. Bedeni fizyolojik otomatik yapısallığının dışına taşımak bir bakıma onu *yersizyurdsuzlaştırmayla*¹¹⁷ örtüşmektedir.

İktidarın kendini türettiği ve aracılığıyla güç skalasını belirlediği bedenin organsızlığı, bizatihi imhası, iktidar modellemeleri karşında yaşamsal faal bir hareket alanı yaratabilme olanaklılığında bir tür dijital anonimleşme olarak da değerlendirilebilir. Tekniğin olanaklarıyla denetim ve kontrol yöntemlerini kitleye ve tekil olarak birey bedenine dayatan iktidar mekanizmalarından kurtulma yöntemlerinden biri olarak, şu halde, aynı tekniğin ve bilhassa internetin anti-kullanımı örnek teşkil edebilmektedir. Denetlenen bireyin, fikirlerini ve sanal uzamdaki eylemlerini yönetsel şiddetin kontrol ve oto-kontrol unsurlarıyla temas

¹¹⁵ Antonin Artaud, **Tanrı Yargısının İşini Bitirmek İçin**, Çev. Esra Özdoğan, İstanbul: Sel Yayıncılık, 2002, s. 43.

¹¹⁶ Deleuze ve Guattari, **Anti-Ödipus: Kapitalizm ve Şizofreni 1...**, s. 22.

¹¹⁷ A.g.e., s. 55.

kurmadan kaçınarak beyan etmesi ve yerine getirmesi, organsızlaşarak ve bedensizleşerek anonimleşmesini gerekli kılmaktadır. İktidar aygıtı işleyişindeki internet ve sanal uzamın, yersizyurdsuzlaşan anonim birey bedeni tarafından içten işgali, Foucaultcu *Panoptikon* ve *Biyo-iktidar* çözümlemelerini aşmanın ve kısmen devre dışı bırakmanın da bir yolu olarak görülebilir. İktidar ilişkilerinin denetim-gözetim-disiplin seyrindeki baskılamalarının beden üzerinden işlevsellik kazandığı düşüncesi hatırlanırsa, bedensel dijitalleşme bir karşı atak olarak tasarlanabilir. Kendi bedenini dijital kodlama yardımıyla yeniden üreten (ya da tümünden yok eden) birey için sanal uzam, bu perspektiften bakıldığında, yaratıcı ve özgürleştirici olabilmektedir¹¹⁸. Şu halde sosyal medya ve yazışmaları ve bireyin evrenini tek başına oluşturan bilgisayarları denetime tabi tutma niyetini açıklıkla ortaya koyan devletsel iktidar yapılanmalarından sakınmanın ya da onlara karşı devrimci dozda bir mücadele yürütmenin yöntemlerinden başlıcası, günümüzün teknolojik toplumunda, internet ve bilgisayar korsanlığı olarak görülen anonimleşme hareketlerinde yatmaktadır. Bedenin gittikçe sanallaşmasına da bunun bir getirisi olarak paye biçmek olasıdır.¹¹⁹ Lakin bedenini dijital oyun uzamında veya sosyal medya platformlarında yeniden üreten bireyin bu farklı gerçeklikle ilintisi, genel anlamda itaatle sınırlı kalabilmektedir. Sanal uzamın sonsuzluğuna karşın dijital oyunun sınırlılığı, yönlendirmeler doğrultusunda profil edinen birey için harekette özgürlüğü ve fakat siteme de yoğunluklu uyumu gerekli kılmaktadır.

Bedenin dijitallik üzerinden imhası ayrıca bir yanıyla bütünlüklü olarak Deleuze ve Guattari'nin *köksap* ilişkisini çağrıştırmaktadır. İnternet ve sanal uzam köksapsıdır, "*birlikte var olan değişik düzenler arasında aracı bir ortam oluşturur.*"¹²⁰ Bu ortam ve bu ortamda bedenin varlık bulabilme olanağı üretkenlikle bağıntılı görülebilmektedir. Satranç ve Go oyunu örnekleri ele alındığında; satranç taşlarının belirli iç ve dış kodlara sahip olması ve bu sınırlandırma doğrultusunda hareket alanı yakalayabilmesine karşın Go oyununda her bir tekil taşın iç özelliklerinin değil durumlarının var olması ve üçüncü şahıs veya kolektif anonim işlevi ortaya koyması¹²¹ dijitalleşen bedene de hangi bakış açısıyla yaklaşmak gerektiğine açıklık kazandırmaktadır. Bilgisayar korsanının yaratıcı ve anarşist

¹¹⁸ Manuel Castells, **Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür / Kimliğin Gücü**, Çev. Ebru Kılıç, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2006, s. 540-541.

¹¹⁹ Steven Levy, **Hackers: Heroes of the Computer Revolution**, Kaliforniya: O'Reilly Media, 2010.

¹²⁰ Gilles Deleuze ve Felix Guattari, **Kapitalizm ve Şizofreni 2 / Kapma Aygıtı**, Çev. Ali Akay, Ankara: Bağlam, 1993, s. 56.

¹²¹ Deleuze ve Guattari, **Kapitalizm ve Şizofreni 1 / Bin Yayla...**, s. 27.

doğası aşındırıcı bir aksiyondan ibaretken, dijital oyun kullanıcısının iç ve dış kodlarca belirlenen bir hareket alanında faaliyet göstermesi ve oyunun önceden belirlenen kurallarına güdümlenmesi olası bulunmaktadır. Reel beden, satranç oyunundaki her bir taşla biçilen ve dıştan sınırlandırılmış hiyerarşik bir iktidar-şiddet düzenlemesinin basamaklarında kendine yer bulma çabası içinde iken; dijital beden, Go oyunundaki durumlar ve köksapsı internet ortamı ile ilintili bir göçebeleşme olarak ortaya çıkabilmektedir. Organsız beden nutkuyla Artaud ve Deleuze-Guattari'de imgelenen yersizyurdsuzluk, iktidar sistemlerinden kopma ve gözden kaybolma, denetim-disiplin-gözetim dışı kalma, bedenin tin üzerindeki kısıtlayıcı etkisinden kurtularak sonsuz devingen bir düşünüş faaliyeti haline gelme olarak Samuel Beckett anlatılarındaki anti-karakterlere atıfta bulunmayı da gerekli hale getirmektedir. Beckett anlatılarında bir "ifade" işleyişindeki karakterli yapıların kendilerine özgü biçimleri yoktur, aksine devingen durumları vardır. Diğer tüm yapıtlarında olduğu gibi, belirgin şekilde Üçleme'sinde¹²², çürümekte olan beden durumlarının ifadeleri mutlak karakter biçimleri, öz bedenleri olarak serimlenmektedir. Siber uzamda sanal bedenin yeniden yeryurd edinmesi fikriyatı, bu bakımdan bir metafor olarak çürümeyle ve organsızlaşmayla imgelenebilir.

Bugünün teknolojik toplumunda bireylerin varlık ve ifade bulma alanları sanallaşmaktadır. Henüz çocukluk çağlarından başlayarak internet ve bilgisayar ve çeşitli tuşlarla etkileşim içinde gelişim gösteren birey için dijitalleşme ilkin, araç edinme şeklinde baş gösterebilmektedir. Tuşlu ve dijital nesneyi kullanma kapasitesi geliştiren birey için bu durum, nesnenin gerçeklik ile ilintisini kavraması açısından yönlendiricidir.¹²³ Zamanla sanal uzam ve dijital oyunlarla münasebetin gelişmesi, bireyin ilk benlik inşalarından birini oyun avatırı veya profili üzerinden tanımlamasına ve bu farklı gerçeklikle ilişkili hale gelmesine olanak verebilmektedir. Dışsal bir nesne olarak dijital aygıtın gerçeklikle olan doğrudan ilişkisinde bireyin kendi avatar ve profil yaratımı, kendi gerçekliğini de nesneleştirmesine ve sanallaştırmasına ve bu nesnel-sanal gerçekliğinden kendisiyle bağıntılı bir kimlik kazanmasına yol açabilmektedir. Bu kimlik kazanma platformunun kitleselleşmesinin yol açtığı örgütlülüğün de gerçekdışı değil ve fakat farklı bir gerçeklik düzleminde inşa olunduğunu belirtmek mümkün görünmektedir. Dijital gerçekliği, farklı yaşam biçimlerinin taklidi olarak değil, kendi dinamikleriyle kendi

¹²² Samuel Beckett, **Üçleme: Molloy, Malone Ölüyor, Adlandırılmayan**, Çev. Uğur Ün, İstanbul: Ayrıntı, 1999.

¹²³ D. W. Winnicott, **Oyun ve Gerçeklik**, Çev. Tuncay Birkan, İstanbul: Metis, 2013, s. 114.

zaman ve uzamlarında işleyen bir yapı olarak değerlendirmek gerekmektedir.¹²⁴ Şu halde söz konusu olan, dijital aygıtın nesneselliğini bir gerçeklik olarak değerlendiren birey için, bu dijital aygıtın siber uzamında kendini kodlayarak oluşturduğu kendi sanal yansımasına da bir gerçeklik atfetmesidir. Bu durum, sanal ile gerçek arasındaki ayrımın simülasyon kavramı aracılığıyla değerlendirildiğinde ikili bir gerçeklik meydana getirdiği ve sanal olan simülasyonun payına farklı bir gerçekliğin düştüğü düşüncesini doğrularken; bireyin sanallaşan bedeniyle imtihanını da ameliyat masasına yatırma gereği doğurmaktadır. Sanallaşan beden, yönetici erkin dayattığı denetim-disiplin-gözetim düzenlemesinin aracı olarak çipli kimlikler ve vatandaşlık numaraları örneğiyle sayısallaştırılan beden yaratımında olduğu gibi¹²⁵ bireyin öz varlığı olarak bedeninin kodlanması ve bir avatar-profil haline gelmesi olarak değerlendirilebilmektedir. Böylece birey adına muallak bir sanal uzamın, ilk elden reel gerçekliğin yerini alan farklı bir gerçekliğe sahip bir simülasyon olarak mutlak biçimde kabul edilmesi; dışsal nesnelere yatırımı gerektiren reel uzam ilişkilerinin, sanal uzamda şekillenen bedeni ve kabiliyet alanı doğrultusunda bir biçim kazanması olağan bir hal alabilmektedir.

Siber uzamın bu engin yaratıcı ortamında gerçekliğin yerini alan bir simülasyon olarak dijital oyun bedeninin inşası bakımından tek başına sınırlayıcı ve yönlendiricidir. Sosyal medyada oluşturulan profiller için ihtiyaç duyulan genelgeçer veriler, oyun katılımcısı için de elzem görülmekle birlikte yetersiz bulunabilmektedir. Günümüz bilgisayar oyunu teknikleri, katılımcı bireyin avatar seçimini yaparken dışsal dinamiklerini kendi arzusu doğrultusunda şekillendirebilmesine olanak vermektedir. Dijital oyunla teması üzerinden yersizyurdsuzlaşan birey bedeninin böylece yeniden yeryurd edindiği söylenebilir. Kuşkusuz başlı başına dijital oyunların kendilerinin de sanal uzamda bir yersizyurdsuzlaş(tır)ma sürecine dahil oldukları ve bir tür haritalandırma şeklinde birer simülakr oldukları düşüncesini de savunmak mümkün görünmektedir.¹²⁶

Tüm bu yaklaşımlar, bu çalışmanın, gerek köksapsı haritalandırma yöntemiyle bireysel ve kolektif hareket alanı tanıyan, gerekse oyuncuya mekanı

¹²⁴ Castells, *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür / Ağ Toplumunun Yükselişi...*, s. 480.

¹²⁵ Selma Arslantaş-Toktaş ve diğ., *Türkiye'de Dijital Gözetim: T.C. Kimlik Numarasından E-Kimlik Kartlarına Yurttaşın Sayısal Bedenlenişi*, İstanbul: Alternatif Bilişim Derneği, 2012.

¹²⁶ Jonathan Boulter, *Parables of the Posthuman: Digital Realities, Gaming, and the Player Experience*, Wayne State University Press, 2015, s. 128-130.

kullanma ve manipüle etme olanağı sunan ve doğrudan hedefini bedenleri yok etme (öldürme) eylemi üzerinden belirlerken, Deleuze'ün sinemaya özgü zaman sorunlarını tartışırken kullandığı J. L. Borges'in anlatılarına özgü bir labirentsi zaman anlayışına¹²⁷ sahip olmaları bakımından Birinci Şahıs Tetikçi türündeki oyunlar üzerinden bir tartışma yürütmeyi misyon edinmesine de açıklık getirmektedir. Oyuna dahil olan katılımcının mekanla ilişkili biçimde yol almasını ve siber uzam uzantısı eylemselliği nezdinde mekanlar arası geçişleri kontrolü dahilinde haritalandırmasını sağlayan dijital oyun, labirentsi ve bu yüzden de köksap fikrine yatkındır.¹²⁸ Ele alınan dijital oyun örneklerinin genel çerçevede gelişmiş bir görsellik ve hikaye bağlamında bireyi oyuna dahil etmek ve oyunun bir parçası haline getirmek için stratejik yoğunluklar ortaya çıkarmaya güdümlendikleri gözlemlenebilmektedir. Oyuncunun bir avatar aracılığıyla oyunda beden bulması, bir süreliğine de olsa farklı bir kişiliğe bürünmesi ve dahası kendi oyun avatarı haline gelmesi anlamı taşımaktadır. Özellikle Call of Duty gibi Birinci Şahıs Tetikçi oyunlarında ekranın bir bölümünün oyun alanının karmaşık bir görsel haritasının bulunması, oyuncunun kendi avatarı olan bedeninin simülakrdaki hareket alanını gözlemlemesine olanak sunmaktadır. *"Böylece oyuncu kendi kişiliğinden biraz daha uzaklaşıp yersiz yurtsuzlaşarak, hem burada hem de orada, hem "ben" hem de "o" olan bir avatarı kontrol eder."*¹²⁹ Ayrıca yeniden oynanan dijital oyunların yeni bir deneyim aracılığıyla oyuncuya farklı şeyleri yeniden ve fakat farklı biçimde tecrübe etme olanağı sunduğu da düşünülebilir. Call of Duty özelinde düşünüldüğünde, oyun belli amaçlar doğrultusunda yol alınması komutu vermektedir. Bir iktidar ilişkisi olarak beliren komut doğrultusunda güdümlenen oyuncu için engelleri, düşman olarak kodlanan diğer avatarları, sanallaşmış bedenleri yok etmek, amaca ulaşmak için gerekli kılınan eylem biçimidir. Karakter, sınırları muğlak bir siber uzamda mekanı kat ederek ve yer yer dönüştürerek kendi kabiliyetini öldürme aksiyonu üzerinden şekillendirir. Kuşkusuz bu deneyim kısıtlayıcı ve yönlendirici ve dahası bir iktidar ilişkisi modeli olması bakımından oyuncunun şiddete maruz kaldığı da bir deneyim olmakla birlikte, kısmen özgürleştiricidir de. Kendi sosyal statüsünden ve toplumsal ve hukuksal normlardan ve kimliğinden sıyrılabilen birey için simülakr-oyun, gerçek yaşantısında tecrübe edemeyeceği ya da aksi durumda bedel ödemekle yükümlü olduğu eylemlerini sergileme olanağı bulur. Öldürmek bu yönüyle önemli bir örnek

¹²⁷ Sutton ve Martin-Jones, **Yeni Bir Bakışla Deleuze...**, s. 31.

¹²⁸ A.g.e.

¹²⁹ A.g.e., s. 34.

teşkil etmektedir. Dijital oyunun birey için kendine uygun kimliği bulma arayışı olarak da değerlendirilebilecek bir yönü bulunmaktadır ki bu bir bakıma tehlike çanlarının da çaldığı anlamına gelmektedir. Zira toplumsal yaşantının bir çok alanını simüle eden dijital oyunların kamyon sürme, şehir inşa etme, aile kurma, hırsızlık yapma, çeşitli canlıları ve bedenleri öldürme, uçma, atlama, kayak yapma, uçak kullanma, bitki yetiştirme, mutasyona uğrama vb. sınırsız sayıdaki deneyim ve kimlik inşası alanı, bireyi olumlu ya da olumsuz bir yönelme içine de sürükleyebilir. Ayrıca çevrimiçi yerel ağlar üzerinden oyuncu profillerinin diğer oyuncu profilleri ile etkileşime geçebiliyor olmaları, birer sanal benlik halindeki avaturları aracılığıyla bir iletişim ağı kuruyor olmaları ve kendi avaturlarını manipüle etme olanağını ellerinde bulunduruyor olmaları da bu etkileşim ve yönelmenin boyutu hakkında düşünmeyi gerekli kılmaktadır. Güncel video oyunlar, profil-avatur yaratımı sırasında reel insan ten renginden saç şekli ve modellerine dek çok sayıda opsiyon sunarak oyuncunun kendi avaturlarını dilediği ölçüde şekillendirmesine ve dilerse kendi simülasyonunun benzerini avatur olarak yaratmasına da imkan tanımaktadırlar.¹³⁰

Beden, gerek toplumsal ve erksel baskı ve kısıtlamalardan kaçınmanın bir arayışı olarak, gerekse de gelişen teknolojik iletişim ağlarının sunduğu zamansızlığın ve mekansızlığın bir sonucu olarak gittikçe sanallaşmaktadır. Bahsi geçen ve yönetici tabakalar tarafından dayatılan bedenin sayısal veri halinde işlenmesi ve denetimin çipli sistemler üzerinden bir kodun ve o kodun haritalandırdığı hareket alanının izlenip yeri ve zamanı geldiğinde hukuksal düzenlemeler adına bir suç unsuru olarak kullanılabilme potansiyelinde kayda geçirilmesi; sosyal medya ve benzeri şebekelerin birer kamusal alan minvalinde değerlendirilip tartışma veya anlaşma ve hatta bazı örneklerde olduğu gibi toplumsal harekete geçme dinamikleri olarak görülmesi; birey tarafından üretilen fotoğraf ve video benzeri görsel kayıtların sonsuz bir zamansızlıkta ve devingenlikte bir döngüye sunularak mekan-zaman formunun bedensel minvalde ötesine geçilmesi, bedenin fizyolojik varlığının ötesinde bir tartışmanın varabileceği noktaya işaret etmektedir. Bugünün dijital toplumunda bedenin sanal varlığı ve dolaşımı yaşam-ölüm çatışmasının ötesinde bir olgu olarak ele alınabilir. Şebeke kültürünün kendine has unsurlarıyla inşasını tamamladığı zaman formu, siber uzamda, anlık yansımalar aracılığıyla geçmiş ve geleceğin şimdiki zaman dilimindeki kırılması olarak kurgulanmaktadır. Sanal ağın siber uzamında beliren ve kaybolan imgeler bütünü olarak beden, bu bakımdan

¹³⁰ A.g.e., s. 35, 36, 37.

ölümsüzlüğün pratik edilmesi olarak da tarif edilebilir. Üstelik ileri düzeydeki manipülasyon teknik ve programlarının, tüm bir endüstri halindeki bilgisayar programcılığının birer saptırma aygıtı işleyişi yüklenmesine olanak sunması da buna büyük ölçüde katkı sunmaktadır.

Bedenin bu sanallaşma sürecinin aktif ögesi olması, şiddet gibi derinlikli ve doğrudan beden üzerinden tartışılması uygun görülen bir düşünme eyleminin de sınırlarını siber uzama çekmektedir. Teknolojinin etki alanı altında yeniden form alan beden kadar şiddetin de bir dijitalleşme evrimi geçirmekte olduğu fikrine rahatlıkla varılmaktadır. Lakin eylemsel bir temas vasıtasıyla savlanan şiddet nosyonu bu durumda farklı bir tartışmayı beraberinde getirebilecektir. Konu bütünlüğü göz önünde bulundurulduğunda şiddetin dijital bir kod olarak inşasının fizyolojik beden üzerindeki direkt etkisini, dijital oyunun simülakr olarak gerçekliğin yerini aldığı noktanın ötesinde, pratikte ve reel evrende bir dijital oyun-gerçeklik muğlaklığında ifşa etmek olanaklı görünmektedir.

4. Dijital Şiddetin Bedenle Teması

Önceden ve belli paradigmlar doğrultusunda geliştirilen komutlar dizisi olması nedeniyle oyun katılımcısı üzerinde doğrudan bir iktidar ilişkisi geliştiren dijital oyunun bu birincil şiddet tandansından öteye geçerek, oyuncunun avatari dışında kalan kimliğinde sebep olabildiği şiddet etkileşimini anlamayı denemek faydalı görünmektedir. Call of Duty, Grand Theft Auto, Counter-Strike, Resident Evil, Doom ve daha nice öldürme odaklı oyunun bireyin kişiliğinde bir şiddet eğilimine neden olup olmadığı yönünde çeşitli ve birbirinden farklı araştırmalar bulunmaktadır. Örneğin, Stetson Üniversitesi'nden klinik psikolog Profesör Christopher Ferguson'ın ampirik verilere dayandırdığı araştırmaları¹³¹ video oyunu ve şiddet arasında doğrudan bir ilişki olmadığını savlamakta; aksine şiddet içerikli dijital oyunların sayılarının artışıyla ters orantılı olarak toplumsal şiddet eylemlerinde azalma görüldüğüne dikkat çekebilmektedir. Iowa State Üniversitesi Şiddet Araştırmaları Departmanı Başkanı Profesör Craig A. Anderson öncülüğünde

¹³¹ Christopher Ferguson, "Does movie or videogame violence predict societal violence? It depends on what you look at and when.", **Journal of Communication**, 2015, sayı 65, s. 193-212.

gerçekleştirilen ampirik araştırmaların¹³² ise aksi yönde sonuçlara vardığını ve dijital oyunların oynanması ile saldırganlık arasında bağıntılar tespit ettiğini söylemek mümkün görünmektedir.

Öte yandan, yaratılan oyun karakterinin yaratıcı birey ile kurduğu iletişimin düzeyini bu bireyin reel eylemleri sergilerken oyuncu kimliğini ifşa etmesi aracılığıyla değerlendirme eğilimi açıklayıcı bulunabilmektedir. Bu açıdan, şiddet oyunlarının birer imgelem olarak şiddet eylemlerinde gözlemlenebilirliği üzerinde durmak olası görünmektedir. Kayıtlara geçen en eski örneklerden biri olarak, 20 Nisan 1999 tarihinde Amerika'da 17 ve 18 yaşlarında iki lise öğrencisinin Colorado'da bir lisede yarı-otomatik silahlar ve ev yapımı patlayıcılarla gerçekleştirdikleri silahlı saldırı dikkate değerdir. İki gencin askeri bot ve pantolonlarıyla, bere ve askeri aksesuarlarıyla Birinci Şahıs Tetikçi (FPS) oyunlarındaki karakterlere özgü birer profil çizdikleri düşünülebilmektedir. Neticede 47 dakika süren bir saldırı sonucunda 13 kişiyi öldürüp 20'den fazla kişinin yaralanmasına sebebiyet veren iki lise öğrencisinin reel yaşam alanlarında yine dijital oyun karakterlerine özgü takma isimlerle (Reb ve VoDKa) iletişim halinde bulunmaları, dijital oyun kültürüyle aralarındaki ilişki hakkında fikir yürütmeyi gerekli kılmaktadır. Bu olaydan yaklaşık iki yıl sonra, saldırıda yaşamını yitiren ve yaralananların ailelerinin girişimleriyle, iki liseli öğrencinin *Doom* adlı oyun başta olmak üzere şiddet içerikli dijital oyun ve videolardan etkilendikleri savıyla aralarında Nintendo, SEGA, Sony, id Software, Acclaim, Activision, Capcom, Interplay, Eidos, ve GT Interactive adlı oyun ve teknoloji şirketlerinin de bulunduğu 25 kuruma dava açıldığı göz önünde bulundurulduğunda, dijital oyun ile şiddet arasındaki ilişkinin derinlikli ve sanal evreni aşan ve ekonomik düzenlemeleri de etkileyen bir yapıya bürünmekte olduğu kanaatine varılmaktadır.¹³³

Dijital oyunların tek başına, bireyin siber uzamda kendi yarattığı ve kamufle ettiği bedeni aracılığıyla büründüğü rolü reel mekan ve zamana taşıdığını söylemek hiç kuşku yok ki fazla indirgemeci bir yaklaşım olarak görülebilir. En nihayetinde bahsi geçen örnek özelinde düşünüldüğünde de iki lise öğrencisinin toplumsal dayatmaların ve duygusal çöküşlerin de negatif etkisi altında böylesi bir eylemselliğe giriştikleri varsayılabilir. Bu yönüyle eylem biçimi olarak şiddetin, şiddet içerikli

¹³² Craig A. Anderson ve diğ., **Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research and Public Policy**, Oxford: Oxford University Press, 2007.

¹³³ Jo Bryce ve Jason Rutter, "Digital games and the violence debate", **Understanding Digital Games** içinde, Ed. Jason Rutter ve Jo Bryce, Londra: Sage publications, 2006, s. 205.

dijital oyunların direkt sonucu olduğunu savlamak eksik ve dar bir yaklaşım olarak belirmektedir. Bir kitle iletişim aracı olarak bilgisayar ve dijital oyun üzerinden "yönetilen iletişim akışlarının" iletişimsel gündelik yaşam diline ve eylem pratiğine nüfuz eden egemen birer aygıt¹³⁴ haline gelmelerinin yanında; "devlet-şirket bağının gereksinimlerine" uyum sağlama mecburiyetinde, devletsiz iktidar ve sermaye sahipleriyle çatışmaktan kaçınarak¹³⁵ uyumlu bir medya mefhumu olarak varlık kazanmakta olduğu söylenebilmektedir. Diğer taraftan medya aygıtı olarak bilgisayar ve internetin sunduğu deneyimlerin, kullanıcı tarafından kendi realitesiyle karşılaştırdığında da ortaya farklı sorunların çıkabilmekte olduğunu öngörmek olasıdır. Barry Sanders, okul eğitimi ile çocuklar arasında yaşanan kopuşun nedeninin bilgisayar olduğunu savlarken *"Televizyon, sinema ve video oyunlarının görüntüleriyle karşılaştırıldığında okul dünyası sıkıcı görünmeye başladı. Uyuşturucu satıcılığının aşıcılıktan daha kârlı bir meslek olduğu anlaşıldı."*¹³⁶ diyerek, medya kullanıcısının edilgen pozisyonuna da atıfta bulunmaktadır. Bireyin dijital oyun evrenindeki rolü ile ilişkisinin bir ikame prensibi olarak gelişim göstermesi düşüncesi de tek başına açıklayıcı değildir. Kullanıcının, medyadan oldukça kişiselleşmiş yollarla etkilendiği ve tüketilen içerikten ziyade içeriği tüketme sürecine etki eden diğer faktörlerin önem arz ettiğini iddia etmek de mümkün görülmektedir. David Trend, şiddet içerikli medya tüketiminin direkt eylemsel bir etkisinin olmadığını savlarken kullanıcıyı etken bir role büründürmekte; şiddetin bir içerik olarak rağbet görmesinin, kendini güvende hissetme duygusuyla da açıklanabileceğini belirtmektedir. Trend'e göre şiddet içerikli medyanın tüketilmesi, ekrana yansıyan şiddet veya facianın başka bir yerde başkaları tarafından yaşanmış olmasının teknisyenler tarafından çekici kılınması durumu olarak değerlendirilmektedir.¹³⁷

Şu halde dijital oyun ile şiddet arasındaki derinlikli münasebeti tartışırken esas alınması gereken şeyin, şiddetin bir içerik olarak tüketilirken bireyi etkisi altına alıp almadığı değil, bir eylemsellik sırasında ve belirli bir zamanı kapsayan öncesinde maruz kalınan şiddet içerikli medyanın sembollerle yansıtılma biçiminin

¹³⁴ Jürgen Habermas, *İletişimsel Eylem Kuramı: İşlevselci Aklın Eleştirisi Üzerine*, Çev. Mustafa Tüzel, İstanbul: Kabalcı Yayınları, 2001, s. 845-846.

¹³⁵ Noam Chomsky, *Medya Gerçeği*, Çev. Abdullah Yılmaz, İstanbul: Tümzamanlar Yayıncılık, 1993, s. 21.

¹³⁶ Barry Sanders, *Öküzün A'sı: Elektronik Çağda Yazılı Kültürün Çöküşü ve Şiddetin Yükselişi*, Çev. Şehnaz Tahir, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2010, s. 123.

¹³⁷ David Trend, *Medyada Şiddet Efsanesi: Eleştirel Bir Giriş*, Çev. Gül Bostancı, İstanbul: YKY Yayınları, 2008, s. 157-158.

olasılığı olduğunu belirtmek mümkün görünmektedir. Dijital oyunların etkisinin, bu minvalde, yaratıcı bir atmosfer tasarlamaya ve popüler bir sonuç doğurmaya ve mitleş(tir)meye yönelik olduğu düşünülebilir.¹³⁸ Dev birer ekonomi olmaları itibariyle simülasyonun gerçekliğin yerini aldığı da göstergesi olan oyun ve teknoloji şirketleri tarafından yaratılan ve piyasaya sürülen karakter modellerinin, tekil kullanıcı tarafından istenilen komutlar doğrultusunda hareket ettirilmesi, giydirilmesi, beslendirilmesi ve hayatta tutulması durumları, bireyin bir reklam figürü halindeki dijital oyun karakterini içselleştirmesine olduğu kadar, onun popülaritesinden nasiplenmeye ve reel yaşantısında bundan izlenimler sunmaya meyletmesine de olanak sunmaktadır.¹³⁹

Şiddet içerikli dijital oyunlarda şiddet eyleminin sürekli tekrarlanan ve karşılığında herhangi bir bedelin ödenmediği bir davranış biçimi olarak simüle edilmesi, bedene yönelik uygulanan şiddetin normal kabul edilmeye başlanmasına da mahal vermekte olduğu düşünülebilir. Bu bakımdan uçak simülasyonlarının hem askerî eğitim alanında ve hem de dijital oyun olarak talim edilmesi, keskin nişancı tüfekleri gibi eğitim ve ustalık gerektiren öldürücü araçların benzer yollarla deneyimlenmesi, fiziki olmasa da psikolojik bir hazırlık kazanılmasına yol açabilmektedir.¹⁴⁰ İlk bölümde de tartışılan şiddet edimine kaynaklık eden nedenler göz önünde bulundurulduğunda, dijital olanakların bireyin şiddetle olan bağıntısını ifşa etmesi sürecinde taşıyıcı bir görev üstlendikleri söylenebilir. Dijital oyun bu açıdan şiddetin popüler bir eylem olarak uygulandığı fikrinin kabulüne yola açmaktadır. 2012 yılındaki bir demecinde gazeteci Paul Sperry'nin de belirttiği gibi: *"Bütün şiddet içerikli oyun oynayanlar birer kitle katliamcısı haline gelmezler. Fakat bugünlerde, terörist olmayan neredeyse bütün kitle katliamcıları şiddet içerikli oyun oynayıcılarıdır. Bu bağlantı yadsınamaz."*¹⁴¹ Bu düşünceye ek olarak, günümüz silahlı organizasyonlarının da büyük ölçüde yine şiddet içerikli dijital oyunların imgesi altında örgütlendikleri düşüncesine varılabilmektedir.¹⁴² Temelde şiddet içerikli video oyunlarının çok katılımcı yapıları, siber uzamda cemaatlerin

¹³⁸ Helen Pidd, "Anders Breivik 'trained' for shooting attacks by playing Call of Duty", **The Guardian**, 19.04.2012, <https://www.theguardian.com/world/2012/apr/19/anders-breivik-call-of-duty>.

¹³⁹ Patricia D. Netzley, **How does video game violence affect society?**, San Diego: ReferencePoint Press, 2013, s. 32-38.

¹⁴⁰ Dave Grossman ve Gloria Degaetano, **Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against Tv, Movie and Video Game Violence**, New York: Crown Publishers, 1999, s. 4-8.

¹⁴¹ Akt. Andrea C. Nakaya, **Thinking Critically: Video Games and Violence**, San Diego: ReferencePoint Press, 2014, s. 39.

¹⁴² Ahmed Al-Rawi, "Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0", **Terrorism and Political Violence**, 05.08.2016, <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09546553.2016.1207633>.

oluşmasına ve bu oluşumların kendi hareket alanlarını oyun üzerinden belirlemelerine imkan vermektedir. Bu bağlamda çevrimiçi dijital oyunlarda örgütlenme modellerinin, kamusal alandakinden pek de farklı olmadığı ifade edilebilir. Ortak değerlerin bulunması veya yaratılması, başlıca prensipler etrafında uzlaşılması siber uzam ve reel yaşam alanları arasında kolektif aksiyon bakımından bir geçirgenlik olduğu yönünde bir düşünceye varmaya neden olmaktadır¹⁴³.

Bahsi geçen kaynaklar ışığında, diğer bir çok örnek arasında, dijital oyun karakterini gerçek yaşantıda bir kıyım aracı olarak kullanması bakımından, Norveç'te 2011 yılında 32 yaşındaki Anders Breivik tarafından gerçekleştirilen kitlesel öldürme eylemi açıklayıcı görünmektedir. Ev yapımı patlayıcı yüklü aracını Oslo'daki hükümet binalarına yakın bir noktaya park eden polis kıyafeti ve polis kaskı takmakta olan bu kişi, patlama sonucunda 8 insanın yaşamını yitirmesine ve 200'den fazla insanın yaralanmasına neden olmaktadır. Patlama gerçekleştiğinde, Breivik ikinci planını uygulamaya koymuş halde Oslo yakınlarındaki Utoya adasındaki yaz kampına yine polis üniformasıyla vararak yaklaşık 90 dakikalık bir süre zarfında, kaçmakta olan çoğu çocuk yaşta 69 kişiyi öldürüp 66 kişiyi yaralar. İfadesi, günlükleri ve siyasi propagandasını yapıp eylem pratiğini açıklıkla anlattığı manifestosu incelendiğinde Breivik'in *Call of Duty: Modern Warfare 2* adlı oyuna oldukça zaman ayırdığı ve planındaki bazı hususları bu oyun doğrultusunda şekillendirdiği anlaşılır. Birinci Şahıs Tetikçi oyunlarında olduğu gibi silahlarına holografik nişangah takan Breivik, böylece, hedeflerini kolaylıkla vurma olanağı yakalamış olmaktadır.¹⁴⁴

Kuşkusuz tekil bir örnek olarak bu olayı kendi dinamikleri içinde ve bu bireyin sosyo-patolojik özelliğini göz ardı etmeden değerlendirmek gerekmektedir. Kişinin şiddet uygulamayı ve öldürmeyi kendi politik yaklaşımının kaçınılmaz aracı olarak görmesi durumunun, onu bu türden bir eylemselliğin içine sürüklediği fikri savunulabilir. Lakin bireyin bu olay örgüsü içindeki faal durumu, dijital oyun ile kurduğu yakın ilişki üzerinden de değerlendirilebilir. Bir simülasyon olarak var kıldığı dijital bedenine yüklediği özellikleri fiziksel varlığına da yükleyen birey, dijital oyuna özgü bir hareket alanı yaratarak eylem planını uygulamaya sokmaktadır. Bilhassa yaklaşık 90 dakika süren saldırısında kurbanlarını teker teker öldürmesi

¹⁴³ Paul Tassi, "How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 To Discuss And Plan Attacks", **Forbes**, 14.11.2015, <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/11/14/why-the-paris-isis-terrorists-used-ps4-to-plan-attacks/#1be6a6997055>

¹⁴⁴ Patricia D. Netzley, **How does video game violence affect society?...**, s. 27-29.

veya yaralaması; saldırı alanı olarak küçük bir adayı, yani dijital oyunlarda olduğu gibi haritalandırılmış belirli bir uzamı zemin seçmesi, bireyin saldırı planının şiddet içerikli dijital oyun kurgularıyla özdeşlik içinde olduğu kanaatini doğurmaktadır.

Bu durumda dijital bir oyunun şiddeti doğuran faktörlerden biri olduğu fikrine varmak olasıdır. Şiddetin sosyo-psikolojik ve dışsal etmenlerin öncülüğünde bir aksiyona dönüşürken, bir yönlendirme olarak dijital oyunların etki alanında biçimsellik kazandığı düşüncesi üzerinde durulabilir. Baudrillard, kitle iletişim araçları ve etki teorisi ekseninde değerlendirmelerde bulunurken, tüketici konumundaki izleyicinin anlam ile değil gösterge ile ilgilendikleri savı üzerinde durmaktadır¹⁴⁵. İzleyici için bağlayıcı olanın medya mesajının içeriğinin veya dış dünya ile olan ilişkisinin değil, göz kamaştırıcı içsel kodu ve referansçı yapısı olduğunu belirtmek mümkündür¹⁴⁶. Dijital oyun, doğası gereği bireyin bütünselliğini yansıtarak bir gerçeklik haline getirdiği simülakr halinde, tekil ya da kolektif hareket alanlarının oluşturulması sürecinde ek bir faktör olarak, şiddetin tatbik edilebilmesi sürecinde ise deneyim ve normalleşme sağlaması bakımında temel bir aracı faktör olarak işlev görebilmektedir. Bu bağlamda şiddet içerikli dijital oyunların, şiddetin pratik edilmesi sürecine katkısının daha çok görsel bir estetizasyon düzeyinde önem kazandığını belirtmekte bir beis görünmemektedir.

Genel minvalde dijital oyun ile toplu kıyım gerçekleştiren profiller incelendiğinde, Colorado ve Oslo örneklerinde de olduğu gibi, gerek giyim kuşam, gerekse eylemsellik düzeyinde, saldırıyı oyunlaştırma biçiminin belirginlik kazanmakta olduğu söylenebilir. Dijital oyunun şiddete değilse de şiddetin uygulanma biçimine doğrudan katkısını bu yolla anlamlandırmak mümkün görünmektedir. Dijital oyunun haritalandırılmış alanında, avatarın bedel ödeme korkusu olmadan (en büyük bedel oyunda zaman yitimi ve belli bir süre geriden başlamak olarak düşünülebilir) hareket etmesi ve çok sayıda özneyi öldürme eylemini belirli bir ana yayarak yavaşça gerçekleştirmesi, daha önce verdiğimiz örneklerin okul binası ve bir ada olması üzerinden kıyas edilebilir. Diğer bir çok örnekte de saldırıyı gerçekleştirenlerin dijital oyun avatarlarına özgü giyim kuşam ve silah teçhizatları ile donanmaları ve saldırı eylemlerinin önceliğinin öznelere sınırlı bir alanda teker teker ve belirli bir zamana yayarak öldürme girişimi olması, dijital

¹⁴⁵ Jean Baudrillard, *Sessiz Yığınların Gölgesinde: Toplumsalın Sonu*, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1991, s. 13.

¹⁴⁶ İrfan Erdoğan ve Korkmaz Alemdar, *Öteki Kuram: Kitle İletişim Kuram ve Araştırmalarının Tarihsel ve Eleştirel Bir Değerlendirmesi*, Ankara: Erk, 2005, s. 458.

oyun evreninin gerçeklik ile kurulabilecek bağının sanılandan daha derin ve anlaşılır olduğu kanaatini uyandırmaktadır.¹⁴⁷

Öte yandan, bedeninin dijital bir olgu halinde somut gerçekliğinden uzaklaşarak siber uzamın unsurlarından biri şekline bürünmesi, iktisadi bir açıdan da tanımlanabilir. En nihayetinde bu durumun, bu sanal pazarların politik ekonomi tutumları üzerinden değerlendirildiğinde açıklık kazandığını ifade etmek mümkündür. Pazar ekonomisinin emek-zaman teoremiyle şekillenen işleyişine kıyasla dijital oyun ve siber uzam etkinliklerinin rolü ve karı, diğer meta ürünlerle kıyaslanmayacak denli artı değer üretmeye olanaklıdır. Bunun sebebini siber uzamda üretilen metanın kullanıcılar aracılığıyla tekrar ve sonsuz kere tüketilirken yeniden üretilmesi, dağıtılması ve yeniden tüketilerek yeniden ve farklı biçimlerde üretilmesi olarak değerlendirmek mümkündür. *"Demek ki, üretim dolaysız tüketimdir ve tüketim de dolaysız üretimdir. Her biri, dolaysız kendi karşısına bürünür."*¹⁴⁸ diyen Karl Marx'ın çözümlemesine; siber uzamda metanın somut nesne veya zaman üzerinden ölçülemediği değerlendirmesi ile yaklaşmak da gerekmektedir.

Bilgisayar ve oyun programcıları tarafından belirli bir emek-zaman içinde kodlanan sanal meta, katılımcı tüketici tarafından bilgisayarı ve programları aracılığıyla kullanım sürecine alındığında, özüyle ilgili esaslı değişikliklere maruz kalabilir. Bilhassa Özgür ve Açık Kaynaklı Kod¹⁴⁹ olarak adlandırılan teknolojik gelişmenin bu anlamda katılımcı tüketiciye sanal metayı yeniden ve farklı düzlemlerde şekillendirme olanağı sunduğunu eklemek gerekmektedir. Bu durum, metanın aynı anda üretim-tüketim işleyişinin siber uzamsal boyutuna tekabül etmekte ve metanın ilk halinde bütünüyle uzaklaşarak her bir katılımcı kullanıcı (tüketici) tarafından farklı bir metaya dönüştürülmesi ve devingenliğini böylece sürdürmesi düşüncesine açıklık getirmektedir.¹⁵⁰

Katılımcı kullanıcının meta ile bu interaktif teması, metanın tüketicisi konumuna geçmeden önce üretiminin tamamlayıcısı rolünde kendi benliğine ve dünyevi imajına dair katkıda bulunmasını gerektirebilmektedir. Bedenin ve zihinsel

¹⁴⁷ Andrea C. Nakaya, **Thinking Critically: Video Games and Violence...**, s. 40-41.

¹⁴⁸ Karl Marx, **Ekonomi Politğin Eleştirisine Katkı**, Çev. Sevim Belli, Ankara: Sol Yayınları, 1979, s. 255.

¹⁴⁹ Sacit Arslantekin, "Özgür ve Açık Kaynak Kodlu Yazılımlar ve Bilgi Merkezlerine Etkisi", **Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi**, sayı 44, 2004-2, s. 236.

¹⁵⁰ Erkan Saka, "Siber Medya Sonrası Kamusal Alan ve Gazetecilik Pratikleri", **Folklor / Edebiyat**, Cilt: 18, Sayı: 72, 2012, s. 38.

edimlerin dijitalleşmesi olarak adlandırılması mümkün görünen bu süreç, bireyin meta ile olan ilişkisini, metanın aynı zamanda bir parçası haline de gelmesi ile neticeye ulaşabilmekte ve diğer katılımcı kullanıcıların benzer süreçlerine bu son haliyle eklemenebilmektedir.



BÖLÜM 3: DİJİTAL ÇAĞDA ŞİDDET: İŞİD VİDEOLARI

Bu bölümde öncelikle araştırma konusu olan videoların propaganda amaçlı kullanımı örneklerle açıklanacak ve yine araştırma için seçilen İşid adlı örgütün medya ile ilişkisi ortaya koyarak analiz için bir giriş oluşturulacaktır. Ardından İşid'in özellikle 2014 ile 2018 yılları arasında yayımlanmış çok sayıda propaganda videosu arasından, başlıca ele alınan Call of Duty ve Grand Theft Auto adlı dijital oyunlarla olan benzerlikleri baz alınarak örnek teşkil ettiği düşünülen Flames Of War (Savaşın Alevleri) ve Saleel as-Sawarim (Kılıçların Şakırtısı) başlıklarını taşıyan videolar eleştirel söylem analizi yöntemiyle

- 1) Şiddetin bir iktidar modeli olarak kurgulanması
- 2) Dijital beden ve simülasyon
- 3) Zihinsel Modelleme olarak kurgu

başlıkları üzerinden incelenecektir.

Haber metinlerinin ve konuşmaların analizine yönelik bir yöntem olarak ortaya çıkan Eleştirel Söylem Analizi metodunun, video ve film çalışmalarının da kendine özgü bir gramere; ses ve diyalogların, oyunculuk performanslarının ve mekanların düzenlenişinin, çekim tekniklerinin ve görsel işitsel efektlerin oluşturduğu bir dile sahip olması itibariyle, video ve filmlere de uyarlanabilmesi söz konusudur. Ancak bununla birlikte İşid videolarının bir haber metni veya sinema filmine eşdeğer ölçüde bir konu bütünselliği ortaya koymaması ve daha çok görüntü öbeklerinin kısmi uyumundan oluşması, Eleştirel Söylem Analizi yönteminin bu çalışmalara uygulanmasında güçlüklerle neden olabilmektedir. Bu açıdan, çözümlenen videoların, Makro Yapı kapsamında konuları, karakterlerin ve mekanın yansıtılması, eylemlerin gelişimi baz alınmakta ve bu bütünselliğin söylemi ideolojik olarak nasıl biçimlendirdiği değerlendirilmektedir. Tematik yapı anlatılırken Şematik yapı bağlamında da ekrana gelen görüntüler konu bütünlüğüne uygun olarak, sıralanmaktadır. Mikro Yapı kapsamında ise videolardaki konuşmaların, kullanılan

teknik ses ve efektlerin ideolojik söyleme katkıları analiz edilmektedir. Videoların her ikisinin görüntü düzenlemeleri bağlamında retoriklerinin ideolojik söyleme katkıları, ekran görüntüleri yardımıyla tartışılmakta ve dijital oyunlarla benzerlikleri üzerinden söylemleri çözümlenmektedir. Videoların çekimi ve montajı sırasında tercih edilen görüntü yavaşlatmalarının, hareketli ve durağan çekimlerin söylemi belirleyen faktörler olarak belirlediği ifade edilebilir. Bu bağlamda, tercih edilen çekim teknikleri ve bilgisayar oyunları ile benzerlikleri, söyleme katkıları düzeyinde çözümlenmektedir. Eleştirel Söylem Analizi yönteminin, toplumsal bellekte yer alan görüntü ve söylemlerin yenilenmesi üzerinden ideolojik bir propagandanın gerçekleştirilmesine, zihinsel modelleme olarak önem arz etmesi, bu çalışmanın Savaşın Alevleri ve Kılıçların Şakırtısı adlı videoları zihinsel modelleme metoduna uygun olarak değerlendirmesini gerekli kılmaktadır. Bu bağlamda videoların bilgisayar oyunlarından alıntılarla kullandığı sahneler üzerinden geliştirdiği ideolojik söylem de tartışılmaktadır.

1. Bir Propaganda Modeli Olarak Video

Şiddet ile dijital arasındaki yakın alakanın birbirini dönüştüren kutuplara sahip olduğu düşünülmektedir. Bu açıdan gelişen dijital teknolojilerin kendilerine özgü şiddet motiflerini barındırdıklarını ve dinamik haldeki şiddet nosyonunun da eşit ölçüde bu teknolojik gelişim seyrinde kendi yönünü bulmaktan kaçınmadığını ifade etmek olasıdır. Şiddet, devlet ve devletleşmekte olan örgütlü baskı rejimlerinin hem motivasyonu ve hem de pratikte işlerlik kazanma aracı olarak işlevselliğini korumaktadır. Gelişen teknoloji, gelişen ideolojik baskı ve gelişen şiddet olarak yeni bir tanımlamanın kaçınılmazlığında, Althusser'in kavramsallaştırmasıyla "haber aygıtının"¹⁵¹ gelişmişlik düzeyine uygun bir formatta yeniden üretilmesiyle ifade bulabilmektedir. Bu durumun sunulu bir göstergesi olarak propaganda amaçlı örgütsel yayınlar, değerlendirmeye alınmaya hazır halde bulunmaktadırlar. Özünde sanal ya da reel yapılanmaların, şiddeti araçsallaştırarak devletleştiği savından hareketle, şiddetin uygun görülen teknolojik koşullar doğrultusunda dijital olana entegre edilerek yeni çağın devletleşme yönündeki ideolojik girişimlerinin dinamik

¹⁵¹ Louis Althusser, **İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları**, Çev. Yusup Alp ve Mahmut Özışık, İstanbul: İletişim, 2000, s. 43.

bir unsuru haline gelmekte olduğu söylenebilir. Suriye'de patlak veren iç savaş, barındırdığı unsurların benimsedikleri şiddeti serimleme yöntemleri bakımından, bu konuda örnek teşkil edebilmektedir. Savaşın imajlarının pazarlanabilirliği, şiddet ekonomisinin sosyal medya aracılığıyla ivme kazanmasının nedenlerinden biri olarak değerlendirilebilir. Bilhassa Suriye'deki iç çatışmaların tarafları aracılığıyla video, geçmişteki fonksiyonlarının ötesinde bir araçsallıkta konumlandırılmaktadır. Yalnızca uzlaşmacı protestocular ve aktivistler tarafından değil, aynı zamanda çatışmacı gerilla ve de kontrgerilla grupları tarafından da dijital kamera ve ekipmanlarla özenle devinime sokulan videolar, sosyal ağların etki gücü altında dolaşıma sokulmaktadır.¹⁵² Devlet iktidarı karşısındaki silahlı-silahsız her türden muhalif örgütlenmelerin birincil gayelerinden birinin seslerini doğrudan bir tepkimeye yol açabilecek düzeydeki ulusal ve uluslararası kamuoyuna duyurmak olduğu düşünülmektedir. Suriye özelinde bakıldığında, ilk etapta gerçekleştirilen gösterilerin ve bu gösterilere dair video ve video haberlerin spontane geliştiklerini söylemek olasıdır. Geneli amatör video çekim teknikleri ile kayda alınan bu tür görüntüler, kitlenin birlikteliğinin ve kendini haklı görmesinin bir göstergesi olarak, dolaysız halde propaganda amaçlı bir işlev görmektedir. İlerleyen süreçte gösterilerin artması ve bazı bölgelerde devlet otoritesinin sarsılması ile göstericilerin çektikleri videoların da profesyonelleştiğini ifade etmek gerekmektedir.¹⁵³ Böylece ilk zamanlarda olduğu gibi rastgele kayda alınan kalabalıkların yerini stratejik beden hareketlerinin, hitabetlerin, duygu yoğunluklarının aldığını söylemek mümkündür. İlk elden Arap coğrafyasında bir kamuoyu oluşturma amacı güttüğü düşünülen bu propaganda modelinin, İngilizce sloganlarla da Batılı dinamiklerin dikkatini çekmeye çalıştığı düşünülebilir.¹⁵⁴

İmajların, dolayısıyla videonun istilası altında bulunduğumuz fikrine burada bir kez daha yer vermek gerekmektedir. Fotoğraf, televizyon, akıllı telefon ve dijital kaydediciler, bu imajlar evreninin kusursuz kuşatmasının unsurları olarak mevcudiyetlerini muhafaza etmektedirler. *"Alışkanlık icabı her şeyi görselleştirmekteyiz."*¹⁵⁵ Görselin apaçıklığı ve sözlü ifade karşısındaki yetkinliği, diğer bir çok şeyde olduğu gibi örgütlülük kazanma ve propaganda ve dahası

¹⁵² Cécile Boëx, **La Vidéo Comme Outil de Publicisation et de Coordination de l'Action Collective et de la Lutte Armée dans la Révolte en Syrie**, 03.12.2013, <http://iremam.hypotheses.org/3662>, Erişim Tarihi: 01.06.2017.

¹⁵³ A.g.e.

¹⁵⁴ A.g.e.

¹⁵⁵ Ellul, **Sözün Düşüşü...**, s. 146.

motivasyon odaklı mücadele alanında da ön plana çıkabilmektedir. Şunu göz ardı etmemek gerekir ki görüntülü iletişim kanalı olarak video, kurgu ve çekim teknikleriyle, söylemsel manipülasyona ve zihinsel modellemeye açık ve elverişli bir forma sahiptir. Görüntü, hakikatin yansıtılması ile değilse de gerçekliğin yaratılması ile doğrusal bir ilinti içerisindedir.¹⁵⁶ Öyleyse Suriye iç savaşı esnasında kayıt altına alınan görsel-işitsel unsurların da çekim teknikleri ve kurgu yöntemleri ile gerçekliğin taraflı bir üretimine odaklandıklarını tahayyül etmek ihtimal dahilinde görünmektedir. Bu bakımdan görsellik üretiminin, evrensel ölçekte kabul gören hakikat algısının dışında kalarak, şiddeti de derinliklerine sinik halde barındıran kendi karşı-iktidar girişiminin propaganda formülünün bir gerçeklik ve inandırıcılık metası olarak varlık bulmakta olduğu ifade edilebilir.

Dijital kayıt ve yayın aygıtlarının ulaşılır ve kullanılabilir hale gelmesinden itibaren iktidar kurma girişimindeki ya da iktidarını sürdürme potansiyeli segilemekten geri durmayan yapıların (devletlerin ve de devletleşen örgütlerin de) medya özelinde video kayıtları ve televizyonla ve dahası kitlelilik kazanması itibariyle sinemayla incelikli bir "rıza imalatı" ilişkisi geliştirerek toplumu kendi arzuları ekseninde güdümledikleri söylenebilir. Toplumbiliminin ve medya okuryazarlığının editöryel düzeyde ve güç odaklarının çıkarları doğrultusunda kullanımı neticesinde kitlenin, iktidar tarafından (belli-belirsiz) dayatılan ve bu güç odaklarının çıkarlarına yönelik direkt sonuçlar doğurmaya endeksli fikirleri tartışmaya açmaksızın kabullenmesine olanak sunan bu model¹⁵⁷, görselliğin hegemonyası altındaki toplumun dolayısıyla video ve sinema ve günümüzde dijital oyunlar kullanılarak, iktidarlaşan organizmalar tarafından nasıl işgal edildiklerinin sorgulanmasına olanak sunması bakımından da açıklayıcı görünmektedir. Muhakkak ki daha önce dijital oyunlar özelinde geliştirilen tanımlamaya ek olarak video ve sinemanın ne türden bir ayrışmanın ürünleri oldukları hususunda da fikir yürütmek olasıdır. Şu halde sinemanın ilk dönemlerinde peşine düştüğü iki şeyden birinin "görsel hikayeler" olduğunu ve endüstriyel sinemanın bu hikaye anlatıcılığının Hollywood ve benzeri kurumsallıklar kazanmasıyla geniş bir yayılma alanı bulabildiğini belirtmek mümkündür; diğerinin ise "günlük hayatın imajları" olduğunu ve sisteme direnerek yeniyi üretme çabasını sürdürdüğünü eklemek gerekir. Kuşkusuz salt sinema sanatına endeksli olarak düşünüldüğünde videonun

¹⁵⁶ A.g.e.

¹⁵⁷ Edward S. Herman ve Noam Chomsky, **Rızanın İmalatı: Kitle Medyasının Ekonomi Politikası**, Çev. Ender Abadoğlu, İstanbul: Bgst Yayınları, 2012, s. 15-16.

bizatihi görsellik olmasına karşın sinemanın bir görselliği görünür kılma çabası olduğu düşüncesine varmak olasıdır. Ulus Baker'in de belirttiği gibi sinema "seyredilen", video ise "görülen" bir şey olarak ayrıcalıklı bir konum yaratmaktadır.¹⁵⁸ Bu noktadan bakıldığında, silahlı karşı-iktidar yapılanmalarının da video ve sinemanın olanaklarından faydalanırken, güç odaklarıyla benzer bir ikna ve rıza imalatı girişiminde bulunmayı hedefledikleri düşünülmektedir. Frankfurt Ekolü tarafından izah edildiği haliyle popüler kültürün tüketicileri var kıldığını ve biçimlendirildiğini, uysallaştırılarak yönetici erkin aracı haline getirildiğini belirtmek olası görünmektedir.¹⁵⁹ Toplumun medya ile sınanması, iktidar organlarının kontrol mekanizmalarını işler kılmalarını da olanaklı hale getirebilmektedir. Medyanın bu çerçevede kullanımı, toplumun özgür iradesi ile boyun eğmesi olarak da açıklanabilir. *"Kitle iletişim araçlarını insanların direnemediği, direnmek istemediği hoşla gider bir yolla enformasyonu, eğlenceyi ve sınırsız propagandayı biçimlendiren kontrol altına alınmış iletişim araçları olarak ilk kullanan Hitler'in Nazi yönetimi idi."*¹⁶⁰ Bu örnek, dünya savaşlarının ikincisini izleyen süreçte belirginlik kazanan asimetrik savaş koşullarının ve örgütlülüklerinin de, hangi fraksiyona eğilim gösterirlerse gösterebilirler, yayın organları aracılığıyla toplumun fikirlerini kendi yararları lehinde yönlendirme olanağı arayışlarının göstergesi olarak kabul edilebilmektedir. Silahlı ya da silahsız karşı-iktidar gruplarının, ilk elden sinema ile değilse de video ile olan imtihanlarının tarihi, başlıca ayrı bir tartışmanın dinamikleri olarak görülebilir. Lakin bilhassa kitlenin algılarını yönlendirmeye yönelik kurgu ve ses efektleri ile etkili bir imaj üretimine başlanmasının, 2000'lerin başına tekabül ettiğini belirtmek mümkün görünmektedir. Öncesinde, video ile sinema arasında evvelce değinilen ayrıma uygun olarak videonun "görünür kılan" yapısıyla paralel bir seyir halinde propagandayı amaçlayan ve olayı kendi perspektifi açısından yansıtan muhalif örgütler, kayıt, kurgu ve yayın sürecine müdahaleler ve manipülasyon teknikleriyle yeni bir formun ortaya çıkmasına katkı sunmaya başlamaktadırlar. Silahlı karşı-iktidar yapılarının eylem amaçlarının başında korku salma, kamuoyunun dikkatini çekme ve kendi varlığını meşru kılma arayışlarının yattığını belirtmek mümkündür.¹⁶¹ Şu halde kamuoyunun güncel eğilimleri doğrultusunda bir eylem

¹⁵⁸ Ulus Baker, **Beyin Ekran**, Der. Ege Berensel, İstanbul: Birikim Yayınları, 2011, s. 22.

¹⁵⁹ Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer, **Aydınlanmanın Diyalektiği**, Çev. Nihat Ülner ve Elif Öztarhan Karadoğan, İstanbul: Kabalcı, 2014, s. 164.

¹⁶⁰ Robert Kolker, "Kültürel Pratik Olarak Sinema", Çev. Ertan Yılmaz, **Sinema, İdeoloji, Politika: Sinemasal Yazılar 1** içinde, Der. Burak Bakır ve diğ., Ankara: Orient Yayıncılık, 2008, s. 105-106.

¹⁶¹ Gerard Chaliand, **Yeni Savaş Sanatı**, Çev. Nihat Nuyan, İstanbul: Avesta, 2009, s. 135.

pratiğinin benimsenmekte olduğu görüşüne varmak ihtimal dahilindedir. İkinci Dünya Savaşı'nı ve Nazici propaganda formülünü takip eden yıllarda gerçekleşen eylemlerin biçiminin, silahlı örgütlerin muhasebesini yapmak açısından olduğu kadar toplumun sosyo-politik dönüşümünü gözlemlemek bakımından da dikkat çekici olduğu düşünülebilir. 1970'li ve 1980'li yıllarda uçak kaçırarak, güvenlik düzeylerinin en üst seviyede tutulduğu bir alanda eylem yapmak, bir bakıma iktidarın gökyüzü hakimiyetini sarsmaya yönelik bir aksiyon olarak karşı-iktidar örgütleri arasında yaygınlık kazanırken; 1990'lı yıllar otomotiv sektörünün uluslararası düzeyde bir ekonomi haline gelmesine paralel olarak araçlara yüklenen bombaların infilak ettirilmesiyle gerçekleşen saldırılar artış göstermeye başlamakta ve Batıda "bedenin dokunulmazlığı", "insan hakları" gibi revaçta olan kavramlar ihlal edilerek mesaj verilmektedir.¹⁶² 2000'lerle birlikte devlet ekonomilerinin ve gelişen silah sanayisinin, asimetrik savaşın diğer tarafının, gerilla hareketlerinin, silahlı örgütlerin, muhalif yapıların, özetle karşı-iktidar gruplarının da bu gelişimlere uyum sağlamak durumunda kaldıkları ve eylem pratiklerini medya araçları ekseninde şekillendirdikleri gözlemlenmektedir.¹⁶³ Medyanın ve sosyal medya kullanımının örgütsel bir propaganda aracı olarak ivme kazanması bu açıdan anlaşılır görünmektedir. İktidarın dijital denetimine karşı dijitalleşen bedenin, üst-baskı rejimlerine karşı dijital bir örgütlülükle dijital alanda eylemsellik sergilemeye başlaması, kaçınılmaz olarak videonun görünür kılan yapısından sinemanın seyredilen yapısına da kayılmasına ve örgütün propaganda hedefine uygun düzenlemelerin dijital platformlardan yararlanılarak yapılmasına olanak sunmaktadır.

Pakistan'da 2002 yılında Leşker-i Cengvi adlı silahlı örgütün Wall Street Journal muhabiri Daniel Pearl'i infaz edişi ve bu infazın kayda alınarak montajlanması ve çeşitli ses ve görüntü eklentileri ile (sinemanın doğasına uygun olarak) izlenir hale getirilmesi ve yayımlanması, silahlı örgütlerin propaganda modellerinde varılan sonun başlangıcı olarak değerlendirilebilir. Alışlagelen şekliyle Çeçen milislerin ve El Kaide'nin donuk ve genellikle plan-sekans propaganda video çekimlerine nazaran, Daniel Pearl infazıyla birlikte propaganda videolarında meydana gelmekte olan dönüşümün sinyalleri gözlemlenmektedir.¹⁶⁴ Zira 2003

¹⁶² Timothy R. Furnish, "Beheading in the Name of Islam", **Middle East Quarterly**, İlkbahar 2005, s. 51-57.

¹⁶³ Ayşe Hür, "Kafa Kesmenin Kısa Tarihçesi", **Radikal**, 12.10.2014, <http://www.radikal.com.tr/yazarlar/ayse-hur/kafa-kesmenin-kisa-tarihcesi-1218267/>, Erişim Tarihi: 15.06.2016.

¹⁶⁴ Al-Rawi, "Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0"..., A.g.e.

yılından itibaren silahlı örgütler tarafından özellikle Avrupalı ve Amerikalı kişilerin fidye ve benzeri gerekçelerle kaçırılmaları ve bu eylemlerin birer propaganda malzemesine dönüştürülmelerinde sinemanın olanaklarından yararlanmaları, örgütlerin medya araçlarını ideolojik birer aygıt olarak kullanımlarındaki dönüşümü de gözler önüne sermektedir. Bilhassa Işid adlı silahlı örgütle birlikte, ideolojik birer intihar biçiminde gerçekleştirilen eylemlerin ve infazların, prodüksiyon olanaklarının ileri düzeyde kullanımı ile öncüllerinden büyük oranda ayrıksı hale geldiğini belirtmek mümkündür.¹⁶⁵ Işid'in medya meclisleri kurarak sosyal ağlar ve görsel-işitsel unsurlar aracılığıyla geliştirdiği içeriklerin; günlük hayatın imajlarını yansıtmakla birlikte, gündelik olmayanı kurgulamaya ve farklı bir gerçeklik yaratmaya veya da tahayyül edilebilenin ötesinde bir şiddet eyleminin gerçekliğini film endüstrisinin sağladığı olanaklarla ideolojik bir manipülasyona dönüştürerek sinemasallaştırmaya yönelik olduğunu ifade etmek mümkün görünmektedir. Işid açısından bu teknik olanaklardan yararlanma durumunun, militanlarının video-filmlerdeki "rolleri" ile kurdukları karşılıklı etkileşimi de aktif halde tuttuğu düşüncesine varılabilir. Işid bünyesinde faaliyet yürüttükten sonra Almanya'da tutuklanan Harry Sarfo adlı savaşçının, katılım gösterdiği infaz videosu çekim sahneleri hakkında, polise verdiği ifadeler bu bakımdan önem arz etmektedir: Sarfo, tanıklıklarından birinde, esirlerin infazı sırasında cellatların "sinemasal bir etki yaratma eğilimi" gösterdiklerinden ve infazdan hemen sonra militanlardan birinin kameraya yönelerek "*Nasıl göründüm? İyi göründüm mü, öldürme biçimim iyi miydi?*" diye sorduğunu aktarmaktadır.¹⁶⁶ Şu halde Işid örgütü içinde, kamera karşısında görünmeleri için eğitilen ve işi sinema kompleksinin gereklerini yerine getirme gayretiyle sergileyen bir yapının oluştuğunu ifade etmek gerekmektedir. Bu durum, şiddetin medyatik sunumunun bir belirtkesi olarak değerlendirilebilmekte ve eylemin gerçekliği ile eylemin oyunlaştırılması ve filmleştirilmesi esnasında kazandığı yeni gerçekliği arasındaki bağıntının dönüşümüne dair bir imgelem olarak görülebilmektedir. Bu noktada bir savaş veya şiddet içerikli infaz durumu ile teatral bir performans arasındaki bağıntı çerperinde bir yaklaşım da geliştirmek mümkün hale gelmektedir. Marie José Mondzain, imajın iletişimsel etkisi üzerine bir düşünüş faaliyeti yürütürken; ölümcül bir gerçeklikte sergilenen çatışkılı jestler ile sanatsal

¹⁶⁵ Fehim Taştekin, **Karanlık Çöktüğünde, Işid: Din Adına Şiddetin Dünü ve Bugünü**, İstanbul: Doğan Kitap, 2016, s. 275.

¹⁶⁶ Rukmini Callimachi, "How a Secretive Branch of ISIS Built a Global Network of Killers", **The New York Times**, 03.08.2016, <https://www.nytimes.com/2016/08/04/world/middleeast/isis-german-recruit-interview.html>, Erişim Tarihi: 17.06.2017.

bir temsilde ortaya konan kurgusal sahneleme performansı arasında tanımlayıcı bir ilişki olduğu fikrini savlamaktadır.¹⁶⁷ Bu minvalde, sergilenen şiddet eyleminin amatör kamera tanıklığı hissiyatından uzaklaşarak profesyonelleşmesi ve filmleşmesinin, izlenmekte olan değil fakat görülmekte olan ölümcül gerçekliğin realitesini yitirerek sinemasal bir unsur haline gelmesi olarak da değerlendirilebilir. Bu bakımdan bir aygıt olarak monitörün ve iletişim modellemeleri halindeki medyaların gerçekliğin düzeyini sarsıcı ve düzenleyici bir etkiye sahip oldukları fikrinden hareket edilebilmektedir. *"Savaşın kendisi kameranın görüş açısının ötesindedir"* diyen Sontag'ın da değindiği gibi görsellik üretimi epik bir anlayışın izlerini taşımaktadır¹⁶⁸. Işid örneğinden yola çıkarak, şiddet odaklı infaz imajlarının da bu doğrultuda sinemanın kodlarıyla hazırlanarak gerçeklik bağlamından uzaklaştırıldığını ve medyatik kurgusal bir gerçeklik çeperine yerleştirdiğini belirtmek olanaklı görünmektedir. Bu bakımdan amatör kamera ve haberlerde kullanılan Mobese görüntülerinin gerçekliğine kıyasla sinemadaki şiddetin estetik ve profesyonel apaçıklığının inandırıcılık minvalinde gelişim göstermekte olduğu düşünülebilmektedir. Öncüllerinin amatör düzeydeki kayıtlarının aksine, 2014 ile 2017 yılları arasında yayımlanan çok sayıda videosunda gelişmiş film çekim ekipmanları kullanan örgütün, sinemanın kurgu vasıtasıyla yarattığı "gerçeklik algısı" tartışmalarını da, öncüllerine oranla farklı bir düzleme çektiği savunulabilir.

Amatör kamera çekimlerinin, belgesel sinemaya özgü ve plan-sekans tekniğine yatkın olmasının getirdiği bir "gerçeklik" algısından söz edilebilmektedir. Kamera kullanım kabiliyeti olmayan bir amatör tarafından çekilen, ışıklandırması olmayan, seslerin yeterince net işitilemediği, anlamsız kamera hareketlerinin ve kıpırdanmaların olduğu bir çekimin, izleyici tarafından daha gerçekçi ve inandırıcı bulunması muhtemeldir. Bu tür bir videoda, net olarak görülmemekle birlikte, bir kişinin başka bir şahsa şiddet uyguluyor olmasının kısmen kameraya yansımaları, belli bir miktar kanın görüntülenmesi, kamerayı tutan amatörün tedirgin ve hızlı nefes alış verişine şiddet uygulayanın haykırıışları ve şiddete maruz kalanın çığlıklarının boğuk şekilde eklenmesi, seyirci nezdinde olayın gerçeklik düzeyini yüksek kılabilir. ¹⁶⁹ Öznel kamera açısının bir tanıklık imgesi yaratmasının, seyredilen videonun inandırıcılığını artırdığı söylenebilmektedir. Işid geleneği öncesinde silahlı

¹⁶⁷ Marie José Mondzain, *L'Image Peut-Elle Tuer?*, Paris: Bayard Editions, 2015, s. 105.

¹⁶⁸ Susan Sontag, *Başkalarının Acısına Bakmak*, Çev. Osman Akinhay, İstanbul: Agora Kitaplığı, 2004, s. 19.

¹⁶⁹ Selda Hızal, *Amatör Kamera Gerçekliği: İmge, Algı, Araç*, İstanbul: Agora Kitaplığı, 2012.

karşı-iktidar gruplarının sıklıkla benimsedikleri propaganda modelinin, bu türden bir çekim tekniğine yatkın olduğu ifade edilebilir. Haber bültenlerinde sıklıkla güvenlik kameralarından elde edilen görüntülerin servis edilmesinin de altında yatan başlıca saiklerden birinin bu yaklaşım doğrultusunda gerçeklik karinesi olduğunu belirtmek mümkündür. Amatör kamera çekiminin, görme biçiminin nesnelliğiyle bağdaşıyor olması, örgüt propaganda aracı olarak kullanılan videoların da bu yaklaşımla kayda alınıp yayımlanmasını gerekli kılabilmektedir. Lakin Işid adlı yapılanmanın bu minvalde sergilediği tutumun, sinema ve televizyon özelinde yürütülen nesnel gerçeklik tartışmalarını bu eksende aştığı söylenebilir. Örgütün sinemasal imaj yaratımının, gerçekliğin de yeni bir kurgulamını sunduğu ve hipergerçeklik düzeyini belirlediği düşünülmektedir. Haneke'nin Benny's Video adlı çalışmasında kız çocuğa uygulanan şiddetin, direkt olarak profesyonel kameraya değil de Benny'nin yerleştirmiş olduğu ekrana ve neredeyse hiç görünmeyen ve fakat duyulan bir biçimde yansıtılması, şiddetin görünen ya da izlenen bir şey olmanın ötesinde duyumsanan bir imgelem gücüne sahip olduğu referansını ortaya atabilmektedir. Işid videolarında bu sorunsalın aksi yönde, gerçekliğin kurgusalılık düzleminde bir sinematografik uğraşın sergilenmesi, şiddet içeriğinin alışlagelinmiş filmik ve oyunsal bir şiddet inandırıcılığı ile izlenebilir olmaya yaklaşmakta olduğu fikrine vardırırmaktadır.

2. Işid ve Medya İlişkisi

2003 yılında, Usame bin Ladin önderliğindeki El Kaide adlı örgütten, bu oluşumun eylem motivasyonunu fazla ılımlı bulduğu için bir süredir ayrışan Ebu Musab ez-Zerkavi ve destekçileri tarafından kurulan Tevhid ve Cihad (Et-Tevhid ve'l Cihad) adlı yapı, günümüzde Işid adıyla bilinen organizasyonun çekirdeği olarak değerlendirilmektedir.¹⁷⁰ Sonrasında sırasıyla Irak İslam Devleti ve Irak-Şam İslam Devleti isimlerini alarak örgütlü bir yapıdan daha sistemli ve devletsi bir yapıya doğru geçiş yapan ve 2013 yılı itibariyle bütün dünyada ses getirir nitelikte eylemlere girişen yapı, nihayetinde İslam Devleti adıyla Suriye ve Irak topraklarının büyük bir bölümünü ele geçirmiş halde bağımsızlığını ilan ederek meşrulaşma teşebbüsünde

¹⁷⁰ Taştekin, **Karanlık Çöktüğünde, Işid: Din Adına Şiddetin Dünü ve Bugünü...**, s. 87.

bulunmaktadır.¹⁷¹ Şu halde bu çalışmanın gereği olarak bu silahlı karşı-iktidar yapılanmasının doğuşuna ve gelişimine kaynaklık eden sosyo-politik dinamikleri ve ittifakları, Irak'ta Saddam Hüseyin rejiminin Amerika Birleşik Devletleri'nin müdahalesiyle devrilmesini ve sonrasında vuku bulan politik izolasyon süreçlerini, Suriye'de patlak veren iç çatışmaların direkt etkilerini ve bilhassa petrole dayalı ekonomik dengeleri ve El Kaide gibi unsurlar için mecburi bir kazanım olarak görülen Mezopotamya topraklarının önemini göz ardı etmemeye çalışarak, silahlı yapılanmanın, şiddetin dijital bir forma büründürülerek bir manipülasyon aracı halinde sunulması noktasında medya ile kurduğu doğrusal münasebet üzerinden yol almaya çalışmak olanaklı görünmektedir. Örgütün gelişim sürecinde, devletleşme girişimiyle birlikte medyanın aktif kullanımına yönelik yatırımlar yaptığı göze çarpmaktadır.¹⁷² Batılı militanlarını özellikle bu alanda faaliyet göstermeye yönlendiren Işid'in, yirmi birinci yüzyılın en büyük propaganda araçlarından biri olarak değerlendirilen medyanın kontrolünü sağlayarak kamuoyunu apaçık şiddet ile terbiye etmeyi ve toplumları istikrarsızlaştırmayı amaçladığı düşünülebilir. Medya organlarının yayın politikalarının toplumu bilgilendirmekten ziyade tedirginlik yaratma eğilimi göstererek politik ekonomi düzleminde bir işleyişi benimsemeleri de bu yönüyle Işid gibi örgütlerin asimetrik savaş koşullarını yeniden şekillendirmelerine olanak sunmaktadır.¹⁷³ Zerkavi ile başlayıp Ebu Bekir el-Bağdadi öncülüğünde uluslararası etki düzeyine ulaşan yapının medya departmanlarına verdiği önemin başlıca saikleri arasında, eylemlerine kimlik kazandırmanın yattığını belirtmek söz konusudur. Bu yüzden medya savaşlarının örgüt için temel bir anlam ifade ettiği söylenebilmektedir. Zerkavi'nin bir demecinde: *"Mücadelemizin bir yüzü olmak zorunda yoksa kazandığımız her savaş karanlığın içinde silinip gidecektir"* demesi, medya üzerinde hakimiyet kurarak örgütsel girişimi kayıt altında ve güncel tutmanın önemine atıfta bulunmaktadır.¹⁷⁴ Mayıs 2004'te, Amerikalı bir radyo istasyonu tamircisi olan Nick Berg'in, ABD tarafından Irak'a düzenlenen operasyonlar sırasında tutuklanan Iraklı esirlerin yoğun olarak tutuldukları Guantanamo kampında giydikleri turuncu renkteki mahkum kıyafetlerine benzer bir tulumun içerisinde bizzat Zerkavi tarafından boğazının kesilerek infaz edilşinin

¹⁷¹ A.g.e., s. 88-102.

¹⁷² A.g.e.

¹⁷³ Scott Atran, "ISIS is a Revolution", **Aeon**, 15.12.2015, <https://aeon.co/essays/why-isis-has-the-potential-to-be-a-world-altering-revolution>, Erişim Tarihi: 17.06.2017.

¹⁷⁴ Andrew Hosken, **Empire of Fear: Inside the Islamic State**, Londra: Oneworld Publications, 2015, s. 84-85.

video kaydının servis edilmesi, örgütün bu alanda yapmakta olduğu yatırımın ilk belirgin göstergelerinden biri olarak değerlendirilebilir.

İşid adlı yapılanmanın uluslararası düzeyde geliştirmeyi başardığı iletişim ve propaganda şebekesinin bizatihi internet kanalları aracılığıyla sağlanmasının nedeni olarak, örgütün görsel bellek oluşturmaya ve televizyon ve sinema gibi iletişim araçlarına ek olarak görsellik hegemonyası altındaki sosyal medya ağlarına hakim olarak imajını en hızlı şekilde aktarmak ve bunu yaparken de toplumu aynı kanallar aracılığıyla yayımladığı şiddet endeksli video ve fotoğraflarla manipüle ederek tedirginlik haline sürüklemek olduğunu savlamak mümkündür. Bu noktada medya ile manipülasyon kavramı arasındaki karşılıklı ilişkinin etkin rol üstlendiğinden söz etmek gerekmektedir. Yaygın medya ahlakının; bilginin, bu bilgiye sahip olmayan kitleye aktarımı sırasında gözettiği kurallar neticesinde hem toplumu ve hem de kendini manipüle ederek araçsallaştığı göz önünde bulundurulduğunda¹⁷⁵ İşid adlı örgütün, medya kanallarında tanık olunması ihtimal dahilinde bulunmayan düzeydeki direkt şiddetini, bu bilgiden yoksun olan kitleyi bu şiddet yoluyla manipüle etme girişiminde bulunarak ve bu nedenle de yaygın kullanıcı kitlesine sahip sosyal medya mecralarında hareket kabiliyeti kazanmayı deneyerek yansıtmaya çalıştığı söylenebilir. Özellikle sosyal medya ağlarının anarşist dokusu gereği bilgiyi hızla çoğaltmaya ve katlayarak yaymaya uygun işleyişi, yüklenen bir görselin minimum sürede maksimum düzeyde tekil kullanıcıya erişmesine ve yapısı bağlamında infiale yol açabilmesine olanak sunmaktadır. İnternette dolaşımda olan fotoğraf ve görsel-ışitsel unsurların da siber uzamdaki diğer tüm içerikler gibi zamansallığı kırmaya uygun yapıları, İşid'in daimi şiddet odaklı propaganda amacına ve devletleşme teşebbüsüne meşruiyet ve kimlik kazandırma eğilimine elverişli görünmektedir. Böylece, 2004 yılında Zerkavi'nin Amerikalı Nick Berg'in boynunu keserken çekilen görüntülerinin internetteki haber kanallarında yayımlanmasından on yıllar sonra dahi, sosyal medya ağlarında yeniden üretiliyor olması açıklık kazanmaktadır.¹⁷⁶ Henüz Irak El Kaidesi olarak anıldığı 2006 yılında sektörel bazda medya yapılanmasına önem vermeye başlayan örgütün, aynı yıl yayın faaliyet yürütmeye başlayan *Furkan*

¹⁷⁵ Nilgün Tatal Cheviron, "Haber-Yorumdan Seyir ve Gösteriye", **Metin Çözümlemeleri** içinde, Der. Yasemin G. İnceoğlu ve Nebahat A. Çomak, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2016, s. 200.

¹⁷⁶ Steven Stalinsky, M. Khayat ve R. Sosnow, "ISIS's Use Of Twitter, Other U.S. Social Media To Disseminate Images, Videos Of Islamic Religious Punishments – Beheading, Crucifixion, Stoning, Burning, Drowning, Throwing From Buildings – Free Speech?", **MEMRI: The Middle East Media Research Institute**, 06.01.2016, <https://www.memri.org/reports/isiss-use-twitter-other-us-social-media-disseminate-images-videos-islamic-religious>, Erişim Tarihi: 20.06.2017.

Medya Prodüksiyon Müessesesi adlı bir oluşuma da sahip olduğunu belirtmek gerekmektedir. Işid adlı örgütün *İ'tisam Medya Vakfı, El Hayat Medya Merkezi, Ecnad Medya Vakfı, Furkan el Belağ, A'mak, Islamic State News, Dabiq, Rumiya, Konstantiniyye, Dar al İslam, El Minbar el İlamî el Cihadi, Mekatib el Vilayet, El Beyan* isimlerini taşıyan ve Arapçanın yanı sıra İngilizce, Fransızca ve Türkçe gibi dillerde yayın yapan kurumları ve ayrıca sosyal medya üzerinden yayın yapan çok sayıda kullanıcı hesabı bulunmaktadır.¹⁷⁷

Işid'in medya ile geliştirdiği ilişkinin haber içeriği üretmek ve manipüle etmeye yönelik video-filmlerle sınırlı kalmadığı görüşü savunulabilmektedir. Örgütün 2004 yılında başlayıp bugünün aktif çatışmalı ortamında yenileriyle sürüp giden infazlarının Batılı prodüksiyon teknikleriyle üretimi ve yayımlanmasına devam edilmekle birlikte, bu yapının medya kanadının; militanlarının ve sempatizanlarının motivasyonunu yüksek tutmak ve çocuklara ve gençlere Işid karşıtı güçlerle savaşmak ve asimetrik savaş düzeni içerisinde eylem yapma pratiği kazanmak için kullanabilecekleri *Salil al-Sawareem* adlı bir dijital oyun geliştirdiklerini de eklemek gerekmektedir. 2014 yılında üretilen bu dijital oyunun, piyasaya sürüldüğü 2004 yılında dünya genelinde 27 milyondan fazla satılan *Grand Theft Auto: San Andreas* adlı oyundan esinlenilerek yapıldığı ve Birinci Şahıs Tetikçi (FPS) türünde bir oyun olduğu görülmektedir.¹⁷⁸

Işid organizasyonunun medyayı etkin bir savaşım aracı olarak iç dinamikleri arasındaki koordinasyona yönelik bir alan ve askerî girişimiyle özdeş değerlerde etkili bir propaganda aygıtı şeklinde değerlendirdiği fikrine varmak olasıdır. Kitle iletişim araçlarının iktidarın yeniden yaratılmasındaki rolünden beslenerek bedene yönelik şiddeti medya kanalları vasıtasıyla apaçık halde kamusal alanda deşifre eden örgütün, bu bakımdan global düzeydeki internet şebekesinden global düzeyde bir cihaz girişimi ve ortaklığı devşirmeye çalıştığı düşünülmektedir.¹⁷⁹ Örgütün ayrıca, bilhassa dijital oyun geliştirerek kendi cemaati içerisindeki bağlılığı güçlendirmeyi ve simülasyonun eğitici ve geliştirici yönünden faydalanmayı amaç edindiğini söylemek mümkün görünmektedir.

¹⁷⁷ Taştekin, *Karanlık Çöktüğünde, Işid: Din Adına Şiddetin Dünü ve Bugünü...*, s. 280-281.

¹⁷⁸ Michelle Malka Grossman, "Islamic State's Terror Video Game", 21.09.2014, *The Jerusalem Post*, <http://www.jpost.com/Middle-East/IS-claims-it-created-a-terror-video-game-375935>, Erişim Tarihi: 20.06.2017.

¹⁷⁹ Charlie Winter, *Media Jihad: The Islamic State's Doctrine for Information Warfare*, Londra: ICSR; The International Centre for The Study of Radicalisation and Political Violence, 2017, s. 10-13.

Video ve dolaysız olarak sinema sanatının izleyicisiyle olan ilişkisinin, seyredilen ürünün montaj veya diğer prodüksiyon olanaklarıyla yaratılan gerçekliğine, kısmen dıştan bir tanıklık üzerinden şekillendiği fikri savunulabilir. Bu bakımdan sinemanın, *sinematografik-fikirler yaratan bir ilişkilendirme operasyonları sanatı*¹⁸⁰ olarak değerlendirilen yapısının karşısına dijital oyunun görsellik-tanıklık düzeyini aşarak farklı bir gerçekliği eylemsel bir katılım, bir tür entegrasyon süreci olarak var kılan kompleks yapıyı koymak mümkün olabilmektedir. Dijital oyun neticede, katılımcı profil tarafından, oyun tasarımcısının olanak verdiği ölçüde, kontrol edilebilir ve düzenlenebilir *yeni bir sinematografi modeli* olması bakımından, sinema sanatıyla mukayese edilebilmekte ve bu sanat dalının bir üst aşaması olarak da değerlendirilebilmektedir. Bu durumu görsel sanatların seyri içerisinde resim, fotoğraf ve sinemadan oluşan skalanın son basamağına yerleştiren düşünceler de bulunmaktadır.¹⁸¹ Buna göre dijital oyunu diğer bütün görsel-işitsel ürünleri barındıran ve buna ek olarak, oyuncu katılımının tetiklemekte olduğu bir etkinlik durumunu yaratarak görsel-işitsel unsurların sınırlarını aşan bir mekanizma olarak görmek de mümkündür. Öte yandan, sinemanın zamanla kazanım olarak beliren teknolojik ustalıkların ve özel efektlerin olumsuz etkisi altında kalmasına, sinematografik illüzyonunu yitirmesine ve izleyiciyi sinemanın kendine özgü - kusurlu ve gerçeklikten kısmen uzak olmasının bir getirisi olarak illüzyon gücü yüksek - imgesel niteliklerinden yoksun bir gösteriye tanıklık etmeye programlamasına¹⁸² karşın dijital oyunun, sinemanın beslendiği görsel kompozisyon ve teknik efektleri ileri düzeyde barındırırken, katılımcı etkileşim üzerinden işlemesi bakımından illüzyon gücünü seyirden değil, deneyimden elde etmekte olduğu düşüncesi geliştirilebilmektedir. Diğer bir ifade ile yirminci yüzyılın büyülü kutuları olarak görülebilen sinema ve televizyonun, yirmi birinci yüzyılın bilgisayar ve oyun konsollarının egemenliği altına girmekte olduğu söylenebilir. Bu durum, propaganda videolarına ek olarak bilgisayar tabanlı dijital oyun geliştiren örgütün aksiyon janrında güncel sinema filmleri düzleminde görsel işitsel unsurlar üretirken, popüler dijital oyunların tekniklerinden beslendiği ve filmik malzemesini dijital oyunlaştırarak sunduğu savını makul hale getirmektedir. Artan teknolojik müdahaleler ve kusurları örten efekt ve seslerle seyircinin etkileşim olanağını

¹⁸⁰ Metin Gönen, **Paradoksal Sanat Sinema**, İstanbul: Versus Kitap, 2008, s. 2.

¹⁸¹ Denizel, "Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları"..., s. 108.

¹⁸² Jean Baudrillard, **Sanat Komplosu: Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik 1**, Çev. Elçin Gen ve Işık Ergüden, İstanbul: İletişim Yayınları, 2010.

minimalize eden sinemaya karşı, direkt etkileşim ve yönlendirme sayesinde teknik estetiği ve efekti katılımcı oyuncunun bizzat kendisinin biçimlendirdiği dijital oyunun etki kapasitesinden faydalanma girişiminin, asimetrik savaşımın propaganda cephesinin bir çıkarımı olarak değerlendirilebilir.

3. Işid Videolarının Eleştirel Söylem Analizi Yöntemiyle Çözümlemesi

Işid adlı organizasyonun yeni bir sorunsal olarak ortaya attığı medya kullanımı ve sosyal medyadaki kullanıcı profilleri üzerinden geliştirilen propaganda endeksli içerik üretimi ve paylaşımı, evvelce verilen örnekler ve kaynaklar üzerinden ayrıca bir tartışma yürütmeyi gerektirmektedir. Lakin bunun dışında, örgütlü yapının medya organları tarafından finanse edilen ve batılı katılımcıları tarafından prodüksiyon ve post-prodüksiyon süreçleri tamamlandıktan sonra Hollywood film endüstrisinin piyasaya sunduğu meta filmler düzeyinde bir sinematografi elde edilmiş halde internet kanallarında yayımlanan birer veri olarak Işid video ve filmlerinin, internetin iletişim ağlarına erişim olanağı bulan kullanıcılarla arasında gelişen münasebet üzerine düşünmek gerekmektedir. En nihayetinde yüksek teknoloji ürünü kamera ve kurgu teknikleri ile hazırlandığı görülen bu türden filmik unsurları, tekil kullanıcının olağan tüketim alışkanlıklarının dışında, ne türden bir gerçeklik algısı içinde değerlendirdiği ve nasıl bir koşullanmaya yöneldiği, tartışılması gereken konular olarak belirlemektedir. Televizyon ve görselliğin pazarlanması üzerine 1920'li yıllarda Frankfurt Ekolü kuramcılarının getirdiği eleştiriler ve 1930'lu yıllarda siyaset bilimcisi Harold Lasswell'in "*hipodermik iğne*" ve "*sihirli mermi*" anlayışı, medyanın doğru okunabilmesine yönelik sorunsallaştırmaların temelini atan düşünüş biçimleri olarak görülebilir.¹⁸³ Genel çerçevede medyayı doğru okumanın yöntemleri olarak sıralanan ilkeler göz önünde bulundurulduğunda, medya iletilerinin özenle seçilen ve düzenlenen, kurgulandıktan sonra kullanıcıya sunulan ve gerçeklik iddiasına sahip olmakla birlikte gerçekliğin medya araçları aracılığıyla yaratılan bir temsili olduğu fikri ön plana çıkmaktadır.¹⁸⁴ Fransız düşünür Jean Baudrillard'ın Simülasyon kuramıyla tahayyül ettiği gerçekliğin simüle formunun dayatılış biçimi ise medya iletilerini, içinde yanıtını barındıran tek

¹⁸³ Erdoğan ve Alemdar, **Öteki Kuram: Kitle İletişim Kuram ve Araştırmalarının Tarihsel ve Eleştirel Bir Değerlendirmesi...**, s. 56-60.

¹⁸⁴ İncoğlu ve Çomak, **Metin Çözümlemeleri...**, s. 29.

tarafı bir soru akışı, sorgulama olarak nitelendirmektedir.¹⁸⁵ Bu durum, izleyici konumundaki görsellik (film, video, televizyon içerikleri...) tüketicisinin medya ileti ile doğrusal ilişkisini tanımlarken; katılımcı konumundaki siber uzam (sosyal medya, dijital oyunlar) tüketicisi için tanımlamayı kısmen farklılaştırma gerekliliği mümkün görülmektedir. Televizyon veya film izleyicisinin, gazete okurunun, sanal içerik tüketicisinin, Baudrillard'ın tabiriyle sorguya çekilen tek yönlü işleyişine karşın siber uzam tüketicisinin katılımcı profilinin, onu ayıksı kıldığı söylenebilir. Gazete, televizyon ve film izleyicisinin konumu, üretilen içerikle geliştirdiği ilişki üzerinden tahayyül edilmeye müsait iken, sosyal medya tüketicisinin aynı zamanda içerik üreticisi olması ve dijital oyun katılımcısının siber uzamı dönüştüren ve kendi hipergerçekliğinin yaratıcısı konumunda bulunabiliyor olması; medya ileti ile kurulan ilişkinin, siber uzam katılımcısı nezdinde iletinin biçimlenmesine katkı sunuyor olması doğrultusunda farklılık gösterebileceği fikrini doğurmaktadır.

*"Kitle İletişim Araçları, mesajları sunarken yönlendirme amacı taşıyan yöntemlere başvururlar."*¹⁸⁶ Bu durum, medyada ileti üretimi ve sunumu açısından yeni bir düşünüş faaliyeti yürütmeyi de kaçınılmaz kılmaktadır. Siber uzamın, diğer medya araçlarının aksine, kullanıcıyı farklı bir oluş haline getirdiğini ifade etme olanağı bulunmaktadır. Geleneksel medya aygıtlarının (televizyon, basılı yayın, radyo, sinema filmi...) hedef kitleye (seyirci, dinleyici, okur...) endeksli düzçizgisel ileti akışına karşın, yeni medya olarak adlandırılan dijital teknolojilerin etkileşimli ve multimedya biçimine sahip hipermetinsel yapısı, katılımcı-kullanıcının medya ileti ile arasındaki ilişki şeklini dönüştürmektedir.¹⁸⁷ Şu halde, Işid örgütünün prodüksiyonunu yaptığı video-filmleri geleneksel medya içeriklerine uygun olan propaganda analizleri ile çözümlemek, olanaklılığını yitirmektedir. Örgütün video-film çalışmalarını yayımlamak maksadıyla yeni medya kanallarını kullanımı ve görsel-işitsel unsurlarını Hollywood filmleri ve dijital oyun sahneleriyle kurgulaması¹⁸⁸ hedef kitlenin medyayı okuma biçimleri üzerine de düşünmeyi gerekli kılmaktadır. Bilhassa dijital oyun katılımcılarının medya ile olan ilişkilerinin, simülasyonun kurucu ve siber uzamda kendi bedensel varlığını oluşturmaya ve

¹⁸⁵ Jean Baudrillard, **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2008, s. 110.

¹⁸⁶ İnceoğlu ve Çomak, **Metin Çözümlemeleri...**, s. 30.

¹⁸⁷ Mutlu Binark, **Yeni Medya Çalışmaları**, Ankara: Dipnot Yayınları, 2007, s. 21.

¹⁸⁸ Javier Lesaca, "Fight Against ISIS Reveals Power of Social Media", 19.11.2015, **Bookings Institution**, <https://www.brookings.edu/blog/techtank/2015/11/19/fight-against-isis-reveals-power-of-social-media/>, Erişim Tarihi: 22.06.2017.

oyunun sınırlarını düzenlemeye yönelik yapısının, yeni medya iletilerini alımlama biçiminde farklılıklar sergilemesine neden olduğu söylenebilir. Işid'in propaganda yapmaya yönelik kendi medya kanallarından yayımladığı görsel-işitsel unsurların, tüm bu nedenlerden ötürü, iletişim kuramları çerçevesinde belirlenen geleneksel bir yöntem üzerinden değil fakat iletişim kuramlarının kapsamını genişleten multidisipliner bir akademik etkinlik vasıtasıyla çözümlenmeye çalışılması, bu filmik öğelerin sosyo-politik bir tutum içerisinde anlaşılır kılınmasına olanak sunmaktadır.

2004 yılında Nick Berg'in infazının bir propaganda içeriği olarak sunulmasının ardından Işid adlı oluşumun, medya kanalları aracılığıyla düzenli videolar yayımlamaya başladığı gözlemlenmektedir. 2014 yılı itibariyle ise örgütün, bilhassa bıçakla boğaz keserek gerçekleştirilen infazların videolarının sayısında artış kat ettiği görülmektedir. 2014 yılının Ocak ayından 2016 yılının Eylül ayı ortalarına kadar çekimleri yapılan, kurgusu tamamlanan ve sosyal medya aracılığıyla yayımlanan video sayısının 1300'den fazla olduğu ifade edilmektedir.¹⁸⁹ Bu sayısal veri, Işid adlı silahlı karşı-iktidar yapılanmasının bu süreçte günde 1'den fazla video hazırladığının göstergesi olarak okunabilir ki bu da örgütün medya kanadına verdiği önemin anlaşılır hale gelmesi bakımından önem arz etmektedir. Jomaa ve Lesaca'nın Işid'e ait 1800 dolayında videoyu içerik analizi yöntemiyle incelemeleri doğrultusunda; yayımlanan videoların toplam sürelerinin yaklaşık yüzde otuz üçlük bölümünde, örgütün çokuluslu ve farklı dillerden meydana gelen yapısına dair röportajlara yer verildiğini ve genellikle genç militanların örgüte katılım gerekçelerini açıkladıklarını tespit ettiklerini belirtmek gerekir. Aynı videoların süre bazında yüzde yirmi yedilik bölümünün, Işid ordusunun askeri gücünü yansıtmaya ayrıldığı ve örgüt mensuplarının Irak ve Suriye ordularına, Koalisyon Güçleri'ne ve bölgedeki silahlı Kürt ve Şii oluşumlara karşı yürüttükleri saldırıların gelişmiş kamera ekipmanları ve teknikleri ile kayda alınmasından oluştuğu ifade edilmektedir. Video görüntülerinin yüzde yirmi dördlük kısmının, bölge devletleri ve Batılı ülkeler tarafından Sünni Müslümanlara yönelik uygulanan politikaların manipülasyonundan meydana geldiği belirtilmektedir. En nihayetinde, filmik unsurların yüzde on beşlik bölümünde ise örgütün elinde tuttuğu mahkumları infaz etme şekillerinin ekrana taşındığı tespit edilmektedir. Şu halde, infazlara yer verilen görüntü bütünlüklerinin yaklaşık yarısının Batılı ülkelerde çekimleri tamamlanan aksiyon filmlerinden ve

¹⁸⁹ Mehdi Jomaa ve Javier Lesaca, "Scientific Evidence for Defeating ISIS", **Huffington Post**, http://www.huffingtonpost.com/mehdi-jomaa/scientific-evidence-for-d_b_12231198.html, Erişim Tarihi: 25.06.2017.

çeşitli dijital oyunlardan esinlenilerek kayda geçirildiğini söylemek mümkündür.¹⁹⁰ Şiddetin kavramsal olarak barındırdığı ve etkileşim içinde bulunduğu diğer tüm unsurlarla birlikte, bir iktidar aygıtı olması bakımından bizatihi şiddet araçları arasında savlanan medya kanalları üzerinden film ve dijital oyun öğeleri olarak sunumu, şiddetin propaganda ve manipülasyon modellerinin ötesinde sosyalleşmesi ve meta halde tüketime açılması bakımından dikkat çekmektedir. Bu durum, Işid adlı yapının medya departmanlarınca hazırlanan ve örgütün politik, sosyal ve askeri stratejilerini yansıtan video-filmlerin anlatı dilinin ve görsel düzenlemelerinin, kullanılan teknik ve yöntemlerin değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır.

3.1. Şiddetin Bir İktidar Modeli Olarak Kurgulanması

Şiddet kavramının, birinci bölümde ele alındığı üzere, iktidar kurma pratikleri ve bir iktidar temsili olarak kurgulanması mümkündür. Bu başlık altında, Işid videolarının eleştirel analizi yapılırken, kullanılan şiddet görüntülerinin iktidar modeli olarak düzenlenmesi incelenmektedir. Analiz edilen videoların makro düzeyde tematik ve şematik yapıları ve mikro düzeyde sözdizimsel yapıları ve barındırdıkları ses ve efektler; söylemin bir iktidar ve iktidarın da ikili bir şiddet ilişkisi olması nedeniyle şiddet-iktidar temsilleri üzerinden değerlendirilmektedir.

İncelenen videoların künyeleri aşağıdaki gibidir:

1.	
Videonun Adı	Flames Of War - Savaşın Alevleri
Yapımcısı	AlHayat Media Center
Yapım Yılı	Eylül 2014
Dili	İngilizce, Arapça
Süre	55 dakika

¹⁹⁰ A.g.e.

2.	
Videonun Adı	Saleel as-Sawarim 4 - Kılıçların Şakırtısı 4
Yapımcısı	Furqan Media Productions
Yapım Yılı	2013-2014
Dili	Arapça
Süre	62 dakika

Işid adlı yapılanma, Irak ve Suriye toprak sahalarında güç kazanmaya başlamasından itibaren belirli medya aygıtlarını kullanarak kitle üzerindeki etkinliğini arttırmaya koyulmuştur. Bu maksatla çekilen propaganda videolarında örgütün ana yapısı ve eylem biçimleri ile ideolojik yaklaşımı sergilenmektedir. Bu videoların genel çerpeerde örgütlülüğü güçlendirme ve korku salma misyonlarına sahip oldukları düşünülmektedir. Savaşın Alevleri adlı video-film de bu bağlamda hazırlanan bir çalışma olarak ortaya çıkmaktadır. Ortadoğu coğrafyasının devletler ve silahlı örgütler tarafından bir çatışma sahası olarak kullanıldığı bir dönemde, iktidar muğlaklıklarından faydalanarak ön plana çıkan bu silahlı yapılanma, Savaşın Alevleri videosu ile Irak-Suriye özelinde ideolojik bir örgütlenmenin önemine dikkat çekmektedir. Anlatıcı konumundaki bir dış ses üzerinden şekillendirilen video, halihazırda haber bültenlerinde kullanılan savaş görüntüleri ve devlet liderlerinin açıklamalarını, kendi video çekimlerine eklemleyerek belgesel sinemaya yaklaşan bir çalışma olarak ortaya çıkmaktadır.

Video, Amerika Birleşik Devletleri bünyesindeki bir savaş uçağının, bir savaş gemisinden havalanması ve Amerikan askerlerinin Irak'a düzenledikleri operasyondan bir görüntüyle başlar. Hemen ardından, Işid örgüt mensupları ve bayrağı görülür. Savaşın Alevleri adlı videonun, yabancı birlikler olarak yansıttığı silahlı güçlere karşı bir savunma birliği oluşturulduğunu betimleyen bu ilk sahneden başlayarak "düşman" ve "biz" kavramlarını aktarmaya yönelik bir ideolojik söylem benimsediği görülmektedir. Video, Işid'in, saldırgan birlikler karşısında savunma hattı oluşturduğu vurgusu yapmaktadır. Ayrıca Işid bayrağı ile devletleşme mesajının verildiğini söylemek mümkündür. Hemen ardından gelen sahnelerde, 2003 yılında ABD öncülüğündeki Koalisyon Güçleri tarafından Irak'a düzenlenen ve Irak Cumhurbaşkanı Saddam Hüseyin'in yakalanıp idam edilmesiyle farklı bir sürece evrilen operasyonların televizyon arşivlerinden görüntüleri ve dönemin ABD

Başkanı George W. Bush'un ve ardılı Barack Obama'nın Irak operasyonunun "galibiyetle" sonra erdiği ile ilgili demeçlerine yer verilmektedir. Video, karşıt argümanlar olarak Irak ve Şam'da kaydedilen ve örgütün ilerleme katettiğini gösteren görüntülere yer vermektedir. Bu vesileyle ana akım medya kanallarının bilgiyi manipüle ettikleri ve Işid'in Koalisyon karşısında başarı elde ettiği söylemine başvurulmaktadır. Işid tarafından kontrol edilen tankların bir konvoy halinde geçtiği görüntülere yer verilmesi, yine örgütün ordulaşma ve dolayısıyla devletleşme söyleminin ideolojik bir yansıması olarak belirmektedir.

Anlatıcı tarafından olayların hikayeleştirilmesine paralel olarak Suriye Ordusu tarafından muhalif oluşumlara yönelik gerçekleştirilen operasyonlarda yaşamını yitiren sivillerin görüntülerine yer verilmekte ve böylece örgütün bir savunma misyonu içinde olduğu söylemi geliştirilmektedir. Farklı uluslardan militanların örgüte katılma görüntülerine yer verilerek Işid'in bir çok etnisiteyi aynı amaç altında birleştirdiğine vurgu yapılmakta ve birlik olgusu yüceltilmektedir.

Işid mensupları tarafından yürütülen çatışmaların bir tür hikayeleştirilmiş dökümü olan Savaşın Alevleri, savunma yapıldığına dair ideolojik bir söylemin geliştirilmesine verdiği önemi, militanların siper ve sığınak kazarken çekilen görüntülerine yer vererek desteklemektedir. Savaşın, şu halde, bir tercih değil fakat dış güçlerin saldırıları karşısında bir gönüllü savunma olarak resmedilmesi sağlanmaktadır. Karakterler genelde askeri üniforma içinde ve çeşitli silahlarla birlikte yansıtılır. Sıcak temas sağlandığının görüldüğü durumlarda da kamera belgesel sinemanın doğasına yatkın olarak öznel, bakış açısı tekniğinde kullanılarak bir tür tanıklık hissi uyandırılmaktadır. Koalisyon Güçleri'nin düzenlediği hava saldırılarından birine ağır silahlarla yanıt verilmesi ve sürdürülen operasyon görüntülenir. İntihar eylemi olarak adlandırılan yöntemle gerçekleştirilen bir saldırıya yer verilerek, örgütün amacı uğrunda ölüme gönüllü gidebildiği düşüncesi aktarılırken, çatışmada vurulan bir örgüt mensubunun ölümü gösterilir. Şiddetin meşru bir iletişim aracı olarak kullanıldığı çatışma ortamında ölü bir insan bedeninin sergilenmesi, örgütün video aracılığıyla şiddeti sosyalleştirmesi ve olağanlaştırması olarak görülmektedir. Böylece şiddetin bir iktidar modeli olarak ölü bir insan bedeni üzerinden kurulduğu söylenebilir. Minning Havaüssü'nün ele geçirilmesinin, ölen militanların ve mücadelenin bir kazanımı olarak yansıtılması, şiddetin devletsel iktidar kurma girişiminin meşru aracı olarak benimsenmesinin bir göstergesi olarak

okunabilir. Ayrıca ölü insan bedeninin açıkça sergilenmesi de videonun izleyici üzerinde kurmaya çalıştığı iktidarı desteklemektedir. Şam'da ele geçirilen topraklar ve örgütün silahlarla donanmış araç konvoyları gösterilerek, güçlü olunduğu yönünde ideolojik bir mesaj verilir. Ayrıca sivil halkla olan ilişkiler de olumlayan bir perspektiften yansıtılarak örgütün işgal ettiği topraklarda yaşayanlara huzur bahsettiği düşüncesi yaratılır.

İşid militanları tarafından yapılan bir konuşmaya ellerinde örgüt bayraklarıyla katılmış kalabalık bir kitle gösterilir. Ayrıca uluslararası ana akım medya organlarından kesitler aktarılır, devletlerin ve bölgedeki diğer silahlı örgüt liderlerinin İşid hakkındaki karşıt beyanlarına yer verilmektedir. Bu örgütler tarafından düzenlenen saldırılarda ölen militanların fotoğraflarına ve intikamlarının alındığına dair görüntülere yer verilir. Irak topraklarına düzenlenen saldırılar ve imha edilen tanklar sıklıkla gösterilmektedir. Felluce ve Musul kentlerinden geçen örgüt konvoyları ve halkın ilgisi yansıtılır. Irak ile Suriye arasındaki sınırın iş makinalarıyla yıkıldığı gösterilerek örgütün ideolojisi doğrultusunda bir birlik yaratmakta olduğu izlenimi uyandırılmaktadır. Ayrıca göndere çekilmiş bayrakların, camilerin ve mahkemelerin, tarlalardan toplanan mahsullerin gösterilmesinin de yine birlik ve devletleşme izlenimi verdiği söylenebilir. Devlet nosyonunun ve birlik kavramı çerçevesinde bir aile olgusunun ilk elden şiddetle olan ilişkisinin bu görüntüler vasıtasıyla olumlandığı görülmektedir.

Savaşın Alevleri sıklıkla dinî referansların verildiği bir video olarak dikkat çekmektedir. Videonun başında, ortalarında ve sonunda, örgüt lideri Bağdadi ve diğer din adamlarının demeçlerine yer verilmektedir. Genel olarak farklı militanların görüldüğü videoda mekan olarak Irak ve Suriye'deki kent merkezleri ve askeri üsler kullanılmaktadır. Örgütten övgüyle söz edilirken şehir merkezlerindeki canlılıklar, örgütün cezalandırmalarından bahsedilirken ise kurak topraklar ön plana getirilmektedir. Bu noktada videoda mekan kullanımının da bir iktidar çatışkısına olanak verdiği söylenebilir. Örgütün videoyu kurgularken karşıtlıklardan yararlanması, izleyiciyi bu karşıtlıklar arasından olumlanana yöneltme amacı gütmektedir. Bu durum seyircinin zihnini kontrol etme girişimi olarak bir iktidar kurma pratiği olarak ortaya çıkmaktadır.¹⁹¹

¹⁹¹ Van Dijk, *Söylem ve İktidar...*, s. 12.

Örgütün 2014 yılında etkin olduğu bölgelerden biri olan Rakka yakınlarında bulunan 17. Askeri Birlik'e düzenlediği gece operasyonu ve yaralı yakalanan Suriyeli askerlerin infazı görüntülenir. Video'da, Rakka'nın ele geçirilmesinin halk tarafından da kutlandığı görülür. Örgütün başlıca sembol isimlerinden biri olan ve İnfazcı John olarak bilinen Muhammed Emwazi, örgüt bayrağının önünde, yüzünde siyah bir maske ile kameraya dönük halde, arkasında kürekle kendi toplu mezarlarını kazmakta olan 6 Suriye askerini ve 17. Birlik Askeri Üssü'ndeki subay evlerinin harap halini göstererek galip geldiklerini söyler. Daha sonra, kazdıkları mezarların başında oturmuş haldeki esirlerin arkasında sıralanmış olan Enwazi ve Işid mensupları, tabancayla başlarına birer el ateş ederek esirleri öldürürler. Esirlerin videoda sunulmuş biçimleri, örgütün somut bir iktidar temsili olarak belirlemektedir. Bayrak, mezar kazma, diz çökmüş tutsak, enseye bir el ateş ederek öldürme gibi eylem ve sembollerin; mağlup gösterilen taraf üzerinde şiddet aracılığıyla kurulan iktidarın göstergeleri olduğu kadar, video aracılığıyla izleyici üzerinde ve yine şiddet vasıtasıyla kurulan iktidarın temsili olduğu söylenebilir. Video üzerinden yansıtılan salt şiddetin, izleyicinin güdüsel düzeydeki arzu-şiddet istemini harekete geçirmeye yönelik ideolojik bir söylem içerdiğini belirtmek mümkündür.

Savaşın Alevleri adlı video, İngilizce bir anlatıcı ve Arapça konuşmalardan meydana gelen ve haber arşivlerinden elde edilmiş görüntülerle beslenen bir çalışma olarak dikkat çekmektedir. Anlatıcının olayı hikayeleştirirken tamamı gerçek görüntülerle olayı desteklemesi, görüntüye gelmeyen olayları anlatması inandırıcılığı artırmaya yönelik bir söylem olarak değerlendirilebilir. Anlatıcı, hem geçmişte yaşanmış olayları ve hem de bu olaylara bağlı olarak gelişen hadiseleri kendi örgütsel ideolojik bakış açısından aktarmakta ve sesiyle videonun akışını sağlamaktadır. Videonun henüz başında, Koalisyon Güçleri'nden "*Haçlılar*" diye söz edilmesi ve örgütün "*Hilafet*" olarak kendini lanse etmesi, söylem açısından "düşman" ve "biz" olgularının ideolojik inşası olarak değerlendirilebilir. Aynı şekilde karşıt görülen güçlerin "*küfür içinde*" olarak tanımlanması da bu örneği güçlendirmektedir. Tanımlar üzerinden söylemin, örgütü bir iktidar olarak sunduğu ve videonun izleyiciyi bu tanımlar aracılığıyla sınıflandırarak kendi iktidarını kurmaya çalıştığı söylenebilir.

ABD Başkanı Bush ve selefi Obama'nın "*Irak'ta ABD ve müttefikleri savaşta galip geldi*" ve "*Amerika'nın Irak'taki savaşı sonra erecek*" demeçlerinin "*Yalan*

söylüyorlar!" şeklinde yanıtlanması, Savaşın Alevleri videosunun alt başlığı olan *"Savaş Yeni Başlıyor"* söylemini destekler niteliktedir. Örgüt bu vesileyle, savunma pozisyonunda konumlandığı silahlı mücadelesini meşru kılma girişiminde bulunmaktadır. Örgütün lideri konumundaki Bağdadi'nin bir cami içindeki söylevi görüntülenirken, ekrana gelen adının başında *"Halife"* yazması, video aracılığıyla oluşturulmak istenen ideolojik söylemin, örgütün dinî bir üst kimlik oluşturma iddiası olduğu yönünde okunabilir.

İçerdiği ideolojik söylemi incelemekten ziyade direkt olarak ifade etme yolunu seçen Savaşın Alevleri videosu, örgüt mensuplarının sözlerine de yer vermektedir. Sıklıkla düşmana karşı birlikten ve düşmanla işbirliği yapanların kaçınılmaz sonlarının ölüm olduğundan bahseden bu militanlar, Işid'in benimsediği ideolojinin propagandasını yapmaktadırlar. Aynı şekilde infaz edilen askerleri de ekranda konuşturan örgüt, Işid'in benimsediği değerlerin yüceltilmesini ve Amerikan, Iraklı, Suriyeli askerlerin ve muhalif grup militanlarının aşağılanmasını sağlamaktadır. Bu nedenle Suriyeli bir askerin, kendi mezarını kazarken *"17. Birlik Üssü'nü bir kaç saniyede ele geçirdiler. Biz 800 kişiydik onlar ise 10, 20 veya 30 kişi kadardılar."* demesi, taraflardan birini alçaltma ve diğerini yüceltme gayesi gütmektedir ki bu durum bir iktidar inşası olarak açığa çıkmaktadır.

Müzik kullanımını ideolojik olarak reddeden örgütün video çalışmasında daha çok yalın erkek sesiyle söylenen ve neşid olarak bilinen marşlara yer verilmektedir. Işid mensuplarından biri tarafından yazılıp söylendiği düşünülen bu neşidler aracılığıyla da politik göndermeler yapılarak görüntüdeki söyleme katkı sunulmaktadır. Patlama sesi, silahlardan çıkan çeşitli mekanik sesler teknik düzenlemeler neticesinde görüntüyle aktarılan söylemi ideolojik olarak besleyecek biçimde kullanılmaktadır. Videoda örgütün saldırıları sırasında neşidlerle birlikte sıklıkla bu türden patlama seslerinin kombinasyonuna yer verilerek gerçeklik algısı yaratılmaya çalışılmaktadır. Bu haliyle seslerin kullanımının, aktarılacak istenen söylemi desteklemek amaçlı kullanıldığı görülmektedir. Sesler birer şiddet imi olarak örgütün ve videonun ayrı ayrı ve ortak iktidar inşalarının göstergesidir.

Savaşın Alevleri adlı video çalışmasında geçen konuşmalar ve neşidlerin örgütün genel prensiplerini anlatmaya yönelik politik ifadeler kullanması, belgesel sinemanın gerçeklik ilkesine uygun bir format izlendiğini göstermektedir. Bazı sahnelerde, anlatıcı konumundaki arka sesin yönelttiği sorular militanlar tarafından

yanıtlanmakta, söylemin gerçeklik payı artırılmak istenmektedir. Videoda dijital efektlerle hedef kitle etkilenmek istenmiş, örgütün gücüne vurgu yapılmaya çalışılmıştır. Videonun adına uygun olarak, sahne geçişlerinde alevlerin gösterilmesi, düşman olarak var kılınan tarafların görüntülerinin sonuna patlayan bomba ses ve efektlerinin eklenmesi, tehdidin görselleştirilmesi olarak okunabilir.

Kılıçların Şakırtısı adlı video çalışması ise, Işid'in 2014 yılı başlarında yayımlanan ve dört ayrı bölümden oluşan serisinin son bölümü olarak bilinmektedir. Diğer video filmlerden ayrı olarak havadan çekim tekniklerinin de kullanıldığı video, örgütün çeşitli infazlarının bir derlemesi olarak görülebilir. Felluce'deki medya kanadı tarafından hazırlanan video, örgütün Irak topraklarındaki faaliyetlerini anlatmakta ve Işid sempatizanlarına hitap etmektedir. Video, çatışmalar nedeniyle harap hale gelmiş Felluce şehrinin havadan drone yardımıyla kaydedilen görüntüsüyle başlar. Örgüt mensupları uzun askeri araç konvoylarıyla yola çıkmak üzeredirler. Felluce'nin işgal edilmesi sırasında yaşanan çatışmalar ve örgütün gücünü yansıtan silahlı militanlar gösterilir. Diğer videolarda da olduğu gibi anlatıcı konumundaki arka sesin yönlendirmeleri doğrultusunda olaylar arasında ilişki kurulmaktadır. Örgütün, Koalisyon Güçleri'nden ziyade bölgedeki diğer muhalif yapılarla ve farklı mesheplerden kişilerle olan hesaplaşmasının anlatıldığı videonun henüz başında, gökte dalgalanan bir Işid bayrağı aracılığıyla Irak ve Suriye'de ele geçirilen topraklarda bir devlet kurulduğu izlenimi yaratılmaktadır. Kent meydanında halka propaganda yapıldığı ikinci sahnede, örgüt sorumlusu farklı düşünce yapılarına sahip karşıtlarını cezalandıracaklarını söylerken, belinde duran büyük bir bıçağı çekerek havada sallar.

Sivil bir aracın içindeki örgüt mensupları, seyir haldeki beyaz bir sivil araca ateş ederler. Araç içindekiler öldürüldükten sonra, duran aracın yanına yaklaşp ateş etmeye devam ederler. Sarı bir araca arkadan yaklaşan Işid elemanları, bu aracı da otomatik silahlarla tararlar ve duran araca yaklaşp, içindeki cesetleri gösterirler. Bu sırada araç içindeki ölü bedenlere ateş edilmeye devam edilmektedir. Ölmüş insan bedenlerinden sızan kanlar ve deforme olmuş vücut uzuvları kamera tarafından görüntülenir. Aynı aksiyon, siyah bir sivil araç ile yinelendikten sonra, yaya olarak ilerleyen iki kişiden birine araç içinden ateş edilir. İki araç daha tarandıktan ve içindeki insanlar öldürüldükten sonra, düz bir arazide kaçmakta olan başka bir insanın peşinden araçla ateş edilerek gidildiği görülür. Yaralanarak yere düşen şahsın

yanına gelen İşid mensupları, ateş ederek onu öldürürler. Örgütün meshep vurgusuna dikkat çektiği Kılıçların Şakırtısı adlı videoda, direkt infazlar kayda alınarak, İşid karşıtlarını ve muhalifleri acımasızca öldürdükleri mesajı verilmektedir. Ölü bedenlere işkenceye varan bu görüntülerle örgütün acımasızlığına vurgu yapılmakta, görüntüler bir güç gösterisini işaret etmektedir. Şiddetin bir performans düzeyinde aktarımı izleyici üzerinde iktidar kurmayı amaçlamakta, sansürsüzce gösterilen beden parçaları gerçeklik düzeyinde kurulan iktidar pratiğini yansıtmaktadır.

Anbar kentindeki bir camide, kentin erkek bireylerinin gelip teker teker yemin etmesi ve herhangi bir silahının olmadığını beyan etmesi sağlanır. Örgüt mensuplarınca toplanan sivil halka propaganda yapılmaktadır. Kalabalığa, onları affettikleri mesajı vererek, ilkin sırayla ve akabinde toplu olarak örgüte bağlılık yemini ettirirler. Kalabalık, şehrin sokaklarına dağılır. Bir önceki sahneyle karşıtlık içinde olan bu görüntüler yoluyla örgütün iktidarına boyun eğenlere merhamet ettiği mesajı verilmektedir. İktidar pratiği içinde ele alındığında örgütün düşmanlarına acımasız, halkına ise merhamet gösteren bir devlet izlenimi yaratmaya çalıştığı, bu karşıtlık üzerinden şiddeti meşrulaştırdığı söylenebilir.

Videonun devamında askeri bir karakola saldırı düzenlenir. Öldürülen Iraklı askerlerin cesetleri sergilenir. Kamera ilk olarak cesetlere ve bedenlerin uğradığı deformasyona odaklanır. Kamera izleyicinin gözü konumunda ve olayların tam ortasında yer alarak seyircinin aktif katılımını sağlamaktadır. Örgütün, şiddeti direkt ve sansürsüz olarak göstermeyi tercih etmesi ve bunu bir performans gibi ortaya koyması dijital oyun sahnelerine gönderme olarak da okunabilir. Karakol baskını sırasında teslim olan sivil giyimli bir kişi diz çöktürülerek derhal infaz edilir. Canlı yakalanan diğer bir kişinin kafatası parçalanana dek baş bölgesine ateş edilir ve bu görüntü bütün detaylarıyla seyircinin tanıklığına sunulur. Video, belgesel sinema mantığına benzer şekilde, ele geçirilen karakoldaki semboller üzerinden ideolojik söylem geliştirmeyi sürdürür. Öldürülen kişilerin meshepsel simgeleri teşir edilmektedir. Gözlem kuleleri ve karakol binası, ağır iş makineleri yardımıyla yıkılır. Sembolik mekanların yerle bir edilmesi aynı zamanda bir devletin yıkımına işaret etmekte, şiddet vasıtasıyla zafere ulaşıldığını göstermektedir. Burada yeniden bir devlet kurma idealiyle şiddetin meşrulaştırıldığı, hatta gerekli olduğu izlenimi yaratılmaktadır.

İşid'in saldırı yöntemlerinden biri olarak, tuzaklanmış bombaları askeri araçların geçişi sırasında inflak ettirmesi de videoda yer bulan konular arasındadır. Örgütün özellikle sıcak çatışmaların devam ettiği noktalarda uyguladığı anlaşılan bu eylem biçimi sırasında çekilen görüntüler, Kılıçların Şakırtısı videosunda aynı açıdan ve fakat ikiden az olmayan tekrarlarla izletilmekte ve patlama anı geri sarılarak yeniden izletilmektedir. Böylece olayın etkisi tekrarlanarak artırılır.

İşid militanları, ağır silahlarla donanmış araçlarıyla tozlu bir boskırdı yol almaktadırlar. Kent yolu üzerinde bir noktada yol denetimi yapmak üzere konumlanırlar. Örgüt kamuflaj kıyafetli militanlardan birinin elinde tuttuğu bilgisayar yardımıyla, yoldan geçen araçlar dururularak kimlik kontrolü yapılır. Burada yine örgütün esasen devletin sahip olduğu yetkilere sahip olduğunun altı çizilmektedir. Araçlardan bir tanesini kontrol ettikleri sırada, şoförün ellerini başının üstünde tutarak araçtan inmesi istenir. Tutuklanan kişinin, ordu mensubu olduğuna dair kimlik kartı ifşa edilir. Yerel kamu görevlilerinin tutuklanmakta olduğu görülür. Bu esnada denetime girmeden toprak yoldan kaçmaya çalışan bir araç ateş altına alınır, aracın içindekiler öldürülmüş halde görüntülenir. Yol denetimi sırasında tutuklanan yerel kamu görevlilerinden biri, elleri arkadan bağlı ve bağdaş kurmuş halde, örgüt bayrağının önünde, arkasından baş bölgesine ateş edilmek suretiyle öldürülür. Bu sahne fotoğraf şeklinde dondurularak, anlatıcı tarafından kısa bir propaganda yapılır. Diğer kişi, benzer pozisyonda infaz edilirken, ordu mensubu olduğuna dair bir fotoğraf gösterilir. Yine ilk incelenen videodakine benzer imajlara yer verilmesi, örgütün iktidarını belirli semboller üzerinden geliştirdiği söylem aracılığıyla ve şiddet edimiyle inşa ettiğini doğrulamaktadır. Elleri arkalarından bağlı on kadar askeri üniformalı tutsağın, bir örgüt milisi tarafından, başlarına birer el ateş edilerek öldürülmesi de bir devletin bir başka devletle savaş halinde olduğunu ve bu savaşta zafer kazandığını kanıtlamaya çalışması olarak okunabilir.

Kılıçların Şakırtısı videosunun bir diğer sahnesinde Irak ordusuna ait kamuflajlarla donanan İşid militanları, farklı meshepten bir ordu mensubunun evine baskın düzenlerler. Gece yapılan bu baskında esir alınan Iraklı'nın, sabah oğullarıyla birlikte mezarını kazdığı görülür. Örgüt, infazlarını sıklıkla bu yolla yapmakta ve kendilerine karşı olanların sonunun ölüm olduğu düşüncesini, kendi mezarını kazma metaforu üzerinden yaratmaktadır. Bilhassa Felluce ve Andar şehir merkezinde yürütüldüğü görülen bu tür ev baskınlarından birinde, bir hakim gözleri ve elleri

arkadan bağlanarak tutsak edildikten sonra, evinin içinde, ucunda susturucu bulunan bir tabancayla baş bölgesine defalarca ateş edilerek öldürülür.

İşid örgüt bayrağını, kenti tepeden gören bir noktada taşıyan bir militanın görüntüsüyle son bulan Kılıçların Şakırtısı, Felluce ve Anbar kentlerini ele geçiren örgütün, düşman olarak kodladığı farklı meshep ve inanıştan kişilere yönelik saldırılarının açıklıkla gözlemlenebildiği bir film çalışması olarak ortaya çıkmaktadır. Mekan olarak, halka propaganda yapıldığı durumlarda sembolik olarak kent merkezleri ve cami önleri seçilirken, çatışma görüntülerinin ve infazların sıklıkla çorak arazide gerçekleştiğini belirtmek mümkündür. Tamamı İşid üyelerinden oluşan ana karakterlerin, asker konumunda ve genelde maskeli olmaları dikkat çekmektedir. Sözcü konumundaki bireyler ise kamu alanlarında açık yüzleriyle nutuk atmaktadırlar. Genelde yorum ve konu bütünlüğü sağlamak amacıyla görüntüye dahil olan anlatıcının şiddetin gerekliliğini destekler yorumlar yapması örgütün bu video aracılığıyla ideolojik söylemini yerleştirmeye, bir devlet kurulduğuna ikna etmeye ve bu nedenle şiddet kullanımını meşru göstermeye çalıştığı savını desteklemektedir.

Kılıçların Şakırtısı adlı video filmde anlatıcı konumundaki dış ses aracılığıyla şekillendirilen olaylar arası geçişler, kent meydanlarında örgüt mensuplarının sözleriyle desteklenmektedir. Örgütün misyonu ve işlevi hakkında bilgilere yer verilen bu anlatılar sırasında kullanılan "*Biz sizin çocuklarınız, kardeşleriniz. Sizin topraklarınızı ve onurunuzu korumaya geldik.*" sözleri ve türevleri, İşid'in işgal ettiği topraklarda potansiyel olarak kendi ideolojisine yatkın gördüğü kitleleri düşünsel anlamda devşirme uğraşı içinde olduğu düşüncesini doğrulamaktadır. Örgütün, kitlelere saldırdığı korkuyu bu yolla geliştirdiği söylem aracılığıyla gidermeye çalıştığı da söylenebilir. Anlatıcı ve konuşmacılar tarafından sıklıkla "*kardeşlik*" vurgusunun yapılması da birlik ve biz olgularının geliştirilmesi yönünde bir söylem olarak görülmektedir. Video süresince dikkate değer sayıda kullanılan dini referanslar ve adlandırmalar, meshep farklılıkları üzerinden politik tutumunu deşifre eden örgütün "*düşman*" algısını yine bu yolla oluşturduğunu göstermektedir. Bilhassa saldırı ve baskınlar sırasında ekrana gelen yazılarda, öldürülen yerel unsurların "*Safeviler*" olarak adlandırılmaları, meshepsel farklılıklar üzerinden geliştirilen düşman algısı ve savaş söyleminin göstergesi olarak okunabilir. Şu durumda örgütün, kendi dininden olmayanlara karşı olduğu kadar kendi meshebinden olmayanlara da yaşam alanı

tanımadığı düşüncesini aktarmak istediği, bu yolla sınırlarını çizdiği görülmektedir. Dini figürlerin bu bakımdan iktidar kurma teşebüsünde araçsallaştırılmaları da söz konusudur.

İşid örgütünün ideolojik tutumu müziğin yasaklı olduğu düşüncesine dayandığı için, Kılıçların Şakırtısı adlı videoda da diğer videolarda olduğu gibi müzik yerine neşid adı verilen ve çıplak erkek sesiyle seslendirilen marşlara yer verildiği görülmektedir. Propaganda maksadıyla hazırlanan bu neşidler de görüntüyü beslemeye ve duygusal yoğunluğu artırmaya katkı sunmaktadırlar. Bir tür sözlü anlatım geleneği olan neşidlerde, örgütün ideolojik ve dinsel argümanları sıralanırken, mensuplara yönelik cesaret ve bilinç aşılması yapılmaktadır. Kılıç ve silah seslerinin teknik düzenlemelerinin de arka ses olarak kullanıldığı ve geçişlerin bu tür doğal ses efektlerinden oluştuğu gözlenmektedir.

Kılıçların Şakırtısı, efekt kullanımı bakımından diğer İşid videolarına nazaran daha sade bir yapıya sahiptir. Özellikle tuzaklanan bombaların askeri araç geçişleri sırasında patlatılmaları görüntülerinin tekrar ve ağır çekimde verilmesi ve bazı durumlarda görüntünün geriye sarılıp detaylıca yeniden izletilmesi, uygulanan şiddetin etki düzeyini arttırmakta, detaylara yoğunlaşmayı mümkün kılmaktadır. Ayrıca keskin nişancı tüfeğiyle yapılan saldırıların da ekrana nişangah efektiyle yansıtılması, izleyicinin saldırıyı gerçekleştirenin konumuyla özdeşlik kurmasını ve böylece bir iktidar oluş halde şiddet güdüsünü tatmin etmesini kolaylaştırmaktadır. Örgütün bu efektler yardımıyla, toplumsal bellekte yer tutan dijital oyun pratiklerini bir cazibe merkezi yaratarak manipüle etmeye çalıştığını söylemek mümkündür.

3.2. Dijital Beden ve Simülasyon

Bu başlık altında, bilgisayar oyunları aracılığıyla yersizyurdsuzlaşan ve dijitalleşen bir unsur halindeki bedenin şiddet aracılığıyla yeryurd edinmesinin İşid videolarındaki temsili üzerinde durulmaktadır. Bedenin, iktidar işleyişinin bir aracı olarak şiddetin ortaya çıkmasına kaynaklık etmesi ya da şiddete maruz kalması durumlarının, Savaşın Alevleri ve Kılıçların Şakırtısı adlı videolarda bilgisayar oyunlarına benzer düzenlemelerle temsil edilip edilmediğinin incelenmesi, örgütün ideolojik söylemini deşifre etmek bakımından önem arz etmektedir.

2014 yılının Eylül ayında örgütün *Flames of War* (Savaşın Alevleri) adlı propaganda videosunun ilkin "fragmanının" yayımlaması, Işid'in sinema geleneği ile olduğu kadar dijital oyun geleneği ile de yakın bir temas içinde olduğunu gözler önüne sermektedir. Adını doğrudan, ilk versiyonu 2002 yılında yayımlanan ve Yeni Zelandalı Battlefront Miniatures şirketinin İkinci Dünya Savaşı temalı oyunundan¹⁹² alan bu propaganda videosunun, gerek bir fragmanla tanıtımının yapılma biçimi, gerekse de afiş tasarımı ve video içeriğinin sunuluş şekli bakımından aksiyon janrından sinema yapımlarıyla benzerlik içinde olduğu düşünülebilir. Silahlı yapının medyatik odaklarının, realiteyi nesnelleştirilerek görsel-işitsel bir unsur olarak yayımlaması bakımından sinemanın gerçeklik çatışkısını tersyüz ettiği fikrine ulaşmak mümkündür. André Bazin'in sinema sanatının derinlikleri üzerine yürüttüğü düşünüş faaliyetleri sırasında, görüntünün gerçekliğe yeni bir şey katması ile değil, onun açıklaması ile değerlendirilmesi gerektiğini¹⁹³ dile getirmesine benzer şekilde, Savaşın Alevleri ve Kılıçların Şakırtısı adlı propaganda videolarında gerçekliğin, genel sinema algısının uzağında bir inşasının söz konusu olduğu savlanabilir. En nihayetinde gerçekliğin, sinemasal bir gerçeklik imitasyonu düzleminden koparılarak, belgesel sinemanın tanıklık düzleminde simüle edildiğini düşünmek de olası görünmektedir. Bu görsel-işitsel çalışmalar, bu yönüyle, Hollywood film endüstrisinin dinamiklerine haiz bir materyal olarak tüketime sunulurken başlıca sinema sanatına özgü teknik ve dolaylı belirtkeleri de derinliklerinde açıklıkla ortaya koymaları açısından, yeni bir tartışma alanı yaratmaktadırlar. Sinemanın gerçekliği ile gerçekliğin sineması arasında bir ayrım yapmanın da böylece daha da muğlaklaştığı sonucuna varmak olası hale gelmektedir.

Savaşın Alevleri adlı videonun ilk sahnesinde arka ses tarafından; olayın gelişim gösterdiği coğrafi konumun animasyon yöntemiyle haritalandırılması (Irak özelinde Ortadoğu), düşman olarak görülen tarafın nitelendirilmesi (Haçlı Kuvvetleri) ve savunmadan zafere bir ordu olarak mücahitlerin (Işid mensupları) resmedilmesi, dijital oyunlarla yakınlık içinde görülmektedir. Call of Duty gibi savaş konseptindeki oyunların bilhassa ilk sahnelerinde oyunun geçtiği konumu haritalandırılması ve katılımcı tarafın perspektifinden karşıt güçlerin yansıtılması bakımından örnek alındığı anlaşılmaktadır. İngiliz bir militanın İngiliz bir haber kanalına verdiği demeçte içinde bulunduğu durumu Call of Duty adlı video oyunu ile

¹⁹² www.flamesofwar.com

¹⁹³ André Bazin, **Sinema Nedir?**, Çev. İbrahim Şener, İstanbul: Doruk, 2011, s. 34-37.

özdeş kılarak *"O oyun gibi, ama gerçeği, 3D. Önünde olup biten her şeyi görebiliyorsun. O gerçek."*¹⁹⁴ beyanında bulunması da bu perspektiften açıklayıcı bulunmaktadır. Bu yaklaşım, videoda görülen savaş ve yaşam alanlarının, örgüt katılımcısı tarafından oyun simülasyonuna benzer şekilde algılandığı savını olduğu kadar, Işid mensubunun kendi bedenine yabancılaştığı ve bedenini yersizyurdsuz bir dijital oyun figürü halinde değerlendirdiği savını destekler niteliktedir. Bu minvalde değerlendirildiğinde, Işid adlı yapılanmanın, Batılı oyun üreticilerinin kullanıcıyı maruz bırakmayı hedeflediği yönlendirmeleri yeniden canlandırma ve simüle etme istemi sergilediği söylenebilir. Savaşın Alevleri ve Kılıçların Şakırtısı başta olmak üzere video filmlerin henüz başlangıçlarında, coğrafyanın animasyon yardımıyla haritalandırılması bu düşüncenin dayanağını oluşturmaktadır. Aşağıda örneklendirilen görseller¹⁹⁵ bu minvalde değerlendirilebilir:



Şekil 1.1. Flames of War videosunun açılış sahnesinden bir kare.

¹⁹⁴ Joby Warrick, **Black Flags: The Rise of Isis**, New York: Anchor Books, 2016, s. 290.

¹⁹⁵ Işid tarafından üretilen içeriklerin ulaşımına servis sağlayıcıları ve hükümetler tarafından kısıtlamaların getirilmesi nedeniyle, yayımlanan videoların kaynakları sıklıkla değişmekte ve kişisel olarak arşivlenmediği takdirde, diğer kullanıcıların müdahaleleri ile manipüle edilebilmekte olduğundan, aksi belirtilmediği sürece, kullanılan görsellerin tarafımda elde edilen videolardan alıntılanan ekran görüntüleri olduğunu ifade etmek gerekmektedir. Bkz.: www.archive.org, www.darulhilafe.com, www.takvahaber.com. Erişim: Aralık 2016-Şubat 2017.



Şekil 1.2. Saleel as-Sawarim videosunun açılış sahnesinden bir kare.



Şekil 1.3. Call of Duty: Modern Warfare oyunu açılış sahnesinden bir kare.¹⁹⁶

Genel çerperde dijital oyun evreninin çoklu ihtimalleri üzerinden gelişim gösteren senaryoları, geçmişte olan veya günümüz ve gelecekte olması muhtemel ya da kurgusal silahlı çatışma alanları üzerinden şekillenen Call of Duty adlı oyun, bireysel ve ekip düzeyinde oynanan Birinci Şahıs Tetikçi türünde bir savaş oyunudur¹⁹⁷. Oyun başlarken, konunun geçtiği yerin belirtilmesi, katılımcının oyun senaryosuna uygun olarak kim olduğunun ve misyonunun neler olduğunun aktarılması, profil seçimine ve profilini özelleştirmesine olanak sunulması, ilk elden belirli kesici ve ateşli silahların kendisine teslim edilmesi, nihai amaç olarak

¹⁹⁶ Call of Duty oyunu ile ilgili kullanılan görseller, oyunun resmi internet sitesinde yayımlanan videolarından ekran görüntüsü alınarak kullanılmaktadır. Bkz.: www.callofduty.com

¹⁹⁷ <https://www.callofduty.com/>

belirlenen görevin tamamlanması için ortadan kaldırılması gereken hedeflerin ifşa edilerek düşmanlaştırılması söz konusu olmaktadır. Bu durumda katılımcının doğrudan savaş alanında çatışmaya girerek başladığı oyun süresince ateşli silah ve cephanesini gerçek hayatta da olduğu gibi temkinli kullanması da gerekmektedir. Katılımcı, çatışma sırasında öldürdüğü düşmanlarının silahlarına ve cephanelerine de belirli bir düzeyde el koyabilmektedir. Bakış açısı çekim tekniği ile oynanan Birinci Şahıs Tetikçi oyunlarının dokusuna uygun olarak katılımcının nefes alıp vermesinin, ateş etme halindeki olası sarsılmalarının, vurulduğu anda vücudunda gerçekleşebilen muhtemel deformasyonların olası yansımalarının oyuncu tarafından belirgin olarak hissedilmesi sağlanmaktadır. Bu durum, oyunun simülasyonuna odaklandığı savaş atmosferinin gerçekliğini yaratma çabası olarak değerlendirilebilir.



Şekil 2.1. Işid tarafından yayımlanan bir videodan bir kare.



Şekil 2.2. Call of Duty oyunundan bir kare.

Propaganda videolarının hemen başlangıcında örgüt yandaşları için kullanılan "*kardeşlik*" gibi tabirlerle ortak bir benlik ve ülkü belirlendiği ve yine dijital oyunlardakilere benzer bir sıralama ve düzenlemeyle düşmanın tanımlanarak nihai hedef uğruna yok edilmesi gereken unsurların kodlandığı, silahlı yapının örnek ekran görüntüsünde de görülebildiği gibi sahayı dijital oyunlara özgü bir düzenlemeyle yansıttığı görülmektedir. Post prodüksiyon aşamasında tercih edilen renk tonları, sıklıkla ağır çekim ve görüntüyü yavaşlatma yöntemine başvurulması, patlama seslerinin teknik olarak görüntüyü besler biçimde manipüle edilmesi; örgüt mensuplarının ölü veya diri bedenlerinin dijital oyun figürlerinkine benzer şekilde ekrana getirilmesi; ideolojik söylemin bilgisayar oyunu şeklinde simüle edilmiş bir uzamda ve toplumsal hafızada yer etmiş bir dijital oyun pratiği üzerinden aktarıldığı düşüncesini desteklemektedir. Savaşın Alevleri ve Kılıçların Şakırtısı'nda kameramanın ilk elden savaşı takip etmesi ve kameranın da bakış açısı çekim tekniğine uygun olarak gören bir göz işleyişinde yer yer netliğini yitirmesi ve sarsılması, yere düşmesi, nefes alıp vermesi, ana odaktan sapması ve benzeri durumların; dijital oyundaki karakteri kontrol etme deneyimi ile örtüştüğünü de belirtmek gerekmektedir. Bu durum, katılımcı konumundaki örgüt mensubunun bedeninin bir bilgisayar oyunundakine benzer şekilde yersizyurdsuzlaşmasına olduğu gibi, videoyu tüketen konumundaki seyircinin de bakış açısı çekim tekniğinin ve oyun deneyiminin bir neticesi olarak bedenine ve içinde bulunduğu uzama yabancılaşmasına imkan tanımaktadır.



Şekil 3.1. Flames of War videosunda ağır çekimde bir silahın ateşlenmesi.

2014 yılında yayımlanan Saleel as-Sawarim (Kılıçların Şakırtısı) örgütün dijital oyun ve Batılı popüler sinema kurgularıyla olan münasebetinin farklı bir örneği olarak değerlendirilebilir. Rockstar Games şirketi tarafından üretilen ve Birinci Şahıs Tetikçi (FPS) kültürünün başlıca oyunlarından biri olarak görülen Grand

Theft Auto (GTA)¹⁹⁸ adlı dijital oyunun senaryo ve kurgu işleyişinin imitasyonu neticesinde elde edilen görüntülerle hazırlanan Kılıçların Şakırtısı adlı video film çalışmasının, gerçekliğin oyunlaştırılarak filmleştirilmesine örnek gösterilebilir. Genel çerçevede bir çete mensubunun şehirde belirli görevler doğrultusunda ve de istemine göre suç işleyerek ilerlettiği dijital oyun, kullanıcıya çeşitli ateşli silahlarla ve araçlarla öldürme edimini sergileme olanağı sunmaktadır. Kılıçların Şakırtısı adlı video çalışmasında öznel kamera açısından ve araç içine yerleşik kişiler tarafından işlenen cinayetlerin filme alınarak yansıtılmasının, GTA adlı oyunun oynanış biçiminin taklit edilmesi üzerinden gerçekleştirildiği izlenimi vermektedir. Videonun belgesel film mantığına uygun şekilde doğal gelişen olayların anlık çekimlerinden ibaret olması, örgüt mensuplarının oyun karakterlerini taklit ettiklerini ve bir simülasyon olarak oyun ile gerçeklik arasında bir ikame ilişkisi geliştirdiklerini göstermektedir. Kendi bedenlerini, GTA oyunundaki karakterle etkileşim içinde yersizyurdsuzlaştıran örgüt elemanları, video seyircisinin de izlediği realite ile oyun alışkanlığı arasında mekansal ve bedensel bir yersizyurdsuzlaşma yaşamasına olanak vermektedir.



Şekil 4.1 Saleel as-Sawarim videosunda Grand Theft Auto oyununa benzer şekilde kullanılan çekimler.

¹⁹⁸ <http://www.rockstargames.com/grandtheftauto/>

Işid tarafından çekilen ve dijital oyunlarla ortaklık içerisinde olduğu düşüncesi uyandıran sahneler arasında keskin nişancı tüfeği animasyonunun ön plana çıktığını eklemek de mümkün görünmektedir. Call of Duty, GTA ve benzeri FPS oyunların sıklıkla yer verdiği bu kullanım türü, katılımcı oyuncunun diğer dış etkenlerin uzağında kalarak oyunu hedefini dürbün açısından nişanlayarak vurmasına olanak sunmaktadır. Örgütün de bu metodu videolarında kullanarak özdeş bir oyun oynama deneyimi yaratma çabasında olduğunu söylemek mümkündür.



Şekil 5.1. Saleel as-Sawarim videosundan keskin nişancı çekimleri.



Şekil 5.2. Grand Theft Auto oyunundan keskin nişancı görüntüsü.



Şekil 5.3. Call of Duty oyunundan keskin nişancı görüntüsü.

İşid'in genel çerperde dijital oyunlarla kurduğu bu direkt ilişki, şiddetin oyun ve dijital pratikler üzerinden yeniden üretildiği ve tüketime sunulan medyanın ve bu medyanın kullandığı görsel-işitsel dilin şiddeti dijital oyun simülasyonunda geliştirilen ideolojik bir söylem üzerinden aktardığı savını desteklemektedir. Gerçekliği yeniden üretmekle yetinmeyip aynı zamanda onu tanımlama işlevi gören medya araçlarının gerçeklik tanımı, dilsel ve videonun olanaklılığında görsel-işitsel pratikler üzerinden desteklenerek üretilmektedir. İşid videolarında dijital oyun kodlarının yerleştirilmesinin, bu medya pratiklerinin ötesinde deneyimsel pratikler aracılığıyla da kendine dayanaklar oluşturmakta olduğu gözlenmiştir. Anlam üretiminin temsil etme nosyonu olarak belirlemekte olduğu düşüncesi ile medyanın bir

anlamlandırma öznesi olduğunu ifade etmek mümkündür.¹⁹⁹ Işid videolarında görselliğin, film ve dijital oyun endüstrileri tarafından üretilen ve daha önce halihazırda bir kitle tarafından tüketilen imajlar üzerinden şekillendirilmesinin, medyanın gerçeklik tanımıyla hem özdeş ve hem de karşıt bir ilişki geliştirdiği söylenebilir. Şiddet ve öldürme eylemlerinin açıklıkla sergilendiği bu görüntülerin medya aracılığıyla tanımlanmasını, salt şiddet edimlerinin oyunlaştırılması ve filmleştirilmesi olduğu kadar, medyanın da salt şiddet ve dolayısıyla iktidar haline gelmesi olarak okumak mümkündür. Bu yönüyle medyanın görüntüyü "gerçek" kılma özelliğinin ters yüz edilerek, gerçekliğin medya aracılığıyla filmik veya oyunsal kılındığı ifade edilebilir. Işid'in günümüzde de dolaşımda olan ve internetin dizginlenemeyen yapısızlığına uygun olarak kronolojik sapmalara neden olabilmekte olan video çalışmalarının izleyici-tüketici üzerindeki başlıca etkisinin de bu noktadan kaynaklandığını; kabul edilemez bir realite düzeyindeki şiddet eylemlerinin film ve oyunlar vasıtasıyla simüle edilerek "aksiyon" içerikli film ve oyunlar gibi tekil medya kullanıcılarına ulaştırılmasıyla medyanın gerçeklik ilişkisine yeni ve farklı bir perspektif kazandırıldığını ifade etmek mümkündür. Kuşkusuz medya aracılığıyla iletilen şiddetin, Stuartçı bir yaklaşımla artık kavramsal düzleme indiğini eklemek de olasılık dahilindedir: *"Filmdeki bir köpek havlayabilir ancak ısıramaz! Gerçeklik dilin dışında var olur, ancak daima dil aracılığıyla ve dil üzerinden dolayımlanır: bilebildiğimiz ve söyleyebildiğimiz her şey söylemde ve söylem üzerinden üretilir."*²⁰⁰ Bu durumda Işid'in medya araçları yardımıyla ilettiği görsel-işitsel aktarımlarla serimlenen şiddetin, bilgisayar ve oyun kullanıcısı için, bir tüketim alanı olduğu kadar bir yaratım alanı içinde de işlendiğini hatırlamak gerekmektedir. Televizyonda havlayan köpek ile izleyici arasındaki ikili ilişki, televizyonun tahakküm eden rolü bakımından izleyiciyi edilgen kılmaktadır. Şu halde izleyicinin muhatap alabileceği ve etkileşim içine girebileceği bir karşı taraf bulunmamaktadır.²⁰¹ Işid tarafından üretilip yayımlanan video çalışmaların dijital oyunları taklit eden ve yeniden üreten yapılarının tekil bilgisayar kullanıcısının sanal uzamında tüketilmesi ise internetin tabiatına uygun şekilde interaktif bir etkileşimi içinde barındırır. Dijital oyun kullanıcısının, bilgisayar kullanımı doğrultusunda daha önce deneyimlediği ve kendi

¹⁹⁹ Stuart Hall, "İdeolojinin yeniden keşfi: Medya çalışmalarında baskı altında tutulmanın geri dönüşü", **Medya, İktidar, İdeoloji** içinde, Der. Mehmet Küçük, Ankara: Ark Yayınları, 1999, s. 85-89.

²⁰⁰ Stuart Hall, "Kodlama ve Kodaçım", **Söylem ve İdeoloji** içinde, Der. Barış Çoban ve Zeynep Özarslan, İstanbul: Su Yayınları, 2003, s. 315.

²⁰¹ Teun A. Van Dijk, "Söylemin Yapıları ve İktidarın Yapıları", **Medya, İktidar, İdeoloji** içinde, Der. Mehmet Küçük, Ankara: Ark Yayınları, 1999, s. 334-336.

bedeni aracılığıyla sanal uzamda karakter yaratma, sahayı haritalandırma, belirli hedeflere yönelik hareket etme kabiliyetinin; örgütün propaganda argümanı vasıtasıyla simüle ettiği dijital uzamla benzerlik gösterdiği ölçüde, dijital oyun kullanıcısının etkileşim alanını genişletebilmekte olduğu düşünülebilir. Bu durum, ilkin dijital oyun deneyimi olan kullanıcının Işid'in infaz videolarını tüketirken kendi oyun deneyimi ile benzerlik kurmasına neden olmakta, önce infaz videosuna maruz kalan kullanıcının ise sonraki süreçte dijital oyun karakterini ve çeperini şekillendirirken bu görsel unsurları taklit ederek yeniden üretmesine olanak vermektedir.

Bedenin dijitalleşmesi, birey zihninin komutlar çerçevesinde teknik hale gelmesi olarak da açıklanabilir. Kaynağı siber uzamın kendisi olan sosyal medya ağları ve bilgisayar tabanlı oyunların komut ve yönlendirmeleri, teknik bir işleyiş kazanan bireyin mutlak itaatini gerektirmektedir. Şiddetin dijital bir olgu olarak bilgisayar ekranlarına yansımadan önceki sahnelenme sürecini filmik hale getirilmesi durumu bunun bir göstergesi olarak okunabilir. Birinci Şahıs Tetikçi oyununu oynayan bireyin, kendi yarattığı ve özdeşlik kurabildiği oyun karakterini direktifleri doğrultusunda eylemsellikle buluşturmasına benzer şekilde, reel işleyişte örgütlü bir yapılanma içinde militer bir kimliğe bürünen bireyin bedenselliğinin de örgütsel iktidar tarafından komut ve direktiflerle yönlendirildiği düşüncesi akla gelmektedir. Bu durum, bireyin kendi oyun karakterinin bütün direktiflere uyma zorunluluğuna ithafen, bireyin örgütsel iktidarın komutlarına mutlak itaatini de olağanlaştırmaktadır. Çeşitli intihar vakalarının *Blue Whale* (Mavi Balina)²⁰² adlı bir oyunla ilişkilendirilmesi durumunda gözlemlenebildiği gibi; oyun katılımcısının dijitalleşen bedeninin kontrolünü yitirmesinin ve siber uzam ile reel madde arasındaki karşıtlığın oyun yönlendiricisi tarafından muğlaklaştırılarak yok edilmesinin söz konusu olduğu kanısına varılabilmektedir. Bu açıdan *Blue Whale* adlı oyunun, basit komutlarla katılımcı-oyuncuyu ona eylemsellik alışkanlığı kazandırarak mutlak bir kontrol altına aldığı ve oyunlaştırılmış dizelge üzerinden gerçeklik hissiyatı ile sanallık hissiyatı arasında paralel bir muğlaklık kurarak katılımcı-oyuncuyu siber uzamın bir parçası olma durumunun ölümsüzlüğü inancıyla sınıadığı düşüncesi akla yatkındır. Bu inancı besleyen dinamiklerin başında simülasyonun mitsel kaynağının ve bilgisayar oyunları vasıtasıyla siber uzamda

²⁰² **Le Monde**, "Blue Whale Challenge: itinéraire d'une légende urbaine sur Internet", http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/03/15/blue-whale-challenge-itineraire-d-une-legende-urbaine-sur-internet_5094540_4408996.html, Erişim: 17.11.2017.

bedenleşmenin geldiği ifade edilebilir. Dijital oyun oynayanın oyun aracılığıyla ve oyunda ölmüyor olması düşüncesinin çürütülmesi olarak da görülebilecek bu örnek, şiddetin bir oyunla olan münasebetinden çok bedenin dijitalleşmesinin realiteye etkisi üzerinden bir tartışma yürütmeyi gerekli kılar. Diğer taraftan bir komutlar silsilesi olarak Blue Whale adlı mekanizmanın işlerlik bakımından görünmez bir iktidara tekabül etmekte olduğunu belirtmek mümkün görünmektedir. Işid'in eylem pratikleri arasında yer alan ve Savaşın Alevleri ile Kılıçların Şakırtısı videolarında yer verilen intihar saldırılarının da bu minvalde değerlendirilebilmesi söz konusudur. Örgütlü yapının simülatif işleyişinin bir parçası olurken, dijitalin olanaklarıyla oyunlaştırılmış bir medya güdümlmesiyle şekillenen birey için intiharın, komut-itaat dizgesiyle bağıntılı bir oyunu tamamlama edimi olarak değerlendirilmesi olasıdır. Aynı şekilde Call of Duty ve Grand Theft Auto türünde oyunlar da dijitalden gerçekliğe geçişte itaatin mutlaklaştırılması ve oyuna özgü can kaybı algısının realite karşısında muğlaklık kazanmasında bir etken olarak görülebilir.

3.3. Zihinsel Modelleme Olarak Kurgu

Işid'in yandaş ve karşıt kitleye yönelik yoğun enformasyon akışı, video çalışmalarının kronolojisi hakkında çeşitli muğlaklıklara mahal vermektedir. Benzer teknik ve tarzda çekilen ve kurgulanan, seslendirilen ve dijital animasyonlarla şekillendirilen bu video çalışmaların geneli üzerinden bir ilişkilendirme yöntemi belirlemek bu açıdan daha açıklayıcı görülmektedir. Örgütün yayımladığı videolarda kullandığı ideolojik söylemi toplumsal bellekte yer edinen görüntü ve sembollerle aktardığı yönündeki bulgular, eleştirel analizin zihinsel modelleme olarak değerlendirdiği ve düşüncelerin kontrol altına alınmasını amaçlayan söylem²⁰³ düzeyinin Işid videolarında araştırılmasını gerektirmektedir.

Örgütün, 2014 yılı başlarında Felluce'de, kısa süre sonra da Musul ve Tikrit'te kontrolü ele geçirmesinin, politik anlamda sahada olduğu kadar stratejik olarak savaşın medya cephesinde de belirgin bir görünürlük kazanmasına imkan tanıdığı ifade edilebilir. Aynı yılın Ağustos ayının 19'unda, yaklaşık iki yıldır rehin bulunan Amerikalı gazeteci James Foley'in, ve yaklaşık ikişer hafta arayla diğer bir gazeteci

²⁰³ Van Dijk, *Söylem ve İktidar...*, s. 20.

Steven Sotlofun, İngiliz yardım görevlisi David Haines'ın, Alan Henning'in ve bir süre sonra da Peter Kassig'in infaz videolarının yayımlanması, yapının dijital arenadaki etkinliğinin göstergeleri arasında sayılabilir.²⁰⁴ Bu videoların ortak noktalarının; rehin bulunan bireylerin kamera karşısında turuncu mahkum elbiseleri içerisinde diz çökmüş halde örgütün propagandasını yapmaya yönlendirildikleri ve ardından, örgütün üniforması olan siyah elbisesiyle İnfazcı John olarak bilinen Muhammed Emwazi tarafından bıçak kullanılması suretiyle boğazlarının kesilmesi yoluyla infaz edilmeleri ve tüm sürecin farklı kamera açılarından çekilerek yansıtılması olduğunu belirtmek gerekir. Semboller üzerinden aktarılan bu sahnelerle, özellikle turuncu mahkum kıyafetleri üzerinden, ABD'nin Irak operasyonu sırasında tutukladığı mahkumlara Guantanamo kampında giydirdiği ve haber bültenlerine sıklıkla yansıyan giysilerle ilişki kurulmak istendiği anlaşılmaktadır. Örgütün bu kullanımı itibarıyla şiddet içerikli eylemlerine meşruluk kazandırdığı ileri sürülebilir. Birleşmiş Milletler tarafından açıklanan ve Işid'e 100 farklı ülkeden katılan yabancı savaşçıların sayılarındaki yüzde yetmişlik artışa dikkat çeken rapor, örgütün aynı evrede günde birden fazla video yayını yapmasının, iletişim ve etkileşim açısından katılımda önemli bir paya sahip olduğunun belirtkelerinden biri olarak okunabilmektedir.²⁰⁵

Savaşın Alevleri ve Kılıçların Şakırtısı adlı videoların bilgisayar oyunlarına referans vererek zihinsel modellemeler yarattığı ve böylece doğuştan dijital kuşağın Oedipus çatışmasına denk düşen iktidar kurma istemini ve şiddet güdüsünü bilgisayar oyunlarının toplumsal bellekte yer eden görüntülerini kullanarak yönlendirmeye çalıştığı; bu yönüyle bu videoların ideolojik söyleminin, Işid'e katılımı çekici ve gerekli kılmaya yönelik olduğu görülmektedir. Şiddet güdüsünün realitesiyle simülasyon aracılığıyla buluşması söyleminin, örgütün medya araçlarıyla sunmakta olduğu oyunlaştırılmış simülatif uzamda gerçeklik düzlemine işaret etmekte olduğu gözlenmiştir. Işid'in videolar aracılığıyla ürettiği ideolojik söylemin, oyunusal kodları aracılığıyla, bireyi şiddet güdüsünü sergileme alanı olarak, dijital oyun simülasyonun kurgusal bir benzeri olan kendi ideolojik sahasındaki realiteye yakınlaştırma gayesi güttüğünü ifade etmek mümkündür. Bu bağlamda Savaşın Alevleri adlı videoda doğrudan haber kanallarından elde edilen görüntülere, Batılı politikacıların konuşmalarına ve bilhassa Irak operasyonunu gerçekleştiren Amerikan askerlerine ve

²⁰⁴ "ISIS Fast Facts", **CNN Library**, <http://edition.cnn.com/2014/08/08/world/isis-fast-facts/index.html>, Erişim: 17.10.2017.

²⁰⁵ Lesaca, "On social media, ISIS uses modern cultural images to spread anti-modern values"...

zarar görmüş Iraklı sivillere yer verilmesi; örgütün bu video üzerinden, toplumsal hafızada yer edinen bir mağduriyet imajını belirgin kılarak kamuoyu oluşturmaya çalıştığı düşüncesini desteklemektedir. Kılıçların Şakırtısı adlı videoda araç içinden ateş edilerek yapılan saldırıların da bu bakımdan bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının hatırlatılması yönüyle ideolojik söylemini düşünceyi kontrol etme girişimi²⁰⁶ üzerinden geliştirdiği söylenebilir. Her iki videoda da kullanılan efekt ve ses manipülasyonlarının da Call of Duty ve Grand Theft Auto oyunlarındaki silah ve patlama sesleriyle benzerlik içinde olması; video aracılığıyla yaratılan bir simülasyon olarak savaş ortamının, bilgisayar oyunu referanslarıyla sunulması adına örnek teşkil etmektedir.

Her iki videonun da kurgusal olarak, belgesel film türünün gereklerine uygun şekilde gerçeklikten beslenirken kendi ideolojik söylemini destekleyen belgelerden yararlanmaya yönelik düzenlendiği ve anlatıcı yardımıyla olayların hikayeleştirilmesi ile bir bütünlük kazandığı görülmektedir. Örgütün videolarında sıklıkla çatışma görüntülerine yer vermesi, ölü ve yaralı bedenleri detaylı şekilde teşir etmesi de medya araçlarının şiddeti politik ekonomi çerperinde bir unsur olarak tüketime sunmasıyla yakın bir bağlantı içerisinde görülmektedir. Salt şiddetin, uluslararası düzeyde bir iletişim ve etkileşime olanak sunan dilsiz bir söylem olarak, her topluma hitap etmesi²⁰⁷ örgütün ideolojik iktidarını şiddeti ifşa eden görüntü bütünlüklerinden kurmaya yönelik video kurgularına açıklık kazandırmaktadır. Bu bağlamda videoların kurgularında şiddetin, anlık doğal saldırı ve çatışma görüntüleri üzerinden aktarılan bir giriş bölümünde ve bireysel veya toplu infazların yansıtıldığı, zamansal ve uzamsal olarak kurgulanarak estetize edilmiş bir sonuç bölümünde yer aldığı görülmektedir. Film gramerine bağlı kalınarak artan bir tempoda yansıtılan şiddet ile, Savaşın Alevleri ve Kılıçların Şakırtısı videolarının, seyirciyi klasik film kurgusuna uygun olarak finalde gerçekleşen dramatik olaya hazırlar gibi ilerlediği ve bu yolla toplum hafızasında yer edinen film geleneğini taklik etmek suretiyle zihinsel modelleme yönteminden yararlandığı sonucuna varılmaktadır.

²⁰⁶ Teun Van Dijk, "Söylem ve İdeoloji: Çok Alanlı Bir Yaklaşım", **Söylem ve İdeoloji** içinde, Der. Barış Çoban ve Zeynep Özarslan, İstanbul: Su Yayınları, 2003, s. 36.

²⁰⁷ Ömer Özer, "Medyada Şiddet Kullanımı: Şiddet Ekonomisi, Medyanın İdeolojik Şiddeti ve Yetiştirme Kuramı Açısından Bir Değerlendirme", *Marmara İletişim Dergisi*, Sayı: 27, 2017, s. 6.

SONUÇ

Psikanalitik kuramın hareket noktası olarak, kadın anne ile erkek çocuk ilişkisinin çözümlemesine dair yürüttüğü ve erkek çocuğun iktidar kurma istencinin hedefindeki erkek baba figürü üzerinden açıklanan Oedipus Karmaşası, gelişim gösteren erkek birey için şiddetin nesneleşmesinin araçlarından biri olarak görülebilir. İlk bölümde tartışılan ve erkek babayı öldürme eğilimi olarak tahayyül edilen kıskançlık ve şiddet tandansının, erkek çocuğun cinselliğini keşfi ve erkek babayı kendisi için bir rakip olarak görmediği sürecin başlaması ile pasifize olmaya yöneldiği söylenmektedir. Eleştirel Kuramın başlıca yaklaşımının da, bu son süreç üzerinden türetildiğini savlamak olasıdır. Frankfurt Ekolü savunucularının, erkek baba figürü yerine salt güç odağı yapıların konumlandığını ve bireyselliğin varlık bulma mücadelesinin, erkek baba figürünün iktidarına son verebilme ihtimaline kıyasla imkansız ve boşuna olduğunu savlamalarının; Oedipal çatışkının erkek baba ve de sonraki aşamada iktidar odakları üzerinden değerlendirilmesini ve bireyin bedensel ve ruhsal oluşumunun, iktidardaki baba ve devlet güçleri üzerinden okunmasını gerekli kılar. O halde bireyin benliğini oluşturan evrenin, iktidar olan ile giriştiği ikili mücadeleden galip çıkması üzerinden idame ettirdiği fikrine ulaşmak mümkün görünmektedir. Diğer taraftan, Oedipus Kompleksi dolayısıyla şiddet ve iktidar çatışkısının doğuşu üzerine yürütülen temelde birbirini destekler nitelikteki bu iki yaklaşımdan yaklaşık bir asır sonra, dijital teknolojilerin gündelik yaşantının ve bireyin gelişim sürecinin ana aktörlerinden biri haline gelmesiyle; bu nosyonların yeni bir sosyo-politik atmosferde yeniden açıklıkla serimlenmesinin gerekliliği üzerinde durulabilir.

Bilgisayar ve cep telefonu teknolojilerine ulaşılabilme sınırlılığının ekonomik olarak ortadan kalkmasının bir neticesi olarak erken yaşlardan itibaren bireylerin kendi evrenlerinin sunulu doğal bir unsuru olarak ilişkilendikleri internet ve çeperindeki aygıtların, bireyin dünyevi olan ile münasebetinin realite düzeyini

şekillendirdiği fikrini savunmak mümkündür. Gelişim çağındaki bireylerin bilgisayar, cep telefonu ve internet kullanımları göz önünde bulundurulduğunda, aile ve sosyal çevre etkileşimleri karşısında gün geçtikçe artış gösterir şekilde, cep telefonu, oyun konsolları ve bilgisayar ve dolayısıyla da internet bağlantısı ile olan münasebetlerinin, gün içindeki aktivitelerinde daha çok yer ve zaman işgal etmekte olduğu görülmektedir. Birincil temaslarını ve varlık bulma süreçlerini aile ve Oedipal çerçevede baba, bir sonraki kerte de somut ve soyut uzantıları ile direkt devletsel bir iktidar ile biçimlendiren birey prototipine kıyasla; doğuştan dijital kuşak olarak adlandırılan ve yirminci yüzyılın sonlarından başlayarak dünyaya gelen bireylerin, ontolojik çatışkılarını internet ve bilgisayar ile ve bu vesileyle bedenlerinin, doğumlarından itibaren toplumsal düzeyde maruz kaldıkları mitlerin simülatif etkisi altında siber uzama aktarımı ve orada yeniden yeryurd edinmesi ile şekillendirmeleri; Oedipal tartışmanın kendi öz dinamikleri üzerinden açıklanan şiddet yönelmesinin baba-iktidar olgularından saparak simülatif hedeflere yönelmesi olarak açıklanabilmektedir. Simülasyonun realiteyi sorgulatan çoklu katmanlarına maruz kalan yetişkin birey için tartışmanın sonradan maruz kalma/bırakılma haline karşın; doğuştan dijital kuşağın simülasyon evreninde varlık bulduğu tezini kronoloji vasıtasıyla sunmak da olasıdır. Özellikle doğuştan dijital kuşak mensubu bireylerin gelişim evrelerinde Oedipal ve ailevi ilişkilerin reel olandan sanal olana doğru kaydığı düşüncesi böylece geçerlilik kazanabilmektedir. Doğuştan dijital kuşağın Oedipal çatışkılarının merkezinde baba ve iktidar figürlerinin değil de siber uzam ve uzantıları olan bilgisayar, internet ve dijital oyunun bulunabileceği savı bu durumda üzerinde düşünülmesi gereken bir argüman olarak belirmektedir. En nihayetinde böylesi bir durumda şiddet eyleminin de realitesini yitirerek yeni bir formatta dijitalleştiğini ve siber uzama aktarıldığını savunmak mümkündür. Oedipal karmaşasını gerçeklik ilkeleri doğrultusunda baba ve iktidar aracılığıyla şiddet eğilimini nesneleştiren, bununla ve buna karşı mücadele eden ve bireyselliğini bu çatışma evresinin nihayete ermesiyle edinen bireye karşın; doğuştan dijital kuşağın teknolojik simülasyonda bir bedensellik yaratarak kendi dijitalliği çevresinde şekillenmesine katkı sunduğu sanallıkta Oedipal bir çatışmaya girmesinin, simülasyonun kendini yineleyen doğası göz önünde bulundurulduğunda, kaçınılmaz bir yenilgi sürekliliği ile sonuçlanacağı söylenebilir. Gerçeklik ilkesi doğrultusunda, ulaşılabilir olan baba ve karşıt mücadele alanı bırakabilen devletsel iktidar yapılarının aksine, Oedipal çatışkının simülatif olan bir evrende inşa edilen dijital bir

benlik aracılığıyla dijital iktidar figürüne (bilgisayar oyunu, sosyal medya, internet) karşı yürütülmesi, reel benliğin güdülerinden biri olarak değerlendirilen şiddet eğiliminin de bizatihi dijitalleşmesi ve siber uzamdaki bu çatışkının aktörlerinden biri haline gelmesi anlamı taşıdığı ifade edilebilir. Şu halde dijital oyunların ve siber uzamın birey bedenselliği ve şiddet nosyonu ile ilgili olan bu çatışmalı durumunun, Oedipal Simülasyon kavramı aracılığıyla adlandırılabilen bir komplekse tekabül ettiğini savlamak olasıdır.

Psikanalitik açıdan bir dürtüler toplamı olarak değerlendirilebilen bireyselliğin somut çatışkı alanları olan baba-iktidar figürlerinden kısmen yoksunlaşarak, şiddet dürtüsünü pasifize edeceği kanalları siber uzamda deneyimlemesi düşüncesi, Oedipal Simülasyon tezinin doğuştan dijital kuşağın ontolojik problemlerini açıklamada yeni ve farklı bir düşünüş alanı sunabileceği iddiasını destekler niteliktedir. İletişim ve etkileşim alanları olarak dijital haberleşme ve medya aygıtlarının etkisinin; radyo, gazete ve televizyondaki tek taraflı ileti akışının aksine, dijital medyanın ve oyunların bireyin bedenselliğini sanal kullanıcı profilleri vasıtasıyla dijital hale getirmesi, ikili ileti akışının ötesinde bir interaktif oluş, dijitalin parçası haline gelerek dijital olanla birlikte dönüşme ve dijitali realite düzlemine dönüştürme eğiliminden kaynaklı olarak; daha güçlü ve çok yönlü bir faallikte belirdiği düşünülebilir. Bu durum, en nihayetinde, bilhassa doğuştan dijital kuşağın, siber uzamda bir propaganda modeli olarak dijitalliğin sunulduğu olanaklarından yararlanılarak hazırlanan ve kullanıma sunulan ve sanallıkta şekillenen şiddet arzusunu gerçeklikte ifşa etmeye yönlendirme gayesi güttüğü savlanan İşid gibi örgütlü pratiklerin hedefi haline gelmesi düşüncesine açıklık kazandırmaktadır. Dijitalleşen bedenin şiddet içerikli oyunlarla teması esnasında hedef edildiği kodların, birer amaç ve bedensellik olarak İşid videolarında realitenin oyunlaştırılmasıyla simüle edilmesinin, bu açıdan, beynin dürtü kontrol merkezinde halihazırda tetiklenmiş olduğu varsayılan şiddet unsurunun realiteye yansıma istemine hizmet ettiği fikrine varılmaktadır. Böylece doğuştan dijital kuşak başta olmak üzere birey bedenselliğinin şiddet-iktidar çatışkı düzleminin realiteden soyutlanarak dijital bir simülasyonda sergilenmesinin; simülasyonun dolaysız bir getirisi olarak realitenin yitimine; Oedipus Kompleksi'nin bir süreci olarak da şiddet ediminin yönlendirilmesine; ve iki olgunun birlikteliğinde şiddetin dijital simülasyon ile reel arasındaki muğlaklıkta ve iç içelikte gerçekliğe yönelerek etki etmesine neden olduğu düşüncesine varılmaktadır.

Şiddetin kavramsal düzlemde anlamlandırılabilmesi için dilbilimsel bir sınıflandırmanın yeterli bir düşünme alanı sağlamadığı kanısına ayrılan bu araştırmanın birinci bölümünde; şiddet, psikanalitik yaklaşım çerçevesinde adlandırılarak, bireyin doğuştan sahip olduğu arzularını yönlendirme yöntemlerinden biri olarak, güdüsel düzeyde ele alınmakta ve bireyin ilk sosyal çevresi ile olan münasebeti aracılığıyla tartışılmaktadır. Sigmund Freud'un fikir öncülüğünde gelişim gösteren Oedipus Kompleksi'nin dayanak olarak alındığı bu bölümde, Eleştirel Kuram aracılığıyla şiddet nosyonu birey-ebeveyn ilişkisinin ötesinde, birey-devlet iktidar yapıları arasında bir çatışkı olarak ele alınmakta ve şiddetin ilk elden sosyal alan üzerinden şekillenen bir iktidar kurma pratiği teşebbüsü olarak da gruplandırılmasının gerekliliği üzerinde durulmaktadır.

Simülasyonun, dijital algoritmalarla şekillenen siber uzamın sosyo-politik kodları olarak mitlerden beslenen bir olgu olduğu fikrinin temellendirilmesi gayesi güdülen ikinci bölümde; bedenin materyalist ve idealist düşünsel yaklaşımlar ve mitsellikler aracılığıyla var kılınma yöntemleri vasıtasıyla şiddetin bedenle olan ilintisi konusunda fikirsel bir alan belirlenmeye çalışılmaktadır. Bu minvalde bedenin sanallaşarak yersizyurtsuzlaşması ve dijital oyun aracılığıyla yeniden yeryurd edinmesi sürecinde hipergerçeklik nezdinde şiddeti yeniden üretme ve yansıtma biçimi ele alınmaktadır. Kökenleri, mükafatlandırma ve cezalandırma temelinde bir oynusallık olmakla birlikte simülatif bir uzam sunan mitlere dayanan şiddet olgusunun, dijital oyunların kodları yardımıyla katılımcı-oyuncuya simülasyonun evreninde farklı bir gerçeklik sunmasıyla eylemsellik kazanmakta olduğu savı geliştirilmektedir. Bu noktada şiddetin siber uzamdaki eylemsellik imgesi ile günlük gerçeklikteki eylemsellik modeli arasında karşılıklı bir etkileşimin olanaklılığı düşüncesi tartışılmaktadır.

Üçüncü bölümde Savaşın Alevleri ve Kılıçların Şakırtısı adlı videoları başta olmak üzere, Işid adlı yapının ürettiği medya içeriklerinin, söylem analizinin olanaklarıyla değerlendirilmiştir. Örgütün bireyin şiddet eğilimini yönlendirmek için görsel ve işitsel bir ideolojik söylem geliştirdiği görülmektedir. Videolarda reel uzam dijital oyun sahası şeklinde düzenlenerek, seyirci konumundaki birey simülasyonla kurduğu ilişki vasıtasıyla manipüle edilmeye çalışılmaktadır. Bireyin, bilgisayar ve oyun teknolojilerinin bir sonucu olarak kendi bedenini siber uzama aktarma deneyimininden kaynaklı olarak yersizyurtsuzlaşmasının, maruz kaldığı

manipölasyon neticesinde, şiddeti kendi iktidar pratiklerini kurmak için araçsallaştıran Işid gibi örgütlerin propaganda videoları aracılığıyla yeniden yeryurd edinmesiyle sonuçlanabildiği sonucuna varmak olasıdır. Bu bağlamda örgütün zihinsel modelleme yöntemine başvurarak toplumsal hafızada yer edinen oyun pratiklerini ve medya içeriklerini yorumlamasının, söylemin ideolojik bir sunumuna tekabül ettiği anlaşılmaktadır.

Propaganda odaklı videoların, Işid pratiğinde ele alındığı gibi, dijital oyun motiflerinden beslenerek, özellikle katılımcı-kullanıcı konumundaki doğuştan dijital kuşağın Oedipal çatışkısından kaynaklı şiddet tandansını bu videolar aracılığıyla olduğu kadar bu videolara konu olan simülasyonda ve onun dijital oyunlardan kopyalanarak yeniden yaratılmış ve oyunlaştırılmış gerçekliğinde eylemselliğe dökmesine aracılık ettiği ve simülasyonun gerçekliğinin kabulündeki kolaylığın da mitsel kodlardan kaynaklandığı savından hareket eden bu araştırmanın; Simülasyon kuramının hipergerçeklik savunusuyla örtüşür şekilde mitsel kodların dijital oyunlarla etkileşimi olanaklı ve derinlikli kıldığı, Işid tarafından üretilen videolar bilgisayar oyunları ile karşılaştırıldığında ortaya çıkan benzerlik ve taklitlerin de Işid adlı örgütün dijital oyunlar üzerinden ideolojik bir söylem geliştirerek, medya okuryazarlığı düzeyinde manipölasyonlara yol açmakta ve bu vesileyle şiddet eğilimine eylemsellik kazandırma amacı gütmekte olduğu sonuçlarına vardığı söylenebilir.

Şiddetin çoklu dinamiklerden besleniyor olması ve medyanın ideolojik pozisyonu ve politik ekonomisi, dijital oyunları olduğu kadar savaş ve çatışma görüntülerini de metalaştırmakta ve estetik hale getirme yönelimi sergilemektedir. Bu bakımdan savaş ve şiddet içerikli sahnelerinin medyaya konu olduğu ölçüde güzelduyusal kılınmasının da şiddeti sosyalleştiren ve olağanlaştıran bir unsur olarak derinlikli bir incelemeyi gerektirdiği ifade edilebilmektedir. Bedenin, tekniğin olanaklılığında siber uzamda işlerlik kazanarak realitesinden uzaklaşması ve realiteyi dönüşüme uğratması da yine bu ölçüde bu çalışmanın sınırlarını aşan yeni bir tartışma alanı olarak belirmektedir. Son olarak bedenin bir simülasyon evreninin dijital bir kodu haline gelmesinin, reel mekandaki bedensel güç odaklı hiyerarşiyi aşan siber uzama özgü bir dijital hiyerarşi doğurmasının, simülatif bir ast-üst ilişkisi içinde şiddet edimini de yeniden tartışarak adlandırmayı gerekli kıldığını ifade etmek gerekmektedir.

KAYNAKÇA

Basılı Yayınlar:

Adorno Theodor W., **Otoritaryen Kişilik Üstüne**, Çev. Doğan Şahiner, İstanbul: Say, 2011.

Adorno Theodor W. ve Horkheimer Max, **Aydınlanmanın Diyalektiği**, Çev. Nihat Ülner ve Elif Öztarhan Karadoğan, İstanbul: Kabalcı, 2014.

Akvardar Yıldız ve diğ., **Psikanalitik Kurama Giriş**, Ankara: Bağlam, 2015.

Althusser Louis, **İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları**, Çev. Yusup Alp ve Mahmut Özışık, İstanbul: İletişim, 2000.

Al-Rawi Ahmed, "Video Games, Terrorism, and ISIS's Jihad 3.0", **Terrorism and Political Violence**, 05.08.2016, <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09546553.2016.1207633>.

Anderson Craig A. ve diğ., **Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research and Public Policy**, Oxford: Oxford University Press, 2007.

Arendt Hannah, **Şiddet Üzerine**, Çev. Bülent Peker, İstanbul: İletişim, 1997.

Arslandaş-Toktaş Selma ve diğ., **Türkiye'de Dijital Gözetim: T.C. Kimlik Numarasından E-Kimlik Kartlarına Yurttaşın Sayısal Bedenlenişi**, İstanbul: Alternatif Bilişim Derneği, 2012.

Arslantekin Sacit, "Özgür ve Açık Kaynak Kodlu Yazılımlar ve Bilgi Merkezlerine Etkisi", **Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi**, sayı 44, 2004-2, s. 231-246.

Artaud Antonin, **Tanrı Yargısının İşini Bitirmek İçin**, Çev. Esra Özdoğan, İstanbul: Sel Yayıncılık, 2002.

Artaud Antonin, **Tiyatro ve İkizi**, Çev. Bahadır Gülmez, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1993.

Atran Scott, "ISIS is a Revolution", **Aeon**, 15.12.2015, <https://aeon.co/essays/why-isis-has-the-potential-to-be-a-world-altering-revolution>, Erişim Tarihi: 17.06.2017.

Baker Ulus, **Beyin Ekran**, Der. Ege Berensel, İstanbul: Birikim Yayınları, 2011.

Baker Ulus, "Anti-Ödip", **Toplum ve Bilim**, 70, Güz 1996, s. 269-273.

Bakunin Mihail, **Devlet ve Anarşi**, Çev. Murat Uyurkulak, Ankara: Öteki Yayınevi, 1998.

Balanuye Çetin, "Beden ve Aşkınlık", **Flsf Dergisi**, sayı 6, 2008, s. 49-59.

Bataille Georges, **Edebiyat ve Kötülük**, Çev. Ayşegül Sönmezay, İstanbul: Ayrıntı, 2004.

Bataille Georges, **Erotizm**, Çev. Mukadder Yakupoğlu, Ankara: Onur, 1993.

Bataille Georges, **Lanetli Pay**, Çev. Işık Ergüden, Ankara: Dost, 2010.

Baudrillard Jean, **Sanat Komplosu: Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik 1**, Çev. Elçin Gen ve Işık Ergüden, İstanbul: İletişim Yayınları, 2010.

Baudrillard Jean, **Sessiz Yığınların Gölgesinde: Toplumsalın Sonu**, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1991.

Baudrillard Jean, **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2008.

Baudrillard Jean, **Simülakrlar ve Simülasyon**, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Doğu Batı Yayınları, 2011.

Bazin André, **Sinema Nedir?**, Çev. İbrahim Şener, İstanbul: Doruk, 2011.

Beckett Samuel, **Üçleme: Molloy, Malone Ölüyor, Adlandırılmayan**, Çev. Uğur Ün, İstanbul: Ayrıntı, 1999.

Binark Mutlu, **Yeni Medya Çalışmaları**, Ankara: Dipnot Yayınları, 2007.

Boëx Cécile, "La Vidéo Comme Outil de Publicisation et de Coordination de l'Action Collective et de la Lutte Armée dans la Révolte en Syrie", 03.12.2013, <http://iremam.hypotheses.org/3662>, Erişim Tarihi: 01.06.2017.

Boren Joshua K., "Playing God: An Analysis of Video Game Religion", **CMC Senior Theses**, 2016, Sayı: 1424. s. 1-68.

Boulter Jonathan, **Parables of the Posthuman: Digital Realities, Gaming, and the Player Experience**, Wayne State University Press, 2015.

Brown Bruce, **Marks, Freud ve Günlük Hayatın Eleştirisi**, Çev. Yavuz Alogan, İstanbul: Ayrıntı, 1989.

Bryce Jo ve Rutter Jason, "Digital Games and The Violence Debate", **Understanding Digital Games** içinde, Ed. Jason Rutter ve Jo Bryce, Londra: Sage publications, 2006.

Callimachi Rukmini, "How a Secretive Branch of ISIS Built a Global Network of Killers", **The New York Times**, <https://www.nytimes.com/2016/08/04/world/middleeast/isis-german-recruit-interview.html>, Erişim Tarihi: 17.06.2017.

Castells Manuel, **Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür / Ağ Toplumunun Yükselişi**, Çev. Ebru Kılıç, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2005.

Castells Manuel, **Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür / Kimliğin Gücü**, Çev. Ebru Kılıç, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2006.

Chaliand Gerard, **Yeni Savaş Sanatı**, Çev. Nihat Nuyan, İstanbul: Avesta, 2009.

Cheviron Tural Nilgün, **Televizyon ve İlimizdeki Şiddet**, İstanbul: Kırmızı Yayınları, 2013.

Cheviron Tural Nilgün, "Haber-Yorumdan Seyir ve Gösteriye", **Metin Çözümlemeleri** içinde, Der. Yasemin G. İnceoğlu ve Nebahat A. Çomak, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2016.

Chomsky Noam, **Medya Gerçeği**, Çev. Abdullah Yılmaz, İstanbul: Tümm zamanlar Yayıncılık, 1993.

CNN Library, "ISIS Fast Facts", <http://edition.cnn.com/2014/08/08/world/isis-fast-facts/index.html>, Erişim: 17.10.2017.

Cover Robert, "Şiddet ve Söz", **Şiddetin Eleştirisi Üzerine** içinde, Der. Aykut Çelebi, Çev. Ferit B. Aydar, İstanbul: Metis, 2010.

Çubukçu Mete, "Her Devlet Kendi Terörünü Yaratır", **Net Söyleşi Dergisi**, Ocak 2013, Sayı:0, s. 12-14.

Darwin Charles, **Türlerin Kökeni**, Çev. Öner Ünalın, Ankara: Onur Yayınları, 1976.

Deleuze Gilles, **Foucault**, Çev. Burcu Yalın ve Emre Koyuncu, İstanbul: Norgunk, 2013.

Deleuze Gilles ve Guattari Felix, **Anti-Ödipus: Kapitalizm ve Şizofreni 1**, Çev. Fahrettin Ege ve diğ., Ankara: BS Yayınları, 2014.

Deleuze Gilles ve Guattari Felix, **Kapitalizm ve Şizofreni 1 / Bin Yayla**, Çev. Ali Akay, İstanbul: Bağlam, 1990.

Deleuze Gilles ve Guattari Felix, **Kapitalizm ve Şizofreni 2 / Kapma Aygıtı**, Çev. Ali Akay, Ankara: Bağlam, 1993.

Denizel Deniz, "Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları", **FLSF: Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi**, Bahar 2012, Sayı 13, s. 107-144.

Derrida Jacques, "Yasanın Gücü: Otoritenin Mistik Temeli", **Şiddetin Eleştirisi Üzerine** içinde, Der. Aykut Çelebi, Çev. Zeynep Direk, İstanbul: Metis, 2010.

Ellul Jacques, **Sözün Düşüşü**, Çev. Hüsamettin Arslan, İstanbul: Paradigma, 2012.

Erdoğan İrfan ve Alemdar Korkmaz, **Öteki Kuram: Kitle İletişim Kuram ve Araştırmalarının Tarihsel ve Eleştirel Bir Değerlendirmesi**, Ankara: Erk, 2005.

Ferguson Christopher, "Does Movie or Video Game Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When.", **Journal of Communication**, 2015, sayı 65, s. 193-212.

Foucault Michel, **Büyük Kapatılma**, Çev. Işık Ergüden ve Ferda Keskin, İstanbul: Ayrıntı, 2011.

Foucault Michel, **Cinselliğin Tarihi**, Çev. Hülya Uğur Tanrıöver, İstanbul: Ayrıntı, 2007.

Foucault Michel, **Hapishanenin Doğuşu**, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ankara: İmge Kitabevi, 1992.

Foucault Michel, **Özne ve İktidar**, Çev. Işık Ergüden ve Osman Akınhay, İstanbul: Ayrıntı, 2014.

Foucault Michel, **Toplumu Savunmak Gerekir**, Çev. Şehsuvar Aktaş, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2002.

Freud Sigmund, **Beş Konferans ve Psikanalize Toplu Bakış**, Çev. Kamuran Şipal, İstanbul: Cem Yayınevi, 1998.

Freud Sigmund, **Dinin Kökenleri: Totem ve Tabu, Musa ve Tektanrıcılık ve Diğer Çalışmalar**, Çev. Selçuk Budak, Ankara: Öteki, 1999.

Freud Sigmund, **Düşlerin Yorumu I**, Çev. Emre Kapkın, İstanbul: Payel, 1996.

Freud Sigmund, **Uygarlığın Huzursuzluğu**, Çev. Haluk Barışcan, İstanbul: Metis, 2011.

Fromm Erich, **Freud Düşüncesinin Büyüklüğü ve Sınırları**, Çev. Aydın Arıtan, İstanbul: Arıtan, 1991.

Fromm Erich, **İtaatsizlik Üzerine**, Çev. Ayşe Sayın, İstanbul: Yaprak, 1987.

Fromm Erich, **Sevginin ve Şiddetin Kaynağı**, Çev. Yurdanur Salman ve Nalan İçten, İstanbul: Payel, 1990.

Furnish Timothy R., "Beheading in The Name of Islam", **Middle East Quarterly**, İlkbahar 2005, s. 51-57.

Girard René, **Şiddet ve Kutsal**, Çev. Necmiye Alpay, İstanbul: Kanat, 2003.

Gönen Metin, **Paradoksal Sanat Sinema**, İstanbul: Versus Kitap, 2008.

Grossman Dave ve Degaetano Gloria, **Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against Tv, Movie and Video Game Violence**, New York: Crown Publishers, 1999.

Grossman Michelle Malka, "Islamic State's Terror Video Game", **The Jerusalem Post**, 21.09.2014, <http://www.jpost.com/Middle-East/IS-claims-it-created-a-terror-video-game-375935>, Erişim Tarihi: 20.06.2017.

Güleç Hüseyin ve diğ., "Bir Kısır Döngü Olarak Şiddet", **Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar-Current Approaches in Psychiatry**, 2012, 4(1), s. 112-137.

Habermas Jürgen, **İletişimsel Eylem Kuramı: İşlevselci Aklın Eleştirisi Üzerine**, Çev. Mustafa Tüzel, İstanbul: Kabalcı Yayınları, 2001.

Hall Stuart, "İdeolojinin Yeniden Keşfi: Medya Çalışmalarında Baskı Altında Tutulmanın Geri Dönüşü", **Medya, İktidar, İdeoloji** içinde, Der. Mehmet Küçük, Ankara: Ark Yayınları, 1999.

Hall Stuart, "Kodlama ve Kodaçım", **Söylem ve İdeoloji** içinde, Der. Barış Çoban ve Zeynep Özarslan, İstanbul: Su Yayınları, 2003.

Herman Edward S. ve Chomsky Noam, **Rızanın İmalatı: Kitle Medyasının Ekonomi Politikası**, Çev. Ender Abadoğlu, İstanbul: Bgst Yayınları, 2012.

Hızal Selda, **Amatör Kamera Gerçekliği: İmge, Algı, Araç**, İstanbul: Agora Kitaplığı, 2012.

Holland Eugene W., **Deleuze ve Guattari'nin Anti-Oedipus'u: Şizoanalize Giriş**, Çev. Ali Utku ve Mukadder Erkan, İstanbul: Otonom, 2013.

Hooks Bell, **Feminizm Herkes İçindir: Tutkulu Politika**, Çev. Kolektif, İstanbul: Bgst Yayınları, 2012.

Horkheimer Max, **Geleneksel ve Eleştirel Kuram**, Çev. Mustafa Tüzel, İstanbul: YKY, 2005.

Horzum Mehmet Barış ve diğ., "Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği", **Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi**, Cilt III, Sayı: 30, s. 76-88.

Hosken Andrew, **Empire of Fear: Inside the Islamic State**, Londra: Oneworld Publications, 2015.

Huxley Aldous, **Cesur Yeni Dünya**, Çev. Ümit Tosun, İstanbul: İthaki, 2013.

Hür Ayşe, "Kafa Kesmenin Kısa Tarihçesi", **Radikal**, 12.10.2014, <http://www.radikal.com.tr/yazarlar/ayse-hur/kafa-kesmenin-kisa-tarihcesi-1218267/>, Erişim Tarihi: 15.06.2016.

Imbusch Peter, "Uygarlık Kuramları ve Şiddet Sorunu", Çev. Ender Ateşman, **Toplum ve Bilim**, 84, Bahar 2000, s. 91-111.

İnceoğlu Yasemin G. ve Çomak Nebahat A., **Metin Çözümlemeleri**, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2016.

Jay Martin, **Diyaletik İmgelem: Frankfurt Okulu'nun Tarihi ve Çalışmaları**, Çev. Sevgi Doğan, İstanbul: Ayrıntı, 2014.

Jomaa Mehdi ve Lesaca Javier, "Scientific Evidence for Defeating ISIS", **Huffington Post**, http://www.huffingtonpost.com/mehdi-jomaa/scientific-evidence-for-d_b_12231198.html, Erişim Tarihi: 25.06.2017.

Kılıç Çiğdem, "Antonin Artaud ve Şiddet", **Journal of Yasar University**, 3(10), 2008, s. 1253-1270.

Kierkegaard Soren, **Korku ve Titreme: Diyaletik Lirik**, Çev. N. Ekrem Düzen, İstanbul: Ara Yayıncılık, 1990, s. 18-19.

Kirriemuir John, "A History of Digital Games", **Understanding Digital Games** içinde, Ed. Jason Rutter ve Jo Bryce, Londra: Sage Publications, 2006.

Kolker Robert, "Kültürel Pratik Olarak Sinema", Çev. Ertan Yılmaz, **Sinema, İdeoloji, Politika: Sinemasal Yazılar 1** içinde, Der. Burak Bakır ve diğ., Ankara: Orient Yayıncılık, 2008.

Kramer Samuel Noah, **Sümer Mitolojisi**, Çev. Hamide Koyukan, İstanbul: Kabalıcı, 1999.

Lesaca Javier, "Fight Against ISIS Reveals Power of Social Media", 19.11.2015, **Bookings Institution**, <https://www.brookings.edu/blog/techtank/2015/11/19/fight-against-isis-reveals-power-of-social-media/>, Erişim Tarihi: 22.06.2017.

Le Monde, "Blue Whale Challenge: Itinéraire d'une Légende Urbaine sur Internet", http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/03/15/blue-whale-challenge-itineraire-d-une-legende-urbaine-sur-internet_5094540_4408996.html, Erişim: 17.11.2017.

Lesaca Javier, "On social media, ISIS uses modern cultural images to spread anti-modern values", **Bookings Institution**, <https://www.brookings.edu/blog/techtank/2015/09/24/on-social-media-isis-uses-modern-cultural-images-to-spread-anti-modern-values/>

Levy Steven, **Hackers: Heroes of the Computer Revolution**, Kaliforniya: O'Reilly Media, 2010.

Lokman Zor, "Van Dijk'in Söylem Analizinin Sinema Filmlerine Uygulanması...", **Akademik Bakış Dergisi**, Sayı: 61, 2017, s. 877-899.

Marcuse Herbert, "Baskıcı Hoşgörü", Çev. Soner Soysal, **A Critique of Pure Tolerance** içinde, Boston: Beacon Press, 1969.

Marcuse Herbert, **Eros ve Uygarlık**, Çev. Aziz Yardımlı, İstanbul: İdea, 1998.

Marx Karl, **Ekonomi Politikin Eleştirisine Katkı**, Çev. Sevim Belli, Ankara: Sol Yayınları, 1979.

McLuhan Marshall, **Understanding Media / The Extensions of Man**, Cambridge: The MIT Press, 1994.

Miller Geoffrey, **Sevişen Beyin**, Çev. M. Asım Karaömeroğlu, İstanbul: NTV Yayınları, 2010.

Mondzain Marie José, **L'Image Peut-Elle Tuer?**, Paris: Bayard Editions, 2015.

Morris Brian, **Din Üzerine Antropolojik İncelemeler**, Çev Tayfun Atay, Ankara: İmge, 2004.

Nakaya Andrea C., **Thinking Critically: Video Games and Violence**, San Diego: ReferencePoint Press, 2014.

Netzley Patricia D., **How Does Video Game Violence Affect Society?**, San Diego: ReferencePoint Press, 2013.

Newman Saul, **Bakunin'den Lacan'a Anti-Otoriteryanizm ve İktidarın Altüst Oluşu**, Çev. Kürşad Kızıltuğ, İstanbul: Ayrıntı, 2006.

Özer Ömer, **Haber Söylem İdeoloji**, Konya: Literatürk Yayınları, 2001.

Özer Ömer, "Medyada Şiddet Kullanımı: Şiddet Ekonomisi, Medyanın İdeolojik Şiddeti ve Yetiştirme Kuramı Açısından Bir Değerlendirme", **Marmara İletişim Dergisi**, Sayı: 27, 2017, s. 1-19.

Pidd Helen, "Anders Breivik 'Trained' for Shooting Attacks by Playing Call of Duty", **The Guardian**, 19.04.2012,
<https://www.theguardian.com/world/2012/apr/19/anders-breivik-call-of-duty>.

Postman Neil, **Televizyon: Öldüren Eğlence / Gösteri Çağında Kamusal Söylem**, Çev. Osman Akınhay, İstanbul: Ayrıntı, 2012.

Reich Wilhelm, **Bedensel Boşalmanın İşlevi**, Çev. Bertan Onaran, İstanbul: Payel, 1982.

Reich Wilhelm, **Faşizmin Kitle Ruhu Anlayışı**, Çev. Bertan Onaran, İstanbul: Payel, 1979.

RTÜK, **1. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi, Türkiye'de Çocukların Medya Kullanma Alışkanlıkları Araştırması**, Ankara: Eylül 2013.

Ruong Israel, "La Religion", **Les Lapons: Etude d'Une Minorité Scandinave** içinde, Jean-Marie Montier, Caen: Presses Universitaires de Caen, 1970.

Saka Erkan, "Siber Medya Sonrası Kamusal Alan ve Gazetecilik Pratikleri", **Folklor / Edebiyat**, Cilt: 18, Sayı: 72, 2012, s. 35-50.

Sanders Barry, **Öküzün A'sı: Elektronik Çağda Yazılı Kültürün Çöküşü ve Şiddetin Yükselişi**, Çev. Şehnaz Tahir, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2010.

Saraç Tahsin, **Büyük Fransızca-Türkçe Sözlük**, İstanbul: Adam, 1985.

Sartre Jean-Paul, **Un Théâtre de Situation**, Paris: Gallimard, 1992.

Sartre Jean-Paul, "1961 Tarihli Baskıya Önsöz", **Yeryüzünün Lanetlileri** içinde, Frantz Fanon, Çev. Şen Süer, İstanbul: Versus, 2007.

Sevil Ekrem, **Platon'un Tanrı Anlayışı: Mitoloji'den Rasyonel Tanrı'ya Geçiş**, İstanbul: Birey Yayıncılık, 2007.

Snowden Ruth, **Freud: Kilit Fikirler**, Çev. Melis İnan, İstanbul: Optimist, 2013.

Sontag Susan, **Başkalarının Acısına Bakmak**, Çev. Osman Akınhay, İstanbul: Agora Kitaplığı, 2004.

Sözen Edibe, **Söylem: Belirsizlik, Mücadele, Bilgi/Güç ve Refleksivite**, İstanbul: Paradigma, 1999

Stalinsky Steven ve diğ., "ISIS's Use Of Twitter, Other U.S. Social Media To Disseminate Images, Videos Of Islamic Religious Punishments...", **MEMRI: The Middle East Media Research Institute**, 06.01.2016,
<https://www.memri.org/reports/isiss-use-twitter-other-us-social-media-disseminate-images-videos-islamic-religious>, Erişim Tarihi: 20.06.2017.

Stirner Max, **Biricik ve Mülkiyeti**, Çev. Selma T. Noyan, İstanbul: Kaos Yayınları, 2013.

Sutton Damian ve Martin-Jones David, **Yeni Bir Bakışla Deleuze**, Çev. Murat Özbank ve Yetkin Başkavak, İstanbul: Kolektif Kitap, 2014.

Tassi Paul, "How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 To Discuss And Plan Attacks", **Forbes**, 14.11.2015,
<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/11/14/why-the-paris-isis-terrorists-used-ps4-to-plan-attacks/#1be6a6997055>

Taştekin Fehim, **Karanlık Çöktüğünde, Işid: Din Adına Şiddetin Dünü ve Bugünü**, İstanbul: Doğan Kitap, 2016.

Trend David, **Medyada Şiddet Efsanesi: Eleştirel Bir Giriş**, Çev. Gül Bostancı, İstanbul: YKY Yayınları, 2008.

Tura Saffet Murat, **Freud'dan Lacan'a Psikanaliz**, İstanbul: Kanat, 2010.

Türk Dil Kurumu, **Büyük Türkçe Sözlük**, <http://tdk.gov.tr/index>

Warrick Joby, **Black Flags: The Rise of Isis**, New York: Anchor Books, 2016.

Welldon Estela V., **Anne: Melek mi Yosma mı? Anneliğin İdealleştirilmesi ve Alçaltılması**, Çev. Semra Kunt Akbaş ve Can Kurultay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2001.

Winnicott D. W., **Oyun ve Gerçeklik**, Çev. Tuncay Birkan, İstanbul: Metis, 2013.

Winter Charlie, "Media Jihad: The Islamic State's Doctrine for Information Warfare", Londra: ICSR; **The International Centre for The Study of Radicalisation and Political Violence**, 2017.

Van Dijk Teun, "Söylem ve İdeoloji: Çok Alanlı Bir Yaklaşım", **Söylem ve İdeoloji** içinde, Der. Barış Çoban ve Zeynep Özarslan, İstanbul: Su Yayınları, 2003.

Van Dijk Teun, **Söylem ve İktidar**, Çev. Pınar Uygun, İstanbul: Uluslararası Hrant Dink Vakfı Yayınları, 2010.

Van Dijk Teun, "Söylemin Yapıları ve İktidarın Yapıları", **Medya, İktidar, İdeoloji** içinde, Der. Mehmet Küçük, Ankara: Ark Yayınları, 1999.

Yılmaz Aysun, "Romantik İlişkilerde Rakibin Değerlendirilmesinin Hata Yönetimi ve Sosyal Karşılaştırma Kuramları Açısından İncelenmesi", **Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi**, Ege Üniversitesi SBE, İzmir, 2011.

Elektronik Kaynaklar:

<http://www.archive.org>.

<https://www.callofduty.com/>

<http://www.etimolojiturkce.com/>

<http://www.flamesofwar.com/>

<http://www.rockstargames.com/grandtheftauto/>

ÖZGEÇMİŞ

Nihat Nuyan, 1986 yılında Ağrı'da dünyaya geldi. 2003 yılında Söke Hilmi Fırat Anadolu Lisesi'ni, 2009 yılında Atatürk Üniversitesi Fransız Dili ve Edebiyatı Bölümü'nü tamamladı.

Birikim, *Evrensel Kültür* ve *Koridor* gibi bazı süreli yayınlar için metinler kaleme aldı. 2009 ile 2012 yılları arasında Fransızcadan çevirilerini yaptığı dört kitap çalışması yayımlandı.

Ayrıntı Yayınları tarafından basılan *Kara Perde: İran Yönetmen Sineması Üzerine Okumalar* (2014) adlı derleme kitabın "Sınırdan Yaşam Siste Ölüm: Bahman Ghobadi Sineması Üzerine" adlı bölümünü kaleme aldı. 2014 yılında "Vahşi Batı Kürdistan: Bir Hiner Saleem Senaryosu" ve 2015 yılında "Göçebe İmajlar: Bahman Ghobadi ve Sineması" adlı kitapları Avesta Yayınevi tarafından yayımlandı. Beta Yayıncılık'tan çıkan *Filmin Sonuna Yolculuk* adlı kitabın "Canavarlar Sofrası ya da Suçluluğun İniltili İntiharı" (2016) başlıklı bölümünü yazdı.

Bir süre medya sektöründe editör olarak çalışan Nuyan, 2015 yılında Galatasaray Üniversitesi Medya ve İletişim Çalışmaları Tezli Yüksek Lisans Bölümü'ne kaydını yaptırdı. Master eğitiminin ikinci yılında öğrenci değişim programı kapsamında Paris 1 Panthéon-Sorbonne Üniversitesi'nde iki dönemlik bir sinema eğitimi alma olanağı buldu.

TEZ ONAY SAYFASI

Üniversite : T.C. GALATASARAY ÜNİVERSİTESİ
Enstitü : SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
Hazırlayanın Adı Soyadı : NİHAT NUYAN
Tez Başlığı : DİJİTAL ÇAĞDA ŞİDDETİN YENİDEN ÜRETİMİ
Savunma Tarihi : 27 / 03 / 2018
Danışmanı : DOÇ. DR. CEREN SÖZERİ

JÜRİ ÜYELERİ

Unvanı, Adı Soyadı

İmza

Prof. Dr. Kerem RIZVANOĞLU



Doç. Dr. Ceren SÖZERİ



Doç. Dr. Erkan SAKA

Enstitü Müdürü

Prof. Dr. M. Yaman ÖZTEK

