



Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi

The Journal of International Social Research

Cilt: 9 Sayı: 42 Volume: 9 Issue: 42

Şubat 2016 February 2016

www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

SANAL YAŞAMLAR VE BİLGİSAYAR OYUNLARINDA PAZARLANAN ŞİDDET MARKETING VIOLENCE IN VIRTUAL LIVES AND COMPUTER GAMES

Sinem GÜDÜM*

Öz

Erich Fromm, "Sevginin ve Şiddetin Kaynağı" isimli kitabında (1990:14), "Hitler, milyonlarca Yahudi'yi tek başına mı yok etti? Stalin siyasal düşmanlarını kendi başına mı ortadan kaldırdı? Bu kişiler yalnız değildiler; kendileri için öldüren binlerce yardımcıları vardı." ifadesini kullanır. Şiddetin 'insanın olduğu' her yerde mi yoksa 'hayatın olduğu' her yerde mi var olduğu ise farklı tartışmalara açık bir konudur. Hayatta kalma güdüsü ve şiddet arasındaki ince çizginin sınırları günümüzün sanal dünyasında şüphesiz ki yeniden çizilmektedir.

Şiddet içeren oyunlarda, en temel insani güdülerden biri olan 'hayatta kalma' arzusu zirveye çıkmaktadır. İşte böylesi anlarda, bireyin tüm yaşamsal duyguları zirveye ulaşmışken, sunulan ürün yerleştirmeler ve verilecek olası subliminal mesajlar da hiç şüphesiz gündelik hayatın monotonluğunda bireyin karşısına çıkartılanlara kıyasla daha etkili olmaktadır. Bu durumda, ilerleyen teknolojiyle gerçek hayatlara adeta rakip olan sanal dünyada şiddet, oyun formatında mı pazarlanmaktadır? Egemenliği elinde tutan bilgisayar oyunlarında şiddetin dozajının artırılmış olması, bir pazarlama tekniği olarak kullanılmaktadır denilebilir mi?

Bu çalışmanın amacı, yeni medya platformlarında şahit olunan sanal şiddetin 'gerçek' hayatta nasıl yankı bulduğunu ve şiddetin sanal yaşamda bilgisayar oyunları aracılığıyla nasıl pazarlandığını incelemektir. Bilgisayar oyunları ile şiddet ilişkisi, örnek olay incelemeleri (oyun temelli karşılaştırmalar), niteliksel içerik analiz ve betimleme yöntemleriyle mercek altına yatırılacak; Mine Craft, Grand Theft Auto ve SIMS gibi bazı oyunlarda kurulan 'sanal yaşamlarda' gözlemlenen şiddet unsurları incelenecektir. Örnek olay incelemesine tabii tutulan oyunlar, PC Gamer ve PC WORLD gibi dünyaca ünlü sektörel dergilerin '2015 Yılı'nın En İyi Bilgisayar Oyunları' listesine giren bilgisayar oyunları arasından seçilmiştir. Çalışmanın kısıtları arasında, konuyla ilgili fazla Türkçe kaynak bulunmaması ve bazı oyunların yurt dışı sitelerinde yer alan anketlerin Türkiye'de yayınlanmamış olması verilebilir.

Anahtar Kelimeler: Sanal Yaşamlar, Simulasyon, Bilgisayar Oyunları, Yeni Medya Pazarlama, Ürün Yerleştirme, Eşikalti Mesajlar.

Abstract

In his book titled *The Source of Love and Violence* (1990:14) Erich Fromm makes a very profound statement saying: "Did Hitler destroy millions of Jews alone? Was Stalin eliminating his political enemies on his own? These people were not alone; thousands of people had helped them to kill and destroy". The question "Is violence present wherever the people are, or is it present wherever life is?" is an open discussion candidate for a much philosophical subject. There is no doubt that the boundaries of the thin line between survival instincts and violence are redrawn in today's virtual world.

Survival, which can be stated as one of the most basic human instincts, tend to reach its peak in violent games. At such moments, all the vital emotions of the individual reaches their peak, and the product placements, together with the application of subliminal messages in advertisements and marketing campaigns, will undoubtedly have an increased effect on the human, who tries to escape the monotonous routine of everyday life. In this case, can it be said that the virtual worlds, created as a result of advanced technologies, almost becomes a rival to the 'real' life, and this "simulacra" can be presented in a game format in some cases? Can the increased dosage of violence in Computer Games be used as a marketing technique in the 'New World' that hosts virtual lives?

The aim of this study is to analyze how virtual violence can be observed through new media platforms, and how this is marketed in real life through computer games. In the means of this paper, the relationship between computer games and violence will be analyzed through case studies (game-based comparisons), qualitative content analysis and descriptive methods. Violence presented in the virtual lives created in games such as Mine Craft, Grand Theft Auto, and SIMS will be observed. Games which were chosen as subjects of case studies are gathered from the world-famous magazines such as PC Gamer and PC World magazines' '2015 list of the best computer games of the year' lists. Among the limitations of the study, the small number of published materials in Turkish and limited number of Turkish surveys can be given.

Keywords: Virtual Lives, Simulation, Computer Games, New Media Marketing, Product Placement, Subliminal Messages.

GİRİŞ

Erich Fromm'a göre (1990:20-21), şiddetin en normal ve hastaliksız biçimi oyunda ortaya çıkar. Bu tür şiddet, yıkıcılık ya da nefretten doğmayan, yıkım amacı gütmeyen hüner gösterilerinde kendisini bulur. Oyunda şiddetin çeşitli türleri, ilkel kabilelerin savaş oyunlarından, Zen budistlerinin kılıç oyunlarına dek pek çok örnekte görülebilir. Bu oyunların hiçbirinde amaç öldürmek değil, beceri göstermektir. Öyleyse, tarih içerisinde oyunun amacı insanın gelişimini sağlamak olduğu halde sanal dünyadaki muadili 'bilgisayar oyunlarında' durum neden ve nasıl farklı bir boyut kazanmıştır?

* Yrd.Doç.Dr.,Beykent Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Medya Departmanı.

Eski çağlarda Roma gladyatörlerin hayvanlar tarafından yutuluşunu izleyen insanoğlu, boğa güreşlerinde matadorların hayatla ölüm arasındaki macerasını hala para vererek izlenecek bir 'eğlence' olarak görmektedir. Peki eski zamanlardan günümüze gelen bu öldürme 'coşkusunun' sebebi nedir? Ölüm ve üreme gibi temel güdülerin çekiciliğini bilen pazarlamacılar, şiddet içeren bilgisayar oyunlarını bu nedenle mi mekan olarak seçmiştir? Bilgisayar oyunları mı şiddet aracılığıyla pazarlanmaktadır, yoksa şiddet mi bilgisayar oyunları aracılığıyla?

Günümüzde şiddet, yeni iletişim uygulamaları bileşenleriyle (dijitalite, etkileşimlilik, sanallık ve değişkenlik) birlikte dijital ortamlara aktarılır ve eski şiddet anlayışında egemen olan fiziksellik yerini bir tuşa basarak gerçekleştirilebilen vahşi simülasyonlara bırakır (Yengin, 2012: 193). Siber dünyada bilgisayar oyunları aracılığıyla pazarlanan şiddet, sürprizlerden uzak, normal hayatlara sahip insanların sanal yaşamlarında kurulagelen bir 'fantazi' olmaktan çıkarak, yankılarını gerçek dünyada da duyuran bir tehdit unsuru haline gelmiştir. Savaş oyununda kendisini vuran genci gerçek dünyada arayıp bularak hayatına son veren biri hakkında çıkan gazete haberinin günümüzde çok da şaşkınlık yaratmaması şiddetin geldiği boyutun ne denli büyük olduğunun en belirleyici örneklerindedir.

Gerçek olanın simülasyonu karşısında yok olmaya mahkum olduğunu söyleyen Fransız düşünür Jean Baudrillard, yaşadığımız dünyanın ürkütücü nesnellüğünden kurtulmak için insanın kendisine kusursuz bir sanal dünya oluşturmaya çalıştığından bahseder (2006: 53-54). Söz konusu durumda ise şu soruyla karşı karşıya kalınmaktadır: "Bu insan yapımı 'kusursuzlukta' şiddet var olmaya neden devam etmektedir?"

1. ŞİDDET KAVRAMI

'Şiddet Üçgeni' incelemesiyle tanınan ünlü toplumbilimci Johan Galtung, toplumun damarlarına işlemiş olan kültürel şiddeti (cultural violence) inceler ve bu olgunun, şiddeti yasallaştırmak için kullanılabilir direkt ya da yapısal bir öge olduğunu söyler (1990: 291). Galtung, bu noktada, varoluşun sembolik alanına dikkat çeker ve çatışmalarda sembollerin önemine değinir. Bu bağlamda sembolik şiddetin doğrudan 'bireye' değil, onun bulunduğu yapıya zarar vermekte olduğu görülmektedir. Yves Michaud'un, şiddet tanımında özellikle bu olgu vurgulanmaktadır: "Bir karşılıklı ilişkiler ortamında taraflardan bir ya da birkaçı doğrudan veya dolaylı olarak diğerlerinin bedensel bütünlüğüne; törel, ahlaki / moral / manevi bütünlüğüne; mallarına veya simgesel ve sembolik kültürel değerlerine zarar verecek şekilde davranırsa orada şiddet vardır"(1986: 8-9).

Şiddet içeriklerine maruz kalınan en önemli ortamlardan birisi hiç kuşkusuz bilgisayar oyunlarıdır. Bir arada olma zorunluluğu olmadan karşılıklı oynanabilen online oyunların yanı sıra dükkanlardan satın alınarak oynanan video oyunları da genellikle şiddet içerikli olup, herhangi bir düzenleme ve kısıtlamaya tabi olmadıklarından, her yaş gurubu tarafından tüketilen türden medya ürünleridir (Erdal, 2012: 59). Bu bağlamda, Hollanda'lı tarihçi Huizinga'nın 'Sihirli Çember Kuramı' gerçekleşmektedir; kullanıcılar, oyunlarda farklı dünyaların içine çekilmekte ve bu simülasyonların birer parçası olmaktadır.

Johan Huizinga (2010:12-20), Homo Ludens isimli eserinde yeryüzünde insana ait her şeyin başlangıcının oyun olduğunu söyler; "oyun" kültürü yaratır. Huizinga'ya göre oyun, doğuştan gelen bir taklit yeteneğinin sonucu gelişen bir olgu veya bir gevşeme ihtiyacının göstergesi olabilmektedir. Kişi, hayatın ondan talep edeceği ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı yapmaktadır. Bu bağlamda oyun, insanın benliğine sahip çıkmasını sağlamaktadır. Daha başka varsayımlar da, oyunun kökenini hem egemenlik kurma arzusu, hem de yarışma ihtiyacı içinde, bir şey yapabilmeye veya bir şeyi belirleyebilmeye yönelik olan kendiliğinden yatkınlıkta aramaktadır. Nihayet diğer bazı teoriler, oyunu zararlı eğilimlerden masum bir şekilde kurtulma yolu olarak kabul etmektedirler; yani bunlara göre oyun, ya fazlasıyla tek yanlı olarak hareket etmeye yönelen bir eğilimin zorunlu telafisidir, ya da gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla yatıştırılması ve böylece kişisel benlik duygusunun korunmasının sağlanmasıdır.

Sebebi ne olursa olsun, oyunun temel bazı insani ihtiyaçları karşıladığı açıktır. Oyun, dünyanın karmaşası içerisinde kişinin 'kontrolü' elinde tuttuğu yanılmasının yaratılmasında büyük rol oynamaktadır ve bu nedenle oldukça önemlidir. Kontrolü elinde tutma yanılmasındaki birey, yönlendirilmeye ve manipülasyona daha açık mı olmaktadır sorusu ise üzerinde düşünülmesi gereken bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyunlarda kullanılan şiddet öğeleri arasında gördüğümüz ürün yerleştirmeler ya da oyun sırasında cevaplandırılan mini anketlerdeki yönlendirmelerin insan üzerinde oldukça etkili olması, şiddetin sanal dünyalarda da neden böylesine yoğun yer aldığı açıklayıcı niteliktedir ve ileriki bölümlerde detaylandırılacaktır.

1.1. YENİ MEDYADA DİJİTALLEŞEN ÖLÜM VE ŞİDDET

Denis McQuail, iletişim ortamında 'yeni'nin nasıl oluştuğunu bazı özellikler belirterek açıklamaktadır. Ünlü iletişim bilimciye göre dijitalleşme, farklı iletişim ortamlarının yöndeşmesi, internetin yayımı, kamunun adaptasyon rolü, dağılım ve sosyal kontrolün azalması, yeni kavramının özelliklerini

oluşturmaktadır. Bu bağlamda, yeni iletişim ortamının yedi önemli niteliğinden bahsedilebilir: Etkileşimlilik (interactivity), sosyalleşme (social presence-sociability), medya zenginliği (media richness), otomasyon (autonomy), mutluluk (playfulness), gizlilik (privacy) ve bireyleştirme (personalization) (McQuail, 2005:144).

Günümüzde, söz konusu özellikleri barındıran multimedya bilgisayarları, dijital oyunların rağbet gördüğü sanal gerçeklik ortamları ve bulut teknolojisi gibi oluşumlar en dikkat çekici getiriler olarak karşımıza çıkmaktadır. Peki, yukarıda bahsi geçen 'yeni iletişim niteliklerinden' çoğunu bünyesinde barındıran (etkileşimlilik, otomasyon ve sosyalleşme vb. gibi) oyunlar, hangi sebeplerden ötürü şiddeti içerir? Yeni medyada özellikle yurttaş gazeteciliği ve amatör viraller aracılığıyla karşımıza bütün çıplaklığıyla çıkan şiddet, günlük hayatımızın ayrılmaz parçası olmuştur. Cheviron'a göre medyada ölümün gösterilmesinin iki genel kategorisi vardır (2014:57):

1.Ölüm temsilleri, seyirciyi sahte bir şekilde öznenin mahremiyetiyle bağlantılandırır.

2.Ölüm, seyirci ile olay arasına duygusal bir mesafe sokar. Böylece seyirci gördüğü imgelerin korkunçluğuna tahammül edebilir hale gelir.

Bu durumda sorulması gereken soru şudur: ölüm temsilleri/görüntüleri bir gerçekliğin kanıtı olarak işlev görür mü? İmgesel temsilin sahte bir yakınlık yarattığı yadsınamaz bir gerçektir. Bu tarz görüntüler, öleni nesne haline getirirken aslında "öldürmeyi" de bir bakıma meşru kılmaktadır. Göstergeler ile bireysel korku hikayeleri yazılır diyebiliriz. Başka bir deyişle korkuyu, simülasyonda sunulan değil, onun 'anda' gerçek olarak algılanması, yani bireyin göstergeye olan "kişisel yorumu" yaratır. Bu noktada ünlü düşünür Baudrillard'ın (2006) kral Süleyman zamanı yazılmış dini temelli eseri Ecclesiastes'ten esinlenerek kullandığı şu sözü akla gelir: "Simulakr, gerçeği gizleyemez; kendisinin olmadığını gizleyen gerçektir. Simulakr gerçektir". Bu anlatıma göre simulakr hakikati değil, hakikatin yokluğunu gizlemektedir. Korku, hakikatin yorumuna verilen addır da denilebilir.

Ioawa Üniversitesi öğretim üyelerinden olan Craig A.Anderson ve Brad J. Bushman'ın, şiddet içeren bilgisayar oyunlarının bireylerin gerçek hayattaki davranışları üzerindeki etkilerini ölçmek için 2002 yılında yaptıkları deney, üzerinde durulmaya değerdir. Deneye katılan 224 kişinin yarısına şiddet içeren, diğer yarısına ise şiddet içermeyen bilgisayar oyunları oynatılmış, sonrasında ise hepsine potansiyel iç çatışmaları konu eden bir hikaye okutulmuştur. İki grup deneğin aynı hikayeye verdikleri tepki farklı olmuştur. Şiddet içeren bilgisayar oyunu oynayan deneklerin, hikayedeki ana karakter için daha agresif ve kızgın bir profil çizdikleri gözlemlenmiştir. Anderson ve Bushman'ın, bu deney sonucunda geliştirdikleri GAM (General Aggression Model) yani Genel Saldırgan Davranış Modeli'ne göre şiddet içeren bilgisayar oyunları, deneklerin gerçek hayattaki beklentileri söz konusu olduğunda daha karamsar ve saldırgan bir tavır tutunmaktadır.

Birinci şahıs nişancı (First Person Shooter) oyunlarda birey, oyunu avatarının gözünden oynar ve maceradan maceraya koşar. Bunlar, genelde aksiyon ve şiddet içeren oyunlardır. Silahınızla önüne geçeni vurduğunuz bu oyunlar, günümüzde artırılmış gerçeklik kullanılarak "gerçek" hayata uyarlanan 'Zombiler Heryerde/ Zombies Everywhere' gibi mobil uygulamalar olarak da karşımıza çıkabilmektedir. Cep telefonuna indirilen bir uygulama evinize giden sokaklarda bile zombie avına çıkmak, şiddeti sanal dünyadan 'gerçek' dünyaya bir adım daha yaklaştırmak olarak da algılanabilir.

İnternet Üzerinden Oynanan Çok Oyunculu Rol Yapma Oyunları (Massive Multiplayer Online Role Playing Games/ MORP) ise çeşitli ülkelerden milyonlarca oyuncunun bir araya geldiği alternatif yaşam ve macera simülasyonlarıdır. Bu oyunların kendi jargon, kendi kuralları ve kitleleri bulunmaktadır; hatta bu tarz oyunlardan bazıları kendi iş sahalarına bile sahiptirler. Mesela Minecraft gibi revaçta olan oyunlarda kullanıcılar, ellerindeki bazı ürünleri internette satışa sunmakta ve oyun müdavimleri arasından alıcı bulabilmektedir. Başka bir deyişle bu oyunların adeta bir 'karaborsası' bulunmaktadır. Şiddeti karaborsada pazarlayan bilgisayar oyunları, ölümü sıradanlaştırıp insanları bilinmez korkutan yüzünden uzaklaştırdıkları için mi böylesine rağbet görmektedir? Yoksa insanların içindeki duygusal boşluk, şiddetle daha da büyüme ve bu nedenle de tüketim toplumunda şiddet vazgeçilmez bir pazarlama aracı olarak pompalanmaya devam mı etmektedir?

2. OYUNUN DİJİTAL PAZARLAMADAKİ YERİ

Heidegger (2008:7) "Mesafeler yok oldu, ancak yakınlık da namevcutlaştı" derken adeta günümüzdeki sanal yaşamları özetlemektedir. Sanal yaşamlarda sadece kişilerarası mesafeler değil, şiddetle insan arasındaki mesafe de yok olmuştur; aynen dijital pazarlamada ürünle tüketici arasındaki mesafenin kalkmış olması gibi... Artık tüm gardrobunuzu hiç evden çıkmadan, bir kere bile içerisine girmedığınız dükkanlardan doldurabilir olursunuz ne derece normalse, hiç görmediğiniz bir kişiyle sanal gerçeklik ortamında oluşturduğunuz bir yaşamda düğün yapmanız da o kadar normal olmuştur. Bu bağlamda dijital dünyada, gerçekliğin 'aura'sı kaybolmuştur denilebilir. Walter Benjamin (2008:36), 'Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat Eseri' makalesinde seri halde üretilen sanatın aurasının yok olduğunu ve bu yok oluşun sanatı köklerinden özgürleştirerek nesneyi kitlelere yaklaştırdığını iddia eder. Bu noktada şöyle bir

çıkarmak yapmak yerinde olacaktır: gerçeklik de sanat gibi seri üretimle çoğaltılarak yok edilmiştir. Aurasını kaybeden yaşam, simulakrada 'yaşamsı' bir karaktere bürünerek bir anlamda ölümlerle bir olmaktadır. Bu bağlamda şiddet içeren bilgisayar oyunları, şiddeti algılama şeklini etkileyerek oynayan kişilerde 'duyarsızlaşmaya' yol açabilmektedir. Söz konusu duygu, kurmaca oyunlarda kullanılan silah ve bombalarla, kullanıcılara adeta bir ürün şeklinde pazarlanmaktadır.

Metalaştırılan şiddetin, 'alıcısını' adeta bağımlılığa iten bir özellik taşıması, tüketim toplumunun dijital platformunda faaliyet gösteren pazarlamacılar için hiç şüphesiz büyük bir nimettir. Belki de bu nedenle gerçek hayatta şiddet cezalandırılırken, bilgisayar oyunlarında ödüllendirilmektedir. Öldüren puan kazanır ve kademe atlar. Gerçek hayat ve sanal arasındaki bu ikilem şüphesiz ki küçük yaşta beri şiddet içeren bilgisayar oyunlarına maruz kalan gençlerde, bir duygu karmaşası yaratmaktadır. Bu karmaşanın yarattığı duygusal boşluğu bireyin yine tüketerek doldurmaya çalışması ise hiç kuşkusuz bilgisayar oyunu pazarını yönetenler için büyük bir avantaj olacaktır. İşte bu nedenle oyunlar pazarlanırken bu duygusal boşlukları derinleştiren şiddet öğeleri, kahramanlık destanlarıyla birlikte verilir ve oyun mekanları üç boyutlu olarak olabildiğince gerçeğe yakın tasarlanır. Başka bir deyişle sanal alem "gerçekmişçesine" pazarlanmaktadır.

Oyun avatarlarının sanal dünyadaki intikamını gerçek hayatta almaya kalkan gençlerin haberlerinin gazetelerde boy boy yer almaya başlaması bu durumun üzerinde durulması gereken önemli bir gerçek olduğunu göstermektedir. Söz konusu duruma verilebilecek en son örneklerden biri Fransa'da yaşanmıştır. J.Barreaux (20), Counter-Strike isimli video oyununda kendi karakterini öldüren rakibini gerçek hayatta bularak göğsüne bıçağı saplamış ve hakkında açılan davada "Karakterini öldürdüğü için rakibini dünyadan silmek istediğini" söylemiştir. İki yıl hüküm giyen Julien, aynı zamanda psikiyatrik gözlem alınmıştır. (<http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/europe/france/7771505/Video-game-fanatic-hunts-down-and-stabs-rival-player-who-killed-character-online.html> / 24.07.2015).

Pew Internet ve Elon University'nin internet uzmanları, araştırmacılar ve kullanıcılardan oluşan bin kişi üzerinde yaptığı "Oyunların Geleceği 2020" araştırmasına göre, internet gelecekte insanlara oyun özelliği içeren çok daha fazla öğe sunacak. Araştırmaya katılan uzmanların bir kısmına göre, oyun unsurları eğitim, sağlık ve iş dünyasında olumlu katkıda bulunacak. Bir diğer gruba göre ise oyun unsurları kullanıcılar görmeden ve fark etmeden onların davranışlarını manipüle edebilecek (Aktaran: Karahasan F.2012:315). Bu bağlamda, oyunlar aracılığıyla reklam ve pazarlama faaliyetlerinde subliminal mesajların da kullanılacağı düşünülebilir. Bunun örneklerine ileri sayfalarda yer verilecektir.

3. SANAL GERÇEKLIK SİSTEMLERİNDE ŞİDDETİN TÜKETİMİ

Dijital pazarlama alanında faaliyet gösteren 'We Are Social' firması, "2015'te Dijital, Sosyal ve Mobil / Digital, Social & Mobile in 2015" başlıklı raporunda şu istatistiklere yer vermiştir: 2015 itibarıyla dünya üzerindeki nüfusa kayıtlı insan sayısı 7.210 milyar; Aktif internet kullanıcı sayısı 3.010 milyar; Aktif sosyal medya hesabı sayısı 2.078 milyar ve tekil cep telefonu kullanıcı sayısı 3.649 milyardır. 2014 yılının verileriyle kıyaslandığında, dünyadaki internet kullanıcılarının sayısının bir yılda 525 milyon artmış olduğu görülmektedir. Bu, oldukça yüksek bir rakamdır. Bu kullanıcıların çoğunun sosyal medya hesaplarının bulunduğu yukarıdaki verilerde de görülmektedir. Kişilerarası etkileşimin dijital dünyada da vazgeçilemez bir insani ihtiyaç olduğu sosyal ağlara ve sanal gerçeklik oyunlarına gösterilen ilgiden anlaşılmaktadır.

Sanal gerçeklik sistemleri, kullanıcıyı pasif rolden aktif role taşıırken, onların günlük yaşantılarını da dijital arayüzlerle siber dünyada kurdukları sanal yaşamlara teslim eder. Günümüzde milyonlarca insan zamanlarının büyük bir bölümünü sanal gerçeklik ortamlarında (virtual reality) geçirmektedir. "Second Life/ İkinci Hayat" böylesi sanal gerçeklik ortamlarının en çok rağbet edilenlerinden olmuştur. Burada bireyler kendi avatarlarını oluşturarak sanal dünyada ev alıp satmaktan evlenmeye kadar 'gerçek' hayatta yaptıkları her şeyi internet ortamında yapmaya başlamaktadırlar. "Coming of Age in Second Life" bu alternatif evreni antropolojik olarak inceleyen ilk kitap olarak dikkat çekmiştir. Bir üniversite profesörü olan Tom Boellstorff'un iki yılı aşkın süre bu oyunda "Tom Bukowski" avatar ismiyle yer alarak inceleme yapması ve bu incelemenin akademik literatürde de artık yer alıyor olması, sanal yaşamların sosyal boyutunun eğitime kadar yansımaları bulunduğunu gösterir niteliktedir.

Söz konusu sanal yaşamlarda da bireyler aynen gerçek yaşamda olduğu gibi kıyafetleriyle birbirleriyle rekabet etmekte, kıyaslama içerisinde olmakta, yine en güzel eve sahip olmak için 'sanal para' biriktirmekte ve yine kıyaslamalara girerek adeta bir 'toplum baskısı' yaratabilmektedir. Bu gibi sanal oyunlarda, bazı özel ilgi odalarında 'sahip-köle' ilişkisi deneyimlenirken, bazı odalarda 'işkence' bile yapılabilmektedir. İşin garibi insanların bunları deneyimlemeyi kendi rızalarıyla seçmeleridir. İnsanlar alt-kimliklerinde karşı cinsten biriymişçesine davranabilmekte, yaşını ya da görüntüsünü değiştirebilmekte, gerçek hayatta çok sakın biriyken sanal hayatında bir psikopata dönüşebilmekte, kısacası zaman ve mekanı hiçe sayarak istediği deneyimi elde edebilmektedir. İnsanı böylesine özgür bırakan bu sanallığın şiddeti böylesine odağına alması hem şaşırtıcı hem de düşündürücüdür.

4. BİR DİJİTAL PAZARLAMA STRATEJİSİ: ŞİDDETİ NORMALLEŞTİRME

Galtung'a göre (2009: 292), Kültürel şiddeti haklı kılmamanın yollarından biri, toplumsal olarak 'kabul edilemez' olanı 'kabul edilebilir' kılmaktır. Bunun en çarpıcı örneklerden biri de savaş zamanlarında kişinin ülkesini korumak için öldürmesinin 'doğal' karşılanmasıdır. Gündelik hayatta elbette ki insanın insanı öldürmesi 'hak' olamaz, ama savaş bunu 'hak' kılmaktadır. Bazı ülkelerde kürtajın 'yasadışı düşük/abortus criminalis' sayılması bazılarında ise sayılmaması da yine bu bağlamda "kültürel normalleştirme" içeren bir şiddet tartışmasında örnek olarak verilebilir. Başka bir yöntem de gerçekliği bulanıklaştırmaktır. Bu sayede şiddet bir perde arkasında kalır.

Ölümün ve cinayetin detayları sergilendikçe ölü değil, ölümü hakkında konuşulur ve böylece ölüm vahşiliğini yitirir. Sözcükler ve imgelerle donanmış olmasıyla ölüm, artık dokunaklı olmaktan çıkar. Mükemmel suç, güzel bir ölüm ya da trajik bir cinayet olarak gösteriye dönüşür (Dupaquier'den aktaran Cheviron, 2014: 58).

"Göreve Çağrı / Call of Duty" isimli bilgisayar oyununun tanıtım fragmanında ilk cümle oldukça büyük bir iddiada bulunmaktadır: "İnsanlığın en büyük hatası kendi yarattığı teknolojiyi kontrol edememesi olacaktır!" (www.callofduty.com/blackops3/media/ember-tease 05.05.2015). Artan teknolojinin şiddeti normalleştiren ve yaşamın 'gerçeklik' aurasını yok eden yüzü de bu sözü doğrular niteliktedir.

Önümüzdeki çağa biyoteknoloji, nanoteknoloji ve yapay zekanın damgasını vuracağını söyleyen ünlü fizik profesörü Michio Kaku, "Gelecek Zihin/ The Future Mind" isimli kitabında, gelişen teknolojiyle paralel olarak derinine inilen insan bilincini inceler ve şu soruyu sorar: "Eğer beyinlerimiz (dolayısıyla bilincimiz) bir bilgisayara kopyalanabiliyorsa, biz kimiz?" (Kaku, M.2015: 7).

Nintendo, 'Fişini Hiçbir Zaman Çekme! / Never Unplug" sloganıyla piyasaya sunduğu oyunlarda bir anlamda insanın 'prize takılı' bir geleceğin beklediğinin de haberini vermektedir... Japonların ünlü teknoloji markası Sony'nin oyun konsolu Playstation 4 için hazırladığı ve 2016 çıkış tarihli olan sanal gerçeklik gözlüğü "Project Morpheus", özellikle "Call of Duty" gibi şiddet içeren oyunlardaki "sanal çizgiyi" aşmaya ve oyunu "gerçek" kılmaya aday olmuşken, sanal dünyada şiddetin incelenme gerekliliği de şüphesiz artmaktadır.

18 yaşından küçüklerin girmemesine dair uyarı bulunan, fakat sadece girdiğiniz doğum tarihini doğru 'varsayarak' sizi siteye kabul eden Call of Duty (Black ops III) isimli bilgisayar oyununun web sitesinde "Giyilebilir Teknoloji Çağı" nda "sınırlarınızı nerede çizecek olduğunuz" bir anket ile test edilmektedir. Reşit olmayan gençlerin, hatta çocukların bile rahatlıkla karşı karşıya kalabileceği bu ankette karşımıza çıkan sorular adeta ileriye dönük bir anket çalışması niteliğinde yapılmıştır. Bu sorulardan bazıları şunlardır: (www.callofduty.com/blackops3/media/ember-tease Erişim Tarihi: 05.05.2015)

- Daha hızlı koşmak uğruna kalıcı felç olma riskini göze alabilir misiniz?
- 100 kişiyi kurtarmak için ailenizi bir daha görmemeyi göze alırmısınız?
- Sualtında nefes alabileceğiniz anlamına gelse, akciğerlerinizi kesmelerine izin verir misiniz?
- Ülkenizi korumak için bir hayat feda edebilir misiniz?
- Sizi daha güçlü yapacağı söylense, hükümetin sizin DNA'nızla oynamasına izin verir misiniz?
- İşinizde daha iyi bir yere gelebilmek için estetik operasyonlar yaptırmaya onay verir misiniz?
- Bir insanın hayatını kurtarabilmek için kendi ahlaki değer yargılarınızdan vazgeçer miydiniz?
- Beş kat daha iyi görebilmek için gözlerinize operasyon yapılmasına izin verir miydiniz?
- Daha akıllı olmak için en değerli anılarınızın silinmesine izin verir miydiniz?
- Bedeninizle daha barışık olabilmek için sizi siz yapan şeylerden vazgeçer miydiniz?

Yukarıdaki soruların hepsine "Hayır" diyen oyuncu, "Değişim Karşıtı" olarak etiketlenir ve şu tanım karşısına getirilir: "Sen evrim için bir engelsin. Gelecek için sana güvenilemez. Kendini kurtarmak için önüne çıkan herkese ihanet edebilirsin. Sen, doğru ya da yanlışlar ve ahlaksal kavramlar hakkındaki soruların arkasına saklanıyorsun. Senin gibiler insanlığın bir yerlere gelmesine engel oluyor."

Hepsine "Evet" diyen oyuncu ise "Sizi hiçbir şey durduramaz! Yaptığınız her şeyi, ne pahasına olursa olsun daha iyiye ulaşmak için yapıyorsunuz. Siz zafer kazanma ya da çoğunluğun iyiliğine hizmet etme peşinde değilsiniz. Sizin gibiler insanlığı daha ileriye götürecektir." ibaresiyle karşılaşır. Görüldüğü üzere, şiddet içeren bazı bilgisayar oyunları adeta robotlaşmayı, ruhsuzlaşmayı, bedeni yüceltip ruhu sıfırlamayı ve şiddeti normalleştirmektedir. Bu söylemde şiddetin de pazarlanıp pazarlanmadığı ise kişisel görüşlere açıktır.

4.1. ŞİDDET İÇEREN CİNSELLİK TEMALARINDA NORMALLEŞTİRME

"Grand Theft Auto 4" isimli oyuna yaşınızı girdikten sonra ilk sayfa açılır. "İnsanların öfkeli ve yalnız olduğu özgürleşme şehrine hoşgeldiniz." diye başlayan oyunda yer alan Weazel News kanalında terör saldırıları, uyuşturucu satıcıları konu edilmektedir. Alt bantta geçen yazılarda yer alan bazı haberleri şöyle listelemek mümkündür: "Reşit olmayan kız yatak altında/Underage girl under bed"; "Bilgisayar oyunları insanları nasıl kısırlaştırıyor?/How computer games make people sterile?"; "Duygusal filmler sizi

eşcinsel yapabilir/ Heartwarming movies may make you gay"; "Kadının kocası, eşinin ateşli 'etinin' çok da sıcak olmadığını söyledi/ Woman's hot flesh is not as hot says the husband"; "Erkeğin penisine barkod yerleştirildi/ RFID tags implanted on man's penis"; "Çılgık atan kediyi elinde tutan genç, işkence işe yarıyor dedi/ 'Torture works' says teen holding screaming cat"; "Genç, yanlışlıkla annesine seks mesajı yolladı / Teen accidentally sends sex massage to mom"; "Son moda: Eşcinsel sebzeler/ Gay vegetables: Next Big Thing" gibi ilk anda dikkat çekmeyen fakat şüphesiz ki beyin tarafından algılanarak, bilinçaltı düzeyde çağrışımlar yaptıracak olan bazı cümleler mevcuttur. "Fıstık alerjisi çocuğunuzu gay yapar mı?" haberinde görselle desteklenmiş bilinçaltı uygulamalara oyundaki çete mensuplarının kurukafalarla bezenmiş kıyafetleri ve dövmelelerinin eşlik etmekte olduğu görülmektedir. Haberlerin sunucusu Don Lavender'ın etiketi ise dikkat çekicidir: "12 cinsel taciz davası olmaktan gurur duyan kişi / Proud 12 times sex offender" (<https://www.youtube.com/watch?v=NwxAIC2rcIo> Erişim Tarihi: 21.07.2015).

SONUÇ

McQuail ve Windahl, 'İletişim Modelleri' isimli kitaplarında (2010: 263), enformasyon toplumunun bir dizi yeni toplumsal sorunla bizleri yüz yüze getirmekte olduğunu söyler ve bunları şöyle maddeler: Özel yaşama saldırı (ve korunması gereksinimi); Enformasyonun kötü kullanılması; Toplumsal denetimi sağlama; Enformasyonel eşitsizlik; Enformasyon tekeli; Pornografi; Enformasyonun fazla yüklenmesi.

Bazı bilgisayar oyunlarında kurulan sanal yaşamlar ve şiddet ilişkisi incelendiğinde yukarıda bahsi geçen bu toplumsal sorunların hepsine rastlanmaktadır. Yine de kişisel algının önemi tartışılmaz. Bilgisayar oyunlarının tek başlarına kimseyi 'katil' yapabilecek gücü olmadığı açıktır; algısal değişimler, pozitif ve negatif etkilere yol açmaktadır. Bir kişi şiddet içeren oyunda deşarj olup gerçek hayatını sakın geçirebilirken, başka bir kişi bilgisayar oyunlarındaki şiddeti bir deşarj aracı olarak değil, gerçek hayatın bir 'ön provası' olarak kullanabilmektedir. Nitekim Christopher J. Ferguson ve Stephanie M. Rueda'nın bilgisayar oyunları ve şiddet arasındaki korelasyonu inceledikleri 'Kiralık Katil/ The Hit Man' isimli meta analizinde, bilgisayar oyunlarında 'kısa süreli/short term' şiddete maruz kalmanın gerçek hayatta bir davranış değişimi ve şiddet eğilimine yol açmadığı belirtilmiştir.

Belirtilen çalışmada, 103 gence oyun oynama görevi verilmiş ve dört kategoride inceleme yapılmıştır: oyun oynamamak, şiddet içermeyen bir oyun oynamak, şiddet içeren bir oyundaki iyi-kötü savaşında iyi olanı canlandırmak, şiddet içeren bir oyunda kötü adamı canlandırmak. Bu test sonucunda video oyunlarında kısa süreli şiddete maruz kalma ve gerçek hayatta saldırgan davranışlar sergileme arasında bir bağlantı olmadığı, aksine bu uygulama sonunda depresif ve düşmanca duygularda azalma olduğu görülmüştür. Hatta bu tarz bilgisayar oyunlarının görsel-uzamsal bilişi geliştirdiğine yönelik de bazı sonuçlar elde edilmiştir (Ferguson, ve Rueda, 2010). Bu ikinci bulgu araştırmanın başka bir alanını vurgulamaktadır: Video oyunlarının ilgili potansiyel olumlu sonuçları da olabilir. Ancak denilebilir ki, sanal gerçeklik (virtual reality) aracılığıyla ruhlarımız artık 'insan yapımı' bir avatarda 'ruh' bulabilmektedir. Bu bağlamda teknolojinin ileride insanı yapmak zorunda bırakacağı seçim, ruhunu kendi ürünü olan avatarlarda mı yoksa kutsal kitaplarda Tanrının silüetinden yaratıldığı söylenen bedeninde mi yaşatmak istediği olacaktır. Şiddetin bitişinin müjdecisi, namlunun ucundaki esiri öldürüp öldürmeme kararını bir refleks anında bile tetiği çekmeyerek veren insan verecektir. Şiddet, ancak hayvani refleksler insanıyetle buluşabildiğinde dengelenebilir. Bu süreçten geçen korku, sevgiye dönüşecek ve savunma gerektiren bir 'tehdit' olmaktan ancak bu sayede çıkacaktır. Günümüzde insanın özünde bulunan şiddet olgusu bu tarz bilgisayar oyunları ve kitlesel medya araçları tarafından pompalanarak, bireyin içindeki boşluk hissi artırılmakta, bu sayede de tüketim körüklenmektedir. Bir başka deyişle, şiddet 'pazarlanmaktadır'. Hiç kuşkusuz insan içerisindeki boşluğu korkunun tersi olan bir duyguyla; sevgi ve hayata karşı duyacağı güvenle doldurmakta serbesttir. Nitekim bunun sorumluluğunu almak kolay değildir. Beş duyuyula ispatlanamayana, teslimiyet gerektiren inanç, insanın kırılğan yapısına ilk etapta büyük bir tehdit oluşturabilmektedir.

KAYNAKÇA

- BAUDRILLARD, J. (2003). *Simulakrlar ve Simulasyon*. Ankara: Doğubati Yayınları.
- BAUDRILLARD, J. (2006). *Kusursuz Cinayet*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- BAUDRILLARD, J. (2012). *İmkansız Takas*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- BENJAMIN,W.(2008). ed. Michael W.Jennings et al. *The Work of Art in its Age of Technological Reproducibility, and other writings on media*. The Work of Art in its Age of Technological Reproducibility. UK: Belknap Press of Harvard Uni.Press
- BIŞKIN, F. (2014). *Subliminal A.Ş.* Ankara: Elma Yayınevi.
- BUSHMAN, B. J., & Anderson, C. A. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12), 1679-1686.
- CHEVIRON, N. T. (2014). *Televizyon ve İlimizdeki Şiddet*. İstanbul: EksLibris Yayıncılık.
- ERDAL, C. (2012). *Medyanın Efendisi Şiddet*. İstanbul: Doruk Yayınları.
- FERGUSON, C.J ve Rueda, S.M. (2010). The Hitman Study: Violent Video Game Exposure Effects On Aggressive Behavior, Hostile Feelings, and Depression. *European Psychologist*; Vol. 15(2):99-108 DOI: 10.1027/1016-9040/a000010. USA: Hogrefe Publishing.

- FISKE, J. (2013). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. Ankara: Pharmakon Yayınevi.
- HEIDEGGER, M. (2008). *Varlık ve Zaman*, (çev. Kaan H. Ökten), İstanbul: Agora Kitaplığı,
- HUIZINGA, J. (2010). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- GALTUNG, J. (1990). Cultural Violence. *Journal of Peace Research*, 27(3), 291-305.
- KAKU, M. (2015). *The Future of the Mind*. UK: Penguin Random House.
- KARAHASAN, F. (2012). *Taşlar Yerinden Oynarken: Dijital Pazarlamanın Kuralları*. İstanbul: Doğan Yayınları.
- MCLUHAN, M. (2012). *Gutenberg Galaksisi: Tipografik İnsanın Oluşumu*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- MCQUAIL, D. (2005). *Mass Communication Theory*. UK: Sage Publications.
- MCQUAIL, D. ve Windahl, S. (2010). *Kitle İletişim Çalışmalarında İletişim Modelleri*. İstanbul: İmge Yayınevi
- MICHAUD, Y. (1986). *Şiddet*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- MORLEY, D. ve Robins, K. (2011). *Kimlik Mekanları: Küresel Medya, Elektronik Ortamlar ve Kültürel Sınırlar*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- SHAW, J., Crosby, K., ve Porter, S. (2015). The Impact of a Video Game on Criminal Thinking Implicit and Explicit Measures. *Simulation & Gaming*, 1046878115574018.
- YENGIN, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. İstanbul: Beta Yayınları
- Nintendo: <https://adsoftheworld.com/taxonomy/brand/nintendo>. Erişim Tarihi: 05.05.2015.
- Augmented Human: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2160125>. Erişim Tarihi: 05.05.2015.
- Call of Duty: <https://www.callofduty.com/blackops3/what-would-you-do> (Erişim Tarihi: 05.05.2015)
- Liberty City Radio: www.libertycityradio.net. Erişim Tarihi: 05.05.2015.
- Weazel News - Motorcycle Gangs Special Report: <https://www.youtube.com/watch?v=NwxAIC2rcIo>. Erişim Tarihi: 21.07.2015.
- Digital, Social and Mobile in 2015: <http://fr.slideshare.net/wearesocialsg/digital-social-mobile-in-2015?related=1>
Erişim Tarihi: 22.07.2015.
- <http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/europe/france/7771505/Video-game-fanatic-hunts-down-and-stabs-rival-player-who-killed-character-online.html>. Erişim Tarihi: 24.07.2015.