

DİJİTAL OYUN PLATFORMLARINDA IRKÇI ŞİDDET VE AYRIMCILIK ÜZERİNE BİR İNCELEME A STUDY ON RACIST VIOLENCE AND DISCRIMINATION ON DIGITAL GAME PLATFORMS

Sibel ÖZDEN OMUZLU,

Öğr. Gör. , Haliç Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü,
İstanbul, Türkiye

e-mail: sibelozdenomuzlu@halic.edu.tr; ORCID ID: 0000-0002-3125-6581

Mustafa C. SADAKAOĞLU,

Doç. Dr., Haliç Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, İstanbul,
Türkiye,

e-mail: mustafasadakaoglu@halic.edu.tr; ORCID ID: 0000-0002-4359-4828

Özet

Modern dünyada çeşitli aidiyetlerinden dolayı bireyler farklı bağlamlarda ırkçı şiddet ve ötekileştirmeye maruz kalabilmektedir. Özellikle Amerika Birleşik Devletleri (ABD)'nde yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonra siyahilere yönelik ötekileştirme ve ırkçı şiddet çözülmesi gereken öncelikli meselelerden biri haline gelmiştir. Ancak günümüzde üstelik ABD'nin en etkili kültürel üretim alanlarında bahse konu fiili durumun neden olduğu küresel imaj kaybını büyüten ürünlere rastlanabilmektedir. Bu minvalde çalışmada birer kültürel taşıyıcı olarak kavranan dijital oyunlarda siyahilere yönelik ötekileştirmenin inşa süreçleri incelenmiştir. Buna göre, dijital oyun anlatılarında siyahilere yönelik ırkçı şiddet ve ötekileştirme meselesi çerçevesinde şekillenen çalışmada; *Resident Evil 5*, *Grand Theft Auto*, *Far Cry 3*, *Call of Juarez*, *Mafia 3* ve *Red Dead Redemption* olmak üzere toplam altı oyun örneklem olarak ele alınmıştır. İncelenen oyunlar veri toplama, içerik analizi ve karşılaştırmalı analiz yöntemleriyle incelenerek, oyunların dramatik anlatı ve akışlarında öne çıkan karakter, tür ve tema tercihleri analiz edilmiştir. Araştırma neticesinde dijital oyunların başta toplumsal cinsiyet rolleri olmak üzere etnik, dini ya da sınıfsal aidiyetleri şekillendirme süreçlerinde ve öteki olarak tarif edilen grup ya da bireylerin etiketlenmesinde önemli role sahip olduğu tespit edilmiştir. Dolayısıyla dijital oyunların sadece eğlence amaçlı birer ürün olmanın yanı sıra çeşitli ideolojik kodlarla desteklenmiş birer kültürel metin oldukları sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Siyahi, Irkçı Şiddet, Ötekileştirme ve Öteki.

Abstract

In the modern world, individuals may be subjected to racist violence and marginalization in various contexts due to their diverse identities. Especially in the United States of America (USA), after the second half of the twentieth century, marginalization and racist violence against black people became one of the priority issues to be solved. Today, however, in the most influential areas of cultural production in the US, one can find products that magnify the loss of global image caused by this de facto situation. In this respect, this study examines the construction processes of marginalization against black people in digital games, which are understood as cultural carriers. Accordingly, in the study shaped within the framework of the issue of racist violence and marginalization against black people in digital game narratives; *Resident Evil 5*, *Grand Theft Auto*, *Far Cry 3*, *Call of Juarez*, *Mafia 3* and *Red Dead Redemption*, a total of six games were taken as a sample. These games were examined through data collection, content analysis, and comparative analysis methods, focusing on recurring character types, genre preferences, and thematic patterns within their dramatic narratives. The findings reveal that digital games have an important role in the processes of shaping gender roles, ethnic, religious or class identities, and labeling groups or individuals described as the other. Consequently, it is concluded that digital games are not only products for entertainment purposes, but also cultural texts supported by various ideological codes.

Keywords: Digital Game, Black, Racist Violence, Othering and Other.

Giriş

İnsanın maddi ve manevi deneyimlerinden süzülerek, kuşaktan kuşağa aktarılan değerler bütünü olan kültürün sürekliliği bakımından oyunlar kuşkusuz insani eylemlerin merkezinde yer almaktadır. Arkeolojik çalışmalardan elde edilen bulgular, oyunun sadece eğlence maksadıyla değil aynı zamanda eğitim ve ifade aracı olarak da kullanıldığını göstermektedir. Bu çerçevede boş zaman etkinliği olmanın ötesinde oyun, kültürün kökenlerinde bulunan en temel yaratıcı edimlerden biri olarak değerlendirilmekte ve sözgelimi avlanma gibi hayati faaliyetlerden başlayarak, giderek incelen ve rafine görünüm kazanan çeşitli dini ayinlere kadar pek çok kültürel pratiğin icrasında kurucu rol üstlenmektedir.

Diğer yandan ilkçağ uygarlıklarından itibaren müzik, dans ve şarkılarla desteklenen ve çocukların hem zihinsel hem de bedensel gelişimlerinde etkili olan oyun, yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren kaydedilen teknolojik ilerlemelerle birlikte dijital platformlara taşınarak, dönüşüm geçirmiştir. Günümüzde daha çok elektronik ortamlarda şekillenen dijital oyunlar, tıpkı öncülleri gibi geleneksel oyunlardan farklı olarak sadece eğlence amacıyla oynanmamakta, aynı zamanda kültürel, ideolojik ve toplumsal kodların üretildiği çok katmanlı birer metin olarak modern kültürel hayatın şekillenmesine katkıda bulunmaktadır. Buna göre dijital oyunlar, hipermetinsellik, etkileşim ve multimedya gibi özellikleri sayesinde oyuncuların dünyayı algılama biçimleri üzerindeki güçlü etkileriyle birer kültürel araca dönüşmektedir. Dolayısıyla kültür endüstrisinin üretim ve dağıtım mekanizmalarından bağımsız olmayan dijital oyunlar, temsil pratikleri aracılığıyla başta kimlik olmak üzere aidiyet ve ötekilik gibi kavramları yeniden üretmektedir. Dijital oyun içeriklerinde somutlaşan temsil pratikleri özellikle etnik kimliklerin inşa süreçlerinde öne çıkan tercihler üzerinden eleştirel incelemeye tabii tutulmaktadır. Bu minvalde Amerika Birleşik Devletleri (ABD)'nin kölelik, ayrımcılık ve ırkçı şiddetle anılan tarihi, günümüzde kültürel ürünler aracılığıyla (özellikle dijital oyunlar üzerinden) yeniden üretilmekte ve siyahi kimliğe yönelik stereotipleşme sürecine zemin hazırlamaktadır. Buna göre, dijital oyunların temsil tercihlerinde öne çıkan siyahilere yönelik ilkelik, şiddet ve suç gibi irrasyonel kimi kodlar, ülkenin siyahilere yönelik ötekileştirme ve ırkçı geçmişini hatırlatmakta ve bahse konu ötekileştirmenin popüler oyunlar aracılığıyla yeniden üretilmesine katkıda bulunmaktadır.

Çalışmanın merak odağında dijital oyun platformlarında öne çıkan ötekileştirme pratikleri ve ırkçı kodlamalarla siyahi öznenin inşa sürecinin nasıl işlediği bulunmaktadır. Bu maksatla *Resident Evil 5*, *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Far Cry 3*, *Call of Juarez: The Cartel*, *Red Dead Redemption* ve *Mafia III* olmak üzere toplam altı dijital oyun örneklem olarak belirlenmiş ve içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Çalışmanın başlangıç varsayımı; “dijital oyunların yalnızca eğlence ürünleri değil, aynı zamanda kültürel ön yargıların, ideolojik kodlamaların ve ötekileştirici temsillerin yeniden üretildiği metinler olduğu” şeklinde özetlenebilir. Bu maksatla çalışmanın giriş bölümünü takiben “Kültürel İnşa Aracı Olarak Oyun ve Dijital Oyun Platformları” başlığı altında dijital oyunların kültür olgusu merkeze alınarak, incelenmektedir. Takip eden “İrkçı Şiddet ve Ayrımcılık” adlı bölümdeyse özellikle Batı dünyasının kolonyal geçmişinden miras kalan eğilimleri ile ten rengi üzerinden meşrulaştırılan siyahi ayrımcılığının kaynakları üzerinde durulmaktadır. Böylece bahse konu ötekileştirme ve

ayrımcılığın dijital oyun platformları aracılığıyla yeniden üretilmelerine değinilmektedir. Çalışmanın araştırma bölümünde ise örneklem olarak belirlenen toplam altı oyun veri toplama, içerik analizi ve karşılaştırmalı analiz yöntemleriyle incelenerek, oyunların dramatik anlatı ve akışlarında öne çıkan karakter, tür ve tema tercihleri üzerinden elde edilen bulgular ortaya koyulmaktadır. Araştırma neticesinde incelenen dijital oyun anlatılarında öne çıkan dramatik anlatı ve akışların, bireylerin etnik, dini ve sınıfsal kimlik algıları üzerinde bir dizi güçlü etkilerde bulunduğu ve özellikle siyahi öznelere ötekileştirilme pratiklerine katkıda bulunduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Buna göre, dijital oyun platformlarında siyahi karakterlerin genellikle zombileştirme, kriminalize etme, tarihsel bakımdan yok sayma ve şiddetle özdeşleştirme gibi temsillerle birlikte sunulduğu; buna karşılık beyaz karakterlerin kurtarıcı, kahraman veya merkezî figürler olarak konumlandırıldığı görülmektedir. Sözelimi örneklem olarak incelenen dijital oyun platformlarından *Mafia III* adlı oyunda siyahi özne merkeze alınmakla birlikte merkeze yerleştirme daha çok şiddet, travma ve suç temaları üzerinden gerçekleşmektedir. Dolayısıyla incelenen dijital oyun platformlarının dramatik anlatı ve akışları üzerinden bakıldığında geçmişin ırkçı mirasını günümüze taşımakla birlikte, bu mirası çeşitli oyunlar aracılığıyla meşrulaştırmakta ve yeniden üretmekte oldukları görülmektedir.

Kültürel İnşa Aracı Olarak Oyun ve Dijital Oyun Platformları

İnsanın kuşaktan kuşağa aktardığı maddi ve manevi deneyimleri aracılığıyla biriktirdiklerini ifade eden kültür olgusunun merkezinde oyun bulunmaktadır. İlkçağ uygarlıklarından elde edilen arkeolojik buluntularda masa oyunları olarak tabir edilen çok sayıda araç-gereç, kutu ve taşlar medeniyetin başlangıcından itibaren oyunun gündelik hayatın içinde ne denli önemli bir yere sahip olduğunu kanıtlamaktadır. Bu gerçeklik, antik çağ oyunlarının temelde *mimesis-taklit* içeren öğrenmeye dayalı serbest zaman faaliyetleri olmasından kaynaklanmaktadır. Buna göre, Yunan şehir devletlerinde yaşayan çocukların müzik, dans ve şarkılarla zenginleştirilmiş oyunlar oynadıkları bilinmektedir. Bahse konu eğilim, ilk çağ duyuş ve düşünüş pratiklerinin doğadan insana yöneldiği süreçte birer oyun olarak kavranan müzik ve dans gibi faaliyetlerin ideal insanın mutlaka sahip olması gereken nitelikler olmasıyla kanıtlanmaktadır (Platon, 2021:88). Dolayısıyla oyunlar ilk çağ uygarlıklarının pek çoğunda çocukların öğrenme yeteneklerinin geliştirilmesi maksadıyla kullanılan son derece değerli bir araç olarak görülmüştür. Buna göre, gündelik uğraşların dışında kalan zamanlarda belirli amaçlara yönelik kurgulanabilen, kendine özgü kuralları olan, katılımın gönüllülük esasına dayandığı ve katılımcıların sosyal uyumlarına katkıda bulunan yetenek, zekâ, dikkat, beceri ya da rastlantıya dayalı oyunlara büyük bir önem verilmekte ve özellikle çocukların hem zihni hem de bedeni gelişimlerine katkıda bulunan neşeli pratikler olarak kavranmaktadır (Burke & Briggs, 2005).

Orta çağ ve Rönesans tarihi üzerine yaptığı çalışmalarla tanınan Johan Huizinga *homo sapiens-bilge insan* ve *homo faber-alet yapan insan* kavramları karşısına *homo ludens-oyun oynayan insan* kavramını koymaktadır. Zira oyun, insan tarafından gerçekleştirilen tüm edimlerden hatta insan elinden çıkma maddi ve manevi tüm edimlerin toplamı olan kültürden daha eski bir uğraştır. Bu nedenle oyunlar esas olarak bir tür kültür yapıcı edim şeklinde kabul edilmelidir. Bu bakış açısı, insanın hayatı ihtiyaçlarını karşılamak maksadıyla giriştiği sözelimi avlanma faaliyetlerinin arkaik topluluklarda oyuna dönüşmüş olmasını ya da avın kültürel alana dâhil edilmeden önce özellikle ilkel topluluklarda bir tür oyun olduğunu

kanıtlamaktadır. Bir başka deyişle oyun olarak başlayan ve sonradan kültürel alana dâhil edilecek avın yanı sıra tapınma biçimleri ya da kurban benzeri çeşitli törensel ayinler gibi pek çok etkinlikten hareketle kültürün de başlangıçtan itibaren oynanan bir oyun olduğunu kanıtlamaktadır. Bir başka deyişle kültürün içeriğine oyunun dâhil edilmesi, kültürün daha kalıcı ve sahici olmasına katkıda bulunmaktadır (Huizinga, 2013:16-21).

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından başlayarak elektronik ortama taşınan oyunlar, başkalaşmış ve dijital oyunları gündelik hayata dâhil etmiştir. Dijital oyunlar, kullanıcı ara yüzüyle etkileşim sağlayan bir görüntüleme aygıtından görsel geri bildirim üreten elektronik oyunlardır. Bu oyunlar, genellikle televizyon ekranlarında, bilgisayar monitörlerinde, mobil cihazlarda ya da dokunmatik ekranda video formatında gösterilmektedir (Wolf, 2007: 3-7). Temel olarak “sanal uzamda oyun oynama” deneyimi şeklinde tarif edilen dijital oyunlar, gerçek uzamda oynanan oyunlara ait bazı özellikleri taşımakla birlikte elektronik medyanın “hipermetinsellik, etkileşim ve multimedya biçimselliği” gibi temel özelliklerine sahip olması dolayısıyla farklıdır. Bu durum, başta dijital oyunların tasarlanma ve geliştirilme süreçlerinde öne çıkan bir dizi dönüşüme işaret etmekle birlikte bu oyunların üretim ve dağıtım süreçlerinde gözlenen ticari eğilimler dolayısıyla farklılaşmaktadır. Buna göre dijital oyunlar, endüstriyel üretim ve dağıtım mekanizmalarının belirlediği süreçlerden geçerek hazırlanmakta ve her biri aynı zamanda ticari ürün değeri taşımaktadır. Dolayısıyla geleneksel oyunlardan dijital olma niteliğiyle olduğu kadar, kültür endüstrisi ürünü olmaları bakımından farklılaşmaktadır. Ancak dijital oyunlar da geleneksel oyunlar gibi oyuncuların dünyayı ya da içinde yaşadıkları toplumu anlamlandırma süreçleri üzerinde etkili olmaktadır. Zira oyuncuların dijital oyunları nasıl kavradıkları ya da tarif ettikleriyle ilgili araştırmacıların dijital oyunları nasıl ele aldıkları bizzat oyunların çok boyutlu ve katmanlı yapısından ötürü farklılaşmaktadır. Ancak dijital oyunlarla alakalı günümüzde öne çıkan en önemli tartışma konusu “oyunların ne olduğu ya da nasıl anlaşılması gerektiği” konusunda düğümlenmektedir. Bu durum daha çok oyunların çok boyutlu olmasından kaynaklanmakla birlikte dijital oyunlar, nereden bakıldığına göre değişmek üzere oyun olmanın yanı sıra etkileşim içeren birer yazılım, görsel ve işitsel birer temsil aracı, bir tür kurmaca anlatı ve sosyal paylaşım platformu olarak farklı biçimlerde tarif edilmektedir.

İrkçi Şiddet ve Ayrımcılık

Günümüzde dijital oyunların dramatik anlatı ve akışlarında yoğun olarak görülen nefret söylemi, ırkçı şiddet ve ötekileştirici eğilimler kadar bu oyunların ABD merkezli üretimlerinden kaynaklanan ve oyun içeriklerinin temsil tercihlerinde somutlaşan siyahilere yönelik kimi unsurlar nedeniyle kıyasıya eleştirilmektedir. Dijital oyun içeriklerinde temsil düzeyinde görülen bu eğilimler, ilkçağ uygarlıklarında gözlenen köleci eğilimlerin günümüzdeki tezahürleriyle karşılaştırılabilir. Buna göre, esasında ilkçağ uygarlıkları genelinde köleci pratiklerin farklı coğrafyalarda benzer nitelikte olması, üretim ilişkileri dâhilinde ortaya çıkan işgücü ihtiyacından kaynaklanmaktadır. Zira toprakların işlenmesi, madenlerin işletilmesi ve yol işçiliği gibi ağır işlerde ya da aşağı seviyedeki hizmetlerinin görülmesinde ihtiyaç duyulan işgücü, ilk çağ uygarlıklarında zorla köleleştirilen kimseler tarafından karşılanıyordu (North, 1971:777-803). İlkçağın ekonomi-politiği çerçevesinde kurumsallaşmış köleciliği meşru kılan *köleliğin doğadan geldiğine* ilişkin fikri düzeydeki söylemler esasında dönemin toplumsal yaşamıyla aile, devlet ve medenileşme kategorilerine yaslanmaktadır. Zira devletin varlığı, egemen insan ile bağımlı insan arasındaki ayrımda

somutlaşan farkın meşrulaştırılması bakımından önceki göçebe yaşam tarzlarına özgü toplumsal örgütlenme biçimlerinden keskin bir kopuş anlamına geliyordu (Scheidel, 2013).

Diğer yandan on altıncı yüzyılda başlayan transatlantik köle ticaretindeki zorla köleleştirme pratikleri, ilk çağın köleci uygulamalarından oldukça farklı bir duruma tekabül etse de Afrika kıtasında yaşayan halkların zorla köleleştirilmeleri modern çağa miras kalan geleneğin bir sonucu görülmektedir (Stilwell, 2013:34; Silva, 2017:16-30). Özellikle Amerika kıtasındaki tarım plantasyonlarında çalıştırılmak üzere zorla köleleştirilen siyahilere yönelik insanlık dışı uygulamalar yaklaşık dört asır boyunca devam etmiştir. Ancak on sekizinci yüzyıla gelindiğinde Britanya ve Fransa arasında kıta genelinde nüfuz kurma mücadeleleri nedeniyle patlak veren “Yedi Yıl Savaşları-1756-1763” neticesinde on üç koloninin yerleşik bulunduğu kuzey bölgeleri Britanya egemenliğine geçmiştir. Ancak Britanya’nın savaş nedeniyle uğradığı kayıpları karşılamak maksadıyla sömürgeleştirdiği kolonilere ağır vergiler yüklemesi üzerine bu kez de koloniler ile sömürge güçleri arasında savaş patlak vermiştir. Nihayet savaş, Britanya ordusunun kıtadan çekilmesi ve kolonilerin bağımsızlığını ilan eden bildirgenin yayınlanmasıyla sona ermiştir. Kuzey kolonileri tarafından yayınlanan 4 Temmuz 1776 tarihli bildirge, bağımsız ve egemen bir devletin kuruluşunu ilan etmenin yanı sıra modern çağın doğasını kuran insan temel hak ve özgürlüklerine yapılan bir dizi vurguyla hatırlanmaktadır. Ancak bildiri metninde “bütün insanların eşit yaratıldıklarına, yaratıcıları tarafından onlara hayat, özgürlük ve mutluluğu arama hakkı verildiğine inanıyoruz” şeklindeki ifadelerde altı çizilen özgür yaşam hakkının teslimine ilişkin açık vurguya rağmen kıta genelinde yaşayan Afro-Amerikalı siyahilerin özgürce yaşama haklarına sahip olmaları pek de mümkün olmamıştır. Dolayısıyla eşit yurttaşlık, köleliğe son verilmesi, özgürce yaşama ve seyahat etme haklarının teslimi yönünde herhangi bir adımın atılmadığı yaklaşık bir asır süren sessizliğin ardından siyahiler üzerinden yeni bir gerilim patlak vermiş ve on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısına gelindiğinde hızla endüstrileşen kuzey eyaletlerinde kurulu irili ufaklı fabrikalarda ucuz emeğe duyulan ihtiyaç ile güney eyaletlerinde kurulu tarım plantasyonlarında çalıştırılan siyahi kölelerin yasal statüleri üzerinden başlayan gerilim iç savaşa neden olmuştur (Oskay, 1993:102). Böylece kuzeyin ucuz emek ihtiyacıyla güneyin kölecilikte ısrarı arasında sıkışan siyahilere yönelik ayrımcı uygulamaların iç savaşın ardından yaklaşık bir asır daha devam etmiş olması, Amerikan toplumundaki ırkçı patolojiyi açığa çıkarmıştır.

Yirminci yüzyılın ilk yarısı tamamlandığında Batı dünyasının yaklaşık son yirmi yılına damga vuran anti demokratik ırkçı rejimler ile yüzyılın ikinci yarısından sonra küresel düzeyde etkili olan soğuk savaş koşullarında sahiplenilecek hatta yüceltilecek demokratik değerler arasındaki gerilim büyümüştür. Üstelik soğuk savaş atmosferi tarafından belirlenen uluslararası denge arayışları çerçevesinde bağımsızlıklarını kazanan Asya ve Afrika kıtalarında kurulan devletler, siyahilere yönelik geleneksel Amerikan ırkçılığını tartışmalı hale getirmiştir. Dahası ABD’nin soğuk savaş koşullarında üstlendiği özgür dünya liderliği pozisyonuna özgü bir dizi demokratik ideal, ülkenin gündelik hayatında sıradanlaşan birer kötülük tezahürü olarak siyahilere yönelik ırkçılığı çok daha görünür hale getirmiştir. Diğer yandan ABD’nin köleci geçmişindeki kötücül mirasla ilgili eleştirilerin artması altmışlı yıllardan itibaren her yaş ve kökenden Amerikalı tarafından tüm yurttaşların ayrımcılığa ve ötekileştirmeye maruz bırakılmayacağı, demokratik haklarını özgürce kullanabilecekleri, eğitim olanaklarından eşit seviyede faydalanabileceği sömürüden uzak yeni bir toplum idealine yönelik taleplerin yüksek

sesle dillendirilmesine neden olmuştur. Bu dönemde ırkçı uygulamaların izlerini silmeye yönelik taleplerin artması, siyahi nüfusun yükselen politik bilincini göstermektedir. Bu sayede eşit ve özgür birer birey olarak siyahilerin de hak ettiklerini elde etmelerine yönelik beklentiler güçlü bir şekilde dile getirilmiştir. Bu minvalde Güney Hristiyan Liderlik Konferansı (SCLC) öncülüğünde bir dizi sivil itaatsizlik eylemi ve şiddet içermeyen protesto gösterileri düzenlemiştir. Ancak SCLC lideri Martin Luther King Jr ile İslam Ümmeti Hareketi'nden (NOI) MalcolmX'in suikasta uğraması ardından ırkçılıkla mücadele etmenin tek yolunun ırkçılığa karşı şiddet gösterilmesi şeklindeki eylem politikalarıyla tanınan Kara Panter Partisi (BPP)'nin güç kazanmasına neden olmuştur (Lomax, 1963:55).

Günümüzde özellikle ABD'nin güney ve orta batı eyaletlerinde etkili olan ırk ayrımına dayalı *Jim Crow* adıyla anılan uygulamalar, ülkenin yeniden yapılandığı yirminci yüzyıla sirayet etmek suretiyle siyahi yurttaşların gündelik hayatın akışı dâhilinde yerlerini hatırlatan ırkçı bakış açısının meşru zeminini oluşturmaktadır. Buna göre, ırkçı ve ayrımcı uygulamalar siyahiler ile beyazların sosyal hayatta ayrılığını ilke edinen anlayış üzerinden temellenen *ayrı ama eşit* şeklindeki hâkim bakış açısından kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla bu eyaletlerde titizlikle uygulanan ırkçı şiddet ve ayrımcı uygulamalar nedeniyle siyahiler son derece zorlu ve acımasız bir hayatın ekonomi-politiği içinde yaşamak zorunda bırakılmışlardır (Fremon, 2000; Smith, 2022). Buna göre, siyahi ayrımcılığı ve ırkçı şiddetin beslendiği üstenci bakış açısı, Afro-Amerikan halkları ile kültürlerine karşı beyaz Amerikalıyı merkeze alan bir tür kolektif önyargıdan beslenmektedir. Bu önyargı, günümüzde sinema, televizyon programları ya da dijital oyunlar gibi kültür endüstrisi ürünlerinde görülen toptancı bakış açısıyla kültürel temsillerde yer almaktadır. Bu temsillerde siyahiler ilkel, şiddet yanlısı, irrasyonel, despotik, fanatik ve esasen beyaz adamdan aşağıda tasvir etmektedir.

Araştırma

Çalışmanın araştırma bölümünde incelenen dijital oyunlar temel olarak birer kültürel taşıyıcı olarak kavranmış ve bu özellikleri itibariyle işaret ettikleri ırkçı, ayrımcı ve ötekileştirici tezahürlerin ortaya koyulması amaçlanmıştır. Bu sayede üretim ve dağıtımları ABD kaynaklı olan dijital oyunlarda öne çıkan bir dizi etnik ya da dini aidiyetler üzerinden siyahi kimliğinin inşa süreçleri incelenmiştir.

Araştırma Evreni ve Örneklem

Çalışmanın araştırma evreninde hem birer kültürel temsil alanı hem de birer kültürel taşıyıcı olarak kavranan dijital oyunlar bulunmaktadır. Oyunların özellikleri itibariyle neden oldukları ötekileştirme tezahürlerinin ortaya koyulması maksadıyla örneklem olarak belirlenen *Resident Evil 5*, *Grand Theft Auto*, *Far Cry 3*, *Call of Juarez*, *Mafia III* ve *Red Dead Redemption* adlarındaki toplam altı oyunun dramatik anlatı ve akışlarında tespit edilen siyahi öznelere yönelik ırkçı ve ayrımcı bakış açısıyla beyaz kahramanı odağa alan göstergeler incelenmiştir.

Araştırma Yöntemi

Araştırma örneklemini olarak incelenen dijital oyunlar, içerik çözümlemesi yöntemiyle analiz edilmiştir. Sosyal bilimlerde içerik analizi yöntemi nesnel, ölçülebilir, doğrulanabilir ve genellenebilir somut bilgilere ulaşmak maksadıyla metin, video, film ya da bunlara bezir

materyallerin örnekleme, kodlama ya da kategorileştirme yoluyla çözümlenmesini amaçlayan bir tür nitel araştırma tekniğidir. Yirminci yüzyılın ikinci çeyreğinden itibaren Harold D. Lasswel öncülüğünde siyaset ile iletişim çalışmalarının ara kesitinde bulunan ikna çabalarında somutlaşan ilişkileri açıklamaya yönelik çalışmalarda ilk kez kullanılmıştır (Aziz, 2015:131-132). Diğer yandan geçtiğimiz yüzyılın ikinci yarısından itibaren bilgisayar destekli çeşitli uygulamalarla birlikte kullanılmaya başlamasıyla daha sistemli hale gelmiş (Yıldırım, 2015:116) ve günümüzde başta dil ve iletişim bilimleri olmak üzere sosyoloji ve psikoloji gibi pek çok disipline içine alan araştırmalarda kullanılmıştır.

Araştırma Bulguları

Araştırma bulguları bölümünde, araştırma örneklemi olarak incelenen *Resident Evil 5*, *Grand Theft Auto*, *Far Cry 3*, *Call of Juarez*, *Red Dead Redemption* ve *Mafia III* adlarındaki toplam altı oyunun dramatik anlatı ve akışlarında tespit edilen siyahi öznelere yönelik ırkçı ve ayrımcı bakış açısıyla beyaz kahramanı odağa alan tezahürleri incelenen oyun başlıkları altında açıklanmıştır.

Resident Evil 5 (2009)

Resident Evil 5, Capcom tarafından geliştirilmiş ve Afrika kıtasında yer almakla birlikte esasında kurgusal bir bölgede geçen aksiyon-korku oyunudur. *Resident Evil* serisi yalnızca dijital oyun formatıyla sınırlı kalmayan, aynı zamanda CGI filmler, diziler ve spin-off oyunlarla genişleyen çok katmanlı bir anlatı evrenidir. Serinin merkezinde, küresel biyolojik tehditleri araçsallaştıran Umbrella Corporation yer almaktadır. Bu yapı, T-Virüsü, G-Virüsü ve Progenitor Virüsü gibi biyolojik silahlar yoluyla distopik, totaliter bir şirketokrasi olarak resmedilmektedir. Oyunda, Batılı bir ajan olan başkarakter *Chris Redfield*, siyahi kadın karakter Sheva Alomar, eşit düzeyde yetkin BSAA ajanları olarak virüs kaynaklı salgını durdurmak için görevlendirilmiştir. Karakterler halkın zombilere dönüşmesinin nedenlerini araştırmakta ve biyolojik silahlardan kaynaklanan salgını durdurmaya çalışmaktadırlar.



Şekil 1. Başkarakter Siyahi Zombiyle Çatışıyor.



Şekil 2. Beyazlar Siyahi Zombiye Saldırıyor

Oyunun açılış sahnesinden itibaren, siyahi yerel halkın zombileşmiş halleri kontrolsüz, tehditkâr ve saldırgan biçimde temsil edilmektedir. Oyunun ilerleyen aşamalarında bu durum, siyahi bedenlerin önce “tehdit” ardından “öldürülebilir” şeklinde kodlanmasına meşru zemin oluşturmaktadır. Bununla birlikte Sheva Alomar karakteri yalnızca bir yardımcı figür değildir; çatışma, karar alma ve yönlendirme süreçlerinde aktif rol almakta, oyuncuya eşlik eden tam teşekküllü bir karakter olarak temsil edilmektedir. Sheva’nın görev bilinci, mücadele gücü ve eşit statüsü, beyaz kurtarıcı anlatısının dışına çıkan bir karakter inşasını mümkün kılar. Bu

durum, oyundaki “beyaz kurtarıcı” eleştirisini kısmen kırmakta; ancak kolonyalist geçmişten gelen anlatı kodları (ilkel mekânlar, hastalıkla özdeşleştirilen siyahi figürler, Batılı kurtarıcı figür) hâlâ dramatik yapıda belirgin biçimde hissedilmektedir. Diğer yandan dramatik anlatıda Afrika’nın kırsal bölgelerindeki köyler ilkel, geri kalmış ve kaotik mekânlar olarak resmedilirken; oyuncu Batılı “kurtarıcı” olarak aynı zamanda geri kalmışlıkla mücadele etmektedir. Dolayısıyla oyun, siyahi toplulukları işledikleri günahların bir bedeli olarak hastalıkla özdeşleştirerek, günahların ve vahşi öteki imgesini oluşturmaktadır. Yerel halkın zombileşmiş hallerini hem görsel hem de davranış olarak ilkel ve tehditkâr; ana karakterlerin kurtarıcı ve beyaz oluşlarıysa oryantalist bakışı yeniden üretmektedir. Dolayısıyla oyun anlatısı, kolonyalist uygulamalar dâhilinde bir tür “medenileştirme” öz görevini çağrıştıran bir çerçeveleme yapmakta ve siyahi öznelerin ötekileştirilmelerine neden olmaktadır. Bu nedenle zombi siyahi figürler sadece oyunun düşman tarafına yerleştirilmekle kalmayıp aynı zamanda ırksal bakımdan ötekiyi tarif etmekte ve dijital ortamda yeniden üretmektedir. Dijital oyun platformlarında kolonyalist bakış açısını meşru kılmaya yönelik bu türden bir tercih, medeniyet getiren beyaz adam anlatısı üzerinden meşrulaştırmakta ve yeniden üretmektedir. Ayrıca oyunda kullanılan animasyonlar, kamera açıları ve çatışma sahneleri siyahi özneye yönelik hem korku öğesi olma hem de meşru hedef hâline gelme şeklinde sonuçlanacak bir dizi görsel kodla desteklenmektedir.

Tablo 1. Irkçı Göstergeler

Oyun	Geliştirici	İrkçi Kodlar	Değerlendirme
Resident Evil 5 (2009)	Capcom	Bulaşıcı Hastalık Saldırganlık ve Vahşilik Geri Kalmışlık ve İlkellik	Afrika kıtası kırsalında yaşayan siyahiler zombileştirilerek “vahşi ve öteki” olarak sunulmaktadır.

Öte yandan Resident Evil serisi genelinde zombilerin etnik ya da ulusal kimlikten çok bulundukları coğrafyaya göre çeşitlendiği gözlenmektedir. Örneğin; Resident Evil 4’te İspanyol köylüler, Resident Evil 6’da Çinli zombiler yer almakta ve biyolojik tehdit anlatısı küresel ölçekte bölgesel bağlamda inşa edilmektedir. Bu durum, yalnızca RE5 özelinde değil, serinin geneli bağlamında ırk temelli değil “bölgesel biyolojik tehdit” temelli bir anlatı yapısına işaret edebilir. Ayrıca Capcom’un Japonya merkezli bir firma olması, anlatıların Batı merkezli siyasi motivasyonlarla değil, evrensel korku estetiği ile tasarlandığını da düşündürebilir. Ancak, Afrika’da geçen oyunda kıtanın daha çok kırsal bölgelerinde yaşayan siyahi topluluklar zombi olarak sunulmaktadır. Bahse konu sunum ve kodlama neticesinde siyahiler vahşi, bulaşıcı hastalık taşıyan ve dolaylı olarak öldürülmeleri meşrulaştırılan birer tehlike olarak görülmektedir. Diğer yandan oyunun merkezinde yer verilen Batılı ajanlar zombilere karşı savaşmakta ve bu durum, kolonyalist döneme özgü medenileştirme misyonunu oyunun dramatik anlatısına eklemektedir.

Grand Theft Auto: San Andreas (2004)

Grand Theft Auto: San Andreas 1990'lı yılların başında Los Angeles, San Francisco ile Las Vegas'tan esinlenerek oluşturulmuş üç büyük şehirde geçen bir açık dünya oyunudur. Oyunun baş karakteri "Carl-CJ Johnson" annesinin ölümü ardından çocukluğunun geçtiği mahallesine geri dönmüş ve geçmişte dahil olduğu sokak çetesine yeniden katılmıştır. Anlatı, Carl-CJ Johnson'un ailesi, arkadaşları ve suçla iç içe geçmiş mahalle ortamında bir çeşit hayatta kalma ve yükselme mücadelesi üzerinden ilerlemektedir. Carl-CJ Johnson çete savaşlarının, yolsuzluğun ve polis şiddetinin ortasında kendini bulmuştur. Diğer yandan bu sayede oyuncu, Amerikan toplumundaki sınıf ve ırk temelli eşitsizlikleri deneyimlemektedir. Oyunun dramatik anlatısı ve akışında siyahi karakter genellikle sistemin dışında ya da karşısında konumlandırılmaktadır. Bu çerçevede Carl-CJ Johnson'un dönüşü ardından çete savaşları, yasa dışı işler ve polisin çifte standardıyla hikaye şekillenmektedir. Her ne kadar oyun polis şiddeti, sınıfsal ayırım ve ırkçılık gibi toplumsal sorunlara eleştirel göndermeler içerse de, siyahi erkeklik temsili çoğunlukla hiper-maskülen, şiddet eğilimli ve kentsel suç estetiği üzerinden sunulduğu için bahse konu göstergeler genellikle gölgede kalmaktadır.



Şekil 3. Siyahi Öznenin Şiddetle Özdeşleştirilmesi

Şekil 4. Çete Üyelerinin Mahallede Toplanmaları

Oyunun dramatik anlatısı ve akışında Afro-Amerikan kimliği ana akım medya ve popüler kültürde yaygın olarak rastlanan türden "tehlikeli siyahi erkek" stereotipi ile örtüşmektedir. Dolayısıyla oyunun aktif kullanıcısının bakış açısı, oyun içindeki anlatısal sınırlar nedeniyle siyahi öznenin toplumsal hayatın dışına çıkarılması gerektiği yönündeki eğilime uygun olarak şekillenmektedir. Dolayısıyla oyun, bir yönüyle siyasi otoritelerin yozlaşmışlığı ile polis şiddetini görünür kılarken, diğer yönüyle şiddet ve yozlaşmayı kalıplaşmış bir dizi gerekçe üzerinden meşru kılmakta ve yeniden üretmektedir.

Tablo 2. Irkçı Göstergeler

Oyunun Adı	Geliştirici	Irkçı Kodlar	Değerlendirme
Grand Theft Auto: San Andreas (2004)	Rockstar North	Stereotipleştirme Kriminalize Etme Tarihsel Öteki	Oyunda başkahramanı CJ ve çevresi aracılığıyla sürekli olarak çete ilişkileri, uyuşturucu, yoksulluk ve şiddet gösterilmektedir.

Sokak çeteleri ile yoksulluk ve polis şiddeti ile yolsuzluk arasında sıkışan oyunun başkahramanı Carl-CJ Johnson, Afro-Amerikan mahallelerin gündelik hayat akışları dâhilinde normalleşen pek çok şey gibi bir tür prototipe dönüşmektedir. Zira oyunun her aşamasında biraz

daha fazla suçla, uyuşturucuyla, şiddetle ve yozlaşmayla ilişkilendirilmekte ve siyahi özneyi toplum dışı, tehlikeli ve öngörülemez konumlandırmaktadır. Dolayısıyla böylesine bir tercih, ayrımcı ve ötekileştirici etnik kodları medya aracılığıyla kalıcı hâle getirilmesine katkıda bulunmaktadır.

Far Cry 3 (2012)

Far Cry 3, tropikal bir adada geçer. Batılı bir grup gencin kaçırılması ve baş karakter Jason Brody'nin bu olaydan kurtulup, grubun liderliğine yükselmesini konu alan aksiyon odaklı, açık dünya oyunudur. Oyunda Jason adlı bir genç, arkadaşlarını insan kaçakçıları ve korsanların elinden kurtarmak için yolculuğa çıkar. Oyuncu tarafından kontrol edilen beyaz Amerikalı genç, yerli halkla ittifak kurarak, arkadaşlarını kurtarır ve bir süre sonra patlak veren yerel isyanın kahramanına olur. Oyundaki siyahi ve melez karakterler, oyuncuya hizmet eden, bilgi sağlayan ve gerektiğinde ölen yardımcı rollere indirgenmektedir. Bu anlatı biçimi, video oyunlarında sıkça eleştirilen beyaz kurtarıcı (white savior) stereotipinin yansımasıdır.



Şekil 5. Siyahi Karakterler Gözlük, Zincir ve Parayla Gösterilerek, Stilize Edilmiş Tehditkârlık İçinde Kodlanır

Oyunun dramatik anlatısı, Batılı (ABD) beyaz bir gencin egzotik ve ilkel bir uzamda birdenbire kahraman konumuna yükselmesini hikaye etmektedir. Yerel halk mistik, doğaüstü ya da ilkel kodlanmaktadır. Liderlik ve kurtuluş inisiyatifi her zaman Batılı oyuncu karakterin elindedir. Böylece beyaz kurtarıcı miti dijital ortamda yeniden üretirken, siyahiler ile yerel karakterler genellikle edilgen, yardıma muhtaç ya da kültürel arka planda gösterilmektedir.

Tablo 3. Irkçı Göstergeler

Oyunun Adı	Geliştirici	İrkçi Kodlar	Değerlendirme
Far Cry 3 (2012)	Ubisoft Montreal	Beyaz Kurtarıcı Beyaz Kahraman Tarihsel Öteki	Oyunun kahramanı beyaz Batılı olarak kodlanırken, Siyahi yerel halk ilkel ve barbar gösterilerek tarihsel öteki kalıbına sıkıştırılır.

Call of Juarez: The Cartel (2011)

Call of Juarez: The Cartel, günümüz ABD-Meksika sınırında geçen polisiye aksiyon oyunudur. Oyuncular, uyuşturucu kartelleriyle mücadele eden üç polisten birini seçerek görevlere (oyuna) katılmaktadır. Anlatı, uyuşturucu kaçakçılığı, çete hesaplaşmaları ve yozlaşmış kolluk güçleri etrafında şekillenmesi nedeniyle hızlı ve tempoludur. Oyundaki

hispanik ve siyahi karakterler büyük ölçüde suç, şiddet ve cinsiyetçilikle özdeşleştirilmektedir. Oyunun diyalogları, etnik stereotipler ve ırkçı aşağılamalar içermektedir. Oyun dâhilinde siyahi ve hispanik karakterlere yönelik aşağılayıcı dil kullanımı sıradanlaşmış ve dramatik akış içinde meşrulaştırılmıştır. Bu yapı, siyahi ve hispanik karakterleri tehdit ve öteki olarak dramatik anlatının merkezine yerleştirirken, ana karakterlerin beyaz olması nedeniyle adalet arayışı meşru bir çerçeveye dönüşmektedir.



Şekil 6. Siyahi Karakter Çatışma Esnasında

Oyunun dramatik anlatısı ve akışında özellikle beyaz oyunculara hitap edecek şekilde kurgulanmış suçla savaşıyan beyaz kahraman öne çıkarken; siyahi ya da hispanik karakterler tehlikeli, güvenilmez ve yozlaşmış figürler olarak gösterilmektedir. Böylece oyunun anlatısı hem etnik ötekiliği hem de sistemik ırkçılığı yeniden üretmektedir. Buna göre, siyahi ve hispanik karakterler çoğu zaman ya karikatürize edilmiş yan rollerle sınırlandırılır ya da uçlardaki davranışlarıyla marjinalleştirilir. Diğer yandan oyun kullanıcılarının bahse konu söylemlerle etkileşime girmesi, dijital oyun ortamında ırkçı dilin normalleşmesine zemin hazırlamaktadır. Bu yönüyle oyun ırkçı temsillerin sadece görsel değil, söylemsel düzeyde de olabileceğini ortaya koymaktadır.

Tablo 4. Irkçı Göstergeler

Oyunun Adı	Geliştirici	İrkçi Kodlar	Değerlendirme
Call of Juarez: The Cartel (2011)	Techland	Söylemsel İrkçilik Tarihsel Öteki	Oyunda hispanikler ile siyahi Amerikalılar için aşağılayıcı söylemler kullanılmaktadır. Diğer yandan tropikal mekânlarda siyahiler saldırganlık, tehdit ve suçla ilişkilendirilerek, tipik bir şekilde ırksal kodlama yapılmaktadır.

Modern zamanlarda geçen western-polisiye oyunu *Call of Juarez: The Cartel* özellikle hispanikler ve siyahilere yönelik diyalog ve betimlemelerde ırkçı ifadeler içerdiği gerekçesiyle eleştirilmiştir. Oyundaki karakterlerin çoğu suçlu çeteler, yozlaşmış polisler, uyuşturucu kaçakçıları gibi stereotiplere dayalı olarak temsil edilmektedir. Oyunda geçen diyaloglarda siyahi ve hispanik karakterler sıklıkla aşağılama içeren ifadelerle anılmaktadır. Dolayısıyla bahse konu söylem yapısı, ırkçı alt metni sıklıkla tekrarlamakta ve özellikle oyuncuların ırk temelli ayrımcılığı normalleştirmelerine neden olacak biçimde meşrulaştırmaktadır.

Red Dead Redemption (2010)

Red Dead Redemption, 1911 yılında ABD'nin batı sınırlarında geçen bir vahşi batı anlatısıdır. Oyun, tarihsel olarak Afro-Amerikan toplumların aktif olduğu bir dönemde geçmesine rağmen siyahi karakterlere oyunda çok sınırlı yer verilmiş ya da çoğunlukla arka plan figürü olarak hizmetkâr ve isimsiz NPC (non-playable character) olarak konumlandırmıştır. Oyunun anlatısı büyük ölçüde beyaz erkek karakterlerin yasa dışı hayatları ve çatışmaları üzerine kuruludur.



Şekil 7. Beyaz Erkek Karakterler Şehir Merkezinde

Oyunda Afro-Amerikan bireylerin yirminci yüzyıl başı ABD'sindeki varlığına yer verilmemesi, anlatının daha çok beyaz erkek silahşör anlatısına uygun nostaljiye dayalı olarak kurgulanmasından kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla oyunun dramatik anlatısı siyahi özneyi görünmez kılan akış dahilinde tamamlanmaktadır. Bu nedenle oyunun tarihsel yok sayma (historical erasure) üzerine kurulu olduğu söylenebilir. Ülkenin iç savaş sonrası dönemi anlatılmasına rağmen, siyahi karakterlerin görünmez ya da kimi arka plan figürleri olması ırksal manada bir tür yok sayma örneği oluşturmakta ve siyahi özneyi tarih anlatısından dışlamaktadır.

Tablo 5. Irkçı Göstergeler

Oyunun Adı	Geliştirici	Irkçı Kodlar	Değerlendirme
Red Dead Redemption (2010)	Rockstar Games	Tarihsel Yok Sayma Tarihsel Öteki	Oyunda 1890'lı yılların ABD'si anlatılmasına rağmen siyahi karakterler ya yok sayılmaktadır ya da hizmetli/köle rollerinde gösterilmektedir.

Mafia III (2016)

Mafia III adlı oyun 1968 yılında ABD'nin güney eyaletlerinden birinde geçen açık dünya aksiyon oyunudur. Oyunun baş karakteri Lincoln Clay, Afro-Amerikan ve Vietnam gazisi bir gençtir. Lincoln Clay, savaş dönüşü ailesi gibi benimsediği siyahi topluluğun beyaz suç örgütleri tarafından katledilmesi üzerine intikam almaya karar verir. Oyunda siyahi özneler arasındaki dayanışma, kolektif travma ve toplumsal kırılmalığa işaret etmektedir. Dolayısıyla oyun boyunca siyahi öznelerin hayatta kalma ve direniş pratiği sürekli olarak şiddet üzerinden kodlanmaktadır. Anlatı boyunca Lincoln Clay'in hem geçmişte yaşadığı travmalar hem de içinde yaşadığı toplumun siyahilere yönelik ırkçı tutumu detaylı bir biçimde işlenmektedir.



Şekil 8. Clay, Siyahi Kadın Karakterle



Şekil 9. Clay, Beyaz Mafya Üyesiyle

Oyunun dramatik anlatısı ve akışında 1960'lı yılların gündelik hayatına nüfuz eden ırkçı eğilimleri daha çok polis şiddeti, beyaz üstünlüğünü savunan çete ve organizasyonlar, siyahilere yönelik sosyal dışlama ve ekonomik eşitsizlikler üzerinden dramatize edilmektedir. Dolayısıyla oyunun kahramanı Lincoln Clay'in yaşadığı ayrımcılıklar yalnızca anlatı düzeyinde değil, oyun mekaniğinde de kendini göstermektedir. Sözgelimi herhangi bir olay anında beyazların ikamet ettikleri mahallelere daha hızlı polis, ambulans ve sağlık yardımı gelirken, siyahilerin ikametlerine siyahilere yönelik şiddet uygulamak için sadece polis erken gelmektedir. Ancak pek çok mekana girişleri bile yasak olan siyahiler sadece mağdur değil, aynı zamanda organize bir direnişin öznesidirler. Diğer yandan sıklıkla şiddet, suç ve intikamla iç içe geçirilerek sunulan siyahiler oyunun dramatik akışında bir kez daha stereotipleşme riskini altında kalmaktadır. Netice olarak oyun her ne kadar siyahi öznenin bireysel ajandasını merkeze alıyor olsa da bahse konu ajandanın sürekli olarak şiddet ve suç etrafında kurgulanması nedeniyle oyun aynı zamanda sisteme yönelik eleştirinin sınırlarını belirlemektedir.

Tablo 6. Irkçı Göstergeler

Oyunun Adı	Geliştirici	Irkçı Kodlar	Değerlendirme
Mafia III (2016)	Hangar 13 2K Games	İrksal Travma Sistemik Ayrımcılık Siyahi Direniş	1968 yılında geçen anlatıda, siyahi başkarakter Lincoln Clay'in savaş sonrası ABD'de maruz kaldığı kurumsal ırkçılık, polis şiddeti ve toplumsal dışlanma işlenmektedir.

Dijital oyun anlatılarında temsil pratikleri yalnızca görsel ya da sözel düzeyde değil, aynı zamanda oynanış mekanikleri de pekiştirilmektedir. Oyun içi dinamiklerin anlatı ile bütünleşmesi, ideolojik kodların dolaylı yollarla aktarımını sağlamaktadır. Bu bağlamda, Mafia III oyununda olduğu gibi, polis çağırma sürelerinin mahalleye göre değişmesi, oyuncuya anlatının sosyopolitik kodlarını deneyimleterek aktarır. Dinamik polis müdahale süresi mekaniği ile oyuncunun bulunduğu mahalleye göre polis müdahale süresi farklılaşır. Beyaz mahallelere yardım daha hızlı gelirken, siyahi mahallelerde yalnızca şiddet uygulamak üzere erken müdahale söz konusudur. Bu tür sistemsel tercihler, oyunun dramatik anlatısını pekiştirir. Bu ilişki, Dubbelman (2016) tarafından ortaya konan "Narrative Game Mechanics" yaklaşımıyla açıklanabilir. Dubbelman'a göre anlatı yapısı, oyun mekaniğiyle örtüştüğünde, oyuncu hem hikâyeyi hem de ideolojiyi eylemsel düzeyde içselleştirir (Dubbelman, 2016). Dolayısıyla ırkçılığa dair içerikler yalnızca temsili düzeyde değil, oynanabilirlik üzerinden de kodlanmakta ve aktarılmaktadır.

Mafia III, dijital oyun anlatılarında siyahi öznenin sistematik ırkçılık ve bundan kaynaklanan toplumsal travmalar bağlamında merkeze alındığı nadir örneklerden biri olarak öne çıkmaktadır. Oyunun Afro-Amerikan başkarakteri Lincoln Clay'in yaşadığı kurumsal dışlanma, polis şiddeti ve sınıfsal eşitsizlikler doğrudan doğruya dramatik anlatı dâhilinde hikaye edilmektedir. Ancak bu türden bir temsil tercihi, siyahi özneyi hem bir direniş figürü hem de suçla özdeşleştirilmiş bir karakter olarak konumlandırarak çelişkili bir kimlik üretmektedir. Diğer yandan oyunun hem anlatı düzeyinde hem de oynanış mekaniklerinde bulunan ırksal kodlamalar, siyahi özneyi adaletsizlikle karşı karşıya kalan ama buna akıl yerine şiddetle karşılık veren bir figür şeklinde konumlandırmaktadır.

Değerlendirme ve Sonuç

Çalışmada dijital oyun platformlarında öne çıkan kültürel temsil pratikleri eleştirel bir perspektiften incelenmiştir. Bir başka deyişle birer kültürel taşıyıcı olarak kavranan dijital oyunların sahip olduğu toplumsal işlev incelenmiş ve bu çerçevede dijital oyun platformlarında siyahi öznelerin temsiline ilişkin toplam altı örneklem oyun üzerinden içerik analizi yapılmıştır. Çalışmanın birinci aşamasında dijital oyun platformlarının içinde yer aldıkları kültür endüstrisinin ideolojik işleyişi dâhilinde açıklanması, ikinci ve sonuç aşamasındaysa birer mesaj alanı olarak kavranan dijital oyun platformlarına yönelik okuryazarlığın geliştirilmesine ilişkin öneriler bulunmaktadır. Bu sayede dijital oyunların ideolojik etkilerinin ortaya koyulması ve daha şeffaf, adil, kapsayıcı ve anlaşılır bir kültürel üretim ortamı oluşturmak amaçlanmıştır.

Modern dünyada bireysel ya da grup aidiyetlerine işaret eden çeşitli gruplara üyeliğin farklı mekân, zaman ve bağlamlarda ötekileştirmeye maruz kalınmasına gerekçe oluşturabildiği bilinmektedir. Grubun ya da bireyin, içinde bulunduğu çoğunluktan farklı herhangi bir özelliğe sahip olması genellikle ötekileştirilmesi için yeterli olmaktadır. Bu çerçevede özellikle Batı merkezli dijital oyunlarda etnik ve dini kimliklerin inşası bağlamında çeşitli aidiyetler üzerinden ötekileştirme ya da ötekinin inşası bakımından oyun platformlarında siyahi öznelerle yönelik ötekileştirici ve ırkçı kodların üretilme süreçleri incelenmiştir. Araştırma örneklemini olarak belirlenen *Resident Evil 5*, *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Far Cry 3*, *Call of Juarez: The Cartel*, *Red Dead Redemption* ve *Mafia III* adlı oyunlar üzerinden yapılan analizlerde, siyahi karakterlerin şiddet ve suça eğilimli kimseler şeklinde temsil edildikleri görülmüştür. Diğer yandan buna karşılık beyaz karakterlerin çoğunlukla merkezi karakterler olarak kurtarıcı ya da kahraman kimseler şeklinde temsil edildikleri tespit edilmiştir.

Çalışmada örneklem olarak incelenen oyunlar üzerinden yapılan çözümlemelerde, siyahi öznelerin çoğunlukla suç, şiddet ya da travma gibi olumsuz kodlarla sunulduğu; buna karşılık beyaz karakterlerin kurtarıcı ya da kahraman konumunda bulundukları görülmektedir. Dijital oyun platformlarında siyahi özne temsilleri ile bu temsillerde öne çıkan bir dizi ırkçı kodlar kullanılarak inşa süreçleri içerik analizi yöntemiyle incelendiğinde zombileştirme, suçla özdeşleştirme, tarihsel yok sayma ya da siyahi öznelerin düzara şiddetle ilişkilendirilmesi oyunların kültürel bakımdan ne denli etkili olduğunu göstermektedir. Seçilen oyunlar üzerinden yapılan çözümlemeler neticesinde temsiliyetin çoğu zaman stereotiplere dayalı olarak dışlayıcı ve sömürgeci kodlarla biçimlendirildiği görülmektedir. Dolayısıyla bu durum, dijital oyunların

sadece eğlence değil aynı zamanda kültürel önyargıların yeniden üretildiği birer mesaj alanı olarak kullanılabileceğini kanıtlamaktadır.

Netice olarak dijital oyunların başta ayrımcılık olmak üzere etnik, dini ya da sınıfsal aidiyetleri şekillendirmekte ve öteki olarak tarif edilen grup ya da bireylerin etiketlenmesinde önemli role sahip oldukları görülmektedir. Oyun anlatısı ile oynanış mekaniği örtüştüğünde, oyuncu yalnızca bir hikâyeyi takip etmekle kalmaz, aynı zamanda bu hikâyeye yön veren ideolojik yapıların bir parçası haline gelir. Bu doğrultuda, ırkçılık gibi temalar yalnızca anlatı unsurlarında değil, oynanış deneyimi aracılığıyla da dolaylı biçimde inşa edilmekte ve pekiştirilmektedir. Dolayısıyla oyunlardaki dramatik anlatı ve akışın sadece eğlence amaçlı olmadığı ve ideolojik kodlarla desteklenmiş birer kültürel metin olarak değerlendirilmeleri gerektiği sonucuna varılmıştır. Bu durum dijital oyunların yalnızca bireysel eğlence sunan ya da vakit geçirmekte kullanılan araçlar olmadıklarını aynı zamanda tarihsel önyargıların ve kültürel stereotiplerin üretilmesinde güçlü işlevlere sahip birer mesaj alanı olduklarını kanıtlamaktadır.

Kaynaklar

- Aziz, A. (2015). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri. Ankara: Nobel Yayınları.
- Barrow C. W. (1993). Critical Theories of the State, Madison: University of Wisconsin Press.
- Burke, P. & Briggs, A. (2005). Medyanın Toplumsal Tarihi, Çeviren: İ. Şener, Ankara: İzdüşüm Yayınları.
- Cudworth, E. Hall, T. McGovern, J. (2007). The Modern State: Theories and Ideologies, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Dubbelman, T. (2016). Narrative game mechanics. In Interactive Storytelling: 9th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2016, Los Angeles, CA, USA, November 15–18, 2016, Proceedings 9 (pp. 39-50). Springer International Publishing.
- Fremon, D. (2000), Jim Crow Laws and Racism in American History, NJ: Enslow Publishers.
- Huizinga, J. (2013). Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme, Çeviren: M. A. Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lomax, L. (1964). Malcolm X and Black Muslim World, New York: Signet Book.
- North, D. & Thomas, R. (1971). The Rise and Fall of the Manorial System, Journal of Economic History, 31(4), pp. 777–803.
- Oskay, Ü. (1993). Kitle İletişimin Kültürel İşlevleri, İstanbul: Der Yayınları.
- Platon, (2021). Yasalar. Çeviren: F. Akderin, İstanbul: Say Yayınları.
- Scheidel, W. (2013). Studying the State, Oxford: Oxford University Press.
- Silva, D. (2017). The Atlantic Slave Trade from West Central Africa, London: CU Press.
- Smith, E. (2012), Eisenhower in War and Peace, New York: Penguin Random House.
- Stilwell, S. (2013). Slavery in African History, London: CU Press.
- Wolf, M. (2007). The Video Game Explosion. Westport: Greenwood Press.
- Yıldırım, B. (2015). İçerik Analizi Yönteminin Tarihsel Gelişimi Uygulama Alanları ve Aşamaları, İstanbul: Literatürk Academia.