

## ASİMETRİK STRATEJİLERİN DÖNÜŞÜMÜNDE MEDYA KULLANIMI: ORTAK MANTIK, FARKLI YÖNTEMLER

Hasan Deniz PEKŞEN\*

### Öz

*Silahlı çatışmaların geleneksel olmayan yöntemlere kaymasını içeren süreç hem güç kullanmanın yöntemini hem de politik amaçlara ulaşmanın yollarını da dönüştürmüştür. Daha önce savaşlarla alakalı bulunmayan konu ve alanların birer işleve sahip olmaya başladıkları gözlemlenmiştir. Bu alanlardan birisi olan medyanın politik amaçlara ulaşmadaki rolü giderek artmış ve asimetrik strateji uygulayan aktörlerin medyayı ele alış biçimini dönüştürmüştür. Bu çalışmada söz konusu etkileşim ele alınmış ve medyanın asimetrik stratejiler içerisindeki işlevi sorgulanmıştır.*

*Medyanın savaşın yalnızca aktarıcısı değil aynı zamanda bir kamuoyu yaratıcısı olma işlevinin belirmesi ile gerilla örgütleri medyada görünürlüğü artırıcı faaliyetler ve propagandanın duyulması faaliyetlerine ağırlık vermeye başlamışlardır. Bunu ise 'savaşın sıradanlaşması' takip etmiş ve bu çabalar eskisi kadar etki yaratamamaya başlamıştır. Buna tepki ise terörist örgütlerden gelmiş, savaşın sıradanlaşmasını önleyecek düzeyde vahşice şiddet yöntemleri ile faaliyetlerini yeniden medya gündemine sokmayı başarmışlardır. Buna paralel olarak yaygınlaşan sosyal medya ve bilgisayar oyunları ise günümüz silahlı mücadelelerine yeni bir boyut eklemiştir. Çalışma bu dönüşüm sürecini incelemekte ve farklı stratejilerin medya kullanımındaki benzerlik ve farklılıklarını ortaya koymaktadır.*

**Anahtar Kelimeler:** Silahlı Çatışmalar, Geleneksel Olmayan Stratejiler, Medya, Gerilla Savaşı, Terörizm

## THE USE OF MEDIA IN THE TRANSFORMATION OF ASYMMETRIC STRATEGIES: COMMON LOGIC, DIFFERENT METHODS

### Abstract

*The process involving the shift of armed conflicts towards non-conventional strategies has transformed both of method of using force, and ways of achieving political goals. It has been observed that subjects and areas, previously not relevant to wars, begins to have a function. The role of the media in achieving policy objectives, has gradually increased, and it transformed the non-conventional uses of media. In this study, the interaction between media and wars was examined and the function of the media within asymmetric strategies was questioned.*

*With the emergence of the media's new functions, guerrilla organizations began to focus on activities to increase visibility in the media and to announce their propaganda. This was followed by the 'banalization of war' and these efforts began to fail to make as much impact as they used to. The response to this came from terrorist organizations. They managed to put their activities back on the media agenda with most brutal violent methods. In parallel, widespread social media and computer games have added a new dimension to today's conflicts. The study examines all this transformation process and reveals the similarities and differences of different strategies in media use.*

**Keywords:** Armed Conflicts, Non-Conventional Strategies, Media, Guerilla War, Terrorism

\* Dr. Öğretim Üyesi, İstanbul Okan Üniversitesi, Uluslararası İlişkiler Bölümü, hasan.peksen@okan.edu.tr, Orcid: 0000-0003-4008-9970

## GİRİŞ

Tarihin en eski dönemlerinden beri örnekleri görünen asimetrik yöntemlerin, yirminci yüzyılın ikinci yarısıyla beraber politik amaçlara ulaşmak için kullanılan temel mücadele biçimlerine, diğer bir deyişle stratejilere dönüşmesi ile beraber, güvenlik gündemi önemli ölçüde değişti. Soğuk savaşın vekil savaşları içerisinde gerilla gruplarının kazandığı başarılar belirli bir ölçüde yöntemlerine bağlanmışsa da bir o kadar da vasi ülkelerin verdiği destekler ve ideolojilerinin gücü üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır. Fakat soğuk savaşın sonlanmasının ardından bu yöntemlerin yeni bir terörist dalga ile çok güçlü bir şekilde ortaya çıkması ile beraber, güç ilişkilerinin dinamiklerinden bağımsız şekilde öne çıkan alt bileşenleri dikkat çekmeye başladı. Bu alt bileşenlerden birisi olan medya ve medya kullanımı hem bu yöntemlerin uygulanış şekilleri ile dönüşmüş, hem de bu yöntemleri dönüştürmüştür. Bu çalışmada da söz konusu etkileşim incelenmektedir.

Buna göre geleneksel savaşlar sırasında ortaya çıkan medya kullanımı, savaş muhabirliği dönemini başlatarak kamuoyu ile savaş yapımı arasındaki ilk önemli etkileşimi ortaya çıkarmıştır. Bu tarihten itibaren kamuoyu ile savaş arasındaki etkileşim artacak, savaşın gerekçelendirilmesi ve sürdürülmesi özellikle demokratik gelenekler edinmiş ve edinmekte olan devletler için- çok daha temel hale gelecektir. Yirminci yüzyılın savaşlarıyla beraber sivillerin uzun süreler askere alınmaları, çoğunun ölmesi ya da zarar görmesi, endüstri merkezleri olan şehirlerle beraber sivillerin hedef alınmaları, cephede olsun olmasın herkesin savaşın bir parçası olmasına neden olmuştur. Bu ise kaçınılmaz olarak savaşın hedeflerinin, yapılışının, sonuçlarının hiç olmadığı kadar sorgulanmasını sağlamıştır. Silahlı çatışmaların İkinci Dünya Savaşı ve sonrasında farklı bir düzleme geçmeleri ile bu süreç başka bir hal alacaktır.

Bu bağlamda ilk olarak incelenecek olan soğuk savaş dönemi gerilla savaşlarında medyanın kullanımı olmaktadır. Medyanın kamuoyu üzerindeki etkisini fark eden güçsüz aktörler, bu araçları görüşlerini yaymak, kamuoyunun yürütülen askeri operasyonlara son verdirmesi için baskı yapmasını sağlamak ve bu mümkün değilse bile karşılarında yer almamalarını sağlamak için kullanmaya çalışmışlardır. Böylece askeri alandaki güçsüzlüklerini siyasal alanda güç kazanarak dengelemeye çalışmışlardır. Başarısı çok farklı vakalarda, en çarpıcı örneği ile Vietnam Savaşı'nda görülen bu kullanım, kamuoylarının farklı biçimlerde silahlı çatışmalara müdahil olmasına yardımcı olmuştur. Bununla birlikte yine Vietnam Savaşı'nda bu etkileşimin diğer tarafı da gözlemlenmiştir. Sürekli savaş haberleri almanın bir süre sonra algıları duyarsızlaştırarak savaş

sıradanlaştırmaya başladığı da gözlemlenmiştir. Bu sıradanlaştırma, vekil savaşları soğuk savaşın son döneminde kamuoylarının gündeminden ziyade yeniden devletlerin karar vericilerinin gündemi haline getirecek ve gerilla gruplarının medya kullanımının etkilerinde azalma görülecektir. Nitekim soğuk savaş ile birlikte gerilla gruplarının da gerilemesi ve büyük bölümünün ortadan kalkması süreci ortaya çıkmıştır.

Bunu takiben incelenen dönem, soğuk savaşın sonlanması ile beraber yaşanan geçiş dönemidir. Bu dönemde geleneksel olmayan aktörlerin çoğunun marjinalleştiği ve desteğini kaybettiği bir dönem olarak öne çıkarken aynı zamanda medyanın ve medya kullanımının da dönüştüğü bir 'öğrenme' ya da 'geçiş' süreci olduğu söylenebilir. Buna göre geleneksel medyadan yeni medyaya, yani internet temelli uygulamalara geçildiği bu dönemde, devlet dışı aktörlerin 1991 Körfez Savaşı'nda, Somali'de, eski Yugoslavya çatışmalarında, Çeçenistan'da farklı uygulamaları deneyimledikleri ortaya konacaktır. Bu geçiş döneminin etkileri ise 11 Eylül saldırıları ile başlayan dönemde incelenecektir.

İncelemesi yapılan üçüncü ve son dönem ise 11 Eylül saldırıları ile başlayıp günümüze kadar uzandığı değerlendirilen dönemdir. Bu dönemde iki unsurun öne çıktığı ele alınmaktadır. Bunların birincisi, haberciliğin savaşı sıradanlaştırmasının önüne geçmek için şiddet kullanımının en vahşi uygulamalarını bilinçli olarak kullanan bir yöntemin, yani terörizmin öne çıkmasıdır. İkinci unsur ise sosyal medya ve çok gerçekçi bilgisayar oyunlarının ortaya çıkmasıdır. Buna göre kamuoyuna ulaşmak ve kamuoylarının hükümetlere kendi istedikleri yönde baskı yapmasını sağlamak isteyen terör örgütlerinin, taleplerini gündeme koyabilmek için sıradanlaşmayı aşmak üzere vahşet uygulamaya başlamalarının etkileri incelenecektir. Sosyal medya kullanımı ve bilgisayar oyunlarının (özellikle savaş ve şiddet oyunlarının) bu örgütlerin stratejilerini şekillendirmelerinde ve yaptıklarını normalleştirmede nasıl rol oynadığı bu kısmın incelemesinin diğer bileşenini oluşturmaktadır.

Tüm bu bileşenlerin ışığında görüldüğü üzere medyanın dönüşümüne karşın bir sabit olarak askeri alanda başarı elde edilmemesinin mümkün olmadığı bir ortamda farklı alanlar üzerinden karar vericilerin hedeflenmesi söz konusudur. Bu mesele medyanın işlevini şekillendiren temel unsurdur ve hem gerilla mücadelelerinde hem de terörist mücadelelerde farklı şekillerde de olsa süreklilik göstermektedir. O halde ilk yapılması gereken, medyanın işlevini açıklamadan önce, medyanın asimetrik stratejilerde neden hayati bir rol oynadığını gösterecek arka planı açıklamak olmalıdır: Yani asimetrik stratejilerin ortak mantığını.

## 1. ASİMETRİK STRATEJİLERİN ORTAK MANTIĞI

Asimetrik stratejilerin ortak mantığına dair belirtilmesi gereken ilk husus, yeni olanın geleneksel olmayan yöntemler değil, bunların mücadele içerisinde edindikleri araçsal konumu olduğudur. Bu bağlamda, tarih boyunca gerek gerilla stratejilerine, gerekse terörizme benzer yöntemlerin uygulandığı, fakat hiçbirinin mücadelenin temel unsuru olarak, devamlılık gösterecek şekilde ele alınmadığı görülmektedir. Nitekim henüz 12. yüzyılda yapılmış bir gözlemden (Cambrensis, 1188), aşağıda açıklanacak olan modern mücadele tipi ile benzer bir mantığın zaten olduğunu açıkça ortaya koymaktadır (Gann, 1971, s. 3) :

*“Güçlerinden çok hareketliliklerine dayanan hafif silahlı halk, muharebe alanını ele geçirmek için mücadele etmez. (...) Pusular ve gece baskınları ile düşmanı taciz ederler. (...) Açlık, soğuk ya da savaş zorluklarından moralleri bozulmaz. Onları tek bir muharebede yenmek kolaydır ama uzatılmış bir savaşta direnişlerini bastırmak o kadar zordur.”*

Yukarıdaki gözlemden betimlenen yöntem, Çin İç Savaşında Mao Zedong (Tze-Tsung) tarafından ortaya konacak olan hususlardan çok farklı olmayacaktır. Bu benzerlik, askeri olarak güçsüz durumda olan aktörlerin, bu güçsüzlüğü telafi edecek şekilde organize olması gereğini ortaya koymaktadır. Farklı olan ise asimetrinin güçlü tarafının elindeki imkânların çok daha büyük olduğu bir ortamda, çok daha yaratıcı ve çok daha fedakârlık isteyen bir yapıda kurgulanması gerektiğidir. Zira 12. yüzyıldaki mücadelede sayıca büyük bir farklılık olsa da her iki tarafın elinde benzer silahlar bulunmaktadır. 20. yüzyıldaki örneklerde ise teknolojinin imkânlarını sonuna kadar kullanan gözetleme ve yıkım araçlarının olduğu bir ortam karşılaşma zeminini oluşturacaktır. Bununla birlikte, karşı çıkışın mantığı ise aynıdır: Karşı tarafa bir bütün olarak yakalanmadan sürekli olarak mücadele edecek gücü korumak ve onu zayıf noktasından vurarak savaşı sürdüremez konuma sürüklemek.

Bu yaklaşımın sürekliliği, farklı kültürlerin asimetrik mücadele açıklama referanslarına kadar yansımıştır. Buna göre Batı’da asimetri ile ilgili sıklıkla kullanılan hikâyeleştirme, Davud ile Calut (Goliath) arasındaki mücadele olmaktadır. Bu anlatıya göre birebir yapılacak olan düelloda, Davud peygamber ile Calut arasında çok bariz bir güç asimetrisi bulunmaktadır. Durumun farkında olan Davud peygamber Calut karşısındaki stratejisini, onunla simetrik bir mücadeleye girmemek üzerine, sapan ve taş üzerine kurmaktadır. Calut’un karşısına yalnızca

sopa ile çıkmakta, böylece düşmanını aşağılayarak onu kızdırmıştır.<sup>1</sup> Bu kızgınlık anında ise -üzerinde hiçbir koruyucu zırh olmaması nedeniyle çok daha esnek hareket edebilmesinin de etkisiyle- Calut'a sapanı ile taş atmış, Calut'u 'yumuşak karnından' vurması sayesinde, simetrik bir mücadeleye girişmeden rakibini öldürmüştür (Friedman, 2015, s. 56-59).

Doğu kültüründen verilebilecek olan örnek ise bizzat Mao Zedong'un Çin halkına gerilla savaşını anlatabilmek için Çin kültüründen verdiği 'Demir Prenses ve Maymun Kral' masalı örneğidir. Bu masala göre, herhangi bir rakibi tarafından yenilmesi neredeyse imkânsız olan demir prenses'i yenmek için Maymun Kral, prensesin doğrudan karşısına çıkmak yerine kendisini küçük bir böcek haline sokmaktadır. Böylece prensesin midesine girebilen maymun kralın prensesi içeriden çökertilmektedir (Zedong, 2012, s. 109). Bu noktada vurgulanan diğer bir husus ise hedefe ulaşma safhasında (masalda mideye ulaşma safhası) çeşitli acıların çekildiği ve böceğin bir kısmının demir prenses tarafından yenmek durumunda kalması, fakat nihayetinde karşıt tarafın çökertilmesi olmuştur.

Sonuçta, gerek doğu gerekse batı kültürlerinde geleneksel olmayan stratejilerin ortak bir mantığı olduğu ve güç asimetrisini kabul ederek rakibin hassas noktalarına yoğunlaşmaya dayalı olduğu vurgulanmaktadır. Bu çalışmanın odak noktasından da hareketle belirtmek gerekir ki modern dönemde uygulanan geleneksel olmayan stratejilerde söz konusu hassas nokta, uzatılmış mücadelelere girişen aktörlerin yüklenmek durumunda kalacakları ekonomik, toplumsal ve bu iki bileşenin ışığında ortaya çıkan politik maliyet olacaktır.

Bununla birlikte vurgulanması gereken, bu stratejilerde amacın karşıt güce karşı bir zafer kazanmak olmadığıdır. Çin ve Küba gibi ilk dönem başarılı örnekleri haricindeki vakalarda hedef, tüm kuvvetleri içeren bir nihai taarruz değildir, aksine kontrolcü güç için yönetilemez bir maliyet ve politik bir kriz yaratıp kontrolden vazgeçmesini sağlamaktır. Bu durumu çok veciz bir şekilde özetleyen Henry Kissinger, olguyu "*Gerilla kaybetmediğinde kazanır. Geleneksel ordu ise kazanamadığında kaybeder*" şeklinde ifade edecektir (Kissinger, 1969). Aynı olguyu benzer terimlerle, daha ayrıntılı olarak ele almış olan Raymond Aron ise (Aron, 1963, s. 48-49) "*Partizanlar askeri olarak yenilmedikleri sürece siyasi olarak kazanırlar. Geleneksel güçler ise kesin bir askeri zafer kazanmadıkları sürece hem siyasi hem de askeri açıdan kaybederler*" ifadesinde bulunacaktır

<sup>1</sup> Anlatıda Calutun "Benim karşıma bir köpeğin karşısına çıkar gibi değnek ile çıkmakta" diyerek aşağılanmış hissettiği ve buna sinirlerek zayıf rakibinin üzerine kontrolsüz bir şekilde yaklaştığı belirtilmektedir.

(Münkler, 2010, s. 54-55). Bu ifadelerden de anlaşılacağı üzere geleneksel olmayan stratejilerin özünde karşı tarafın siyasi iradesini kırmak üzere bir yıpratma sürecine girişmek ve politik bir sürecin sonucunda ‘pes etmeye’ zorlamaktır. Bunun için yapılacak olan şey, simetrik bir mücadelede olduğu gibi düşmanın karşısına çıkıp onu yenmek olamadığı için, onda ‘sonsuz bir mücadeleye’ girdiği algısını oluşturmaktır.

Amerikan İç Savaşında Kuzeyin komutanlarından olan Ulysses Grant’ın ifadesi ile *"dünyanın görüp görebileceği en umutsuz savaşı başlattığımı"* (Friedman, 2015, s. 206) karşı tarafa inandırabilen bir geleneksel olmayan güç, mücadeleyi politik olarak kazanmaktadır. Yukarıda değinilmiş yöntemlerle karşı tarafın iradesini kırmayı sağlamak durumunu Bernard Fall, *"bir ayaklanmaya yenik düşmekte olan bir hükümet, savaşı askeri olarak değil ama bir yönetim krizi nedeniyle yitirir"* şeklinde ifade etmiştir (Kilcullen, 2010, s. 168). Nitekim güçsüz tarafın politik hedefine ulaştığı mücadelelerin büyük bölümünde, güçlü olan tarafın askeri anlamda açık bir üstünlüğe sahip olmasına rağmen siyasal iradenin mücadelenin bitmeyeceği ve ülkenin kaynaklarını sömürerek daha büyük hedefleri gerçekleştirmek konusunda engel yaratacağına inanarak mücadeleye son verdikleri görülmüştür. Bunun en bariz örneği olarak ise Cezayir kurtuluş mücadelesi ortaya çıkmaktadır. Fransa, diğer örneklere karşı askeri üstünlüğün en bariz olduğu vaka olmasına rağmen, Cezayir’den çekilmek durumunda kalmıştır. Buna göre bul ve yok et mantığında hareket eden Fransız ordusu tarafından, toplamda 900.000 civarında Cezayirli öldürülmüş, yerleşim yerleri, tarımsal araziler ve hatta taşıma hayvanları ortadan kaldırılmıştır. Ayrıca Fas ve Tunus’taki üslerinden Cezayir’e geçmeye çalışan her 100 kişiden 78’inin ölü, yaralı ya da esir olarak çatışma dışı bırakılmasına (Porch, 2008, s. 104) rağmen Fransa mücadeleyi kazanamamıştır. Cezayirli yaptıkları eylemlerle bu mücadelenin sonsuz bir mücadele olduğu, Cezayir’in Fransa için maddi-manevi bir kara deliğe dönüştüğü algısını oturtmayı başarmışlar ve böylece Fransa’nın askeri olarak açık şekilde üstün olmasına rağmen bu bölgeden çekilmesini sağlamışlardır (Akad, 2015, s. 219).

Gerilla stratejilerinde görülen bu unsur, terörist stratejilerde de görülmektedir. Hedeflerinin en önde geleni provokasyon yaratarak hedefledikleri devlet ile sivil halkı karşı karşıya getirmek olan terör örgütleri, nihayetinde söz konusu devleti bitmeyen bir savaşa sokmak istemektedir. Bu yaklaşım, öldürülene kadar El-Kaide’nin liderliğini yapan Usame Bin Ladin’in sözlerinde açıkça görülmektedir (Kydd & Walter, 2006, s. 63):

*“Baskıcı süpergüç Rusya’ya karşı, bizlerin ve diğer tüm mücahitlerin on yıl boyunca sürdürdükleri ve nihayetinde onların önce ekonomik iflasını, ardından [Afganistan’dan] yenilerek çekilmelerini sağladığımız bu büyük mücadele bize gerilla ve yıpratma savaşı konusunda büyük tecrübe kazandırdı. (...) Şimdi, Amerika’yı da iflasına kadar kanatacağız.”*

Bin Ladin’in cümlesinden de anlaşıldığı üzere, geleneksel olmayan stratejilerin, en vahşi uygulamaları yöntem olarak seçen terörist saldırıların dahi, karşı tarafı maliyet sarmalına sokacak bir strateji güttükleri görülmektedir. Bu anlamda stratejinin mantığının savaş-siyaset ilişkisinden bağımsız olmadığı görülmektedir. Zira Herfried Münkler, asimetrik stratejilerin Clausewitzçi bir mantığa sahip olduklarını vurgulamaktadır. Buna göre söz konusu aktörler kendi üzerlerinde hegemonya kurmaya çalışan gücün önerdiği vizyona alternatif olarak geliştirdikleri vizyon ile hedeflerini ortaya koymaktadır. Stratejileri ise karşı tarafı ekonomik ve psikolojik olarak yıpratmak olarak belirlemektedir. Araç olarak ise politik, ekonomik ve toplumsal düzene farklı biçimlerde uygulanan şiddet görülmektedir. Münkler, bu yaklaşımın Clausewitz’in amaç-hedef-araç üçgenine dayandığını savunmaktadır (Münkler, 2012, s. 194).

Yukarıda da görüldüğü gibi gerek gerilla gerekse terörist örgütlerde askeri alandaki güçsüzlüğü kamuoyu baskısı yaratacak bir mücadele yürütme ile dengeleme esastır. Dolayısıyla kamuoyu baskısı ile karar vericilerin politik kararlar almasını sağlamak en temel unsurlardan birisi haline gelmektedir. İşte medya bu noktada hayati bir işlev ile öne çıkmaktadır, zira kamuoyunun ve karar vericilerin bilinçlerinin şekillenmesinde anahtar rolü üstlenmektedir. Bu arka plan ışığında, söz konusu anahtar rolün nasıl ele alındığı, bu rolün gelişmelere göre nasıl dönüştüğü ve bu dönüşümün nasıl etkileşimler yarattığı ele alınabilir.

## **2. GELENEKSEL OLMAYAN SAVAŞA GEÇİŞ ve SONRASI: YENİ BİR SAVAŞIM TÜRÜNDEN “OTURMA ODASI SAVAŞINA”**

1853-1856 tarihleri arasında gerçekleşen Kırım Savaşı’nda ilk kez yapılan savaş muhabirliği (Roth, 1997, s. 68) ile savaş ve medya ilişkisinin başlaması (Yalçınkaya, 2008, s. 309), henüz geleneksel savaşların hüküm sürdüğü, endüstri devriminin ve kitle ordularının savaşlar üzerindeki etkilerinin yavaş yavaş görülmeye başladığı bir döneme denk gelmektedir. Kitlelerin büyük bölümü hala savaşın bir parçası olmamasına ve savaştan doğrudan etkilenmemesine rağmen, savaş kamuoyunun gündemine girmeye başlamıştır. Başlangıçta telgraf ile iletilen ve takip edilen günlerde gazetelerde basılan bu haberler ile vatandaşlar savaşların seyrine dair ayrıntılı bilgiler almaya başlamışlardır. Bunu takip eden dönemde

radio eş zamanlı fakat görüntüsüz bir bilgi akışını iletmeye başlayarak, savaşları çok daha güncel şekilde takip etmeyi mümkün kılmıştır. En azından İkinci Dünya Savaşı sonuna kadar gazete ve radyolar temel haber alma kaynakları olmuşlar, kamuoyunu bilgilendirerek savaş konusunda geliştirilen politikalarda ve alınan tutumlarda belirleyici olmuşlardır.

Televizyonların İkinci Dünya Savaşı sonrasında aktif bir şekilde medyada ağırlık kazanmaya başlamaları bunu önemli ölçüde değiştirecektir. Televizyonların yaygınlaşmaya başladığı dönem, aynı zamanda soğuk savaş dönemini şekillendiren geleneksel olmayan çatışmaların yaygınlaştığı döneme de denk gelmiştir (Allen & Thompson, 2017). Böylece yavaş yavaş asimetrik stratejiler uygulayan aktörler için tam da hedefledikleri (ve yukarıda açıklanmış olan) sonsuz savaş yaratma algısını kamuoylarına iletmek için uygun bir mecra olarak belirlemeye başlamıştır. Savaş haberciliğinin kaçınılmaz bir gereği olarak cephe(ler)den verilen görüntüler ile kamuoyları savaşı o güne kadar görmedikleri kadar çıplak bir biçimde, bir nevi ‘kanlı-canlı’ görmeye başlamışlardır. Bu gerçeklik etkisini ilk olarak ve en çarpıcı şekilde ABD’nin Vietnam deneyiminde gösterecektir.

ABD’nin 1960’lı yıllarda Vietnam vakasına giderek daha fazla müdahil olması ve bu on yılda toplamda iki milyondan fazla Amerikan askerini bölgeye konuşlandırmasını içeren süreç, aynı zamanda televizyonun dünyadaki örneklerinden daha büyük bir hızla Amerikan hanelerinde de kullanılmasını içeren bir sürece paralel ilerlemiştir. Dolayısıyla Amerikan ordusunun Vietnam’da yaşamaya başladığı başarısızlıkların, bölgenin coğrafi koşullarının zorluğunun, Amerikan askeri kayıplarının çok açık şekilde gözler önüne serildiği bir durumu da beraberinde getirmiştir. Bu durumu Amerikan generallerinden Westmoreland, *“basın, neredeyse saatlik aktarımları ile Amerikan kamuoyunu savaşın bir parçası haline getirmiştir”* şeklinde ifade edecektir. (Hammond, 1989, s. 312-313). Bu tablo tam da Vietnamlı gerilla güçlerinin hedeflediği yapının oluşmasına yardımcı olmuştur. Vietnam’daki gerilla gücü olan Vietkong, bölgeye uzaktan gelmiş olan Amerikan askerlerini yenemeyeceğinin bilincinde olmakla birlikte, sonsuza kadar savaşabilecek imkânlara sahip olan bir mücadele tipinde olduğu mesajını Amerikan kamuoyuna verebilmiştir. Bunu başarmasını sağlayan en önemli unsur, haberlerde görüntülenen Vietnam ormanları, bataklıkları ve bu coğrafyayı çok iyi bilen Vietnamlıların oluşturdukları ve o dönemde Amerikan kamuoyunu şok eden sığınaklar ve yeraltı ağları olmuştur (Hadyaniak, 2015). Bu nedenle Amerikan ordusunun elindeki tüm teknik imkânların anlamsız hale geldiği bir ekonomik, toplumsal ve en nihayetinde politik bir girdap olduğu algısı Amerikan kamuoyunda



yaklaşık bir on yıl sonra oluşabilmiştir. Böylece ABD'nin çekilme kararı alacağı 1972 yılına gelindiğinde kamuoyunun büyük bölümü, bu 'sonsuz savaş' için Amerikan askerlerinin orada olmasının bir anlamı olmadığı görüşüne kaymıştır. Kissinger'in deyişi ile savaşı kaybetmemeyi başaran Vietkong, mücadeleye girme sebebi olan politik amacı sağlamayı başarmıştır. Nitekim ABD'nin çekildiği 1973 yılı ile genel anlamda tüm Vietnam'ı kontrol etmesi mümkün olacak ve nihai politik hedefine ulaşacaktır.

Bu tecrübe esnasında medya-savaş ilişkine dair bir gerçek daha ortaya çıkmıştır. Buna göre savaşa dair bilgilerin açık bir şekilde ve tüm çıplaklığı ile alınabildiği bir ortamda, savaşa desteği sürdürmeye yetecek bir algı yönetimi başarılı olmamaktadır. Zira Amerikan Başkanlarının Vietnam Savaşının başarı ile yürütüldüğüne dair bilgilendirmeleri, haberler sonrasında gördüklerinden tatmin olmayan Amerikan kamuoyunda tam tersi bir etki yapmış, bunu hükümetlere karşı büyük protesto gösterileri izlemeye başlamıştır. Tüm bu sürecin sonunda yapılan araştırmalarda, savaşın başlangıcındaki 1960'larda %75 oranında seyreden hükümetlere güven oranı savaşın sonlandığı 1970'lerin sonuna yaklaşırken %25'lere kadar düşecektir (Pew Research Center, 2015). Kamuoyunun savaş konusunda karar alıcılara yaptığı büyük etki ile Amerikan hükümeti savunma organizasyonunu değiştirecek, Nixon hükümeti ile birlikte yurttaş ordu anlayışını bırakarak tamamen gönüllülerden oluşan profesyonel askerlere dayalı bir organizasyona geçiş yapmak durumunda kalacaktır. Adına 'Vietnam Sendromu' denilen bu süreç, tüm aktörler açısından medyanın oynayabileceği rolü gösteren önemli bir tecrübe yaratmıştır.

Ne var ki bu süreç medya aygıtlarının ve özellikle de televizyonun yaygınlaşması, içeriğinin çeşitlenmesi, bunun da ötesinde televizyonların eğlence üretme özelliklerinin haber verme özelliklerinin önüne geçmesi ile birlikte başka bir boyuta evrilmeye başlamıştır. Buna göre haberler, çok çeşitli içerik türlerinin içerisinde bir tanesi haline gelirken, ülkelerin içinde buldukları savaşların haberleri dahi kamuoyunu ilgilendiren çok sayıdaki gündemin içerisindeki birer başlık durumuna geçmeye başlamışlardır. Soğuk savaşın dünyanın dört bir köşesinde süregiden vekil savaşlarının algılarda bir umursamazlık yaratmaya başlamasına paralel olarak medyanın çeşitliliği nihayetinde 'savaşı sıradanlaştırmıştır.'

Bu sıradanlaşmanın temelinde savaş haberlerinin genel haber akışı içerisindeki yeri ve aktarılış tarzı bulunmaktadır. Buna göre gerek genel gündem içerisindeki zaman kısıtı, gerekse devlet tekelinden özel girişimlere kaymaya başlayan medya

yatırımlarındaki rahatsız edici öğeleri kısıtlama isteği gibi sebeplerden ötürü savaş haberleri eski çarpıcılığını kaybetmeye başlamıştır. (Stahl, 2010, s. 33) Ayrıca televizyon dâhilinde giderek ağırlığını artıran film ve dizilerde savaşın “seyirlik hale geldiği”, giderek normalleştiği ve acılarından çok kahramanlıklarının öne çıktığı bir noktaya gelmiştir. Böylece sıradanlaşarak, günlük hayatın diğer gündemlerine benzer bir şeye dönüşerek, politik mesaj iletmenin ve karşıda bunu algılatmanın oldukça zor hale geldiği bir dönemi yarattı. Stahl bunu çarpıcı bir biçimde dile getirecektir (Stahl, 2010, s. 44):

*“Televizyon savaşın vahşetini yumuşatarak ve denetim altına alarak onu neredeyse sezdirmeden günlük hayatın içine soktu ve bir alışkanlık olarak saat 18:00’de, akşam yemeği ile birlikte tüketilen bir şeye dönüştürdü.”*

Öyle ki, bu dönüşüm süreci sonrasında gelinen nokta “oturma odası savaşı” (Arlen, 1997) terimi ile ifade edilmeye başlanacaktır.

Medyanın işlevinde görülen böylesi bir dönüşümün asimetik mücadeleye yürüten gerilla örgütleri açısından etkisi büyük olmuştur. Politik hedefe ulaşmak için kullandıkları en önemli mekanizmalardan bir tanesinin eski işlevinden uzaklaşması, yürüttükleri mücadelenin devamlılığı için tek desteğin mevcut vasi devlet olmasını beraberinde getirmiştir. Bu ise soğuk savaşın bitişi ile beraber tüm taraflar için sonlanacaktır. Gerilla örgütlerinin büyük bölümünün mücadelelerini sonlandırmaları ile ilerleyecek olan süreçte medya kullanımının yeniden işlevselleştirilmesi, terörist örgütlerin belirmesi ile ortaya çıkacaktır. Fakat bunun öncesinde gerek medyanın gerekse örgütlerin önemli dönüşümler geçirdikleri yaklaşık on yıllık bir geçiş (ve öğrenme) süreci görülmüştür.

### **3. GELENEKSEL OLMAYAN YÖNTEMLERDE DÖNÜŞÜMÜN BAŞLANGICI: İNTERNET VE OYUNLARIN ETKİLERİNİN BAŞLAMASI**

1991-2001 arası dönem her ne kadar asimetrik stratejilerde gerilla savaşımından terörizme geçişin tam olarak gerçekleşmediği bir dönemse de gerek devletlerin savaş-medya ilişkisini düzenleyiş şekillerinde, gerekse devlet dışı aktörlerin devletlerin bu düzenlemelerini nasıl aşacaklarına dair yeni yöntemler geliştirmelerinde bir kırılma yaratmıştır. Bu yönüyle 1991 Körfez Savaşı ile başlayan bu süreç, güç asimetrisinin her iki yanında yer alan aktörler için de bir dönüşüm ve öğrenme sürecinin başlangıcını ifade etmiştir.

Bu bağlamda Körfez Savaşı, tüm diğer özelliklerinin yanında savaşa dair içerik üretiminin hem verilmiş şeklini hem de sunulmuş şeklini düzenleyerek,

Vietnam'dakine benzer bir kamuoyunun oluşmasını engellemek üzere tasarlanan yeni bir ilişki biçimini de başlatmıştır. Buna göre bu savaşın lideri konumundaki ABD savaşı iletmekten kaçınmayan, aksine savaşın yürütülüş biçimini (kullanılan teknolojiler, askeri üstünlükler vs) öne çıkaran, fakat savaşın ölüm imalarından, 'ölüm dilinden' ve en önemlisi ölüm görüntülerinden uzaklaştıran bir şekilde sunulması için savaş alanındaki medyayı sıkı bir şekilde denetlemeye ve düzenlemeye başlamıştır. Bunun sonucunu, savaş alanındaki başarısının dışında, medyayı düzenleme alanındaki başarısı ile de almıştır. Savaş, Amerikan medyasında savaşın ana unsuru olan ölüm ve zarar görmelerden ziyade yapılan saldırıların ve tutulan istatistiklerin yansıtılmasından ibaret bir noktaya getirilmiştir. Bunu eleştiren Chomsky, Körfez Savaşı üzerinden medyanın yeni konumunu vurgulayacaktır (Chomsky, 2002):

*“Yıllar önce, zavallı bir kuşun petrole bulanmış, çaresiz görüntüsü karşısında dehşete kapılıp lanetler yağdıracak kadar hassas olduğumuz günlerde, çoğu kadın ve çocuk 100 bine yakın insanın gökyüzünden yağın bombalar altında ölümünü, sıcak odalarımızda kahvemizi yudumlayıp koltuğumuza yayılırken havai fişek gösterileri gibi izlemiştik. Anlaşılan, kıyamet habercilerinden Guy Debord'un 1968'lerde öngördüğü 'gösteri toplumu' gerçekleşmişti.”*

Böylece savaştan ilk canlı yayınların yapıldığı Körfez Savaşında, Amerikan Savunma Bakanlığı aynı zamanda savaş haberciliğini *“askeri halkla ilişkilerin gerçek zamanlı bir uzantısı olarak konumlandırmayı”* (Stahl, 2010, s. 32) başarmıştır. Böylece bu yeni başlayan dönemle beraber savaş, kamuoyu desteği alınması gereken, dolayısıyla meşrulaştırılması gereken, dolayısıyla bu desteği sağlayacak şekilde üretilmesi gereken bir haber olmaktan, oturma odası savaşının bir ileri şekli olan bir eğlence-tüketim malzemesi haline dönüştürülmeye başlanacaktır. Bir yönüyle, Körfez Savaşı ile birlikte savaş, insanların halihazırdaki film, oyun gibi eğlence formlarının gerçeğe dönüşmüş hali gibiydi ve adeta bu eğlence endüstrisinin yeni bir unsuru gibi belirlemekteydi. Öyle ki Körfez Savaşında müttefik kuvvetlerinin başında bulunan General Norman Schwarzkopf da, *“Çöl Fırtınası harekâtının bir Nintendo oyunu olmadığını”* ifade etme gereği duymuştur (Willcox, 2005, s. 138). Savaşın gerçek niteliklerinden uzaklaşarak eğlence dünyasının bir nesnesine dönüşmesini, böylece savaş-politik amaç ilişkisinin kaybolmasını, insanların gerçek hayatta gerçekleşen savaş ile eğlence için yapılan film, oyun gibi savaş simülasyonları arasındaki farkın yok olmaya başladığını çarpıcı biçimde ortaya koymak isteyen Baudrillard, yazdığı kitabın adında da olduğu gibi *“Körfez Savaşı Hiç Olmadı”* diyecektir (Baudrillard, 2012).

Savaş-kamuoyu ilişkisinin bu ölçüde sarsıldığı bir ortamda devlet dışı örgütlerin birçoğu mücadelelerine son vermek zorunda kalmıştır. Bununla birlikte bazı vakalarda hem terörist uygulamaların ilk örnekleri hem de yukarıda açıklanmış olan sıradanlaşmayı aşmak için kullanılacak yöntem ve araçlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Yaklaşık bir on yıllık öğrenme süreci içerisinde yöntem olarak vahşete ve sivillere dayalı dehşet yaratmak, araç olarak ise yine medya kullanılacaktır.

Medyanın dehşet aktarımındaki rolü ve bunun siyasi sonuçları, söz konusu dönemde ilk olarak 1993 yılında, Somali vakasında görülmüştür. Bölgedeki çatışmanın çözümü için görev yapmakta olan ve 37.000 askerini 28.000 tanesi Amerikan askerlerinden oluşan BM barış gücü (Gray, 2008, s. 225), bir operasyon sırasında saldırıya uğramış, çatışmada Amerikan askerlerinin 18'inin ölmesi, 72 tanesinin de yaralanması ile bölgeden çekilmek durumunda kalmışlardır. Askerlerin çekilmesi sonrasında öldürülmüş askerlerin yerlerde sürüklenme görüntülerinin (ABC News, 1993) CNN'de ve ardından diğer medya kanallarında yayınlanmasının ardından Amerikan kamuoyunda büyük bir infial oluşmuştur. Kamuoyu ABD karar alıcılarına bölgedeki Amerikan askerlerini geri çekmesi yönünde baskı yapmış ve bu baskı başarıya ulaşmıştır. CNN etkisi de denilen bu etki nedeniyle ABD'nin barış operasyonlarına taktiksel yaklaşımında bir değişiklik görülmüş, kendisini saha piyadelerinden ziyade hava gücü ve finansal güç olarak konumlandırmaya başlamıştır. Somali vakasının bu denli başarılı olmasında bölgede yaşanan vahşet (ölülerin yerlerde sürüklenmesi) ve bu vahşetin taşıdığı haber değerinden ötürü kaçınılmaz olarak yansıtılması unsurları etkili olmuştur. Bir sonraki on yıla büyük etki edecek terörist gruplar, bu ilişkiden kendileri için gerekli olan dersleri almaya başlayacaklardır.

Söz konusu ilişkinin kullanıldığı bir diğer erken vaka da 1994-1995 arasındaki Çeçenistan vakası olmuştur. Bu vakada Çeçen direnişçiler, Rus devletinin medyayı sıkı şekilde denetlediği bir ortamda yeni medya mecrası olan interneti kullanmışlardır. Çeçen direnişçiler öldürdükleri Rus askerlerini internet üzerinden sergileyerek Rus kamuoyunu baskı altına almaya çalışmışlardır. Bu da tıpkı Somali vakasındaki Amerikan kamuoyunda olduğu gibi Rus kamuoyunun büyük bir tepki vermesi ile sonuçlanmış, ayrıca Rus askerlerinin morali üzerinde olumsuz bir baskı yapmıştır (Kramer, 2005, s. 219-221). Böylece Çeçenistan vakası ile birlikte internet de çatışmalardaki politik amaçların elde edilmesi için çok uygun bir alan olduğunu göstermeye başlamıştır. Her ne kadar henüz sosyal medya ortaya çıkmamışsa da, yani internet tam anlamıyla bir iletişim aracı değilse de, bir iletim aracı olarak bu erken dönemlerde bile örgütleri etkilemeye başlamıştır.

Soğuk Savaş sonrasında başlayan Yugoslavya'nın dağılması süreci de söz konusu öğrenme evresine katkıda bulunmuş bir vakadır. İlk adımda 1992-1995 arasında Bosna Hersek'te, ardından 1998-1999 arasında Kosova'da görülen farklı medya kullanımları, yine bu dönemden edinilen dersler durumuna dönüşmüştür. Öncelikle Bosna'da uygulanan ve modern tarihin en uzun kuşatması olarak görülen Saraybosna kuşatmasında yaşananları uluslararası topluma duyurmak için yapılan çabalar yine önemli dersler oluşturmuştur. Zira Bosnalıların uzunca bir süre uluslararası topluma duyurmaya çalıştıkları kitlesel katliamlar, ancak Srebrenitsa'da yaşanan katliamların ve toplu mezarların görüntülerinin uluslararası toplumu şok etmesi sonrasında istenilen etkiyi verebilmiştir. Buradan çıkarılmış olan ders, savaşın ölüm ve vahşetinin insanların dikkatine sunulmasının başarılması durumunda savaşın sıradanlaşmasının aşılabileceği gerçeği olmuştur. 1999 yılında sonlanan Kosova savaşında ise alınan derslerden bir tanesi, -bir sonraki bölümde örnekleri de açıklanacağı üzere- artık internetin kitleleri harekete geçirmede başlı başına bir araç olarak kullanılabilmesi olmuştur.

Bu farklı vakalardan gerekli derslerin alınması ile birlikte, hedef aldıkları devletlere karşı güç asimetrisinin ters tarafında yer alan örgütler, asimetrik stratejilerini yepyeni bir temelde yeniden örgütlediler. Terörist örgütlerin kullanacakları bu yeni strateji, internetin ve çok gerçekçi bilgisayar oyunları çağında geleneksel olmayan savaş-medya ilişkisini temelinden etkileyecektir.

#### **4. TERÖRİZM, SOSYAL MEDYA VE “OYUNLAŞTIRILMIŞ SAVAŞLAR”**

11 Eylül saldırıları birçok alanda olduğu gibi meyda-asimetrik strateji ilişkisinde de önemli bir kırılmayı teşkil etmiştir. Bu vaka ile bir terör örgütü, El-Kaide, hiçbir medya kuruluşunun görmezden gelemeyeceği bir eylem türü ile mesajını tüm dünyaya iletmeyi başarmıştır. Öncelikle yapılan eylem(ler)in tam bir fanatiklelikle gerçekleşen bir çeşit çılgınlık olduğu yaklaşımı öne çıkmışsa da burada uygulanan vahşetin, mevcut mesajı vermek için kullanılan stratejik bir araç olduğu kısa sürede anlaşılmıştır. Diğer bir deyişle bu vaka ile birlikte terör örgütleri, insanlıktan uzaklaşma pahasına silahlı çatışma yürütmenin sıradanlaşmasını aşabileceklerini göstermişlerdir.

Bunun da ötesinde bu tarz bir yöntemin kullanılması, devletlerin savaşın enformasyonuna dair ele geçirdikleri denetim mekanizmalarının da aşılması anlamına gelmiştir. Diğer bir deyişle, konvansiyonel yöntemlerle hükümetlerin iradesini kıramayan, savaşın sıradanlaşmasından ötürü ise kamuoylarını etkileyemeyen örgütler, yürütmekte oldukları mücadeleyi hedef hükümetlerin

sorunu olmaktan çıkarıp toplumun gündemine sokmak için bir ‘medya şovu’ yapmaktadır. Bu şovun malzemesinin masum insanların hayatları olması, stratejinin temelindeki hedefi değiştirmemiştir. Böylece terör örgütleri yaptıkları eylemlerle enfomasyona belirli dönemler için de olsa hakim olmayı başarmışlardır. Klein, 11 Eylül saldırılarından birkaç gün sonra yazdığı makalesinde iki unsuru vurgulamaktadır. Bunların birincisi terörist örgütlerin silahlı çatışmaları hükümetlerin gündeminden halkın gündemine taşımayı başardıklarıdır. İkincisi ise çatışmaların seyirlik-oyunluk algısının kırılmasını sağladığıdır (Klein, 2001, s. 140-141):

*“Şimdi, düşmanlarımızın insanlıklarını yok saydığımız bir savaş oyununun zamanı. (...) Düşmanımız dediğimiz bu yaratıklar, akıldan ve kavrayıştan yoksun, eylemlerine akıl sır erdirilemez, motivasyonlarında duygulara yer olmayan kimseler. Bunların hepsi ‘deli’, devletleri de ‘haydut’. (...) Savaş oyununun kuralları bunlar.*

*Duygulu insanlar kuşkusuz yukarıda betimlemeye çalıştığım duruma itiraz edeceklerdir: Savaş bir oyun değil, diyeceklerdir. Savaş, parçalanmış gerçek hayatlardır; savaş, her birinin kendine özgü onurlu öyküleri olan kayıp oğullar, kızlar, anneler ve babalardır. Salı günkü terör eylemi gerçekliğin en kanlı biçimi, diğer bütün eylemleri birdenbire gülünç gösterip oyun düzeyine indiren biçimiydi. Doğrudur: Savaş, en anlayışlı yaklaşımla, bir oyun değildir. Salı gününden sonra herhalde bir daha hiçbir zaman oyun diye anılmayacaktır. Belki de 11 Eylül 2001 tarihi, utanç verici video savaş çağının sonuna işaret edecektir.”*

Teröristlerin 11 Eylül saldırılarında hedeflediklerinin yalnızca bir intikam ya da bir çılginlık olmadığı, ABD’yi kendisi için çok pahalıya mal olacak bir türde çatışmanın içine çekmeyi başarmaları ile anlaşmıştır. El-Kaide, yarattığı dehşet dalgası ile kamuoyunu, geleneksel bir silahlı kuvvet olan Amerikan ordusunu geleneksel olmayan bir mücadeleye girmesi için baskı yapmasını başarmıştır. Bunun sonucu ise Afganistan ve Pakistan’da Amerikan karşıtı mücadeleyi savunanların küçük gruplardan büyük kitlelere dönüşmesi olmuş, ayrıca Irak Savaşı ile birlikte düşünüldüğünde, yeterli politik hedefe ulaşmadan harcanan 6 trilyon dolardan fazla maliyet (Crawford, 2017), birçok ölü ve yaralı olmuştur.

Bu yeni stratejinin bir diğer etkisi de, Amerikan hükümetlerinin içeride tıpkı Vietnam Savaşı sonrasında olduğu gibi söylem üstünlüğünü kaybetmeleri, dışarıda ise yumuşak güçlerini geriletmeleridir. Kamuoyu nezdinde Amerikan hükümetinin enfomasyon kontrolü/güvenilirliği konusundaki gerilemesi açıktır. Vietnam Savaşı

sonrasında %25'lere kadar gerileyen güven oranı, soğuk savaşın sonlanmasının ardından 2000 yılına gelindiğinde yeniden %60'a çıkmıştır. Bu oranın 11 Eylül saldırıları sonrasında hızlı bir düşüşe geçtiği ve 2015 itibarı ile %20'nin altına indiği ortaya çıkmıştır (Pew Research Center, 2015). Amerikan yumuşak gücü ise tüm dünyada gerilemeye başlamış, Amerikan hükümetlerinin tezleri dünyada kabul bulmamıştır. Afganistan operasyonu başlarken toplumların desteğini alan ABD'nin, bir buçuk yıl sonra başlayacak Irak Savaşı öncesinde karşılaştığı algı bunun neredeyse tam tersidir (Pew Global Research Center, 2004, s. 19). Diğer bir deyişle, medya kanalları aracılığı ile ilettiği mesajlar istenilen etkiyi yapmamaya başlamıştır.

Terörist grupların medyayı yeniden işlevselleştirerek stratejilerinin temelini koymalarının ardından medya-asimetrik stratejiler ilişkisi yeni araçlarla daha ileri bir boyuta taşınmıştır. Bunu sağlayan unsurlar ise son derece gerçekçi savaş oyunları ve sosyal medyanın ortaya çıkışı olmuştur.

Sosyal medyanın ortaya çıkması ve yayılımı terör örgütleri için çok uygun bir ortam yaratmıştır. Sosyal medya aracılığı ile geleneksel medya araçlarındaki editör mekanizmasından 'kurtulan' terör örgütleri, halkı dehşete düşürmeyi hedefleyen mesajlarını doğrudan iletebilir hale gelmişlerdir. Özellikle sosyal medyanın ortaya çıkması sonrasında yalnızca eylemlerin vahşetini iletmek anlamında değil, 'enformasyon savaşına' hâkim olmak için de önemli çabalar gösterilmiştir. Bu doğrultuda, sosyal medyayı en iyi kullanan terör örgütlerinden DEAŞ üzerinden örnek vermek gerekirse, Musul'a yönelik yürüttükleri harekâta paralel olarak örgüt üyesi ve sempatzanı eş zamanlı olarak günde 44.000 'tweet' üreterek, Bağdat konusunda arama yapanların karşısına ilk çıkan linklerden birisinin kendi operasyon ve propagandaları olmasını sağlamışlardır (Farwell, 2014, s. 51). Benzer şekilde DEAŞ'ın en başarılı olduğu konulardan birisinin sosyal medya ve özellikle de çevrimiçi oyunlar üzerinden eleman edinme faaliyetleri olduğu ortaya konmuştur (Al-Rawi, 2018, s. 743-747).

Terörizmin yarattığı bu ortama karşılık savaşın sıradanlaşması süreci de devam etmekte, fakat bu kez söz konusu sıradanlaşmayı yaratan bilgisayar oyunları olmaktadır. Son derece gerçekçi tasarımlarıyla savaşın heyecanını veren, bununla birlikte savaşın sebeplerine ya da sonuçlarına hiçbir gerekçe göstermeyen bu oyunlar, savaşı yeniden günlük hayatın sıradan bir parçası haline getirmektedirler. Savaşın yarattığı yıkımı sıradanlaştıran bilgisayar oyunları Stahl'ın deyimi ile, "*neden savaşıyoruz? sorusunu, işte savaşıyoruz! sloganına çevirmektedir*" (Stahl, 2010, s. 159). Bu oyunlarda düşman 'ölürken' adeta yere bir eşya gibi savrulmakta,

kan bile görülmemektedir. Bu bağlamda savaş insani boyutundan tamamen uzaklaşmakta, politika ile bağı akla bile gelmemektedir. Savaşın insani etkilerinin anlatıldığı, okuması uzun zaman alan roman ve incelemeler, son derece hızlı ve heyecanlı şekilde ilerleyen oyunların karşısında şans bile bulamamaktadır.

Oyunların bu merkezi rolü devletler tarafından da keşfedilmiş ve savaş-medya ilişkisinde önemli bir yer kazanmıştır. Böylece oyunlar yeni bir bağlam kazanmış, mesajların iletilmesi açısından yeni bir mecra haline gelmeye başlamışlardır. Bu yönüyle savaş-politika ilişkisinin çok farklı bir formatta daha etkileşime geçtiği söylenebilir. Bir örnekle açmak gerekirse, ABD Savunma Bakanlığı'nın geliştirilmesine önemli katkıda bulunduğu *America's Army* isimli bilgisayar oyununun, ülkenin o dönem içinde bulunduğu Irak, Kuzey Kore gibi meseleler hakkında farkındalık yaratan unsurlar arasında dördüncü sıraya kadar çıktığı görülmüştür (Stanley, 2003). Benzer şekilde 2005 yılında orduya katılanların neredeyse yarısının (Barnes, 2005, s. 53) bu oyunu oynadığı saptanmış (Stahl, 2010, s. 155); bu oyunu oynamış olanların başvuranlar arası iletişimde önemli rol oynadığı görülmüştür (White, 2005).

Oyunlar ve sosyal medyanın da dâhil olduğu bu etkileşim, savaşın hem sıradanlaşması eğilimine, hem de bunu kırmak için yapılan terörist faaliyetlerin örgütlenmesi ve mesajlarının iletilmesi açısından temel yerini korumaya devam etmektedir.

## SONUÇ

Asimetrik stratejilerin askeri güvenlik gündeminin temel belirleyicileri haline gelmeleri ile beraber, bu stratejilerin başarısının sebeplerinin anlaşılması çabası, temel araştırma alanlarından birisi haline geldi. Bu çalışma da, bu alanlardan bir tanesine, medya-asimetrik strateji ilişkisine odaklanmış ve bu perspektife bir yönelik savları bütüncül bir biçimde ele almaya çalışmıştır.

Söz konusu etkileşimin üç dönem içerisinde dönüştüğü ve dönüşümün devam ettiği sonucuna varılmıştır. Ayrıca bu dönemlerin her birinde savaşın farklı şekillerde kamuoylarının gündemine sokulma çabası ile savaşın sıradanlaşması süreçlerinin eş zamanlı devam ettiği saptanmıştır. Etkileşimin en önemli yönü, aynı aracın farklı işlevselleştirmelerinin olmasıdır: Medyanın bilgi verme işlevine hâkim olmayı amaçlayan 'enformasyon savaşının' yanına İkinci Dünya Savaşı sonrasında, bu mecralara yeni işlevler yükleyerek politik hedeflere ulaşmanın şekillendirildiği bir araçsallaştırma savaşı da eklenmiştir.



Bu bağlamda soğuk savaşın büyük bölümüne hâkim olduğu söylenebilecek ilk dönem televizyonlar üzerinden ilerleyen bir etkileşim olduğu değerlendirilmiştir. Televizyonlar bir yandan çatışmaların tüm boyutlarını daha önce olmadığı haliyle kamuoylarına sunarak, asimetrik strateji uygulayanların politik hedeflerine ulaşmak için kullandıkları bir araç haline gelirken, diğer yandan televizyonların giderek eğlence endüstrisinin bir parçası haline gelmeye başlaması ile birlikte savaş genel televizyon programlarının gündemi içerisinde sıradanlaşmaya başlamıştır.

Soğuk savaş sonrası dönemin ilk on yılı için söylenebilecek olan dönemin ise etkileşimin yeni formları için bir öğrenme dönemi haline geldiği savunulmuştur. Bu dönemde bir yandan medya mecralarının ele alınış ve toplumda algılanış şeklini değiştiren yeni mekanizmalar geliştirildiği, diğer yandan ise bu algılanış biçimlerini kıran vakaların ne olduğunun anlaşılması bir arada ilerlemiştir. Bu doğrultuda, devletlerin savaşın sinema ve oyunlarda kullanıldığı yönleri ile yansıtılması için çaba göstermek yolunda bir öğrenme sürecine yöneldikleri, terör örgütleri ise bunu kırmayı başaran çeşitli vakalardaki şiddet tipinden öğrenme sürecine girdikleri gözlemlenmiştir.

11 Eylül saldırıları ile başlayıp günümüze kadar devam ettiği kabul edilen dönem ise, etkileşimin kapsamının internet ve bilgisayar oyunları ile genişlediği bir döneme denk gelmektedir. Bu dönemde gerek terör gruplarının yöntemleri gereğince vahşeti yansıtacak bir araç olarak medyayı kullanmaları, gerekse bir yandan bu vahşeti bile gerçekten farksız kılan bilgisayar oyunlarının gerçekliği, eş zamanlı fakat farklı yönlü etkileşim biçimlerini aynı dönem içerisinde eritmektedir. Bu etkileşim türünün, yeni medya formları şekillenene kadar bu düzlemde devam edeceğini şimdiden savunmak da yanlış olmayacaktır.

---

---

## KAYNAKÇA

- ABC News. (1993, 10 04). *US Casualties in Somalia*. 07 30, 2018 tarihinde [www.abcnews.go.com](http://www.abcnews.go.com): <https://abcnews.go.com/Archives/video/oct-1993-us-casualties-somalia-11229194> adresinden alındı
- Akad, M. T. (2015). *Tarihten Bugüne Gayri Nizami Savaş*, . İstanbul: Kastaş Yayınevi.
- Allen, S., & Thompson, R. J. (2017, 04 13). *The Late 1960s and Early 1970s: The Relevance Movement*. 10 08, 2019 tarihinde Encyclopedia Britannica: <https://www.britannica.com/art/television-in-the-United-States/The-late-1960s-and-early-70s-the-relevance-movement> adresinden alındı
- Al-Rawi, A. (2018). Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0. *Terrorism and Political Violence*, 30(4), 740-760.
- Arlen, M. (1997). *Living Room War*. New York: Syracuse University Press.
- Aron, R. (1963). *Frieden und Krieg: Eine Theorie der Staatenwelt*, . Frankfurt: S. Fisher Verlag.
- Barnes, J. A. (2005, 11 21). The New Action Heroes. *US News & World Report*, 53.
- Baudrillard, J. (2012). *The Gulf War Did Not Take Place*. Sydney: Power Publications.
- Cambrensis, G. (1188). *The Itinary Through Wales and The Description of Wales*.
- Chomsky, N. (2002). *Medya Gerçeği* . (A. Y. Akınhay, Çev.) İstanbul: Everest Yayınları.
- Crawford, N. C. (2017, 11 5). *Costs Of War Report: United States Budgetary Costs of Post 9/11 Wars Through FY2018*. 10 6, 2018 tarihinde <https://watson.brown.edu/costsofwar>: [https://watson.brown.edu/costsofwar/files/cow/imce/papers/2017/Costs%20of%20U.S.%20Post-9\\_11%20NC%20Crawford%20FINAL%20.pdf](https://watson.brown.edu/costsofwar/files/cow/imce/papers/2017/Costs%20of%20U.S.%20Post-9_11%20NC%20Crawford%20FINAL%20.pdf) adresinden alındı
- Farwell, J. P. (2014). The Media Strategy of ISIS. *Survival*, 56(6), 49-55.
- Friedman, L. (2015). *Strategy*. (B. Ç. Belge, Çev.) İstanbul: Alfa Yayınları.
- Gann, L. H. (1971). *Guerillas in History* . Standford: Hoover Institute Press.

- Gray, C. S. (2008). *War, Peace and International Relations: An Introduction to Strategic History*. New York: Routledge Publishing.
- Hadyniak, K. (2015). *How Journalism Influenced American Public Opinion During Vietnam War*. 02 01, 2020 tarihinde The University of Maine: <https://digitalcommons.library.umaine.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1218&context=honors> adresinden alındı
- Hammond, W. (1989). The Press in Vietnam as Agent of Defeat: A Critical Examination. *Reviews in American History*, 17(2), s. 312-323.
- Kilcullen, D. (2010). *Counterinsurgency*. Londra: Hurst and Co. Publishing.
- Kissinger, H. (1969). *The Viet Nam Negotiations*. 06 25, 2017 tarihinde Foreign Affairs: <https://www.foreignaffairs.com/articles/asia/1969-01-01/viet-nam-negotiations> adresinden alındı
- Klein, N. (2001). Video Savaş Oyunlarının Sonu. M. S. Kılıç içinde, *Düşmanını Arayan Savaş* (O. Akınhay, Çev., s. 140-141). İstanbul: Everest Yayınları.
- Kramer, M. (2005). Guerrilla Warfare, Counterinsurgency and Terrorism in the North Caucasus: The Military Dimension of the Russian-Chechen Conflict. *Europe-Asia Studies*, 57(2), 209-290.
- Kydd, A. H., & Walter, B. F. (2006). The Strategies of Terrorism. *International Security*, 31(1), 49-80.
- Münkler, H. (2010). *Yeni Savaşlar*. (Z. A. Yılmaz, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Münkler, H. (2012). *İmparatorluklar: Eski Roma'dan ABD'ye Dünya Egemenliğinin Mantığı*. (Z. A. Yılmaz, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Pew Global Research Center. (2004). *Global Attitudes Project: A Year After Iraq War*. 06 22, 2017 tarihinde [www.pewresearch.org](http://assets.pewresearch.org/wp-content/uploads/sites/2/pdf/206.pdf): <http://assets.pewresearch.org/wp-content/uploads/sites/2/pdf/206.pdf> adresinden alındı
- Pew Research Center. (2015, 11 22). *Trust In Government 1958-2015*. 09 02, 2019 tarihinde People-Press: <https://www.people-press.org/2015/11/23/1-trust-in-government-1958-2015/> adresinden alındı

- Porch, D. (2008). French Imperial Warfare 1945-62. D. Marston, & C. Malkasian içinde, *Counterinsurgency in Modern Warfare*. Oxford: Oxford University Press.
- Roth, M. P. (1997). *Historical Dictionary of War Journalism*. Westport: Greenwood Press.
- Stahl, R. (2010). *Savaş Oyunları A.Ş.* (Y. Alogan, Çev.) İstanbul: Everest Yayınları.
- Stanley, M. (2003). War Game: Army Deploys to L.A. to Capture The Attention of America's Gamers. *Milwaukee Journal Sentinel*.
- White, J. (2005, 05 27). *It's a Video Game, and an Army Recruiter*. 02 18, 2020 tarihinde washingtonpost.com: <https://www.washingtonpost.com/archive/politics/2005/05/27/its-a-video-game-and-an-army-recruiter/55e4745a-5e0d-494a-90f6-cb7abec1f132/> adresinden alındı
- Willcox, D. R. (2005). *Propaganda, the Press and Conflict: The Gulf War and Kosovo*. New York: Routledge.
- Yalçınkaya, H. (2008). *Savaş: Uluslararası İlişkilerde Güç Kullanımı*. Ankara: İmge Yayınları.
- Zedong, M. (2012). *Seçme Eserler III*. İstanbul: Kaynak Yayınları.