

Büyük Birader'i Deneyimlemek: Bir Eleştirel Distopik Anlatı Örneği Olarak Orwell Keeping an Eye on You

Özet

Can Bora GELBERİ*
M. Musab YILMAZ**

Günümüzde kanon olarak kabul edilen distopyalar büyük oranda yirminci yüzyılın ilk yarısında kaleme alınmıştır. Bunda, iki dünya savaşı, kitle imha silahları ve baskı-tahakküm araçlarının kitlesel bir boyutta ortaya çıkması önemli bir rol oynamıştır. Distopik anlatılar, günümüze değin çoğunlukla romanlar, çizgi romanlar, televizyon ve sinema yapımları aracılığıyla aktarılmıştır. Aynı şekilde, akademik bir düzlemde de büyük oranda bu kanallar aracılığıyla aktarılan distopik anlatılar analiz edilmiştir. Yeni bir tür olarak kabul edebileceğimiz eleştirel distopik anlatılar, klasik distopya temelli kurgulardan farklı olarak, içlerinde barındırdıkları umut ışığı ve çözüm olanaklarıyla okuyucularına farklı perspektifler sunmaktadır. Baskı ve tahakküm dolu bir evren sunmasıyla distopyaya, protagonistin kendi eylemleriyle bu baskı ve tahakkümden kurtulabilmesini içerdiği için ütopya benzetilebilecek eleştirel distopyalar, bu iki türden de izler taşır. Video oyunları, etkileşime ve hikâyeye doğrudan müdahil olma imkânı sunmasıyla günümüzde popülerliğini gün geçtikçe artırmaktadır. Bununla birlikte alımlayıcının hikâyenin sonunu kendisinin belirlemesine dayanan eleştirel distopyalar için de uygun bir zemin sunmaktadırlar. Bu çalışmada, Osmotic Stüdyoları tarafından geliştirilen Orwell Keeping an Eye On You adlı oyun üzerinden, video oyunlarının eleştirel distopyalar için sunduğu anlatım olanakları, anlatı çözümlemesi yöntemiyle incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda, bu oyundan hareketle, video oyunlarının eleştirel distopyalar için uygun bir anlatım zemini sunma potansiyeli taşıdığı görülmüştür.

*İstanbul Üniversitesi,
SBE, Gazetecilik ABD,
Doktora Öğrencisi
E-mail: cangelberi@sakarya.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-7320-7112

**Sakarya Üniversitesi,
İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü
Arş. Gör.,
E-mail: muzafferyilmaz@sakarya.edu.tr,
ORCID: 0000-0001-9491-1048

Anahtar Kelimeler: Eleştirel Distopya, Orwell, Video Oyunları.

Research Article

Experiencing The Big Brother: Orwell Keeping an Eye on You as an Example of Critical Dystopian Narrative

Abstract

Can Bora GELBERI*
M. Musab YILMAZ**

Dystopias regarded as canons today appeared largely in the first half of the twentieth century. The two world wars, the emergence of mass destruction weapons and oppression-domination tools played an important role in this. Dystopic narratives have been mostly expressed through novels, comics, television and cinema productions until today. Likewise, dystopic narratives conveyed through these channels have been analyzed on the academic level. Unlike classical dystopias, critical dystopic narratives, which can be considered as a new genre, offer different perspectives to the readers with lights of hope and solution possibilities they contain. Critical dystopias can be likened to dystopias as they present a universe full of oppression and domination. Likewise, critical dystopias carry some traces of utopias because they convey the message that it is possible to escape from the oppression. The popularity of video games increases day by day as they provide the opportunity to interact and be directly involved in the story. Besides, they also provide a suitable ground for critical dystopias, allowing their players to determine the end of the story. In this study, through the game Orwell Keeping an Eye On You developed by Osmotic Studios, the narrative possibilities offered by video games for critical dystopias are examined through the narrative analysis method. In conclusion, with reference to the game, it was observed that video games have the potential to provide a suitable narrative ground for critical dystopias.

*Istanbul University,
Institute for Social Sciences,
Department of Journalism,
PhD Candidate,
E-mail: cangelberi@sakarya.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-7320-7112

**Sakarya University,
Faculty of Communication,
Department of Journalism
Res. Assist.,
E-mail: muzafferilmaz@sakarya.edu.tr,
ORCID: 0000-0001-9491-1048

Received: 20.04.2021
Accepted: 12.06.2021

Keywords: Critical Dystopia, Orwell, Video Games.

1. Giriş

Video oyunları, geleneksel hikâye anlatma biçimlerinden farklı olarak, sundukları etkileşim imkânıyla bireyleri hikâyenin içine dâhil etmiş, tek yönlü, çizgisel ilerleyen anlatıların dönüşmesini sağlamıştır. Oyun çalışmaları literatüründe etkileşimli drama (Garite, 2003, s. 2; Laurel, 1986; Mateas, 2001, ss.141-142; Sayılğan, 2014;) olarak adlandırılan bu yaklaşım, mimesis, antagonist, protagonist, katarsis gibi geleneksel dramatik öğelere (Aristoteles, 2019, ss. 29-32) ek olarak oyuna özgü prosedürel yapılarıyla oyuncuya aktif bir rol atfederken, günümüzün izleyici/okuyucu odaklı iletişim paradigmasına ve yöndeşme kültürüne uygun bir anlatı biçiminin oluşmasını sağlamıştır.

Etkileşimli drama yaklaşımına uygun olarak, eleştirel distopik anlatıların video oyunlarına yansması da oyuncuların kültürel, ahlaki, entelektüel ve ideolojik geçmişlerinin ve deneyimlerinin seçim sürecine dâhil olmasını sağlamış ve bu seçimlerle olay örgüsünün ve hikâyenin sonucunun değişmesi oyuncuya kendini deneyimleme fırsatı sunmuştur. Barthes'ın (2013, s. 65) yazarın ölümü olarak nitelendirdiği, metnin okuyucudan bağımsız varolamayacağına yönelik postyapısal metin analizinin etkileşimli dramalarda tam anlamıyla karşılığını bulduğunu ve kullanıcı konumunda bulunan bireylerin yaptıkları seçimlerle bir açık yapıt (Eco, 2001, s. 10) olarak anlatıyı dönüştürme imkanına sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Bu çalışmaya konu olan video oyununun anlatısal yapısında da temel bir yeri olan ve günümüz insanının yaşam pratiklerini belirleyen en önemli fenomenlerden birini oluşturan internet, iletişim ortamının tarihte görülmemiş bir oranda demokratikleşmesini sağlarken erk sahipleri tarafından gözetim ve denetime imkân veren yeni ve büyük bir alan olarak da karşımıza çıkmaktadır. Dijital gözetim olgusu, özellikle sosyal medyanın gelişimiyle ortaya çıkan yeni skopofil (Bauman & Lyon, 2018, s. 142) kültürün etkisiyle, gönüllü ve oto-gözetim (*self-surveillance*) biçimselliği taşımaktadır. Günümüzde hükümetler, tahakkümün yeni bir biçimi olarak dijital gözetim olgusuna büyük önem verirken, Büyük Birader olarak adlandırılabilir sembolik gözetim, bireylerin cep telefonlarına kadar yaygınlaşmıştır. Eric Arthur Blair'in 1984 adlı distopik romanında kurgusal bir anlatıyla aktardığı gözetimin kaba ve doğrudan biçimi, dijital çağın getirdiği olanaklarla birlikte daha rafine ve akışkan bir biçimsellik kazanmıştır.

Sosyal medya kullanımının kültürel etkileri, günümüz yeni medya kuramcıları tarafından farklı biçimlerde yorumlanmaktadır. Bu mecraların toplum ve kültür üzerindeki olumsuz etkilerine yönelik çalışmalar, özellikle son yıllarda ortaya çıkan, dijital medya dolayımı iktidar ve gözetim ilişkileri ile ilgili tartışmalardan etkilenerek, bu mecraların neoliberal bir tahakküm biçimi olduğu üzerinde durmaktadır. Günümüzde postmodern disiplin ve tahakküm aygıtları olarak iş gören cep telefonları, internet dolayımı iletişimi sağlayan araçlar ve özellikle sosyal medya, postmodern iktidarın adeta kutsal bir nesnesi olarak görülmektedir. Han (2020, s.22), cep telefonlarını bu kutsal nesnenin tespihine benzetmiş, bu mecralarda yer alan beğeni ve yorum gibi özellikleri ise bu iktidarın kutsalına “amin” demenin farklı bir yolu olarak yorumlamıştır.

Sosyal medyanın kültür ile ilişkisinin akademik tartışmaları bir yana, bugün bu araçların etkilerini popüler kültür ürünlerinde de eleştirel bir perspektifle görmek mümkündür. Orwell: Keeping an Eye on You (Osmotic Stüdyoları, 2016), internete bağlı tüm cihazların, erk sahipleri tarafından dijital gözetim aygıtı olarak kullanılmasına yönelik distopik bir etkileşimli drama örneği olarak okunabilir. Oyunun ana eksenini oluşturan dijital gözetim, büyük veri, hakikat sonrası (*post-truth*) ve yalan haber (*fake news*) gibi kavramların günümüz iletişim çalışmaları açısından taşıdığı önem, yeni ve etkileşimli bir anlatı biçimi olarak video oyunlarının barındırdığı eleştirel öğelerin geleneksel anlatılardan farklı bir biçimde ele alınmasını gerekli kılmaktadır. Bu çalışmada, Orwell: Keeping an Eye on You adlı oyunun hikâyesi, eleştirel distopik anlatıların etkileşimli dramalarda nasıl inşa edildiğini ortaya çıkarmak amacıyla analiz edilmiştir.

Video oyunlarının, günümüz dünyası üzerine belirli bir eleştirelliği ve umudu aynı anda taşıyan bir anlatım biçimi olan eleştirel distopyalar için uygun bir zemin sunup sunmadığı, araştırmamızın temel sorusunu oluşturmaktadır. Bu bağlamda, örneklem olarak Alman bağımsız oyun geliştiricisi Osmotic Stüdyoları tarafından geliştirilen Orwell: Keeping an Eye on You adlı oyun seçilmiştir. Bu oyun, eleştirel distopik anlatı bağlamında ele alınmıştır. Oyunun mekanikleri, anlatımı, günümüz dünyasının sorunları ile kurduğu ilişki, sunduğu çözümler ve bunların eleştirel distopik anlatılar ile bağlantısı, anlatı çözümlemesi yöntemi üzerinden incelenmiştir. İncelenen oyun, mekanikleri ve anlatım dili bağlamında, eleştirel distopik anlatı ekseninde dijital gözetim, baskı ve tahakküm araçları, yalan haber, hakikat sonrası çağ konularına bakışı uyarınca ele alınmıştır. Bu minvalde, açık uçlu bir şekilde son bulan oyun bütün son bulma ihtimalleri ekseninde incelenmiş, teknik ve içerik bağlamında sunduklarının, belirtilen yöntem üzerinden ele alınması uygun bulunmuştur.

Video oyunlarının, diğer kitle iletişim araçlarına (film, edebiyat, TV dizisi, çizgi roman vb.) benzer şekilde bir metin olarak incelenebileceğine ilişkin çalışmalar (Flanagan & Nissenbaum, 2014; Perez-Larotte & Oliva, 2017) bu çalışmanın analitik yaklaşımının temelini oluşturmaktadır. Eleştirel distopik anlatılarda, içinde bulunulan olumsuz ve baskıcı durumun nasıl meydana geldiği, bu durumun olası çözüm yolları ile birlikte ele alınmaktadır. Çalışmanın sonucunda, Orwell: Keeping an Eye on You'nun kullanıcıya sunduğu seçim ve anlatıya dâhil olma imkânlarıyla, onları özgürlük ve güvenlik arasındaki diyalektikte konum almaya yönlendirdiği, eleştirel distopyanın doğasına uygun bir biçimde salt kötümser bir havadan ziyade, olası çözüm yollarını oyuncunun seçimlerine bıraktığı görülmüştür. Bu minvalde, çalışmaya konu olan oyundan hareketle, video oyunlarının eleştirel distopyalar için uygun bir anlatım zemini sundukları sonucunda varılmıştır.

2. Distopyadan Eleştirel Distopyaya Anlatımın Dönüşümü

Ütopya, güncel toplumsal, siyasal ve kültürel sistemin genellikle problemleriyle yanlarının kurgusal bir evrende, beklentilere ve hayallere yönelik yeniden oluşturulmasıdır. Bir anlamda, umudun felsefi bir yansımasıdır (Sargent, 2010, s. 8). Ütopyalar, halihazırdaki toplumsal ve siyasal hoşnutsuzluklara, problemleriyle görülen unsurlara karşı alıcılara umut vermeyi amaçlayan, başka türlü bir dünyanın mümkün olduğu mesajını iletmeyi hedefleyen anlatılardır (Vieira, 2010, ss.20-23). Bu anlatıların, insanlığı mevcut

olumsuz durumlara yönelik bilinçlendirme ve gelecekte meydana gelebilecek olumsuz durumlara karşı uyarma türünden işlevleri de bulunmaktadır.

Ütopyalar, bulunulan toplumdaki uzakta olduğuna inanılan, ulaşılması gereken bir ideal olarak karakterize edilirken, distopyalar toplumun olası olumsuz yönlerinin karikatürize edilerek karamsar ve kötücül bir tabloyla anlatıldığı kurgular olarak tanımlanır. Klasik distopyalarda, bireylerin birer fail olarak hiçbir hareket imkânının bulunmadığı vurgulanır (Claeys, 2016, s. 398). Toplumun kusursuz işleyişi, refah, zenginlik ve sosyal düzen baskıyla sağlanmıştır. Bu, toplumsal ideallerin gerçekleşmesi uğruna atılan adımların olumsuz sonuçlar doğuracağına yönelik yazarlar tarafından verilen bir mesajdır. Distopik anlatıların günümüzde yakaladığı büyük ilginin temelinde, H. G. Wells, Aldous Huxley ve George Orwell gibi isimlerin kanonlaşmış eserlerinin payı büyüktür. Huxley'in *Cesur Yeni Dünya* ve Orwell'in 1984 adlı eserleri ise kendilerinden önce yazılan ütopyik ve distopik eserlerden farklılaşmıştır. Huxley ve Orwell'in romanları, modern devletlerde gözetimin kilit rolüne vurgu yapmışlar, kitlelerin bu gözetim karşısındaki pasifliğini ve bastırılmışlığını kurgusal bir dil ile hikâyeleştirmişlerdir.

Eleştirel distopik anlatılarda ütopyik ve distopik anlatılarda görüldüğü gibi, toplumsal problemlerle ilgili farkındalığın artması konusunda önemli bir mücadele ve düşünömsellik biçimi ön plana çıkmaktadır. Bu anlatılar, gerçekte var olmayan bir toplumu detaylı bir şekilde ele alarak, mevcut zaman ve mekân sınırlılıkları dahilinde kurgular, böylelikle okuyucuların/alımlayıcıların içerisinde buldukları durum ile ondan çok daha olumsuz niteliklere sahip bir toplumsal düzen arasında bir karşılaştırma yapmalarına olanak tanır. Bu türden anlatıların önemli bir bileşeni, hikâyeye hâkim olan olumsuz havanın içerisinde bir çıkış noktası sunmalarıdır. Anlatıya eklenen farklı bileşenlerle, tahakkümden çıkışın mümkün olduğu mesajı verilir (Sargent, 2000).

Maruz kalınan tahakkümden kurtuluşa yönelik bir vurgu içermeyen distopik anlatıların, insanları mevcut duruma yönelik tepkisizliğe yönlendirmesi ve herhangi bir umudun olmaması türünden mesajlar vermesinden dolayı, daha iyiye doğru bir değişime yol açma bağlamında ele alındığında yetersiz olduğu söylenebilir (Viera, 2010, s.15). Eleştirel distopyalarda ise ütopya ile distopya anlatılarının ortak bir paydada buluştuğunu söylemek mümkündür. Mevcut olumsuz durumun gelecekte alabileceği hâl üzerine bir projeksiyon çizen eleştirel distopyalar, ondan kurtuluşun da mümkün olabileceğine yönelik mesajlar verir. Böylelikle bu iki türden de ayrılır.

Anlatıya dahil olan karakterlerin mevcut otoriteye karşı bir mücadele içerisinde olması, eleştirel distopyaları klasik distopyalardan ayıran en temel farklardan biridir (Atasoy, 2020, s. 1142). Bu anlatılarda karakterler, buldukları kurgusal evrendeki siyasal ve sosyal ortamın resmi yapısının altında yatan baskıcı yapıyı zamanla kavrar ve buna karşı bir eylem geliştirir. Siyasal/sosyal adaletsizliğe ve baskıya karşı mücadele eden karakter, bu yapının ortadan kalkması için çıkış yolları arar. Eleştirel distopik anlatılarda hem okuyucular/alımlayıcılar hem de karakterler (protagonist) baskıcı bir yapıya karşı mücadele ederken, umut her zaman anlatıya dahil olmaktadır (Baccolini & Moylan, ss. 240-245).

Eleştirel distopik anlatılar, dinamik bir yapıya ve diyalektik bir biçimselliğe sahiptir. Bu anlatılarda protagonistin sahip olduğu özdüşünümsel tutum, içerisinde yaşadığı toplumsal yapıyı ve maruz kaldığı tahakkümü fark etmesini sağlamanın yanında, bununla mücadele etmek için yapılması gerekenleri de planladığı bir sürece girmesini sağlar. Fitting'e (2003, s. 156) göre, eleştirel distopya anlatıları, distopik bir toplum yapısının nasıl ortaya çıkabileceği üzerinde dururken, aynı zamanda böyle bir toplumsal yapı ortaya çıktığında ne yapılması gerektiğiyle ilgili çeşitli yol haritaları da sunmaktadır. Kaynağını sosyal gerçeklikten alan bu anlatılar, protagonistin anlatı boyunca sahip olduğu tutum ve tercihleri uyarınca bir sona erer. Bu haliyle, günümüzün popüler bir anlatı biçimi haline gelen, birden çok sonu ihtiva eden anlatılar için uygun bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır (Farca & Ladevese, 2016, ss.2-3).

Dinamik yapıları ve diyalektik biçimselliklerinden dolayı, eleştirel distopyaların video oyunları için oldukça uygun bir anlatım zemini sundukları söylenebilir. Video oyunlarının anlatısına hâkim olan etkileşimsel öğeler ve oyunların müdahaleye izin veren prosedürel yapıları, oyuncuları evrenin aktif katılımcıları haline getirir. Prosedürelilik, video oyunlarının algoritmalar vasıtasıyla çok farklı biçimlerde yapılacak seçimleri ve oyuncunun hareket imkânını belirleyen kod temelli bir sistemdir. Yazılım teknolojisindeki gelişmelerle birlikte video oyunlarında prosedürel yapı oyuncuya farklı seçim imkânları sunan bir biçimsellik kazanmıştır ve bu yapı, oyuncunun anlatıya müdahale etme olanaklarını çoğaltmıştır (Demirbaş, 2020). Bu da oyuncunun kurgusal düzlemde inşa edilen hikâyenin oluşturulmasına ve sürdürülmesine hâkim olan ideolojik yapılarla ilgili düşünsel bir sürece girmesini beraberinde getirecek bir kapı açar (Schulzke, 2014, ss. 322-324). Eleştirel distopya özelinde bakıldığında, bir protagonist olarak oyuncunun sanal bir ortamda oluşturulan tahakkümden çıkış yolları araması, hikâyenin temel bileşeni haline gelir. Hikâyenin sonu da yine protagonistin seçimleri uyarınca şekillenir.

3. Bir Eleştirel Distopya Örneği Olarak “Orwell”

Bağımsız Alman oyun stüdyosu Osmotic Stüdyoları tarafından 2016 yılında piyasaya sürülen Orwell: Keeping an Eye on You, ismini George Orwell müstear ismiyle yazılar yazmış Eric Arthur Blair'den ilhamla almıştır. Oyundaki anlatıya bakıldığında, aşırı milliyetçi/muhafazakâr bir yönetimin, baskı ve yıldırma ile kamusal söyleme hâkim olduğu ve güvenlikçi politikalarla geniş bir toplumsal kontrol sağladığı görülmektedir. Toplumsal kontrolün ve denetimin, bireylerin sosyal medya kullanımına yönelik bir “özgürlük” biçiminde sunulması, postmodern tahakkümün aldığı yeni biçimi göstermesi bakımından önem taşımaktadır. Orwell, bir gözetim ve baskı rejiminin hâkim olduğu anlatısı ve günlük yaşamda sıkça kullanılan kimi pratiklerin yer aldığı oyun mekanikleriyle eleştirel distopik bir perspektiften okunmaya müsait bir video oyunudur. Orwell oyunlarına içkin olan distopik anlatıya bakıldığında, bunun oyuncunun seçimleriyle şekillenen bir evren olduğu görülür. Bu baskıcı ortamdaki çıkış olanakları da eleştirel distopik anlatıların altında yatan çift kutuplu mantık ile son derece uyumludur. Bu yeni dijital panoptik ortamın disipline yönelik işlerliğinde önemli olan kullanıcıların gönüllü katılımıdır. Eleştirel distopik eserlerin diyalektik doğasına uygun bir biçimde, oyuncunun hikâyedeki rolü ve etkisi, oyun mekânına yerleştirilen müdahale unsurlarıyla geliştirilmiştir. Dolayısıyla klasik distopik

görülen terör eylemlerinin artışına bağlı olarak, dijital teknolojilerin de gelişmesi ile birlikte ivme kazanan vatandaşlara yönelik yeni baskı ve tahakküm biçimleri oyunda ayrıntılı bir şekilde ele alınmıştır. Bu bağlamda oyunun Bonton adlı kurmaca bir şehirde yer alan Özgürlük Meydanı'nda gerçekleşen bir patlama ile başlamasının, güvenlik-gözetim ilişkisi dahilinde 11 Eylül saldırıları ile bağlantılı olarak seçilmiş olması muhtemeldir (Murray, 2020 ss.256-257).

Oyunun dijital gözetim bağlamında ele aldığı önemli bir nokta, özellikle Edward Snowden'ın 2013 yılında The Guardian gazetesine verdiği söyleşide ifşa ettiği yasadışı elektronik gözetim olgusudur (Greenwald, Macaskill & Poitras, 2013). Snowden; Tempora, XKeyScore ve PRISM adlı yazılımlarla ABD hükümetinin, telekomünikasyon ve sosyal medya şirketlerinin desteği ile tüm vatandaşlarını gözetim altında tuttuğunu açıklamıştır. Orwell: Keeping an Eye on You'da da oyun mekaniğinin işleyişi, The Nation adlı kurmaca bir devletin tüm vatandaşlarının e-posta adresleri, cep telefonu görüşmeleri, sosyal medya hesapları, bilgisayar ve cep telefonu gibi kişisel iletişim araçlarının gözetimine dayanmaktadır. Oyuncu, buradan aldığı bilgilerle, hükümet karşıtı bireylerin internette bıraktıkları dijital ayak izlerinden profiller oluşturarak, gerçekleşen suçların faillerini ve potansiyel suçluları ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. Orwell'de oyuncunun dijital profiller oluşturmak amacıyla kullandığı sosyal medya uygulamalarını, bugün dünyada sıkça kullanılan sosyal medya uygulamalarının oyundaki karşılığı olarak okumak mümkündür. Sözgelimi oyunda "Timelines" adıyla kullanılan platform Facebook'u, "uTell" adlı platform Facebook Messenger'ı, "Blabber" Twitter'ı ve "Singular" uygulaması da Tinder benzeri arkadaşlık uygulamalarını çağrıştırmaktadır (Tregonning, 2019, s.33).

Oyunun, kullanıcılarını yeni iletişim teknolojileri konusunda belirli bir özdeşünümüllüğe yönlendirdiğini söyleyebiliriz. Günümüzde sosyal medyanın yaygın kullanımı ile birlikte ortaya çıkan yeni gözetim biçimlerinin oyunda tahakkümün yeni araçları olarak sunulması, kullanıcıların dijital iletişim ve sosyal paylaşım ağlarına farklı bir perspektiften bakmalarını beraberinde getirmektedir. Yeni iletişim araçları ile ortaya çıkan gözetimin yeni halinin oyunda görünür olması ve kullanıcının bu gözetimi gerçekleştiren yapı için çalışan bir fail olarak konumlandırılması, oyun kullanıcısının sosyal medya olgusunun arkasında yatan ekonomi-politik yapıları ve iktidar ilişkilerine farklı bir perspektiften bakma imkânı yakalamasını sağlayabileceğini ileri sürebiliriz. Tahakküm araçlarının görünür olması, distopik anlatıların kuruluş mantığına ve onların kültürel alanda oynadıkları role dijital oyun bağlamında yapılan bir katkı olarak okunabilir.

Orwell: Keeping an Eye on You, dijitalleşen gözetim ortamında çevrimiçi olarak gerçekleşen her türlü iletişimin gözetim aracı olarak kullanılabileceğini kurgusal bir şekilde ifade etmektedir. Oyunda, şüpheli konumunda bulunan bireylerin özel hayatları, arkadaş ve aşk ilişkileri, sağlık bilgileri, banka hesapları gibi son derece hassas ve özel olarak kabul edilebilecek veriler dahi hükümetin gözetim ağının bir parçası konumundadır. Bu noktada, gelişen teknolojiyle beraber erk sahiplerinin iktidar alanlarını tarihte görülmemiş oranda genişletmeleri ile birlikte politik olan ile olmayanın sınırının aşındırılması da göze çarpmaktadır. Yeni medya alanındaki teknolojik gelişmeler ile birlikte kamusal ve özel olan her şey siyasallaşmıştır (Wayne,

2015, s. 75). Kişinin en mahrem gördüğü konuların dahi elektronik gözetim vasıtasıyla politik bir biçim aldığı ve mahremiyet ile kamusal olan arasındaki sınırın giderek bulanıklaştığı bir ortamda Büyük Birader'in gözetiminden kaçınmanın neredeyse imkânsız olduğu mesajı verilmektedir.

4. Orwell Keeping an Eye on You'da Oynanış ve Oyun Mekaniği

Oyunda kullanıcı, farklı iletişim araçlarından (telefon, sosyal medya, bloglar, mail, gazeteler) önemli olarak gördüğü verileri toplar ve bunları bilgiye dönüştürür. Şüphelilerin profillerinin oluşturulmasına katkı sağlar. Böylelikle kendisini, kamusal gözetimin psikopolitik unsurlarını kullanarak yürütülen bir soruşturmada katılımcı olarak bulur. Han (2020, s.32), günümüzde gerçekleşen neoliberal tahakküm aygıtının bedenlerden ziyade *psyche* (ruh) üzerinde gerçekleştiğini savunmaktadır. Bugünün tahakküm biçimi, internet teknolojisinin de katkısıyla artık gayri maddi, gayri bedensel bir biçimsellik kazanmıştır. Foucault'nun modern iktidar ve tahakküm biçimlerini analiz ederken kullandığı biyopolitika kavramının kökeninde bireylerin bedensel olarak gözetlenmesi ve oto-denetim olgusunun sağlanması bulunurken Han, bu analizin internet dolayımı yeni toplumlara çözümlemeye yetersiz kaldığını savunmaktadır. İnternet ve özellikle sosyal medya araçlarının tahakküm biçimi paylaşım özgürlüğü olarak adlandırılan bu çelişkili yapıda ortaya çıkmaktadır. Bireyler kendilerini özgür hissetmeleri gereken sosyal medya mecralarında her gün sanki buna mecburmuş gibi veri üretmekte ve bu durum psikopolitik iktidarın pekişmesini sağlamaktadır (akt. Han, 2020, s.12)

Gerçekçilik hissini artıran ve distopik anlatının içine dahil olmayı sağlayan önemli bir unsur, oyuncunun topladığı verilerle soruşturmanın ilerlemesine doğrudan katkı sağlaması ve şüpheli konumunda bulunan bireylerin kaderlerini etkileme şansına sahip olmasıdır. Özellikle iki çelişkili veriden yalnızca birinin profile yüklenmesi gerektiği anlarda, oyuncu ahlaki kararlar vermek zorunda bırakılır ve bu kararların geri dönüşü olmaz. Böylelikle oyun, verilerin seçilmesi veya es geçilmesi konusunda oyuncuya bir özgürlük sunarken oyuncunun verdiği kararlar bir karakterin ölmesine veya ülkede bir terör saldırısının gerçekleşmesine yol açabilir.

Oyunda gerçekleştirilen gözetim, gündelik hayatta sıkça kullanılan basit bilgisayar kullanımı ve internet tarayıcısı yönetiminden farklı değildir. Oyuncuların gündelik yaşamlarında her gün kullandıkları ve aşına oldukları bilgisayar ve sosyal medya kullanımları (e-posta yollama, sosyal medya paylaşımı yapma, blog sitelerini ziyaret etme, gazete sayfalarını okuma vb.) oyun üzerinde simüle edilmiş ve böylelikle kapsayıcı/sürükleyici bir oynanış ortaya çıkmıştır. Böylelikle, katılımcı kültürün zemin hazırladığı gündelik iletişim teknolojileri kullanımı oyunda gözetim bağlamında simüle edilmiştir ve oyuncunun her gün kullandığı bu mecraların problemleri taraflarına dikkatini yönlendirmesi hedeflenmiştir. Dijital iletişim teknolojilerinin ve sosyal medyanın psikopolitik gözetim aracı olarak kullanılması eleştirel bir bağlamda ele alınırken, aynı zamanda bu araçların devrimci ve katılımcı rolü üzerinde de durulmuş ve oyuncunun yapacağı seçimlerle bu diyalektiğe dahil olması sağlanmıştır.

Orwell: Keeping an Eye on You oyununda oyuncunun çeşitli kaynaklardan topladığı verileri izleyen ve bu verilerin sisteme yüklenmesinin ardından, onlarla ilgili kışkırtıcı

yorumlarda bulunan hükümet ajanları, oyuncunun yaptığı seçimlerin hükümet tarafından nasıl karşılandığına yönelik bir geri bildirim oluşturur. Oyuncunun yaptığı seçimlere yönelik bu geri bildirimler aynı zamanda hükümetin olası tepkilerinin de ölçülmesine ve seçimlerin bu doğrultuda yapılmasını garanti altına almayı amaçlamaktadır. Sonuç olarak, oyuncunun vereceği kararlar baskı altına alınır. Orwell: Keeping an Eye on You oyununda kullanıcının sisteme yüklediği ham verileri gören ve seçilen veriler üzerine yorumlar yapan Symes adlı danışman, yaptığı bu yorumlarla oyuncuyu yönlendirmeye ve seçilen veriler üzerinde etki etmeye çalışır. Örneğin, hükümet karşıtı bir kuruluş olan The Thought üzerine önemli bir bilgi sisteme yüklenirse, Symes'in bu kuruluş üzerine yorumu son derece olumsuz olur. Bu türden verileri gizli tutmayarak hükümet yetkililerine iletildiği için de protagonist, bununla birlikte kullanıcı, doğru yolda olduğuna yönelik övgü dolu yorumlar alır. Görüldüğü gibi oyun, kullanıcıya belirli noktalarda seçim hakkı sunar. Kendisine gelen bilgilerin hangilerinin hükümet yetkilileri ile paylaşılacağı kullanıcının tercihine bırakılmıştır. Bu özellik, bir kişi veya bir kurum hakkında birbiriyle çelişkili iki veriden birinin seçilmesinin zorunlu olduğu durumlarda kendisini daha çok belli etmektedir. Örneğin bir saldırı şüphelisi olan Cassandra Watergate'in saldırı anında nereden olduğuna yönelik konum bilgisi ile yine Watergate'in saldırı ile bağlantılandırılacak bir kısa mesajının bilgisi kullanıcının arayüzüne gelir. Bu iki bilgi birbiriyle çalışmaktadır. Kullanıcı, bu çelişen bilgiler arasında yalnızca birini Orwell sistemine yükler ve Watergate'in kovuşturmasının devam etmesi ya da bu kişinin tutuklanması sisteme yüklenen veri dolayısıyla gerçekleşir. Hikâyenin gidişatı kullanıcının yaptığı bu gibi seçimlerin sonucunda şekillenir.

Oyuncu, internet dolaylı iletişim bir sonucu olan devasa boyutlardaki veriye benzer şekilde, kendi oluşturduğu veri setinde kaybolma tehlikesiyle karşı karşıya kalabilir. Oyunda, oyuncunun devasa veri seti içinden doğru olanı seçmek konusunda yaşadığı baskı zaman sınırlamasıyla artırılmış ve belirlenen süre içinde doğru veriye ulaşma konusunda verilecek olan ahlaki kararların önemine vurgu yapılmıştır. Oyun düzleminde sisteme eklenen her bir veri, oyun zamanında 10 dakikanın geçmesini sağlamaktadır. Böylelikle oyuncunun gördüğü her veriyi sisteme eklemesinin önüne geçilirken, bu mekanik, verilecek kararların belirleyiciliğiyle oyuncunun sorumluluk hissini artırmıştır.

Video oyunlarının barındırdığı etkileşime dayalı özellikler sayesinde oyuncu, distopik bir film izlemekten, roman okumaktan farklı olarak anlatımın içine doğrudan dahil olur ve oyunun sunduğu olanaklarla hikâyeye müdahale etme şansını yakalar. Bu durum, distopik anlatıların merkezinde yer alan eleştirel unsurların, oyuncunun kendisini deneyimlemesi ile ön plana çıkmasını sağlar ve oyuncuya belirli bir düşünümSELLİK atfeder. Dijital iletişimin gözetim amacıyla kullanılması örneğinde görüldüğü gibi bu teknolojilerin sunduğu tehditler ve olanaklar aktif olarak deneyimlenir.

5. Hakikat-Sonrası, Gözetim ve Yalan Haber

Baskı, zorlama, sınırlama ve kaba kuvvete dayalı kontrol biçimleri yerini gözetimin eğlence ve paylaşım mantığına dayalı postmodern bir görünümüne bırakmıştır (Fuchs, 2020, s.432). Oyundaki prosedürel yapıya ve hikâyeye bakıldığında, dijital ipuçlarından yola çıkılarak oyun anlatısında meydana gelen terör saldırılarının altında

yatan hakikati ortaya çıkarmanın temel amaç olduğu görülmektedir. Oyuncu, hangi detayların ve verilerin, hikâyenin ilerlemesi ile terör saldırılarının önlenmesi için önemli olduğunu bilmeksizin, kendi kararlarıyla verileri sisteme yüklemektedir. Psikopolitik gözetim ve güvenlik mekanizmaları, oyuncunun yaptığı seçimlerle, iktidarın gayri maddi bileşenlerinin dijital alandaki yansımaları olarak iş görmektedir.

Kullanıcı, Orwell adlı program vasıtasıyla şüpheliler hakkında bilgi sahibi olurken, her bir aktörün hükümetin belirli politikalarına neden karşıt bir duruş sergilediğinin de farkına varır. Bununla doğru orantılı bir şekilde, özgür düşüncenin yasa dışı yollarla kontrol altına alındığına şahit olur. Anlatı ilerledikçe derinleşen güç ilişkileri ve oyuncunun deneyimlediği siyasal aktörlerin yoz durumu, oyun sonunda yapılacak seçime etki etme potansiyeline sahiptir. Kullanıcının seçimleri, oyunun farklı şekillerde son bulmasını sağlar. Saldırganlar Orwell programı vasıtasıyla açığa çıkarılabilir ve tutuklanabilir. Aynı şekilde kullanıcı, oyun sonunda Orwell adlı gözetim programını doğrudan The Thought örgütünün üyeleriyle paylaşarak hükümetin yasadışı uygulamalarını halka ifşa edebilir. Oyunda basitçe bir bilgisayar ekranının kontrol ediliyor oluşu, oyuncunun deneyimlediği sanal ortamın gerçeğe yaklaşmasını sağlarken oyunda yönetilen karakter ile kurulacak bağı artırmıştır. Bilgisayar ekranının karşısında The Nation hükümeti için veri toplayan WW ajan simülasyonu, kendisi de o anda bilgisayar karşısında olan oyuncunun yaşadığı içine gömülme hissini yoğunlaştırır.

İnternet dolayımı ile iletişim ile yeni medyanın erk sahipleri tarafından propaganda aracı olarak kullanılmasında diğer bir önemli bileşen ise yalan haber ve hakikat sonrası olgusunun yükselişidir. Yalan haber ve verilerin gerçek birer olgu gibi sunulması, George Orwell'in 1984 adlı romanında da vurguladığı üzere; toplumsal bir dönüşüm ve siyasal propaganda amacıyla gerçekleştirilmektedir. Burada önemli olan nokta, yalanı veya hakikati yaymaktan ziyade, geniş halk kitlelerinin değerlerinin ve yargılarının şekillendirilmesidir. Erk sahiplerinin işine yarayacak ve ona sosyal ve politik alanda üstünlük kazandıracak her türlü olgu veya yalan bir propaganda aracı olarak kullanılır. Oyunda üzerinde durulan konulardan biri de hakikatin günümüzde önemini yitirmeye başlaması ve özellikle internet yardımıyla bu durumun geniş kesimlere yayılması olmuştur. The National Beholder adlı gazete, kitlelerin ülkede yaşanan olaylarla ilgili düşüncelerinin biçimlendirilmesine hizmet eder. Örneğin Bonton'da meydana gelen bombalı saldırılardan sonra, Cassandra Watergate isimli şüphelinin sabıkasında polis yaralama suçu bulunduğu ortaya çıkar. Oyuncu, Orwell programıyla bu kaydı ortaya çıkarıp hükümet yetkililerine sunar. Hükümet yetkilileri, şüpheliler üzerinde baskı kurmak için bu kayıtları gazete ile paylaşır. Haberin gazetede yayılmasının ardından Cassandra'nın sosyal medya hesaplarına hakaret ve nefret içerikli yorumlar yazıldığına şahit oluruz. Yalan haberlerin veya gazetede sunulma biçimiyle çarpıtılmış hakikatlerin, gazete tarafından okurların bilişsel ve davranışsal eğilimlerini etkileme amacıyla bir propaganda aracı olarak işlev gördüğünü söylemek mümkündür.

The National Beholder, ülkede yer alan mevcut muhafazakar politikaların ve The Safety Bill adı verilen gözetim ve denetime yönelik bir dizi yasanın meşruiyet zeminini sağlamak için hükümetin ideolojik aygıtı olarak işlev görmektedir (Murray, 2020, s.256). Özellikle ülkede The Safety Bill adlı yasa yürürlüğe girdikten sonra düşmeye

başlayan suç oranlarına vurgu yaparak, suçluların yakalanması kisvesiyle ülkede gerçekleşen yaygın yasa dışı gözetim ve disiplin makinesinin üstü örtülür. Gerbner ve arkadaşlarının “acımasız dünya sendromu” adını verdiği medya etkisine uygun bir biçimde medyada sürekli olarak şiddet ve terör olaylarına yer verilir ve böylelikle polis devleti uygulamalarına halkın rızasının üretilmesi amaçlanır (Gerbner, Gross, Morgan & Signorielli, 1986, s. 28).

Foucault'nun modern toplumdaki gözetimi kavramsallaştırırken alegorik olarak kullandığı panoptik gözetim biçimi, dijital iletişimin gelişimi ile boyut değiştirerek yerini post-panoptik bir döneme bırakmıştır (Bauman & Lyon, 2018, ss. 22-23). Aynı şekilde, Orwell: Keeping an Eye on You'daki kitlesel gözetimin de panoptik bir biçimselliği bulunmaktadır. Bentham'ın panoptikon tasarımında, mahkumların birbirleriyle iletişime geçmelerine ve etkileşim halinde bulunmalarına izin verilmez. Bauman ve Lyon'un aktardığı post panoptik dönemde ise bireyler gönüllü olarak iletişime geçer ve bu etkileşim esnasında ortaya çıkan veriler iktidarın temel bileşenlerini oluşturur. Oyunda, bireylerin mahrem alanları olarak gördükleri, şifre korumasıyla güven altına aldıkları sosyal medya profilleri ve kişisel bilgisayarlarına kaydettikleri veriler dahi panoptik gözetimin geniş ağından kurtulamaz.

Çalışmaya konu olan oyunda, The Party adlı hükümetin yaygın gözetim ağını meşrulaştırmak adına The National Beholder ve partinin resmî web sitesinden yaptığı açıklamalarda, düşen suç oranlarına yapılan gönderme dikkat çekmektedir. The Party'nin iktidara gelmesiyle birlikte başlayan süreç, geçmişteki yönetim biçiminden tarihsel olarak da farklı gösterilmeye çalışılmış ve özellikle sosyal medyadan yayılan propaganda paylaşımlarıyla The Party'nin Safety Bill adlı güvenlik programını yürürlüğe soktuğu 2011 yılı bir milat olarak kabul edilmiştir. Bu noktada, modern toplumlarda erk sahiplerinin belleği bir siyasal mücadele aracı olarak kullanmalarına yönelik (Noakes & Pattinson, 2013, s.7) bir anlatının benimsenmesi, oyunun güncel meseleleri eleştirel distopik bir anlatıyla ele almasının diğer yönünü oluşturmaktadır. Oyunda, geçmişte yapılan hataların ve eski hükümetlerin basiretsizliğinin sürekli olarak vurgulandığı gazete yazılarına ve hükümet yetkililerinin konuşmalarına yer verilmektedir. 2011 yılı, Safety Bill'in güvenlik politikalarına yön vermeye başladığı yıl olarak bir milat sayılmakta, sosyal medya ve dijital iletişim kanallarıyla bu tarihten önce yapılan siyasal tercihlere ve politikalara yönelik bir eleştiri havası oluşturulmaktadır.

Safety Bill programıyla birlikte siyasal rejim, geçmişte suç işlemiş her bir bireyin, işverenleri tarafından güvenlik güçlerine bildirilmesine dayalı bir sistem kurarken, ülkede yaşayan bireyler arasında da sosyo-psikolojik ve ekonomik engellerin oluşmasına katkı sağlar. Suç işlemiş insanların ekonomik yaşamdan dışlanmasına yönelik bu girişimler, işlediği suçun cezasını çekmiş bireylerin de yaşamları boyunca damgalanmalarını ve potansiyel tehdit olarak sosyal ayrımcılığa uğramalarını mümkün kılmıştır (Murray, 2020, s. 256). Günümüzde özellikle Çin'de görülen sosyal puanlama sistemine benzer bir biçimde (Mac Sithing & Siems, 2019, ss. 1034-1037) bireylerin iktidar tarafından damgalanması ve elektronik işleme biçimlerinin yaygınlaşması, oyunda disiplin bağlamında ele alınan diğer bir konu olmuştur.

Oyuncu, bulunduğu konum itibarıyla Orwell programında yer alan farklı arşiv kayıtlarından yola çıkarak psikopolitik iktidara katkı sağlayacak verileri toplarken,

verdiği kararlarla iktidarın işletilmesine doğrudan etki eder. Oyun, bu verilerden yola çıkarak terör saldırılarının önlenmesi üzerine kurgulanmıştır. Postmodern gözetimin büyük veri yardımıyla mümkün kıldığı yeni tahakküm biçimi, sosyal medya kullanımı, internet ve iletişimi mümkün kılan bütün araçların tek bir arşivde toplanması fikri ile birlikte oyunda problematize edilmiştir. Orwell yazılımları, yalnızca bireylerin siyasi fikirlerine yönelik bir gözetim biçimi olmanın ötesinde, yaşamın tüm ince ayrıntılarının da denetim altında tutulduğu yeni bir gözetim biçimidir ve bu yönüyle yalnızca kamusal alanda bireyleri gözetleyen CCTV gibi teknolojilerden de farklılaşmıştır. Kişisel iletişim araçlarının gözetlenmesi, kamusal alanda yer alan gözetim araçlarının bireylerde yarattığı oto-denetimin aksine, gözetimin en mahrem alanlarda dahi devam ettiğini göstermekte, böylelikle tahakkümün çok ileri boyutlara ulaştığını salık vermektedir.

George Orwell'in 1984 adlı romanında da üzerinde sıkça durduğu üzere, totaliter rejimlerin devamlılığını sağlayan en büyük etmen, hakikat üzerinde kurulan hakimiyettir. Bugün, içinde bulunduğumuz ve kimi düşünürler tarafından hakikat-sonrası olarak nitelenen çağda (McIntyre, 2019, ss. 118-120), bu sorunun tarihte görülmemiş oranda önem kazandığını ve iletişim araçlarının gelişimiyle birlikte herkesin kendi gerçeğini milyonlarca kişiye yayabildiğini söylemek mümkündür. Hakikat ve dil üzerinde kurulan hakimiyetin erk sahipleri tarafından taşındığı önem oyunun anlatısında da büyük bir yer teşkil etmektedir.

Oyun mekaniklerinde, gerekli veya gereksiz verinin bir bütün olarak oyuncuya sunulması ve istihbarat ajanının -yani oyuncunun- bu veri yığını arasında gerekli olanı seçmesi, günümüzde sanal kimliklerin gözetim altına alınmasında her türlü verinin bu gözetimin bir parçası olabileceğine yönelik önemli bir vurgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Kimi zaman bu veri yığını öyle bir noktaya gelmektedir ki, oyuncu hangi verinin yararlı olacağını kararını vermekte zorlanır. Bireylerin internette geçirdikleri her saniye oluşturdukları devasa veri boyutu da böylelikle eleştirel anlatıda kendisine yer bulmuştur.

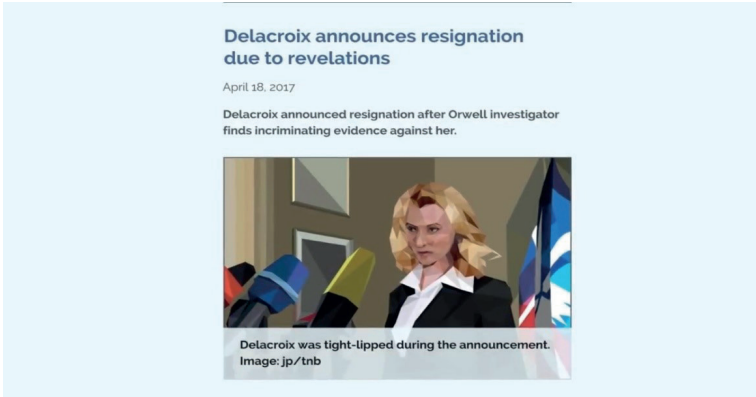
6. Orwell Keeping an Eye on You'da Oyuncu Seçimlerinin Anlatıya Etkisi

Oyun anlatısı boyunca oyuncunun yaptığı her seçim bazı karakterlerin tutuklanmaları, davaların açılması ve hatta ölmeleriyle sonuçlanabilirken oyuncunun verdiği kararlar anlatının sonunu da doğrudan etkilemektedir. Orwell: Keeping an Eye on You'da oyuncu seçimlerine göre şekillenen dört farklı son bulunmaktadır. Oyun beş farklı epizoda ayrılmıştır ve beşinci epizotta olayların nasıl sonuçlanacağı oyuncunun tercihlerine göre farklılık gösterir. Beşinci epizotta The Thought adlı grubun bilgisayar korsanları yardımıyla Orwell programını ele geçirmesiyle birlikte sisteme kendi bilgilerimizi girmemiz istenir, oyuncu eğer burada The Thought'un talimatlarına uyar ve kendi bilgilerinin (isim, yaş, konum ve iletişim ağı gibi bilgiler) sisteme yüklerse oyun The Thought'un başarısıyla sonlanır. Bu seçimin ardından ekrana gelen bir sonraki günün gazete kupürlerinde Orwell adlı yasadışı gözetim programının ifşa edildiğine şahit oluruz. Bununla birlikte bu programın artık tamamen ortadan kaldırıldığına yönelik ve The Thought'un demokrasi ve özgür düşünce açısından taşıdığı önemi vurgulayan haberler gazetelerde ve sosyal medya sitelerinde yayınlanır.



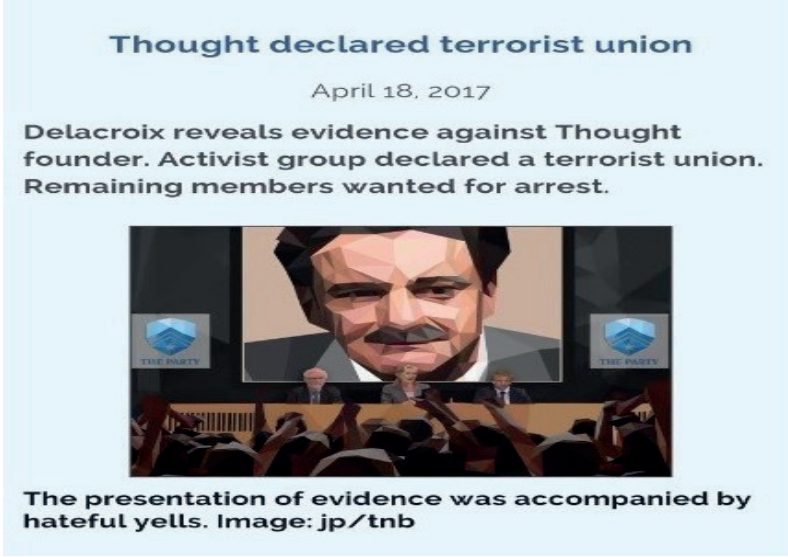
Şekil 2: Oyunun muhtemel sonlarından biri (yasadışı gözetimin ifşası) (Osmotic Stüdyoları, 2016)

Oyunun diğer sonu, hükümetin yasa dışı gözetim programının öncüsü olan Savunma Bakanı Catherine Delacroix'nın ifşasıyla gerçekleşir. Oyuncu, The Thought'un yardımıyla Delacroix'nın kişisel cihazlarına sızar ve cep telefonu ile bilgisayarından elde ettiği verilerle Bonton saldırılarında dahlinin olduğunu öğrenir. Delacroix bu saldırıları halkta bir terör havası yaratmak ve ortaya çıkan korku ikliminden yararlanarak polis devleti uygulamalarını hayata geçirmek için düzenlemiştir. Cep telefonu yazışmalarından elde edilen bu bilgileri oyuncu eğer The Thought'un kısa süreliğine ele geçirdiği sisteme yüklerse oyun Delacroix'nın istifa etmesiyle sona erer. Bu olaydan sonra Delacroix istifa eder ve hükümet Orwell programının iptal edildiğini, Orwell'de saklanan tüm verilerin en kısa sürede silineceğini duyurur.



Şekil 3: Oyunun muhtemel sonlarından biri (Savunma Bakanı istifa eder) (Osmotic Stüdyoları, 2016)

Oyunun muhtemel üçüncü sonunda oyuncu, hükümetin tüm yönlendirmelerine uyar ve Delacroix'nın izinden giderek The Thought'un terör örgütü olarak yansıtılmasını sağlar. Oyuncu, The Thought hakkında sisteme yükleyeceği bazı yalan bilgilerle Bonton saldırılarının arkasındaki terör örgütü olarak The Thought'u göstermeyi başarır. Oyuncunun sağladığı bilgiler, hükümetin gözetli kararlarıyla birlikte halka açıklanır ve Orwell programının, halkı terör saldırılarından kurtarmak için geliştirilmiş yasal bir gözetim sistemi olduğu yönünde propaganda yapılır.



Şekil 4: Oyunun muhtemel sonlarından biri (The Thought Üyeleri gözetlince alınır) (Osmotic Stüdyoları, 2016)

Oyunun muhtemel sonlarından bir diğerinde ise, oyuncu yaptığı seçimlerle The Thought'un Orwell sistemine sızmasına izin verir, The Thought'un bilgisayar korsanı üyelerine sistemi tamamen açar ve hükümet yetkililerinin gizli bilgilerini The Thought üyelerinin kontrol ettiği sisteme yükleyerek açık bir şekilde muhaliflerin safında yer alır.

Thought welcomes investigator

April 21, 2017

Investigator assisting activist group Thought with recent revelations to be declared honorary member.



Şekil 5: Oyunun muhtemel sonlarından biri (Oyuncu The Thought'un onursal üyesi olur) (Osmotic Stüdyoları, 2016)

Bu noktada gazetelerin oyunun farklı sonlarında The Thought için kullandığı “terörist” ve “aktivist” tanımlamalarındaki söylem değişikliği de öfemizm ve disfemizmin ideolojik boyutlarını göstermesi açısından oyundaki eleştirel bakış açısının bir yansımasıdır. Orwell Keeping an Eye on You, oyunun muhtemel dört farklı sonunda da *Die Gedanken Sind Frei* (Düşünceler Özgürdür) adlı Alman folk şarkısı, haberlerin gösterimi sırasında fonda çalarken biter. Bu şarkı 19. yüzyılda bestelenmiş ünlü bir Alman folk şarkısıdır ve yıllar geçtikçe özellikle Alman sosyalistleri ve muhalif düşünceli aktivistler için simgesel bir biçim kazanmıştır. Baskı ve denetim rejiminin hüküm sürdüğü Orwell: Keeping and Eye on You evreninde oyunun bu folk şarkıyla son bulması eleştirel distopik anlatıların klasik distopyalardan farklı olarak ümidi anlatının içine dahil etmesinin önemli bir örneğidir.

7. Sonuç

Yirminci yüzyılın ilk yarısında yaşanan ve insanlık tarihi için unutulmayacak denli önemli ve talihsiz olaylar olarak nitelenebilecek savaşlar, soykırımlar, salgın hastalıklar, ekonomik krizler, totaliter rejimlerin yaygınlaşması, soğuk savaş ve kitle imha silahlarının yükselişi gibi olaylar, sanat alanına distopik anlatıların gelişimi şeklinde yansımış ve pek çok düşünür, kötümser bir kurguyla yaşadığı çağın olumsuzluklarını kendi sanatsal biçimine uygun bir şekilde ifade etmiştir. Osmotic Stüdyoları tarafından geliştirilen Orwell Keeping an Eye on You adlı oyun, klasik distopik anlatıların ele aldığı kimi konuları günümüzün dijital gözetim sorunları bağlamında, eleştirel bir

perspektifle, video oyunlarının kullanıcıya sunduğu yeni olanaklardan da yararlanarak ele almıştır. Klasik distopik anlatılardan farklı olarak oyuncunun anlatıya doğrudan müdahalesine olanak sağlamış ve böylelikle kullanıcı konumunda bulunan bireyin bir distopik simülasyonda kendini deneyimlemesini sağlamıştır.

Video oyunlarında ele alınan distopik anlatılar; roman, çizgi roman, sinema gibi diğer iletişim araçlarından aktarılan distopyalara benzer şekilde, baskıcı ve yozlaşmış siyasi kurumların, değerlerin ve ideolojilerin olası sonuçları hakkında izleyicilerine/okuyucularına belli bir eleştirel bakış açısı kazandırır. Sanal distopya olarak adlandırılabilir video oyunları ise bireyin seçimlerinin anlatının gidişatına doğrudan etki etmesi, anlatının sonunu oyuncunun seçimlerinin şekillendirmesi, karakterlerin hikâye üzerindeki etkilerini de yine oyuncu seçimlerinin yönlendirmesi gibi özellikleri sayesinde klasik distopik anlatılardan farklılaşmaktadır. Orwell Keeping an Eye on You adlı oyun da video oyunlarının barındırdığı katılım, seçim özgürlüğü ve etkileşim gibi olanaklarla, dinamik bir distopik evren deneyimi yaşatmaktadır.

Hakikat sonrası tartışmalarının yükseldiği ve dijital iletişimin erk sahipleri tarafından bir propaganda aracı olarak kullanıldığı günümüz toplumunda Orwell: Keeping an Eye on You, oyuncuya yasa dışı gözetim ağının kilit aktörü olma olanağını vermiş ve katılımın sağladığı avantajlarla klasik anlatılardan daha eleştirel bir perspektif ortaya koymuştur. Sosyal medyanın ve internet temelli diğer iletişim biçimlerinin özgürlüğe yönelik olası tehditleri, propaganda ve psikopolitik iktidar bağlamında ele alınırken, oyuncunun bu tehditler karşısında aktif bir konumda bulunması ve anlatıyı farklı bir biçimde sonlandırması mümkündür.

Oyunda etkileşimli dramının temel özelliklerine uygun olarak oyuncu, yapacağı seçimlerle hikâyeye katkı sağlama ve distopik öğelerin içinde kendi ütopyasını yaratabilme olanağına sahiptir. Bu hikâyelerin, içinde umut barındıran ve okuyucunun doldurması için verimli alanlar bırakan sonları, oyunun analizi ve yorumu için de önemli bir noktayı teşkil etmektedir. Video oyunlarının karakteristik yapısı, oyuncuyu hikâyenin gidişatını belirleme ve anlatının sona erdirilmesinde önemli bir konuma oturtmaktadır. Orwell, anlatının nasıl sona ereceğine bizzat oyuncunun seçimleriyle karar verilmesi özelliğiyle roman ve sinema filmi gibi anlatılardan farklılaşmaktadır. Orwell Keeping an Eye on You oyununda dört farklı son bulunmaktadır ve bu sonlardan üçü toplumsal bir isyan hareketi ve hükümetin devrilmesiyle sonuçlanır.

Orwell Keeping an Eye on You, içinde bulunduğumuz gönüllü gözetim çağında, internete bağlı tüm cihazların ve kullanıcıların internette geçirdiği her saniyenin birer gözetim nesnesi haline gelebileceğine ve en mahrem alanların dahi gözetimin, dolayısıyla iktidarın denetimi altına girmesine yönelik önemli eleştiriler içermekle birlikte oyuncuların anlatıya doğrudan dahil olmasıyla klasik distopik anlatılardan daha güçlü bir eleştirelilik içermektedir. Olgular, duygular ve istekler arasındaki gerilimin olgular aleyhine yükseldiği ve hakikatin ölümü olarak nitelendirilebilecek bu çağda, Orwell Keeping an Eye on You bu problemleri eleştirel bir perspektiften ele alması, oynanışı ve bu anlatıyı desteklemesiyle önemli bir eleştirel distopik anlatı örneğidir.

KAYNAKÇA

- Aristoteles. (2019). *Poetika Şiir Sanatı Üstüne*. (Rifat, S. Çev.). İstanbul: Can Yayınları.
- Atasoy, E. (2020). Distopik kurgu ve ümitvar distopya bağlamında ütopyacılık geleneği. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 19(3), 1135-1147. DOI: 10.21547/jss.715654
- Barthes, R. (2013) *Dilin Çalışma Sesi*. (Ece, A., Sevil, N. K. & Göktepe, E. Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bauman, Z. & Lyon, D. (2018). *Akışkan Gözetim* (Yılmaz, E. Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Claeys, G. (2016). *Dystopia: A Natural History*. New York: Oxford University Press.
- Demirbaş, Y. (2020). Dijital oyunlarda oynanış ve anlatı ilişkisi: DayZ Oyunu ve Village Topluluğu. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 32, 80-107.
- Eco, U. (2001). *Açık Yapıt* (Savaş, P. Çev.). İstanbul: Can Yayınları.
- Farca, G. & Ladevèze, C. (2016, Ağustos). *The Journey to Nature: The Last of Us as Critical Dystopia*. (Bildiri Sunumu) DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG, Dundee, Scotland.
- Fitting, P. (2003). Unmasking the Real? Critique and Utopia in Recent SF Films. Baccolini, R. & Moylan, T. (Ed.). *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. (ss. 155-166). New York & Londra: Routledge.
- Flanagan, M. & Nissenbaum, H. (2014). *Values at Play in Digital Games*. Cambridge: MIT Press.
- Fuchs, C. (2020). *Sosyal Medya: Eleştirel Bir Giriş*. (Kalaycı, İ. & Saraçoğlu, D.). Ankara: Notabene Yayınları.
- Garite, M. (2003). *The Ideology of Interactivity (or, Video Games and the Taylorization of Leisure)*. (Bildiri Sunumu) DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, Utrecht, The Netherlands.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M. & Signorielli, N. (1986). Living with Television: The Dynamics of the Cultivation Process. J. Bryant & D. Zillman (Haz.), *Perspectives on media effects* (ss. 17-40). Hilldale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Greenwald G., Macaskill, E. & Poitras L., (2013, 9 Haziran), Edward Snowden: The whistleblower behind the NSA surveillance revelations, *The Guardian* (Erişim Tarihi: 27.03.2021) <https://www.theguardian.com/world/2013/jun/09/edward-snowden-nsa-whistleblower-surveillance>
- Han, B. C. (2020). *Psikopolitika: Neoliberalizm ve Yeni İktidar Teknikleri*. (Barışçan, H. Çev.). İstanbul: Metis.
- Laurel, B. (1986). *Towards the Design of a Computer-based Interactive Fantasy System*. (Doctoral dissertation, The Ohio State University, ABD). Retrieved from https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws_etd/send_file/send?accession=osu1487265143146814&disposition=inline.
- Mac Síthigh, D. & Siems, M. (2019). The Chinese social credit system: A model for other countries? *The Modern Law Review*, 82(6), 1034-1071.
- Mateas, M. (2001). A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games. *Digital Creativity*, 12(3), 140-152.

- McIntyre, L. (2019). *Hakikat Sonrası* (Biçici, M. F. Çev.). İstanbul: Tellekt Yayınları.
- Murray, S. (2020). Nineteen Eighty-Four and Video Games. W. Nathan. (Der.). *The Cambridge Companion to Nineteen-Eighty-Four*. (ss. 247-264). Cambridge: Cambridge University Press.
- Noakes, L. & Pattinson, J. (Eds.). (2013). *British Cultural Memory and the Second World War*. London: A&C Black.
- Pérez-Latorre Ó & Oliva, M. (2017). Video games, dystopia, and neoliberalism: The case of bio-shock infinite. *Games and Culture*. 14(7-8), 781-800. doi:10.1177/1555412017727226
- Sargent, L. T. (2000, July). *US Eutopias in the 1980s and 1990s*. (Bildiri Sunumu) Lecture at the Comparative Thematic Network Project (COTEPRA) Conference, Centro Interdipartimentale di Ricerca Sull' utopia. University of Bologna, Rimini, Italy.
- Sargent, L. T. (2010). *Utopianism: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Sayılğan, Ö. (2014). *Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar ve 'Etkileşimliliğin İdeolojisi' Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi. İstanbul, Türkiye.
- Schulzke, M. (2014). The critical power of virtual dystopias. *Games and Culture*, 9(5), 315-334.
- Tregonning, J. (2019). Breaking the rules: Playing criminally in video games. *Dialogue: The Interdisciplinary Journal of Popular Culture and Pedagogy*, 6(2). 25-36.
- Vieira, F. (2010). The concept of utopia. *The Cambridge Companion to Utopian Literature*, 3-27.
- Wayne, M. (2015). *Marksizm ve Medya Araştırmaları: Anahtar Kavramlar, Çağdaş Eğilimler* (Cezar, B. Çev.). İstanbul: Yordam Kitap.