



Middle Black Sea Journal of Communication Studies

International Peer-Reviewed Journal

<http://dergipark.gov.tr/mbsjcs>



Editorial Team

Volume 4, Issue 2, September 2019

Executive Editor

Niyazi Usta, Ondokuz Mayıs University, Turkey.

Editor-in-Chief

Recep Yılmaz, Ondokuz Mayıs University, Turkey.

Associate Editors

Onur Bekiroğlu, Ondokuz Mayıs University, Turkey.

Nursel Bolat, Ondokuz Mayıs University, Turkey.

Ömer Çakın, Ondokuz Mayıs University, Turkey.

Beste N. Erdem, Ondokuz Mayıs University, Turkey.

M. Nur Erdem, Ondokuz Mayıs University, Turkey.

Sinan Kaya, Ondokuz Mayıs University, Turkey.

Ahmet Oktan, Ondokuz Mayıs University, Turkey.

Deniz Özer, Ondokuz Mayıs University, Turkey.

Hasan Turgut, Ondokuz Mayıs University, Turkey.

Managing Editor

Kevser Akyol Oktan, Ondokuz Mayıs University, Turkey.

Foreign Language Editors

Nalan Kızıltan, Ondokuz Mayıs University, Turkey.

Ebru Akçay, Ondokuz Mayıs University, Turkey.

Statistics Advisor

Yüksel Terzi, Ondokuz Mayıs University, Turkey.

Technical Consultant

İsa Ergin, Ondokuz Mayıs University, Turkey.

Editorial Advisory Board

Ayşen Akkor Gül, Istanbul University, Turkey.

Mehmet Arslantepe, Kocaeli University, Turkey.

Ahmet Ayhan, Akdeniz University, Turkey.

Bünyamin Ayhan, Selçuk University, Turkey.

Şükrü Balcı, Selçuk University, Turkey.

Aytekin Can, Selçuk University, Turkey.

Shu-Chuan Chu, DePaul University, USA

Özden Çankaya, Istanbul Aydin University, Turkey.

Tanses Yasemin Gülsoy, Beykent University, Turkey.

Anette Horn, University of the Witwaters, South Afrika.

Magdalena Kachniewska, Warsaw School of Economics, Poland.

Ahmet Kalender, Selçuk University, Turkey.

Yowei Kang, Kainan University, Singapoure.

Enderhan Karakoç, Selçuk University, Turkey.

Kijpokin Kasemsap, Suan Sunandha Rajabhat University, Tailand

Ahmet Yalçın Kaya, Selçuk University, Turkey.

Yeuseung Kim, DePaul University, USA.

Michel Laroche, Concordia University, Canada.

Murat Özgen, Istanbul University, Turkey.

Mehmet Nejat Özüpek, Selçuk University, Turkey.

Mustafa Şeker, Akdeniz University, Turkey.

Ahmet Tarhan, Selçuk University, Turkey.

Neşe Kars Tayanç, İstanbul University, Turkey.

Metin Toprak, Kocaeli University, Turkey.

Fusun Topsümer, Ege University, Turkey.

Kenneth C. C. Yang, The University of Texas at El Paso, USA.



Middle Black Sea Journal of Communication Studies

International Peer-Reviewed Journal

<http://dergipark.gov.tr/mbsjcs>



Research/Araştırma

Middle Black Sea Journal of Communication Studies. 2019. 4(2): 115-139



Dijital Oyunlarda Şiddetin Estetiği: League Of Legends Oyunu Üzerine

Mitsel Bir Çözümleme *

M. Nur Erdem¹

Ondokuz Mayıs Üniversitesi

İletişim Fakültesi, Yeni Medya ve İletişim Tasarımı Bölümü

Özet

Gerek geleneksel gerekse dijital medyada şiddet, neredeyse gündelik hayatın bir parçası haline gelmiş sıradan bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Diğer bir deyişle, ne medyada şiddetin varlığı, ne de bu konu üzerinden yürütülen tartışmalar yenidir. Öte yandan şiddetin kurgusal içerikteki sunumu farklı bir bakış açısıyla ele alınmalıdır, özellikle de estetize edilmesi bağlamında. Dijital teknolojilerin sağladığı olanaklar dolayısıyla şiddet, sanal ama gerçekçi, denetimsiz ve hatta neredeyse fütursuz bir biçimde karşımıza çıkmaktadır. Özellikle dijital oyunlarda, şiddet bu özelliklerinin yanı sıra estetize edilerek oluşturulmaktadır. Bu çalışmada, bir medya anlatı türü olarak dijital oyunlar ele alınmakta ve bu oyunların tanıtımı için hazırlanan sinematik fragmanlarda yer alan şiddet olgusunun nasıl sunulduğuna, özellikli olarak da nasıl estetize edildiğine dayalı bir inceleme gerçekleştirilmektedir. İlk aşamada şiddetin medya içeriğinde nasıl estetize edildiği üzerine bir tartışma yürütülmekte; ikinci aşamada ise League of Legends'a ait rastlantısal örneklem yoluyla seçilen sinematik fragman, Levi-Strauss ve Barthes'in mitsel çözümleme yöntemlerine dayandırılarak incelenmektedir. Böylelikle, şiddetin estetize edilmesi dolayısıyla oluşturulan anlamsal evren ortaya konmaya çalışılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Şiddet, estetik, dijital medya, dijital oyunlar, mitsel çözümleme.

Aesthetics of Violence in Digital Games: A Mythic Analysis on *League of Legends*

Abstract

Violence has been encountering as a phenomenon which is a part of daily life in both traditional and digital media. In other words, neither the existence of violence in the media nor the debates on this subject are new. On the other hand, the presentation of violence in fictional content should be viewed from a different point of view, especially in the context of aesthetization. Because of the possibilities provided by digital technologies, violence emerges as a virtual but realistic, uncontrolled and even almost apathetic. Especially in digital games, violence is created by aestheticizing these features as well. In this study, digital games are discussed as a type of media narration, and an examination based on how the violence phenomenon in the cinematic fragments prepared for the

* Bu çalışma 19-21 Nisan 2018 tarihlerinde Fırat Üniversitesi'nde düzenlenen Uluslararası Sanat ve Estetik Sempozyumu'nda sözlü bildiri olarak sunulmuş, ancak tam metin olarak yazılı bir biçimde yayınlanmamıştır.

¹ Dr. Öğr. Üyesi, E-mail: nur.erdem@omu.edu.tr

promotion of these games are presented and specifically aesthetized is carried out. In the first stage, a debate is on how violence is aesthetized in the media; In the second stage, the cinematic fragment selected through the random sample of the League of Legends is examined by mythical analysis. In this way, the semantic universe is being tried to be revealed because the violence is aesthetized.

Keywords: Violence, aesthetics, digital media, digital games, mythical analysis.

© 2019 OMU

1. Giriş

Şiddet, Antik çağlardan bu yana insan ve toplum hayatında vardır. O kadar vardır ki, kutsal ayinlerden cezalandırma yöntemlerine, sportif faaliyetlere ve hatta sanata değin her alanda kendine yer edinmiştir. Haliyle pek çok bilim dalı, özellikle de psikoloji, sosyal psikoloji, sosyoloji gibi alanlar, şiddetin neden kaynaklandığını, nasıl tezahür ettiğini ve bireysel / toplumsal etkilerini sorgulayan çalışmalara odaklanmıştır. 1800'lü yıllardan bu yana da "İçgüdüsel Yaklaşımlar (Psikoanalitik Kuramlar)", "Dürtü Kuramları", "Kuşaklararası Geçiş Kuramı", "Akılcı - Duygusal Kuram", "Sosyal – Bilişsel Öğrenme Kuramları", "Davranışçı Yaklaşım", "Biyolojik Kuram" ve "Toplumsal ve Feminist Kuramlar" çerçevesinde açıklanmaya çalışılmaktadır. Şiddet ve / veya şiddet içeren davranışı ortaya çıkaran saldırganlığı, anlamaya ve açıklamaya çalışan tüm bu çalışmaların geneline bakıldığında ilk fark edilen şiddetin varlığının kabul gördüğüdür. Eşdeyişle, şiddet birey ya da toplum hayatında inkar edilemeyecek biçimde vardır. Farklı nedenlerden kaynaklanabilir, farklı sonuçlara yol açabilir ya da etkisinin nicel sonuçları tartışılabilirse de varlığı kesindir.

Rene Girard (2003), eseri Şiddet ve Kutsal'da çok temel bir argüman ortaya koymaktadır. O'na göre şiddet farmakondur (pharmakon). Antik Yunancada pharmakon iki anlama gelmektedir: Zehir ve panzehir. Girard'ın buradaki söylemi, şiddet içerikli gelenek, ritüel ve seyirlik gösterilerin toplumu oluşturan bireylerde halihazırda var olan şiddeti sağaltmak için yine şiddetin kullanılmasıdır. Bu noktada şiddet katartik bir işlev de görmektedir. Ve şiddetin bu yönü kültüre dair hemen her alanda görülebileceği gibi oyunlarda da görülür. Hatta Girard birer oyun olarak nitelendirdiği Yunan Tragedyalarında bunun somut bir biçimde yaşanmışlığından söz etmektedir. Öte yandan Huizinga'ya (2006) göre, oyun ve şiddet (özellikle de bedensel mücadele ve fiziksel efor gerektiren oyunlarda) birbirine içkindir. Dolayısıyla Homo Ludens için şiddet yeni bir olgu değildir. Bu noktada ifade edilmesi gereken şudur ki, hem oyun hem de şiddet kültürel unsurlardır. Toplumdan topluma değişkenlik göstermektedirler. Öte yandan her toplumda da varlıklarını sürdürmektedirler.

Bugünün bilimsel dünyasının oyun ve şiddet arasındaki bağlantıya bakışı ise biraz daha farklı bir biçimde tezahür etmektedir. Zira dijitalleşme sürecine geçişle birlikte, hemen tüm dünyada geleneksel oyunlar yerini giderek artan oranda dijital oyunlara bırakıyor gibi görünmektedir. WeAreSocial tarafından hazırlanan 2019 yılı Küresel Dijital Rapora göre 1 milyarı aşkın insan dijital oyunları oynamaktadır (<https://wearesocial.com/global-digital-report-2019>; Erişim Tarihi: 02.08.2019). Dijital oyunların popülerliği üzerine sadece bu veri dahi ciddi bir anlam taşımaktadır. Ancak bu popülerlik beraberinde tartışılması gereken pek çok konuyu da getirmiştir ki bunların başında dijital oyunlarda yer alan şiddet gelmektedir. Oyun ve şiddet arasındaki ilişki, etkileri ve alımlanması bağlamında pek çok bilim dalının yanı sıra iletişim bilimleri alanının da odak noktasındadır. Daha ziyade olası olumsuz etkilerini tespit etmek ve incelemek üzerine kurulu çalışmalar bu minvalde gerçekleştirilmektedir. Öte yandan şiddetin sunumu, daha doğru bir ifadeyle estetize edilerek sunumu üzerine çok fazla çalışma bulunmamaktadır. Olanlar ise daha ziyade bir oyunun popülaritesini artırmak üzere estetik öğelerin nasıl kullanılması gerektiği konusuna odaklanmaktadır. Ancak, kanımızca asıl incelenmesi gereken konu şiddetin estetiğinin oyunlarda taşıdığı anlam ve buna dayalı oyuncu alımlamaları olmalıdır. Bu çalışmada, dijital oyunlarda şiddetin estetize edilmesi ve bu doğrultuda yapılacak bir çözümleme yer almaktadır. Öte yandan ilerleyen dönemlerde mutlak surette oyuncuların alımlama pratikleri üzerine de bir çalışma yapılması gerekmektedir. Zira medya içeriğini tek başına çözümleme çabası, izleyici alımlamaları olmadan fazla bir anlam ifade etmemektedir. Ancak her iki analizi tek bir makalede bir araya getirmek, şüphesiz ki biçimsel sınırlılıklardan dolayı, konuyu derinlemesine incelemeyi olanaksız hale getirecektir. Bu nedenle, ilk aşamada dijital oyunlarda şiddetin nasıl estetize edildiğine dayalı bir çözümleme gerçekleştirmek uygun görünmektedir.

Bu bağlamda, çalışmanın ilk kısmında oyun ve şiddet ilişkisi ele alınmaktadır. İkinci kısımda dijital oyunlarda şiddetin estetize edilmesine yoğunlaşılmaktadır. Çalışmanın üçüncü kısmında, ilk yayınlandığı 2009'dan bu yana dünyada ve ülkemizde en çok oynanan dijital oyunların başında gelen League of Legends oyununun resmi YouTube kanalında 2014'te yayınlanan "A New Dawn" isimli sinematik fragmanı mitsel çözümleme yöntemiyle çözümlenmektedir. Böylelikle, şiddetin dijital oyunlarda gerek daha fazla kişi tarafından oynanmasını sağlayacak bir katalizör görevi görmesi, gerekse estetize edilmiş şiddet dolayısıyla ortaya çıkan anlam ortaya konmuş olmaktadır.

2. Oyun ve Şiddet

Oyun ve şiddet, zıt gibi görünen iki kavram olmakla birlikte, olgusal bağlamda sanıldığı kadar birbirine uzak olmadıkları tespitini yapmak mümkündür. Bugün oyun ve şiddet arasındaki ilişki, hemen tümüyle dijital oyunlar ekseninde gerçekleşmektedir. Ancak tarihin ilk dönemlerinden bu yana çocuklar, adölesanlar ve/veya yetişkinler arasında oynanan pek çok oyunda şiddetin izlerini görmek mümkündür.² Huizinga (2006: 120-121), oyun ve çarpışmanın çoğu kez fiili olarak iç içe girdiğinden söz etmektedir. Özellikle kısıtlayıcı kuralları olan her türden mücadele, çatışma ve çarpışmanın, halihazırda bir oyuna dair özellikleri taşıdığını vurgulamaktadır. O'na göre, örneğin yavru köpekler veya çocuklar, tamamen eğlence amaçlı olarak –elbette belirli sınırlar ve kurallar dahilinde- dövüşmektedirler. Bununla birlikte, eğlence ve mücadeleyi bir araya getiren daha farklı biçimlerde uygulamalarla da karşılaşmıştır tarih boyunca, ki bu uygulamalarda (ya da Huizinga'nın da tanımladığı biçimde oyunlarda) izin verilen sınırların kan dökme ve hatta ölümcül bir sonuçlanmayı dışarıda bırakması gerekli değildir. Bunun en önemli örneklerinden biri Ortaçağ turnuvalarıdır mesela. Bu turnuvalar da esasen bir çarpışma taklididir, yani oyundur. Ancak kimi zaman ölümlü sonuçlanmıştır. Fiziki olarak değilse bile içerik olarak şiddetin varlığına, Ortaçağ'dan önce, Antikçağ'da da rastlanmaktadır. Keza, bugün halen Olimpiyat Oyunları olarak tanımlanan spor müsabakalarının da –hiç değilse güreş ve boks gibi- kökeninde şiddet vardır. Öte yandan Roma'da son derece ölümcül sonuçlar doğuran gladyatör dövüşleri de birer oyun olarak nitelendirilmekteydi. Sadece sportif aktiviteler değil birer oyun olarak nitelendirilebilecek sanat dallarında da şiddete rastlanmaktadır. Girard (2003), birer oyun olarak Yunan tragedyalarındaki şiddete vurgu yapmaktadır. Bunlarda da sürekli olarak bir şiddet gösterisi, ölümcül bir sahne ve/veya kurban ritüeli yoğun biçimde bulunmaktadır. Dahası bazı ritüeller oyun olarak algılanmakta ve ayı zamanda yoğun şiddet içerebilmektedir. Halen bazı kabilelerde süregelen ergenliğe geçiş törenleri bu bağlamda değerlendirilebilir. Örneğin bir Afrika kabilesi olan Fulalar tarafından düzenlenen törenler, ergenliğe geçiş bir kamçılama yarışını kapsamaktadır. Keza, bugün dünyanın pek çok yerinde de eğlence amaçlı uygulanan bungee jumpingin kökeni, aslında Güney Pasifik'teki New Hembridis adalarında yaşayan Vanatu adası yerlilerinin erkekliğe geçiş ritüelidir. Bu noktada örnekler elbette çoğaltılabilir. Ancak asıl konu, tarihin ilk dönemlerinden bu yana şiddet içerikli yarışma, mücadele, ritüel, teatral gösteri vb. uygulamaların –Huizinga tarafından da vurgulandığı üzere- oyunla olan benzerlikleridir. Zira bu türden uygulamalar, ilerleyen kısımlarda daha detaylı ele alınacağı üzere- birer oyun karakteri ve özelliği taşımaktadır. Dolayısıyla oyun ve şiddetin hem kavramsal hem de olgusal bağlamda bir ilişkileri olduğu saptamasını yapmak mümkündür. Ancak bu ilişkiye değinmeden önce, oyun kavramına ve özelliklerine yer vermek uygun görünmektedir.

"Caillou's'a (1961) göre oyun; kuralları olan, inandırıcı, kendine özgü bir zaman mekan oluşturan, sonucu önceden bilinemez, gönüllülük esasına dayalı bir eylemdir" (Sezgin, 2016). Salen ve Zimmerman, (2004: 96) oyunu "oyuncuların ölçülebilir bir çıktıyla sonuçlanan, kurallarla tanımlanan yapay bir çatışmaya girdikleri sistem" olarak tanımlamaktadır. Kelly'e göre, "ulaşılacak bir nesneyi ve buna ulaşmak için izin verilen araçları belirten, bir dizi kuralın oluşturduğu bir eğlence şeklidir" (1988: 50'den akt. Juul, 2003: 31). Bu ve benzeri onlarca tanım bulunmaktadır. Stenros (2017), 1930'lardan bu yana yapılan 60'ı aşkın oyun tanımını incelediği çalışmasında, esasen bu kavramı açıklamanın oldukça zor olduğunu ve oyunun tam olarak ne olduğunu açıklayan bir tanım bulunmadığını vurgulamaktadır. Daha sonra da ele alınacağı üzere pek çok teorisyen oyun kavramını, onun özellikleri, insana, topluma ve kültüre katkıları bağlamında değerlendirmektedir. Sakallıoğlu vd. (2014: 119), kavramın her dilde farklı biçimlerde kullanıldığını belirtmektedirler.

² Elbette tüm oyun türleri için bu türden bir saptama yapmak doğru değildir. Söz gelimi dama ve satranç gibi zeka oyunları ya da şans oyunları bu durumun dışında bırakılmalıdır. Burada kast edilen daha ziyade katılımcıların yoğun bedensel aktivitelerini gerektiren oyun türleridir.

Onlara göre oyun, el veya ayak gibi somut ve tanımlanabilir bir şey değildir. Toplumların karakterine göre, bu kavramı karşılayacak bir kelime gelişmiştir ve bu kelimelerin hem kökenleri hem de kullanılışları değişiklik göstermektedir.³

Oyunun özelliklerine dayalı en önemli saptamalardan biri Platon'a aittir. Platon, oyunun somut hiçbir fayda getirmeyen bir eylem olduğuna işaret ederken, asıl özünü yakaladığı konu oyunun gerçeğe/gerçeklere bağlı olmamasıdır. Buna rağmen karşı konulmaz bir cazibeye sahiptir ve Tanrılar insanlara onca emekleri arasında bir soluk alma hakkı verdiğinden beri, oyuna bir zevk duygusu eşlik eder (Tleubayev, vd., 2017: 30).

Yine Huizinga'ya dönmek gerekirse oyun;

- belli bir yer, zaman ve irade sınırları içinde, aşikar bir düzene uygun olarak,
- serbestçe rıza gösterilen kurallara uyularak ve
- maddi yarar ve gereklilik alanının dışında cereyan eden bir faaliyettir (2006: 171).

Kısaca açıklamak gerekirse, oyunun en temel özelliklerinden biri Huizinga'ya göre rıza göstermedir. Oyuncu, katılım göstermek istediği oyunun hem belirlenmiş kurallarına, hem de bu kurallara uymaya baştan rıza göstermektedir. Diğer bir unsur oyunun bir kurallar bütünü olmasıdır. Yer, zaman, düzen, sınırlılıklar / serbestlikler vb. her şey oyun içerisinde belirli kurallara tabidir. Kuralları çiğnemek, kural dışı hareket etmek oyunun niteliğini ve özünü bozmaktadır. Son olarak da oyun, maddi bir fayda beklenmeden ve gereklilik duygusu hissedilmeden oynanmaktadır. Metin And da (2016: 28) Huizinga'nın söylemlerinden yola çıkarak bir dizi özelliğe vurgu yapmaktadır. Bunlar, gönüllülük esaslı olma, özgürlük, günlük yaşamdan farklı ve gerçeğin dışında olma durumu, bir sonuca yönelik olma ve süreklilik gibi özelliklerdir.

Caillois ise oyunun altı temel özelliğine değinmektedir:

- Özgürlük,
- Ayrışıklık
- Belirsizlik,
- Verimsizlik
- Kurallarla yönetilme ve
- -miş gibi yapmadır.

Özgürlük özelliği, oyunun tamamen isteğe ve gönüllülüğe dayalı olmasından kaynaklanmaktadır. Ayrışıklık özelliği, oyunun esasen sınırlılıklarına gönderme yapar. Zira oyun, belirli bir alan, mekan ve zamanda gerçekleşir. Bu, aynı zamanda oyunu gündelik hayattan da ayırır. Belirsizlik özelliği, oyunun sonucunun belirli olmamasına ve bilinmemesine işaret etmektedir. Verimsizlik özelliği, oyun aracılığıyla maddi bir getiri beklenmemesi anlamını taşımaktadır. Oyun -her ne kadar belirli bir esnekliğe sahipse de- belirli kurallar çerçevesinde gerçekleşmektedir. Son olarak, "-miş" gibi yapma özelliği ise oyuncunun gerçek hayattan bağımsız bir biçimde davranabilme serbestliğini ifade etmektedir.

Wolfgang Kramer ise her oyun için geçerli olan bazı temel kriterlerden söz etmektedir. Bunlar; ortak deneyim, eşitlik, özgürlük, aktivite ve oyun dünyasına dalıştır (Esposito, 2005). Bu ve benzer özellikler elbette sayıca artırılabilir. Öte yandan oyuna yönelik olarak -olgusal bağlamda bir değerlendirme yapılırsa- en temel özelliğin, onun toplumsal ve kültürel dokunuşları olduğunu ifade etmek mümkündür. Oyunlar, içinde şekillendikleri topluma, ve o toplumun dinamiklerine de temas ederler. Yanı sıra kültürel bir bağlamları da bulunmaktadır. Ve, oyunun toplumsal ve kültürel bağlamları eski çağlardan bu yana düşünürlerin ve bilim insanlarının tartışmalarında ve ortaya koydukları eserlerde önemli bir yer tutmaktadır.

³ Bu çalışmanın amacı, oyun kavramının etimolojik kökenlerini ortaya koymak değildir. Öte yandan kabaca özetlemek gerekirse, İngilizce "game" sözcüğü, eski İngilizcede "gamen", eski Almancada "gamano" Frizcede "game", eski Saksonca, eski yüksek Almanca ve eski İskandinav dilinde "gaman", Danimarka dilinde "gamen", İsveççede "gamman" gibi kelimelere karşılık gelmektedir. Hemen tümünde "neşe", "eğlence", "sevinç", "spor", "zevk" gibi anlamları içermektedir (<https://www.etymonline.com/word/game>; Erişim Tarihi: 18.07.2019). Zaman içerisinde bu kelimelerde anlam genişlemesi olmuştur. Türkçede de benzer bir durumdan söz etmek mümkündür.

Örneğin Antik Yunan filozofu Heraclitus, evrenin yaratıcısını suda gemisini yüzdürerek oyun oynayan ve dünyayı oyun eylemiyle yaratan bir çocuk benzetmesiyle açıklamaya çalışmaktadır. Socrates ve Adimont diyaloglarında, erken dönem çocuk aktivitesi örnekleriyle, oyunların sosyal değeri hakkında konuşmuşlardır (Tleubayev, vd., 2017: 30).

Sonraları Huizinga ve çalışmalarında ondan ilham alan Caillois, oyunun kültürel bağlamı üzerine çalışmışlardır. Huizinga, esasen oyunun diğer kültürel olgular arasındaki yerini sorgulamamaktadır. O'nun asıl yapmak istediği kültürün hangi ölçülerde oyunsal bir karakter gösterdiğini araştırmaktır; dahası oyun ve kültürü kavramsal bir bütün olarak ele almak istemektedir (Huizinga, 2006: 14). Dahası oyunun kültürden önce geldiğini dahi söylemektedir. Zira oyun, sadece insana mal edilemez. Hayvanlar sözgelimi, oyun oynamayı öğrenmek için insanın varlığına ihtiyaç duymamaktadır. Oyuna dair özellikler –ki yukarıda Huizinga'nın haricinde diğer çalışmalarda da oyuna atfedilen özellikler bulunmaktadır- hayvanların oyun oynama biçimlerinde göze çarpmaktadır. Oyun en basit hallerinde dahi, fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psikik bir tepkiden daha fazla bir şeydir. Ve buradaki "oynamak" eylemi, oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur olarak vardır. Oyun bu nedenle önemli ve bu nedenle anlamlıdır. O kadar anlamlıdır ki Homo Sapiens ve Homo Faber⁴ ikilisinin karşısına Homo Ludens (oyuncu insan) tanımlamasını getirmiştir. Zira O'na göre oyun oynamak neredeyse düşünmek ve imal etmek kadar önemli bir işlemdir (Huizinga, 2006: 16-18). "Caillois'ya göre Huizinga'nın bu bakış açısı nispeten haklıdır. Özellikle oyunu tanımlama ve kültürün gelişmesindeki rolünü açıklamada da yeterlidir. Ancak Huizinga'nın bakış açısı, O'na göre maddi çıkarları göz ardı etmektedir ve örneğin para kazanmak için oynanan şans oyunlarının Huizinga'nın anlayışında oyun olarak yeri yoktur. Keza uçurtma uçurma, topaç çevirme, bulmaca çözme gibi etkinlikler de oyun tanımının dışında kalmaktadır. Bu noktada Caillois, dört oyun türünü de tanımlamaktadır: Agon, alea, mimicry, ilinx⁵. (Sakallıoğlu, 2014: 121). Dolayısıyla özellikle bedensel aktivitelere dayalı bazı oyunlar –Huizinga'nın da vurguladığı üzere- bulunmaktadır. Ancak bunların haricinde diğer bazı etkinlikler de oyun kapsamına alınmalıdır. Ve bu etkinlikler, Caillois'ya göre, dünyadaki bireyleri yeniden konumlandırmaktadır. Çağdaş toplumlar, varlıklarının temelini oluşturan faaliyetleri kısıtlamamak ya da bozmamak için dikkatli olmalıdırlar. Ki Caillois'nın oyun ve kültür bağlantısı konusundaki çalışmalarına hükmeden tam da bu bakış açıdır. O'na göre, oyunsuz, dürüst oyun kuralları olmayan, oyunla ilgili bilinçli bir şekilde tesis edilmiş ve özgürce saygı duyulan sözleşmelere sahip olmayan hiçbir medeniyet yoktur. Ve aynı zamanda, kurallara sadık kalarak kazanmayı ve kaybetmeyi bilmeyen, hiçbir ön koşul olmaksızın zaferde kendini kontrol edebilmeyi, yenilgide ise kin gütmemeyi istemeyen bir kültür de yoktur (Henricks, 2010: 165). Medeniyet kurma ve kültürü oluşturma insan topluluklarına has bir durumdur. Caillois'nın söylemleri de işte bu noktada önemlidir. Zira ona göre oyun ve kültür arasındaki bağlantı bu noktada ve bu şekilde kurulmaktadır. "Oyun ruhu gerçekten de verimli bir kültür kaynağıdır, ancak oyunlar ve oyuncaklar tarihsel olarak kültürün kalıntılarıdır" (Henricks, 2010: 172). Öte yandan, oyunu bizzat kültürün bir parçası olduğunu vurgulayan bazı görüşler de bulunmaktadır. Bu noktada Roberts vd.'nin (1959) çalışması önemlidir. Elli farklı kültüre ait oyunları fiziksel yetenek, şans ve strateji kriterlerine göre inceledikleri çalışmalarında, önemli farklılıkların var olduğunu tespit etmişler ve şu saptamayı yapmışlardır: "Oyunlar, çeşitli kültürel etkinliklerin modelleridir" (Roberts vd., 1959: 599).

Anlaşılan odur ki şu ya da bu şekilde oyun kültürle bağlantılıdır ve daha da önemlisi –özellikle bu çalışma kapsamında- diğer kültürel elementlerle etkileşim halindedir. Tarihsel süreç içerisinde farklılaşmış, gelişmiş, biçim değiştirmiş, ancak özünü yitirmemiştir. Bu türden bir bağ ve etkileşim –yine kültürel olarak nitelendirilebilecek olan- şiddet ile de vardır. Şiddet, her ne kadar hem kavramsal hem de olgusal olarak taban tabana zıt bir karakter sergilese de, oyun ile bağlantılıdır. Daha önce de ifade edildiği üzere, bugün oyun ve şiddet çerçevesinde yürütülen ve ortaya konan pek çok çalışmada söz konusu ikili daha ziyade dijital oyunlar kapsamında bir arada anılmaktadır. Ancak insanlığın geçmişe dair

⁴ Homo Sapiens: Akıllı / Düşünen İnsan; Homo Faber: Yapımcı / İmalat Yapan İnsan

⁵ Agon: Yarışma, Alea: Şans, Mimicry: Simülasyon ya da rol yapma ve son olarak Ilinx: Denge ya da vertigo. Caillois bu sınıflandırmayı yapmış olmakla birlikte, kapsamlı olduğu iddiasında da değildir. Aksine, dört tür oyun etkinliklerini her biri özgün bir ilke tarafından yönetilen "kadranlara" yerleştiren bir şema önerir. Oyunların tek bir organizasyon prensibini yerine getirme yönünden düzenlenmesi gibi, dört tipten iki kutup arasındaki sürekli bir sürüme yerleştirilebilir. Bu uç noktalardan biri "saptırma, türbülans, serbest doğaçlama ve kaygısız bedensellik" ilkesi olan paidia olarak adlandırılır. Diğer, bu kaptırma "keyfi, zorunlu ve kasten sıkıcı sözleşmelerle" bağlanma eğilimi olan ludus'tur. Bu ilke daha serbest oyun şekillerine uygulandığında, oyuncuyu "daha fazla çaba, sabır, beceri ya da zekâya" çağırır. Önemli bir şekilde, Caillois, hangilerinin öncelikle zihinsel veya hangisinin fiziksel becerilerini içerdiğine karar vermek için oyunları farklılaştırır. Bununla birlikte, oyunlar bu dünyaya karşı oldukça farklı tutumlara sahiptir ve bu temelde sınıflandırılabilirler (Henricks, 2010: 162).

izleri sürüldüğünde şiddetin de tıpkı oyunlar gibi kültürel olarak şekillendirildiği ve ayrıca kimi zaman birbirine içkin hale geldiği saptamasını yapmak da mümkündür. Şiddetin biyolojik, genetik ya da psikolojik sorunlardan ortaya çıktığına dayalı tartışmalar bir yana, burada üzerinde durulan insan topluluklarının kabul gören şiddettir.

İnsan, kendi türüne ya da diğer canlılara yönelik şiddet ve saldırganlık içeren davranışlarını dünyada ilk var olduğu günlerden bu yana sürdürmektedir. Eşdeyişle eylemsel bir biçimde var olagelmıştır. Ancak aynı zamanda şiddetin anlatsal bir yönü de bulunmaktadır. İlk insanların mağara duvarlarına çizdiği resimlerden bugünün tablolarına, Antik çağda kendine önemli yer bulan tragedyalardan bugünün performans sanatı gösterimlerine, kurban verme ritüellerinden idam cezalarına, şiddet içerikli ilk yazılı hikayelerden bugünün fenomen internet dizi ve filmlerine değin kayıt altına alınmış sayısız şiddet sahnesi insanlığın elini uzatsa dokunabileceği bir noktadadır. Dahası, kimi zaman insanların şiddet uygulamaları ya da şiddete tanıklık etmeleri siyasi karar alma mekanizmalarınca da onaylanır. Kimi zaman bir cezalandırma, korkutma, denetleme aracı, kimi zaman ise toplumsal içgüdüleri dizginleyen sağaltıcı bir güç olarak... Elbette bu şiddet uygulama ve/veya şiddete tanıklık etme durumu toplumsal ve kültürel olarak biçimlendirilir ve kısıtlanır.

Ancak oyun ve şiddet arasındaki bağlantı sadece kültür değildir. Kültür, bu aşamada bağlayıcı bir rol üstlenmektedir. Zira oyunun kuralları, biçimi ve diğer özelliklerinin yanı sıra içerdiği şiddet, içinde doğduğu kültüre göre şekillenmektedir. Kimi zaman bedeni güçlendirmek, kimi zaman ise katartik ve farmakotik bir unsur olarak şiddet, oyuna eklenmektedir. Elbette –daha önce de ifade edildiği üzere- tüm oyunların içeriğinde şiddet vardır türünden bir iddiada bulunmak doğru olmayacaktır. Ancak özellikle bedensel güç ve mücadele içeren oyunlarda, şüphesiz belirli kurallar dahilinde ve şiddet derecesi değişkenlik gösterecek bir biçimde yer almaktadır. Bununla birlikte, günümüz oyun ve şiddet odaklı bilimsel çalışmalarının daha farklı bir çerçevede ortaya konduğunu da ifade etmek gerekmektedir: Dijital oyunlarda şiddet.

3. Dijital Oyunlarda Şiddetin Estetiği

Aslında şiddetin en yoğun biçimde yer aldığı oyun türlerinden biri ve hatta belki de en önemlisi, dijital platformlarda karşımıza çıkanlardır. Dahası çevrimiçi, video ya da konsol oyunları içerisinde, oynanma oranı en yüksek oyunlar da genelde şiddet içerikli olanlardır. League of Legends, WOW, Star Wars, Tomb Raider ve daha nice şiddet içerikli oyun, sektörün önde gelen örneklerindedir. İlginç olan nokta ise dijital oyunlarda yoğun bir biçimde var olan şiddetin estetize edilerek sunulmasıdır, ki bu çalışmanın asıl odaklandığı noktada budur. Ancak bu durum sadece dijital oyunlara has değildir. Genel olarak medyada, şiddet öğeleri barındıran her türden içerikte şiddetin estetiğine rastlanmaktadır.

Bilinen bir gerçekliktir ki medya kurumlarının yayın politikalarını etkileyen bazı faktörler bulunmaktadır. Bu faktörler içerisinde en önemli olanlardan biri, medyadaki ticarileşme olgusu ve bu yönde güdülen kaygılardır. Zira medya kurumlarının temel gelir kaynağı reklamdır. Bir medya kurumu reklam alabildiği oranda finansal olarak varlığını sürdürebilir, dahası kar elde edebilir. Bu nedenle de izlenme/okunma/dinlenme oranlarını sürekli yükseltecek ve koruyacak türde yayın yapma ihtiyacı hissetmektedirler. Bu noktada sıklıkla başvurulan yol belirli türde içeriklere yer vermektir ki bunların başında mizahi, magazinsel, cinsel unsurlar gelmektedir. Bir de şiddet. “Televizyon programları, filmler, video oyunları, sansasyonel dergiler, gazeteler ve en çok satan kitaplar şiddet eğilimlerini çekici hale getirerek kendilerini tüketicilere satmaktadır. Bu içerikler genellikle ticari başarı için iyi bilinen bir formüle uyması üzere hazırlanmıştır: Şiddet satar...” (Whitaker, 2000: 55-56). Elbette medya kurumlarının yayın politikalarını etkileyen sadece ticari kaygılar değildir. Politik ve ekonomik güç odaklarının baskısı, yasal düzenlemeler, medya patronlarının ideolojik yönelimleri vb. pek çok faktör bu noktada önemlidir.

Bu faktörler içerisinde özellikle politik güç odakları, eşdeyişle iktidar tarafından da şiddet içeren medya ürünlerinin yayınlanması teşvik edilebilir. Üstelik bu çok da yeni bir durum değildir. Girard (2003), Şiddet ve Kutsal’da sıklıkla şiddetin yüzyıllar hatta bin yıllar öncesinin en gelişmiş medeniyetlerinde bile bulunmakta olduğunu, bunun -bir haz nesnesi olmasının yanı sıra- bir ceza, denetim, bir düzenleme sistemi ya da tanrılar için sakinleştirme bir aracı olduğunu vurgulamaktadır. Ve özellikle de “farmakon” ve “katarsis” kavramlarına ve aralarındaki benzerliğe işaret etmektedir. Girard şiddete dayalı gösterilerin, ritüellerin ve benzer uygulamaların antik toplumlarda şiddeti gidermek için kullanıldığını anlatmaktadır. Bu tür uygulamalarda baskın olan rahatlama duygusudur. Bu duygunun baskınlığı ise

“farmakon” ve “katarsis” kavramlarının birlikteliğini ortaya çıkarmaktadır (Girard, 2003: 369). Başka bir söylemle, şiddete dayalı gösteriler (ki halka açık idam cezaları da bunlar arasında sayılabilir) insan topluluklarında katartik bir etki yaratmak, şiddeti şiddetle tedavi etmek anlamını taşımaktadır O’na göre. Chul Han ise modernite öncesi zamanlarda şiddetin açık bir biçimde hükümdarın iktidarını gösterme aracı olarak kullandığını belirtmektedir. Kan dökmek ve bunu kamusal alanda yapmak iktidarı hem kurgulamak hem de vurgulamak içindir. Eşdeyişle şiddet ve şiddetin teatral bir biçimde sahnelenışı iktidarın ve hegemonyanın önemli bir aracıdır. Modernitede ise şiddet politik ve toplumsal iletişimin bir parçası değildir ve daha kapalı mekanlara geçiş yapar. Görünür olandan görünmez olana, apaçıkta mahreme, askeri olandan medyatik olana kayar. Modernitede şiddetin en merkezi topolojik kaymalarından biri ruhsal içselleştirilmedir. Modernitede iktidar teknikleri de şiddetin içselleştirilmesinden yararlanır. İktidar bu şekilde çok daha basit uygulanır” (Chul Han, 2016: 16-19’dan akt. Arslan, 2017: 139). 1970’li yıllardan itibaren çalışmalarını iktidar üzerine yoğunlaştıran Foucault’da ise şiddet ve iktidar arasındaki ilişki farklı bir biçimde ortaya çıkmaktadır. Foucault (1992), Hapishanenin Doğuşu isimli eserinde, siyasal iktidarı elinde tutan devletin, geçmiş dönemlerin şiddeti açıkça gösteren cezalandırma tekniklerini⁶ bir kenara bırakmak durumunda kaldığını ve daha ziyade disipline edici bir tavır takındığını vurgulamaktadır. O’na göre bunun en açık biçimde görüldüğü yerler hapishanelerdir. Bentham’dan aldığı hapishane modeli ve panopticon tasarımı ile açıkladığı bu görüşü, devletin görünmeden gören iktidarın daha güçlü olacağı savını desteklemektedir. Bu bağlamda, medya içeriğindeki şiddetin esasen görünmeden gören göz olarak da yorumlanması mümkündür. Medyadaki şiddet, hem Chul Han hem de Foucault açısından iktidarın bir denetim mekanizması olarak algılanır. Medyadaki gerçekliğe dayalı ya da kurgusal şiddet gösterileri, beraberinde izlerkitlede siyasal iktidarın yokluğunda oluşacak ve gerçekleşme olasılığı çok yüksek olan kaos ortamını resmetmektedir. Ya da başvurulacak şiddete karşı siyasal iktidarın gösterebileceği şiddetli tepkinin bir yansıması, hatırlatıcısı... Arendt’de (1997), şiddet ve iktidar⁷ arasındaki ilişkinin dönüşümünü, araç ve amaç ilişkisi bağlamında tartışmaktadır. O’na göre şiddetin, siyasal iktidarı korumak için bir araç olduğu açıktır. Ancak, şiddet amaç olarak görülürse, siyasal iktidarın sonunu getirecektir. Diğer bir ifadeyle şiddet ve iktidar esasen birbirine zıt kavram ve olgulardır. Zira şiddet iktidarın zayıfladığı yerde ortaya çıkacaktır (Arendt, 1997: 62). Arendt’in söylemleri ekseninde düşünüldüğünde, şiddetin araçsallığının -geçmişteki tüm gerçek ve somut örneklerinin dışında- bugünün bireyleri ve toplumları için asıl etkiyi yaratacak ve iktidarı güçlendirecek bir yapıya sahip olduğu yönünde bir saptama yapmak mümkündür. Medya ise şiddetin, iktidarın bir denetim aracı olarak göstermesini sağlayabilecek ortamdır. Bu noktada medya, siyasi iktidarın bir denetim mekanizması ve Althusser’in (2002) söylemiyle devletin ideolojik aygıtıdır. Dolayısıyla medyanın rolü öğretimsel bir işlev görmesinde yatar. Haberleşme araçları, sadece haber vermekle kalmaz. Aynı zamanda yurttaşlara nasıl davranmaları gerektiğini öğretir, ya da daha açık bir ifadeyle siyasi iktidara neden biat etmesi ve tabi olması gerektiğini. Böylelikle birey ve toplum, siyasi iktidarın yokluğunda ortaya çıkacak kaotik ortamdaki ya da sisteme uyum sağlamadığı takdirde ortaya çıkacak sonuçlardan haberdar olur. Böylelikle, gerçek dünyada belki örneği çok fazla görünmeyen şiddet, nedenleri ve sonuçları; medyada kurgusal olan içerikler üzerinden ve sürekli olarak yeniden üretilmektedir.

Medyada şiddetin varlığı ve nedenleri konusunda yürütülen tartışmalar elbette konuyu çok daha geniş kapsamlı ele almayı gerektirir. Öyle ki şiddetin ekonomi-politiği kapsamında yapılacak bir çalışma da düşünülebilir. Öte yandan, bu

⁶ Foucault’da iktidarın şiddeti beden üzerinden tartışılmaktadır. “Beden siyasal alanın içerisine dahil olmuştur ve iktidar ilişkileri onun üzerinde doğrudan bir müdahale meydana getirmektedirler; onu kuşatmakta, damgalamakta, terbiye etmekte, ona azap çektirmekte, onu işe koşmakta, törenlere zorlamakta, ondan işaretler talep etmektedir. Bedenin bu siyasal olarak kuşatılması karmaşık ve karşılıklı ilişkilere göre, onun ekonomik kullanımına bağlıdır; bedenin iktidar ve egemenlik ilişkileri tarafından kuşatılmasının nedeni büyük ölçüde, üretim gücü olmasından kaynaklanmaktadır, fakat buna karşılık bedenin iş gücü olarak oluşması ancak, onun bir tabiyet ilişkisi içine alınması halinde mümkündür. Beden ancak hem üretken beden, hem de tabi kılınmış beden olduğunda yararlı güç haline gelebilmektedir. Bu tabi kılma durumu yalnızca ya şiddet, ya da ideoloji araçlarıyla elde edilebilmektedir” (Foucault, 1992: 31).

⁷ “Düşünüyorum da, siyasalbilim terminolojisinin " iktidar", "güç", "kuvvet", "otorite" ve nihayet “şiddet” gibi anahtar terimler arasında ciddi ayrımlar yapamaması üzüntü vericidir. ... İktidar, güç, kuvvet, otorite, şiddet -tüm bunlar, insanın insan üzerindeki egemenliğinin araçlarından başka hiçbir şeye işaret etmeyen sözcüklerden ibarettir. Eşanlımlı gibi kullanılmaktadırlar, çünkü aynı işlevi görmektedirler” (Arendt, 1997: 49-50). Arendt, özellikle literatürdeki kullanımları dolayısıyla bu eş ya da benzer anlamlılığa vurgu yapar. Öte yandan, O’na göre şiddet ve iktidarın eşanlımlı kullanılmayacağı da ifade eder. Şüphesiz iktidarı emir ve itaat terimleriyle düşünmek çok çekicidir. Ancak meydan okuyucularına karşı son çare olarak ortaya çıkmaktadır. Dahası tamamen şiddet araçları temelinde varlığını sürdürebilen bir iktidar da bulunmamaktadır. Dolayısıyla, belki geçmişte gerçekleşen savaşlarda şiddet bir iktidar göstergesi olabilirdi. Ancak bu görüş ciddi bir dönüşüme uğramıştır.

çalışmanın konusu ve sınırlılıkları dolayısıyla medyada şiddetin bir diğer yönüne geçiş yapmak gerekmektedir. Medya izlerkitesinin şiddet içeriğine yönelik talepkar duruşuna.

“Batı dünyasında -daha açık olmak gerekirse, bu dünyanın daha ayrıcalıklı bölümlerinde- yaşanan fiziksel şiddet deneyimlerinin sayısı düşerken şiddet betimlemeleri popülerliğini kaybetmemiştir” (Trend, 2007: 32). Her ne kadar medyada önemli yer kaplayan şiddet içeriğine dayalı tartışmalar varlığı sürdürse ve de kimi zaman şiddetlenerek medyanın -tabiri caizse- günah keçisi olarak ilan edilmesiyle sonuçlansa da, yapılan bazı araştırmalar izleyicinin şiddet içeriğini talep ettiğini açıkça göstermektedir (gerçi bu türden bir çıkarım rating ya da tiraj sonuçlarını kabaca gözlemleyerek de yapılabilir). Uzunca yıllardır süregelen, izlerkitleyi pasif ve edilgen yapıda görmeye meyilli bilimsel çalışmalar bulunmaktadır. Ve hatta bu çalışmalarda medya şiddetinin kontrolsüzlüğünün izlerkitle üzerinde şiddeti tetikleyeceğine, hiç değilse korku kültürü oluşturacağına ve dünyayı algılama biçimlerini olumsuz yönde etkileyeceğine vurgu yapılmaktadır. Bununla birlikte alımlama çalışmaları farklı bir profil çizmektedir. Kullanımlar ve Doyumlar gibi izleyici temelli yaklaşımlar, izleyicinin kendi istekleri doğrultusunda içerikleri tercih ettiğini ve bu süreçte oldukça aktif bir rolü olduğunu savunmaktadır. Eşdeyişle, medyanın sunduğu geniş bir seçim yelpazesi bulunmaktadır. Ve izlerkitle bu yelpaze içerisinden kendisi, kendi istekleri, ilgileri ve ihtiyaçları doğrultusunda seçim yapar. Medyanın izlerkitleye bir içerik dayatması olduğuna dair eleştirel yaklaşımlar vardır ve hatta bu yaklaşımların haklı olduğu noktalar da bulunmaktadır. Ancak, izlerkitle de medyada belirli türde içeriklere yoğun ilgi göstermektedir. Şiddet de bu bağlamda ele alınabilir. Ancak aynı izlerkitle, medyadaki şiddet içeriğini denetimsizlik ve yoğunlukla suçlamakta, ve bu şiddetin gündelik yaşama yansımalarından korkmaktadır. Bu durumun üçüncü kişi etkisi teorisi⁸ ile açıklanması mümkündür. Bu teoriye göre, bireyler medya içeriğinin toplumdaki diğer bireyleri kendilerinden çok daha fazla etkileyeceğini düşünmektedir. Dolayısıyla kendileri açısından herhangi bir medya içeriğine maruz kalmanın herhangi bir zararı bulunmamaktadır. Dolayısıyla şiddet içeren medya içeriklerini tüketmenin de bir sakıncası bulunmamaktadır. Belki de bu nedenledir ki bireyler bir yandan bu türden içeriğe yoğun ilgi göstermekte, diğer yandan medyadaki bu şiddet yoğunluğundan şikayetçi olmaktadır. Anlaşılan odur ki izlerkitle ve medya arasında hiç dile getirilmeyen bir uzlaşma sağlanmış görünmektedir. Böylelikle ortaya ilgi ve şikayet karışımı bir döngü ortaya çıkmaktadır.

İzlerkitlenin şiddete olan eğilimi üzerine bu çalışma kapsamında bir tartışma yürütmek çok sağlıklı olmayacaktır. Zira bu çalışma bir alımlama incelemesi değildir. Öte yandan kabaca bu eğilimi tanımlamak gerekirse; şiddet, sıradan bireyler⁹ için sınırlılıklar (cezalandırılma korkusu ya da daha önce de ifade edildiği üzere bireyin şiddetin gerçek sonuçlarıyla yüzleşmedeki korkusu / isteksizliği) dolayısıyla, en azından görünür biçimde kolaylıkla uygulanamaz. Freudyen ya da daha genel bir kuramsal bakış açısıyla İlgüdüsel Yaklaşımlar¹⁰ çerçevesinden yorumlamak gerekirse, şiddet en temel

⁸ Üçüncü kişi etkisi teorisi 21 yy. iletişim araştırmalarında en popüler teoriler listesinin başlarında gelmektedir. Üçüncü kişi etkisi teorisi (bazı kaynaklarda üçüncü kişi algısı) ilk defa Davison tarafından 1983’de yazılan “The Third-Person Effect” başlıklı bir makalede ortaya atılmıştır. Teori temelde medyanın medya etkilerine dair ön kabuller sayesinde etkili olduğunu savunmaktadır. Davison (1983:3) kavramı şöyle açıklar: “İkna edici bir iletişime maruz kalan (bu iletişim ikna amacı taşısın taşınmasın) izlerkitlenin birer üyesi olarak kişiler, iletişimin diğer insanlar üzerinde kendileri üzerinde olduğundan daha etkili olmasını beklerler”. Davison’a göre, ikna niyeti taşısın taşınmasın bir iletiye maruz kalan bireyler, bu içeriğin “ben” (birinci kişi) ya da “sen” (ikinci kişi) üzerinde büyük bir etkisinin olmayacağına ama “onlar” (üçüncü kişi) üzerinde olacağına inanmaktadır. Duck ve arkadaşları (2000), kişinin kendisinin medya mesajlarından etkilenmediğini düşünme eğilimini aile ve arkadaşlar gibi yakın ilişkide olduğu kişilere doğru genişletme eğiliminde olduğunu belirtmektedir (akt. Çakır ve Çakır, 2012: 668).

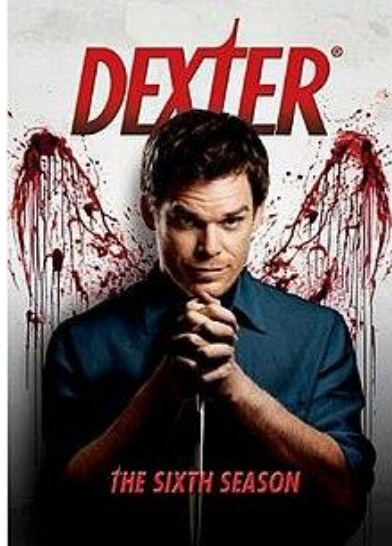
⁹ Burada “sıradan” kavramı herhangi bir kişilik bozukluğu ya da şiddete sevk eden hastalığı olmayan bireyler için kullanılmaktadır.

¹⁰ İlgüdüsel yaklaşımlar denildiğinde akla gelen iki önemli isim olarak Freud ve Lorenz’i telaffuz etmek mümkündür. Onlardan daha önce bu yaklaşım üzerine çalışmış olan önemli bilim insanları da bulunmaktadır. İlk olarak bu yaklaşımların tetikleyicisinin Darwin’in çalışmaları olduğu ifade edilebilir. Fromm’a göre, William James (1890) ve William McDougall (1913 - 1932) gibi Eski İlgüdücüler çalışmalarını Darwin’in Evrim Teorisinden yola çıkarak oluşturmuşlardır. O’na göre bu isimler her bir içgüdü tarafından yönlendirildiği ileri sürülen davranış türlerini içeren listeler oluşturmuşlardır. Bu yaklaşımlar ardılları için bir tür geçiş niteliği taşımaktadır. Özellikle McDougall’ın çalışmaları Freud tarafından ortaya konan teorilere geçişte deyim yerindeyse bağlayıcı bir köprü niteliği taşımaktadır. Öte yandan Freud’un yaklaşımı McDougall’ın çalışmalarını aşarak ileri seviyeye çıkarmıştır. Freud’un getirdiği yenilik, bütün “içgüdüleri” –cinsel içgüdüler ve kendini koruma içgüdüleri olmak üzere- iki sınıfta birleştirmiş olmasıdır (Fromm, 1993: 34). Gerçi Freud’un bu görüşü 1920’li yıllardan sonra, yani 1. Dünya Savaşı’nın yarattığı yıkım ve ölümcüllüğe şahit olduktan sonra değişmiştir. İlk aşamada cinsellik içgüdüleri (libido) ile kendini koruma içgüdülerinin diğer tüm güdüleri kapsayan ve insana egemen olan unsurlar olduğunu ileri sürmüştür; ancak savaşın Freud’daki düşünsel yansıması, insanda kendini koruma içgüdülerinden öte bir saldırganlık güdüsü olduğu yönünde olmuştur (Kahn, 2016, s. 34). O’na göre aslında bu güdüyü ortaya çıkaran bir başka güdü daha bulunmaktadır: Kendine zarar verme isteği. Ancak, benlik çoğu kez buna izin vermemektedir. Böylelikle bu güdü de başkalarına yönelmekte (Yavuzer, 2013, s. 48) ve iki temel dürtü varlığını hissettirmektedir: Yapıcı cinsel enerji (Eros) ve yıkıcı saldırganlık enerjisi (Thanatos). Freud, ortaya koyduğu bu yeni kuramsal evreyi şu sözlerle tanımlamıştır: “Yaşamın başlangıcına ilişkin yorumlardan ve biyolojik koşulluktan yola çıkarak, yaşayan maddeyi korumaya yönelik içgüdü’nün yanı sıra bu bilimlere parçalamaya ve onları yeniden ilkel, inorganik

güdülerden biridir. Birey, şu veya bu şekilde şiddet ve saldırganlık duygusunu tatmin etme yoluna gidecektir ve bu noktada –izleri Antik Çağlara değin sürülebilecek- bir tanıklık etme sürecini tercih etmesi en olası ve risk içermeyen yol olacaktır. Ki bu tanıklık etme durumu, özellikle de iletişim teknolojilerindeki gelişmeler dolayısıyla kolaylıkla medyada karşılık bulabilecektir. Zira medya içeriği kurgusaldır. Dahası şiddeti olduğu şekliyle ve tüm çıplaklığıyla değil, estetize ederek sunmaktadır. Acı çeken bedenlerin ya da bu bedenlere uygulanan fiziksel gücün yarattığı deformasyon, oldukça çekici bir biçimde sunulmaktadır. Aşağıda bu konu ile ilgili bazı örnek görselleri ile yer almaktadır.

Çalışma kapsamında vereceğimiz örneklerden ilki Dexter isimli dizidir. 2006 ve 2013 yılları arasında 8 sezon boyunca izleyici ile buluşan dizi, toplumdaki sorunları ve düzensizliği kendi yöntemleriyle çözmeye çalışan bir seri katilin öyküsüne odaklanmaktadır. Diziyi adını da veren karakter olan Dexter, suçlu ve kötü olduğundan emin olduğu katilleri, tecavüzcüleri, çocuk tecavüzcülerini vb. kendi yöntemleriyle -ki bu yöntem hareketsiz hale getirilen suçluyu önce günahlarıyla yüzleştirmek ardından da parçalara ayırarak öldürmek ve denizin derinliklerine bırakmaktır- cezalandırmaktadır. Dizinin jeneriğinden başlayarak her bir sahnesinde şiddetin yoğun bir biçimde yer aldığı, ancak bu şiddetin son derece estetik¹¹ sunulduğu da görülmektedir. Aşağıda dizinin altıncı sezonunun tanıtımı için oluşturulmuş afiş yer almaktadır.

Şekil 1. Dexter Dizisi 6. Sezon Tanıtım Görseli



Görselde de görüldüğü üzere, kan damlalarından oluşan kanatları ve elindeki devasa bıçağına rağmen son derece masum (aynı zamanda şeytani) yüzüyle kameradan izleyiciye bakan Dexter karakteri, görselin içerdiği tüm şiddete rağmen rahatsızlık uyandırmayacak kadar estetik ve doğaüstü güzelliğe sahip biçimde yerini almıştır.

Bir diğer örnek, Hannibal isimli dizidir. Dexter gibi yine bir seri katil hikayesinin anlatıldığı dizide, bu kez farklı olarak baş kahramanın yamyamlığı aktarılmaktadır. Daha önce film olarak da izlerkitle ile buluşan hikayede, mesleki hayatında son derece başarılı, yüksek düzey zevk sahibi bir birey resmedilmektedir. Görselden de anlaşılacağı üzere yediği kurbanlarının etini kaliteli bir bardak şarap eşliğinde tüketen bir karakterdir Hannibal (ya da Doktor Hannibal Lecter).

durumlarına döndürmeye çabalayan, öncesine karşıt bir başka içgüdü'nün olması gerektiği sonucunu çıkardım. Bir başka deyişle, bir Eros olduğu kadar bir de ölüm içgüdü'sü vardı" (Freud, 1930'dan akt. Fromm, 1993, s. 34). Freud'un bu söyleminden her ne kadar, Eros ve Thanatos'un karşıt güçler olduğu sonucuna varılabilir olsa da, esasen ortaya hem bir çatışma hem de uzlaşma çıkmaktadır. Hayatın bizzat kendisi, yaşam ve yaşamın ortaya çıkardığı gerilim ile bu gerilimin nihai tahliyesini içeren bir dansır (Cho, 2006, s. 20)

¹¹ "Estetik" kavramı, her ne kadar evrensel yasalar dahilinde sanatta ve hayatta güzelliğin kuramsal bir biçimde ele alınmasını içeren bir bilim dalı olsa dahi; gündelik hayatta göze hoş gelen ve bireyde haz duygusu yaratan şeyler için kullanılmaktadır. Dolayısıyla bu çalışmada yoğun bir estetik tartışma yürütmekten uzak durulmuştur.

Şekil 2. Hannibal Dizin'in Tanıtım Görseli



Bu çalışma kapsamında sadece iki görsele yer verdiğimiz, estetize edilmiş şiddet görselleri şüphesiz farklı medya türlerinde ve farklı biçimlerde de karşımıza çıkmaktadır. Ki bu farklı alanlardan biri de -çalışmanın asıl odaklandığı konu olan- dijital oyunlardır. Yanı sıra bu oyunlarda yer alan estetize edilmiş yoğun şiddet.

Dijital oyunlar üzerine yürütülen eleştirel çalışmaların çoğu, şiddetin açık bir biçimde gösterilmesine odaklanmıştır. Bunlar içerisinde özellikle FPS oyunları (First Person Shooter- Birinci Şahıs Nişancı), oyunlar içerisindeki öldürme betimlemeleri ve gösterimleri, hem oyuna kattıkları sürükleyicilik ve etkileyicilik hem de etik dışı oluşlarıyla bilimsel ve medyatik ilgiyi üzerine çekmiştir (Creeber ve Martin, 2009: 81). Dijital oyunlar ve içerdikleri şiddeti eleştirme konusunda bilim insanlarının (iletişim bilimciler, eğitim bilimciler vb.) yanı sıra siyasal liderler ve sivil toplum kuruluşlarının bu denli istekli ve söyleyecek çok fazla şeyi olmasının kökeninde, muhtemeldir ki geleneksel medyadaki şiddet açısından söylenecek olanların tükenmek üzere olması yatmaktadır. Geleneksel medyada şiddet için neredeyse her şey söylenmiştir. İletişim çözümlerinden etki araştırmalarına onlarca çalışma literatürde yerini almıştır. Öte yandan dijital oyunlar görece yeni bir alandır. Özellikle son yıllarda ortaya çıkan yüksek kalitede görsel ve işitsel efektlere sahip oyunlar, binlerce oyuncuyu aynı anda servis sağlayıcılarında ağırlayabilmekte, dahası etkileşimsellik özelliği ile oyuncuya hikayeyi kendine göre şekillendirebilme olanağı taşımaktadır. Böylelikle, günlük izlenme oranları saatleri de bulsa bir televizyon ekranından sadece verileni almak zorunda kalan izleyici ile bizzat medya içeriği ile etkileşime geçme şansına sahip oyuncunun içerikten etkilenme oranları da biçimleri de farklı olacaktır.

Oyunlar, gerçekliği tecrübe etmek için güvenli yollar sağlamaktadır. Ancak oyun sona erdiğinde ve oyuncu sihirli çemberdeki boşluktan geçerek kendi zihninin samimiyetine girdiğinde bu güvenlik mutlaka korunmaz. Oyunlar, oyuncuların eylemlerinin tüm fiziksel sonuçlarını bıraktığı korumalı bir alan sağlar. Ancak, sihirli çemberin dünya ile birleşmesi için sihirli olması gerekmez; oyun dünyasının ve gerçek dünyanın birbirleriyle birleştiği bir ihlal olmalı. Bu etkileşimin kalıntısı, hem oyunun sanal dünyasını hem de gerçek dünyayı etkileyerek simülasyon ateşi olarak adlandırılan şeye, oyunun gerçek dünyadaki temsillerinin etkileşimi ve oyuncunun bu temsili öznel olarak kavramasının neden olduğu bir zihinsel karmaşaya neden olmaktadır (Bogost, 2006: 136).

Dijital oyunlar kendilerine özgü bir estetiğe sahiptir ve kendilerine özgü bir oyun kültürünün büyümesini de teşvik ederler (Wolf, 2012: 94). Oyunun kendine has estetik özellikleri bulunmaktadır ki bunlar yazılım aşamasında teknik ekip ve tasarımcılar tarafından oluşturulmaktadır. Ancak asıl estetik bakış açısı özellikle oyuncunun, oyun içerisinde kendine oluşturduğu kimlikte gözlemlenebilmektedir. Oyuncunun kendisi için seçtiği avatar, nickname, vb. unsurlar yüksek estetik kaygı ile oluşturulmaktadır. Estetik ve oyunun dinamikleri karmaşık bir biçimde iç içe geçmektedir (Frissen vd., 2012: 118). Konuyu biraz daha açmak gerekirse, Öncelikle söylenmesi gereken şiddetin halihazırda

gündelik yaşamın içinde var olduğudur. Dolayısıyla aslında dijital oyunlarda yer alan şiddet -ki daha önce de ifade edildiği üzere oyun geleneksel bağlamda da şiddete içkindir- gündelik yaşamın fantazmagorik ortama yansımalarıdır. Zira içgüdüsel yaklaşımlar çerçevesinde değerlendirmek gerekirse, toplumda bireyler içgüdüsel olarak şiddete eğilimlidir ancak şüphesiz ki belirli sınırlılıklar dahilinde bunu açıkça uygulamak konusunda gönülsüzdür, en azından açıkça görünür biçimde. Yasal yükümlülükler ve uyguladığı / uygulayacağı şiddetin sonuçlarıyla yüzleşmek şüphesiz ki kolay değildir. Öte yandan şiddet ve saldırganlık içgüdüleriyle de bireyin bir şekilde başa çıkması, onu tatmin etmesi gerekmektedir ki bunun yolu da genelde şiddete tanıklık etmekten geçmektedir. Dolayısıyla bireyler bu güdüyü tatmin etmenin yolunu fantazmagorik ortamlarda aramaktadırlar¹². Hem geleneksel hem de dijital medya bu türden ortamları sağlamaktadır şüphesiz. Ancak özellikle dijital oyunlar, yapısal özellikleri dolayısıyla oyuncunun sanal ortam ile etkileşim kurmasına da olanak sağlaması dolayısıyla önemlidir. Dijital oyunlar kurguları, görsel kaliteleri ve bizzat dijital olmalarının getirdiği sanal gerçeklik hissi dolayısıyla fantazmagorik ortamlardır. Öte yandan, dijital oyunlar kişinin topluma ve kendi insani özelliklerine, daha doğru bir ifadeyle bunlardan kaynaklanan zaafıya yabancılaşmada ve bu yabancılaşmadan zevk almalarında da etkindir. Belki de bu nedenle dijital oyunların çok önemli bir kısmı şiddet içeriklidir. Birey, dijital oyunun kendisine sunduğu gerçeküstü düzeyde gerçeğe benzeyen ortamda -Bogost'un deyişiyle simülasyon ateşi içerisinde- tüm insani zaaf ve sınırlılıklarından azadedir. Zira gerçek hayatta ne şiddeti uygulamak ne de uygulanan şiddetin sonuçlarıyla yüzleşmek kolaydır. Muhtemelen bu durum salt şiddet görsellerinin yer alacağı oyun dünyasında da kolay olmayacaktır. Dolayısıyla genel kapsamda medya içeriği, özellikli bir alan olarak da dijital oyunlarda şiddet estetize edilerek sunulmaktadır. Frissen ve diğerlerinin belirttiği şekliyle, estetik ve oyunun dinamiklerinin karmaşık bir biçimde iç içe geçmesinin bir diğer yönü de dijital oyunların ekonomisidir. Medya içeriklerinin her biri birer ticari üründür. Dolayısıyla, nasıl ki ticari ürünlerin pazarlanmasında belirli stratejilerin planlanması ve uygulanması gerekirse, aynı durum medya ürünleri için de geçerlidir. Keza dijital oyunlar da bir medya içerik türü olarak değerlendirildiklerinde pazarlama stratejilerini ve bunlar içerisinde özellikle de tanıtımı etkin uygulamak durumundadır. Bu süreçte, yine tıpkı diğer medya içerik türlerinde olduğu gibi lansmanları için fragmanlar hazırlanmakta ve izleyiciye / oyuncuya sunulmaktadır. Bu fragmanlar ağırlıklı olarak sinematik anlatılar şeklinde yayınlanmaktadır. Anlatı içerisinde, ilginin bütünüyle odaklanmasını sağlamak üzere oyun içerisindeki şiddetin yoğunluğu aktarılmaktadır. Ancak bu aktarım da şiddetin estetize edilmesi yoluyla gerçekleştirilmektedir. Bugün World of Warcraft, Star Wars, League of Legends türünden pek çok oyun sinematik fragmanlar aracılığıyla oyuncuların karşısına çıkmaktadır. Söz konusu oyunlar ve türevleri için düzenli olarak piyasaya sürülen ek paketler ya da oyun üzerinde yapılan değişiklikler de, yine düzenli olarak sinematik fragmanların yayınlanması şeklinde duyurulmaktadır. Bununla birlikte vurgulanması gerekir ki, bu türden oyunlar oynanırken karakterler detaylı bir biçimde görülebilecek türde değildir. Oyun içerisinde daha ziyade onlarca, hatta yüzlerce oyuncunun karakterinin kuşbakışı görüntüleri yer almaktadır. Ancak sinematik fragmanlar, hem seçilen karakterlerin hem de olayların daha detaylı sunumunu içermektedir. Bu bağlamda bu çalışma içerisinde, her yıl en çok oynanan oyunlar listesinde üst sıralarda yer alan League of Legends oyunu ve ona dair yayınlanmış sinematik fragman seçilmiştir.

4. League of Legends Oyunu Sinematik Fragmanı Üzerine Göstergibilimsel Bir Analiz

League of Legends, ilk kez 2009 yılında piyasaya sürülmüş ve Riot Games tarafından geliştirilmiş bir savaş ve strateji oyunudur. Çok oyunculudur ve çevrimiçi olarak oynanmaktadır. Üretilme aşamasında Warcraft III: The Frozen Throne mod ve Defense of the Ancients oyunlarından esinlenilmiştir. League of Legends, oyuncuların her biri benzersiz yeteneklere sahip şampiyonları kontrol etmelerine dayalıdır. Diğer oyuncular ya da bilgisayar tarafından kontrol edilen diğer şampiyonlara karşı takımlar halinde savaşmaktadırlar. Oyunun amacı, rakip takımın savunma hatları tarafından korunmakta olan üslerin merkezindeki yapıları ele geçirerek yok etmektir. Oyunun başlangıcında hem şampiyonlar hem de takımlar oldukça zayıftır. Oyun süresince toplanan eşyalar ve edinilen tecrübe güç ve yetenek düzeyini artırmaktadır. League of Legends, yayımlandıktan kısa bir süre sonra popülaritesi hızla artmış bir oyundur ve 2018 yılında dünyada en çok

¹² Fantazmagori: Aldatıcı görüntü. Benjamin bu kavramı, kapitalist toplumların büründüğü pırıltı olarak nitelendirmektedir. Fantazmagoriler, "yüzyılın sihirli görüntüleridir"; fantazmagoriler, bu yüzyılın toplumunun "idealleridir"; sözü edilen toplum, bu ideallerin yardımıyla "gerek toplumsal ürünün eksikliklerini, gerekse toplumsal üretim düzeninin aksayan yanlarını hem gidermeye, hem de yüceltmeye" çalışmıştır (Benjamin, 2002: 28). Şiddetin estetize edilerek sunulması kapsamında bakıldığında da -medya kurumlarının ticari yapılanmalar olmaları dolayısıyla- bu işlev aynıyla ele alınabilir niteliktedir.

oynanan oyunlar sıralamasının da başında gelmektedir. 2019 yılının ilk altı ayı için de durum aynıdır¹³. Bu nedenle, analiz etmek üzere bu oyun seçilmiştir. Oyuna dair sinematik fragmanlar içerisinden rastlantısal örneklem yoluyla seçilmiş olan ve 2014 yılında yayınlanan A New Dawn (Yeni Bir Şafak)¹⁴ başlıklı 6 dakika 26 saniyelik fragman incelenmektedir. Eylül 2019 yılı itibarıyla sadece Youtube üzerinden yaklaşık 45 milyon görüntülenme alan fragman, şiddetin estetize edilerek sunulması bağlamında önemli bir örnek niteliği taşımaktadır.

4.1. Yöntem Üzerine

Dijital oyunlarda, özellikle de sinematik fragmanlarında şiddetin estetizasyonu iki temel unsur üzerinden gerçekleşmektedir: Karakterler ve mekanlar. Ancak bu estetizasyon, sadece görünür olanla gerçekleştirilmemekte, anlamın da güçlendirilmesi gerekmektedir. Anlamın güçlendirilmesi, özellikle dijital oyunlar söz konusu olduğunda mitler aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Dolayısıyla çalışmada çözümleme yöntemi olarak Levi-Strauss ve Barthes'ın mitsel yaklaşımları kullanılmaktadır.

John Fiske, Barthes'ın ve Levi-Strauss'un mit kuramlarının birçok açıdan birbirleriyle taban tabana zıt olduğunu ifade etmektedir. "Levi-Strauss'a göre mit, anlamları kullananlar tarafından bilinçli biçimde benimsenmemiş olsa bile mit olarak tanınan bir anlatıdır. Barthes'a göre mit, birbirleriyle bağlantılı kavramlar zinciridir: insanlar bu zincirin anlamlarının farkında olabilirler, ancak mitsel niteliğinden haberdar değildirler. Mit, Barthes'a göre, kendi işleyişini gizler ve anlamlarını doğalmış gibi sunar; Levi-Strauss'a göre işleyişi açıktır, gizli olan anlamlarıdır" (Fiske, 2003: 170). Levi-Strauss ve Barthes'ın mit anlayışlarının ortak noktası ise mitlerin derindeki düzeyde insanlıkla ilgili temel çelişkileri gündeme getirip daha sonra onlara çözüm üretmesidir (Sepetçi, 2016: 495). Bu bağlamda, çözümleme kısmında ilk olarak şiddetin estetizasyonunun söz konusu olduğu mekanlar ve karakterler üzerine bilgi verilmektedir. Ardından sinematik fragmanın genel hatları, ikili karşıtlıklar temelinde özetlenmektedir. Sonrasında ise, fragmandan alınan bazı görseller, Levi-Strauss'un derin yapısal karşıtlıklar üzerine kurguladığı mit çözümleme modeli, ardından da Barthes'ın kapitalizm ile bağdaştırdığı çağdaş mitler incelemesiyle değerlendirilmektedir. Bu noktada vurgulanması gereken konulardan biri de şudur; çözümleme adımları oluşturulurken hem Levi-Strauss'un hem de Barthes'ın yöntemlerini ve mit yaklaşımlarını oldukça etkili bir biçimde "God of War III" oyununa uyarlamış olan Tülin Sepetçi'nin (2016) çalışmasından yararlanılmıştır.

4.2. League of Legends Mekanları ve Karakterleri Üzerine

Yöntem kısmında da sözü edildiği üzere fragmanda şiddetin estetizasyonu iki temel unsur üzerinden gerçekleşmektedir. Görüntüyü betimlemek adına bu unsurları biraz daha detaylı bir biçimde ele almak gerekmektedir. Öncelikle mekana değinmek gerekirse; tüm mekanların yer aldığı dünya League of Legends evreninde Runeterra olarak adlandırılmaktadır. Oyununun tamamı için mücadelelerin geçeceği üç temel mekan ise: Sihirdar Vadisi, Uğursuz Koruluk ve Sonsuz Uçurum. Aşağıda bu mekanlara dair görseller sunulmaktadır.

Şekil 3. Sihirdar Vadisi



¹³ <https://www.overwolf.com/> ve <https://newzoo.com/> başta olmak üzere, oyunlar hakkında bilgi ve oyun geliştirmeye dayalı destek veren sitelerden alınan bilgi yansıtılmıştır.

¹⁴ İlgili videoya, <https://www.youtube.com/watch?v=vzHrjOMfHPY&t=171s> veya <https://na.leagueoflegends.com/en/creative-spotlight/new-dawn> linklerinden ulaşılabilir.

Kaynak: https://play.tr.leagueoflegends.com/tr_TR; Erişim Tarihi: 02.05.2018

League of Legends'daki en büyük haritadır. Rakip üsse giden üç koridordan oluşmaktadır. Vadi'nin iki yarısı birbirinin çapraz birer yansıması olarak biçimlendirilmiştir. Her koridor üç kule ve bir inhibitör (engelleyci) tarafından korunur. Merkez ise iki kule tarafından korunur. Haritanın iki yanında da kuvvetli güçlendirmelerin bulunduğu geniş ormanlık alanlar bulunmaktadır. Tam ortasından geçen nehirde ise tüm takıma faydalı güçlendirmeler veren iki büyük canavar ve çeşitli avantajlar sağlayan bir yengeç bulunur. Sihirdar Vadisi'nde aksiyon genellikle koridordaki rakiple yapılan düellolarla başlayan ve oyunun sonlarına doğru büyük çaplı, destansı takım çatışmalarına dönüşen farklı safhalardan oluşur (<https://tr.leagueoflegends.com/tr/game-info/game-modes/summoners-rift/>; Erişim Tarihi: 02.05.2018).

Şekil 4. Uğursuz Koruluk



Kaynak: https://play.tr.leagueoflegends.com/tr_TR; Erişim Tarihi: 02.05.2018

İkinci klasik League of Legends haritası olan Uğursuz Koruluk'ta; baskınların ve kısa çatışmaların ağırlıkta olduğu, daha hızlı ve daha kanlı maçlar yapılmaktadır. Zafere, karşı takımın üssüne girip merkezi yok ederek ulaşılmaktadır. Sihirdar Vadisi'nden daha küçük bir harita olan Uğursuz Koruluk yatay olarak yerleşmiştir. Koridorlar, tarafsız alanın iki yanında kalmaktadır. İki koridor boyunca ikişer kule bulunmakta; merkezi ise tek bir kule korumaktadır (<https://tr.leagueoflegends.com/tr/game-info/game-modes/summoners-rift/>; Erişim Tarihi: 02.05.2018).

Şekil 5. Sonsuz Uçurum



Kaynak: https://play.tr.leagueoflegends.com/tr_TR; Erişim Tarihi: 02.05.2018

Sonsuz Uçurum'da (Katliam Köprüsü), beşer şampiyondan oluşan iki takım, tarafsız bölgenin olmadığı tek bir koridorda çarpışmaktadır. League of Legends'daki bir koridorlu tek karşılaşma alanı olan Sonsuz Uçurum'da, köprü'nün her iki

ucunda iki üs yer almaktadır. Köprü iki kule ve bir engelleyici tarafından korunurken; merkez, bir çift kule tarafından savunulmaktadır. Amaca doğrudan gitmeyi engelleyen tarafsız bir bölge olmadığı için, Sonsuz Uçurum tüm haritaların içinde en sık ve en şiddetli takım savaşlarına sahne olmaktadır.

Bu mekan görselleri, daha önce de ifade edildiği üzere genel itibarıyla oyunun tanıtımında kullanılmaktadır. Oyun oynanırken, oyuncu tarafından karşılaşılan görseller sıklıkla kuşbakışı bir görünümle yer almakta ve fazla detay içermemektedir. Bu çalışmada incelenmekte olan sinematik fragmanda olaylar Sihirdar Vadisi'nde geçmektedir. Takımlar ormanlık bir alan içerisinde mücadele etmekte ve merkezde yer alan üs bir takım tarafından korunmaya diğeri tarafından ele geçirilmeye çalışılmaktadır.

League of Legends oyununda yüzlerce karakter bulunmaktadır. Bu karakterleri 6 ana başlıkta ele almak mümkündür: Tanklar, Büyücüler, Suikastçılar, Dövüşçüler, Nişancılar ve Destekler. Her bir karakter grubunda yer alan karakterler şampiyon olarak adlandırılmaktadır. Oyuncu gerçek oyunculara ya da bilgisayar tarafından seçilen karakterlere karşı, kendi seçtiği karakteri yönetecek biçimde bir takıma dahil olmaktadır. İncelediğimiz sinematik fragmanda yer verilen karakterlere bakıldığında ortaya çıkış sıralamaları ile; Ahri (Dokuz Kuyruklu Tilki), Leona (Seher Işığı), Katarina (Sinsi Bıçak), Darius (Noxus'un Eli), Draven (Görkemli Cellat), Zyra (Dikenli Cazibe), Graves (Kanun Kaçağı), Rengar (Gölge Avcı), Jax (Silah Ustası), Nautilus (Derinliklerin Devi)¹⁵. Aşağıda söz konusu karakterlerin görselleri ve yanı sıra hem oyundaki işlevleri hem de bazı karakterlerin oluşturulmasında esinlenen mitolojik unsurlar yer almaktadır.

Şekil 6. Ahri – Dokuz Kuyruklu tilki

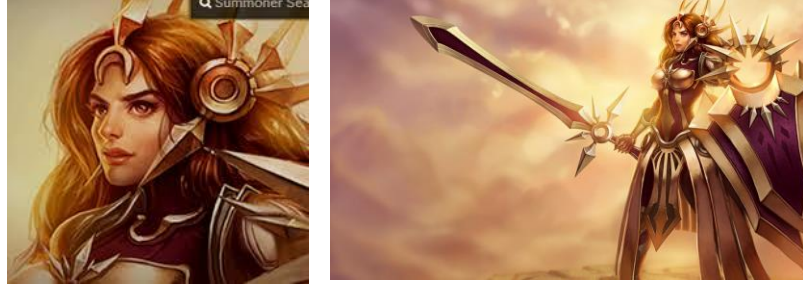


Ahri karakteri, büyüü saf enerjiden oluşan kürelere dönüştürebilen bir “vastaya”dır. “Vastaya”lar, içlerinde hem insan kanı hem de insan öncesi bir ırkın ruhani büyülerini taşıyan Runeterra'ya özgü melez yaratıklardır. Hayvan ve insan karışımı biçimlerinin dışında, “vastaya”ların en belirgin özellikleri inanılmaz derecede uzun hayatlara sahip olmalarıdır. Ahri karakteri de yarı insan yarı tilki bir varlıktır. Özellikle gücünü ortaya çıkardığı durumlarda sahip olduğu 9 kuyruğu belirgin hale gelmektedir. Tilki, pek çok farklı mitolojide yer alan bir unsurdur. Ancak Ahri karakteri, özellikle Japon mitolojisindeki Kitsune ile özdeşleşmektedir. Kitsune Japoncada tilki anlamını taşımaktadır. Japon masallarında sıklıkla kurnaz, nadiren de kötücül bir varlık olarak kabul edilir. İnsan kılığına girdiğinde genelde kuyruğunu saklamakta zorluk çeken bu mitolojik varlık, insanlarla etkileşime geçebilir, rüyalarda görünebilir, yanı sıra illüzyonlar yaratabilir. Bazı masallarda, Yokai olarak adlandırılmakta ve dokuz kuyruklu bir tilki ruhu olarak tasvir edilmektedir (<http://ozhanozturk.com/2018/02/27/tilki-folklor-mitoloji/>; Erişim Tarihi: 02.04.2018). Gören kişiye iyi şans getirdiğine de inanılmaktadır (Mackenzie, 1996: 236).

Fragmandaki bir diğerkarakter Leona'dır (Seher Işığı). Leona, Güneş'in ateşiyle bütünleşen, kutsal savaşçılardan biridir. Ufuk Kılıcı ve Şafak Kalkanı'yla koruyuculuk rolü istlenmektedir. Altın bir zırha ve kadim bir bilgiye sahiptir. Karakter, içinde bulunulan duruma göre ilim, veya ölüm dağıtmaktadır.

¹⁵ League of Legends evreninde yer alan tüm karakterlere dair detaylı bilgiler, ayrıca hayat öykülerine <https://universe.leagueoflegends.com/trTR/champions/> linkinden ulaşılabilir.

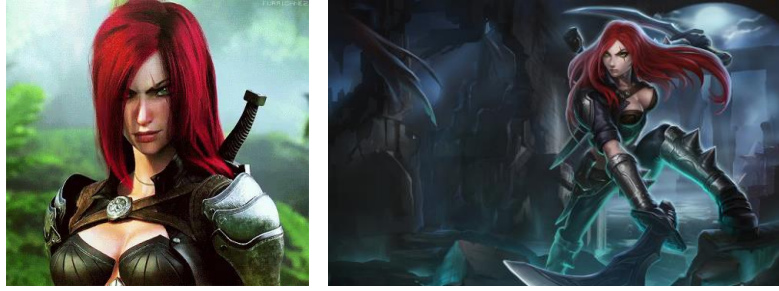
Şekil 7. Leona – Seher ışığı



Leona karakteri, Ahri kadar net fiziksel özellikler taşımasa dahi, açık bir biçimde Yunan Mitolojisinde en önemli tanrıçalardan biri olan Athena ile özdeşleşmektedir. Güneş tanrısının soyundan gelmesi, aynı zamanda hem bilgelik ve zeka hem de savaşçılık özelliklerine sahip bir tanrıçadır Athena. Ve tüm tanrı ve tanrıçalar gibi ölümsüzdür (Wilkinson, 2010: 36). Leona, İskandinav mitolojisindeki “Valkyria”lar ile de özdeşleşmektedir.

Katarina (Sinsi Bıçak), fragmanda yer alan bir diğer karakterdir ve suikastçı olarak tanımlanmaktadır.

Şekil 8. Katarina – Sinsi Bıçak



Katarina üst düzey bir suikastçıdır ve en temel özelliği kurbanları ya da düşmanları fark etmeden hızlıca hareket ederek hayatlarına son verebilmesidir. Silahı bıçaklarıdır. Oldukça hızlı, cesur ve ne pahasına olursa olsun görevlerini yerine getirmekten çekinmeyen bir yapıya sahiptir. Mitolojik öğelerle bağlantısı görünmeyen bir karakter olan Katarina, daha ziyade ABD menşeli sinema filmlerinde karşımıza kadın karakterleri ile benzerlik göstermektedir.

Şekil 9. Darius – Noxus’un Eli



Darius, League of Legends evreni içerisinde yer alan bölgelerden biri olan Noxus'un ordusundan ve en önemli savaşçılarından biridir. Son derece acımasız bir profil çizmektedir. Savaş aracı balta kullanmaktadır. Doğrudan bir mitolojik karakterle değilse de hem hikayesi, hem de özellikleri dolayısıyla M.Ö. 558-486 yılları arasında hüküm süren ve aynı adı taşıyan Pers İmparatoru I. Darius ile özdeşleştirilebilir.

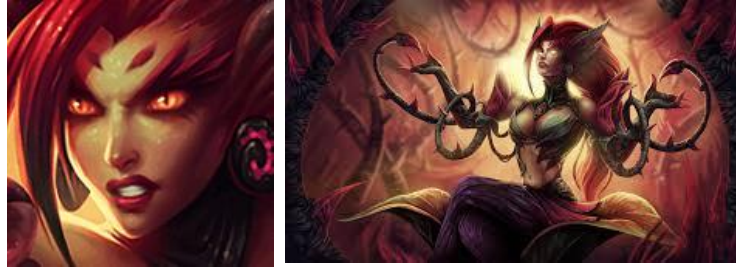
Bir diğer karakter olan Draven (Görkemli Cellat), savaşçı sınıfına mensuptur. Abartılı davranışları ve son derece küstah bir yapıya sahip olan Draven, aynı zamanda narsistik kişilik özelliği taşımaktadır. O'nun için asıl önemli olan şey, herkeste hayranlık uyandırmak adına karşısına gelen her türden rakibi yenmektir.

Şekil 10. Draven – Görkemli Cellat



Draven karakteri ve öldürme arzusu oluşturulurken, Osmanlı sultanlarından 4. Mehmet'in özel celladı Zülfikar'dan esinlenilmiştir. Adı ise avcı manasına gelen, Danca "dræfend" kelimesinden türetilmiştir (<https://www.ggespor.com>; Erişim Tarihi: 02.06.2018).

Şekil 11. Zyra – Dikenli Cazibe



Zyra (Dikenli Cazibe), kadim ve büyülü bir felaketten doğmuştur. Doğanın öfkesini temsil etmektedir. İçgüdüsel bir biçimde yaşadığı evrende kendi türünden canlılardan oluşan koloniler kurmak ve geri kalan tüm yaşam formlarını yok etmek amacıyla hareket etmektedir. Düşmanlarıyla olan mücadelelerinde yeraltındaki köklerini kullanarak zarar vermeye çalışmaktadır.

Şekil 12. Graves – Kanun Kaçağı



Graves (Kanun Kaçağı), oyun evreninde gittiği her yerde aranan bir kumarbaz, hırsız ve paralı askerdir. Silah olarak çift namlulu tüfeği Kader'i kullanmaktadır. Tıpkı Draven gibi düşmanlarını yenmeye odaklanmış, özgüveni hayli yüksek bir karakterdir. Bu noktada İngilizcede grave kelimesinin mezar anlamına geldiğini, ve bu karakter söz konusu olduğunda mezarlar olarak çevrilebileceğini de dile getirmek önemli olabilir. Zira Graves'in kanun dışı davranışları dolayısıyla mezar soygunculuğuna bir atıfta bulunulabilir.

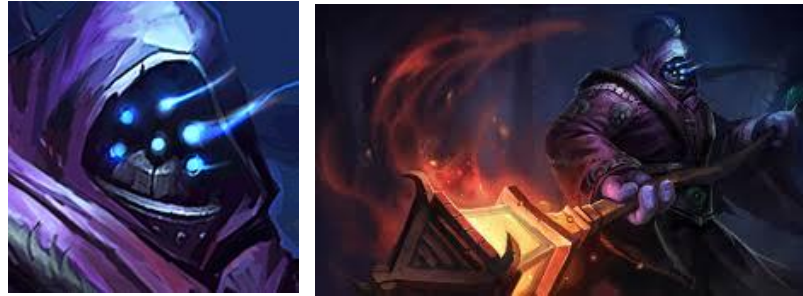
Rengar (Gölge Avcı), en önemli karakterlerden biridir ve ganimet avcısı bir vastayadır. Aslan ve kurt arası, son derece güçlü bir yaratık şeklinde tasarlanmıştır. En tehlikeli canavarları, özellikle de gözünü oyan Hiçlik yaratığı Kha'Zix'i bulmak için sürekli bir arayışta. Avlarının peşine karnını doyumak ya da şöhret için değil, sadece kovalamacadan zevk aldığı için düşmektedir. Düşmanlarını yenmek için çıplak gücünü kullanmaktadır. Rengar aynı zamanda, İskandinav mitolojisinde tanrı Loki'nin canavar çocuğu olarak bilinen Fenrir karakteriyle özdeşleştirilebilir.

Şekil 13. Rengar – Gölge Avcı



Jax (Silah Ustası), League of Legends evreninin bölgelerinden biri olan Hiçlik'i terk etmiş ve daha sonra kendi türü ve soyundan olanlarla yok olan ülkesinden kalanları koruma amacı güden bir savaşçı ve silah ustasıdır.

Şekil 14. Jax – Silah Ustası



Fragmandaki son karakter, Nautilus'tur (Derinliklerin Devi). Zırhlı bir dev olarak tasarlanan Nautilus, karanlık sularda gezinmektedir. Eylemlerinin arkasında unutulmuş bir ihanet yatmaktadır. Dev çapasıyla bir anda ortaya çıkarak ezilenleri kurtarma ve açgözlülerin sonunu getirme misyonu üstlenmiştir. Karakterin adı kabuklu bir deniz canlısı olan notilustan gelmektedir. Nautilus ismi ayrıca, Jules Verne'in Denizler Altında 20 Bin Fersah ismi romanındaki denizaltının adıdır ve romana da bir göndermedir.

Şekil 15. Nautilus – Derinliklerin Devi



Sinematik fragmanda yer alan karakterler yukarıda görüldüğü şekliyle sıralanmaktadır. Genel bir değerlendirme yapmak gerekirse, karakterlerin tamamının üstün fiziksel ve/veya doğaüstü güçleri bulunmaktadır. Yanı sıra görsel olarak muazzam çekiciliğe sahiplerdir. Burada ele alınanlar dışında oyunun genelinde yer alan karakterlerin yaratımında farklı mitolojilerden yararlandığı açıktır. Ayrıca pek çok karakter, özellikleri, kostümleri ya da isimleri bağlamında filmlere, romanlara ve/veya diğer dijital oyunlara gönderme yapacak biçimde tasarlanmıştır denilebilir (Draven ve Nautilus örneklerinde olduğu gibi). Ancak estetizasyon elbette bunlarla sınırlı değildir. Dolayısıyla çalışmanın bir sonraki kısmında oyunun sinematik fragmanına dair bir görüntü betimlemesi sunulmaktadır.

4.3. A New Dawn Fragmanın İçeriğine Dair

Fragman, Sihirdar Vadisi'nde geçmektedir ve iki takımın mücadelesi konu edilmektedir. İlk takımda yer alan şampiyonlar Ahri, Leona, Graves, Jax ve Rengar'dır. Katarina, Zyra, Darius, Draven ve Nautilus ise diğer takımda yer alan şampiyonlardır. Fragman, ormanlık bir alanda zemine hızla çarpan altın rengi zırhla örtülü bir ayakkabı görüntüsü ile başlamaktadır. Ardından Ahri ve Leona ormanda koşarken ekrana gelir. Belirli bir duraklayan Ahri ve Leona dikkatli bir biçimde etrafı gözlemleyerek yavaşça ilerlemeye devam ederler. O sırada, havada sessizce ilerleyen yıldız şeklinde bir bıçağı fark eden Ahri Leona'yı hızla iter ve ekrana bir ağaç gövdesine saplanan bıçak gelir. Bu sırada ekranda Katarina belirir, ilk önce Ahri ve Leona'ya bakar ardından hızla kaçmaya başlar. Ormanda kovalamaca devam ederken, bir ağacın arkasında saklanan Darius karakteri görünür ve o arada kendinden habersiz koşan Leona'nın bir anda karşısına çıkarak baltasını hızla ona savurur. Bu aşamadan itibaren takımlar arasında yoğun bir çatışma başlar. Sırayla tüm karakterler ekrana gelerek en güçlü yönlerini rakiplerine olabilecek azami zararı vermek üzere kullanmaktadırlar. Esasen fragmanda sadece şampiyonların en güçlü yönleri değil, aynı zamanda karakteristik özellikleri de vurgulanmaktadır. Draven'ın yaralanmış Leona'ya omzunu silkerek ve alaycı bir acımayla bakışı, Graves'in çatışmanın en yoğun anında dahi ağzından düşmeyen purosunu, Darius'un mutlak öfkesi ve rakibine odaklanması, Katarina'nın sinsice düşmanlarına yaklaşması vb. görüntüler, fragmanda kişilik özelliklerini yansıtan unsurlardır. Fragmanın sonuna doğru takımlardan biri tamamen yok olurken, diğer takımdan sadece Ahri, Rengar ve Leona kalır ve Vadi'deki üsse uzaktan baktıkları görülür.

4.4. Mitsel Çözümleme

Fantastik karakterler, mekanlar ve öykülerden oluşmanın yanı sıra, yoğun şiddet içerme dijital oyunların en temel özelliklerindedir. Oyuncunun bütünüyle başka bir dünyaya yolculuk etmesine olanak sağlayan bu oyunlar, süreci manipüle edebilir olmaları dolayısıyla da önemlidir. Bununla birlikte, dijital oyunlar gerçek dünyadan, gerçek insanların zaaf ve hırslarından, kültürden, mitolojiden, efsanelerden ve öykülerden esinlenirler. Yukarıda karakterlerin özelliklerinin açıklandığı kısımda da gerçek dünyanın gerçek insanların somut ve/veya soyut üretimlerinden kaynaklanan pek çok unsur olduğu görülmektedir. Bu nedenle seçilen çözümleme yöntemi bağlamında ilk olarak güç ve zayıflık ana ikili karşıtlığı ekseninde, oyun içerisindeki diğer ikili karşıtlıklarla fragman özetlenmeye çalışılmaktadır. Ardından, bu ikili karşıtlıkları da içeren mitler ele alınmakta ve çözümlenmeleri gerçekleştirilmektedir.

Güç – Zayıflık

Doğa	Şehir
Erillik	Dişilik
Fiziksel güç	Sihir gücü
Acımasızlık	Merhamet
Mücadele	Teslimiyet
Zafer	Yenilgi
İnsan	Melez
Takım	Birey

Kötü	İyi
Şiddet	Uzlaş
Cesaret	Kurnazlık
Tehlike	Güvenlik
Güzellik	Çirkinlik
Yaşam	Ölüm

Kadınlar ve Karakteristik Özellikleri

Gösterge - Kadın karakterler ve sahip oldukları fiziksel özellikler ile yetenekler

Gönderge Sistemleri – Kadınların fiziksel güçlerinin zayıflığı, bedensel güzelliği, gizlice hareket edebilme yeteneği, rol yapma yeteneği, güvenilmez doğası, doğüstü güçlere sahip olması

Şekil 16. Katarina - Görsel Kesit



Şekil 17. Zyra - Görsel Kesit



Şekil 18. Leona – Görsel Kesit



Şekil 19. Ahri – Görsel Kesit



Derin Yapısal Karşıtlıklar – Kadın – erkek, iyilik – kötülük, fiziksel güç – doğüstü güç, güçlülük – zayıflık, cesaret – kurnazlık

Sorun: Toplumsal cinsiyet bağlamında kadınlara biçilen rollerin, oyun karakterlerine yansıtılması

Mit - Güçlü ve güzel kadın cinsel açıdan çekici ancak tehlikelidir.

Analiz: Oyundaki kadın karakterler genelinde ve fragmandaki kadın karakterler özelinde, özellikle toplumsal cinsiyet algısına dayalı bazı yansımalar bulunmaktadır. Kadın toplumda fiziksel güç açısından zayıf olarak kabul edilmektedir. Öte yandan, diğer bazı özellikleriyle bu zayıflığını çoğu kez kapamaktadır. Özellikle fiziksel güzellik bu bağlamda önemlidir. Fragmanda yer alan kadın karakterlere bakıldığında her birinin modern dünyanın güzellik ölçütlerine sahip olduğu görülmektedir. Fragman süresince kadın karakterler erkek karakterler ile olan mücadelelerinde zayıf kalmaktadır. Ancak rol yapma ve sinsice hareket edebilme yetenekleri, kadınların güvenilmez doğasına işaret etmektedir. Yanı sıra, gerçek dünyada da var olan yaygın inanış, kadınların istediklerini elde edebilmek için sihir ve büyü gibi doğüstü eylemlere sığınmalarındır. Ki bu da karakterlerin erkek rakipleri ile olan mücadelelerinde oldukça net görünen bir unsurdur. Fragmanda gizlice hareket edebilme ve anında saldırıya geçme yeteneği Katarina, fiziksel güzellikle oyalarken kurnaz bir biçimde zarar verme yeteneği Zyra, ölü taklidi ile rol yaparak sonradan mücadele içerisine umulmadık anda dahil olmasıyla rol yapma yeteneği Leona ve son olarak doğüstü güçlerini kullanarak düşmanına zarar verme yeteneği Ahri üzerinden kadınlara atfedilmektedir. Yanı sıra kadınların güzel olabildiği kadar kötü de olabilecek olmaları Katarina ve Zyra üzerinden, iyilik ve merhamet duyguları ise Leona ve Ahri üzerinden kadınlara atfedilmektedir.

Erkekler ve Karakteristik Özellikleri

Gösterge - Erkek karakterler ve sahip oldukları fiziksel özellikler ile yetenekler

Gönderge Sistemleri – Yoğun fiziksel ve bedensel güç, bedensel estetik, cesaret, acımasızlık

Derin Yapısal Karşıtlıklar – Erkek - kadın, iyilik – kötülük, fiziksel güç – doğüstü güç, güçlülük – zayıflık, cesaret – korkaklık

Sorun: Toplumsal cinsiyet bağlamında erkeklere biçilen rollerin, oyun karakterlerine yansıtılması

Mit - Erkekler fiziksel güçleri dolayısıyla cezalandırıcı, karar alıcı, sonuca ulaştırıcıdır ve olaylara kadınlardan daha soğukkanlı yaklaşırlar.

Şekil 20. Darius – Görsel Kesit



Şekil 21. Draven – Görsel Kesit



Şekil 22. Graves – Görsel Kesit



Analiz: Oyundaki erkek karakterler genelinde ve fragmandaki erkek karakterler özelinde de özellikle toplumsal cinsiyet algısına dayalı bazı yansımalar bulunmaktadır. Erkek toplumda bedensel açıdan güçlü, cesur, saldırganlık eğilimi olmaktadır. Öte yandan, bu özellikleriyle kabalık, düşünmeden hareket etme gibi diğer zayıflıklarını çoğu kez kapama çabası içindedir. Fragmanda yer alan erkek karakterlere bakıldığında, kadın karakterlerde olduğu gibi her birinin modern dünyanın güçlü, cesur ve çekici erkek profiline sahip olduğu görülmektedir. Fragman süresince erkek karakterler özellikle kadın karakterler ile olan mücadelelerinde fiziken güçlü, ancak kazanımlar bağlamında zayıf kalmaktadır. Yanı sıra kadın düşmanlarına karşı bile son derece acımasız bir tutum sergilemektedirler. Örneğin Darius, yerde savunmasız halde yatan Leona'ya acımasız bir biçimde öldürücü darbeyi vurabilmiştir. Keza Draven Leona'ya acımasızca ve hatta alaycı bir biçimde bakmaktadır. Öyle ki Leona'nın öldüğüne kanaat getirip bir sonraki kadın hedefleri olan Ahri'ye yönelmişlerdir. Graves açısından da durum farklı değildir. Her ne kadar daha çok erkek düşmanlarıyla savaşmayı tercih eder gibi görünse dahi, Graves de güçsüz rakiplerinin cinsiyetleri fark etmeksizin saldırıya geçebilmektedir. Özellikle Graves ve Darius karakterleri özelinde erkeklere atfedilen cesaret özelliği de bulunmaktadır.

Şekil 23. Graves – Görsel Kesit



Şekil 24. Darius ve Rengar – Görsel Kesit



İnsan ırkını temsilen hem Graves hem de Darius karakterleri cesaretleri ile kendilerini göstermektedir. Öyle ki, Graves yaralı haldeyken kendisine saldıran Natilus karakterini yok etmek ve takımının başarıya ulaşmasını sağlamak üzere kendi canını hiçe sayacak kadar cesur davranmıştır. Darius da yine yaralı haldeyken Rengar karakteri ile karşı karşıya gelmiş, ancak zayıf düşmüş olmasına ve başarısızlığının kesin olmasına rağmen karşı koymuştur.

Kadınların Sorunlara Neden Olması ve Korunma İhtiyaçları

Gösterge - Kadın karakterlerin hemcinslerinin kurnazlığı ve erkeklerin fiziksel güçleri karşısında sürekli zayıf düşmesi

Gönderge Sistemleri – Güçsüzlük, dayanıksızlık, tuzağa düşme

Derin Yapısal Karşıtlıklar – Erkek - kadın, güçlülük – zayıflık, cesaret – korkaklık

Sorun: Toplumsal cinsiyet bağlamında kadınlara biçilen rollerin, oyun karakterlerine yansıtılması

Mit - Kadın, fiziksel ve anatomik özellikleriyle (güzellik, cinsellik, erkek karşısında zayıflık, vb.) sonuçlandırılmayan savaşı, hatta savaşın nedenini temsil eder ve korunmaya muhtaçtır.

Analiz – Fragmanda, özellikle Ahri karakteri üzerinden, kadınların fiziksel zayıflıkları dolayısıyla erkekler için sorun çıkarmaları ve bu nedenle de korunmaya muhtaç olmaları durumu aktarılmaktadır. Kendilerini koruyacak olanlar da erkeklerdir.

Şekil 25. Ahri – Görsel Kesit



Oyun içerisinde Ahri tıpkı diğer karakterler gibi pek çok kez ölüm tehlikesi ile burun buruna kalmaktadır. Ancak bunlardan özellikle ikisinde tamamen savunmasız kalmıştır. İlkinde Darius ve Draven'dan kaçarken tuzağa yakalanmış, ikincisinde ise Natilus'un saldırısı karşısında zayıf düşmüştür. Her ikisinde de Graves karakteri tarafından kurtarılmıştır. Gerçek dünyadaki kadınların da sıklıkla güçsüzlükleri dolayısıyla tehlikeli durumlarla karşılaşmaktadır türünden bir görüş, hemen her toplumda, özellikle de ataerkil yapıda olanlarda sıklıkla karşılaşılan bir görüştür.

Güçlü Erkek ve Fiziksel Güç Kullanımı

Gösterge - Erkek karakterlerin sürekli fiziksel güçlerini kullanmaları ve silah taşımaları

Gönderge Sistemleri – Fiziksel güç, dayanıklılık, cesaret, silah taşıma, bedenin silah olarak kullanılması

Derin Yapısal Karşıtlıklar – Erkek - kadın, güçlülük – zayıflık, cesaret – korkaklık

Mit - Sorunların çözümü, uzlaşma değil şiddetle mümkündür; şiddet, silah taşımak ve hatta gerekirse bedenini silah olarak kullanmak erkeklik göstergesidir.

Analiz – Toplum içerisinde güçlü erkek anlayışı, sorunları uzlaşma yoluyla değil, şiddetle çözenler için kabul edilir unsurdur. Toplumda erkeklerden beklenen güçlü ve cesur olmalarıdır. Bu noktada güçten kasıt fiziksel özelliklerdir ve aşırı maskülenliği de teşvik eder. Fragmanda yer alan erkek karakterler de bu bakış açısına uygun biçimde işlenmektedir. Bir yandan bedensel olarak son derece güçlü olan erkek karakterler, diğer yandan sürekli olarak silahlarıyla bütünleşmiş görünmektedir. Yukarıda yer alan görsellerde de görülebileceği üzere erkek karakterler, çatışma durumunda silahlarını kullanmaya her daim hazırdır. Silahlarını kaybetmeleri durumunda ise bedenlerini silah olarak kullanmaktadırlar. Bu özellikleri onlara aynı zamanda çekicilik de katmaktadır.

5. Sonuç

Bugünün sosyal bilimler dünyası, giderek artan oranda yaygınlık kazanan dijital oyunları odağına almış görünmektedir. Dijital oyunlar, yüksek kalitede görsel ve işitsel etkilerin yanı sıra barındırdıkları fantastik dünyalarla da oyuncular için çekici hale gelmektedir. Bilimsel çalışmalar da, bu denli yoğun popülariteye sahip olmaları dolayısıyla olası etkiler üzerine yoğunlaşmaktadır. Öte yandan üzerinde durulması gereken konulardan biri de dijital oyunların içerisinde yer alan yoğun şiddettir. Dahası bu şiddet sıklıkla estetize edilerek sunulmaktadır.

Bir medya içerik türü olarak kabul gören dijital oyunlarda yer alan şiddet ve estetizasyonu, diğer medya içeriği türlerinde de söz konusu olmaktadır. Medyadaki ticarileşme olgusu ve dijital oyunlar dahil her türden medya içeriğinin birer ticari ürün olarak görüldüğü günümüz dünyasının oluşturduğu yoğun rekabet bu estetize ederek sunma anlayışının temelini oluşturmaktadır. Medya içeriği ticaridir, bu nedenle medya içeriği için de pazarlama stratejilerinin planlanması ve uygulanması gerekir. Dijital oyunlar da medya içeriğinin bir ürün olarak en temel taşlarından birini oluşturmaktadır. Bu nedenle, dijital oyunların lansmanı için tıpkı diğer medya içeriğinde olduğu gibi fragmanlar sıklıkla kullanılmaktadır. Bu fragmanlar ağırlıklı olarak sinematik anlatıları içermektedir. Anlatı içerisinde, ilginin bütünüyle odaklanmasını sağlamak için mutlak surette, oyunun içeriğindeki şiddetin yoğunluğu aktarılmaktadır. Ancak bu aktarım şiddetin estetik sunumu ile gerçekleşmektedir.

Öte yandan şiddet, sıradan bireyler için sınırlılıklar dolayısıyla, en azından görünür biçimde uygulanamaz (burada sıradan kavramı herhangi bir kişilik bozukluğu ya da şiddete sevk eden hastalığı olmayan bireyler için kullanılmaktadır). Ancak şiddet, özellikle de Freudyen bir bakış açısıyla yaklaşıldığında en temel güdülerden biridir ve bir şekilde tatmin edilmesi gerekir. Sıradan bireyler, bu güdüyü tatmin etmenin yolunu fantazmagorik ortamlarda aramaktadırlar. Medya içeriği, özellikle de dijital oyunlar, kurguları, görsel kaliteleri ve bizzat dijital olmanın getirdiği sanal gerçeklik hissi dolayısıyla, fantazmagorik ortamlardır. Dijital oyunlar kişinin topluma ve kendi insani özelliklerine yabancılaşmasında ve bu durumdan haz almalarında etkindir. Dijital oyunların çok önemli bir kısmı, fiziksel şiddet içeriklidir. Şiddetin sonuçlarıyla yüzleşmek, her ne kadar kurgusal olduğu bilinse de, çoğu birey için cesaret edemeyeceği düzeyde zordur. Bu nedenle, genel kapsamda medya içeriği, daha özelden ise dijital oyunların içeriği estetize edilerek sunulmaktadır.

Bu bağlamda bu çalışmada, tüm dünyada en çok oynanan oyunlar listesinde her yıl en üst sıralarda yer almayı başaran League of Legends oyunu, 2014 yılında yayınlanmış olan fragmanında yer alan şiddet öğelerinin estetizasyonu bağlamında mitsel çözümleme yöntemiyle değerlendirilmektedir. Çözümlemede estetizasyon olgusu sadece görseller aracılığıyla değil, birer kültürel element olarak değerlendirilmesi gereken mitler aracılığıyla anlamın güçlendirilmesi yönünden de çözümlenmektedir. Özellikle toplumsal cinsiyet bağlamında ve erkekler ile kadınlara toplumsal olarak biçilen roller açısından. Buna göre sinematik fragman anlatısında yer alan mitlerin başında güçlü ve güzel kadın tehlikeli olduğu miti gelmektedir. Kadın, fiziksel ve anatomik özellikleriyle (güzellik, cinsellik, erkek karşısında zayıflık, vb.) sonuçlandırılmayan savaşı ve hatta savaşın nedenini temsil eder. Erkekler ise fiziksel güçleri dolayısıyla cezalandırıcı,

karar alıcı, sonuca ulaştırıcıdır. Kadınlar ve hemcinslerinden daha zayıf yaratılışlı erkekler doğaüstü güçleri kullanmaya yatkındır, güçlü erkekler ise silahla savaşır, hatta öyle ki bedenlerini silah olarak kullanmaktadırlar. Sorunların çözümü, uzlaşma değil şiddetle mümkündür.

Ancak en önemlisi, pek çok dijital oyunda (ve hatta diğer medya içeriklerinde de) vurgulandığı şekliyle zafere ulaşmanın verdiği haz, diğer her duygudan üstün olduğu vurgulanmaktadır. Öyle ki amaca ve zafere ulaşmada ölmek ve öldürmek kutsaldır. Bu yolda alınan yaralar da akan kan da güzeldir ve şiddet estetiklidir. Dijital oyunlar kapsamında bir genelleme yapmak için her ne kadar tek bir fragman ya da oyun üzerinden değerlendirme yapmak doğru olmayacaksa da, pek çok oyunda bu düşüncelerin estetize edilmiş şiddet görselleri üzerinden yansıtıldığı açıktır.

Kaynakça

- And, M. (2016). *Oyun ve Bütüğü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Althusser, L. (2002). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*. Çev. Y. Alp, M. Özışık. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Arent, H. (1997). *Şiddet Üzerine*. Çev. B. Peker. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Arslan, M. (2017). "İktidar ve Medyatik Şiddet: Özgecan Aslan ve Şefika Etik Cinayetleri Analizi", *Marmara İletişim Dergisi*, 27, 135-160.
- Benjamin, W. (2002). *Pasajlar*. Çev. Ahmet Cemal. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations An Approach to Videogame Criticism*. USA: MIT Press.
- Cho, D.K. (2006). "Thanatos and Civilization: Lacan, Marcuse, and the Death Drive". *Policy Futures in Education*, 4(1), 18 – 30.
- Creeber, G. ve Martin, R. (2009). *Digital Cultures Understanding New Media*. USA: McGraw Hill.
- Çakır, V. Ve Çakır, V. (2012). "Üçüncü Kişi Etkisi Teorisi Bağlamında Sosyal Paylaşım Sitelerinin Kullanımı", 2. International Symposium of New Communication Technologies and Social Transformation, Bishkek, Kyrgyzstan, ss. 667-680.
- Esposito, N. (2005). "A Short and Simple Definition of What a Video Game Is", *DiGRA 2005 (Conference: Digital Games Research Conference) Changing Views: Worlds in Play*.
- Fiske, J. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. Çev. S. İrvan. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin Doğuşu*. Çev. M. A. Kılıçbay. Ankara: İmge Kitabevi.
- Frissen, V. vd. (2012). *Playful Identities The Ludification of Digital Media Cultures*. NL: Amsterdam University Press.
- Fromm, E. (1993). *İnsandaki Yıkıcılığın Kökenleri*. Çev. Ş. Alpagut. İstanbul: Payel Yayınları.
- Girard, R. (2003). *Şiddet ve Kutsal*. Çev. N. Alpay. İstanbul: Kanat Kitap.
- Henricks, T. S. (2010). "Caillois's Man, Play, and Games An Appreciation and Evaluation", *American Journal of Play*, 3(2), 157-185.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Çev. M. A. Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Juul, J. (2003). "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness". *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, (Ed.) M. Copier ve J. Raessens, Utrecht: Utrecht University, ss. 30-45.
- Kahn, S. (2016). "Eros and Thanatos: A Psychoanalytic Examination of Death in the Context of Working Life". *Management Forum*. 4(3), 29 – 40.
- Mackenzie, D.A. (1996). *Çin ve Japon Mitolojisi*. Çev. K. Akten. Ankara: İmge Kitabevi.

- Roberts, J.M. vd. (1959). "Games in Culture", *American Anthropologist*, 61(4), 597-605.
- Sakallıoğlu, B. vd. (2014). "Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında Sosyal Oyunların Yeri", XVI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, Mersin, ss. 117-123.
- Salen, K. ve Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. London: The MIT Press Cambridge.
- Sepetçi, T. (2016). "Levi-Strauss Ve Roland Barthes'ın Yaklaşımıyla "God Of War III" Oyununun Mitsel Çözümlemesi", *TRT Akademi Dijital Medya Sayısı*, 1(2), 488-507.
- Sezgin, S. (2016). "İnsan ve Oyun: Oyunların Dünü, Bugünü, Yarını", VIII. International Congress of Educational Research, Çanakkale.
- Stenros, J. (2017). "The Game Definition, Game: A Review", *Games and Culture*, 12(6), 499-520.
- Tleubayev, S.S., vd. (2017). "The Game as the Essence of Culture", *Revista Espacios*, 38(54), 29-41.
- Trend, D. (2007). *Medyada Şiddet Efsanesi*. Çev. G. Bostancı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Whitaker, L.C. (2000). *Understanding and Preventing Violence : The Psychology of Human Destructiveness*. US: CRC Press.
- Wilkinson, P. (2010). *Efsaneler ve Mitler*. Çev. E. Lakşe. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Wolf, M.J.P. (2012). *Encyclopedia of Video Games The Culture, Technology, and Art of Gaming*. US: Greenwood.
- Yavuzer, N. (2013). "İnsanın Saldırgan ve Yıkıcı Doğasını Anlamak". *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimleri Dergisi*, 12(23), 43 – 57.
- <https://www.etymonline.com/word/game>; Erişim Tarihi: 18.07.2019
- <https://www.overwolf.com/>; Erişim tarihi: 10.08.2019
- <https://newzoo.com/>; Erişim Tarihi: 10.08.2019
- https://play.tr.leagueoflegends.com/tr_TR; Erişim Tarihi: 02.05.2018
- <https://tr.leagueoflegends.com/tr/game-info/game-modes/summoners-rift/>; Erişim Tarihi: 02.05.2018
- <https://wearesocial.com/global-digital-report-2019>; Erişim Tarihi: 02.08.2019
- <http://ozhanozturk.com/2018/02/27/tilki-folklor-mitoloji/>; Erişim Tarihi: 02.04.2018
- <https://www.ggespor.com>; Erişim Tarihi: 02.06.2018