

Oyun(cak)lardaki “savaş” tohumları

Yrd. Doç. Dr. Metin Ersoy / Havadis

Oyun(cak)larda propaganda yapmak sadece Hitler’in başvurduğu bir yöntem değildi. Günümüzde video oyunları ile birlikte birçok etnik grup, dini grup ve ülke potansiyel teröristler halinde bize sunulabiliyor.

* * *

Bu sıralar medyanın gündeminde savaş ve çatışmalar yer alıyor. Bireyler olarak içinde bulunduğumuz çağda öylesi bilgi ve enformasyon yağmuru altında kalıyoruz ki, kendimizi bu süreçte korumamız gerekiyor. Çocukluğumuzdan itibaren çevreyi tanıma girişimimizle başlayan enformasyon ihtiyacımızın büyük bir çoğunluğunu kitle iletişim araçlarından sağlıyoruz. Bununla birlikte birçok bilgiyi de oynadığımız oyunlarda edinmemiz mümkün. İnsanlara oyunlarla bir şeyler öğretmenin eğitimde önemli bir yeri bulunuyor. Zira oyunlar sırasında kendimizi rahat ve mutlu hissettiğimizden dolayı, öğrenme algılarımız daha verimli çalışıyor. İşte bunu bilen oyun uzmanları ufak yaşlardan itibaren insanlara vermek istedikleri mesajları tasarladıkları oyunlarla verebiliyorlar.

Gerek bilgisayar oyunları ile olsun gerek ise geleneksel oyun(cak)larda “savaş” temasını oyunların içinde görmek mümkün. Tarihte bunun birçok örneği bulunuyor. Özellikle video oyunu üreten firmaların dünya savaşı temasını kullanmaları dikkat çekiyor. Bu noktadan hareketle, söz konusu savaş temalı video ve geleneksel oyunlarla büyüyen çocukların ileride bu oyunlardan nasıl etkilendikleri ve ne anladıkları ayrı bir araştırma konusu olarak karşımıza çıkıyor. Sonuç olarak, herkesin savaş oyunlarını oynarken aynı düzeyde etkilendiğini iddia edemeyiz.

“Etki” ve “anlam”

Benzer bir durumu; medyadan bizlere ulaşan mesajlar için de söylemeliyiz. Henry Jenkins’in (2006) bu konudaki ayrımı dikkat çekici. Jenkins’e göre video oyunlarını tüketen kişilerin durumunu analiz edebilmek adına “etki” ve “anlam” arasındaki farkı ortaya koymamız gerekiyor. Çocuk yaştaki kişilerin fantezi ile gerçeklik arasındaki farkı ayırt etmekte güçlük çekebileceği savunan etki geleneği karşısına, anlam kültürünü savunanlar çıkıyor. Anlamcılar video oyunu tüketenleri daha aktif bireyler olarak ele alıyor ve herkesin farklı yoruma sahip olduğunu savunuyor. Ben de etki araştırmaları konusunda bireylerin fikir ve davranışlarının yüzde 100 oranında oyunlardan etkilendiğini savunmuyorum. Aksine herkesin söz konusu mesajlar karşısında farklı farklı anlamlar ürettiğini ve eğer bir etkilenme oluyorsa da bunun içerik olarak bir birinden değişik olduğunu düşünüyorum.

Düşmanlar

Etki ve anlam tartışmalarını bir kenara bırakıp, tekrardan konuya geri dönecek olursak; birilerinin savaş temalı oyunları tasarlayıp piyasaya sürerken sadece para kazanma duygusuyla hareket

etmediğini söylemeliyim. Zira piyasaya çıkan oyun(cak)lara baktığımızda, dünya savaşları sonrasında kurşun askerlerin neredeyse tüm devletler tarafından üretildiğini görürsünüz. Amerika'da üretilenlerde düşman veya öteki Kızılderililer olurken, Avrupa'da üretilenlerde Hitler iktidarındaki Nazi askerleri öne çıkıyor. Nitekim Türkiye'de üretilen ve Kurtuluş Savaşı yıllarını sembolize eden kurşun askerler ile oynadığımı hatırlıyorum.

Oyuncakların yerine geçtiler

Elbette savaş tohumları sadece çevremizden, medyadan ve kitaplarından bizlere aktarılmıyor; aynı zamanda küçükken oynadığımız gerek dijital gerekse geleneksel oyunlar da bu süreci ekiliyor. İstanbul Oyuncak Müzesi'ni gezerken rastladığım oyuncaklar bu konuda oynadığımız oyunların çok da masum olmadığını gösterdiler. Hitler iktidarındaki Almanya'da Hausser firması tarafından üretilen oyuncaklar propaganda aracına dönüştürüldüğü bilgisi oyuncakların açıklamalarında yer bulunuyor. Müzede bulunan oyuncakların altında yer alan açıklama şöyle devam ediyor: "Bu oyuncaklarla oynayan çocuklar 2. Dünya Savaşı başladığında, oyuncakların yerine geçtiler." Ne yazık ki düşmanlık ve savaş çekirdekleri bizi eğitmesini, yapay zekâmızı geliştirmesini ve keyifli vakit geçirtmesini umduğumuz oyunlardan bizlere ekildi ve ekiliyor.

Gerçek askerler gibi...

Hitler zamanı dünyamızda teknolojik donanımlar bu kadar gelişmiş değildi. Ancak bugün geldiğimiz noktada kurşun askerlerden daha vahim bir durum olan video oyunları çevremizi sarmış durumdadır. Grossman (2000) savaş temalı video oyunları oynayan bireylerin az veya çok gerçek askerler gibi eğitim gördüğünü savunuyor. Ayrıca savaş koşullarında olduğu gibi acımasız, operasyon koşulları ve rol modeller video oyunları içerisine yerleştirildiğini de belirten Grossman, bireylerin bu oyunları sıkça oynamasıyla birlikte benzer motor ve refleks becerilerini geliştirdiğini belirtiyor. Grossman'ın savduklarını ülkemiz koşullarında abartılı bulanlarımız olabilir, ancak Amerika Birleşik Devletleri'nde her yıl onlarca çocuk okullara silahlı saldırılar düzenliyor ve tarifi imkânsız acılara vesile oluyorlar. Tabii ki tüm bunları video oyunlarına bağlamak mümkün değildir. Bu bir süreçtir ve toplumdaki tüm dinamikler bu süreci şekillendirmede etkin rol oynayabilmektedir.

Oyun(cak)larda propaganda

Sonuç olarak düşmanlık, ötekileştirme ve benzeri duygular ister klasik ister dijital oyunlar olsun, arzu edildiği takdirde çocukların aklına yerleştirilebiliyor. Dolayısıyla oyun(cak)larda propaganda yapmak sadece Hitler'in başvurduğu bir yöntem değildi. Günümüzde video oyunları ile birlikte birçok etnik grup, dini grup ve ülke potansiyel terörist gruplar halinde bize sunulabiliyor. Oyunlar içinde kurgulanan söz konusu sanal gerçeklik, ne yazık ki birçok kişinin o gruplarla ilgili algılarını şekillendirebiliyor. Çocuklarımıza aldığımız oyuncakların bu tür şiddet ve nefret içeren malzemeler barındırmadığından emin olmalıyız. Aksi takdirde masum vakit geçirme araçları olarak gördüğümüz oyunlar, ileride savaş makinesine dönüşebilirler

Kaynaklar

Henry Jenkins (2006). War between effects and meaning: rethinking the video game violence debate. Buckingham, D. (ed. et al) Digital generations, Lawrence Erlbaum.