

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>

**BİLGİSAYAR OYUNLARI YENİ NESLİN
SAVAŞ HAKKINDAKİ FİKİRLERİNİ NASIL ETKİLİYOR?**

SAVAS TEMALİ OYUN KÜLTÜRÜ

**Satranç tahtasından, Playstation'a; oyunla savaşın birbirine paralel
nasıl geliştiğini ve medyanın rolünü merak edenler için
okunması gereken bir kitap!**

ED HALTER

yakamoz

Ücretsiz PDF Kitap Arşivi - <https://rantey.org>

GELİŞİM

YAKAMUZ YAYINCILIK

ISBN 978-605-384-067-1

1. BASKI NİSAN 2009

SAVAŞ TEMALİ OYUN KÜLTÜRÜ

YAZAR ED HALTER

ÇEVİRİ TANER GEZER

YAYIN YÖNETMENİ ENDER HALUK DERİNCE

GÖRSEL YÖNETMEN FARUK DERİNCE

YAYIN KOORDİNATÖRÜ ALEV AKSAKAL

EDİTÖR ALİ BOLAT

İÇ TASARIM GÜRKAN ADEMİR

BASIN ve HALKLA İLİŞKİLER AKİF BAYRAK

MÜŞTERİ TEMSİLCİSİ RAMAZAN YORULMAZ

BASKI MELİSA MATBAACILIK

Çifte Havuzlar Yolu

Acar Sitesi No: 4

Davutpaşa/İSTANBUL

İNTERNET ALIŞVERİŞ

www.dr.com.tr • www.ideefixe.com • www.kitapyurdu.com • www.hepsiburada.com

yakamoz

yayınları

Gürsel Mah. Alaybey Sk. No: 7/1 Kağıthane/İSTANBUL

Tel: 0212 222 72 25 Faks: 0212 222 72 35

E-posta: info@yakamoz.com.tr

Orijinal Adı: From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games

Copyright © 2006 by Ed Halter

İlk olarak Perseus Books Group üyesi Public Affairs tarafından ABD'de yayımlanmıştır.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

SAVAS TEMALI OYUN KÜLTÜRÜ

Yazar Hakkında

Ed Halter New York'ta yaşıyan bir eleştirmen ve kuratör. Yazıları Arthur, The Believer, Cinema Scope, Kunstforum, Millennium Film Journal, Moving Image Source, Rhizome, the Village Voice ve başka yerlerde yayımlandı. 1995'ten 2005'e kadar New York Underground Film Festivali'ni programladı ve yönetti ve Brooklyn Academy of Music, Cinematexas, Eyebeam, the Flaherty Film Seminar, the Museum of Modern Art ve San Francisco Cinematheque için film gösterimleri ve sergiler organize etti. Bard College'da Film ve Elektronik Sanatlar departmanında öğretmenlik yapmaktadır. Ayrıca Harvard, NYU, Yale gibi okullarda ders vermiştir. Kitabı "Savaş Temalı Oyun Kültürü" Thunder's Mouth Press tarafından 2006'da yayımlandı. Andrea Grover'la birlikte Bir Mikrosinema Kitabı: Küçük Sinemaların Kısa Tarihi adlı kitabın editörlüğünü yapmaktadır. Brooklyn, New York'ta film ve elektronik sanatın buluşma noktası olan Light Industry'nin kurucusu ve direktörü.

İçindekiler

Teşekkür.....	7
Giriş.....	9
Bölüm Bir	
Oyuncak Askerler	
Bilgisayar Öncesi Savaşlar ve Oyunlar.....	25
Bölüm İki	
Pentagon Etkisi	
Soğuk Savaş Dönemindeki Bilgisayar Oyunları.....	75
Bölüm Üç	
Dijital Savunma	
Birinci Elden Savaş Oyunu.....	115
Bölüm Dört	
Hayallerdeki Savaş	
Eğlence ve Savunma Sektörlerinin İşbirliği.....	167
Bölüm Beş	
Amerika Cephesi	
Ticari Oyunlar ve Yeraltından Müdahaleler.....	217
Kaynakça.....	289

Karmaşaya netlik kazandıran Garret Scott'a

Teşekkür

Bu kitapta yer verilen röportajların bazıları, Pasqua Vorgia ve Mihalis Gripiotis tarafından, sanal gerçeklik ve Amerikan ordusu hakkında bir belgesel olan WWV için yapılmıştır. WWV ve bu kitapta birçok ortak konu yer alıyor. Bu nedenle yaptığımız araştırmaları paylaştık: Bu ortaklaşa çalışma kapsamında ICT'yi de birlikte ziyaret ettik. Pasqua Vorgia ve Mihalis Gripiotis'e, cömertlikleri, önerileri ve dostlukları nedeniyle teşekkür ederim.

Bu kitap 2002 yılında *Village Voice*'de yayınlanacak bir makale olarak başladı. Ardından üniversitelerde, sanat merkezlerinde ve film festivallerinde gerçekleştirilen bir dizi multimedya konferansa dönüştü. Bu vesileyle, ilk makaleye yol gösteren *Voice* editörleri Dennis Lim ve Laura Sinagra'ya; konferans fikrini ortaya atan Peggy Ahwesh'e ve konferanslara ev sahipliği yapan Cinematexas, Austin'den Spencer Parsons'a, New York Üniversitesi'nden Matt Wolf'a, New School'dan McKenzie Wark'a, Utrecht Impakt Festival'den Arjon Dunnewind'e, Dublin Anthology Books'tan Cecilia Dougherty'ye, Liverpool FACT Centre'dan Michael Connor'a, Toronto Images Festival'den Chris Gehman'a New York Japan Kültür Derneği'nden Alexandra Munroe'ya ve Brooklyn Ocularis'ten Lauren Cornell'e özel teşekkürlerimi sunarım.

Cory Arcangel, Leah Gilliam, Mathias Füchs, Ed Park, Alexander Galloway, Joseph Weisenthal, Keith Sanborn, Linda Hoaglund, Kendra Gaeta, Garrett Scott, Kevin Jerome Everson, Jacqueline Goss, Maureen Johnston, Seth Price, Michael Galinsky, Suki Stetson Hawley, Tom Kearney, Shawn Reddick, Lisa Halter, Elisabeth Subrin, Andrea Morgan, Laris Kreslins, James Fotopoulos, the Aurora Picture Show ve özellikle de Thomas Beard'a önemli yardımları, destekleri ve tavsiyelerinden dolayı, Tina ve Ron Halter'a ise bana bir Atari aldıkları için minnettarım...

James Fitzgerald Agency'den James Fitzgerald ve Avalon/Thunder's Mouth'tan John Oakes'a özel bir teşekkür borçluyum.

Johan Huizinga, 1938 tarihli *Homo Ludens* kitabında “Kültürün genel sorunlarını ele alanlar, akıncılar tarafından keşfedilmeyen bölgeleri incelemek zorundadır” der. “Tüm bilgi eksikliklerimi kapatmak mümkün değildi. Ya yazacaktım ya da yazmayacaktım. Ben yazmaya karar verdim.

Giriş

Amerikan Ordusu Savaşa Giriyor

2003 yılının Mayıs ayı ortalarında Amerikan ordusu Los Angeles'ı işgal etti. Haberlerde geniş yer bulan daha büyük kapsamlı bir harekâtın bir parçası olmasına rağmen, bu haber büyük medya kuruluşlarının pek ilgisini çekmedi. Bir grup Black Hawk helikopter, California'nın mavi gökyüzünden süzülerek şehir merkezinin üzerinde dolaştıktan sonra şaşkın yayaların bakışları arasında Los Angeles Konferans Merkezi'nin camla kaplı ana binasının tepesinde turalamaya başladı. Yeşil kamuflaj kıyafetleri içindeki, makineli silahlı Amerikan özel hareket timleri helikopterlerden binanın çatısına konduktan sonra halatlarla duvarlardan aşağı inerek merkezin girişine saldırdı. Kimi sivillerin şaşkın gözlerle olanları izlemeye başladığı, kimilerinin ise ne olur ne olmaz diyerek kaçtığı Pico Bulvarı'ndaki trafik kesildi; kimsenin birliklerin bir şarbon tehdidi, kirli bomba, uyuyan hücre ya da 'Bizden Nefret Edenler'in batı kültürüne yönelik olası bir saldırısıyla başa çıkmak amacıyla burada bulunduğu kuşkusu yoktu. Başkan Bush'ın Irak'taki savaşın bittiğini açıklamasının üzerinden daha iki hafta geçmemişken, teröre karşı savaşta yeni bir cephe mi açılmıştı? Hem de global eğlence sektörünün kalbinde?

Hem evet, hem de hayır.

Sonuçta burası Los Angeles'tı. Bu nedenle öğle yemeği için sokaklara dökülen kalabalık, Konferans Merkezi'ne ilerleyen askerleri takip eden, sakın görünümlü kameramanları fark edecek kadar medyaya alışkındı. Ve de helikopterin, üzerinde bir askerin yüzü, Amerikan ordusunun amblemi ve "Güçlenin. Özgürlüğü Savunun" sloganının bulunduğu büyük bir reklâm panosunun bulunduğu bir

binanın üzerinde durmayı tercih etmesine ... Panonunsoluna bakan insanlar konferans merkezinin girişinde de ilkinden farklı, ancak en az o kadar tanıdık, devasa boyutlarda bir başka panonun durduğunu görebilirdi: Atari'nin üç parçalı şık logosu.

Ordunun burada bulunma nedeni ülke güvenliğini korumak değildi; en azından doğrudan. Özel time, giderek büyüyen video oyunları sektörünün en büyük fuarı olan Electronic Entertainment Expo'yu, diğer adıyla E3'ü işgal emri verilmişti. Görevleri, Amerikan ordusu tarafından insanları askere gitmeye teşvik etmek amacıyla geliştirilen ve şu ana dek oyunculardan, eleştirmenlerden ve oyun sektörü profesyonellerinden çok olumlu tepkiler alan modern bir bilgisayar oyunu olan *America's Army*'nin yeni versiyonunu tanıtmaktı. Ustalıkla tasarlanmış bir FPS (dünya genelinde çok yaygın olan çevrimiçi antiterörist fantezi oyunu *Counter-Strike*'la aynı türden) oyunu olan *America's Army*, bir yıl önce, 4 Temmuz 2002 tarihinde piyasaya sürülmüştü. Oyun, özel timin resmî askere alma sitesi olan GoArmy.com'dan ücretsiz olarak indirilebiliyordu. Oyunla ilgilenenler, yerel askerlik şubelerine giderek, akıllıca paketlenmiş bir oyun CD'sini ücretsiz olarak alabiliyor ya da bir dizi oyun dergisinden edinebiliyordu. İlk iki ay içerisinde 2.5 milyondan fazla indirilen *America's Army*, kısa sürede oyun çevrelerinde bir fenomen hâlini aldı. Bilgisayar başında saatler geçirmekten carpal tunnelli sendromuna yakalanan insanlar, internet oyunlarına meraklıların bulunduğu forum sitelerinde haftalarca bu oyunu konuşarak herkesçe duyulmasını sağladı. 2002'de E3'te yapılan tanıtımın ardından en az sekiz oyun dergisi *America's Army*'yi fuarın en iyi oyunu ödülüne değer buldu. Sadece, keskin eleştirileriyle tanınan oyun kültürü sitesi Penny Arcade, oyunu "Amerikan vatandaşlarının ödediği vergilerin en kötü kullanımı" ilan etti. TechTV spikerleri de "Bir milyonu aşkın oyun meraklısı, orduya, kendilerine bedava bir FPS oyunu sunduğu için teşekkür borçlu" sözleriyle öfke kustu. 2005 yılına gelindiğinde, *America's Army*'nin kayıtlı kullanıcılarının sayısı beş milyonu aşmıştı. Ordu birdenbire

cool bir kurum hâlini alivermişti. Doğrusu oyunu geliştirmek için yedi milyon dolardan fazla para harcamıştı; dolayısıyla bu yolla bir ölçüde de olsa tanıtım yapmaları fena bir şey değildi.

Oyun da, tıpkı geleneksel ordu tişörtleri ve tampon çıkartmaları gibi -ama çok daha şık bir şekilde- markanın tanınırlığını artırmayı amaçlayan yaratıcı, kapsamlı, bağımlılık yaratıcı bir paket hâlinde sunulan bir yöntemdi. Ordu Oyun Projeleri Bölümü Başkan Yardımcısı Binbaşı Chris Chambers, *Mac Observer*'a yaptığı açıklamada, "Bunun anlamı" diyordu, "Orduya ulaşma fırsatı bulamayan Amerikalılara bizim ulaşmamızdır. Video oyunlarını bu bağlantıyı sağlamak amacıyla kullandık. Harika bir oyun yarattığımızı biliyoruz. Ancak oyun ordudaki askerler ve davranış biçimlerine dair anlattıkları şeyler açısından da harika." Bu bağlantılar arasında internet kafelerde gerçekleştirilen halka açık *America's Army* turnuvaları, tavan arası LAN partileri (Oyuncular bilgisayarlarını birbirine bağlayarak küçük bir network oluşturunuyordu), fuarlar ve ordunun üzerinde ordunun logosu bulunan, içi orduya katılmak için gerekli broşürler, ev eşantyonlarla dolu Hummer cipleriyle dolaşan kelle avcılarının oyuncularla bir araya gelebileceği diğer lokaller vardı.

E3'teki geleneksel tanıtım gösterileri kostümlü karakterler, ünlülerin katıldığı paneller, eşantyonlar ve östrojen düşkününü kalabalıkları çekmekte kullanılan kadın aktris-modellerden seçilen "stand bebekleri"nden oluşurdu. Ordu ise, zaten büyük bir ün kazanmış bulunan imaj ürünlerinin sonuncusu olan *America's Army: Operations* oyununun tanıtımı için E3 2003 fuar alanında "Savaş Bölgesindeki Yaralıların Tahliyesi" adı verilen bir manevra sahneledi. Kurulan bir Ortadoğu kenti dekorunun çatısından fuar alanına inen askerler, üniformalı bir mankeni kurtararak maket binanın girişine dek taşıdı. Binanın tepesinde *America's Army*'nin kırmızı, beyaz ve mavi renklerden oluşan logosu duruyordu. Sol bacasında kan rengi lekeler bulunan ve haki renkli tulumunda yer yer yırtıklar olan manken,

yaralı askeri temsil ediyordu. Manevra kapsamında askerler birbirlerine emirler yağıdırıyordu. Çatışma sesleri arasında mankeni güvenli bir yere taşıyan altı kişilik ekipteki askerlerden biri “Kötü adamlar gelmeyi devam ediyor. Defterlerini dürelim!” diye bağırıyordu.

Kötü adamlar... Günümüzde bu terim düşman askerleri tanımlamakta kullanılan standart ordu jargonu hâlini aldı. Irak’taki direniş, Afganistan’da devam eden çatışmalar ve teröre karşı sürdürülen genel savaş gibi kafa karıştıracak kadar geniş çaplı olası düşmanlara tek bir isim vermenin dilsel açıdan yararlı olduğu su götürmez. Kötü adamlar El Kaide militanları da, Iraklı direnişçiler de, yağmacılar da, Taliban liderleri de, Amerikan birliklerinin bulunduğu herhangi bir yerdeki herhangi bir direniş unsuru da olabilir. Bu sözü E3 kapsamında duyanlar, bu esnek deyimın kökeninin video oyunlarına dayanıp dayanmadığını düşünmeden edemiyordu.

Doom, *Tomb Raider*, *Resident Evil* ve *Halo* gibi oyunlarda “Kötü adamlar”ı katlederek yetişen bir kuşak açısından, uzaylılar için kullanılan bu deymi Iraklılar’a uyarlayarak düşmanı şeytanlaştırmak doğal, hatta içten içe rahatlatıcı bir şeydi. Bu deyim, bakış açınıza bağlı olarak hem savaşın korkunçluğunu hem de bunun yapılması gereken bir iş olduğunu gösteriyordu.

America’s Army oyundaki düşmanları tanımlamak için çok daha resmî bir askerî jargon olan düşman güçler ifadesini kullanıyordu. Bu ifade de “kötü adamlar”la aynı işlevi görüyordu. Hem bürokratik bir bilimsellikte canlı hedeflerin insan gibi değerlendirilmesini engelliyor, hem de çocuksu bir kibir içermiyordu. *America’s Army* oyununda ağ aracılığıyla birbirine bağlanan timler birbiriyle savaştığında ilginç bir şey meydana geliyordu. Rakibinizin ekibi, size düşman birlikler şeklinde (Amerikan birliklerinden biraz daha esmer ve genellikle bıyıklı) görünüyordu. Aynı şekilde, rakibiniz de sizi düşman birlikler olarak görüyordu. Böylece oyuncuların tamamı Amerikan ordusunun bir üyesi olarak (Yeni versiyonlarda Yerleşik PDF Kitap Arşivi <https://tr.tanyas.org>) biliyordu. Yani, her

zaman için doğru tarafta yer almış oluyordunuz.

İşin aslı, internet sayesinde *America's Army*'ye katılanların büyük bölümü Amerikalı değildi. *America's Army* internet sitesindeki en sık sorulardan biri "Amerika'da yaşamıyorum. Yine de oynayabilir miyim?" oluyordu. Bu kişilere verilen yanıt şuydu: "Evet, Avrupa'da da resmî sunucularımız bulunuyor! *America's Army* oynayabilecek kişiler konusunda hiçbir kısıtlama yok. Tüm dünyanın Amerikan ordusunu ne kadar harika olduğunu görmesini istiyoruz."

Gerçeklik Hissi

Elbette ki o gün E3'te kötü adamlar yoktu. *America's Army*'nin E3'te gerçekleştirdiği gösteri, gerçek ile hayali, canlı ile sanal arasındaki çizgiyi bulanıklaştırmak amacı taşıyordu. Ordu gerçek askerler aracılığıyla sahte bir savaş alanı yaratmış, kameralar ve gazeteciler için sergilenen gerçek manevralarla bir mankeni kurtarmıştı. İletilmek istenen mesaj, *America's Army*'nin ne kadar "gerçekçi" olduğuydu; bu kavram 2000 sonrası oyun piyasasında *Army*'nin yanı sıra Microsoft, Rock-star, Electronic Arts ve diğer oyun yapımcılarının da dilinden düşmez olmuştu. Ancak birçok başarılı satış özelliği gibi "gerçekçilik" de oldukça kaygan bir terimdi. Bu söz Playstation-2, Xbox gibi şimdiye dek görülmemiş kalitede grafikler içeren yeni nesil oyun konsollarının artan görüntü kalitesi anlamına gelebilirdi. Ya da oyunun yapay zekâsının -bilgisayara karşı oynayan oyuncunun rakibini kontrol eden programın- ne kadar ileri düzeyde olduğunu gösterebilirdi. Hatta sanatsal ayrıntıların -trafik gürültüsü, sokaklardaki çöpler, yapay zekâ tarafından kontrol edilen yardımcı oyuncuların yorumları- zenginliği anlamında da kullanılabilirdi.

Özellikle savaş oyunları için ise gerçek unsurlarla tutarlılık anlamına da gelebilirdi: Gerçek coğrafi bölgeler, belirli miktarda mermi attıktan sonra tekrar doldurulmadan ateşlenemeyen silahlar, füzelerin gerçek füzelerle aynı acıyla, aynı menzille hareket etmesi...

America's Army'de bunların hepsi, hatta Afganistan Savaşı sayesinde daha da fazlası vardı. Savaş görüntülerine çok sık rastlanmayan bu dönemde, *America's Army*, haber bülteni görünümü altında, cepheden özel görüntüler sunuyordu. Oyunun arka planlarının bir kısmı, Afganistan'da çekilen video görüntülerinden oluşturulmuştu. Oyunun resmî sitesinde, *America's Army* oyununun gelecekteki zaferlerinde kullanılabilecek fikirler ve bilgiler sunduğu belirtilen, gerçek bir Amerikan askeri tarafından kaleme alınan bir "Afganistan Hikâyeleri" günlüğü bile vardı. Bütün bunlar, medyada Afganistan savaşının görüntülerinin pek yer bulamadığı bir dönemde meydana geliyordu; savaş konusunda bilgi açlığı çeken zihinler, ordunun kendi halkla ilişkiler hedefleri doğrultusunda yeniden şekillendirilen, Orta Asya'daki neresi olduğu belirsiz bir operasyon görüntüleri aracılığıyla tatmin edilebilirdi.

America's Army'nin Amerikan ordusundaki gerçek askerlerle benzerliğinin vurgulanması, oyunun önemli boyutlarından biriydi. Oyunun son versiyonlarında, oyunu oynayan gerçek askerlere özel bir çevrimiçi kıyak da yapılıyordu. Geçerli bir askeri e-posta girmeleri durumunda, oyuncunun gerçek bir asker olduğunu göstermek amacıyla çevrimiçi avatarlarında ordunun sarı yıldızlı logosu da yer alıyordu. Amerikan Ordusu halkla ilişkiler bölümünün açıklamalarına göre, 2005 başı itibarıyla, 6 bini aşkın asker, *America's Army* âleminde sarı yıldızlarıyla boy gösteriyor, oyunun sohbet özelliği aracılığıyla "diğer oyunculara gerçek askerlik hikâyeleri anlatabiliyordu."

E3'te sergilenen ve çevrimiçi olarak dağıtılan promosyon fragmanında, oyunun tasarımcıları, gerçek Amerikan ordusuyla ne kadar yakın bir işbirliği yürüttüklerini vurguluyordu. Video montajlar, oyunadaki eğitim alanlarının, gerçek ordunun eğitim alanları örnek alınarak geliştirildiğini gösteriyordu. Hatta kimi karelerde gerçeğiyle sanalını birbirinden ayırmak bile mümkün olmuyordu. Oyunun önemli özelliklerinden biri de oyuncuların ordunun resmî direktiflerine uyma

yükümlülüğüydü. Örneğin bir asker arkadaşınızı vurduğunuzda, oynadığınız karakter kendini on dakika boyunca bir hücrede buluyordu. Oyuna devam edemediğiniz bu süre boyunca, fonda hüznü bir armonika melodisi duyuluyordu. Dolayısıyla, ister bilerek, ister tesadüfen olsun, ordu, Bush'un teröre karşı savaşının stratejik bir unsuru nu yürütüyordu: Amerikalılar'ın zihinlerini ve kalplerini kazanmaya yönelik halkla ilişkiler cephesini... *America's Army*, ordu bünyesindeki askerî öğrenciler, araştırmacılar oluşturan Modelleme, Sanal Ortamlar ve Simülasyon Merkezi, California Monterrey'deki Deniz Akademisi'ndeki araştırmacılar tarafından hazırlanmış olmasına rağmen, Tom Clancy'den Harry Potter'a dek birçok ticari oyun tarafından da kullanılan Unreal Engine'den uyarlanmıştı. Programın tanıtımı Nintendo, Philip Morris, Kellogg's, Heinz, Disney, McDonald's gibi birçok ünlü marka adına kampanyalar yürüten küresel reklâmcılık devi Leo Burnett Worldwide tarafından gerçekleştirilmişti. Leo Burnett, 2000 yılında "Tek Ordu" kampanyasını başlatarak, çevrimiçi ilanlar, askere kayıt sitesi, eğitim kamplarında yaşananlar hakkındaki reality TV tarzı internet dizileriyle, ordunun internete adım atmasını sağlamıştı. Leo Burnett'in ordu için hazırladığı internet ilanlarından birinde "Oyun oynamayı bırakmaya hazırsanız" deniliyordu, "sizi bekliyoruz." 2005'e gelindiğinde, ordu Burnett ile yıllık 200 milyon dolarlık bir reklâm anlaşması imzaladı. Bu rakam, bir resmî kurum tarafından yapılan en yüksek reklâm harcamasıydı.

Ordu Üniversite Turları, Lollapalooza Müzik Festivali'nde kurulan GameRiot oyun çadırı, Sokaklara Çıkıyoruz Kampanyası gibi etkinlikler sayesinde *America's Army* ülkedeki bir numaralı askere alım aracı hâlini aldı. Pentagon'un internet sitesine göre, özel tasarlanmış bir Hummer ciple okullarda ve alışveriş merkezlerinde gerçekleştirilen Sokaklara Çıkıyoruz kampanyası, "lise, üniversite çağlarındaki ve çalışan Afrika kökenli Amerikalıları, Amerikan ordusu ve ordu içerisindeki kariyer fırsatları konusunda bilgilendirmek" amacını taşıyordu. Potansiyel Afrika kökenli Amerikalı asker adayları, Sokaklara

Çıkıyoruz'un interaktif arenasında *America's Army* oynayabiliyor ya da askerî araçların arkasına tutturulan potaya atış yapabiliyordu.

Önce Hedef Ateş Eder

America's Army'nin mantığı 11 Eylül'ün habercisi gibiydi. 1999'da orduya kayıt rakamları son otuz yılın en düşük düzeyindeydi. Bu durum üzerine Pentagon askere alma bütçesini yıllık 2.2 milyar dolar gibi rekor bir düzeye çekmişti. Bu dönem Kongre de askere kayıt yaptıranların sayısını artırmak amacıyla "yenilikçi ve cesur deneyler" yapılması çağrısında bulunmuştu. Yine aynı yıl, West Point'te ekonomi dersleri veren Yarbay E. Casey, Kurmay Başkanı'na ve Kara Kuvvetleri Komutan Yardımcısı'na, bir video oyununun Y Nesli'ne* dâhil potansiyel askerlere ulaşabilmek açısından oldukça etkili olabileceğini belirtmiş, ardından da, *America's Army*'yi ortaya çıkaran Ordu Oyunları Projesi'nin başına getirtilmişti.

Askere alma, ordunun, iş piyasasıyla rekabet etmesi gereken Clinton döneminin ekonomik refah döneminde de önemliydi. Ancak 11 Eylül saldırıları sonrası çok daha büyük bir önem kazandı. 2003'te, ordu en yeni video oyununu E3'te tanıttığı dönemde, Bush yönetimi ve siyasi analistler halen dünya çapında, ne zaman biteceği belli olmayan bir çatışma öngörüyordu. Amerikan birlikleri de çoktan iki uzak ülkeyi işgal etmiş durumdaydı. Amerika o güne dek ilk kez zorunlu celp çıkarılmaksızın bu boyutta bir çatışmaya giriyordu. Ancak teröre karşı savaşı da birilerinin yürütmesi gerekiyordu ve yapılabilecek tek şey orduya teknolojik, eğlenceli, şık bir imaj kazandırmaktı. Propaganda olarak adlandırılabilir kadar doğrudan bir mesajı bulunmayan *America's Army* bu anlamda herkesin hayalini kurabileceği türden başarılı bir pazarlama kampanyası oldu. Marka pazarlamasının en temel hedefi olan alanda, markanın duyulması

* Teorik olarak Amerikan Kültürü'nde x nesli'nden sonra gelen kuşaktır. 1977 ile 1981 yılı itibarıyla doğmuş olanları kapsadığı söylenir. (E.N)

konusunda çok başarılı oldu. Dünya genelinde kayıt yaptıran milyonlarca oyuncu sayesinde *America's Army*, adını aldığı sponsorunun ismini oyun dünyasına duyurdu.

2002 öncesinde oyun meraklılarının sadece küçük bir bölümü gerçek Amerikan ordusunda neler olduğunu merak ediyordu; en fazla en son model casusluk oyunu sırasında kamuflajlı rakipleriyle baş etmek durumunda kalıyorlardı. *America's Army*'nin başarısı sayesinde ise gerçek Amerikan ordusu, tam da gerçekçilik konusunda atılımlar yapılan bir dönemde, video oyunları dünyasının yıldızı hâlini aldı.

İnteraktif Dijital Yazılım Birliği (Interactive Digital Software Association) açıklamasına göre, 2002 yılında video ve bilgisayar oyunları bir rekor kırarak dünya genelinde 28 milyar dolarlık satış rakamına ulaştı. Oyun sektörünün yükselişiyle ilgili haberlerde sık sık değinildiği gibi, o yıl Hollywood'un gişe gelirleri 21 milyar dolarda kaldı. Bu karşılaştırma yanıltıcı olabilir; *Entertainment Weekly* okuyucularının hepsi, 21. yüzyılda stüdyoların gelirlerinin büyük bölümünü giderek daha az ilgi gören sinemaların gişelerinden değil, televizyon, DVD, ticari ürünler gibi yan sektörlerden kazandığını bilir. Ancak yine de bu rakamlar sembolik olarak istatistiklerden çok daha şey ifade ediyordu. Video oyunları sınıf atlamış, yeni nesil konsol oyunları sayesinde sosyal gençlere özgü bir alt kültür olmaktan çıkarak, hem gençleri hem de daha yaşlıları kapsayan bir kitle kültürü hâlini almıştı. Reagan döneminde Atari ve Nintendo oynayarak büyüyen çocuklar daha yeni oyunları oynamayı sürdürüyordu. Y Kuşağı üyesi genç kuzenleri ise internetle büyümüş, yazılım kavramıyla daha ilkokulda tanışmıştı. Bu yüzden oyunları da çok daha kolaylıkla benimsiyorlardı.

Medya'yı kullanmak Amerikan ordusu açısından yeni bir şey değil elbette. Yaklaşık yüz yıldır ordu ve diğer hükümet kurumları, ordunun imajını güçlendirmek amacıyla büyük film, televizyon ve radyo şirketleriyle işbirliği yapıyordu. En İyi Film ödülünü alan ilk Holly-

wood yapımı olan *Wings*, Amerikan Hava Kuvvetleri'yle işbirliği içerisinde yapılmıştı. Tom Cruise'un oynadığı, Deniz Kuvvetleri'nin yardımlarıyla gerçekleştirilen 1986 tarihli *Top Gun* filmi, asker olmak için başvuranların oranının yüzde 400 gibi abartılı bir şekilde artmasını sağlamıştı; hatta Deniz Kuvvetleri olup bitenlerin farkına varınca, sinemalara kayıt masaları kurmuştu. Ancak *America's Army* farklıydı: Bu oyun dışarıdan bir şirket tarafından değil, neredeyse tamamen ordu tarafından geliştirilerek üretilmişti. Tıpkı 1920'da, ordunun hızla büyüyen bir kasaba olan Hollywood'a girerek kendi stüdyosunu kurması ve o yılın en iyi gişe hâsılatı yapan filmlerinden birini üretmesi gibi ... (2005 sonbaharı itibariyle, *America's Army* de Fransız oyun üreticisi Ubisoft'un oyunun Plasytation 2 ve Xbox versiyonlarını çıkarmasıyla bir ticari ürüne dönüştü.)

Ancak bu çevrimiçi bombardımanın amacı sinema bileti ya da DVD satmak değildi. Bush yönetiminin zamanlaması nedeniyle, *America's Army*, insanların, şüpheli faraziyelerle başlatılan ve Amerikan kamuoyu tarafından ahlaki ve siyasi açıdan sert şekilde eleştirilen ölümcül bir savaşın bir parçası olması kavramını satmak amacıyla kullanılıyordu. Dolayısıyla, *America's Army* hakkındaki güzel haberler elbette ki birtakım tepkileri de beraberinde getiriyordu; anne babalar arasında bir panik havası oluşmuştu. Hani video oyunları çocuklara zararlıydı? Tüm haberlerde, 11 Eylül saldırılarını düzenleyen teröristlerin, ölümcül hedeflerine hazırlanmak amacıyla Microsoft'un piyasada kapışılan popüler oyunu *Flight Simulator*'u kullandığı söylenmemiş miydi? Washington'da ortaya çıkan keskin nişancı seri katilin *Counter Strike* benzeri oyunların meraklısı olduğu ortaya çıkmamış mıydı? Columbine katliamını gerçekleştiren çocuklar, katliama *Doom* oyununda düşmanları öldürerek hazırlanmamış mıydı? Yıllar boyunca anne babalar, milletvekilleri ve senatörler video oyunlarının çocuklarımızı öldürmeyi öğrettiğini savunmamış mıydı? Şimdi ise hükümet aynı şeyi, ulusal güvenlik adına teşvik ediyordu ...

America's Army'nin "Anne babalara bilgilendirici notlar" bölümü bu tür kaygıları gidermek amacı taşıyordu. "Zaman içerisinde" deniyordu, "Askerlik celplerinin kaldırılması ve ordudaki küçülme, orduda görev yapan Amerikalılar'ın sayısının azalmasına yol açtı. Çocuklarımız, askerliğin ve ulusa hizmetin zorlukları ve iyi yanları hakkında somut bir fikir edinemez oldu. Bu oyun, çocuklarınızın, gerçek olaylar yerine sanal deneyimler aracılığıyla askerlik hakkında bir fikir edinmeleri amacıyla tasarlandı." İkinci Dünya Savaşı'nın üzerinden uzun yıllar geçmiş, zorunlu askerlik kaldırılmıştı. Askerlik artık Amerikalılar'ın ortak kültürlerinin bir parçası olmaktan çıkmıştı. Vietnam sonrası yetişen kuşaklar askerî kültürü tümenden reddediyor, en azından yok sayıyordu. *America's Army* bu anlamda, anne babaları devre dışı bırakarak Amerikan popüler kültürünü tekrar işgal etmekte kullanılabilecek bir araçtı.

Özel Timler İş Başında

America's Army, gerçek ordunun ve Amerikan Silahlı Kuvvetleri'nin tüm birimlerinin büyük bir dönüşüm geçirdiği bir döneme denk geldi. "Dönüşüm" sözünden kasıt, tüm Amerikan ordusunun yeniden değerlendirilmesi, 21. yüzyıl uyarınca olağanüstü bir teknolojik yenilenme geçirmesiydi. Temel kavramların başında "ortaklaşa hareket" yani ordunun farklı birimleri arasındaki işbirliği ve "ağ kurma" yani, gelişmiş iletişim ve bilgi sistemleri sayesinde tüm birimler arasında bir ağ oluşturma ihtiyacı geliyordu. Askerî liderler Amerikan Silahlı Kuvvetleri'nin daha hareketli, hafif ve esnek olmasını, emir verildiği an dünyanın herhangi bir yerine doğru harekete geçebilmesini istiyordu.

Felsefi açıdan, bu dönüşüm yeni bir jeopolitik gerçeklikle denk düşüyordu. Amerikan ordusunun California'da ilerleyen Sovyet tanklarına ya da Boston üzerinde uçan Mig'lere karşı eğitim aldığı Soğuk Savaş döneminin süper güçler arasında ikili çatışması geride

kalmıştı. Yakın zamanda haydut devletlere ve terörist birimlere karşı, çok farklı kapasiteler arasında gerçekleştirilecek “asimetrik savaşlar” norm hâlini alacaktı. Bu yeni küresel senaryo uyarınca ordunun hızlı düşünebilen, kendini her ortama uyarlayabilen bir savaş gücüne dönüşmesi gerekiyordu. Bu savaşlar büyük ölçüde kentlerin sokaklarında gerçekleştirilecekti. Cepheler ortadan kalkacaktı. Böyle bir ortamda, elektronik ağlar, askerlerin bir arada bulunmasına oranla, daha etkili bir emir komuta zinciri oluşturulmasını sağlayacaktı.

Gelişmiş teknoloji ürünü iletişim sistemlerini hiç zorlanmadan kullanabilen, hızlı düşünebilen insanlar? Sıradan bir video oyunları oyuncusu bu tanıma oldukça uyuyor gibi görünüyordu.

11 Eylül sonrası, Amerikan kültürüne yeni bir milliyetçilik, paranoya ve gerilim ortamı hâkim olmuştu. Ülkenin askeri ve siyasi güçleri hiç olmadığı kadar sık gündeme geliyor, tartışılıyordu. Cepheden canlı yayınlar, Ebu Gureyb’de çekilen dijital fotoğraflar, Amerikan kayıplarını sergileyen internet siteleri sayesinde, bu yeni medyanın yeni dünya düzenine uyumu sorunu, savaşın Amerikalılarca benimsenmesi meselesinin önemli boyutlarından biri hâlini aldı.

Salon.com köşe yazarı Wagner James Au’nun 2002 yılının Ekim ayında *America’s Army* hakkındaki yazısı, bu tartışmayı gözler önüne seriyordu. *America’s Army*’yi terörizmle savaşta önemli ve gerekli bir araç olarak alkışlayan yazar, oyunu, İkinci Dünya Savaşı sırasında hükümet tarafından yaptırılan Frank Capra’nın “Neden Savaşıyoruz?” dizisiyle karşılaştırıyordu. Çünkü teröre karşı savaşta -Au’nun ifadesiyle, “Diplomatik kibarlıkları bir yana bırakırsak, aslında İslamcı militanlara ve (Başta Saddam’ın Irak’ı olmak üzere) onlara destek veren uluslara yönelik savaşta”- *America’s Army*, “Dijital Kuşağa Yönelik Neden Savaşıyoruz?” serisi işlevini görüyordu. Christopher Hitchens gibi şahin eğilimli düşünürlerden esinlenen Au, *America’s Army*’nin barındırdığı potansiyele methiyeler düzüyordu; ülkenin göz korkutucu teknolojik becerisinin, gelecekteki

Amerikan politikasının, ulusal güvenlik ile saldırgan bir küresel askerî tutumu birleştirebileceğini önceden gördüğünü söylüyordu. “Bunları önümüzdeki yıllarda savaş alanında görebilirsiniz” diyor-du Au: “Tüm ateşli insancıları tehdit eden, masumları savunmasız bırakan kanseri cerrah titizliğiyle kesip atmalarını sağlayan, bilgi ağıyla örülmüş silahlarla donatılmış, umut dolu, kendilerini ülkele-rine adanmış genç erkek ve kadınları görebilirsiniz. Onlar sayesinde, demokrasi ve hak ettiği gibi çiçeklenen, hızla gelişen küresel kültür içindeki yerini alan Arap dünyası, her cephede, dijital kuşağın en iyileri tarafından savunulacak.”

Bu çelişkili “Ateşli insancılar” görüşü, *America’s Army*’nin pazar-lamacıları tarafından da paylaşılıyordu. 2003 yılında, Savunma Ba-kanlığı özel harekât timlerinin sayısını artırma kararı aldı. Hemen ardından, yeterli aday bulmayı kolaylaştırabilmek amacıyla *American Army: Special Forces* oyunu piyasaya sürüldü. Ordunun hazırladığı gerçek bir iş ilanını çok andıran *American Army: Special Forces*’ın tanıtım videosu internet sitesine konularak, çevrimiçi oyun sitele-rine dağıtıldı. Özel tim askerlerinin gerçek görüntüleriyle, *America’s Army*’nin yeni versiyonundan alınmış görüntülerin harmanlanma-sıyla oluşturulan bu videoda, bir dizi konu başlığı, milliyetçi bir şarkı eşliğinde sunuluyordu. İster bir gazlı içeceği, ister bir politikacıyı, is-terse de bir savaşı satmaya yönelik olsun, tüm pazarlama filmleri gibi, bu film de duygusal ve anlamsız ifadelerle, Sinclair Lewis’in “Asil an-cak belirsiz soyutlamalar” olarak tanımladığı sözlerle doluydu. Her satırın en az iki anlamı vardı: Gerçek dünyadan mı, oyun âleminde mi yoksa her ikisinden birden mi söz edildiği belli değildi.

Özgürlük ilkesini tehdit eden güçler var olduğu sürece

America’s Army hazır bekliyor olacak

Öncü birlikler arasında da

Özel harekât timlerini bulacaksınız.

Ordunun bağımsız hareket edebilecek yeterlilikteki

Geleneksel olmayan savaşlarda uzman

Sessiz profesyonelleri

Mazlumların kurtarılmasına yardım edecek.

Siz de yeşil berelilerden biri olun ve

Özgürlüğün düşmanlarını ortadan kaldırın

America's Army

Special Forces

Güçlen

Özgürlüğü Savun

Oyunu Anlamak

America's Army bütünüyle modern bir olguydu: keskin bir teknolojik ustalık ve teröre karşı savaşa dair, doruğa ulaşan pop kültürü tarzında sosyopolitik tartışmalar bir araya getiriliyordu. Bu, 11 Eylül saldırıları sonrası yaşanan jeopolitik olayların Amerikan askerî gücünü tekrar gündelik konuşmalara sokmasına rağmen sürdürülen, Amerikan askerî kültürünün eğlence sektörüyle bir araya getirilmesi girişimlerinin bir parçasıydı. Üstelik bu oyun güncel bir savaşı oyun hâlinde sunma konusunda yalnız da değildi. Son beş yıl içerisinde gerçek savaşlara dayanan oyunların sayısı hiç olmadığı kadar artmıştı.

Uzun yıllardır video oyunlarının etkilerini inceleyen MIT'den Henry Jenkins, video oyunlarının savaş hakkındaki düşüncelerimizi belirleyici bir rol üstlendiğini belirtiyor. Jenkins, "Irak savaşının oyunlar aracılığıyla sergilenmesi ve nasıl sergileneceği konuları tartışıldıkça, oyunların siyasi önemi de tekrar tekrar ortaya çıkıyor" diyor. "Ordu, oyunları asker bulmak ve eğitmek; savaş karşıtı hareket, oyunları yaşanan çatışmanın yararsızlığını göstermek; savaş yanlı-

ları, teröristlere olan öfkelerini ifade etmek; haber medyası, askerî stratejileri anlatabilmek; ticari oyun sektörü ise savaş filmlerini izleyen eski kuşaklar gibi savaş oyunları oynayıp oynamayacağımızı yoklamak amacıyla kullanıyor.”

Savaşı bir video oyunu gibi görmek ne anlama geliyor? Diğer sanat ve eğlence türleri gibi, video oyunları da ilğimizi çekmek amacıyla dünya hakkında fanteziler sunuyor. Gerçek bir savaşın yaşandığı bir dönemde, askerî temalar üzerine kurulan oyunlar daha ciddi bir hava kazanıyor. Birçokları açısından gerçekçi bir savaş deneyimi vaat eden bir oyun üretmek, hatta oynamak, en iyimser ifadeyle saygısızlık hatta manipulatif bir propaganda girişimi olarak değerlendiriliyor. Gerçekten de, siyasi boyutu ne olursa olsun, savaşın bir oyun gibi oynanabilmesi kavramı oldukça aykırı bulunabilir. Elaine Scarry, *The Body in Pain*’de, “Ortaya çıkan sonuçların boyutları arasındaki ciddi uçurum, savaş ve oyun karşılaştırmasını korkunç bir boyuta taşıyor,” gözleminde bulunuyor. “Bu benzetme ya birini hafifletmeye ya da diğerine taşıyamayacağı bir anlam yüklemeye yönelik olabilir.” Gerçekten de, *America’s Army* gerçek çatışmalar üzerine kurulu bir dizi ticari video oyununun yapılmasına yol açarken, gazeteler, dergiler ve çevrimiçi yayınlar da gazetecilerin ve akademisyenlerin bunun anlamı konusundaki makaleleriyle doldu.

Ancak bu 21. yüzyıl olgusu, oyunlarla savaşlar arasındaki tarihin başından bu yana süren bağlantıyı da gösteriyor. Scarry de bu durumu, “Nispeten sınırlı bir savaşta duysal ve görsel deneyimlerin ötesinde şeyler yaşanır. Bu durum da modellere, haritalara ve benzetmelere başvurulmasına yol açar” sözleriyle ifade eder ve “Stratejistler, tarihçiler, siyaset felsefecileri ve savaş hakkında konuşma fırsatı bulan herkesin anlattıkları, iki ulusal silahlı kuvvet arasındaki çatışmayı iki muazzam savaşçı arasındaki mücadele olarak gösterir” der.

Modern insanlar ne kadar rahatsızlık duyarsa duysun, savaşlar ile oyunlar, bu iki kavram ve uygulama arasında, uygarlığın başlangıcı-

na dek uzanan bir bağlantı bulunmaktadır.

Video oyunlar ortaya çıkmadan çok önceleri savaşı taklit eden antik oyunlar, bu oyunların gerçek savaşları kazanmak amacıyla nasıl kullanılabileceğini anlatan efsaneler ve masallar vardı. Modern çağda, yeni stratejilerin savaşların çehresini değiştirmesiyle bu fanteziler gerçek oldu. Bunun sonucunda, teknolojik gelişmelerin stratejik ve taktik ihtiyaçlarla bir araya gelmesi bilgisayarların doğuşuna ilham verdi. Bilgisayarların ağırlıklı olarak askerî fonlarla finanse edildiği dönemde ortaya çıkan bilgisayar korsanlığı kültürü video oyunlarının belirmesine yol açtı. Başlı başına bir sektör hâlini alan video oyunları da buna karşılık olarak savunma dünyasını beslemeye başladı. Video oyunları ile savaş arasındaki bu tesadüfî etkileşim, yeni nesil teknoloji, eğlence ve askerlik dünyasındaki öngörülü düşünürler tarafından bilinçli bir şekilde yöreklendirilerek güçlendirildi.

Aynı şekilde, 11 Eylül'den bu yana, ticari oyun üreticileri tarihsel savaşlara dayanan yeni ve gerçekçi oyunlar üretiyor. Artık isteyen köşedeki mağazadan Vietnam Savaşı'nı, İkinci Dünya Savaşı'nı, Körfez Savaşı'nı hatta Irak ve Afganistan'da halen yaşanan savaşı anlatan oyunlar satın alabiliyor. Tarihsel versiyonlarla tatmin olmayan ticari oyun üreticileri, sanatçılara, meraklılara ve eylemcilere de kendi oyunlarını üreterek, oyunlar aracılığıyla eleştirilerini dile getirme çağrısı yapıyor.

Bu kitabın amacı şudur: Video oyunlarının gelişiminin, şu an yazılmakta olan tarihte olduğu gibi, Amerika'nın askerî ihtiyaçlarıyla nasıl örtüştüğünü göstermek. Bu kitabı video oyunları aracılığıyla anlatılan bir tarih kitabı ya da savaşlar aracılığıyla anlatılan bir video oyunları tarihi olarak görebilirsiniz. Bu tarih birçok anlamda fikirler ve fantezilerle dolu. Ancak hayaller oyunlar aracılığıyla gerçeğe dönüşür. Bu kitapta video oyunlarının tesadüfen savaşın bir ürünü olarak ortaya çıktığını ancak zamanla savaş hakkındaki fikirleri belirlemeye başladığını anlatacağım. Bu, birçok açıdan, günümüze özgü bir hikâye olsa da, tarih, bu oyunun daha önce de defalarca oynandığını gösteriyor.



Bölüm Bir

Oyuncak Askerler

Bilgisayar Öncesi Savaşlar ve Oyunlar

Bir metrekairelik bir pano

Bir savaş alanına dönüşür

Piyadeleri dizin

Ve düşmanın birbirine girmesini izleyin

Ma Rong (M.S. 76-166)

Microsoft'un 2001'de piyasaya çıkan popüler ve bağımlılık yarattığı strateji oyunu *Age of Empires II*, karanlık bir şatoda geçen animasyonlu bir giriş bölümüyle başlar. Bu bölümde iki ortaçağ kralı, şöminenin başındaki bir masada karşılıklı oturarak satranç oynar. Krallardan biri kırmızı, diğeri yeşil kaftan giyer. Kırmızılı kral bir piyonu ileri sürer. Üzerinde gotik desenler olan kısa, dikdörtgen biçimli bir taştır bu. Piyon bir sonraki kareye ilerlediği sırada, ekranda ağaçlıklı bir meydanda dörtnala ilerleyen bir savaşçı belirir. Yeşilli kral karşılık olarak atını ilerletir. Ekranda bir hedefe doğru ilerleyen

birkaç şövalye görüntüsü belirir. Kralların yüzleri binyılın başındaki tipik animasyonlarda alışkın olduğumuz şekilde, Botokslu gibi donuk olsa da, kaşlarını kaldırışları ve başlarını sallamaları satranç maçının gerilimini yansıtmaktadır. Yeşilli kral atıyla bir piyonu yediği sırada, bir dizi şövalye, bir mancınık yapmakta olan işçilerin yanına gelerek, kılıçlarıyla mancınının iplerini keser. Şiddetlenen savaşın görüntüleri belirir. Metal zırhların sesi ve yüreklendirici, gümbür gümbür bir melodi duyulur. Bir süre sonra savaş alanı sessizleşir. Hayali kamera cesetlerle dolu çayıra döner.

Age of Empires serisini oynayan herkes, oyunun aslında hiç de buna benzemediğini bilir. Video oyunlarının genelinde olduğu gibi, bu oyunda da giriş bölümü oyunun aslında neyi temsil ettiğini gösteren dramatik bir fantezidir -ya da oyunu yapanların, yakın zamanda yapmayı hayal ettikleri şeylerdir. *Age of Empires* oyunlarında, minik bir krallığın tanrısal kurucusu rolünü oynarsınız. Boş bir arazi üzerine tapınaklar, garnizonlar, üniversiteler, limanlar ve benzeri şeyler kurarsınız. Nihayetinde krallığınız fare imleci boyutlarını aşmayan minik figürlerle temsil edilen küçük ordular kurmaya başlayarak diğer krallıklarla savaşa girer. Modern oyun jargonunda, *Risk* ve *Stratego* gibi eski strateji oyunlarının dijital torunları olan; *SimCity* benzeri modern strateji oyunlarının mantığını ve grafiklerini kullanan *Age of Empires* ve benzerleri -Sid Meyer'in *Civilization*'ı, *Command and Conquer* gibi- strateji oyunları olarak bilinir.

Burada akıllıca olan şey, bu küçük açılış filminin sunulan oyunun kökenini işaret etmesidir. Satranç sadece uygun bir benzetme değil, aynı zamanda *Age of Empires 2*'nin doğrudan atasıdır da. Ancak satrançtan bilgisayar oyunlarına uzanan bu soy ağacı tahmin edebileceğinizden daha karmaşıktır. *Age of Empires* gibi oyunlar sadece savaş temasını kullanmakla kalmaz, varlıklarını da savaşa borçludur. *Age of Empires 2* gibi çok satan bir zaman öldürme aracı, savaş ve eğlence arasındaki yüzlerce yıllık etkileşim sonucu ortaya çıkmıştır.

Eğlence amacıyla üretilen oyunlar savaşı öğretmeyi ve göstermeyi amaçlayan profesyonel oyunlara esin verdi; bu yeni ve ölümcül derecede ciddiye alınan oyunlar da eğlence amacıyla üretilen oyunları etkileyerek yenilikler getirilmesini sağladı.

Savaş ve oyun hiçbir zaman için birbirinden pek uzak durmadı. İnsanlar birbirleriyle savaşmaya başladığı zamandan bu yana savaşın oyununu da oynuyor; bu ilişki medeniyetin başlangıcına, hatta daha da eskilere kadar uzanıyor. Çin, Hindistan, Ortadoğu, Amerika ve Avrupa'daki en eski kültürel kayıtların tamamı soyut bir savaş şeklindeki, ilkel bir masa üzerinde taş, tahta, kil ya da porselenden yapılmış taşlarla oynanan beceri ve şans oyunlarının varlığını gösteriyor: Savaşın görkemi ve dehşeti bu oyuncak boyutlardaki sembollere yansımıştır. Dünyanın dört bir yanındaki kültürler, savaşı temsil eden oyunlar geliştirmiş ve savaş temasını oyunların heyecanını artırmak amacıyla kullanmıştır.

Peki, bu kanıtlar ne kadar eskiye dayanıyor? Arkeologlar, Mezopotamya ve Mısır'daki tarih öncesi kazı alanlarında, oyun taşları olarak kullanılması mümkün minik savaşçı heykelleri bulmuştur. Bu minik şekillerle gerçekleştirilen minik savaşların bir anlamda ilk askeri simülasyon olduğunu farz edebiliriz. Belki de kralın ya da firavunun emriyle savaşa giden generaller, dönüşlerinde yaşadıklarını anlatırken bu heykelleri savaş sırasındaki hamlelerini anlatmak amacıyla kullanıyordu. Ya da rahipler tanrıların ve kahramanların savaşını canlandırıyor, minik taşları tufan öncesi kahramanlar niyetine kullanıyorlardı.

Bu tür spekülasyonlar modern imgelemelerden öte bir şey olmaya bilir. Ancak kökeni antik çağlara dayanan, kimileri bugün bile oynanan savaş temalı oyunlara dair sağlam kaynaklar da bulunuyor. Bu oyunların hedefleri ve kuralları değişiklik gösterse bile, hepsi birbirine benziyor. Her birinde ordudaki askerleri temsil eden farklı renklerde taşlar ve minyatür bir savaş alanı olarak değerlendirilebi-

lecek bir tahta bulunuyor. Her oyunda, oyuncular, bir dizi kurallı hareketi kullanarak, diğer oyuncunun ordusunu, kuşatarak, ele geçirerek, dışarı çıkararak ya da hayali savaş alanını kontrol altına alarak ortadan kaldırmaya çalışıyor. Batıda oynanan satranç ile Asya'da oynanan go, bu oyunların en yaygın ve etkililerindendir. Bu oyunların kimileri diğer oyunlardan esinlenilerek ortaya çıkmış olsa da, savaş temalı strateji oyunları fikri, tarihin farklı dönemlerinde, sayısız kültürde birbirlerinden bağımsız olarak gelişmiştir.

Eski Moda Emulatörler

Video oyunları âleminin antik tarihi papirüsle değil, *Pong*'la başlar. Bu alandaki tarihsel araştırmalar en fazla 1960'lara, televizyonlarda oyun oynanmasına olanak tanıyan sistemlerin icadına dayanır. Titiz arkeolojik kazılar 1940'larda ilk dijital bilgisayarın icadından ya da 1950'lerde mantık egzersizi amacıyla üretilen satranç ve tic-tac-toe'dan söz edebilir. O hâlde video oyunları hakkında bir kitaba neden binlerce yıllık savaş temalı oyunlardan söz ederek başlıyoruz?

Video oyunları bize bu tarihe farklı bir perspektiften bakma olanğı sundu: Bu eski uğraşlar, günümüzdeki dijital zaman öldürücülerin kavramsal ataları olarak görülebilir. Kıl, taş ya da ahşap gibi donanımlar ve geleneksel kurallar gibi yazılımlar kullanan masa oyunları, yapay bir ortamda oyun oynamaya yönelik ilk girişimlerdir. Bu oyunlar tüm bedenin ve gerçek alanların kullanıldığı spordan, dil yoluyla yapay bir dünya oluşturan ancak oyunlardaki türden eylemlere olanak tanımayan edebiyattan farklıdır. Dolayısıyla, günümüzde bir oyuncu karakterini özenle tasarlanmış üç boyutlu bir âleme ilerlettiği an, bir anlamda satranç tahtası üzerinde piyonlarını ilerleten Rönesans dönemi aristokratlarının teknolojik versiyonu gibi davranmaktadır. Elbette ki o dönemden bugüne çok şey değişmiştir. Satranç oyuncusunun rakibi bir insandır; bilgisayar oyuncusunun rakibi ise bir program olabilir. Modern oyun deneyimi sinema-

sal grafikler, anlık tepkilere verilen önem, sanal ortamlarda gerçek zamanlı manevralar, karmaşık hikâyeler gibi unsurlar içerir. Satranç ise tamamen strateji ürünüdür. Aslında tam anlamıyla öyle değil: Hepimiz satrancın, en azından belirli düzeylerde, savaşı oldukça artistik bir yolla temsil ettiğini biliriz. Dama gibi basit bir oyun bile iki rakip birlik içerir. Atletizm müsabakaları savaşın fiziksel ihtiyaçlarından doğmuştur. (Okçuluk ve cirit bu ihtiyacın en bariz örneklerindendir.) Masa oyunları ise savaş hakkında düşünmeyi sağlar. Spor askerlerin fiziksel aktivitelerini, savaşma becerilerini ve hayatta kalma taktiklerini temsil ediyorsa, masa oyunları da savaşı zihinlerinde canlandırması gereken, kullanışlı şemalar ve planlar yapması gereken kralların ve komutanların stratejilerinin taklididir. Oyunlar bir idealin, uygulayıcılarının savaşın özü olarak değerlendirdiği boyuta indirgenen temsilcileridir. Kısacası, oyunlar savaşların taklidi olarak değerlendirilebilir. (Modern askeri jargonda modeller ve simülörler bambaşka anlamlar taşır. Günümüz Pentagon'unda modeller, bir sistemin ya da sürecin somut, mantıklı ve/ya da matematiksel temsildir. Simülasyonlar bu modellere zaman içerisindeki değişim boyutunu katar. Satranç oyuncusunun orduyu temsil ettiği söylenebilir. Ancak savaşın simülasyonu oyunun kendisidir.)

Ancak bu simülasyonlar farklı çağlardaki farklı topluluklarda değişik anlamlar kazanmıştır. Oyunlar bir stratejiyi öğretmek amacıyla kullanılabileceği gibi, incelemek amacıyla bir savaşı yeniden canlandırmak için de kullanılır. Aynı şekilde, oyunlar şehit düşen yoldaşların anısı için düzenlenen bir ayin de olabilir. Savaşın gerçekliğini taklit ederken kimi efsaneler yaratılır. Bunlar da savaşın yerini bile alabilir, devlet başkanları adamlarını birilerini öldürmek üzere bir yere göndermek yerine böyle bir şeye başvurabilir.

Johan Huizinga, oyun hakkındaki ilk felsefi araştırmalardan biri olan *Homo Ludens*'te, "Savaşmak ve oyun sözcükleri ortaya çıktığından beri, insanlar savaşları oyun olarak adlandırma eğilimindedir" der.

“Bu iki fikir, tarih öncesi zihinlerde iç içe geçmiştir. Hatta kurallarla sınırlanan tüm kavgalar, bu sınırlama sayesinde, oyunların temel özelliğini taşır. Buna oyunun en yoğun, en enerjik, aynı zamanda da en somut ve ilkel şekli diyebiliriz.” İnsanlık tarihi boyunca savaşlar, sporu ve oyunu andıran, hatta zaman zaman birbirinin aynı olan kurallar ve âdetler çerçevesinde gerçekleştirilmiştir: Örneğin ortaçağlardaki asil savaşları ve Aztekler’in oldukça estetik, hangi savaşçıların karşı tarafça esir alınacağı önceden belirlendiği “çiçek savaşları”...

Homo Ludens ilk olarak 1938’de yayınlandı. 1944’te gözden geçirilmiş ikinci baskısı yapıldı. Kitabın Hollandalı yazarı bu satırları Birinci Dünya Savaşı’nın kanlı anılarının henüz akıllardan çıkmadığı bir dönemde yazdı. İkinci baskı öncesinde Nazi zulmü halen zihinlerde tazeliğini koruyordu. Modern savaşların gelişiminin insanlığı oyunların ayinsel kurallarının ötesinde bir âleme, kitlesel imhaya sürüklediğini de hissetmiş olmalıydı. “Şimdiye dek ‘uluslararası yasalar’ tüm insan topluluklarının eşit hak ve özgürlükleri olduğu bilinciyle çeşitli sınırlandırmalar içeren bir düzen öngörür, savaş suç teşkil eden şiddetten ayrı değerlendirirdi. ‘Topyekûn savaş’ kavramıyla, savaşın kültürel işlevi ve savaşın içindeki oyun unsurunun son kırıntıları ortadan kalktı.”

Huizinga’nın izinden giden ve çeşitli açılardan eleştiren Fransız akademisyen Roger Callois, oyunun kültürlerin bir bütün olarak eylemlerinden ayrı değerlendirilmesi gerektiğini savunurken, modern savaşların oyunsu kökenlerini yok saydığını kabullenir. 1958’de, “İnsanlar yasaların ya da insanların fikirlerinin korkusuyla suç işlemekten uzak durur. Bununla birlikte ulusların sınırsız ve acımasız bir savaş gerçekleştirmesi kabul edilebilir hatta övgüye değer bulunur” ifadelerini kullanır. “Şiddet konusundaki sınırlamalar anlamını yitirir. Harekât, cephelerle, kalelerle ve askerî hedeflerle sınırlı kalmaz. Savaş, bir zamanlar oyunu andırmasına yol açan stratejiler uyarınca gerçekleştirilmez. Savaş bir turnuvadan, düellodan, kural-

lı mücadelelerden ayrılarak, ancak kitlesel imhayla, tüm toplumun katliyle tatmin olabilen bir hâl alır.”

Bu gözlemin çelişkili yanı şudur: Modern savaşlar bir zamanlar değer verilen toplumsal ve ahlaki sınırları yıkmıştır ancak bununla birlikte oyunların bu savaşların planlanmasındaki önemi de artmıştır. Satrançtan bu yana, oyunlar savaşların estetik metaforları olmaktan çıkarak, savaşları kazanmaya yönelik gerçek ve verimli araçlara dönüşmüştür. Askerî ihtiyaç ve arzulardan beslenen savaş oyunları fikri, bir araçtan öte bir anlam kazanarak, matematik aracılığıyla strateji ve taktik hakkındaki tüm fikirleri etkilemeye başlamış, nihayetinde bilgisayarların geliştirilmesine yol açmıştır. Oyunların bu askerileşme süreci çağımızda da sürmekte, video oyunları hikâyesi boyunca beklenmedik şekillerde yol almaktadır.

Klasik Oyunlar

Mısır'daki Beni-Hassan mezarlarında, milattan önce 2 bin yılına ait, alçak sehparların karşısına iki sıra hâlinde dizilen insanları gösteren duvar resimleri vardır. Sehparların üzerinde tepelerine birer baş kondurulan sütunlar şeklinde, minik insanları andıran siyah beyaz figürler durur. Oturmakta olan adamlar önlerindeki figürlerin başlarını, işaret parmakları ve başparmaklarıyla ilerletmeye hazırlanırcasına tutmaktadır. Modern bir izleyici, bu çizimleri gördüğünde rahatlıkla satranca benzer bir oyun oynadıklarını düşünebilir. Akademisyenler, duvar çizimlerinin *senet* ve *t'au* adlarında iki farklı oyunu betimlediği görüşünde. Her iki oyununda kuralları tam olarak bilinmemekle birlikte, akademisyenler *senetin*, oyuncuların tahta üzerinde belirlenen hedefe rakibinden önce ulaşması ilkesine dayanan bir yarış oyunu olduğuna inanmakta. Betimlenen ikinci oyun yani *t'au* ise büyük ihtimalle tarihin ilk savaş oyunlarından biri. *T'au* sözü, “hırsız” ya da “paralı asker” anlamına geliyor. Bu oyun, savaş temasını kullanan ilk oyunlardan biridir. Ölüler Kitabı gibi çeşitli

mitolojik çizimlerde *t'au* çizimlerine de yer verilir. Bunların birinde Firavun Üçüncü Ramses İsis'le, bir aslan da bir antilopla *t'au* oynamaktadır. Akademisyen H. J. R. Murray *A History of Board Games Other Than Chess* adlı kitabında taşların pozisyonunun, diğer savaş temalı oyunlarda bulunan "orduların" pozisyonunu andırdığını söyler. Murray, aslanın oyunu kazanıyor gibi görüldüğünü de belirtir.

Antik Yunanlar, milattan önce beşinci yüzyıldan itibaren *petteia* (adını oyun parçası anlamına gelen pebble sözünden alıyordu) adlı temalı bir oyunu ve *poleis* (şehirler) adlı popüler varyasyonunu oynuyordu. Oyun, kareli bir tahta üzerinde siyah ve beyaz taşlarla oynanıyordu. Oyuncular taşlarını gelen zarlara göre değil, bir strateji uyarınca, diğer oyuncunun taşlarını kuşatarak ele geçirme amacıyla hareket ettiriyordu. "Şehirler" sözü, oyun tahtası -mücadelenin gerçekleştiği siyasi alan- anlamına gelebileceği gibi, oyuncuların takımlarını tanımlamak amacıyla da kullanılıyor olabilir. Her iki durum da Sparta ordularının Thebes ordularıyla savaştığı, insanların kendilerini yaşadığı şehir uyarınca tanımladığı bir döneme uygun bir benzetme olacaktır. Oyun oldukça yaygın şekilde oynanmasına rağmen, antik yaşamın birçok boyutu gibi varlığına ve toplumdaki yerine dair çok az kayıt, birkaç çizim kalmış, edebi metinlerde çok az söz edilmiş, çok az kalıntı bulunmuştur.

Örneğin antik bir Atina vazosunun üzerinde, Truva savaşının kahramanlarından zırhlar içerisindeki Ajax ile Achilles'un ufak bir sehpanın başına oturarak Petteia oynarken resmedilir. Kimi kaynaklar bu resmin, şu anda kayıp olan epik bir şiirin, savaşçıların oyuna gerçek savaşı unutacak kadar daldığı anlatılan bir dizesine gönderme olduğuna inanmakta. Kimi vazolarda Athena gelerek iki adamı devam eden savaş konusunda uyarır ancak adamlar, Xbox'a dalan iki lapacı misali, gözlerini tahtadan ayırmaz.

Filozofların anlattığına göre, *petteia* oyununda başarılı olanlara büyük saygı duyulurdu. Sofokles, oyunun ortaya çıkışını Truva

Savaş'ın kahramanı efsanevi bilge Palamedes'e atfeder. Platon, matematik, coğrafya ve astronomiyle birlikte, petteianın kökenini de Mısır'a, Mısır'ın bilgelik tanrısı Thoth'a dayandığını söyler. *Devlet* adlı kitabında petteia oyunundaki ustalığın, savaş eğitimi dâhil, genel öğrenme becerisinin göstergesi sayıldığını ifade eder.

“Toprağı eken bir adamın aynı zamanda hem iyi bir inşaat ustası, kunduracılık yapan bir insanın aynı zamanda iyi bir tüccar olması mümkün müdür?” diye sorar Sokrates: “Aynı şekilde yeryüzündeki hiçbir insan, çocukluğundan itibaren başka bir şey yapmadığı, bunu bir iş olarak görmediği sürece zar ya da petteia oyununda uzmanlaşamaz. Peki, eline bir kalkan ya da herhangi bir savaş aleti alan herhangi bir kişinin savaş günü zırhlar içerisinde birdenbire yetkin bir savaşçıya dönüşebileceğine inanabilir miyiz? Aynı şekilde kimse eline bir alet aldığı an, bu işin bilimini öğrenmediği, yeterince antrenman yapmadığı sürece sanatçı ya da sporcuya dönüşmeyecektir.”

Pettetia oyun tahtası için kullanılan *plinthion* sözü aynı zamanda askerî birlik anlamına geliyordu. Platon, *Devlet*'in başka bölümlerinde, iki kent arasındaki savaştan bahsederken de petteia'yı anar. Aristo, *Politika*'da, “Doğuştan ya da şanssızlık eseri bir devleti olmayan herhangi birini iyi ya da kötü, insanlıktan çıkmış ya da insanüstü bir varlık olarak değerlendirmemeliyiz; bu kişiler Homeros'un 'ailesi, hukuku, evi olmayan insanlar' sizleriyle kınadığı savaş düşkününü insanlardır. Bu kişilerin doğaları gereği savaşa düşkünlükleri vardır: petteia oyunundaki yalnız bir parça gibi, kimseyle işbirliğine yanaşmayan insanlardır.” Aristo, bir kenti olmayan (apolis) insanları, *azux*'a -oyunda tek başına, dolayısıyla savunmasız kalan taş-benzetir. Polybius, *Tarihler* adlı kitabında oyunu savaşa benzeterek, Scipio Africanus'un “birçok insanı, zeki bir petteia oyuncusu gibi kuşatarak öldürdüğünü” yazar.

Roma'nın Yunan kültürünü toplu hâlde ithal etmesiyle petteia da Roma'ya ulaşarak, Romalılar'ın *ludus latrunculum* ya da *latrunculi*

yani “asker oyunu” adı verilen bir oyuna dönüştü. Oyunda kullanılan taşlara *latrone* ya da *milite* (asker) adı veriliyordu. Latrunculi özellikle imparatorluğun uzak bölgelerine tayin edilen askerler arasında çok yaygındı. Villalarının ve sahildeki yazlıklarının güvenli ortamında minyatür savaşlar gerçekleştiren zengin aristokratların evlerinin yanı sıra İngiltere’de, Hadriyanus Duvarı’nın kalıntıları arasında bile oyun tahtaları ve taşları bulunmuştu. Ovidius, zengin meraklıların oyunu camdan oyulmuş taşlarla, hatta değerli mücevherlerle oynadığını belirtir. Büyük ihtimalle oyun tahtası yerine de arkeologlar tarafından ortaya çıkarılan mermer ve gümüş tahtaları kullanıyorlardı. Zaten bu askerî gücüyle ünlenen, yayılmacı imparatorluğun sakinlerinin küçük Sezar rolü oynamasında şaşırtıcı bir yan yok. Milattan sonra 1. yüzyılda yazılmış kısa bir şiir olan *Laus Pisonis*’da latrunculi oyununun daha şiirsel ve dramatik bir tanımına rastlayabilirsiniz:

Taşlar tahtaya ustalıklarla yerleştirilir ve camdan askerlerle savaşlar gerçekleştirilir, beyaz siyahı, siyah beyazı kuşatır. Ancak her düşman senin karşında, Piso’nun karşısında yenilir. Senin komutandaki taşlarla kim direnebilmiştir? Ölümün eşliğindeki hangi taş düşmanına ölümü tattırmamıştır? Binlerce savaş taktiğin vardır: Kendisine yönelik bir saldırıdan kaçan adam düşmanını etkisiz hâle getirir, nöbet tutan bir başkası uzak bir yerden beliriverir; bir diğeri kavgaya dalarak avının üzerine atlamaya hazırlanan düşmanını aldatır; bir diğeri düşmanını iki yandan kuşatır, kuşatılmış gibi yaparak iki adamı birden kuşatır; bir diğeri hedefi daha barizdir: Düşman hatlarını aşarak düşman siperlerini yıkmak ve karışıklık yaratmak. Savaş tüm hızıyla sürdüğü sırada düşman dağılır. Sen ise dağılmamış saflarınla, en fazla bir iki adam kaybederek, homurdanan tutsak düşmanların çevresinde muzaffer bir edayla dolaşırsın.

Latrunculinin bu kadar heyecan verici olup olamayacağını bilemeyiz. Oyun meraklıları latrunculinin kayıp kurallarını öğrenebilmek amacıyla bu dokunaklı satırları inceledikleri hâlde bir şey ortaya çıkaramamıştır. Ancak Romalı şairin söz konusu oyunun karmaşık bir askeri strateji içerdiğini belirttiği ortadadır. Hatta oyunun galibi imperator (general) ya da rex (kral) olarak adlandırılırdı. Açık olan şey, masa oyunları gibi, bir tahta ve taşlar aracılığıyla zihinsel bir görüntü yaratılan antik bir teknolojinin bile savaşları canlandırmak amacıyla kullanılabildiğidir. Romalı şairin hayal gücü sayesinde damalı bir tahta üzerindeki birkaç taş kanlı bir savaş simülasyonuna dönüşmüş, hiç kan dökülmeden, acı çekilmeden hoş bir heyecan ve gerilim yaşatmıştır. Bu, eğlence amacıyla üretilen savaş oyunlarının savaşı idealize edişinin ilk örneklerinden biridir.

Barbarların İcatları

Kuzey Avrupa'daki eski kültürler de bu oyunların kendi versiyonlarını oynardı. Kimi tarihçiler Vikingler'in *hnefatafl* (ve telaffuzu en az onun kadar zor olan Galliler'in *gwyddbwyll* ve İrlandalılar'ın *fidchell*) oyunlarının, Romalılar'ın askeri hareketleri sayesinde bu bölgelere ulaşan latrunculiden türediğini savunur. Karanlık Çağlar'daki Norveçliler tarafından iç içe geçen, karmaşık damalı bir tahta üzerinde oynanan *hnefatafl* de Viking istilaları sayesinde İzlanda, İrlanda ve İngiltere'ye ulaştı. İskandinav efsanelerindeki hnefataflle ilgili bilmecelerde oyun savaşçı kadınların ve ejderha benzeri canavarların karşı karşıya geldiği mitolojik bir savaşa benzetilir. "Efendilerinin çevresinde silahsız bir şekilde savaşan, onu koruyan bu bakireler kimdir?" (Yanıt: hnefatafl taşları.) Bir diğer bilmece de "Çeliklerle kuşanmış, pamukları ezen bu komutan kimdir? Sekiz boynuzu vardır ama başı yoktur?" denir. (Yanıt oyunun en önemli taşı olan hnefi.) Galliler'in *Mabinogion* destanında, Peredur adlı şövalye, "taşları kendi kendine oynayan" sihirli gwyddbwylli bulmak amacıyla Mucizeler Şatosu'na gider. "Şövalyenin tuttuğu taraf oyu-

nu kaybeder” denir Mabinogion’da. “Ve birdenbire kazanan tarafta-ki taşlar, canlı insanlar gibi sevinç çığlıkları atmaya başlar.”

Antik Avrupa’da oyun tahtaları üzerinde gerçekleştirilen minik savaşlar tamamen hayal ürünüydü. Modern çağ öncesi Avrupa’sına ait efsaneler ve edebi kaynaklarda sık sık bu oyunların savaşa benzetildiği söylene de, oyunların eğlence dışında bir amaçla kullanıldığına dair hemen hemen hiç kanıt yoktur. Sadece bir yerde bu tür oyunların gerçek savaş stratejilerini ve taktiklerini öğretmek için kullanıldığına değinilir. Bu kavramdan en net, İzlandalılar’ın *Frithiof* destanında söz edilir. *Frithiof* arkadaşı Bjorn’le hnefatafl oynadığı sırada bir ulak gelir. Saldırgan bir krala savaş açıp açılmaması gerektiği konusunda *Frithiof*’un görüşleri sorulmaktadır. *Frithiof* ulağı duymazdan gelerek Bjorn’la sohbete devam eder. Ancak her sözünün iki anlamı vardır. Hnefatafldaki hamlelerini ve oyunun olası sonucunu anlatırken, oyundaki taktikleri kullanarak ulağa halkının saldırgan kralla nasıl mücadele etmesi gerektiğini anlatmaktadır. Ancak bu hareketi hnefataflın bu tür amaçlar doğrultusunda düzenli olarak kullanıldığını göstermez; tam aksine, destan *Frithiof*’un beklenmedik, bilmece gibi benzetmeler yapışını ve sağgörüsünü övmektedir. Klişe laflar etseydi bu kadar kurnaz görünmeyecekti.

Öte yandan bu kavram, oyunların savaşçılar ve krallar tarafından felsefi araçlar olarak kullanıldığı antik Asya’da oldukça yaygındı.

Hanedan Savaşçıları

T’au, petteia, latrunculi ve hnefatafl, kendilerini doğuran uygarlıklarla birlikte öldü. Ancak antik Mısır mezarları kadar eski bir oyun ise bugün bile dünyanın her yanında popülerliğini koruyor. “Weiqi” adı verilen go, Çin’de üç-dört bin yıl kadar önce icat edildi. (Batıda kullanılan go sözü oyunun Japonca adı olan *i-godan* geliyor. Kore’de ise oyun *baduk* adıyla biliniyor.) “Weiqi” sözü “kuşatma” anlamına gelir. Go oynamış herkes bu benzetmeyi anlayacaktır. Oyun, her

oyuncunun siyah ya da beyaz renklerdeki küçük, pürüzsüz taşlarını dizdiği geniş bir tahta üzerinde oynanır. Oyuncuların amacı tahtanın olabildiğince geniş bölümünü kontrol altına almaktır. Bu amaçla da karşı tarafın taşları kuşatılarak ele geçirilir. “Weiqi”nin askerî bir anlamı da vardır: Kökeni vahşi hayvanları avlama yöntemine dayanan bu söz, yaygın olarak uygulanan antik Çin askerî taktiklerinden biri olan kuşatma için de kullanılır.

Çin edebiyatında go oyunundan ilk olarak Konfüçyüs’ün öğretilerinde söz edilir. Burada da Çinli bilge bu oyunu isteksizce önerir. Bütün günü yemek yiyerek ve etrafı seyreterek geçiren tembelleri eleştiren Konfüçyüs, kumar ya da weiqi oynamanın bile “hiçbir şey yapmaktan iyi olduğunu” söyler. Felsefi varislerinden Mencius, go oyununu “önemsiz bir sanat” olarak adlandırır ve içki, kumar gibi boş işlere benzetir. Bu yüzden Konfüçyüs’çüler başlarda weiqiyi pek değer vermedi. Bununla birlikte weiqi aristokrat akademisyen kültür içerisinde yayılarak kaligrafi, resim ve müzikle birlikte dört büyük sanat arasındaki yerini aldı ve sonraki dönemler boyunca da Çin seçkinlerinin eğitiminin önemli parçalarından biri olma özelliğini korudu.

Petteia ve latrunculi gibi klasik batı oyunları eğlencelik savaş benzetmeleri olarak kullanılıyordu. Gerçek savaş ile weiqi oyunu arasındaki bağlantı ise çok daha karmaşık ve somuttur: Kuralları gerçek savaş kurallarından uyarlanan oyunun askeri lider adaylarını strateji konusunda eğitmek amacıyla kullanıldığına dair güçlü tarihsel kanıtlar vardır. Go tarihçisi Peter Shotwell oyunun gelişimindeki dönüm noktalarından birinin Çin’in, milattan önce beşinci ve üçüncü yüzyıllar arasındaki, bir grup savaşçı filozofun Konfüçyüs düzenine karşı ayaklandığı iç savaş dönemi olduğunu savunur. Karşıt güçler arasında büyük bir mücadelenin yaşandığı bu dönemde ortaya çıkan yeni düşünürler, kaba gücün karşısına zeki bir stratejiyle çıkmak gerektiğini savunuyordu. Onlar açısından savaş, politika ve oyun birdi. Bunlar arasında, dünyanın bilinen ilk askerî kılavuzu niteliği

taşıyan, aynı zamanda go oyuncuları tarafından da bir kılavuz olarak kullanılan *Savaş Sanatı* kitabının yazarı Taocu düşünür Sun Tzu da vardı. İç savaş döneminden uzun süre sonra, milattan sonra birinci yüzyılda bir Çinli akademisyen, insanların “Bir tür savaş sanatı sayılabilecek weiqi adlı bir oyun oynadığını” belirterek, oyunun askerler tarafından da bir kılavuz olarak kullanıldığını vurgular.

Weiqi ve savaş arasındaki bağlantılarla Asya’nın kültürel tarihi boyunca karşılaşabilirsiniz. Weiqi hakkındaki günümüze dek ulaşabilen en eski kitap olan *Yi Zhi*’de oyunun, birçok şeyin yanı sıra, gökyüzü ve yeryüzünün kozmolojisinin, insanlar tarafından kurulan yönetimlerin yapısının ve iç savaş dönemindeki askerî olayların sembolü olduğu belirtilir. Milattan sonra dördüncü yüzyılda yazılan önemli bir tarih kitabı olan *Sui Shu*’da da weiqi hakkındaki kitaplar savaş kılavuzları arasında sayılır. 11. yüzyılda kaleme alınan, oyunun kurallarının anlatıldığı 13 Bölümde *Weiqi İlkeleri* adlı kitap edebi yapısını Sun Tzu’nun çalışmalarından alır. Oyun, aynı şekilde, eski dönem seçkinlerinin Çin kültürünü ithal ettiği Japonya’da da çok popülerdi. Tokugawa döneminde generaler go oyununa büyük önem veriyordu. Hatta rekabeti artırmak ve iyi oyuncular yetiştirmek amacıyla bir dizi okul bile açılmıştı.

Kimileri oyunun Çin’in askerî taktiklerini modern çağlarda bile etkilemeyi sürdürdüğünü savunur. 1972 yılında aynı zamanda go meraklısı olan Scott Boorman adlı genç Amerikalı yazar, *The Protracted Game: A Wei Ch’i Interpretation of Maoist Revolutionary* adlı kitabında, Mao Zedung’un, siyasi ve askeri stratejilerini go uyarınca planladığını belirterek, Mao’nun başarısını kavrayabilmek için oyunu iyi anlamak gerektiğini söyler. Ancak görünüşe göre Mao oyuna pek değer vermezdi. Diğer go tarihçileri de olası benzerlikleri, hem oyunun hem de Çin düşünce tarzının gelişmesini sağlayan kökleşmiş düşüncelere bağlar.

Go daha hayalci amaçlara da hizmet etmiştir. Çin edebiyatının filizlendiği milattan sonra birinci yüzyılda, weiqi, şiirin, özellikle de savaş

şiiirlerinin temel konularından biriydi. Oyun tarihçisi Zu-Yan Chen'e göre, "Weiqi sadece askerî çevrelerde değil, edebi çevrelerde ve edebi benzetmelerle yetinmeyen, cephede kazanılan askerî zaferlerin açlığını çeken saray çevrelerinde de popülerdi. "Weiqi Rapsodisi"ne bu bölümün başında yer verdiğimiz Ma Rong, weiqi ve savaş stratejileri arasındaki somut bağlantıları kaleme alan ilk yazarlardan biridir. Yazar, lafı hiç dolandırmadan "Weiqiye baktığınızda savaş sanatına ne kadar benzediğini görürsünüz" der. "Korkaklar hiçbir şey kazanamaz ve ilk ölenler açgözlüler olur." Weiqinin stilize yapısı ve seçkin kültür içerisindeki önemli yeri göz önüne alındığında, bu oyunun savaşla sınırlı kalmayacağı açıktır: Bireyler ve gruplar arasındaki her türlü rekabeti yansıtan oyun, âşıklara nasihat vermek, hükümetin ihtiyaçlarını karşılamak ve kozmolojiyi anlamak için de kullanılıyordu.

Kafa çalıştırmayı gerektiren bu oyunun insanı nasıl düşüncelere sevk ettiği, 11. yüzyılda yaşamış şair Huang Tingjian'ın "Ren Gongjian için İkinci Weiqi Şiiri" adlı şiirinde tatlılıkla anlatılır:

Neyse ki hiçbir resmî işim ve misafirim yoktu; elimizdeki birkaç taşla birbirimizle yarışarak masada askerî meseleleri tartıştık.

Zihinlerimiz örümcek ağıları gibi semada dolaşıyordu,

Bedenlerimiz ağustos böcekleri gibi kanatlanmıştı.

Xiangdong Prensi'ninki gibi tek bir göz var ve yenilgiyi tatmayı içtenlikle istiyorum;

Ancak dünya ikiye yarıyor ve beraberlik şansı beliriyor.

Go, nükleer süper güçlerin oluşturduğu, katı diplomasi ve kör strateji ortamında belirebilecek çatışmalarla baş etmenin yollarını araştıran Manhattan Projesi kapsamındaki bilim adamları ve matematikçiler arasında popülerlik kazandığı 1940'larda oyun ve savaş tarihindeki yerini tekrar aldı. Böyle bir dünyanın savunma gerçekte-

ri, kısmen, go oyununun batılı kuzeni olan satrancın bir silah hâlini almasıyla yaşanan acayip gelişmeler tarafından şekillendiriliyordu.

Satrancın Kökenleri

Kuramsal bir strateji oyunu olan satranç, Avrupa kültüründe, doğuda *gonun* oynadığı rolü oynamıştır: Özellikle eğitimli sınıftan oyunu olan satranç, insan kültürünün ulaştığı noktanın sembolüdür. Tıpkı Asyalı ortağı gibi, satrancın gizemini koruyan kökeni de tarihçiler arasında yüzyıllardır süren tartışmalara yol açmaktadır. En yaygın teoriye göre, satrancın kökeni, Hindistan'da milattan sonra 600'lü yıllarda doğan, satrancın ilkel hâlini andıran *chaturanga* oyununa dayanmaktadır. Sanskritçede "dört kollu" anlamına gelen *chaturanga* sözü, Hint ordusunun dört bileşenini temsil eder: piyadeler, atlı askerler, filli askerler ve savaş arabaları. Satranç tahtasına benzeyen, 64 kareden oluşan bir tahtası olan oyun, kralı, kralın danışmanını, filleri, atları, askerleri ve atlı arabaları temsil eden, farklı hareket güçleri olan taşlarla oynanıyordu. Satrançta olduğu gibi, oyun kralın alınmasıyla bitiyordu.

Kimi satranç tarihçileri, *chaturanga*'nın savaş yerine oynandığını, kimileri ise somut savaş stratejileri geliştirmek amacıyla oynandığını iddia eder. Bir tarafta oyunun, anlaşmazlıklarını savaşmak yerine *chaturanga* oynayarak çözebileceğini düşünen pasifist Budist keşişler tarafından geliştirildiğini iddia edenler vardır. Diğerleri ise komutanların savaş taktiklerini belirlemek amacıyla *chaturanga* oynadığını savunur. Her iki teori de akademik efsane gibi görünmektedir. İkinci teori, büyük ihtimalle Avrupa'daki, satrancı askerî bir araç olarak kullanmaya yönelik girişimlerden etkilenecek ortaya çıktı. 19 ve 20. yüzyıl yazarları, güncel teorileri tarihe yansıtarak oyunun kökeninde bu düşüncenin olduğuna kanaat getirmişti. *Chaturanga* teorisinin gelişimine yol açan bir diğer etken de 18 ve 19. yüzyıllarda Almanya ve İngiltere'de gelişen Oryantalist araştırmacılar.

malardı. Sömürgeci maceraperestler tarafından getirilen Sanskritçe metinlerin incelenmek amacıyla Avrupa dillerine çevrildiği bu dönemde batıdaki kültürel kurumların kökeninin Hindistan'daki kurumlara dayandığını iddia etmek oldukça modaydı.

Oyun Hindistan'dan Pers İmparatorluğu'na geçti. Burada ufak tefek değişikliklere uğrayan oyuna *shatranj* adı veriliyordu. Varsayımlara dayanan chaturanganın aksine, shatranjın ilk binyılın Ortadoğu kültüründe, her yönüyle belgelenmiş bir yeri vardır. Oyunda, günümüzde satrançta kullanılan taşların aynaları kullanılıyordu. Avrupa'da vezir kraliçeye, filler rahiplere dönüştü. Savaş arabası (Farsçası ruh) ise kale hâlini aldı.

Tıpkı günümüzdeki satranç takımları gibi, shatranj taşları da temsili figürlerden ya da kimileri modern satranç taşlarının stilize tarzına yön veren soyut şekillerden oluşabiliyordu.

Çeşitli İran efsanelerinde oyunun Hint kökenli olduğundan söz edilir. Birçokları oyunun bir Hint kralı tarafından, İran'ı üçüncü yüzyıldan yedinci yüzyıla dek yöneten İkinci Pers İmparatorluğu döneminde Sasani Şahı'na meydan okumak amacıyla gönderildiğini söyler. Bu hikâyenin en ayrıntılı versiyonlarından biri, 19. yüzyılda yazılan ve yüzlerce yıllık kaynaklara dayanan *Satrancın Açıklaması ve Tavlının Kökenleri* adlı kitapta yer alır. Hikâyeye göre, Hindistan'ın efsanevi kralı Dewisharm, İran'ın Şahlar Şahı Hüsrev'e bir satranç takımı yollayarak meydan okur. Dewisharm, satranç takımıyla birlikte gönderdiği mektupta, "Madem sen Şahlar Şahı'sın, senin bilgilerinin de bizimkilerden daha bilge olması gerekir" diyerek Hüsrev'den bu gizemli yeni oyunun kurallarını anlamasını ister. Anlayamadığı takdirde ise vakit kaybetmeksizin Hindistan'ın egemenliğini kabul ederek vergi ödemeye başlayacaktır. Hüsrev'in bilgilerinin oyunun mantığını çözmeleri için üç gün yeterli olur. Verdikleri raporda, "Oyun bir savaş gibi tasarlanmış. Dewisharm, kralları iki prenze benzetmiş. Sağa ve sola savaş arabaları yerleştir-

miş. Savaşçıların komutanı olan bir general, korumaların komutanı olan filler, atlı askerlerin komutanı olan atlar ve cephede saldırıya hazırlanan piyadeler yerleştirmiş” derler. Bunun ardından Hüsrev, Hint kralının elçisiyle üç oyun oynayarak hepsini kazanmış. Elçiye, oyunun çözümü hakkındaki yanıtının yanı sıra kendi sarayında geliştirilen bir oyunu, tavlayı vererek göndermiş.

Aynı hikâye, Ebu'l Kâsım Firdevsi'nin milattan sonra 1000 dolaylarında yazdığı, 120 bin satırlık, devasa boyutlardaki İran ulusal destanı olan Şehname'de de yer alır. Firdevsi'nin anlatımına göre, Hint racası'nın elçisi gizemli oyunu İran Şahı'na sunarken bir de bilmece sorar:

İşte bu kralım!

Savaş sanatının bir simgesi

*Oyunu çözdüğünüzde savaş meydanındaki taktikleri,
planları ve düzeni ortaya çıkaracaksınız.*

Şah'ın danışmanı oyunun sırrını çözer ve taşların konulması gereken yerleri Hint elçisine gösterir. Şair, aşağı yukarı modern satranç tahtasındaki şekliyle yerleştirilen taşlar tahtaya kondukça minik bir savaş meydanının belirdiğini yazar:

Bilgeler bir savaş meydanı kurdu,

En ortaya kralları koydu,

Kuvvetlerini iki yanına dizdi,

Savaşmaya hazır askerler en öndeydi.

Kralın yanında ihtiyatlı veziri duruyordu

Görevi savaşta krala tavsiyeler vermektir.

Saldırıya geçmek için sabırsızlanan savaşçı ruhlar

Sağ ve sol köşede yer alıyordu.

Onların yanında atlı savaşçılar duruyordu,

Böylece yüce Şah Raca'nın karşısındaki yerini aldı,

Ardından iki yanına

Savaşmaya hazır filleri sıralandı.

Firdevsi satranç hakkında en az üç efsane daha bulunduğunu anlatır. Bunların birine göre satranç, babaları kendilerine savaşın sırlarını öğretmeden ölen deneyimsiz, genç Hint racalarını eğitmek amacıyla kullanılıyordu. Bilgeler genç racaya bir satranç takımı sunarak, "Savaş tıpkı böyle bir şeydir. Bu harika oyunu düzenleyen ilkeler uyarınca gerçekleştirilir. Bu oyunu oynarken sergileyeceğiniz saldırı sırasındaki temkin ve savunma sırasındaki sükûneti, savaş meydanında da göstermelisiniz" diyordu. Firdevsi şöyle devam eder: "Raca, oyunun ilkelerini iyice sindiriyordu. Ardından ordusunu toplayarak, büyük bir güvenle düşmanlarının karşısına çıkıyor ve onları her açıdan yenilgiye uğratiyordu. Muzaffer bir şekilde evine döndükten sonra da, onurunu, krallığını ve yaşamını borçlu olduğu satranca duyduğu sevgiyi sürdürüyordu." (İranlı şair İbn ül Mu'tazz, 1038'de yazdığı kısa şiirde benzer şekilde satrancın eğitim amacıyla kullanımından söz eder: "Savaşçılara sanatlarında rehberlik eder/ Tehlikeler tehdit ettiğinde ve musibetler bastırdığında." Satranç aynı şekilde aşk acısını dindirmede, alkolikleri içkiden uzak tutmada ve yalnızlara dostluk etmede de kullanılıyordu.)

Şehname'nin başka bir bölümünde de, bir diğer güçlü Hint kralı, Kaid, savaş başarılarıyla geçen yıllar boyunca zihninde biriken ve nihayetinde özgür kalan iblislerle baş etmek zorunda kalır. Gerçek dünyada savaşabileceği düşmanı kalmayan Kaid, savaş görüntülerini zihninden çıkarıp atamadığından yakınarak bilgilerinden yardım ister. "Zihnim gece gündüz savaş ve çatışma düşüncesiyle yıpranı-

yor” der danışmanlarına. “Geceleri uyku bastırıldığında, rüyamda savaş meydanları ve fetihler dışında bir şey görmüyorum. Sabahları, uyandığımda da hayali savaşlarım ve zaferlerim aklımdan çıkmıyor. Hepiniz biliyorsunuz ki, idarem altındaki topraklarda savaşabileceğim tek düşmanım kalmadı. Tek bir isyankâr yok. Haklı bir sebep olmaksızın savaşa girmek de adalete ve sağduyuya aykırı bir şey. Böyle bir şey yaparsak Allah’ı kızdırırız. Tekrar huzur bulmak için, bu nefretten ve bitkinlikten kurtulmak için ne yapmalıyım?”

Çözüm, bir kez daha, danışmanların Büyük İskender’in askerlerinden aldığı satrançtır. Savaş takıntısını oyuna yansıtan kral, ömrünün kalan kısmını huzur içerisinde geçirir.

Şehname’de yer alan üçüncü efsanede, üvey kardeş olan iki prens, Gav ve Talhand, ülkenin kontrolünü ele geçirebilmek amacıyla iç savaşa girer. Talhand yenilir ve Gav’ın itirazlarına rağmen öldürülür. Yeni kral Gav, acı içerisindeki annesine Talhand’ın öldürülmesini kendisinin emretmediğini kanıtlayabilmek amacıyla bilgilerinden, savaşın nasıl gerçekleştiğini göstermenin bir yolunu bulmalarını ister. Bilgeler, bu amaçla, bir gece içerisinde abanoz ağacından 100 karelik bir tahta ve tik ağacı ile fildişinden taşlar yapar.

Talhand’ın ölümü, kökeni “Kral kaçamadı” ifadesine dayanan şah mat hamlesiyle gösterilir. Gav ve Talhand efsanesi, annenin bitmek bilmez üzüntüsüyle, acılı ve trajik bir şekilde sona erer:

Hem gece hem gündüz

Tutku ve acının pençesinde oturdu,

Gözlerini tahtaya dikmişti.

Tüm dikkatini oyuna vermişti;

Yüreği Talhand için çektiği acıyla doluydu.

Gözlerindeki kanlı yaşları sile sile

*Çektiği acıyı unutmak için satranca sarıldı,
Böylece yemek yemeden, uyumadan
Ömrünün sonuna ulaştı.*

Şehname'deki efsaneler, savaşı canlandıran bu oyun ile gerçek savaş arasındaki ilişkiye farklı açılardan bakmamızı sağlıyor. Oyun nasıl savaşılmasını gösteren bir kılavuz olabileceği gibi, savaşın yerini alan bir araç da olabilir. Savaşı canlandırmak, bu yolla bize savaşın ne kadar korkunç bir şey olduğunu göstererek uzak tutmak amacıyla kullanılmış olabileceği gibi, savaşı anmak, analiz etmek için de kullanılmış olabilir. Bütün bu fikirler, ileride de göreceğimiz gibi, dijital çağda bilgisayar oyunları âlemindeki yerlerini de alacak.

Satranç ve Avrupa'da Ölüm

Satranç doğuya doğru yayılarak kısa sürede İslam dünyasında popülerlik kazandı. Arap metinlerine göre Hazreti Muhammed'in damadı Halife Ali Bin Ebu Talip milattan sonra 660 yılı dolaylarında sokakta satranç oynayan insanlarla karşılaştı. Bu yeni çılgınlık hakkında tek bildiği şey İran'dan geldiğiydi. Oyunun kurallarını henüz bilmiyordu. Oyun, İslam'la birlikte yayılmasını sürdürerek İspanya'daki Endülüs devleti üzerinden kralların eğlencesi olarak ünlendiği Avrupa'ya ve milattan sonra 1000 dolaylarında, Rusya'ya ulaştı. Kraliyet üyeleri arasında oyunu ilk benimseyenler, ortaçağın savaşçı krallarından Charles Martel ve savaşlar sırasında cepheye yanında bir satranç takımıyla giden Charlemagne oldu.

Ortaçağ'ın sonlarına doğru, satranç Avrupa Hristiyan kültürünün bir parçası hâlini almıştı. Hristiyan din adamları, satrancı sadece insanoğlunun dünyevi savaşlarını anlatmak için değil, ruhun savaşlarını anlatmak için de kullanıyordu. 14. yüzyılın başlarında, Papa Üçüncü Innocent, bir ayinde satrançtan şöyle söz ediyordu: "Dünya bir satranç tahtası gibidir. Satranç tahtasının siyah ve beyaz

renkleri yaşam ve ölümü, günahları ve sevapları simgeler. Bu dünyadaki satranç oyuncularının farklı görevleri ve farklı ünvanları vardır. Bir arada değerlendirildiklerinde ise hepsinin kaderi ortaktır.” John Skelton, ürkütücü şiirlerinde bu ortaçağ kaderciliğini benimsemiş, varoluşu kaderin bir oyunu olarak görmüştür. 1500’lerin başlarında yazdığı, *Bir Ölü’nün Başı Hakkında* şiirinde şunları demiştir:

Mat olacağımız

Günlerimiz sayılı

Soluğumuzu kesecek

Ölümün taşları

Bu dönemin diğer dinî benzetmeleri arasında dünyadaki yaşamımızı Şeytan’la ya da Ölüm’le yapılmış bir satranç maçına benzetmek (Uzun süre varlığını sürdüren bu senaryo, 20. yüzyılda Ingmar Bergman’ın Yedinci Mühür filminde de yer bulmuştur.) ya da satranç takımını mezarlığa benzetmek de vardı. Nihayetinde, oyunun sonunda, tüm taşlar, önemine bakılmaksızın aynı torbaya konuyordu.

Bu anlayışın habercilerinden biri de Ömer Hayyam’ın 12. yüzyılda yazdığı rubaileridir. Hayyam’a göre insan:

Allah’ın damalı tahtada gece gündüz oynadığı

Oyununun çaresiz taşlarından ibarettir

Sağa sola oynatır, şah çeker, öldürür

Ve teker teker her birimizi dolaptaki yerine koyar

17. yüzyılın başlarında, Cervantes’in *Don Kişot*’u kaleme aldığı dönemlerde, bu tür benzetmelerin modası da, tıpkı zırhlı şövalyeler gibi geçmiştir. Don Kişot hayatı bir komedi oyununa benzettiğinde,

Sancho Panza dudak bükerek, “Fena benzetme değil. Ama pek yeni bir şey sayılmaz. Satranç benzetmesi gibi, bunu da sık sık duymuştum. Hani oyun boyunca her taşın ayrı bir görevi vardır. Oyun bittiğinde hepsi aynı torbaya konulur, birbirine karışır. Tıpkı mezarlıkta olduğu gibi” der.

Satranç ile savaş benzetmesi ise, benzer oyunların farklı zaman ve yerlerde savaşa benzetilmesi gibi varlığını sürdürdü. Klasik edebi metinlerin yeniden hayata dönmesiyle, satranç da Homeros tarzında yazılan, satranç tahtası üzerinde yaşanan savaşların destansı dizelele anlatıldığı, destan parodilerindeki yerini aldı. Bunların en ünlü örneklerinden biri Alba Piskoposu Scacchia Ludiu’nun, 1527’de yazdığı, 18. yüzyılda İrlandalı oyun yazarı Oliver Goldsmith tarafından İngilizceye çevrilen şiirdir. Şiir şöyle başlar:

Tahtadaki ordular heyecanla savaşıyor

Öfkeleri gerçek savaşları aratmıyor

Karşı karşıya gelen kudretli krallar

Zafer sevinciyle nasıl çağlıklar atar¹

Doğru Gizli Motor

Rönesans yazarları arasında, diğer antik oyunlar konusunda olduğu gibi, satrancın da zihinsel gelişime yararlı mı yoksa zararlı mı olduğu konusunda da, tıpkı yüzyıllar sonra video oyunları konusunda yaşandığı gibi hararetli tartışmalar yaşandı. Sir Thomas Elyot, beyefendilerin eğitimi hakkında 1531’de yazdığı kitapta satrancın, “bedensel egzersizin yapılmadığı tüm oyunlar arasında en iyisi” olduğunu söyler. Çünkü satrançta gizli bir doğru motor bulunduğunu, bunun zekâyı keskinleştirdiğini, hafızayı kuvvetlendirdiğini²

1- The Chess Reader, 39

2- The Chess Reader, 62

belirtir. 30 yıl sonra, Castiglione'nin *Saray Erkânı* kitabında, genç aristokratlara fazla satranç oynamamaları tavsiye ediliyordu. Castiglione, "Doğrusu iyi bir eğlence" diyordu, "Ancak bence bir hata. Çünkü insanın satranç oyununda mükemmelleşmesi için çok zamanını ayırması, çok çalışması gerekir. Bu zamanı daha asil bilimleri, daha önemli konuları öğrenmek için geçirmek gerekir. Çünkü satranç netice itibariyle bir oyundur." Castiglione'ye göre satrancı makul düzeyde öğrenmek, oyunda ustalaşmaktan daha iyiydi.

Atalarının aksine, İngiltere kralı Birinci James'in kralların oyununa hiç merakı yoktu. James, satrancın iyi bir eğlence olmadığı düşüncesindeydi. "Devletin meselelerini düşünmeyi sağlayacak kafa rahatlığını sağlamak yerine, insanın kafasını şişiriyor, sıkıntıyla dolduruyordu."³ Robert Burton, *Melankoli'nin Anatomisi* kitabında "Satranç oyunu, kimi insanlar açısından zekâyı geliştiren iyi bir zihinsel egzersizdir" diyordu, "ancak aşırı satranç çalışması durumunda, yarardan çok zarar getirir. İnsanın zihnini yorar ve gerginlik yaratır. Dahası insanı huysuzlaştırır. Oyunu kaybeden insan çekilmez olur." Burton, örnek olarak da Birinci William'ı gösterir. William, Fransa Prensi'ne satrançta yenilince, satranç tahtasını Dauphin'in göğsüne yapıştırmıştır.⁴

Ancak mantık çağıyla birlikte Avrupa toplumunun rasyonalizme yeniden önem vermesiyle, kimi askerî düşünürler satrancın öğretici potansiyelini fark etmeye başlar: Oyunun karmaşık kuralları zekâyı keskinleştirmekle kalmıyor, gerçekleştirilen mücadele de gerçek savaşı andırıyordu. Böylece bilim adamları ve edebiyatçılar satrancın savaşa benzerliğini irdelemeye başlarken, 17. yüzyılın savaşları da satrancı andırmaya başladı. Sadece generallerinin emirlerine uyan askerler yığınının yerini, modern ordularda görülen emir komuta zinciri aldı. Şimdiye dek görülmedik düzeyde büyüyen bu ordular,

3- Yachin, 317

4- The Chess Reader, 90

oldukça da meşguldü: 1500'lerden 18. yüzyılın başına dek, kıtanın herhangi bir noktasında savaşız tek bir yıl geçmedi. Hükümetler, orduyu doğrudan devletin emrine sokmaya yarayan savaş bakanları atayarak, silahlı piyadelerden, aristokrat subaylara kadar tüm ordu için geçerli sistemli disiplin ve eğitimin ilk örneklerini sergilemeye başladılar. 1660'larda kurulan İngiltere ve Fransa'daki kraliyet bilimler akademileri, günümüzdeki savunma araştırmaları kurumları gibi zamanlarının büyük bölümünü askerî araştırmalara ayırdı.

Mutlakîyet çağında kurulan toplumsal düzenin getirdiklerinden biri de bilim adamlarına, mucitlere ve kâşiflere tanınan yeni entelektüel özgürlüktü. Ortaçağ'ın statik hiyerarşisinden kurtulan mantık çağı, "katı bir özdisiplin getirerek ... toplumu askerî bir disipline soktu." Lewis Mumford'un belirttiği gibi, savaşlar da bundan nasibini aldı. Modern yaşam, "Eğitim subayının, saymanın, askerin ve bürokratin sistemli kalıplarına" uyacaktı.⁵

Haritacılık, matematik ve optik alanlarındaki gelişmeler, birliklerin, antik Yunan'daki saf düzeni andıran katı geometrik formasyonlarla dizilmesine olanak tanıdı. (16. yüzyıl savaşları, tıpkı dönemin sanatı gibi, modern bilimlerle klasik edebiyatın öğretilerini harmanlıyordu. Ordu bile maniye istti.) Ateşli silahların yaygınlaşması balistik biliminin -uygulanmalı matematiğin yeni bir alanı- hızlanmasını sağladı. Sürekli olarak yeni istihkâm yöntemleri geliştirilmesi ihtiyacı belirdi. Teleskop bile askerî bir teknoloji olarak kullanılmaya başlandı. Bugün astronomi alanında çalışmalarıyla tanıdığımız Galileo bile askerî fonlardan faydalandı. Medici sarayı, Galileo'nun geliştirdiği teleskopu askerî bir gelişme olarak değerlendirerek, Galileo'dan askerlere ders vermesini istedi. Bu sayede Galileo'ya hayatı boyunca üniversitede ders verme olanağı tanındı. Saflar hâlinde dizilen mînik askerlerle dolu savaş alanlarına bakan komutanlar, oyun gibi bir manzarayla karşılaşlıyordu: İnsanlar matematiksel objelere in-

5- Technics and Civilization, 42

dirgenmiş, saat gibi düzenli bir şekilde ölüme koşuyordu. Gerçek askerleri savaşa gönderen aristokratları eğlendirmek amacıyla ilk oyuncak askerlerin de bu dönemde üretilmiş olması da bir tesadüf sayılmamalı.

Eğitim ve eğlencenin tam ortasında yer alan satranç asker zihniyetli araştırmacılar tarafından yepyeni boyutlara taşındı. 1600'lerin ortalarında, Ulm'lu Christopher Weikmann geleneksel satrancı geliştirerek mızrak ve kılıç çağındaki savaşları yansıtan bir oyuna dönüştürdü. Geliştirdiği Grosses Koenigsspiel yani "Krallar'ın Oyunu"nda her oyuncunun 16 değil, 30 taşı bulunuyordu. Kale ve fillerin yerine daha modern savaş karakterleri koymuştu: Kral, mareşal, bir çift askerî rahip, bakanlar, ulaklar ve kuryeler, teğmenler, yardımcılar, korumalar, mızrakçılar ve 16 farklı hareket özelliği bulunan 8 kişilik asker takımı. Oyun, yaklaşık 700 karelik bir tahta üzerinde 8 kadar oyuncuyla oynanabiliyordu.

Weikmann, Krallar'ın Oyunu'nun "Sırf zaman geçirmek amacıyla hazırlanmadığını" belirtir. Asiller ve gelecekte subay olmayı isteyenler için hazırlanan oyun, "doğru düzgün çalışan herkesi en yararlı askerî ve siyasî ilkelerle donatacak"tı. Weikmann'ın icadı Almanya'dan Avusturya, İtalya ve Fransa'ya yayıldı. Kısa sürede oyunun benzerleri de ortaya çıktı. (O dönemler subayları eğitmek amacıyla oyunlardan yararlanmak çok uç bir kavram değildi. Fransa'da askerî öğrenciler meydan savaşlarının ve kuşatmaların temel ilkelerini bu amaçlar doğrultusunda özel olarak geliştirilen iki kart oyunu, Le Jeu de la Guerre ve Le Jeu de la Fortification aracılığıyla öğrenirdi.)

"Askeri satranç" ya da "Savaş satrancı" adı verilen eğitim amaçlı bu yeni oyunlar öğrencilere vakit geçirtmekten başka pek bir işe yaramadı; oyunlar, strateji derslerinden çok, tematik satranç oyununa benziyordu. Ancak sonraki tasarımcılar Weikmann'ın icadının barındırdığı potansiyelin farkına vardı. 1780'de, Brunswick dükünün

özel eğitmeni Doktor C. L. Helwig, bakımı altındaki genç asilzadeleri eğitmeye yönelik daha karmaşık bir oyun sistemi geliştirdi. Yüzlerce yıllık satranç tahtasını bir yana bırakan Helwig, ortaya farklı arazi tiplerini gösteren çeşitli renklerdeki 1666 karelik bir tahta çıkardı. Mavi kareler suları, kırmızılar dağları, açık ve koyu yeşiller ormanlık alanları, siyah ve beyazlar da boş arazileri gösteriyordu. Binalar açık kırmızı karelerle gösterilmişti. Helvig tipik satranç takımının yerine de, süvariler, topçular, el bombacıları gibi yüzlerce ayrı karakterden oluşan taşlar geliştirdi. Taşlar askerler ve komutanlar olarak ayrıl-mamıştı. Her bir taş ayrı bir birimi -bölükleri, taburları ve topçu birliklerini- yönetiyordu. Stratejik tahkimleri göstermek amacıyla özel taşlar kullanılıyordu. Helwig, oyuna kılavuzluk edebilmek ve denetleyebilmek amacıyla da hakemlik görevi yapacak üçüncü bir oyuncuyu devreye soktu. Amacı tüm sistemin bir subayın eğitimi-nin yerini alabilmesiydi. Projesini tanıttıktan bir yıl sonra yazdığı bir mektupta, “Mesleklerinin teorik ve pratik bilimlerinde uzman olan bir dizi subayın oyunu incelediğini... askerlik yapmaya hazırlanan gençlerin dikkatini çekmek açısından çok etkili olduğuna, gençler-deki askerlik sevgisini artırarak emirlere uymalarını kolaylaştırdığı-na karar verdiğini” yazar.

20 yıl kadar sonra, Alman taktisyen ve filozof Georg Venturni (O dönemde moda olduğu şekilde, Latince Virturnius takma adını kullanıyordu), *Askeri Okullarda Kullanılmak Üzere Hazırlanan Yeni Bir Savaş Oyununun Kuralları* adında 60 sayfalık bir kitap yayınladı. Kitapta, “Subaylık eğitimine oyun denmemeli” uyarısında bulunarak, oyunun savaşı canlandırmaktaki başarısının, oyunun güçlüğü-ne ağır basacağını vurguluyordu. Önerdiği, Neues Kriegspeil (Yeni Savaş Oyunu) olarak anılan sistem, o dönemin en yoğun çatışma-larının yaşandığı Fransa-Belçika sınır bölgesi üzerine çizilmiş 3600 kareden oluşuyordu. Her kare 1 mili temsil ediyordu. Askeri harita-cılık, gerçek savaşların stratejilerinin belirlenmesinde çok önemli bir rol üstlenmeye başlamıştı. Venturi’nin icadı bu açıdan da mo-

dern bir teknik bilgi içeriyordu. Her bir oyuncu 2500'ü aşkın piyade, süvari ve topçudan oluşan tümen ve taburları kontrol ediyordu. Araç konvoylarını, sahra fırınlarını, cephanelikleri, köprüleri ve istihkâm noktalarını gösteren özel taşlar da vardı. Neues Kriegsspiel Almanya'nın yanı sıra diğer ülkelerde de yaygınlaştı. Ancak oyuna fazla karmaşık, aşırı matematiksel gibi eleştiriler de gelmiyor değildi. Yüzyılın ilerleyen dönemlerinde, Prusyalı general von der Goltz, Venturni'nin oyununu küçümseyerek, "dönemin rafine askerî eğitiminin, hiçbir gelişme sağlamayan, bir yığın güçlüklerle dolu kötü ürünlerinden biri" olarak niteledi.

Tüm hantallığına rağmen, Venturni'nin Neues Kriegsspiel'i satrancın, iki yüzyıldan kısa bir süre içerisinde, kökenine benzemeyecek şekilde bir evrim geçirdiğinin kanıtıydı. Satranç tahtasının soyut yapısının yerini en ince ayrıntısına kadar çizilmiş gerçek bir harita almış, satranç taşlarının basit hiyerarşisi yerini karmaşık bir modern orduya bırakmış, satranç hamlelerinin zarif sadeliğinin yerini ise 60 sayfalık kurallar almıştı. Satranç savaşı bir masal tadında sembolize ederken, yeni savaş oyunları modern savaşların simülasyonunu andırıyordu. Satranç çatışmayı sadece hissettirirken, yeni savaş oyunları savaşın gerçekliğini taklit etme amacı taşıyordu. Sanatın zarafetinin yerini bilimin mantığı almıştı. Satranç bir kavram olarak savaşı sembolize ederken, bu oyunlar, belirli olayların her bir askerine dek ayrıntısıyla anlatılan olası sonuçlarını konu alıyordu. Bu oyunlar sayesinde Napolyon adayları tarihin akışıyla oynayabiliyordu.

Filozof Manuel De Landa, *Zeki Makineler Çağında Savaş* adlı kitabında 20. yüzyıl öncesi savaş oyunu sistemlerinin enformasyon teknolojisinin ilk icatları olarak değerlendirilebileceğini belirtir: Metallerden, plastiklerden ve devrelerden değil, tahtalardan, taşlardan ve deriden oluşan bir teknolojinin ... Donanımı haritalar ve sayaçlardan, yazılımı ise "savaş kurallarının özünü yakalama gayretindeki katı kurallardan" oluşuyordu. Ancak Venturni'nin oyunu

askerî haritacılıktaki en yeni stratejik gelişmeleri kullanmakla birlikte, yazılımı sıradan kullanıcıya fazla karmaşık gelmişti. Birkaç yıl geçmeden Alman askerî çevreleri, türünün en başarılı örneği olan, 20. yüzyıl boyunca, hatta 21. yüzyılın başındaki savaşları bile etkileyen yeni bir tür savaş oyunu geliştirdi.

“Bu Bir Savaş Eğitimidir”

1811 yılında Prens Friedrich ve Prens Wilhelm'in -geleceğin Prusya Kralı Üçüncü Wilhelm ve Kayzer Birinci Wilhelm- bakanı, genç yöneticilerine, Alman sarayına askerî danışmanlık yapan bir sivil olan Baron von Reisswitz tarafından geliştirilen yeni bir savaş oyunundan söz etti. Konuya ilgi duyan prensler, baronu ziyaret ederek icadını incelemeye karar verdi. Baron'un oyunu, coğrafi şekilleri üç boyutlu olarak canlandırmakta kullanılan geniş bir kum sandığı, farklı askerî birimleri temsil eden, tahtadan yapılmış, üzerlerine farklı renklerde kâğıtlar yapıştırılmış bir dizi ince işaret çubuğundan oluşuyordu. Yapılan gösterinin ardından genç oyuncular kendi aralarında oyunu heyecanla oynamaya başladı. Bu gösteriden etkilenen bakan, Von Reisswitz'un icadını Kral Üçüncü Friedrich Wilhelm'e sunmasını sağladı.

Baronun oyunun daha gelişmiş bir versiyonunu hazırlaması birkaç ayını aldı. Sonuç, kraliyet üyelerinin eğlenmek ve eğitim amacıyla kullanmasına uygun, büyük paralar harcanarak ortaya çıkarılmış bir araçtı. Baron kum sandığının yerine, coğrafi şekilleri gösteren bir dizi hareketli plastik rölyef ve porselenden yapılmış minyatür askerler kullanmıştı. Sistem iki metreye iki metre boyutlarında büyük bir gömme masanın üzerine kurulmuştu. Kullanılan usta işi donanma rağmen, baronun oyunu, çoğunluğu birliklerin hareketiyle ilgili basit kurallar içeriyordu. Buna rağmen (ya da belki de bu yüzden) Kral icada büyük ilgi gösterdi. Oyuna kendisini iyice kaptırarak aile üyeleriyle gece yarısına kadar süren minyatür savaş turnuvaları düzenlemeye başladı. Prens Wilhelm, Moskova ve Berlin arasın-

da gerçekleştirilen diplomatik gezilerin birinde Rus Çarı'nın oğlu Prens Nicholas'la da oyunu oynamaya başladı. İki genç prens, babalarının kanlı canlı askerleri cepheye sürerek gerçekleştirdiği savaşları minyatür boyutlarda oynuyordu. On yıl kadar sonra baronun oğlu Teğmen Georg Heinrich Rudolph Johann von Reisswitz, babasının oyununda, gerçekçilik hissini güçlendirecek birkaç değişiklik yaptı. Yapbozu andıran, etkileyici ancak kullanışsız yeryüzü şekillerini bir yana bırakarak, yerlerine gerçek arazilerin 20 binde bir oranında küçültülmüş modern topografik haritalarını kullanmaya başladı. Porselen parçaların yerini de, aynı boyutlardaki, piyadeleri, süvarileri ve topçuları simgeleyen metal figürler aldı. Düşman orduları mavi ve kırmızı renklerle birbirinden ayırdı. (Bu uygulama günümüzdeki modern tatbikatlarda da kullanılır.) Her oyuncu birliklerini iki dakikalık bir zaman birimi içerisinde hareket ettirebiliyordu. Ancak bu hareket gerçek askerlerin o zaman dilimi içerisinde ilerleyebileceği mesafeyle sınırlandırılmıştı. Karşılaşmaların sonuçlarını, askerî tarihten elde edilen veriler ışığında değerlendirmelerde bulunan bir hakem belirliyordu. Hakem sadece kazananı ilan etmekle kalmıyor, tarafların kaç asker kaybettiğini de açıklıyordu. Babasının, bir 19. yüzyıl mobilyası iriliğindeki hareketsiz oyununun aksine, genç von Reisswitz'in oyunu tamamen portatifti: Gerekli parçaların tamamı bir puro kutusu büyüklüğündeki bir maun kutuya sığıyordu.

Von Reisswitz oyunun kurallarını 1824'te, *Savaş Oyunu Görünümündeki Taktik Manevra Temsili Kuralları* adlı kitapla yayınladı. Kurduğu sisteme bugün kısaca kriegspeil (savaş oyunu) deniliyor. Prens Wilhelm, oyunun yaratıcısıyla Kral'ın genelkurmay başkanı General Karl von Muffling'ı bir toplantıda buluşturdu. Bu toplantı, savaş simülasyonları tarihine geçen efsanevi bir anekdota sahne oldu. Başlarda bir harita üzerinde oynanan bir saatlik bir oyuna karşı çıkan genelkurmay başkanı toplantı sonucunda oyunu büyük bir heyecanla benimsedi. Von Reisswitz'in meslektaşlarından biri o günü şöyle anlatıyordu: "Başlangıçta bu fikre soğuk yak-

laşan yaşlı beyefendi, oyun ilerledikçe giderek ilgilenmeye başladı. Oyunun sonunda ise ‘Bu bir oyun değil! Bu bir savaş eğitimi! Bunu tüm orduya önermeliyim!’ diye haykırıyordu.”

Kısa süre içerisinde kraliyetin emriyle, Almanya’daki tüm alaylar, eğitim amacıyla birer kriegspeil edindi. Von Muffling bu olayı haf-talık resmî ordu gazetesinde şu sözlerle açıkladı: “Bugüne dek hem eğitici hem de eğlendirici bir savaş oyunu yapılmasına yönelik çeşit-li girişimler oldu. Uygulamada büyük sıkıntılar yaratan bu oyunlar, çok ciddi bir iş olan savaş ile oyunların eğlencelik gereksinimleri arasında büyük boşluğu kapatamadı.

Bugüne dek sadece sivillerin savaş oyunlarının icadına kafa yor-duğunu belirtmem gerekir. Bu kişilerin ortaya çıkardığı eserler sava-şı yeterince yansıtmıyor, bu nedenle de bu eksik çalışmalar eğitilmiş subayların ilgisini çekmeyi başaramıyordu. Sonunda, yıllar süren denemelerin, değerlendirmelerin ve azmin sonunda, bir subay, ba-basının başlattığı çalışmayı tamamlayarak, savaşı hem basit hem de gerçekçi şekilde yansıtmayı başardı.”

Von Reisswitz’in iki yüz yıldır süren satrancı yararlı bir savaş si-mülasyonuna dönüştürme çabaları sonucunda ortaya çıkan ve “eği-tim ve eğlence” arasında ustalıklı bir denge kuran kriegspeili kısa sürede birçok hayran kazandı. Alman askerleri arasında bir kriegs-peil çılgınlığı başladı. Oyuna yönelik sayısız kulüp kuruldu. 1874 yılında sırf Berlin Askerî Akademisi’nde bu türden tam yedi kulüp vardı. Saygın komutanlar ve taktisyenler oyunun en büyük meraklı-ları arasındaydı. Oyun kısa sürede diğer Avrupa ülkelerine de yayıl-dı. Ancak von Reisswitz’in ömrü kriegspeilinin ulaştığı popülerliği görmeye yetmedi. Büyük başarısı, kendisine yönelik bir siyasi kam-panyanın başlatılmasına yol açtı. Bu kampanya sonucunda, 1826 yı-lında kraliyet sarayından Saksonya’daki üçra bir karargâha sürüldü. Dostlarından ve hayranlarından uzak kalan von Reisswitz, bir yıl sonra kendisini vurarak intihar etti.

Genel Fikirler

19. yüzyıl ortalarında Alman askerî çevrelerini saran kriegspeil çılgınlığının tek nedeni von Reisswitz'in savaş oyunları konusunda ki ustalıklı çalışmaları değildi; daha önce de belirtildiği gibi, benzer oyunlar yüz yıldır varlığını sürdürüyordu. Asıl neden, bu savaş oyunlarının, savaşı, en değerli oyuncularını subaylar olan bir oyun gibi gören yeni entelektüel ortama uygun düşmesiydi.

Napolyon'un Prusya güçlerini ağır bir yenilgiye uğratmasının ardından, Alman savaş akademileri tarafından benimsenen savaş teorileri kökten bir değişime uğradı. 19. yüzyılın başlarında Antoine-Henri Jomini'nin teorilerinden etkilenen yeni bir strateji odaklı anlayış benimsendi. Napolyon'u örnek alan Jomini, ulusların savaşın yönetimini, askerlik biliminin evrensel kurallarıyla eğitilen, profesyonel ve elit bir sınıfın oluşturduğu en yetenekli kumandanlarına bırakması ve bu kumandanlara ulusun iyiliği için diledikleri gibi davranma yetkisi verilmesi görüşündeydi. Savaşı ulusların siyasi alışverişi çerçevesine oturtmasıyla ünlenen Clauswitz'in aksine, Jomini savaşı diğer insani uğraşlardan ayrı bir yere koyuyor, özel bir bilgi gerektirdiğini savunuyordu. Dolayısıyla, zaferin anahtarı da, bilimsel strateji ilkelerini bilen seçkin sınıfın eğitilmesiydi. Savaş hakkındaki araştırmalar, savaşı basit, öngörülebilir kuralları olan bir şeye indirgeyebilir, bu sayede nasıl davranılması gerektiği belirlenebilirdi. Olağanüstü sadelikteki -öz itibarıyla dünyanın gerçeklerini değerlendirerek, kareler üzerinde ölçülebilen mantıksal temellere oturtulan matematiksel hesaplara dayanan- kriegspeil, bir tür laboratuvar deneyi olarak değerlendirilebilirdi.

Von Reisswitz'in ölümünün ardından, Prusyalı subaylar arasında yayılmayı sürdüren kriegspeil, birtakım değişikliklere uğradı. Oyuncular sonuçları daha iyi hesaplayarak bir standarda bağlamak amacıyla yeni matematiksel kurallar geliştirdi. Bunun sonucu olarak, logaritma tablolarıyla masa başına oturmak durumunda kalan hake-

min işlevi, bir hesap makinesine dönüştü. Kimi taktisyenler, görüşte mantıklı olan bu matematiksel sonuçların tarihsel göstergelere ve taktik anlayışa ters düştüğünü savunarak yeni kurallara karşı çıktı. Bu kişiler, kuralların zarafetinin, gerçeklik deneyimine baskın çıkmasından korkuyorlardı. Bu tartışma nihayetinde kriegspeil'in iki türe bölünmesine yol açtı: Değerlendirme amacıyla en katı matematiksel modele bağlı kalan "katı" ve hakemin kendi değer yargıları uyarınca karar verdiği "özgür" oyun. Katı oyunların, daha alt düzey taktik tatbikatlar amacıyla kullanılmasına devam edildi. Özgür oyun ise üst düzey stratejik oyun amacıyla kullanıldı.

Savaş oyunu, 1800'lerin ortalarına kadar Almanlar'ın tekelinde kaldı. Ancak Almanlar'ın 1866'da Avusturya ve 1871'de Fransa'ya karşı kazandığı zaferlerin ardından, Avrupalı diğer güçler de Prusyalılar'ın askerî uygulamalarına ilgi göstermeye başladı. Birçok kişi, Almanlar'ın askerî üstünlüğündeki belirleyici şeyin, elit kesimin eğitiminin ve stratejilerinin kilit noktalarından biri olan kriegspeil olduğu düşüncesindeydi. Amerika'da, 1882 yılında, Binbaşı William R. Livermore, "Amerikan Kriegsspiel: Savaş Sanatının Topografik Bir Harita Üzerindeki Uygulaması" adını verdiği sistemi uygulamaya başladı. Meslektaşı Teğmen William McCarty Little'in Newport Rhode Island'daki Amerikan Deniz Harp Akademisi'nde verdiği konferansların ardından, 1877'de savaş oyununun deniz versiyonu çıktı. Okulun savaş oyunları bölümü o günden itibaren hızla gelişerek, İkinci Dünya Savaşı'ndaki Pasifik Cephesi'ndeki stratejik planlama konusunda efsanevi roller üstlendi.

İngiltere'de askerî reformist Spenser Wilkinson, yazdığı *Savaş Oyunu Hakkında Makaleler* kitabıyla oyunun İngiltere'deki önemini artmasını sağladı. Wilkinson, kitabında, savaş oyunu uygulamalarının matematiksel bir ölüm modeli gerektirmesi sorunu ortaya attı. 1887'de yayınlanan kitabında, "Bu oyunun gerçek savaştan tek farkı, tehlikenin, yılgınlığın, sorumluluğun ve disiplini sağlama ge-

rekliliğinin yarattığı gerilimin olmamasıdır” dedi. Bu faktörlerin etkisini inkâr etmeyen Wilkinson, bunun her iki taraf için de geçerli olduğunu, dolayısıyla bu etkinin ortadan kalkığını savunuyordu. Savaşın manevi boyutları teorik olarak her iki taraf açısından da aynı olduğuna göre, zafer, kayıpların, faydacı bir kâr-zarar analizi şeklinde hesaplanmasına dönüşüyordu. “Dolayısıyla, sorulması gereken soru, kalanların fikirlerini değiştirerek eve dönmesini sağlamak amacıyla kaç kişinin öldürüleceği ve yaralanacağıdır.”

Sadık Teneke Askerler

Daha önce de belirttiğim gibi, oyun aracılığıyla öğrenme kavramı oldukça eskidir. Antik çağlarda, satranç ve go gibi strateji oyunları, özellikle yöneticiler ve komutanlar açısından iyi bir zihin egzersizi sayılırdı. 16. yüzyılda, oynayarak öğrenme amacıyla Koenigspeil ve Le Jeu de la Fortification gibi oyunlar geliştirildi. Koenigspeilin geliştirilerek gerçekçilik hissi artırılırken, oynanmasının kolaylaştırılması “özgür” ve “katı” kriegspeilciler arasında bir bölünme yaşanmasına yol açmıştı.

Kriegspeil önemli bir eğitim ve strateji aracı olduysa, bu kadar hızla yayılmasında, saraylarda ve üst düzey yöneticilerin evlerinde sabahlara dek süren kriegspeil partileri hakkındaki söylentiler nedeniyle insanların oyunun çok eğlenceli olduğunu düşünmesinin de payı vardır. Batılı çocukların ezber yöntemiyle eğitim aldığı bir dönemde -o da okula gidebilecek kadar şanslılarsa- gerçek uygulama olanağı tanıyan kriegspeil, çağının çok ötesinde, 19. yüzyılın habercisi bir eğitim ve eğlence sisteminin ürünüydü.

Seçkin alt düzey yöneticiler ve genç aristokratların kriegspeile dört elle sarılmasının nedenlerinden biri de çocukluklarından itibaren savaş modellerine alışkın olmalarıdır. Profesyonel savaş oyunlarını doğuran çağ, kısa sürede Avrupa ve Amerika’daki ayrıcalıklı kesimlerin çocuklarının vazgeçilmez eğlencelerinden biri hâlini alan oyuncak askerlerin yayılmasına da tanıklık etti.

Oyuncak askerlerin kökeni, Avrupalı hükümdarların sanatçılara, eğlence ve kraliyet güçlerini sergileme amacıyla değerli madenlerden ordularının minyatür taklitlerini yapmaları siparişini verdikleri orta-çağlara dayanıyor. Genç prenslerin (ve prenseslerin) babalarının minik şövalyelerini ödünç alarak Müslümanlar'a hayali haclı seferleri düzenleyip düzenlemedikleri bilinmiyor. Ancak modern çağların başından itibaren çocukların bunu yaptığı kesin. Öyle ki, 16. yüzyılda, Nuremberg civarlarındaki köylerde oyuncak atölyeleri kurularak ticari üretime bile başlanmıştı. 18. yüzyıla gelindiğinde, bu şirketler orta sınıf ailelere, aristokrat oyun odalarında bulunan gümüş ve kurşun askerlerin nispeten ucuz versiyonu olan teneke askerler satmaya başlamıştı.

Çocuklara yönelik oyuncakların birçoğu, yetişkinlerin uğraşlarını basitleştirerek minyatürleştirmeye, bu sayede taklit yoluyla eğitmeye yöneliktir. Bu tür oyuncakların çocukların arzu edilir toplumsal roller edinmesini kolaylaştırdığı eskiden beri bilinen bir şeydir. Joseph Strutt'un 1801'de yayınlanan tarihsel incelemesi *İngiliz Halklarının Sporları ve Hobileri*'nde, 16. yüzyıl Alman metinlerinden uyarlanan iki oyuncak şövalyenin mücadelesinin acayip bir çizimi de yer alır. "Saygın kişilere, çocukluklarından itibaren bu tür askeri şeylerden keyif almaları öğretilir" der. "Ellerine verilen oyuncaklar da bu eğilimi güçlendirmeye yöneliktir." Çizimlerdeki kuklamsı şövalyeler de elbette ki bu amaç doğrultusunda tasarlanmıştı. Strutt'a göre, "Bu oyuncaklar, atlardan ayrılabilir, kasklarına hafifçe vurulduğunda geriye doğru fırlayabiliyor ve rahatlıkla tekrar atın üzerine yerleştirilebiliyordu."

20. yüzyılın başlarına dek en önemli oyuncak asker üretim merkezi olma özelliğini koruyan Nuremberg, diğer oyuncak türleriyle de ünlenmişti: Wilhelm döneminin zengin küçük kızları kendilerini "Nuremberg Mutfağı" adı verilen meşhur bir oyuncakla eğlendiriyordu. Kardeşleri ise bahçelerinde cüce ordularıyla Napolyon ve Bismarck'ı kapıştırıyordu. Yeni üretim tekniklerinin geliştirilmesi, metal askerlerin seri üretimine geçilerek, ucuza satılmaya başlan-

masıyla, popülerlikleri de arttı. Profesyonel bir şekilde üretilmiş oyuncakları satın alanlar arasına aristokratların yanı sıra, hızla gelişen burjuvalar da katıldı. 19. yüzyılın sonlarında, Liverpool, Boston ve Frankfurt'taki işçi sınıfı çocukları bile Noel ağacının dibinde minik bir ordu bulmayı umabiliyordu.

İngiltere'de kimi Viktoryenler, imparatorluğun güvenliğini düşünerek çocukların oyuncak askerlere merakını destekliyordu. Babasının memleketine bir ziyarette bulunan İngiliz yazar W. H. Cremer, Alman çocukların çok daha gelişmiş oyuncaklara çok daha kolaylıkla sahip olabildiğine şaşkınlıkla tanık olmuştu. Cremer 1873'te yayınlanan kitabı *Çocuk Oyuncakları*'nda, vatansever anne babalara çocuklarına oyuncak askerler almaları, bu yolla minyatür silah cephesinde dengeyi kendileri lehine değiştirmeleri çağrısı yaptı. Cremer, "Yeni kraliyet imparatorluğu çocuklarının günün birinde savaşmak zorunda kalabileceği ülkelerin askerlerinin âdetlerini tanımalarının büyük önem taşıdığına, bu yüzden potansiyel düşmanlarının başarılı taklitlerinin üretilerek çocukların emrine sunulması gerektiğine" inanıyordu. Popülist *Daily Graphic* gazetesi de, teneke askerlerin ulusun savaşçı ruhunu canlandıracak birer eğitim aracı olarak kullanılması gerektiğini belirterek bu çağrıya destek verdi.

Pasifistler de, nispeten temkinli bir şekilde de olsa, oyuncak askerlerin gençleri gerçek savaşa hazırlayacağı fikrine destek verdi. Feminist eylemci Constance Wilde -Oscar Wilde'ın eşi- 1888'de, Uluslararası Dayanışma ve Barış Birliği'nin kadınlar komitesinde yaptığı konuşmada "Çocuklara savaş karşıtlığının anaokulundan itibaren öğretilmesi gerektiğini" açıkladı: "Oyuncak askerlerin ve oyuncak silahların çocuklardan uzak tutulması gerektiği söyleniyor. Ben bunun iyi bir şey olacağını düşünmüyorum. Londra'da çocukların (gerçek) askerleri görmemesi, gördükleri parlak kıyafetlerden, dik duruşlarından etkilenmemesi mümkün değil. Buna rağmen akıllı bir anne çocuğuna savaş karşıtı olmayı öğretebilir."

Bayan Wilde ve barış yanlısı yoldaşları, genel görüşü benimsemişti. Birinci Dünya Savaşı öncesindeki 20 yıl içerisinde İngiltere’de, oyuncak askerlerin ve diğer savaş temalı oyuncakların satışında büyük bir patlama yaşandı. Kimi modern tarihçiler, kanlı savaşın sevinçle karşılanmasında bu patlamanın de etkisini olduğunu savunur. Büyük Savaş’ın başlaması, savaşın başında değil, sona ermesinde görülebilecek bir sevinç ve coşkuyla karşılandı. Savaş ilanının ardından Berlin ve Londra meydanlarında günlerce sevinç gösterileri yapıldı. Barbara Ehrenreich, *Kanlı Ayınlar* adlı kitabında “St. Petersburg’da, kadınlar üzerlerindeki elbiseleri parçalayarak herkesin gözü önünde askerlere dağıttı” diye yazar. Benzer kitlesel heyecan gösterileri, savaşa girdiği dönemde Amerika’da da yaşandı. Antiemperyalist sosyalistler ve kadın hakları savunucuları bile savaş uğruna davalarını rafa kaldırmıştı. Ehrenreich Kral Edward döneminde yaşayan bir İngiliz feministin “Savaş korkunç heyecanlı. Ancak bu şekilde yaşayamam” sözlerine yer verir. “Bütün gün sarhoş gezmek gibi bir şey...” Savaşın ilk iki yılında, 2.5 milyonu aşkın İngiliz erkek; yetişkin erkek nüfusunun beşte biri- gönüllü olarak askere yazıldı.

Bu kültürel kan dökme arzusu konusunda birçok tarihsel açıklama getirilmiştir. Kimileri sanayileşmiş yaşamın güçlüklerinin, yerleşmiş sıklıkla ve stresle birleşerek toplumu patlama noktasına getirdiğini işaret eder. Kimileri Avrupalılar’ın birkaç kuşaktır dönemin çocuksu edebiyatı aracılığıyla emperyalist kültürle beslendiğini vurgular. Bu romanlar, savaşı yakından tanımamış insanlara savaşı, büyük bir macera, modern yaşamın sıkıntılarından heyecan verici bir kaçış olarak gösteriyordu. İngiliz ordusuna akın eden gençler, *Çocuk Dergisi*, *İmparatorluğun Çocukları* gibi dergilerdeki sömürge dönemi kahramanlık masallarıyla büyümüştü. (George Orwell, 1930’ların sonlarına dek yayın hayatını sürdüren çocuk dergileri hakkındaki bir makalede, “Kendilerini ‘gelişmiş’ ve ‘ileri’ sayan insanlar aslında çocuklukta edindikleri hayal âlemini koruyor” demiştir.)

Birçokları hiç şüphesiz, çocuklara yönelik, erkekçe davranışları teşvik eden, hatta minik üniformalar veren yarı militarist bir kurum olan Çocuk Tugayları'na katılmıştı. Kardeşleri de daha tanınmış bir gruba, yüzyılın başında kurulan izci obalarına katılmıştı.

Oyuncak askerler, gençlik kültürünün militarize olmasında üzerlerine düşen görevi yapmıştı. Farklı ülkelerin ordularının koleksiyonunu yapmak yaygın eğlence araçlarından biriydi. Oyuncak firmaları da hâlen savaşta olan ülkelerin askerlerinin oyuncaklarını yaparak ve düşman ülkelere oluşturan takımlar hâlinde piyasaya sunarak bu ilgiyi besliyordu. Dolayısıyla, İspanyol-Amerikan savaşı patlak verir vermez, Londralı bir çocuğun anne babası, çocuğa savaşa hazır Amerikan ve İspanyol topçu birliklerinin şık oyuncaklarını alabiliyordu. İngiliz, Oyuncak ve Hediyelik Eşya Üreticileri Birliği, 1914'te "12 yaşın altındaki 10 çocuktan 9'unun asker olmak istediğini" açıklıyordu. "Özellikle dünyanın bir taraflarında bir savaş sürüyorsa bu ilgi daha da artıyor." Benzer şekilde tarihsel savaşlar da takımlar hâlinde satışa sunuluyordu. Bunlar arasında Amerikalılar ile Kızılderililer arasındaki savaşlar, 1848 Paris Komünü, Fransa-Prusya savaşları ve daha eski savaşlar da yer alıyordu. Savaş tarihçisi George L. Mosse, bu en ince detayına kadar düşünülmüş, ayrıntılı bir şekilde belgelenmiş oyuncakları anlatırken, "Teneke asker edebiyatı bir anlamda savaş eğitimi idi. Gerçek savaşların taklidi, çocukların oyuncak askerlerle gerçekleştirdiği birer savaş oyunuydu. Üreticilerin kataloglarında hem antik çağların hem modern çağların tüm büyük savaşlarında giyilen üniformalar mevcuttu... Tarih canlanıyordu. Ancak bu askeri çatışmaların tarihiydi" ifadelerini kullanıyordu.

Diğer oyuncaklar da daha barışçıl sayılmazdı. Kayıtlara göre, oyuncak tabanca satışı Birinci Dünya Savaşı öncesinde ve savaş sırasında doruğa ulaşmıştı. 1913 yılında, anne babalar çocuklarına minik lastik toplar atan makineli tüfekler ve oyun odalarında katledilmeye hazır asker hedefler satın alabiliyordu. 1917'de mağ-

zalarda Modern Siper Savaşı adında renkli bir oyun seti satılmaya başlandı. Setin içinde minik bomba fırlatıcıları, barikat kurmak amacıyla kum torbaları, siper kazmak amacıyla kürekler ve benzeri şeyler yer alıyordu. Oyun setinin üreticileri bu acımasız eğlence aracını, "Dünyanın en iyi savaş muhabirleri ve otoritelerinin önerileri doğrultusunda" hazırladıklarını açıklıyordu. Savaş yıllarında satılan diğer oyuncakların isimleri de her şeyi anlatıyordu: Bombardıman, Savaş Gemisi, Keskin Nişancı... Oyuncak silah yarışı savaş sonrasında da sürdü. 1920'de, Milton Bradley, adını dönemin en ünlü komutanı olan General John J. "Black Jack" Pershing'den alan Black Jack makineli tüfeklerini piyasaya sürdü. Oyuncakların tanıtım broşürlerinde "Ağabeyleri cepheden eve döndüğü günlerde, küçükler de kahramanlık ayininin ruhuna doycak" deniyordu. Fransa'da 1917'den itibaren -cephede kullanılmaya başlamasından sadece bir yıl sonra- oyuncak tanklar bulmak mümkündü.

Noel'de Minik Johnny'ye oyuncak tabanca almaktan memnun olmayan anne babalar da vardı. Bayan Wilde'in anti militarist geleneğini sürdüren birçok anne baba savaş oyuncaklarına ahlaki nedenlerden dolayı karşı çıkıyor, çocukların gelişmekte olan zihinlerine tehlikeyi ve vahşi bir yapı aşıladığını savunuyordu. Bu tür eğitici felsefeler, Saki'nin (H. H. Munro), 1919'da yayınlanan "Barış Oyuncakları" adlı kısa öyküsünde dalga geçeceği kadar yaygınlaşmıştı. Saki'nin öyküsünde, iki oldukça modern Londralı olan Eleanor Bope ve kardeşi Henry bir Pazar gazetesindeki bir haber fark eder:

"Ulusal Barış Konseyi'nin açıklamasına göre, çocuklarımıza savaşan askerler, oyuncak tabancalar, 'Korkusuz' asker timleri hediye edilmesine itirazlar var. Konsey, çocukların savaşmayı ve savaş kıyafetlerini doğal olarak sevdiğini kabul ediyor... Ancak bu durum çocukların ilkel içgüdülerini yüreklendirmeyi, şekillendirmeyi haklı göstermez. Konsey, yetişkinlere, çocuklarına, minyatür askerler yerine, minyatür siviller, tabancalar yerine tarım ve sanayi aletleri hediye edilmesini öneriyor."

Bu haberdan etkilenen Henry, Elianor'un iki oğluna, asker oyuncakları yerine yeni oyuncaklar alır. Çocuklara kaleler yerine kütüphane, sanat okulu ve Genç Kadınlar Hristiyan Birliği Manchester Şubesi'nin maketini hediye eder. Çocuklara toplar, tüfekler yerine, filozof John Stuart Mill'in, astronom Sir John Herschel'in, bir milletvekilinin, saygın şairlerin ve diğer başarılı sivillerin oyuncakları alınır.

Ancak çocuklar, Henry'nin bu pasifist oyuncakları genel seçim oyunu oynamak amacıyla kullanmaları önerisine kulak asmaz. İlerleyen saatlerde amcaları, çocukların Mill, Herschel ve diğerlerini 14. Louis'in askerlerine dönüştürdüğünü, Genç Kadınlar Hristiyan Birliği'nin de kırmızı mürekkep sayesinde kanlar içerisindeki Versailles Sarayı hâline geldiğini görür. Bunun üzerine, "Deney başarısız oldu" der. "Çok geç kaldık."

Çok daha şiddetli bir taşlama da Alman anarko-pasifist Ernst Friedrich'in 1924'te yayınlanan savaş karşıtı kitabı *Savaşa Karşı Savaş*'ta yer alır. Birinci Dünya Savaşı'nın yol açtığı kırim karşısında dehşete kapılan Friedrich, kitabında 1914 öncesi ulus, zafer ve kahramanlık idealleriyle dalga geçen, öncesi-sonrası fotoğraflarına yan yana yer verir. Kitapta parçalanmış cesetlerin ve canlı insanların dehşete düşürücü fotoğrafları yer alır. Sol sayfada düzenlenen bir savaş gösterisinde gülümseyerek el sallayan genç bir Alman'ın fotoğrafı vardır. Yan sayfada ise bir sipere yığılmış, çürümekte olan çöpleri andıran cesetlerin fotoğrafı durur. Kitapta oyuncak askerlerin ve minyatür topların fotoğraflarına da yüzleri parçalanmış, gözleri şarapnellerle kör edilmiş, kollarının yerine mekanik kısıkaçlar takılmış insanların resimleriyle birlikte yer verilir.

Friedrich, modernist bir manifesto havasındaki giriş bölümünde, savaşın tek nedeninin kapitalizmin acımasız kuralları -bu teori o dönem solcular arasında çok yaygındı- olmadığını, sıradan insanların yanlış yönlendirilmiş, romantik tavrılarının da savaşta pay sahibi ol-

duđu tespitinde bulunur. "Sermayenin tüm savaşların nedeni olduđu doğrudur" der. "Ancak bizim de sorumluluğumuz var." "Savaşın Önlenmesi" başlıklı bölümde ise Friedrich çocuklarını savaşı överek yetiştiren anne babalara da sorumluluk yükler.

Çocuğuna aramağan olarak oyuncak askerler alan baba, çocuğu savaş fikrine alıştıtır!

Oyuncak asker, evinize soktuğunuz, insan yaşamına ihanet eden haindir! Şunu aklınızdan çıkarmayın:

Kâğıttan yapılmış minik kask günün birinde bir katilin kafasındaki çelik kaska dönüşecektir!

Bir başka sayfada, Yeni Sanat tarzıyla yapılmış, çocuğunu oyuncak silahlardan uzak tutmaya çalışan bir anne çizimi vardır. Altında ise bir Hollanda şiirinden bir dize: "Eerst het spel/Dan de Hel." Yani, "Önce oyun, ardından gerçek cehennem."

Büyük Adamların Küçük Savaşları

Piyasalardaki ilk savaş oyuncaklarının tek hedef kitlesi çocuklar değildi. Bu oyuncakların en ateşli meraklıları arasında özellikle İngiltere'deki yetişkinler de vardı; bu meraklılar arasında gerçek askerleri cepheye gönderme yetkisi taşıyan insanlar da bulunuyordu. Oyuncak askerlerin koleksiyonunu yapmak -ve oynamak- yüzyılın başlarında İngiliz seçkinler arasında bir modaya dönüşmüştü. Robert Louis Stevenson, H. G. Wells, G.K. Chesterton gibi ünlü edebiyatçılar, C. F. P. Masterman, C. P. Trevelyan ve Winston Churchill gibi politikacılar oyuncak asker delisiydi. Churchill, sonraları, çocukluğunda oyuncak askerlere duyduğu, akranlarının birçoğu gibi gençlik döneminden yetişkinlik günlerine dek süren ilginin, orduya katılmaya karar vermesine yol açan etkenlerin başında geldiğini söylemişti. Babalar genellikle bu meraklarını oğullarıyla paylaşıyordu. 19. yüzyılın ikinci

yarısından itibaren İngiliz subayları arasında iyice yaygınlaşan savaş oyunlarından etkilenen bu yetişkin entelektüel ve müstakbel devlet adamlarının çoğu, oyuncak mağazalarından satın aldıkları oyuncak askerlerle evlerinde kendilerine kriegspeiller kuruyor, diğer oyuncu arkadaşlarıyla birlikte yeni kural sistemleri geliştiriyorlardı. 1898 yılında, *Scribner's Magazine* dergisinde, Robert Louis Stevenson'ın üvey oğlu Lloyd Osbourne ile oynadığı oyun sırasında tuttuğu notlar yayınlanmıştı. Stevenson, oyunda yaşananları, bir savaş muhabiri gibi, hayali çarpışmaların soluk kesen ifadeleriyle anlatmış, manevraların diyagramlarını çizmişti. Osbourne, "Teneke askerlerle oynanan bu oyun, sayısız kuralları olan, uzun aritmetik hesaplamalar ve ölçümler gerektiren karmaşık bir 'kriegspiel'di" diye anlatır. "Oyun çok mütevazı bir şekilde başlardı; her iki tarafta bir dizi asker ve ölümcül bir mermer. Bu başlangıcın ardından giderek genişler ve karmaşılaşır, gerçek savaşları örnek alan tam bir savaşa dönüşür, Bay Stevenson'ın kitaplara başvurmasına, gazilerle uzun sohbetler yapmasına neden olurdu."

Osbourne, "Stevenson'un içindeki çocuk canlanırdı" diye sürdürür. "Bir çocuğun hevesini, bir yetişkinin zekâsını ve bir romancının hayal gücünü birleştirdi... Buz gibi tavan arasında, parmaklarımızın donduğu, dizlerimizin tutulduğu oyunlardaki çaba, keyif ve heyecanı asla unutamam."

H. G. Wells de arkadaşlarıyla birlikte karmaşık savaş senaryolarının maketini yapan bir diğer İngiliz entelektüeliydi. Masaları pek sevmeyen Wells, kâğıttan yaptığı kentleri ve karargâhları bahçesine kurmayı tercih eder, ormanlar, tepeler, nehirler, zaman zaman da demiryollarıyla süslerdi. Arkadaşlarıyla birlikte, minik roketler atan yaylı topla, demirden askerleri sembolik olarak öldürürlerdi. Birinci Dünya Savaşı sırasında bakanlık da yapan milletvekili C. F. G. Masterman, bir seferinde Wells'i, o dönem Ticaret Odası Başkanı olan, sonradan bakanlık yapan Sidney Buxton ile birlikte bahçesinde kurduğu cephenin ortasında bulduğunu anlatır. "Buxton boylu

boyunca yere uzanmış, Wells'in çam ormanı içine gizlediği Kraliyet Muhafızları'nı bulmak amacıyla çiçekleri yoluyordu." Masterman ve Buxton da bütün gün süren bir savaşa tutuşmuş, savaş, "Buxton'un, fidanlığın öteki ucundan yaptığı inanılmaz atışla, birkaç saat önce neşe içerisinde cepheye koşan bir ulusun son temsilcisi olan ve bir deveyle kaçan misyoneri vurmasıyla" sona ermişti.

Wells bu hobisi hakkında iki küçük kitap yayınladı. Bunların ilki olan, 1911'de yayınlanan *Bahçe Savaşları*, çocuklara yönelik, oyuncak askerlerden, trenlerden ve diğer minyatür oyuncaklardan küçük oyun alanları yapma yollarını anlatan eğlenceli bir kitaptı. Bu ince kitapta, bu yapay dünyalarda savaşlar gerçekleştirmeyi boş vererek başka türlü maceralar önerir: Bir senaryo armut ağaçlarıyla, beyaz yerleşimcilerle ve "vahşi zencilerle" (O dönem bu ifade hakaret sayılmıyor, kabul edilir bulunuyordu) dolu tropik bir adada yapılan keşiftir. Wells, bu tür hayali oyunların, genç zihinlerin gelişiminde etkili olacağını, "Gelecekteki yaşamlarına dair fikirler edinmelerini sağlayacağını" söylüyordu. "Yarının çocukları, çocuk yuvalarında yeni güçler edinecek."

Devam niteliğindeki *Küçük Savaşlar*'da ise minyatür oyuncaklarla oynanan savaş oyunlarının kurallarını ve ayrıntılarını anlatıyor, bu oyunu hem çocukların hem de yetişkinlerin oynayabileceğini belirtiyordu. Alt başlığından da anlaşılacağı gibi, Wells bu vakit geçirme aracının "12-150 yaş arası erkek çocuklar ve erkek gibi kızlara uygun" olduğunu belirtiyordu. Satranca gönderme yapan Wells, bu çocuk yuvası icadının "Kralların oyunu-alt tabakadan insanlara yönelik" olduğunu söylüyordu. Küçük Savaşlar, çok sonraları, 20. yüzyılın minyatür hobi savaşları oyununun temel kitabı özelliğini kazandı. Bunda kitabın yazarının adının, genellikle çocukça, aptalca, itici, hatta ahlaken sakıncalı bulunan bir vakit geçirme aracına kazandırdığı kültürel ağırlığın da o kadar etkisi yoktu. (Kitap uzun yıllar boyunca pek ses getirmemişti.)

Robert Louis Stevenson'ın tavan arası maceralarından da anlaşılacağı gibi, minik askerlerle kapsamlı savaşlar gerçekleştirme fikrinin mucidi Wells değildi. Savaş oyunları hobisi hakkındaki ilk kitap da onunki değildi. 1910'larda, eski bir İngiliz subayı olan A. J. Holladay *İzcilere Yönelik Oyuncak Askerlerle Oynanan Savaş Oyunları* adında bir kitap yayınlamıştı. Yazar, genç general adaylarına, "Lord Roberts ve Lord Kitchener'in Güney Afrika'da askerlere komuta ettikleri sırada hissettiklerini anlamaya ve gerçekleştirmeye çalışmalarını" öneriyordu. Kitabın renkli kapak çiziminde, büyük bir kriegspeil masası üzerindeki minik birliklerine komutan eden Kral Edward dönemi smokinleri içerisindeki iki çocuğun resmi vardı. Hakemlik yapıyor gibi görünen bir yetişkin bıyığını burarak oyunu izliyor, iki yanına hayran gözlerle bakan kızlar diziliyordu. Holladay'ın kitabı, "Büyük Savaş Oyunu" -bu ismin on yıldan kısa süre sonra birçok anne babanın kanını donduracağından hiç şüphe yok- adıyla, iki oyuncak ordu takımıyla birlikte takım hâlinde satılıyordu.

Wells, *Küçük Savaşlar*'ın giriş bölümünde, tıpkı Stevenson gibi, oyununun kökeninde profesyonel askerî oyunlar olgusunun bulunduğunu belirterek, oyunun ortaya çıkışını bir arkadaşına anlatışından söz eder. "Bence, herhangi biri yere, ansiklopedi ciltleri ya da benzeri bir şey koyarak bir ülke kurarsa ve bu oyuncak askerlerle silahları hareket ettirirse, güzel bir oyun, bir tür kriegspeil kurmuş olur." *Küçük Savaşlar*'ın da kriegspeile birtakım etkileri olmuştu. Wells kitabın yeni baskılarının birinin ek bölümünde şöyle yazar:

"Konuyla ilgilenen, yakınlık gösteren askerlerle uzun yazışmalarım oldu. Bana, zaten şüphelendiğim bir şey söylediler. Kriegspeilin, İngiliz ordusu tarafından oynanan şeklinin çok sıkıcı olduğunu ve insanları tatmin edemediğini, gerçekçilikten uzak olduğunu, gide-rek popülerliğini yitirdiğini, temel görevi olması gereken hayal gücünü harekete geçirmek konusunda yetersiz kaldığını söylediler."

Ancak, “teneke asker cinayetlerine” duyduğu tüm meraka rağmen, Wells, gerçek savaşlar konusunda tam bir pasifistti. Kitabının, çocuk yuvası savaşlarının barış mücadelesinin gelişmesini sağlayacağını savunduğu uzun bir makale içeren sonuç bölümünde bu tutumunu açıklıkla dile getirir. Wells, kitabın “Barış Yanlısı İsyan” bölümünde üç noktaya parmak basar. Sadece antik çağlardan bu yana savaş oyunları hakkında yazılanları yansıtmakla kalmayan, günümüzdeki savaş temalı video oyunları hakkındaki benzer duyguları ve fantezileri de önceden bildiren bu noktaları özetlemekte yarar görüyorum.

Öncelikle, Wells, oluşturduğu Küçük Savaşlar’ın gerçek savaşlardan daha eğlenceli olduğunu belirtir; oyun, savaşların eğlenceli, heyecan verici boyutlarını korurken, ölüm ve yıkım gibi korkunç yönlerine yer vermez. “Bu sevimli minyatür gerçeğinden çok daha iyi!” diyerek, oyununun “Hayal gücü engin stratejistlere yönelik, homeopatik bir tedavi” olduğunu savunur. “Bu oyunda yaklaşan zafer ya da facianın hazırlıkları, heyecanı ve gerilimi var. Ancak yaşı yeterince ilerlemiş olanların hatırlayacağı gibi, gerçek savaşların şiddetinin eseri olan parçalanmış cesetler, yıkılmış binalar, yerle bir olmuş tarlalar, mezalimler, sıkıntı ve pişmanlıklar, tüm güzel, cana yakın, tatlı şeylerin engellenmesinin, ertelenmesinin utancı yok.”

İkinci olarak, biraz da dalga geçerek, Küçük Savaşlar’ın gerçek savaşların yerini alabileceğini önerir. “Bu dünyaya yaşamak için geldik. Hepimiz güvenlik ve özgürlük istiyoruz. Birkaç enerjik karın ağrısı haricinde, tüm ülkelerdeki tüm insanlar, insanlığın, çocuklarımızın kutular içinde aldığı küçük kurşun oyuncaklardan daha iyi şeylere özenmesini istiyor” der. “Şu kibirli kralı, şu aptal felaket tellalını, şu heyecan verici ‘vatanseverleri’, şu macera meraklılarını, mantar halılarla döşeli, küçük ağaçlarla, yıkık evlerle, sayısız askerle, ağzına kadar dolu mahzenlerle dolu engin Savaş Tapınağı’na atalım. Bırakalım, orada, bizden uzakta, diledikleri gibi yaşasınlar.” Wells, büyük ihtimalle farkında olmadan, Şehname’deki savaş meraklısı

Kral Kaid'e tatmin edemediği saldırgan heveslerini satrançtaki güvenli savaşlar yoluyla gidermesini öneren danışmanın sözlerini tekrarlar. Wells, "Benim oyunum da en az onlarınki kadar iyi, üstelik de boyutları itibariyle çok daha sağduyulu" diye övünür.

Son olarak -bir önceki benzetmede anılan Viktoryen hassasiyeti içerisinde- Küçük Savaşlar'ı oynamanın medenileştirici bir deneyim olduğunu söyler: "Bu da, mantıklı oranlarda küçültülmüş ancak insanların yer almadığı bir savaştır. Tıpkı, insanları kurban etmek yerine sembolik yemekler yiyen babalarımızın yaptığı gibi." Savaş oyunları oynamak genç ve hassas zihinlerin, gerçek savaşın korkunçluğunu anlamasını sağlayacak, bu yolla oyuncuları aydınlatacaktır. "Küçük Savaşları üç-dört kez oynamanız, Büyük Savaş'ın ne kadar korkunç bir hata olduğunu anlamınıza yetecektir" diye de vaatte bulunur.

Silahlı çatışmaları devasa bir oyun gibi düşünmek Wells'in döneminde pek rastlanmayan bir şey değildi. Örneğin, İngiliz İmparatorluğu ile Çarlık Rusya'sı arasındaki, Rudyard Kipling'in *Kim* adlı romanı sayesinde herkesçe duyulan Orta Asya'daki güç mücadelesine "Büyük Oyun" denmesi... (Ruslar da bu çatışmaya "Gölgeler Turnuvası" der.) Bunu aklından çıkarmayan Wells, küçük savaşlar hakkındaki kitabını bir uyarı ve bir temenniyle bitirir. Savaşın bir oyun olduğu yönündeki beylik klişeden hareket ederek, bu sözün hayata geçirilmesi yoluyla Küçük Savaşlar gerçek savaşları baltalayacaktır. "Eminim ki Büyük Savaş, hem evrendeki en pahalı, hem de orantısız büyüklükteki oyundur. İnsan kitleleri, harcanan malzemeler, çekilen acılar ve sıkıntılar akıl almaz derecede büyük. Küçük Savaş, bütün bunları en barışçıl yollardan, Büyük Savaş'ın anlatamayacağı şekillerde anlamınızı sağlayacaktır."

Kökenleri en az Şehname'deki, şiddet güdüsünü satranç oynayarak tatmin eden savaş bağımlısı kral kadar eskiye dayanan, Wells'in kansız oyun-savaşları hayali, günümüzde de varlığını sürdürü-

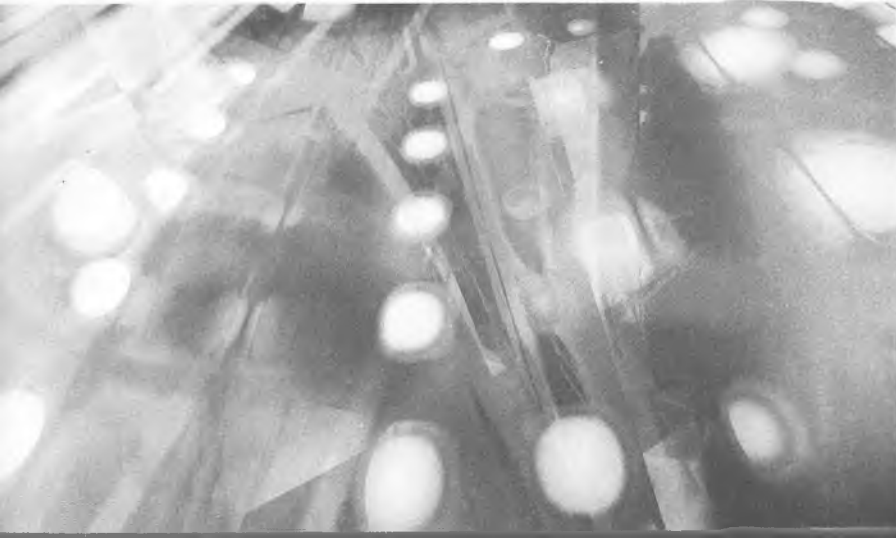
yor. 1990'larda, askerî uçuş simülasyonları tasarımlarının öncülerinden biri olan Yarbay John "Wild Bill" Stealey, yazar C. Herz'e "Yapılabilecek en iyi şey birkaç lideri bir odaya kapatarak, sorunlarını kimseyi öldürmeden halletmelerini sağlamak. Biz de aynı şeyi yapabiliriz. Aynı silahları kullanıyor olacağız. Burada oturup düğmelere basacaklar ama kimse ölmeyecek. Sadece sonuçlarını biliyor olacağız" demişti.



Bölüm İki

Pentagon Etkisi

Soğuk Savaş Dönemindeki
Bilgisayar Oyunları



Ticari Oyunlar ve Sanatsal İcatlar

Güç herhangi birini herhangi bir şeye tabi kılan x'tir. En uç sınırlarına dek uygulandığında insanları gerçek anlamda bir şeye dönüştürür: Leşini çıkarır.

Simone Well, "The Iliad, or
The Poem of Force" (1940)

Hava Kuvvetleri'nde görevli bir subay, 1971 yılında *Silahlı Kuvvetler Dergisi*'ne "Ho Chi Minh konvoyuna her gece kafelerdeki tilt makineleri gibi bağlanarak yolunu tıkıyoruz" açıklamasını yapmıştı. Savaşın en hararetli döneminde gerçekleştirilen, Kuzey Vietnam konvoylarının güneye girişine engellemeye yönelik, ileri teknoloji ürünü, oldukça yüksek bütçeli, Igloo White (Beyaz İglo) operasyonundan söz ediyordu. Hava Kuvvetleri, 1966-1971 yılları arasında, Vietnam sınırlarından, Laos ve Kamboçya'nın doğu uç-

larına giden kamyon yolları ve bisiklet patikaları boyunca uzanan 200 kilometrelik bir elektronik sensör ağı örmüştü. Igloo White'ın kurucusu Savunma Bakanı Robert McNamara'ya gönderme yapılarak "McNamara Hattı" olarak da adlandırılan bu görünmez bariyer, uçaklardan bu güzergâha atılarak arazi içinde kaybolan, çeşitli türlerdeki 20 bin kadar gelişmiş sensörden oluşuyordu. Bunların kimileri yere değdiği gibi toprağa saplanan çivi biçimindeydi. Açık yeşil renkteki antenleri ormandaki bitkiler gibi görünüyordu. Kamuflej paraşütleriyle atılan kimileri ise ağaçların tepelerine konmuştu. Prototiplerden biri, görünüş itibarıyla köpek pisliğini andırıyordu. Ancak bu bölgede hiç köpek olmadığı anlaşıncı, değiştirilerek odun parçalarına dönüştürüldüler.

Yerlerini alan bu değişik türlerdeki sensörler sesleri, hareketleri, beden ısınısını hatta insan idrarında bulunan kimyasalların kokusunu bile tespit edebiliyordu. Bölgeye ekilmiş bitkiler gibiydiler. Sensörlerden herhangi biri çevresinde bir hareketlilik tespit ettiği gibi, günün 24 saati McNamara hattı boyunca uçan Hava Kuvvetleri uçaklarına sinyal gönderiyordu. Uçak da bu bilgileri yüzlerce kilometre batıda bulunan, o dönemler Güneydoğu Asya'nın en büyük tesisi özelliğini taşıyan, Amerikan güçlerinin Igloo White Takip Merkezi'nin bulunduğu Tayland'daki Nakhon Phanom'a gönderiyordu. Bu çok gizli komuta merkezinde çok yüksek düzeyde güvenlik önlemleri alınmıştı. Öyle ki, Hava Kuvvetleri subayları aynı zamanda temizlikçilik yapmak durumundaydı. Merkezin sıcaklık kontrollü, mikroptan arındırılmış sığınağında, döneminin en güçlü işlemcileri olan iki adet IBM 360/65 bilgisayar bulunuyordu. Bu bilgisayar sensörlerden iletilen bilgileri analiz ederek, solucan adı verilen, bir haritanın üzerinde anında beliren beyaz ışıklara dönüştürüyordu. 1971'de, *Askerî Uçaklar* dergisinde, "5 bin kilometrelik Ho Chi Minh hattının tüm kıvrımları, bilgisayarların elektronik hafızalarına kayıtlıydı" deniliyordu. "Her yol ayrımının, dere yatağının ve sensörün kesin yerini biliyorlardı." Takip merkezi bu koor-

dinatlari, uçaklari dogruca hedefe gotüren bilgisayarli bir navigasyon sistemiyle donatilmis bombardiman uçaklarına aktarıyordu. Karargâhtaki görevliler uçaklardan bombaların bırakılmasını bile doğrudan kontrol edebiliyordu. Pilotlara sadece olup bitenleri izlemek kalıyordu. Belirlenen hedefin imha edilmesinin ardından, merkezdeki bilgisayar ekranındaki beyaz ışık sönüyordu.

McNamara hattındaki Igloo White projesi, 1966 yılında, Harvard ve MIT’de görevli bir grup bilim adamı tarafından önerilmişti. *Hava Kuvvetleri* dergisinde, 2004 yılında yayınlanan, operasyonun tarihçesini anlatan yazıda, entellerin, Vietnam konusunda, devamlı bombardiman öngören Rolling Thunder harekâtının başaramadığı, “teknik çözüm”ü bulmayı umduğu belirtiliyordu. Yaratıcı çözümlere her zaman için sıcak bakan entelektüel McNamara, askerî liderlerin, hem bütçe hem de personel itibarıyla çok maliyetli olacağı ve savaş-taki diğer faaliyetleri sekteye uğratacağı itirazlarına rağmen, projeye destek verdi. Merkezi Washington’da bulunan, seçkin bilim adamları ve mühendislerden oluşan, Manhattan Projesi tarzı, yeni bir elektronik savaş şekli geliştirme amacı taşıyan, yüksek bütçeli, Savunma İletişimi Planlama Grubu gibi masum bir adı olan çok gizli birimi kurdu. Sonuçta askerler haklı çıktı: Proje oldukça pahalıya mal oldu. Tahminlere göre, en fazla birkaç bin dolarlık yük taşıyan her bir Kuzey Vietnam kamyonunu imha etmek için 100 bin dolar harcandı.

Ordunun sahte yapraklarından kimileri canlı ses yayını yapabildiği halde, takip merkezine sadece harita üzerindeki elektronik işaretler olarak beliren veriler ulaşabiliyordu. Bu güncellenmiş elektronik bir kriegspeilde, insan unsurları basit birer noktaya indirgenmişti. Ancak bu oyun gerçek zamanlı olarak oynanıyor ve etkili, gerçek sonuçlar doğuruyordu. Sinyalleri aktarma görevi üstlenen uçaklar, sensörlerin belirlediği sesleri ileride analiz etmek amacıyla kaydediyor, dolayısıyla olayları daha somut şekilde takip edebiliyordu. 1976 yılında, Igloo White operasyonunun oluşumu ve Amerikan askerî uygulamaları

üzerindeki etkisi konusunda *Elektronik Savaş* adlı bir araştırma yayınlayan Paul Dickson, araştırması kapsamında, savaş sonrasında, bu kayıtların bir kısmını dinleme olanağı bulmuştu. Kasetlerin birinde bağırtilar, korna gürültüleri, yaklaşan bir uçağın sesi, bir dizi patlama, uzun bir sessizlik, ardından da uçaksavarların gürültüsü duyuluyordu. Bir diğer kasette, Vietnamlı bir askerin, arkadaşına, sensörün kamuflajlı paraşütünü kız arkadaşına hediye edeceğini, kız arkadaşının bu kumaştan kendisine elbise dikebileceğini söylediği duyuluyordu. Yine benzer bir kasette de devrilen bir ağacın gürültüsü geliyordu.

Zaman içerisinde Kuzey Vietnamlılar, bu ağı teknoloji kullanmaksızın engelleyecek yöntemler geliştirdi: Kamyon seslerinin kaydedildiği kasetleri stratejik noktalarda çalmaya, ağaçlara idrar dolu torbalar asmaya, sensörlerin kapsama alanından hayvan sürüleri geçirmeye başladılar. Bu karşı tedbirler hiçbir zaman için yaygın olarak kullanılmamasına rağmen, 1972’de yayınlanan Vietnam Savaşı hakkındaki *Ormanın Kulakları* romanında yer buldu. Kitabın yazarı, daha çok Maymunlar Cehennemi ve *Kwai Köprüsü* kitaplarıyla tanınan Pierre Boulle’ydi. Boulle’nin kitabı, İngilizce’de bilim kurgu sınıfında yer aldı. Oysa büyük ölçüde Igloo White operasyonunun gerçeklerine dayanıyordu. Romanda Kuzey Vietnamlılar, kamyonların sesini gizlemek amacıyla cırcır böceklerinin seslerinin kaydedildiği kasetler kullanıyor ya da kamyon sesi kayıtlarıyla Amerikan uçaklarının yabani bufaloları vurmasını sağlayarak, bu yolla avladıkları hayvanlarla birliklerini doyuruyorlardı. Bu yolla, nihayetinde, milyarlarca dolarlık takip merkezinin kendisini vurmasına yol açan gelişmiş bir aldatıcı ses sistemi bile kurmuşlardı.

Dönemin Igloo White operasyonu hakkındaki haberlerinde de bilim kurguları aratmayacak ifadeler kullanılıyordu: *Christian Science Monitor*’de “Buck Rogers* yaşıyor ve Hindiçini’nde bombardımanı sürdürüyor” deniyordu. Bu tür fantastik görüşler hükümet

* Amerikan çizgi roman tarihindeki ilk büyük bilimkurgu kahramanıdır.

ve ordunun basınla ilişkiler bölümü tarafından da destekleniyordu. Dickson, "Hedef, Igloo White hakkındaki brifing ve tanımları okuyanların gözlerinin önünde, büyük elektronik bir satranç takımı gibi kusursuz, etkili bir makine canlanmasıydı" der. "Çekilen acılar, sivil kayıplar, kan ve (Amerikalı ya da yabancı) askerlerin ölümü gibi sıkıcı noktalar ise silinmişti." Hiçbir zaman için hedefi 12'den vurmayı başaramayan Amerikan saldırılarının zaman zaman bahtsız fil sürülerini ortadan kaldırmayı başardığından söz etmeye bile gerek yoktu. Netice itibariyle, Tayland'da oturdukları yerden, ekranda yanıp sönen ışıklara bakarak savaşıyorlardı.

Bu yanıp sönen ışık, katışıksız bilgi içeriyordu. Ekrandaki nokta sadece "orada" diyordu. Ekranda bir solucan gibi kıvrılan ışıklar, hedefi görmeden hedefe bakmanın yöntemlerinden biriydi. "Hedef" sözünü kullanımının da benzer bir işlevi vardı: imha edilen otomobildeki, binadaki, bombanın düştüğü noktadaki ölen insanlar görmezden gelinebiliyordu. Savaşın amacı eskiden beri olabildiğince uzaktan, olabildiğince çok kayıp verdimkti. Ancak yirminci yüzyılda, hava gücü bu ilkeyi yepyeni boyutlara taşıdı. Bilgisayarların, inanılmaz yeni görüntüleme gücü sayesinde, uzaklık sadece fiziksel değil, kavramsal bir boyut da aldı. Tıpkı Simone Weil'in "x" i gibi, savaşın insanları bir şeye dönüştürmesine yol açtı. Ancak bu kez yanıp sönen ışık bir bilgi sinyaline dönüştürülen ve ekrandaki bir nokta olarak görülen bir insandı.

Igloo White operasyonunun Vietnam konvoyunu yanıp sönen bir hedefe dönüştürmesi, Büyük Toplum döneminin askerleri ve bilim adamları açısından büyük bir yenilik olmakla birlikte çok da akıl almaz bir şey değildi. O dönemler Amerikalılar, insanların bilgilere, verilere ve sayılara dönüştürülmesine alışkındı. Bilgisayardan çıktısı alınan faturalara ve kendilerine gelişigüzel hesap numaraları veren banka sözleşmelerine alışmışlardı. Öyle ki, bu görünüşte zararsız bilgi yöntemlerinin yol açtığı insanın insanlıktan çıkacağı korkusu,

dönemin distoptik bilim kurgularına da yansımış, hatta 1970'lerin başlarında bir klişeye dönüşmüştü. Örneğin, George Lucas'ın 1971'de gösterime giren ilk uzun metraj filmi *THX 1138*'i ele alalım. Lucas'un kurduğu gelecekte, insanların isimlerinin yerini alan numaraları dışında bir şeyi yoktur. Filmin adı da başroldeki oyuncunun adından gelir. THX 1138'in sevgilisi de güzeller güzeli LUH 3417'dir. THX ve LUH, bilgisayarlar tarafından yönetilen, robotlar tarafından kontrol edilen bir dünyada, tüm görsel kirliliklerden ve günlük yaşamın bilgisel karmaşasından arındırılmış bembeyaz bir ortamda yaşar. Bir bilgisayar açısından böyle saf, temiz verilerden oluşmuş bir dünya varlığının kutsanması, bir ütopyadır; insanlar açısından ise anlamsız, acı çekilmeyen bir cehennem...

Mesai Saatlerinde Savaş Olmaz

Havacılar Güneydoğu Asya'da görülmeyen konvoyları bombaladıkları sırada, akademik araştırmalar dünyasındaki, Igloo Projesi'ni ortaya çıkaran bilgisayar programcıları ekrandaki noktaları yok etmeye yönelik, benzer, ancak o kadar gizli olmayan başka bir proje üzerinde çalışıyordu. Ancak bu noktalar, Hava Kuvvetleri subaylarının dünyanın öteki ucunda, Tayland'da yok etmeye uğraştıkları hedeflerden çok daha somut şeylerdi. Bunlar, uzayın boşluğundaki yıldızlar arasında, yerçekiminin etkisiyle kavisler çizen, birbirlerine minik ışık "torpidoları" fırlatan roketlerdi. Bunlar, ellilerin klasik bilim kurgu filmlerinde gördüğümüz türden, arkasında Cadillac otomobillerinkine benzer kuyruk bulunan, burnu iğne gibi sivri roketlerdi. Amerikan Silahlı Kuvvetleri Vietnam'da savaştığı sırada Pentagon tarafından finanse edilen bilgisayar programcıları da modern video oyunlarının atası sayılabilecek *Spacewar!* oynuyordu.

Bilgisayar mühendisi Steve Russell ve onun "Hingham Enstitüsü Uzay Savaşları Araştırma Grubu"nun eseri olan *Spacewar!* 1962'de ortaya çıktı. Tamamı 20'li yaşların başlarında olan ve MIT'de gö-

rev yapan programcılardan oluşan bu grup, boş zamanlarında Boston'daki askerî sanayi kompleksi çevresinde kurulan çok sayıda teknoloji firmasından biri olan Maynard, Massachusetts merkezli Digital Equipment şirketi tarafından geliştirilen Programlı Data İşlemcisi I'i (PDP-i) kullanarak hoş bir şeyler ortaya çıkarmaya uğraşıyordu. Atomik çağ standartlarına göre küçük olan bu ilk "mikrobilgisayar", yan yana konan birkaç bilgisayar büyüklüğündeydi. Araştırma enstitülerinin tüm bir odayı tek bir bilgisayara ayırdığı bu dönemde, bilgisayarın kullanım kılavuzunda, "Bilgisayarın tamamı sadece 1.6 metrekare yer işgal ediyor" deniyordu. Ancak bu bilgisayarın getirdiği tek yenilik küçüklüğü değildi: PDP-i ayrıca, geliştirilmiş bir arayüz de sunuyordu. Modern bilgisayarların müjdecisi sayılabilecek olan PDP-i, bir klavye ve o dönem Görsel CRT (katot ışınlı tüp) Göstergesi adı verilen, grafik ve metinleri göstermeye yarayan, İkinci Dünya Savaşı'ndaki radar ekranlarını andıran, ilkel bir ekran da barındırıyordu. Geleneklere ihanet eden bu ekran, altı köşeli bir metal gövdeye yerleştirilen oval bir monitörden oluşuyordu.

Ekranın lomboz biçimindeki şekli, *Spacewar!* oyununun tasarımının ayrılmaz bir parçası oldu. Ekranın ortası minik evrenin çekim merkezini sembolize ediyordu. Birbiriyle yarışan roketler, yerlerini sonradan joysticklere bırakacak olan kontrol panelindeki koordine tuşları kullanarak manevra yapabildiğinde, merkezdeki bu ışıltılı yıldızdan kurtulmayı başarıyordu. Bilgisayar ağları dönemi yeni başlamıştı. *Spacewar!* kısa sürede bu ilk programlama merkezleri arasında yayıldı. Ulaştığı merkezlerde değişimlere uğratarak geliştirildi. 1963'e gelindiğinde, oyun o kadar büyük bir tutkuya dönüşmüştü ki, Stanford Üniversitesi Bilgisayar Araştırmaları Bölümü katı kurallar uygulamaya sokmak zorunda kaldı: Mesai saatlerinde *Spacewar!* oynamak yasaktır. Oyun 1960'lar boyunca yayılmayı sürdürdü, 60'ların sonunda, Kuzey Amerika'daki ekranı olan tüm bilgisayar kullanıcılar *Spacewar!* oyununu mutlaka denemişti. Oyun efsanevi bir statü kazandı. Hatta, 60'ların sonlarında bilgisayarlarla

çalışmaya başlayanların bazıları, bu işe ilgi duymaya başlamalarında *Spacewar!* oyununun büyük etkisi olduğunu, bu zeki oyuncuların neler yapabileceklerini merak ederek bilgisayar araştırmalarına giriştiklerini söylemişti.

Kennedy döneminin bu popüler eğlenceliği ortaya çıktığında, birçok yayın organında yer alarak, bilgisayar oyunları tarihinin en yaygın efsanesine dönüşmüştür. Oyunun konusu, ancak, 50'ler ve 60'larda bilgisayarların bulunduğu tek yer olan üniversite ve araştırma merkezlerini dolduran mühendis ve bilim adamlarının soğuk savaş deneyimlerinden ortaya çıkabilirdi. Sovyetler'in 1957'de Sputnik'i uzaya fırlatmasının ardından uzay yarışı ve silahlanma yarışı iç içe geçmiş, bilim kurgu ve teknoloji temaları popüler kültür içerisinde yer etmişti. 1981 yılında *Creative Computing* dergisinde *Spacewar!* oyunun tarihini de kaleme alan, Hingham Enstitüsü uzmanlarından J. M. Graetz'e göre, oyunun bilim kurgu konsepti, grup üyelerinin saçma sapan Japon korku filmlerine ve E. E. "Doc" Smith'in *Fotoğrafçılar* romanlarına duydukları şakayla karışık sevgiden kaynaklanıyordu. Smith'in, şu an klasikler arasında yer alan, ancak o dönemler değersiz saçmalıklar olarak adlandırılan Altın Çağ uzay operaları, devasa uzay gemileri arasındaki savaşların ilk yaşandığı yerdi; yazarın tek yaptığı, modern deniz savaşlarını futuristik bir temayla uzaya taşımaktı. Graetz, "Bu hikâyeler oldukça tutarlıydı" diye yazmıştı. "Bu aşırı gelişmiş Hardy Çocukları, herkesin isimlerini öğrenebildikten sonra evrende gezintiye çıkarak galaktik çılgınlar çetesini ortadan kaldırıyor, birkaç gezegeni parçalıyor, her türlü kötü niyetli yaşam biçimini imha ediyor, çok eğleniyordu."

Savaş Teknolojisi

Spacewar! bilgisayar laboratuvarı için geliştirilen ilk şık grafik oyuncak değildi. MIT'nin düzenlediği halk günlerinde programcılar, PDP öncesi dönemde ekranı bulunan birkaç bilgisayardan birin-

de, “Zıplayan Top” adını verdikleri bir programı çalıştırdı. Ekran koruyucularının atası sayılabilecek bu program, monitörün bir yanından öteki yanına zıplayarak ilerleyen bir toptan ibaretti. Buna rağmen, bilgisayarların sunabileceği olanakları sergilemesi itibariyle ziyaretçileri büyülüyordu. 1950’lerde, diğer laboratuvarlardaki bilgisayarlar, 1951’de Cambridge Üniversitesi’ndeki EDSAC birimindeki tek bilgisayar haricinde, görsel öğeler içermeyen satranç, dama, tic-tac-toe oyunları oynamaya programlanmıştı.

Manhattan Projesi’nde görev yapan bir fizikçi olan ve ilk atom bombası testlerine tanıklık eden William “Willy” Higinbotham, 1958 yılında, Long Island’daki Brookhaven Ulusal Laboratuvarı’nda video oyunlarının atası sayılabilecek oyunların en somutunu geliştirdi. Monolog bir bilgisayarı bir osiloskopa bağlayan, *Higinbotham Tennis for Two* adlı basit bir interaktif oyun geliştirdi. Oyun sonradan üretilen *Pong* oyununu andırıyordu ancak saha yukarıdan değil, yandan görünüyordu. Oval ekranda, pisti ve ağı simgeleyen ters dönmüş bir T harfi görünüyordu. Oyuncular, Higinbotham tarafından geliştirilen ilkel bir kontrol sistemiyle racketleri kontrol ederek ışık topunu ağın üzerinden karşı tarafa geçiriyordu.

Sıradan Amerikalılar’ın atomla ilgili her şeye çekinerek yaklaştığı, hatta korktuğu bir dönemde, Brookhaven, komşuları Long Island sakinlerinin korkularını yatıştırmak amacıyla halk günleri düzenliyordu. Higinbotham da *Tennis for Two*’yu bu etkinlikler kapsamında, ziyaretçilere laboratuvarın anlamsız şekilde yanıp sönen, soğuk, devasa ışıklarının ötesinde bir şey sunabilmek amacıyla geliştirmişti. *Tennis for Two* laboratuvarı ziyarete gelen çocuklar arasında kısa sürede popülerlik kazandı. Ancak birkaç yıl sonra sökülerek parçaları diğer projelerde kullanılmaya başlandı.

İcadı için patent almaya tenezzül etmeyen Higinbotham’ın adı, video oyunları tarihinin ancak dipnotlarında yer bulabildi. Oysa birçok somut çalışma yürütüyordu. İkinci Dünya Savaşı’nın hemen

ardından, Manhattan Projesi üyesi bir grup bilim adamı tarafından, nükleer silahsızlanma amacıyla kurulan ve böyle bir tutumun pek popüler olmadığı bir dönemde büyük işler başaran Amerikalı Bilim adamları Federasyonu'nun (FAS) ilk başkanlığını yürütmüştü. 1994'teki ölümünün ardından federasyonun Washington'daki merkezinin adı Higinbotham Salonu olarak değiştirilmişti.

Spacewar! akademik bir ortamda geliştirilmiş, Higinbotham *Tenis For Two*'yu bir ulusal araştırma laboratuvarında yapmıştı. Video oyunlarının bu alanların dışına çıkması, hızla büyüyen oyuncak sektörü ya da ortaya çıkmaya başlayan elektronik sektörünün girişimleriyle olmadı. 1970'lerde kişisel bilgisayarların geliştirilmesinin öncesinde en gelişmiş bilgisayar ve elektronik araştırmalar, büyük ölçüde Büyük Bilim alanında gerçekleştiriliyordu; Büyük Bilim de askerî amaçlar doğrultusunda yaratılarak geliştirilmişti.

Bu yüzden de, bildiğimiz anlamda bilgisayarları elde etmek, bugün birçoklarına garip gelse de, büyük ölçüde askeri kanallar aracılığıyla gerçekleştirilen devlet finansmanı olmaksızın mümkün değildi. Günümüz şirketlerinin söylemleri, dijital teknoloji tarihinin özgürlükçü bir çizgi izlediğini sanmamıza neden oluyor. Yaratıcılık bireysel girişimin ürünü olarak sunuluyor: Steve Jobbs ve Bill Gates türünden bağımsız, hatta isyankâr girişimcilerin... Farklı düşünebilen insanların... Oysa dijital teknolojinin ortaya çıkışına dikkatle bakıldığında, kökenlerinin serbest piyasa falan olmadığı rahatlıkla anlaşılabılır. Bu teknolojinin izlediği yol -hatta dijital bilgisayarların ortaya çıkışı- insanlığın geleceğinin buna bağlı olduğu düşünüldüğü bir dönemde, Amerika'nın askeri hâkimiyetini sürdürmek ve güçlendirmek amacıyla dağıtılan devlet yardımlarıyla çizilmişti.

Bu ilişkinin kökenleri, İkinci Dünya Savaşı sırasında, başkanlığını ileri görüşlü Vannevar Bush'un yaptığı Federal Bilimsel Araştırma ve Geliştirme Ofisi'ndeki (OSRD) yeniden yapılanma sürecine dayanır. Mühendislik eğitimi alan Bush günümüzde hypertext kavramının ya-

ratıcısı ve büyük bir askeri sanayi firması olan Raytheon'un kurucusu olarak bilinir. 1940'ların ortalarında OSRD'nin yıllık bütçesi 100 milyon dolar civarındaydı. Aynı dönemde Kara ve Deniz Kuvvetleri'nin araştırma birimleri ise yıllık 600 milyon dolar bütçeyle faaliyet gösteriyor, Manhattan Projesi'nin bütçesi 800 milyon doları aşırıyordu; bunlar, yıllık askeri araştırma ve geliştirme çalışmaları bütçesinin 23 milyon dolar olduğu savaş öncesi döneme göre benzeri görülmedik rakamlardı. OSRD, Stanford ve MIT gibi büyük üniversitelerin kontrolünde, farklı alanlardaki bilim adamlarının birlikte çalıştığı, farklı disiplinleri bir araya getiren, savaş döneminin ihtiyaçlarına yönelik projelerin yürütüldüğü büyük laboratuvarlar kurdu. Bu yolla, İkinci Dünya Savaşı sırasında akademik, endüstriyel ve askeri araştırmalar dünyaları, o güne dek görülmedik şekilde birbiriyle yakınlaştı.

Fonların dağıtımındaki değişimin etkileri ve birbirinden tamamen farklı disiplinler ve uzmanlıklar arasındaki işbirliği bugün de sürüyor. Üniversitelerdeki bilim bölümleri halen büyümeyi sürdürüyor. Örneğin MIT'nin personel sayısı savaş öncesi döneme göre iki katına çıkarken, yüzde 85'i askeri kaynaklardan ve diğer savunma çevrelerinden karşılanan araştırma bütçesi on katına yükseldi. Eisenhower, 1961'deki veda konuşması sırasında "askeri-sanayi kompleksi" sözünü ilk kez kullandığında, bu çelik üçgenin bir kenarını görmezden gelmişti: askeri-sanayi-akademik kompleks sözü çok daha uygun olurdu. Bu ilişkinin bugünkü yaygınlığı, insanların, başından beri böyle olduğunu düşünmesine yol açabilir. Oysa bu durum, Soğuk Savaş zihniyetinin bilinçli politik seçimlerinin ürünüdür.

Savaş sonrası da fonlar azalmadı. Tam aksine dramatik şekilde arttı. İkinci Dünya Savaşı'nın başından, 1960'ların başlarına dek Savunma Bakanlığı ve ona bağlı federal kurumlar, bilgisayar ve elektronik alanındaki araştırma ve geliştirme faaliyetlerinin en büyük finansörü olmayı sürdürdü. Soğuk Savaş döneminde Sovyetler'e karşı teknolojik üstünlüğü korumak öncelikli hedeflerden biri halini aldı;

1940'ların geçici savaş ekonomisi, en azından araştırma ve geliştirme sektöründe çarkları dolarla dönen kalıcı bir işbirliğine dönüştü. 1940'larda ve 50'lerde, Savunma Bakanlığı, bugün de Pentagon fonlarından en büyük payı almayı sürdüren bir dizi araştırma örgütü kurdu: Deniz Kuvvetleri Araştırmaları Bürosu, Kara Kuvvetleri Bilimsel Araştırmalar Bürosu, Hava Kuvvetleri Bilimsel Araştırmalar Bürosu ve bugün Savunma Bakanlığı Gelişmiş Araştırma Projeleri Ajansı (DARPA) olarak bilinen, Gelişmiş Araştırma Projeleri Ajansı (ARPA) bunların birkaçıdır. Bu dönem, resmiyette sivil projelere tahsis edilen Ulusal Bilim Fonu'nun (NSF) doğuşuna da tanıklık etti. Ancak askerî ve sivil projeler arasında net bir sınır çizilemediği için, NSF de genellikle Pentagon'a bağlı kurumları finanse ediyordu.

Çoğu büyük üniversiteler tarafından yönetilen ulusal araştırma laboratuvarı ağı, savaş sonrası araştırma ve geliştirme altyapısının temelini oluşturdu. Bir süre sonra Federal Hükümet Tarafından Finanse Edilen Araştırma ve Geliştirme Merkezleri'ne (FFRDC) bağlanan bu tesislerin arasında Lawrence Livermore Ulusal Laboratuvarı ve Los Alamos Ulusal Laboratuvarı gibi meşhur kurumlar da vardı. Bu merkezlerin birçoğu resmiyette sivil amaçlarla kurulmuş olduğu hâlde, FFRDC fonundan yararlanan merkezlerin listesine göz attığınızda, bunların büyük çoğunluğunun askerî projelerle uğraştığını görebilirdiniz. Higinbotham'ın 1947'de, nükleer enerjinin barışçıl kullanımı amacıyla kurulan Brookhaven Ulusal Laboratuvarı gibi sivil merkezler bile, soğuk savaş döneminde süper güçler arasındaki jeopolitik mücadeleden bağımsız çalışmalar yürütmüyordu. Doğrudan Savunma Bakanlığı tarafından yönetilen çok sayıda kurumun yanı sıra, varlıkları tamamen savunma sözleşmelerine bağlı olan şirketlerden, IBM gibi hem askerî sübvansiyonlardan yararlanarak hem de serbest piyasadaki başarısıyla para kazanan şirketlere dek uzanan çok sayıda savunma sanayi şirketi kurulmuştu.

1960’larda hızla gelişmeye başlayan özel elektronik sektörü, araştırma ve geliştirme faaliyetlerine büyük yatırımlar yapmaya başladı. Örneğin IBM, kârının yarısından fazlasını araştırma faaliyetlerine yatırdı. O dönemlerde bile, askerî fonlar, yarı iletkenler, tümleşik devreler, minyatürleştirme gibi belirli teknolojilerin gelişiminin ardındaki itici güç olmayı sürdürdü. Özel şirketler tarafından bağımsız olarak yürütülen projelerin büyük bölümü ordu tarafından satın alınması ihtimali gözetilerek seçiliyordu.

Dolayısıyla, bilgisayar oyunları, doğrudan askeri amaçlarla üretilmiş olmasalar bile, yine de varlığı tamamen askeri araştırmalara dayanan bir entelektüel ortamdan doğmuşlardı. Milyarlarca dolarlık global video oyunları sektörünün temelleri, Pentagon harcamaları sayesinde atılmıştı. Ancak ordunun bilgisayar oyunlarının gelişimindeki rolü, bu oyunları geliştiren mesleği finanse etmekle sınırlı kalmadı. Bilgisayarların gelişimini şekillendiren askerî ihtiyaçlar, donanım ve programlama alanlarında tesadüfen bir araya gelen çeşitli etkenler yarattı. Bu icat anları, daha önce belirtildiği şekilde, video oyunlarının birkaç farklı yerde birden başlaması gibi, birçok yerde birden ortaya çıktı.

Televizyonunu Vur

Video oyunlarının ortaya çıktığı üçüncü ortam da, merkezi New Hampshire’da bulunan özel bir askeri elektronik firması olan Sanders Associates’di. Sanders, şu anda dünyanın en büyük savunma şirketlerinden biri olan İngiliz şirketler grubu BAE Systems’in bir parçası durumundadır. 1966 yılında, Sanders’in ürün tasarımı bölümündeki başmühendisi Ralph H. Baer, (*Video Oyunlarının Başlangıcı* adlı otobiyografik kitabında anlattığına göre) “Televizyonları, kablolu yayınları izlemek dışında şeyler için de kullanma yönünde araştırmalara başlanmasını, bir başka ifadeyle interaktif televizyonlar geliştirilmesini” önerir. 1950’lerde bir elektronik firmasında televizyon mühendisi olarak görev yaptığı dönemde geliştirdiği benzer bir pro-

jeye dayanan bu fikir, ilk ev video oyunları sisteminin üretilmesine ve satılmaya başlanmasına yol açar. 1967'ye gelindiğinde, birkaç başarılı TV oyunu projesinin ardından Baer ve meslektaşları, "Brown Box" (Kahverengi Kutu) prototipi üzerinde çalışmaya başlamıştır. Tamamı şık bir şekilde ahşap rengi plastikte kaplanan, üzerinde iki adet çubuk şeklinde kontrol paneli ve küçük bir av tüfeğini andıran ışıklı bir kalemi bulunan kutu biçiminde bir konsol...

Baer'in oyuncak tüfek tasarımı yeni bir icat olmakla birlikte, ışıklı kalem, eskiden beri kullanılıyordu. Işıklı kalemlerin kullanıldığı oyun salonları 1930'lardan beri vardı. Baer'in geliştirdiği ve oyun sistemlerinde kullandığı versiyon ise, klavye dostu farelerin ortaya çıkışı öncesinde ekrandaki grafikleri hareket ettirmek amacıyla kullanılan ışıklı kalemlerin soyundan geliyordu. Işıklı kalemler, 1940'lı yıllarda MIT'de, dünyanın ilk bilgisayar temelli uçuş simülatörünü geliştirmek amacıyla başlatılan ve Deniz Kuvvetleri tarafından finanse edilen Kasırğa Projesi kapsamında kullanılmak üzere geliştirilmişti. (Kasırğa bilgisayarı bu simülatörü ortaya çıkaramadı ama hem bilgisayar teknolojisinin gelişiminde önemle pay sahibi oldu hem de 1950'lerden 1980'lere dek kullanılan SAGE füze savunma sistemlerinin ortaya çıkmasına yol açtı.)

Brown Box, televizyon ekranının üzerine konulan şeffaf plastik kapaklar aracılığıyla, hareketli blokların yer aldığı, çok ilkel grafiklerden oluşan, ping-pong, futbol, atıcılık, golf gibi bir dizi oyun oynanmasını sağlıyordu. Bu prototip, 1972'de, Sanders'in geliştirdiği, ilk ev video oyun sistemi olan Odyssey'i piyasaya süren Magnavox şirketiyle bir anlaşma imzalanmasını sağladı.

Baer'in icadının lisansının Magnavox'a satılması, elektronik firmalarına yönelik savunma harcamalarının büyük ölçüde azaldığı sonraki on yıl boyunca Sanders'in en büyük gelir kaynağını oluşturdu.

Bilgisayar korsanlığının ilk kez sahne aldığı bir dönemde *Spacewar!* oyununun kaynak kodunu açıklayan Russell ve Hingham Enstitüsü

personelinin çalışmalarının aksine, Baer'in televizyon oyunları projesi, teknolojik açıdan gelişmiş ancak nispeten ucuz bir ticari ürün ortaya çıkarmaya yönelikti. Bu ev eğlence sisteminin bir askeri elektronik firmasında geliştirilmiş olması o dönem için alışılmadık bir durumdu. İlk önerisini değerlendiren Baer, "O dönem oldukça çelişkili bir konumdaydım" der. Çünkü bu yüksek teknoloji ürünü oynanacağı geliştirebilmek için Soğuk Savaş dönemi söylemlerini kullanmak durumunda kalmıştır. "Bir askeri elektronik firmasında, televizyonda oyun oynanmasına olanak tanıyacak projelerden söz ediyordum" der. "Dolayısıyla, ilk düşündüğüm şey, projeyi askeri jargonla süslemek oldu. Bunun sonucunda tanıtım broşüründe, 'Siyah beyaz ya da renkli bir televizyon aracılığıyla iletişim kurulmasına olanak tanıyan düşük maliyetli veri giriş cihazı' türünden laf kalabalıklarına yer verdim. Derken, kendi kendime, 'Boş versene' dedim. 'Olduğu gibi söyleyelim: Televizyon oyunları.'"

Yine de Baer'in interaktif televizyon sistemi askeri çevrelerdeki icatların da yolunu açtı. 1970'lerin sonlarında, Baer, geniş ekranlı bir televizyon oyununu, çeşitli atış simülasyonlarına ve atıcılık eğitim sistemlerine dönüştürdü: Savaş İstihkam Aracı Eğitim Sistemi, İnteraktif Video Sistemleri Atıcılık Eğitim Sistemi ve kullanıcının Rus tanklarının video görüntülerini imha etmesine olanak tanıyan Hafif Tanksavar Silah Simülatorü bu şekilde ortaya çıktı. "Sonuçta, video oyunlarındaki hedeflere ateş etmekle, atıcılık eğitiminde hedeflere ateş etmek arasında teknik açıdan pek fark yoktu" der. "Aynı interaktif video teknolojisi her iki amaç doğrultusunda da kullanılabilirdi. Bu sistemi seviyordum. Üstelik ticari ve askeri dünya arasında gidip gelmek Sanders açısından da bir sorun yaratmıyordu. Çünkü video oyunlarından gelen lisans ücretleri sayesinde dilediğim proje üzerinde çalışma özgürlüğünü kazanmıştım. Sonuçta paran kadar konuşuyordun!"

Edison'un ruhunu taşıyan yaratıcı bir mucit olan Baer, birbirlerinden çok farklı alanlarda icatların patentini aldı. Bunlardan bazıları

şunlardı: Sovyet radyo yayınlarını dinlemeye yarayan aletler, tıbbi epilasyon aletleri, ayda kullanılacak kameraların elektronik parçaları, Milton Bradley'in ışık tabancalı oyunu "Simon", konuşan oyuncaklar, tebrik kartları, fotoğraf çerçeveleri, hatta konuşan bir paspas ...

Bilgi Güçtür

Farklı teknolojilerle ortaya çıkarılan ve video oyunlarının atası sayılan bu üç icadın, yani *Tenis For Two*, *Spacewar!* ve Baer'in interaktif televizyonunda ortak bir unsur vardı: hepsi de sanal bir alanda sıradan fiziğin kurallarına uygun şekilde sıçrayan nesnelerdi. Higinbotham'ın analog tenis maçı, *Spacewar!* oyunundaki gemilerin yerçekimi kavisi (ve ışıklı noktalar şeklindeki "torpidoları), Baer'in elektronik ping-pong oyunu ve MIT'nin Zıplayan Top'unda, sanal nesneler, bize içgüdüsel olarak "gerçek" gelen şekillerde hareket eder. Bu kütle ve eylemsizlik yanılgısı, düz bir ekranda kayan piksel bütünlerini, gerçek zaman ve gerçek uzamda, bizim kontrolümüz (en azından yönlendirmemiz) altında hareket eden bir nesne gibi algılamamıza yol açar; aslında, bu nesnelerin görünüşte doğal olan hareketleri elbette ki programlarının içine yerleştirilen belirli matematik modeller tarafından belirlenir.

Bu ilk üç oyunun tamamında fırlatılan cisimler kullanılması, 21'inci yüzyılın bilgisayar oyunları kullanıcılarına önemsiz bir ayrıntı gibi gelebilir. Sonuçta 80'lerin atari salonlarındaki oyunların yüzde 99'u da lazerle ya da tabancayla ateş etmeye dayanıyordu. Bugün bile sıradan bir insana "video oyunu" dediğinizde aklına ilk gelen şey ateş etmeye dayalı bir oyun olacaktır. Efsanevi atari oyun tasarımcısı Chris Crawford, 1982'de verdiği, *Bilgisayar Oyunları Tasarımı Sanatı* başlıklı seminerde, bir silahla ateş edilen oyunları kastederek, "Savaş oyunları her zaman için bilgisayar oyunlarının merkezinde yer almıştır" demişti. "Oyuncular bunlardan hiç sıkılmıyor; görünüşe göre bu oyunlar varlığını uzun süre sürdürecekt."

Ancak bu ilk üç oyunun tamamının zıplayan topar ilkesine dayanması tesadüf değildi. İlk oyun tasarımcıları, ellerindeki bilgisayarların kapasiteleri doğrultusunda çalışmak durumundaydı; dolayısıyla, birbirlerinden tamamen bağımsız bu üç mucidin de bir merminin hareketini taklit etmesi, üçünün de denediği bu tasarımın bir özelliği olduğunu gösteriyor.

Bedenlerin uzaydaki hareketinin haritasını çıkarmak, bilgisayarların geliştirilmesindeki varlık amacıydı. Bu, İkinci Dünya Savaşı'nın askeri ihtiyaçlarına kadar uzanan bir çabaydı. Ateşli silahlarla gerçekleştirilen savaşların yaygınlaşmasının ardından, basitlik tabloların çıkarılması, taktik bir zorunluluğa dönüşmüştü. Birinci Dünya Savaşı sırasında balistik veriler büyük ölçüde matematikçiler tarafından tablo haline getiriliyordu. 20. yüzyıldaki silahlanma yarışının karmaşık matematiksel hesaplar gerektirmesi üzerine, "bilgisayar" adı verilen matematikçilere başvurulur oldu. 1930'larda analog bilgisayarlar, hesaplama zamanlarını oldukça kısaltmıştı. Ancak İkinci Dünya Savaşı sırasında hava gücündeki, topçuluktaki ve bomba teknolojisindeki gelişmeler daha verimli yöntemleri gerekli kıldı.

Ordu, bu süreci hızlandırmak amacıyla, ilk dijital bilgisayar olarak ünlenen ve uzun yıllar boyunca Amerika'nın bilimsel üstünlüğünün simgesi sayılan ENIAC'ın yaratılması talimatını verdi. Günümüzde sadece bilgisayar olarak bilinen dijital bilgisayarlar, depolanmış hafıza yapılarını ve sıfırlar ile birlerden oluşan ikili dili kullanarak, analog akrabalarından daha esnek ve güvenilir hareket ederler. ENIAC (Elektronim Numerik Tümler Devresi ve Bilgisayar), analog seleflerinin aksine, tamamen elektrondan ve her amaca yönelik olarak kullanılabilirdi. Ancak savaş bittikten sonra tamamlanabilen ve neredeyse yarım milyon dolara mal olan ENIAC, Amerika'nın savaşta sağlam çıkan tüm ülkeler karşısındaki teknolojik üstünlüğünü iyice sağlamlaştırmasını sağladı. İlk gerçek dijital bilgisayar olan Colossus'u birkaç yıl önce üreten İngiltere bile, zafer sonrası yaşa-

dığı ekonomik sıkıntılardan dolayı bilimsel başarılarını sürdürememişti. Savaş döneminde harcanan paralar olmasaydı ENIAC da bu kadar kısa sürede ortaya çıkmayabilirdi.

Teknoloji tarihçisi Paul N. Edwards savaşın yol açtığı umutsuzluk havası ve büyük araştırma fonları olmasaydı, özel sektörün böyle bir projeye kalkışmasının, yılları, hatta on yılları bulacağını savunur.

Mihver Devletler tehlikesine karşı yürütülen savaş bitmişti ancak ENIAC bu kez de Soğuk Savaş döneminin ihtiyaçları dolayısıyla gerekliydi. 1945 yılının sonbaharında tamamlanan ENIAC'ın ilk görevi, hidrojen bombası için matematiksel bir model hesabı yapmaktı. Ancak, ENIAC'ın hizmete girişi nedeniyle düzenlenen törende, Tümgeneral Gladeon Barnes, makineyi “insanoğlunun bilimsel gerçekler peşindeki bitmek bilmez arayışının” hizmetine sunduklarını söylüyordu. Üstelik bunu söylerken niyeti espri yapmak da değildi.

Yönet ve Fethet

Peki, Amerikan ordusu, basın kullandığı adıyla bu “devasa elektronik beyinler”in geliştirilmesi için neden bu kadar para harcamıştı? Bu noktaya kadar, Pentagon'un bilgisayarlarla ilgilenmesinin, bilgisayarları devasa boyutlarda bürokratik bilgileri değerlendirmek amacıyla kullanan diğer hükümet kurumları ve büyük şirketlerde olduğu gibi, pratik nedenleri vardı. Tüm dünyaya yayılan İkinci Dünya Savaşı Amerika'nın askeri operasyonlarının boyutunu o güne dek görülmedik düzeyde genişletmişti. Amerika'nın Soğuk Savaş döneminde de devam eden gücü de aynı düzeyde büyük bir örgütlenme gerektiriyordu. Varlığı bol bol matematiksel hesaplama gerektiren bürokrasiye dayanan bu büyüklükte bir sosyal kurum açısından, bilgisayarlar işleri hızlandırmaya yarayan, dolayısıyla kurumun daha da büyümesini, daha verimli ve karmaşık hâle gelmesini sağlayan araçlardı. Günümüzde birçok kişinin Amerika'nın gücünün sembolü olarak değerlendirdiği 1943'te yapılan Pentagon binası, medya

eleştirmeni McKenzie Wark'ın da vurguladığı gibi, aynı zamanda dünyanın en büyük binasıdır.

Ancak Pentagon'un Amerika'nın askeri altyapısını bilgisayar sistemine geçirme girişimlerinin, bürokrasiyi hızlandırma çabalarından daha derin, daha ideolojik bir amacı vardı. Soğuk Savaş döneminin başlarında, bilgisayarların gelişimi, istatistiksel, hesaplanabilir yöntemlerin, geniş boyutlu sosyal ve kurumsal sorunlara uygulanmaya başlamasına yönelik bir zihniyet değişiminin bir parçasıydı. İkinci Dünya Savaşı sırasındaki uçuşların ve denizaltı taktiklerinin incelenmesinden ortaya çıkan yöneylem araştırmaları, elde ettiği zafer sayesinde kendine güveni tam olan bu kuşakta, tüm toplumsal alanların da benzer yöntemlerle şekillendirilebileceği ve geliştirilebileceği düşüncesini uyandırdı. Gerekli rakamları büyük bir ustalıkla, esneklikle ve hızla ortaya çıkarmaları, bilgisayarların büyük sistemlerin matematiksel modellerinin oluşturulmasında en önemli rolü üstlenmesini sağladı. Bunun sonucunda da, yeni nesil bilgisayarlar bu işlevler göz önüne alınarak geliştirildi.

Ordu için iyi olan şey, ticaret sektörü için de iyiydi: Japonya'nın daha etkin şekilde bombalanmasıyla ilgili başarılı çalışmaları sayesinde yöneylem araştırmalarının öncülüğünü yapan Robert McNamara, Kennedy hükümetinde Savunma Bakanlığı görevine gelişi öncesinde, imha etmekten üretmeye yönelerek, Ford otomobil fabrikasının işleyişini de reforme etti. Benzer bir uygulama alanı olan sistem analizi de, Kara Kuvvetleri Hava Gücü ve Douglas Uçak Fabrikası tarafından 1945'te kurulan bir düşünce kuruluşu olan, sonraları Douglas'tan ayrılarak kâr amacı taşımayan, bağımsız bir kuruluşa dönüşen Rand Corporation tarafından geliştirilerek yayılıyordu. Bünyesinde John Nash ve dijital bilgisayarların yapısını ortaya çıkaran John von Neumann gibi matematikçiler ve stratejist Herman Kahn gibi entelektüel isimler barındıran Rand, Soğuk Savaş politikalarının mimarlarından biri olarak ün yaptı. Görünürde ba-

ğimsiz bir kuruluş olan Rand'ın, Soğuk Savaş döneminde hükümet ve ordu üzerinde büyük etki gücü vardı. 1961 yılında McNamara, Savunma Bakanlığı bünyesinde Sistem Analizi Ofisi kurarak, burayı Rand düşünürleriyle doldurdu.

Rand'ın askerî alanda getirdiği yeniliklerden biri de, 1950'lerde Herbert Goldhamer tarafından geliştirilen, kriegspeilin Soğuk Savaş versiyonu sayılabilecek bir siyasi-askerî oyundu. Siyasi-askerî oyunda sadece birliklerin ve silahların hareketi değil, tamamı hesaplanmak amacıyla sayısal değerlere dönüştürülen ekonomik ve diplomatik kaygılar da dikkate alınmak durumundaydı. 1960'larda, bir grup subayın mavi takımı (Amerika), bir diğer grubun kırmızıları, yani belirlenen senaryodaki düşman devleti canlandığı bu üç gün süren oyunlar beş-altı kez düzenlendi. Mavi takım başkanın kabinesinden, CIA'dan, Dışişleri Bakanlığı'ndan ve Savunma Bakanlığı'ndan gelen üst düzey isimlerden, kırmızılar ise uzmanlardan -örneğin Rusya uzmanlarından ya da diplomatlardan- oluşuyordu. Her oyunun ardından, elde edilen bulgular, füzelerin fırlatılışı, ayaklanmalar, ordu birliklerinin yürüyüşü gibi görüntülerle süslenerek yarım saatlik sahte bir belgesele dönüştürülüyor, analiz amacıyla Pentagon ve Dışişleri Bakanlığı yetkililerince izleniyordu. Geniş kapsamlı ve karmaşık yapısı nedeniyle, siyasi-askerî oyunlar gerçek öngörülerin ve stratejilerin belirlenmesi amacıyla değil, daha çok, olası global senaryoların olası sonuçlarını anlamaya yönelik eğitici araçlar olarak kullanılıyordu.

Edwards, *Kapalı Dünya* adlı kitabında, "Rand düşünürleri kendi kurdukları, hesaplamaların ve soyutlamaların gerçeklerden ve gözlemlerden daha büyük önem taşıdığı, kapalı bir dünyada yaşıyordu. Çünkü uygulayabilecekleri deneyimleri yoktu" der. "Nükleer savaş sadece bir simülasyon, bir oyun, bir bilgisayar modeli olarak vardı." Soğuk Savaş denilen o devasa bilgisayar oyunu, H.G. Wells'in cephe ayınlarının yerini liderlerin modellerle oynadığı bir fantezi alması

arzusunun sapıkça bir şekilde de olsa gerçekleşmesi olarak değerlendirilebilirdi. Nükleer kırım korkusu, Soğuk Savaş'ın farklı sonuçları olan rakip simülasyonlar içerdiği anlamına geliyordu. Ancak bu yeni düzenin de kimseyi mutlu edebildiği söylenemezdi. Soğuk Savaş'ı kavramlaştırmak, dünya üzerinde oynanan, dönemin kültürüne pek de yabancı olmayan bir oyundan öte bir şey değildi. Bu oyun teorisi ekonomiye, sosyal bilimlere, biyolojiye uygulandıkça Rand da korkunç bir ün kazanmaya başladı. "Karşılıklı imha", "sıfır toplam-
lı oyun" gibi oyun teorisi kavramları, Soğuk Savaş dağarcığının bir parçası halini aldı. R.D. Williams'ın 1954'te yayınlanan iddialı kitabı, *Stratejist: Strateji Oyunları Teorisi* sayesinde yaygınlaşan Rand felsefesi, kiliselere bile girdi. Serinkanlı bir dille yazılan ve acayip çizimlerle renklendirilen Stratejist, oyun teorisini gündelik terimlerle anlatırken, kökenlerinin savaş düşüncesine dayandığını da belirtiyordu. Williams, kitabın "Yıllardır Strateji Oyunları Teorisi'nin geliştirilmesi ve uygulanmasına yönelik çifte sorunlar hakkında kaygılanan insanlar tarafından ortaya çıkarıldığını" belirtiyordu. Öncelikli hedef askeri meselelere, özellikle de Hava Kuvvetleri'ne uygun uygulamalar ortaya çıkarmaktı. Bu sorunlarla bağlantılı alanlar ise çok genişti. Williams okuyucularına, "Oyunların incelenmesi strateji araştırmaları açısından yararlı bir başlangıç noktasıdır... Çünkü oyunlar tüm çatışmaların ortak noktalarının birçoğunu barındırır" diyordu ancak oyun teorisinin nihai bağlamda yetersiz kalabileceğini de kabul ediyor ve "Askeri, ekonomik, toplumsal meseleler, oyun kavramlarıyla ele alınamayacak kadar karmaşık bir hâl alabilir" diyordu.

Kıyamette Biten Oyun

Sıradan Amerikalılar, Soğuk Savaş'ı devasa boyutlarda bilgisayarlarla oynanan bir askeri oyun olarak görüyordu ancak bu, nihai kararları kontrolleri dışında verilen bir oyundu. Ortaçağ'da Avrupalılar Tanrı'nın ve Şeytan'ın katı ahlaki seçimleri simgeleyen bir tahta üze-

rinde insan ruhlariyla satranç oynadığını hayal ederdi. Yirminci yüzyılda Tanrı ve Şeytan'ın yerini demokrasi ve komünizm ikilisi, yani tüm ulusları kukla gibi oynatan nükleer süper güçler, bir başka oyundan bir benzetme ödünç alırsak, özenle dizilmiş domino taşları aldı.

Bu küresel oyun, dönemin Amerikan filmlerinde, kurgusal Pentagon savaş odalarında yapılan "Büyük kurul" benzetmesiyle yer buldu: Üzerinde büyük kentlerin ve üslerin işaretlendiği, potansiyel nükleer saldırıların rotasının çizildiği dev dünya haritaları. Stanley Kubrick'in 1964 tarihli taşlaması *Dr. Strangelove or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* filminde, uysal Amerikan başkanı Merkin Muffley tüm yetkilerini ateşli bir general ve danışman grubuna bırakmıştır. Filme adını veren bilim adamı "BLAND Corporation"dan bir araştırma raporu hazırlamasını ister. Nükleer güç meraklısı doktorun görüşleri, Randite Kahn'inkilere şaşırtıcı derecede benzemektedir. Tıpkı Strangelove gibi, Kahn da nükleer savaşı kazanmalarının mümkün olabileceğini, sanıldığı gibi bir kıyamet kopmayacağını belirterek, Kahn'ın meşhur sözleriyle ifade edecek olursak, "en fazla bir iki milyon insanın öleceğini" savunur.

Sidney Lumet'in, 1962'de yayınlanan çok satan Fail-Safe (Soğuk Savaş) romanından uyarladığı, roman kadar ünlü olmayan filmi Fail-Safe, geri dönüşü mümkün olmayan bir dizi bilgisayar hatasıyla başlayan nükleer savaşı anlatır. Hem roman, hem de film eleştirmenler tarafından saçmalık olarak nitelenmesine rağmen, yine de o dönem insanların oldukça korkmasına yol açtı. Bilgisayar yardımıyla bir saat düzeninde gerçekleşen olaylar dizisi, insan unsurunun ortadan kalktığı korkusuna yol açtı. Bilgisayarların soğukluğu, Soğuk Savaş'ın kaçınılmaz sonu olarak görülen kıyametin, sıradan bir olayın bile fitilini ateşleyeceği, kimsenin, hiçbir ulusun kontrol edemeyeceği nükleer savaşın yerini almıştır.

İngiliz yönetmen Peter Watkins'in, 1964 tarihli tartışmalı filmi *The War Game*'de (Savaş Oyunu) savaşın oyun boyutu filmin is-

miyle sınırlı kalmıştı. Filmin kendisi bir nükleer savaştan sağ kurtulanların yaşamının anlatıldığı kurgusal bir belgeseldi. Watkins sonradan çektiği *The Gladiators* (1969) ve *Punishment Park* (1971) filmlerinde de geleceğin oyun niteliğindeki savaşları temasına döndü. İlkinde, büyük çaplı bir savaş, yerini bir grup profesyonel savaşçının, lunapark benzeri bir yerde gerçekleştirdiği, televizyon şovu tadındaki dövüşüne bırakıyordu. Watkins'in profesyonel olmayan oyuncularla çektiği psikodrama türündeki ikinci filmde ise, vatana ihanetle yargılanarak mahkûm edilen radikaller, hayatta kalabilmek için bir çöl yarışını kazanmak durumundadır. Filmde radikalleri uzun saçlı öğrenciler, polisleri ve hâkimleri ise hippilerden nefret eden muhafazakârlar oynamıştır. Oyun, psikolojik deney ve gerçek savaş arasındaki sınırları ortadan kaldıran *Punishment Park*, 1971 yılında Deniz Kuvvetleri'nin finansmanında gerçekleştirilen, mahkûm ve gardiyan rollerini üstlenmenin bile üniversite öğrencilerini saldırganlaştırarak şiddet eğilimini artırdığını gösteren Stanford Hapishanesi Deneyi'nin geniş çaplı bir versiyonu gibiydi. Filme en sert eleştiriler çok yönlü bir bilim adamı olan ve süper güçlerin oynadığı nükleer spekülasyon oyununa, eğitici bir alternatif geliştiren R. Buckminster Fuller'den geldi. Fuller, 1969 yılında, "Dünya Oyunu" adında, açıldığında bir futbol sahası büyüklüğünde bir dünya haritası ortaya çıkaran mekanik bir küre şeklinde bir araç geliştirdi. Bu küre, yine Fuller'in icadı olan, dünyayı tek bir okyanus içerisinde yer alan adalar topluluğu gibi gösteren, bir çokgen şeklindeki Dymaxion Haritası hâlini alıyordu. Haritanın üzeri, "dünyanın durumunu, yaşanan olayları ve kaynakları" gösteren minik ampullerle donatılıyordu. Fuller bu kavramı, 60'ların başında, Soğuk Savaş geriliminin tırmandığı dönemde oluşturmaya başlamış, 1967'de Montreal'da düzenlenen Dünya Fuarı'nda tek parçalı küresel haritasıyla birlikte kamuoyuna açıklamıştı.

"Oyunun amacı" diyordu Fuller, "insanlık ailesinde yer alan herkesin, dünyadan birbirine zarar vermeden, birbirini kullanmadan

yararlanmasıdır.” Dünya çapında potansiyel nükleer kırım oyunu oynayan askeri ve siyasi liderlerin karşısına, dünyanın kaynaklarını insanlığın ortak çıkarı uğruna artırmaya yönelik yapıcı bir oyunla çıkılabildi. Fuller bu küresel eğitim oyununu, Rand’daki oyun teorisyenlerine verilmiş kavramsal bir yanıt olarak görüyordu:

“Oyunu oynarken, oyun teorisi, taraflardan birinin yüzde yüz kaybedeceği faraziyesine dayanan Doktor John von Neumann’ın oyun sisteminden farklı bir sistem benimsenmesi gerektiğini düşünüyorum. Neumann’ın oyun teorisine ‘Düşüp Ölmek’ adı veriliyor. Dünya Oyunu’nda ise ‘Dünyayı nasıl daha yaşanabilir bir yer kılabilirim?’ sorusunun yanıtını arıyoruz. Dünya Oyunu’nu kazanabilmek için herkesin başarılı olması gerekir. Herkesin kazanması şarttır.”

Gerekli büyük sistem hiçbir zaman kurulmamasına rağmen, Dünya Oyunu, bir dizi Dünya Oyunu semineri ve sonrasında kurulan, bugün de geniş çaplı eğitici simülasyonlar hazırlamayı sürdüren Dünya Oyunu Enstitüsü sayesinde hayata geçti. Fuller, 1972 yılında verdiği bir semineri, küresel kaynakların birbirine bağlanan parlak ışıklarla simgelendiği ve savaş odalarındaki elektronik haritaların banışıl versiyonu olarak adlandırılabilir bir Dymaxion haritası eşliğinde sundu.

Vietnam Savaşı

Elbette ki Soğuk Savaş ateşli tartışmalardan, spekülatif geleceklere dair küresel bir oyundan ibaret değildi. Vietnam Savaşı’nın da korkunç şekilde göstermiş olduğu gibi, sözde soğuk olan bu savaş, sayısız bölgesel sıcak çatışma da içeriyordu. Bir zamanlar süper güçlerin savaş odalarında oynanan spekülatif savaş oyunlarının somut uygulamalara dönüştüğü yerlerden biri de, bitki örtüsü şeklindeki Amerikan sensörlerinin dizildiği Güneydoğu Asya oldu. O güne dek bir bilim kurgu fantezisi olan elektronik simülasyonlar da bu savaşta ilk kez savaş meydanının gerçekleri arasındaki yerini aldı. Oyun stratejilerden taktiklere dönüştü.

1966'da, McNamara, Jason Grubu ya da kısaca "Jasonlar" olarak anılan bir grup seçkin bilim adamını bir araya getirdi. McNamara, Jasonlar'ın, Kuzey Vietnamlılar'ın Ho Chi Minh hattı boyunca uzanan ikmal hattını, Amerika'nın bilimsel üstünlüğü sayesinde kesmenin bir yolunu bulacağını umuyordu. Nihayetinde, Amerika'nın teknik üstünlüğü daha önce de birçok savaşın kazanılmasını sağlamıştı. Bu amaç doğrultusunda, öncesi savaşlarda kurulan Manhattan Projesi benzeri grupları örnek alan Savunma İletişimi Planlama Grubu (DCPG) oluşturuldu. Ortaya atılan fikirler arasında, Ho Chi Minh hattını bir bataklığa çevirecek kimyasal maddelerin kullanılması ve Berlin Duvarı benzeri devasa bir çit örülmesi de vardı. İlk öneri araştırma aşamasından öteye gidemedi. İkincisi ise çok büyük bir emek gerektireceği için rafa kaldırıldı. Ancak Amerikan Hava Kuvvetleri tarafından uygulanacak, sensörlerden oluşan, elektronik bir bariyer oluşturulması fikri kabul gördü. McNamara, o yıl Merkezi Washington'da bulunan DCPG'yi kurarak, sonradan Igloo White projesini ortaya çıkaracak çalışmalara start verdi.

Bilim adamlarının ve askerlerin bir araya gelmesi, ilk kez 20. yüzyılda ortaya çıkan bir fikir değildi; özellikle ateşli silahların gelişmesiyle birlikte yaygınlaşan bu gelenek, Arşimet dönemine, hatta daha eskilere dek uzanıyordu. Daha önce de belirtildiği gibi, İkinci Dünya Savaşı savaş ve bilim dünyalarını, hem işlevsel hem ekonomik açıdan birbirlerine o güne dek görülmedik şekilde yakınlaştırmıştı. Ancak entelektüel araştırmalar ve uluslararası savaş âlemlerinin, İkinci Dünya Savaşı sırasında ulusal gurur kaynağı olan evliliği, sonraki yollarda birçok kişi tarafından ahlaken sakıncalı olarak değerlendirilmeye başlandı. Nazi Almanyası'nın atom bombası üretmek üzere olduğunun bilinciyle hareket eden Manhattan Projesi'nin destansı çabaları ayrı şeydi; Soğuk Savaş çılgınlığının doruğa tırmandığı dönemde, kendilerine savaş sırasındaki ölümlerin sayısını artırmak için araştırmalar yapma görevi verildiğini gururla anlatan DCPG uzmanlarının anlattıkları ayrı...

Vietnam'da yeni savaş yöntemleri geliştirmek amacıyla kendilerine verilen yüksek bütçeli ödenekleri mutlulukla anan Stanley Hirsch, DCPG'de katıldığı araştırmalar için, "Bir mühendis olarak hayalini kurduğunuz şeydi" diyordu. "Hayatınız boyunca karşınıza bir kez olsun böyle bir fırsat çıkarsa kendinizi şanslı saymalısınız. Proje, bir fikrin, bir yıldan kısa süre içerisinde ortaya çıkışına, tasarımına, gelişimine, prototipinin oluşturulmasına, test edilmesine, üretimine ve Vietnam'da kullanılmasına tanıklık etmenizi sağlıyordu. Bu inanılmaz bir şeydi. Çünkü askerî projelerin çoğu yedi yıl gibi uzun zamanlarda tamamlanırdı. Projenin başında yer alan insanlar uygulanmasını genelde göremezdi... Ancak bu işin sadece bir boyutuydu. Proje her yönüyle çok keyifliydi. Örneğin her şey hızla yürüyordu. Gereksiz bürokrasi, yaptığınız her iş için onay alma gereksinimi yoktu. Dilediğiniz saatlerde çalışıyor, bir iş için gerekli olduğunu düşündüğünüz an uçağa atlayarak Avrupa'ya, Vietnam'a, California'ya, dilediğiniz her yere gidebiliyordunuz. Harika bir deneyimdi!"

Hirsch'in "Harika deneyiminin" meyveleri, savaşların geleceğini değiştirecek türdendi. Dickson, 1977'de, "Amerika'nın Güneydoğu Asya'daki savaşının tek başarısı, askeri teknolojiadaki gelişimlerdir" diyordu. "Elektronik, ordonat (ordu donatım işleri), helikopterler gibi alanlarda büyük gelişmeler sağlandı. Bunlar cephede kullanılarak mükemmelleştirildi. Öyle ki şu an Çinliler bizden askeri malzeme satın almayı bile düşünüyor. Eski moda aptal bombalar yerini lazer ve televizyon güdümlü 'akıllı' bombalara bıraktı, bilgisayarlar önemsiz birer askeri araç olmaktan çıkarak, karmaşık silah sistemlerinin temel unsurları halini aldı..."

Bilim İnsanların Karşısında

Ancak askerler tarafından finanse edilen araştırmalar dönemini onaylamayan Amerikalı bilim adamları da vardı. 1972 yılının aralık ayında, kendilerine Sosyal ve Siyasi Eylem için Bilim Adamları

ve Mühendisler (SESPA) adını veren Berkeley'deki California Üniversitesi'nde görevli bir dizi araştırmacı, *Bilim İnsanların Karşısında: Jason'ın Hikâyesi-Pentagon'un Teknik Danışmanları Sıfatıyla İnsanların Özgürlük Mücadelesini Bitirmek Amacıyla En Yeni Silahları Geliştiren Seçkin Bilim Adamları: Otomatik Savaş* isimli bir kitapçık yayınladı. Askeri liderler ile üst düzey bilim adamları arasındaki bu işbirliğini protesto etmek amacıyla teker teker isimleri ve kurumları açıklayan SESPA, geleceğin, "Amerikan bilim dünyasının yeni silahlar geliştirilmesi çabasına katılımına" bağlı olduğunu açıklıyordu. Örgüt, akademisyenlerin, ekonomik açıdan yararlı bu sistemi sürdüreceğini ileri sürüyordu: Şu anda büyük bir araştırma laboratuvarının yöneticisi olan, Jason üyesi eski bir Berkeley profesörü, başarısız deney diye bir şey yoktur demişti. İlk programda dilediğiniz sonuçlara ulaşamazsanız, öğrendiklerinizi yeni ve daha geniş kapsamlı bir araştırmaya temel olarak kullanırsınız.

SESPA, Igloo White operasyonunun ve ordunun elektronik savaş hedefinin, zafer kazanmayla değil, silah üreticilerinin, araştırma tesislerinin ve sürüp giden savaşıardan geçinen diğer kesimlerin çıkarları doğrultusunda savaşıları sürdürmeye yönelik olduğunu savunuyordu. SESPA yazarları, "Hiç Bitmeyecek Savaşlara Uyarlanan McNamara Çiti" başlıklı bölümde, "Askeri-sanayi kompleksin teknolojik kanadı savaş kazandırmaz," diyordu. "Şimdiye dek tanık olduğumuz gibi, ancak savaşı uzatmaya yarar. Her yeni silah, çatışmayı sürdürmek için bir bahane olarak kullanılır. Örneğin lazer güdümlü 'akıllı bomba' (daha önce de cephede kullanılmış olduğu hâlde) Kuzey Vietnam'daki yeni bombardıman dalgasına gerekçe olarak kullanıldı."

Ortada bariz bir çelişki vardı. Sorulduğunda, Jason Grubu'ndaki bilim adamlarının büyük bölümü kişisel olarak savaşa karşı olduğunu açıklıyordu. O hâlde neden Vietnam Savaşı'nı teknolojikleştirmeye uğraşıyorlardı? SESPA yazarları, "J. Robert Oppenheimer ahlaksız tutumunu büyük bir dürüstlikle açıkladı" diyordu. "Teknik açıdan

güzel bir şey gördüğünüzde bu işi sürdürürsünüz. Yaptıklarınızın sonuçlarını ancak teknik başarının ardından tartışırsınız. Atom bombası bu şekilde ortaya çıktı. Bence kimse bu bombanın yapılmasına karşı çıkmamıştı.” SESPA, sonuç bölümünde, “Bu işin kili-dinin “Kissinger Kompleksi” adını verdikleri şey olduğunu savunuyordu. Her şeyin sırrının hareket olduğunu söylüyorlardı. SESPA’ya göre, bilim dünyasının güvercinlerinin, Pentagon şahinleriyle işbirliği yapmasının nedeni, “Gizlilikten etkilenmeleri, gerçek güç merkezine yakın olduklarını, onay gördüklerini hissetmeleri, tartışılan konuların boyutu, önemi ve tarih yazmanın heyecanıydı.”

Elektronik Cephe

Oldukça hantal ve pahalı bir proje olan Igloo White’ın Vietnam Savaşı’na katkısı şüpheli olsa da, bugün de askeri uygulamaları yönlendiren anlayışı ortaya koyması açısından önem taşıyordu. O dönemler askeri düşünürler hedefi “otomatik cephe” ya da “elektronik cephe” kavramlarıyla ortaya koyuyordu. Gelecekteki savaşların Igloo White’a benzeyeceğini, ancak çok daha başarılı olacağını düşünüyorlardı. Savaşın komutası merkezileşecek, bilgisayarlarla otomatik olarak yürütülecekti. Hava birliklerinin, düşman güçlerine olabildiğince uzaktan; olabildiğince büyük zarar vermesi ilkesi, bilgi teknolojisi, bilgisayarlar ve elektronikteki gelişmeler sayesinde tüm orduya yayılacaktı. Igloo White’ın da gösterdiği gibi, savaş, giderek daha dijital bir boyut kazanacak, düşmana yönelik operasyonların etkisi artarken, Amerikan kayıplarının sayısı azalacaktı.

Vietnam Savaşı sırasında, o dönemki genelkurmay başkanı General William Westmoreland, 1969 yılının Ekim ayında, Washington’daki Sheraton Park Oteli’nde yaptığı bir konuşmada savaşların geleceği ile ilgili görüşlerini açıklamıştı. Aktif ve emekli askerlerden oluşan bir destek grubu olan Birleşik Devletler Ordusu Birliği üyelerine seslenen Westmoreland, “Biliyorum ki hepiniz, askeri-sanayi-emek-akademik-

bilimsel işbirliğiyle ortaya çıkan güçlü ve modern ordunun korunması için çaba harcıyorsunuz” demişti. “Bu ekip, Amerikan ordusuna bilim ve teknolojinin sunabildiği en iyi malzemeleri sağlıyor.”

Westmoreland, “Yepyeni bir savaş kavramının eşiğindeyiz” diye müjdelemişti. Gerçekten de 1960’lardan itibaren savaş kavramı dramatik şekilde değişmeye başlamıştı. Ordu Vietnam Savaşı’na İkinci Dünya Savaşı taktiklerini kullanarak başlamış, ancak kısa süre içerisinde Amerikan güçleri, bu yeni ortam ve düşmana uygun taktikler benimsemişti. Ormanlık alanda gerilla savaşıyla karşı karşıya kalan ordu açısından, düşmanın yerinin belirlenmesi her zamankinden büyük bir önem kazanmıştı; yirminci yüzyılın ortalarına özgü, toplu hâlde duran birlikler yerini, düşmanı, elektronik sensörlerden gelen veriler ve hava keşifleri sayesinde “gören” ve helikopterler aracılığıyla kısa sürede bölgeye ulaşan küçük timlere bırakmıştı. Westmoreland bu eğilimin süreceğini düşünüyordu: Daha fazla elektronik sensör, daha hareketli birlikler ve daha güçlü iletişim... “Geleceğin savaş meydanlarında” diyordu, “düşman birlikler, veri hatlarının, bilgisayar destekli istihbarat değerlendirmelerinin ve otomatik saldırı kontrolü sistemlerinin yardımıyla tespit, takip ve imha edilecek. Düşmanı sürekli olarak takip edebilen izleme cihazları sayesinde, karşı tarafı psikolojik olarak çökertmeye yarayan büyük askerî güç ihtiyacı giderek önemini yitirmeye başlayacak.”

Doğrudan dile getirilmemekle birlikte, kamuoyunun, artan Amerikan askeri kayıplarına duyduğu tepkinin de bu gelecek planlarının oluşturulmasında pay sahibi olduğu açıktı. Ordunun istihbarat toplama kabiliyetinin artması ve birliklerin doğrudan hedefe intikal edebilmesi, Amerikan askerî kayıplarının azalması, dolayısıyla da vergi ödeyen vatandaşların verdiği desteğin artması en azından protestoların azalması anlamına gelecekti. “Amerikan halkının bu teknolojiyi sonuna kadar kullanmamızı beklediğinden eminim” demişti Westmoreland. Amerikan vatandaşları, “İnsanların yerini

makinelerin almasını sağlayacak gelişmeleri memnuniyetle karşılayacak ve alkış tutacak.” Sonuçta, evlerinde, fabrikalarında, iş yerlerinde de benzer şeylere tanık oluyorlardı.

Amerikan halkının Vietnam savaşına muhalefетinin, ülkenin silahlı kuvvetleri kültürü ve uygulamaları üzerindeki etkisi derin ve kalıcı oldu. 25 yıl gibi kısa bir zaman içerisinde, Amerikan halkının gözünde İkinci Dünya Savaşı’nın kahramanı olan ordu, ahlaken sorgulanan bir kuruma dönüşmüştü. Savaşların algılanışındaki bu ironik farklılık da bu değişimin göstergesiydi. Joe Rosenthal’ın Iwo Jima’da, dünyayı çirkin barbarlardan kurtaran Amerikan askerlerinin Amerikan bayrağını göndere çekişini gösteren fotoğrafının yerini, AP muhabiri, Nick Ut’un, 1972’de çektiği, gözyaşları içerisinde, napalm saldırısından ve peşlerindeki Amerikan askerlerinden kaçan Güney Vietnamlılar’ı gösteren fotoğraf almıştı.

1960’ların ortalarında, Amerikan birliklerinin Güneydoğu Asya’da soykırım yaptığına ve savaş suçları işlediğine dair ilk suçlamalar Amerikan medyasında yer almaya başladı. 1967’de, savaş karşıtı filozof Bertrand Russell, Jean-Paul Sartre, Simone De Beauvoir, James Baldwin gibi solcu aydınlar, Kuzey ve Güney Vietnamlı görgü tanıkları ve Amerikan askerleriyle birlikte, Amerika’nın Vietnam’da işlediği suçlara karşı, “Uluslararası Savaş Suçları Mahkemesi”nin kuruluşuna önayak oldu. 1969 sonbaharında, Teğmen William Galley komutasındaki Amerikan birliklerinin 1968 yılının Mayıs ayında gerçekleştirdiği, çoğu kadın ve çocuk yüzlerce Vietnamlı sivilin öldürüldüğü My Lai katliamıyla ilgili haberler medyada yer almaya başladı. Gazeteci Ronald Ridenhour’un 1969 yılının Mayıs ayında Beyaz Saray’a ve Kongre’ye olayların ayrıntılarına dair gönderdiği mektuplara rağmen, ayrıntılı bir rapor, kasım ayında, Westmoreland’in “otomatik cephe” konuşmasından bir ay sonra yayınlandı.

Yine de, Westmoreland, Sheraton’da yaptığı konuşmada, bu ilk haberlere değinerek sert uyarılarda bulundu. “Kısa süre önce çok

ciddi olaylara karışan insanlarla ilgili haberler çıktı. Kimileri bu haberlerin ordunun genelini yansıttığını düşünebilir. Oysa bunlar, birkaç kendini bilmez inşidir. Ordu, elbette ki, bu suçları bağışlayamaz ve bağışlamayacaktır. Size bu konuda şahsen garanti verebilirim. İnsanların haklarına ve hukukun üstünlüğüne her zaman saygı göstereceğiz. Ancak birkaç kişi yüzünden ordunun tamamı yargılanmamalı.” Westmoreland’in “çürük elma” söylemi, 2004 yılında Ebu Gureyb hapishanesindeki işkence fotoğraflarının ortaya çıkmasının ardından Pentagon tarafından da benimsenecekti.

Westmoreland, konuşmasını, Amerikan birliklerinin gelecekteki ideal savaşı hakkındaki hayalleriyle sürdürmüştü. Bir kehanette bulunurcasına, “Cepheler ve savaş meydanlarının, günün 24 saati gerçek ve gerçeğe yakın izleme yöntemleriyle takip edileceğini görüyorum. Hızlı iletişim sayesinde yerini belirlediğimiz hedeflerin, ölümcül ateş gücünün hızlı bir şekilde konmasıyla ortadan kaldırıldığını görüyorum” demişti. “Ordunun gelişmiş iletişim teknolojileri, sensörler ve otomatik bilgi işlem sistemlerinin kullanıldığı gelişmiş bölgesel kontrol sistemleri kurduğunu görüyorum. Bu, sürekli değişen savaş meydanlarının ihtiyaçlarına cevap verebilen, taktik komutanlarının mantıklı ve hızlı kararlar verebilmesine yardım eden bir sistem olacak.”

Ucubelerin Gücü

Frank Rose, 1984 yılında yapay zekânın tarihi hakkında yazdığı *Zihnin Kalbine Yolculuk* kitabında, “Toplumdaki bilgisayar kullanımının artması, savaşın bilgisayarlarla yürütülmeye başlanmasının bir yan etkisidir” diyordu. Pentagon’dan habersiz şekilde gelişen araştırma merkezleri ve üniversite programlarının beklenmedik bir toplumsal etkisi olmuştu: Bilgisayar araştırmalarına duydukları garip merak, günün birinde dünyayı teknolojik yeniliklerle dolduracak ve bilgisayar araştırmalarını daha kişisel, tüketici dostu hedeflere yönlendirecek olan acayip bir altkültürün doğuşuna yol açmıştı.

Ordunun dolarları, yeni nesil, çok uzun saçlı ve zeki, kendilerine “bilgisayar korsanı” adını veren devrimciler için devasa bir kreş hizmeti görmüştü.

1960’ların bilgisayar korsanları, sonraki yılların bilgisayar ağlarını işgal eden, korku saçan bilgisayar korsanlarından farklıydı. MIT ve Stanford gibi yerlerdeki ilk programcılar açısından, “korsanlık”, bilgisayarla neler yapabileceğinizi sergileyerek eğlenmenin, teknik ustalığın bir göstergesiydi; o dönemler bilgisayarların şu an kullandığımız birçok özelliği henüz keşfedilmemişti. Korsanlık yapan bir programcı, yeni olasılıkları keyfetmenin gururunu yaşırdı. Bu, bilim adamlarının yeni bilgiler edinme, bir mühendisin yeni fikirler geliştirme, bir sanatçının yaratıcılık sevgisinden farksızdı.

Üstelik korsanların merakından sadece bilgisayar programları değil, her türlü elektronik alet nasibini alıyordu. 1960’ların başlarında MIT’deki bilgisayar korsanı öğrenciler “telefon hatlarının parmak izinin alınması” adını verdikleri bir korsanlık faaliyeti gerçekleştirmişti. Bu kapsamda, sistematik olarak tüm numaraları arayarak, nereye gittiklerini tespit etmiş, bu yolla MIT’nin tüm telefon sistemini çözmüşlerdi. Bu genç korsanlar, kampustaki dâhili hatlar aracılığıyla, Hava, Deniz ve Kara Kuvvetleri tarafından kullanılan, 1950’lerde SAGE füze savunma sistemini geliştiren, MIT’nin Lincoln Laboratuvarı’na ulaşıldığını tespit etmişti. Lincoln Laboratuvarı’ndaki telefon sistemi sayesinde, ülkenin dört bir yanındaki savunma sanayi kuruluşlarının telefonlarını dinleyebiliyorlardı. Ancak kötü bir niyetleri yoktu: sadece sistemin nasıl çalıştığını öğrenmeyi başarmak niyetindeydiler. Ancak bu örnek, Pentagon’un da bilgisayar korsanlarının ağına ne kadar kolay düşebileceğini göstermeye yetiyordu: ordu, bir anlamda avuçlarının içindeydi.

1972 yılında *Rolling Stone* dergisi muhabiri Stewart Brand, *Spacewar!* oyununa taptıkları rivayet edilen programcılık delillerini bulmak amacıyla Stanford’daki yapay zekâ laboratuvarını ziyaret etti.

Laboratuvarında karşılaştığı manzarayı, enerjik bir alt kültür övgüsü havasında kaleme aldığı, “SPACEWAR: Bilgisayar Manyaklarının Fanatik Yaşamı ve Sembolik Ölümü” başlıklı makalede anlattı. Makalesinde, “Bilgisayar bilimini ortaya çıkaran acayip yaratıkların gençlik ateşinden ve yerleşik düzeni yıkan çalışmalarından” söz etti. Bunlar, mesai saatleri dışındaki zamanlarında, *Spacewar!* oyunu sayesinde kendine gelen, güç depolayan, rahatlayan yaratıklardı. “Gecenin herhangi bir saatinde, Kuzey Amerika’daki yüzlerce bilgisayar teknisyeni kendilerinden geçiyor” diyordu. “Gözleri, katot ışıklı tüp ekranlarında beliren uzaydaki ölüm-kalım savaşına kilitlendikleri için yanan, parmakları kontrol düğmesine basmaktan uyuşan bu gençler, arkadaşlarını neşe içerisinde katlederken, işverenlerinin değerli zamanlarını da çalışıyor. Buralarda çok ciddi şeyler yaşanıyor.”

Brand, *Spacewar!* oyununa duydukları bu merakı onurlandırmak amacıyla, Rolling Stone’un, “Birinci Galaksiler Arası Spacewar Olimpiyatları”na sponsor olmasını sağladı. Bira ve çerez ötesinde pek bir şey içermeyen bu sponsorluk kapsamında, fotoğrafçı Annie Liebowitz etkinlikleri dergi adına görüntüledi.

Yaşananlar, Pentagon tarafından finanse edilen bir araştırmaya pek benzemiyordu. Brand, flüoresan ışıklı, kabinlerden oluşan bu tipik akademik ortamın, “Vietnam Savaşı karşıtı posterler ve ilanlarla, sevgililerinin bilgisayardan çıktısı alınan fotoğraflarıyla dolu olduğunu, koridor boyunca uzanan “Bugünün Sorunlarını Yarın Çözeriz” afişiyle karşılaştığını, kapılarda Tolkien’in romanlarında kullandığı Tengwar dilinde yazılar asıldığını, müdürün ofisinin kapısında Imladris, kahve odasının kapısında Sıçrayan Midilli Hanı, bilgisayar odasının kapısında Mordor tabelalarını gördüğünü söylüyordu. Ortalıkta, benzer bir laboratuvara topu topu on yıl önce karşılaşacağınız türden gözlüklü, düzgün tıraşlı şirket insanları yoktu. Brand, “Bu teknisyenler çok kıllı” diyordu. “Başlarında da nere-

ye gitmeleri gerektiğini söyleyen kimse yok.” Brand’in karşılaştığı, bilgisayar korsanlarının üzerinde çalıştığı projelerin büyük bölümünün ulusal güvenlikle uzaktan yakından ilgisi yoktu. Bir tanesi bilgisayarı gıda kooperatifinin bütçesini hazırlamak amacıyla kullanıyordu; bir diğeri bir astroloji programını mükemmelleştirmekle meşguldü. “Çoğu keş” diyordu Brian, “Bilgisayar bilimiyle uğraşanların yarısından çoğu uyuşturucu müptelası...”

Güneydoğu Asya’daki birçok uyuşturucu müptelası gibi, bu keşleri de Pentagon finanse ediyordu. Bilgisayar korsanları, Savunma Bakanlığı’na bağlı olarak faaliyet gösteren Gelişmiş Projeler Araştırma Ajansı’na (ARPA) müteşekkirdi. Uzay programını yürütmek amacıyla kurulan ARPA, bu görevi NASA’nın üstlenmesinin ardından yön değiştirmişti. 1963 yılında bütçesinin 8 milyon dolarını, Bilgi İşlem Teknikleri adı verilen, bilgisayarların kapasitesini artırmayı hedefleyen, yeni girişime ayırmıştı. Bu, Savunma Bakanlığı’nın dünyadaki tüm kurumlardan daha çok bilgisayar sahibi olduğu o dönem için oldukça mantıklı bir projeydi. Kurum, sonraki dönemlerde araştırmalarını interaktif grafiklere ve teorik çalışmalara yönlendirmişti. ARPA’nın 32 yaşındaki yöneticisi Robert Taylor, 60’ların sonlarında, Bilgi İşlem Teknikleri bütçesini iki katına çıkararak, Brand’in ifadesiyle, “Bilgisayar araştırmalarının beş yıllık altın çağı”nın yaşanmasını sağlamıştı. Teknoloji tarihçisi Steven Levy’nin *Bilgisayar Korsanları: Bilgisayar Devriminin Kahramanları* kitabına göre, Taylor sonraları, “askeri fonları, ‘görev odaklı’ projelerden, bilgisayar biliminin gelişimine yönelik projelere aktardığını kabul etmişti.”

O dönemler, Xerox’un ticari amaçlarla kurulan Palo Alto Araştırma Merkezi’nde (PARC) görevli Alan Kay, Brand’a, “Bilgisayar bilimi alanında gerçekleştirilen güzel şeylerin yüzde 90’ı kurumun ödenekleri sayesinde ortaya çıktı” diyordu. Kurum, Taylor’ın idaresi altında, bilgisayar teknolojisinin gelişimini sağlayan temel güç halini

aldı. “Başka bir kurumun ödenek ayırma ihtimali yoktu” diyordu. “ARPA’nın temel düşüncesi, iyi insanlar bulmak, onlara para vermek ve geri çekilmektir.” ARPANet’in doğuşu da Taylor sayesinde olmuştu. İlk olarak 1950’lerde nükleer savaş sırasında ayakta kalabilecek bir bilgisayar ağı kurmayı planlayan Rand tarafından ortaya atılan ARPANet, zaman içerisinde internet olarak bilinen küresel multi-medya platformuna dönüşecekti.

Ödenekleri Pentagon tarafından karşılanan bu bilgisayar korsanları sırf sivil projelerle uğraşmakla kalmıyor, kimi zaman Vietnam Savaşı’nı protesto gösterilerine de katılıyorlardı. Bu gösteriler yaşam biçimlerinin sembolüydü. Levy de “MIT’deki bilgisayar korsanlarının büyük bölümünün savaş karşıtı harekete sempatiyle yaklaştığını” belirterek; protesto merkezlerinin telefon hatlarını birbirine bağlayarak, yürüyüşler organize ederek üzerlerine düşen görevleri yerine getirdiklerini söylüyordu. Brand, o dönem pek rastlanmayan, Pam adındaki bir kadın bilgisayar korsanı ile de konuşmuştu. Pam, yaptığı işin “ideallerine aykırı” olduğunu düşündüğü için Berkeley’deki bilgisayar programcılığı bölümünü bırakmıştı. Ancak çalıştığı laboratuvarındaki diğer insanların savaş karşıtı solcu eylemlere karıştığını hatırlıyordu. “Berkeley’deki Kamboçya İşgali’ni protesto gösterileri sırasında, içimizden bir grup da, kampustaki tüm eylemleri koordine ederek veri alma programını hazırlamıştı” demişti. “Oldukça başarısız bir sistemdi. Ama yine de o güne dek birlikte hareket etmeyen grupları bir araya getirmeyi, hedeflerin belirlenmesi durumunda, teknolojiyi kullanarak olumlu şeyler yapabilmeyi mümkün olduğu konusunda konuşabilmelerini sağlamıştı.”

Yerleşik düzen karşıtı bu bilgisayar meraklılarının, askerî fonlarla sağlanan altyapı sayesinde ortaya çıkmış olması, varoluşlarıyla çelişiyor görünüyordu. Düzen karşıtı gençlik hareketlerinin büyük bölümü, bilgisayarı düzenin kontrol ve konfor aracı olarak

görüyor, teknoloji karşıtı söylemler benimsiyor, doğaya dönüşü, neo-Luddizm'i* savunuyordu. Bu hisler, o dönemlerde, toplumun bilgisayarlarca yönetileceği konusundaki, tüm yaş gruplarından, tüm siyasi görüşlerden Amerikalılar arasında oldukça yaygınlaşan kuşkulardan çok da farklı değildi. 60'ların sonlarında, Cambridge, Massachusetts'te düzenlenen bir yürüyüş sırasında, ARPA tarafından finanse edilen bir bilgisayar araştırmaları merkezi ve bilgisayar korsanı cenneti olan Teknoloji Meydanı'nın protesto edilmesiyle bu çatışmalar doruğa ulaştı. Levy, savaş karşıtı gösterilerde de aktif şekilde yer alan MIT'nin bilgisayar uzmanı Brian Harvey'nin, Teknoloji Meydanı'ndaki arkadaşlarına, "Protestocuların yapay zekâya hiç değer vermediğini" söylediğini yazıyordu. "Savaş karşıtı gösteriler sırasında Teknoloji Meydanı'ndaki bilgisayarlardan bazılarının savaşı sürdürmek için kullanıldığı söylentileri vardı. Harvey göstericilere bunun doğru olmadığını anlatmaya çalışmış ancak radikal eylemcileri inandıramamış, eylemciler Harvey'in kendilerini kandırmaya çalıştığını düşünerek sinirlenmişti." Programcılar gösterinin -MIT'nin bilgisayar bilimleri bölümünün savaşa doğrudan bağlantılı olduğunu göstermek amacıyla- laboratuvarı, çalıştıkları katta biteceğini öğrenince, laboratuvarın yöneticileri, öfkeli kalabalığın milyonlarca dolar değerindeki teknolojik aletlere zarar vereceği korkusuyla kurşungeçirmez camlar ve çelik barikatlar kurdurmuştu.

Gerçi göstericiler bir yerde haklıydı; bilgisayar bilimleri laboratuvarı, ARPA'nın cömertliği sayesinde varlığını sürdürüyordu. Üstelik Teknoloji Meydanı'nda, "R. K. Starling ve Ortakları kılıfında faali-

*Luddite hareketi İngiltere'deki tekstil zanaatkarlarının, 19. yüzyılın başında Sanayi Devrimi'nin getirdiği, kendi geçim kapılarını yok eden değişiklikleri dokuma makinelerini parçalamak suretiyle protesto etmesiyle başlayan bir sosyal harekettir. Bu İngiliz akımı ekonomik açıdan sıkıntılı bir dönemde, Napolyon savaşları sırasında olduğu için kendi içinde değerlendirilmelidir. Fakat o kadar geniş çapta bir etki yapmıştır ki, o zamandan beri teknolojik ilerleme ve değişime karşı çıkan her insan ve hareket "luddist" olarak tanımlanmaya başlamıştır.

yet gösteren -sorulduğunda ödeneklerinden ayırdıkları parayla kurulmuş profesyonel bir şirket olduğu söyleniyordu- bir CIA bürosu bile vardı. MIT'nin efsanevi yapay zekâ öncüsü Martin Minsky, Levy'ye, "Araştırmaları Savunma Bakanlığı'nın finanse etmesinde yasadışı bir yön yok" demişti. "Hatta Ticaret Bakanlığı'nın ya da Eğitim Bakanlığı'nın finanse etmesinden daha iyi ... Çünkü bu durumda sıkı bir denetim uygulanırdı. Denetimin askerlerde olmasını tercih ederim ... Askerler ne istekleri konusunda bizi sıkıştırmıyor. Dolayısıyla bir baskıyla karşılaşmıyoruz. Olanlar ortada. ARPA'nın hedefi farklı. Onlar bu ülkenin savunma teknolojileri konusunda iyi insanlara ihtiyacı olduğunu düşünüyor. İhtiyaç duyulması hâlinde, göreve hazır insanlar var."

Genç Brand, Rolling Stone'daki makalesinde "Spacewar dünya barışına hizmet ediyor" diyerek, uzun saçlılara ve bilgisayar korsanlığının devrimci potansiyeline övgüler düzüyordu. "Bilgisayarla gerçekleştirilen olağanüstü oyunlar ve bilgisayarı hedefleriniz doğrultusunda kullanmanız da ... *Spacewar!* oyununu planlamacılar değil, bilgisayar korsanları ortaya çıkardı. Herkesin bilgisayarlara erişebileceği günler geldiğinde kontrol bilgisayar korsanlarının eline geçecek. Hepimiz bilgisayar manyağı olacağız. Gücü elinde bulunduran ya da işbirliği yapan bireyler hâline geleceğiz." Brand günün birinde sıradan insanların tamamının bilgisayar programcısı olacağını, bilgisayarlara bağımlılıktan kurtularak dijital demokrasi çağına geçileceğini söylüyordu. Gerçekten de Brand'ın çizdiği idealist, otorite karşıtı bilgisayar korsanlarının büyük bölümü savunma sektörünü terk etti. Tüketime ve ticarete yönelik yepyeni bir teknoloji geliştirerek, ev bilgisayarlarını, yazılım sektörünü ve video oyunları ortaya çıkardılar.

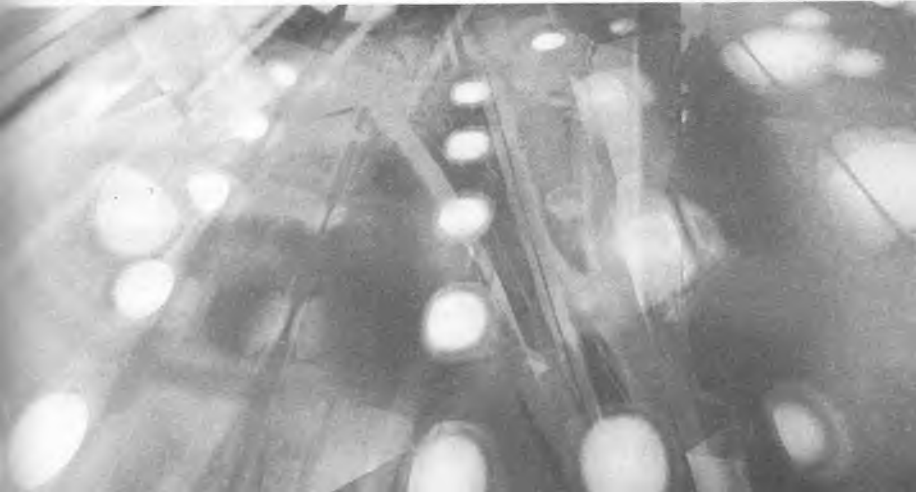
Ancak video oyunları gerçek savaşların menzilinden pek fazla uzak duramadı. Hatta bilgisayar korsanları, ordunun savaşa yepyeni bir bakış açısı geliştirmesini sağladı.



Bölüm Üç

Dijital Savunma

Birinci Elden Savaş Oyunu



"Farkında bile olmadan yeni bir çağa hazırlanıyorsunuz. Çoğunuz, bilgisayarların sunduğu olanakları benim kuşağımdaki insanlardan çok daha iyi anlıyorsunuz. Kimilerinizin evlerinde televizyonların yanı sıra bilgisayarlar da var. Bir süre önce video oyunları hakkında oldukça ilginç bir şey öğrendim. Gençlerin birçoğu, bu oyunlar sayesinde inanılmaz bir el, göz ve beyin koordinasyonu geliştirmiş. Hava Kuvvetleri bu çocukların, jetlerimizi uçurmaları durumunda harika birer pilot olacağına inanıyor. Kokpitteki bilgisayarlı radar ekranının da bilgisayar ekranından farkı yok. Space Invaders oyunu oynarken hem kendini koruyan hem de birçok hedefi birden vuran 12 yaşında bir çocuğu izlerken, geleceğin yetenekli pilotunu görebilirsiniz. Beni sakın yanıltmayın. Bu ülkenin gençlerinin evlerine gittiklerinde, Amerika Birleşik Devletleri Başkanı'nın sürekli video oyunu oynamalarında bir sakınca olmadığını söylediğini anlatmayın. Ev ödevleri, spor ve arkadaşlar daha önceliklidir. Söylemeye çalıştığım şey, şu an birçok açıdan, yaşlı insanların aklının ermeyeceği yollarla, geleceğe hazırlandığınızdır."

Ronald Reagan'ın, 8 Mart 1983'te,
Walt Disney World'deki EPCOT Merkezi'nde yaptığı konuşmadan

Savaş Meydanında

Macera oyunları türünün en ünlü oyunları, barındırdığı, ister kahraman olsun, ister kötü adam, akıllı, küçük karakterlerin isimlerini taşır: *Pac-Man*, *Space Invaders*, *Centipede*, *Defender* ... Atari'nin 1980 tarihli tank oyunu *Battlezone* ise bunlardan farklıdır. Oyun, bir karakteri değil, olayın gerçekleştiği yeri tanımlar; oyunu yeni ve çekici kılan bir mekânı. O güne kadarki video oyunları tasarımını tanımlayan düz yüzeylerden kurtulan *Battlezone*, ince neon yeşili çizgilerden üç boyutlu bir dünyaya geçişi simgeler. Ekrandaki tüm nesneler bilinçli olarak açılı bir şekilde yapılmıştır. Bu yolla yaklaştıkça ya da uzaklaştıkça büyür ya da küçülür. Oyuncu sadece sağa sola değil, ileri ve geri de gidebilmektedir. İlk kez oyun ekranı oyuncunun, *Battlezone*'un grafik perspektifinden, hayali derinliklere bakabildiği sanal bir pencereye dönüşmüştür. Işık demetlerinden yapılma geometrik çizimlere benzeyen düşman tankları, 360 bir derecelik açıyla, sonsuzluğa doğru uzanan üç boyutlu, minimalist bir âlemde ilerler. Ufukta, lavlar fışkıran bir volkanla sona eren, uzaklara dek uzanan piramit biçimli dağlar görünür.

Macera oyunları çağında, oyun grafikleri iki farklı yoldan üretiliyordu. Oyunların çoğu hücresel görüntüler kullanıyordu. Tıpkı televizyonda olduğu gibi, bu hücresel görüntülerde de, her renge, yatay taramalı bir ışın aracılığıyla saniyede (en az) otuz kez oluşturulan bağımsız birer piksel veriliyordu. Ancak, aralarında *Battlezone*'un da bulunduğu birkaç oyun vektör görüntüler kullanıyordu. Vektör görüntüler, SAGA füze savunma sisteminin radar salınımölçerlerinden geliştirilen, sonraları *Spacewar!* benzeri ilk video oyunlarını üretmekte kullanılan atom çağının ekranlarının varisi sayılabilirdi. Vektör görüntüler, ekranı kaplayan yatay çizgilerin yerine, görüntüleri daha doğrudan, ışığı ileri geri vererek, noktalar ve çizgiler oluşturularak ortaya çıkarılıyordu. Bu sırada fon ise siyah kalıyordu. *Spacewar!* oyununun yaratıcılarının da bildiği gibi, bu sabit fon, uzayın kapkara boş-

luğunda salınan nesneler izlenimi uyandırmak amacıyla yaratılmıştı. Bu estetik anlayış yetmişlerde ve seksenlerde de varlığını sürdürdü. *Asteroids* ve *Tempest* gibi klasik iki boyutlu FPS oyunlarında da vektör görüntüler kullanılıyordu. Yerde geçmesine rağmen, *Battlezone*'un çıplak manzarası, hayali bir boşluk hissi yaratıyordu: hatta oyun için düşünülen isimlerden biri de *Ay Tankı*'ydi.

Battlezone oyuncularının, oyunun yalın, üç boyutlu dünyasında ilerleyişi o dönem için bir yenilikti. Dönemin oyunlarının birçoğunun aksine, oyuncu, küçük bir "adami", iki boyutlu bir alanda, bir kukla ustası gibi, masa oyunlarındaki bir taşı oynatır gibi oynatmıyordu. Bu oyunda, oyuncu hareketleri, kurgusal bir tankçının gözüyle görüyordu: Tankçının gördüklerini görüyordunuz. Oyun sola, sağa ve "arkanıza" doğru ilerlediği için, görüş alanınızın dışında bir noktadan size ateş edilmesi mümkündü; ekranın dışından, kör bir noktadan bir tankın size ateş etmesi. Bu özelliği, *Battlezone*'u, şu an her yerde bulabileceğiniz bir oyun türünün, *Doom* ve *Quake* ve tüm kanlı türdeşlerinin benzeri FPS'lerin, yani olayları bir katilin bakış açısıyla gördüğünüz oyunların atası konumuna getirmektedir. Hareketli görüntüler yüz yılı aşkın süredir var olmakla birlikte, sinema ve televizyon, olayı birinci kişinin gözünden yansıtma konusunda pek başarılı olamamıştı; Bugs Bunny ve izleyicilere bakan dördüncü duvarı yıkan George Burns'ü saymazsak... Raymond Chandler'in romanından uyarlanan, 1947 tarihli önemsiz bir kara film örneği olan, dedektif Phillip Marlowe olduğunuz, filmi onun gözlerinden izlediğiniz *Göldeki Kadın*'ı sadece en ateşli sinefiller* hatırlayacaktır. *Yurttaş Kane* öncesi dönemde, Orson Welles, her şeyi Marlow'un (Bu başka bir Marlow) gözünden izleyeceğiniz, Joseph Conrad'ın *Heart of Dark*'ını çekmeye hazırlanıyordu. Ancak proje çekimlere başlanmadan rafa kaldırıldı. Televizyonun hafızası da, Hugh Hefner'in, 1969 tarihli, olayları izleyiciye Hef'in partile-

* Sinemaya hasta olan insan grubu.

rine katılan bir insanın gözünden sunan birinci tekil şahıs talk-show programı olan *Playboy After Dark*'ı hatırlayacak kadar kuvvetli değil. Hef, sizi kapıda ufak bir hoşbeşle karşıladıktan sonra, kamera, sizi Roman Polanski ve Sharon Tate, Buffy Sainte-Marie ya da Don Rickles gibi konuklarla tanıştıran ve oturup sohbetlerini dinlemenize izin veren kadife ceketli yayıncıyla birlikte hareket eder. Ancak, video oyunlarının interaktif yapısı, birinci kişiyi, dikkat çekmeye yönelik bir numara olmaktan çıkararak daha heyecan verici bir seçim hâline getirdi. Sadece hikâyeyi aktaran bir hayalet olmaktan çıkarak, bu kurgusal dünyada hareket etme ve bu dünyayı değiştirme olanağına kavuştuk. Hareketlerimiz bizi oyunun bir kahramanı hâline getirdi.

Battlezone'un kabini ve kontrol paneli bile gerçekçilik hissini artırmak amacıyla tasarlanmıştı. *Battlezone*'da, normal bir televizyon ekranı yerine, periskop dürbününü andıran minik bir pencere vardı: Oyuncuların çömelerek yüzlerini bu pencereye dayamak zorunda kalması, insanı oyunun içine iyice çekiyordu. Standart joysticklerin ve düğmelerin yerini, tanklardaki gerçek kontrol aygıtlarını andıran iki joystickli özel bir sistem almıştı. Vektör görüntüler tek renkli olduğu için, oyunun renkleri selofan kaplamalarla sağlanmıştı: Arazi yeşil, tepedeki, radar tarzı bir harita ve skor tabelasını barındıran navigasyon paneli kırmızı renkteydi.

Battlezone'un sanal bir dünya hissi uyandırma konusundaki başarısı çeşitli söylentilerin çıkmasına yol açtı. Dönemin bilgisayar oyuncuları arasında yaygın olan bir efsaneye göre, oyuncu tankını en az bir saat boyunca ileri doğru götürürse, o kristal tepelere ulaşarak, düşman tanklarını üreten hayali fabrikayı görebiliyordu. Gerçekte ise, bölgeyi keşif amacıyla savaş meydanından uzaklaşan oyuncu, bu tür boş işlerle uğraşılmaması gerektiğini hatırlatan, uyarı amaçlı bir füzeyle vuruluyordu: Aksi hâlde savaş karşıtı bir oyuncu saatler boyunca boş araziye gezebilirdi. Atari oyunları üreticisi Lyle Rains,

bir *Battlezone* fanatiğinin şirkete gönderdiği mektup sayesinde haberdar olduğu bir diğer söylentiden söz etmişti. “Mektupta, ‘Bir arkadaşının kendisine yeterince ilerlemeniz durumunda volkanın tepesine ulaşarak kraterden aşağı inebildiğinizi anlattığı’ söyleniyordu. Kraterin içerisinde bir şato vardı. Bu şatonun içine girebiliyordunuz. Elbette ki bunların hiçbirisi doğru değildi.”

Battlezone’un o dönem için bir yenilik olan birinci kişinin bakış açısı sayesinde sağladığı üç boyutlu görüntü ve oyuncunun üç boyutlu ortamdaki hareket özgürlüğü, gerçek dışı özellikler barındıran ortamlarda geçmesine rağmen, 1980’deki oyunculara çarpıcı derecede gerçekçi gelmişti. *Battlezone*, sürücüsü olmayan tanklardan ve gerçek olamayacak kadar boş, temiz, yuvarlak kıvrımlı sıcak insan bedenlerinden yoksun, soğuk geometrik şekillerle dolu bir çöl sunuyordu. Bir topçu mermisi tarafından vurulduğunda, düşman tankları, kırılan bir cam gibi, eşit ölçülerde parçacıklara ayrılarak bir gölgeye dönüşüyordu. Oyun, ölümlerin yaşanmadığı, tamamen mekanik bir savaşı sergiliyordu. Sadece veriler çarpışıyor, patlamalar gerçekleşiyor ama kimse ölmüyordu. *Battlezone* edebi kurgulara da ilham verdi. 1982 yılında, o dönemler 32 yaşında, macera oyunu meraklısı bir genç olan, İngiliz yazar Martin Amis, *Uzay İşgalcilerinin İşgali* adında bir kitap kaleme aldı. Alışılmadık derecede, heyecanlı bir havayla kaleme alınan renkli, büyük boy kitap, dönemin oyunlarını açıklayan bir kılavuz niteliği taşıyordu. Her ne kadar Amis şu anda bu kitabı inkâr etse de (bir ifadeye göre kitabın adını andığınız anda suratı asılıyor), kitap, bilgisayar oyunlarının estetiğini yansıtmaya yönelik ilk ve en geniş girişimlerden biri niteliğini taşıyor. Kitapta Amis, *Battlezone*’a duyduğu sevgiyi, “Gerçek tank kontrol panelleriyle, radarlarıyla oynanan, düşmanın ve arazinin grafik siluetler hâlinde gösterildiği, harika bir uzaklık ve perspektif hissi sunan, modern bir tank oyunu” sözleriyle dile getiriyor. Amis’e göre, o dönem için benzersiz olan sanal mekân kavramı, yeni bir düşünce stili gerektiriyor, kişinin kendisini bu hayali dünyaya uyarlamasını

zorunlu kılıyordu. Amis, Battlezone'un "özel bir farkındalık" gerektiren bir oyun olduğunu savunuyordu.

"Öncelikle şık kontrol panelinden etkileniyorsunuz" diyor-
du. "Başlarda bu numaralara ne gerek olduğunu, neden sıradan
bir joystick kullanılmadığını merak etmiştim. Ancak çift çubuk-
lu kontrol paneli, öne ve yana hareket ettiğinizi hissettiriyor.
Özellikle geriye doğru yalpalayarak gittiğinizde gerçekçilik hissi
artıyor. Radar paneli oldukça baştan savma olsa da, gerçek bir sa-
vaş meydanı görüntüsü veren pop art tarzı ekran tam bir harika:
sınırlı bir görüş açısı, nahoş sürprizler, düşman tanklar sizi atış
menziline almak amacıyla manevra yaptığı sırada panik içerisinde
gerçekleştirdiğiniz hareketler..." (Bir diğer oyun meraklısı İngiliz
olan Steven Poole, 2000 yılında yayınlanan, ustalıkla kaleme alın-
mış *Mecburi Atış* adlı oyun estetiği kitabında, Amis'in sanat tarihi
karşılaştırmaları konusundaki hatalarını düzeltir. Poole, "Pop art
renkli düz gölgelemelere ve keskin kıvrımlara önem verir" diyerek
Amis'e itiraz eder. "*Battlezone* ise renkleri, malzemeyi, maddenin
kendisini önemsemez. Bu tür özelliklerin hayali olduğunu mırıl-
danarak sizi kandırır. Oyunun üstün yanı başka noktalardadır: iki
uçağın karşılaştığı ufuk çizgisi, taretin tankın gövdesiyle birleştiği
nokta, roketin tanka çarptığı andır.")

Amis'e göre, *Battlezone*, *Pac-Man* düşkünü gençlerden daha farklı,
yeni bir oyuncu nesli ortaya çıkardı: "Bu oyun, orta sınıf ve yaşça
ileri insanları kendine çekiyor. Ustaları ve hayranları, hayali yaşam-
larında iyi birer asker olan, çekingen, pek konuşkan olmayan insan-
lar. Bana, hepsinde bir subay hamuru var gibi geliyor." Bu yorumu
ciddiyetle değerlendirdiğinizde, bu karakterin, titrek, korkak, içle-
rindeki Napolyon ancak hayali savaşlarda ortaya çıkan, İngiltere'de
Amerika'ya oranla daha sık rastlayabileceğiniz, savaş oyunları me-
raklılarına oldukça uyduğunu görebilirsiniz. Amis, "Macera oyunla-
rının Rommeller'i ve Pattonlar'ı" diye sürdürür, "neler olup bittiğini,

neyin nerede olduğunu biliyor gibidir. Düşman tankları kendilerine saldırmaktadır. Ancak onlar açığı kusursuz şekilde hesaplamıştır. Mermiler yanlarından geçip gider. Geri çekilir, manevra yapar, saldırmak için dönerler. Kuzey Afrika'yı, Kartaca'yı, Termopil'i* hayal ederler. Bende bu dayanıklılık, bu subaylara özgü nitelikler yok."

PLATO'nun Labirenti

Sıklıkla FPS oyunlarının atası olarak anılsa da, *Battlezone*, bu pespektifi kullanan ilk oyun değildi. Atari'nin 1976'da çıkan *Night Driver* ve *Vectorbeam*, 1979'da çıkan *Speed Freak* gibi yarış oyunları birinci kişinin bakış açısını daha önce yansıtmıştı. Ancak bu oyunlarda oyuncunun, karanlıkta yolun kenarlarını simgeleyen aşağı doğru uzanan birkaç nokta aracılığıyla yaratılmış yetersiz sanal ortamda pek manevra yapma şansı yoktu. Üstelik kesinlikli hiçbir türden silah içermiyorlardı. Ancak onların da öncesinde, Amerikan araştırma ve eğitim tesisleri ağında, birbirlerinden tamamen bağımsız şekilde yaratılan, iki öncü FPS oyunu vardı. *MazeWar* (anlaşılan *Spacewar!* oyunundan esinlenmişlerdi), *Maze Wars*, *The Maze Game* ya da sadece *Maze* olarak adlandırılan oyun, 1973 yılında Ames Araştırma Merkezi'nde staj yapan iki programcılık öğrencisi tarafından yaratılmıştı. NASA tarafından yönetilen merkez, Silikon Vadisi'ndeki, o dönemler büyük bir hava üssü olan Moffet Field'de bulunuyordu. *Maze War* oyununda, oyunun kahramanı, dikenli tellerle örülü bir labirentin içinde dolaşarak, düşman robotları öldürüyor ya da robotlar tarafından öldürülüyordu. Oldukça yalın grafikler içeren *Maze War*, bir farenin gözünden bir laboratuvar deneyini anlatır gibiydi. Yetmişlerin ortalarında, oyun akademik programcılık dünyasına yayıldı. Hatta o kadar büyük bir furuya dönüştü ki, *Maze War* maçlarının yarattığı yoğun trafik yüzünden DARPA, *Maze War* oyununu ARPA'net'ten çıkardı.

* Mora yarım adasını Balkanlar'a bağlayan geçidin ismi. Termopil Antik Yunan'dan itibaren savaşlara da sahne olmuştur.

Bilgisayar manyaklarının *Maze War*'da yol almaya başlamalarından bir yıl sonra, Illinois Üniversitesi programcıları, şu an büyük ölçüde unutulmuş PLATO ağı üzerinden oynanan yeni bir FPS oyunu geliştirdi. Başlangıçta Hava, Kara ve Deniz Kuvvetleri ile Ulusal Bilim Vakfı tarafından finanse edilen PLATO, 1960'larda, yeni eğitim ve öğretim olanakları sunmak amacıyla, ARPANet'ten bağımsız olarak faaliyete geçen bir oluşumdur. Yetmişlerin ortalarında, PLATO ağı, Amerika'nın dört bir yanındaki bini aşkın eğitim kurumunu kapsayacak şekilde genişledi. Ağın iletişim kapasitesi, internet üzerinde 1980'lere, hatta 1990'larda yaygınlık kazanabilen bir dizi uygulamanın icadına olarak tanıyordu: PLATO kullanıcıları, mesajlaşma programlarının ilkel versiyonlarıyla, forumlarla, sohbet odalarıyla, yetmişlerin başlarında tanışmıştı. Eski PLATO kullanıcıları, PLATO'ya özgü turuncu ekranı, internette 1990'lara dek pek rastlanmayan gelişmiş grafikler sunabilen plazma ekranları bugün bile sevgiyle anıyor. PLATO, gelişmiş görüntüleme kapasitesi sayesinde, ilk çevrimiçi, çok oyunculu oyunların ortaya çıkmasını sağlayan verimli bir mecra oldu. Bu oyunların büyük bölümü, üniversitelerdeki bilgisayar meraklılarının, PLATO'nun yenilikçi, grafik dostu programcılık dilinin kapasitelerini keşfetme çabaları sırasında gayriresmî yollardan ortaya çıkarılarak dağıtılıyordu. PLATO ortamında bilgilerin geniş bir ağ içerisinde rahatlıkla paylaşılabilmesi, devrim niteliğinde yazılımların ve bir bölümü ticari sektörde yer alan, kendini bu işe adanmış sadık oyuncuların ortaya çıkmasına yol açtı.

Hava Kuvvetleri Tayland'da noktaları bombalamayı sürdürdüğü sırada, PLATO kullanıcıları *Spacewar!* oyununun ağ üzerinden oynanan, gelişmiş bir versiyonunu oynuyordu. PLATO'ya özgü ilk oyunların biri de, galaksiler arası fetih mücadelesinin anlatıldığı, ekipler halinde oynanan, grafik bir oyun olan *Empire*'dir. Oyun, John Daleske ve Silas Warner tarafından *Uzay Yolu* dizisinden esinlenilerek geliştirilmişti. (Oyunda yer alan ilk takımların adla-

rı da Federasyon, Kazari -ya da Klingon-, Romulan ve Orion'du.) Sonraları, 1974 yılında, bilgisayar programcısı Jim Bowery *Empire* oyunundan esinlenerek, *Spasim* ya da ilk programcıların kullandığı şekilde, tamamı büyük harflerle SPASIM, adını verdiği üç boyutlu bir versiyon geliştirdi. Her ne kadar oyuncular arasında *spasim* olarak anılmaya başlansa da, oyunun adı "Space Simulation" (Uzay Simülasyonu) sözünün kısaltılmışıydı.

Yeni nesil bir iletişim ağı için yaratılan *Spasim*, yeni bir çevrimiçi oyun olgusunu ortaya çıkardı; hayali, ancak paylaşılan gerçeklerin oluşturduğu üç boyutlu bir dünya. Oyun, bu yönüyle, günümüzün çok oyunculu, *Ultima Online*, *The Sims* ya da *World of Warcraft* oyunlarının atası sayılabilir. Bowery, *Spasim* oyununun ortaya çıkışı konusunda yazdığı, internet üzerinden yayınlanan yazısında, "Dinamik matematiksel bir mekânın ilk kez her boyutuyla gözler önüne serilmesi büyüleyici bir deneyimdi" diyordu. "İlham perisinin etkisindeki yazarlar gibi, yeni bir evreni hem yarattığımı hem de keşfettiğimi hissediyordum."

Spasim gerçektende yeni bir evrenin kapılarını açtı. Bowery'ye göre *Spasim* ile PLATO üzerinde oynanan, bir kısmı ünlü üç boyutlu macera oyunlarına ilham veren diğer üç boyutlu oyunlar arasında "entelektüel bir akrabalık bağı" vardı. *Spasim* oyununun kaynak kodlarını inceleyen Warner, oyunculara, araziye ve yarıştıkları diğer oyuncuların uçaklarını bir uçağın kokpitinden görebildikleri, çok oyunculu bir oyun olan *Airace*'i yarattı. *Airace*, *Airflight* adlı oyuna dönüştü. Bowery ve diğer programcılara göre, *Airflight* da programcı Bruce Artwick'in 1979 yılında, bu türün, ev bilgisayarlarında oynamak üzere piyasaya sürülen ilk oyunu olan *Flight Simulator* oyununu yaratmasını sağladı. *Flight Simulator* oyununun başarılı versiyonlarının ardından, IBM'in kişisel bilgisayarları için yeniden tasarlanan oyun, Microsoft'un tüm zamanların en başarılı, en çok satan ve en çok etkileyen oyunu olan popüler *Flight Simulator* serisine dönüştü.

“Yasalara saygılı” bilgisayar korsanı Carolyn Meinel, PLATO üzerinden oynanan ilk uçuş simülasyonları olan *Airflight*’ın yaşattığı gerçek dışı deneyimi şöyle anlatır: “Amerika’nın dört bir yanındaki siber pilotlar uçaklarına atlıyordu: Phantom’lar, Mig’ler, F-104’ler, X-i5’ler, Sopwith Camel’lar... Dijital havaalanlarından havalanan bu sanal pilotlar, birbirlerini vurmaya, birbirlerinin havaalanlarını bombalamaya çalışıyordu. Bir Phantom’la uçuşum sırada, ekranın altında, ‘Seni vurmak üzereyim’ şeklinde bir mesaj belirliyordu. Olamaz, peşimde bir Mig var! İşkencecimin menzilinden çıkmak amacıyla dalışa geçerek manevralar yapmaya başlıyordum. Birdenbire ekran kararıyor, bir mesaj belirliyordu: ‘Az önce 37 G’ye ulaştın. Şu anda, yeryüzüne doğru inişe geçen bir insandan çok bir pizzaya benziyorsun’ diyordu.” Meinel, bir başka seferinde de uzay gemisi Atılğan’ın savaş alanına girerek tüm uçakları yok ettikten sonra ortadan kayboluşunu şaşkınlık içinde izlediğini hatırlıyordu. O sırada kendi kendine “PLATO saldırıya uğradı” diye düşünmüştü.

PLATO, *Battlezone* oyununun atası sayılabilecek, *Panther* PLATO adında bir tank simülasyonuna da ev sahipliği yapmıştı. 1977 yılında, Amerikan Ordusu Zırhlı Birlikler Okulu, *Panther* PLATO’yu değiştirerek, tankçılar için geliştirilen ilk eğitim sistemi olan ve oldukça isabetli top atışları yapabilen *Panzer* PLATO’yu ortaya çıkardı. (*Panther* PLATO’nun mu *Panzer* PLATO’ya ilham verdiği, yoksa tam tersinin mi doğru olduğu bilinmiyor. İnternet ortamında eşzamanlı ortaya çıkan bu programların tarihi hakkında kapsamlı bir çalışma henüz yapılmadı.) Bowery’ye göre, *Battlezone* doğrudan *Panther* PLATO’dan esinlenilerek yapılmıştı. İddiasına göre, Atari şirketi de PLATO ağına girebiliyordu. Dolayısıyla, Atari çalışanları, *Battlezone*’u geliştirmeden önce *Panther* PLATO oynamış olmalıydı.

Elektrik Gençliği

Martin Amis’in *Battlezone* hayranları konusundaki alaycı değerlendirmeleri, tahmin edebileceğinin ötesinde bir isabet oranına sahipti.

1980 yılında, Amerikan ordusunun Eğitim ve Doktrin Komutanlığı (TRADOC) temsilcileri, Atari'yle bağlantıya geçerek şirketin, *Battlezone*'un, o yıl hizmete giren, tank benzeri zırhlı bir nakil ve savaş aracı olan Bradley Zırhlı Savaş Aracı'na yönelik eğitim amacıyla kullanılabilecek daha gerçekçi bir modelinin üretilmesini istedi. Bu, Atari'ye getirilen ilk resmî teklifti. Sonuçta söz konusu olan, oda büyüklüğünde bilgisayarlar döneminin hantal askeri sanayi firmaları değil, dünya genelinde, gençlere yönelik faaliyet gösteren bir teknoloji firmasıydı. TRADOC generallerinin haki üniformalarıyla, Atari çalışanlarının polo gömlekleri, kotları ve spor ayakkabıları, oldukça büyük bir tezat oluşturmuş olmalıydı. Diğer birçok teknoloji firması, böylesine yüksek kazanç potansiyeli taşıyan bir savunma anlaşmasını sevinçle karşılardı. Ancak bu teklif, atılmışların ve yetmişlerin yaygın kültür karşıtı bilgisayar korsanı etiğinin hâlen hükmünü sürdürdüğü Atari'de, programcılar ile idare arasında tartışmalara neden oldu.

Günümüzde video oyunları, Hollywood filmleri gibi, farklı ekiplerin işbirliğiyle ortaya çıkarılıyor. Ancak 1981 yılında işler yalnız yürütülüyordu: Oyunun konsepti geniş bir ekibin beyin fırtınasıyla ortaya çıksa bile, ticari oyunlar genellikle tek bir programcının, en fazla iki-üç kişilik bir ekibin çalışmasıyla yaratılıyordu. *Battlezone*'da söz konusu isim, yarattığı oyunun askeri uygulamalar amacıyla kullanılması fikrinden pek hoşlanmayan sıra dışı tasarımcı Ed Rotberg'di. Rotberg, sonraları *Video Oyunlarının Modern Tarihi* isimli bir kitap yazan oyun tarihçisi Steven L. Kent'e, "Bu işe girmememiz gerektiğini düşünüyordum" demişti. "Yetmişlerin sonlarındaki durumu ve bu sektördeki insanların kültürel altyapısını hatırlayın. Herhangi bir profesyonel programcı askeri sanayi sektöründe rahatlıkla iş bulabilirdi. Ancak biz video oyunlarına yöneldik. Bu egemen kültüre karşı bir hareketti. Orduyla ilgili herhangi bir şey görmek istemiyorduk. Ben oyun yapıyordum, insanları adam öldürme konusunda eğitmek istemiyordum."

Rotberg, Atari'nin altın çağında, California tarzı programcı cenneti bir ortamı dolduran bavullar dolusu hükümet protokolünü ve düzenlemesini de görmek istemiyordu. Bu gerçekleştirdiği protesto, Atari'nin en üst düzey yöneticilerinin gözleri önünde, bölüm başkanıyla ağız dalaşına girmesine neden olmuştu. Buna rağmen şirket, ordu için bir prototip üretme fikrinden geri adım atmadı. Bunun üzerine, Rotberg, eğer oyunu ordunun ihtiyaçları doğrultusunda modifiye edilecekse bunu kendisinin yapması gerektiğini söyledi; üstelik ordunun, *Army Battlezone*'un (*Military Battlezone* ya da *Bradley Trainer* adlarıyla da anıldığı oluyor) en geç üç ay içerisinde bitirilmesi koşuluna rağmen. Rotberg'e göre, ordu *Army Battlezone*'u, yaklaşmakta olan uluslararası TRADOC konferansında, uydu aracılığıyla tüm dünyaya duyurmak niyetindeydi. Rotberg kararını, "*Battlezone* benim bebeğimdi. Modifiye etmek istedikleri şey *Battlezone*'du. Bu yüzden, programın bitirilmesi gereken bir nihai tarihi olmasına rağmen prototipi yapmayı kabul ettim" sözleriyle anlatıyordu. Ancak öncesinde patronlarından "gelecekte orduya yönelik hiçbir işe karıştırılmayacağına dair" söz almıştı. "Bana bu konuda söz vermeleri üzerine üç ay boyunca gece gündüz çalıştım. Bu dönemde karımı bile zar zor görebildim." Rotberg, *Army Battlezone*'u ortaya çıkardıktan kısa süre sonra Atari'den ayrılarak, Atari'den birkaç arkadaşıyla birlikte yeni bir şirket kurdu.

Battlezonu'u bir eğitim sistemine dönüştürmek, hem yazılımda hem donanımda sayısız değişiklikler gerektiren zahmetli bir işti. Rotberg, Kent'e, "Her şeyden önce bir tür fantastik tankı model alıyorduk. Tanktan bağımsız şekilde dönebilen bir taretli olan bir zırhlı savaş aracı söz konusuydu" diye anlatmıştı. *Battlezone*'da, tank sadece tek bir yöne ateş edebiliyordu: İleriye. Bradley'in gerçek menzilin yansıtılması amacıyla, *Army Battlezone*'un oyuncuya daha geniş bir harekât alanı içinde ateş etme olanağı tanınması gerekiyordu. Oyunun yeni cephaneleri, yeniden yükleme yapılarına dek atılabilecek mermi sayısına kadar, Bradley'de bulunan gerçek mermiler örnek alınarak

yaratıldı. Rotberg, “Kullanacağın silahları seçebiliyordun” demişti. “Ağırlığı olmayan topun yerini, balistik hesapları almıştı. Hedeflerin anlaşılır olması gerekiyordu. Çünkü topçuların düşman ve dost araçları birbirinden ayırabilmelerini istiyorlardı. Dolayısıyla, ortaya, çizilmesi ve oluşturulması gereken çok sayıda farklı dost ve düşman araç çıktı. Ardından farklı silahların farklı hareket kabiliyetlerini yansıtmak durumunda kaldık.” Düşman birliklerin tankları, dönemin Sovyet tanklarını temsil edecek şekilde üretilmişti. Orijinal oyunda arada bir ufukta uçan daireler beliriyor, bunları vurabiliyordunuz. Bunların yerini Sovyet helikopterleri aldı. Amerikan ve NATO tankları da oyuna eklendi. Müstakbel topçuların, müttefikler ve düşmanlar arasındaki farkları anlaması, dost birliklere ateş etmemesi gerekiyordu.

Army Battlezone’da, orijinalinde bulunan iki joystickli konsol da yoktu. Rotberg ve ekibi, kontrol panelinin yerine, gerçek Bradley araçlarındakini örnek alan, H şeklinde, parçaları kesilmiş bir direksiyonu andıran bir kontrol cihazı ile menzili, silah sistemlerini ve diğer fonksiyonları seçmeye yarayan yeni düğmeler ekledi; bu sayede sistem, herhangi bir atari salonunda gördüğünüz oyunlardan çok daha karmaşık bir hâl aldı. Gerçi oyun camiası, *Army Battlezone*’de bir Sovyet belasını vurma şansına hiç kavuşamadı ancak oyunun benzersiz kontrol paneli oyun piyasasında yerini aldı. Rotberg, Atari’deki son günlerinde, *Warp Speed* adını verdiği bir başka FPS oyunu üzerinde çalışıyordu. Ancak bitirmeden ayrıldı. Tam o dönemde, Atari, Lucasfilm’le lisanslı oyunlar üretme anlaşmasına imza attı. Bu sayede *Army Battlezone*’un kontrol panelini kullanan *Warp Speed*, 1983 yılında *Star Wars* adıyla piyasaya çıktı. Ölüm Yıldızı’na sokularak TIE savaşçıları vuran genç *Star Wars* hayranlarının çok azı, ellerindeki panelin, Bradley Zırhlı Aracı’nın özenle üretilmiş bir kopyası olduğunu biliyordu.

Army Battlezone’ın akıbeti gizemini koruyor. Görünüşe göre Atari sadece birkaç prototip üretti. Sistemin eğitim amacıyla kullanıldığını

gösteren bir bilgi de bulunmuyor. Üretilen bu birkaç konsolun kaderi de oyun koleksiyoncuları çevresinde bir efsaneye dönüştü. Rotberg ve diğerlerinin açıklamalarına rağmen, oyun meraklıları arasında prototiplerin hiç üretilmemiş olduğunu, üretilmiş olsa bile kısa süre içerisinde imha edildiğini düşünenler de bulunuyor.

Ancak *Army Battlezone* konsollarından en azından biri 1983'e kadar kullanılmış olabilir. Bu tarihte, bir *Christian Science Monitor* muhabiri, Amerikan Ordusu Birliği'nin Washington'daki konferansına katılmıştı. Konferans kapsamında, gazetenin "silah pazarı" olarak adlandırdığı, büyük savunma sanayi firmalarının ürettiği ürünlerin sergilendiği iki yüzü aşkın stand da yer alıyordu. Soğuk Savaş dönemi tüccarlarının toplantısına sert eleştiriler getiren muhabir, "Yanımdaki genç, sivil yönetici tüm dikkatini, bir silah tüccarı tarafından kurulan Atari'nin *Battlezone* oyununa vermişti" diye yazıyordu. Video oyununun başındaki genç yönetici, muhabirin muhalif duygularını ortaya çıkarmış gibi görünüyordu. "Aklıma Herman Melville'in sözleri geldi: Tüm savaşlar çocukçadır ve çocuklar tarafından gerçekleştirilir."

2002 yılında, Scott Evans adındaki bir video oyunları koleksiyoncusu, orijinal *Army Battlezone* konsollarından birini bularak, fotoğraflarını Atari Oyunları Müzesi (www.atarigames.com) adlı internet sitesinde yayınladı. Fotoğraflardan anlaşıldığı kadarıyla, pencere tarzı bir görüntüleme cihazı ve tank çiziminin karşısına yerleştirilmiş turuncu, mor ve mavi yıldızlarla süslü renkli kabini bir bulunan konsol, tipik *Battlezone* konsoluna benziyordu. Joysticklerin yerine ise Bradley tarzı bir direksiyon ve düğmelerin olduğu bir panel bulunuyordu. Ekranın üzerindeki çerçeveli, *BATTLEZONE* yazısının yerine, tank çiziminin üzerine, askeri tarz, klişe harflerle *Bradley Trainer* yazılmıştı. İsmi açıklamak istemeyen eski bir Atari çalışanı Evans'a bir e-mail göndererek, "Bunu nereden bulduğunuzu ciddi merak ediyorum" diye sordu. "Bilindiği kadarıyla (ya da

resmî açıklamalara göre) sadece iki konsol üretildi. Bunların biri Ft. Eustice'deki (TRADOC Eğitim ve Destek Merkezi'nin bulunduğu Virginia'daki bölge) konferansa gönderildi ve bir daha da ortaya çıkmadı. Diğeri ise patronumun deposunda duruyor.”

Düğmeye Bas ve Savaş

1980'lerin başlarında, video oyunları piyasadaki onuncu yılını doldurmuş olduğu hâlde savunma teknolojisi uzmanlarının çevresinden pek de uzaklaşmamıştı. Peki, o hâlde, ordu *Amy Battlezone*'dan ne bekliyordu? Rotberg'e göre, temel etken oyunun bağımlılık yaratıcı özelliği idi: Eğitim, askerleri becerilerini kendi kendilerine geliştirmeye yönlendirecek bir eğlenceye dönüştürülebilirdi. Rotberg, 90'ların ortasında verdiği bir röportajda, “Temel düşünce, bu tür bir simülâtörün, askerleri kullanmaya teşvik edecek bir oyun hâline getirilmesi idi” demişti. “Bu yolla sadece zırhlı savaş aracının özelliklerini tanımakla kalmayacak, düşman ve dost araçları birbirinden ayırmayı da öğreneceklerdi.”

TRADOC proje yöneticisi Yüzbaşı Steven J. Cox, 1982 yılında *Philadelphia Inquirer* gazetesine, “Ana fikir, var olan bir oyun sistemi ni ya da ‘aracı’ -oyun sözünü kullanmayı sevmiyorum- modern silah sistemlerine dönüştürerek, bu yolla askerlerin becerilerini artırmaktı” demişti. “Eğitim alan kişinin gerçek araçta da bu cihazda yaptığı kadar başarılı atışlar yapması durumunda, tank üzerinde gerçekleştirilen eğitimin aynısını çok daha düşük bir maliyetle sunmamızı sağlayacak aracı bulduk demektir.” Bu araç, öğrenciler henüz gerçek bir tanka adımını atmadan, “psikomotor becerileri başarıyla test edebilecekti.”

Atari'yle işbirliğini, 80'lerin başında TRADOC'un komutanlığını yürüten General Donn A. Starry yürütmüştü. Vietnam ve Kore'de savaş yöneten bir general olan Starry, 1977-1981 arasında TRADOC komutanlığı yapmış, sonraki dönemde Çöl Fırtınası Operasyonu'nun planlamasında rol almıştı. TRADOC'ta görev

yaptığı dönemde, elektronik çağda yetişen genç askerlere daha uygun yeni eğitim yöntemlerinin gerekliliğini fark etmişti. Starry, TRADOC'un 1981'deki komutanlar konferansında yaptığı konuşmada, "Bu gençler öğrenmeyi farklı bir dünyada öğrendi" demişti. "Televizyon, elektronik oyuncaklar ve oyunlar, bilgisayarlar ve diğer elektronik cihazlarla dolu bir dünyada. Hepsi televizyon ve teknoloji kuşağı üyesi... Bu tür fantastik teknolojik başarıların gerçekleştirildiği bir dönemde, yeni ve çok daha etkili eğitim araçlarının bulunduğu bir ortamda, hâlâ sınıflarda oturarak ders dinlemeleri, halen kitaplara ve diğer basılı malzemelere bağlı kalmaları ne derece doğru?" (Starry, elektronik kuşağı hakkındaki bilgilerinin bir kısmını, o dönem askeri eğitim tesislerinden de ulaşılabilen ARPANet ve PLATO ağı sayesinde öğrenmiş olsa gerek.)

Starry'nin fikirlerinin, Douglas MacArthur'dan çok Marshall McLuhan'ın fikirlerini andırdığını göz önüne alarak, McLuhan'ın ortaya attığı bir spekülasyona göz atmakta fayda var. Kanadalı eleştirmen, *Medyayı Anlamak: İnsanlığın Uzantısı* kitabında, barutun yüzyıllardır bilindiğini ancak bu maddenin bir füzeyi bir hedefe doğru fırlatmak amacıyla kullanma fikrinin ancak ressamların doğrusal perspektif kavramını yaratmasının ardından ortaya atıldığını söyler. McLuhan'ın iddiası tarihsel açıdan yanlıştır -ateşli silahlar, Filippo Brunelleschi'nin çizgiler aracılığıyla derinlik hissi yaratma konusundaki klasik yöntemi yeniden keşfettiği 1500'lü yıllardan en az yüz yıl öncesinde vardı- ancak anlatmak istediği şey geçerliliğini korumaktadır. Her ne kadar *Army Battlezone* projesi meyve vermese de, Rotberg'in *Battlezone* oyununun ortaya çıkardığı sanal üç boyutlu mekân, TRADOC'taki askerlerin bazılarının savaş alanında yeni bir eğitim sistemi fikri geliştirmesini sağladı. McLuhan'ın tekno masalında olduğu gibi, sanatsal temsil, gerçek savaş sanatını doğrudan etkiledi.

Kimi oyun tarihçileri, ordunun *Army Battlezone* birimlerini Atari'den satın alırken resmen eğitim sistemi adını kullanmayıp bu-

nun yerine askerlerin boş zamanlarında da eğitimlerini sürdürmelerini sağlayacak oyalayıcı bir araç ifadesini kullanmalarının nedeninin ordunun satınalma kurallarını ihlal etmemek olduğunu savunuyor. Bu söylentinin doğruluğu kanıtlanabilmiş değil; ancak Ordu Dergisi, 80'lerin başlarındaki eğitim sistemleri hakkında, "Ordu, özel amaçlar doğrultusunda planlanmış video oyunlarını hem resmî hem de gayriresmî yollardan kullanmayı planlıyor" diyerek "ordunun Fort Knox, Kentucky'deki zırhlı birlikler okulunun dinlenme odalarını M60 ve M1 tank eğitim simülatörleriyle donatmayı, böylece askerlerin eğlenirken pratik bilgiler edinmesini sağlamayı ve temel topçuluk ve komuta becerileri konusunda rekabeti artırmayı planladığını" belirtiyordu.

Starry'ye göre, *Army Battlezone*, orduya asker alımlarının geleceğini de simgeliyordu. Sonuçta, bir tankı yönetmek bir video oyununu oynamaya benzediğine göre, Amerika'nın alışveriş merkezleri ve atari salonları müstakbel askerlerle doluydu. Starry, "Bu oyunları oynayan herkes gönüllü asker sayılır" diyordu. "Para ödeyerek oynadıkları bu oyunların üçte ikisi askerî temalı; hava savunma sistemleriyle savaşan uçaklar, tanksavarlarla savaşan tanklar ve benzerleri..."

Starry'nin 1981'de piyasada bulunan askeri temalı atari oyunlarının oranı konusundaki tahminleri biraz yüksekti; o dönem video oyun meraklıları daha çok *Centipede*, *Frogger* ya da *Donkey Kong* gibi oyunların fantezi âlemlerine dalyordu. Yine de, bilim kurgu başlığında sunulmakla birlikte, askeri senaryoları canlandıran oyunların sayısı da az değildi. TRADOC'un Eustis, Virdiga'daki Eğitim ve Destek Merkezi'nde görevli araştırmacılar, bu oyunların önemli bölümünün, gerçek savunma eğitimi uygulamaları amacıyla kullanılabileceği düşüncesindeydi. 1981 yılında TRADOC, orduya, video oyunları hakkında geniş çaplı bir araştırma yürüttüklerini ve bu araştırma sonucunda, "Popüler oyunların birçoğunun eğitim amacıyla kullanılabileceğine kanaat getirdiklerini" bildirmişti. TRADOC'a

göre, gençlerin ceplerindeki paraları almak amacıyla üretilen bu oyunların önemli bir kısmı, yeni nesil Amerikan askerlerini eğitme potansiyeli taşıyordu. Örneğin, Atari programcıları tarafından geliştirilen *Red Baron* da *Battlezone* donanımlarını kullanarak çalışan bir diğer FPS oyunuydu. Ordunun raporuna göre, oyuncunun Birinci Dünya Savaşı'nda kullanılan çift kanatlı bir it dalaşı uçağının kokpitine oturduğu bu oyun, "Helikopter nişancılarının işine yarayabilirdi." Atari'nin efsanevi *Missile Command* oyunu ise "ordunun alçak irtifa hava savunma sistemlerinde kullanılan ileri saha uyarı radarlarına çok benzer bir kontrol mekanizmasına sahipti." Raporda sözü edilen oyunlardan bir diğeri olan *Ambush* ise "genç subaylara manga tak-tiklerini öğretmek amacıyla kullanılabilirdi." (Raporu kaleme alan kişi, her ikisi de tank oyunu olan *M-79 Ambush* ya da *Armor Ambush* oyunlarının birinden söz ediyor olmalı.)

Şu senaryonun acayipliğini düşünsenize: TRADOC generalleri, ellerinde not defterleriyle atari salonlarını dolaşarak, gençlerin omuzlarının üzerinden kimlerin yüksek puanlar aldığına bakıyor. Peki, bu sahne gerçekten de çok mu acayip? Video oyunları tarihinin de gösterdiği gibi, seksenlerin bu gürültülü oyuncaklarının ataları, doğrudan Soğuk Savaş döneminin askeri gereksinimlerinin ortaya çıkardığı oda büyüklüğündeki bilgisayarların dünyasından geliyor. Bir başka ifadeyle, askeri araştırmaların bir yan ürünü olarak ortaya çıkan oyunlar, on yıl geçmeden kışlaya geri dönüyordu. *Army Battlezone*, savaş ile eğlence arasındaki bu işbirliğinin örneklerinden sadece biriydi. Bu deneme niteliğindeki oyun, 1990'larda, daha yeni, daha esnek teknolojiler aracılığıyla, video oyunları ile askeri eğitimi birleştirmeye yönelik fikirlerin öncülüğünü yapmıştı.

Bozuk Para Ustaları

General Starry'nin video oyunlarının büyük bölümünün askeri temalar içerdiği yönündeki düşüncesi tartışılır olsa da, bir anlamda anne babaların, oyunların gereksiz düzeyde şiddet içerdiği, aşırı militarist olduğu yönündeki kaygılarını yansıtır nitelikteydi. Video oyunları dünyanın dört bir yanındaki evlerin salonlarının ayrılmaz birer parçası hâlini aldıkça ve ceplerinde bozuk paralarla mahallelerindeki atari salonlarının yolunu tutan çocukların sayısı arttıkça, şu an iyice yaygınlaşan video oyunu karşıtı hareketin ilk dalgası baş gösterdi. Dönemin gazetelerinde ebeveyn örgütlerinin korkularına yer veren haberler artınca, 1985 yılında medya akademisyeni Terri Toles, duruma bizzat tanık olmak amacıyla bir atari salonuna daldı. Siyasi açıdan sol görüşlü olan Toles'in "Video Oyunları ve Askeri Strateji" başlıklı araştırmasında dile getirdiği görüşler, kesinlikle Starry'ninkilerle aynı değildi.

Toles, "Herhangi bir atari salonuna giren herkes aradaki bağlantıyı rahatlıkla görebilecektir" diyordu. "*Missile Command, Battlezone, Space War* gibi isimler, makinelerin üzerindeki pike yapan uçak, görkemli tank ve renkli patlama çizimleri bile bu durumu kanıtlamaya yeter. Gözlemcinin, 'Benden daha büyük savaşçı var mı?' diyerek meydan okuyan sese döndüğünde, sesin makineden geldiğini görmesi de kuşkusunu doğrular nitelikte. Bu eğilimi fark etmek için atari salonlarına gitmek de şart değil. İnsanları 'elektronik sadizm', 'uzay savaş sanatları', 'uzay askerleri' dünyasına davet eden video oyunları hakkındaki haberleri okumak bile yeter."

Bu atari salonlarında, futuristik fantezi meslektaşları kadar gösterişli olmayan gerçek askerlere rastlamak da mümkündü. Geleceğin askerlerini bulmaya çalışan subaylar, yeni adaylar bulmak amacıyla atari salonlarını ziyaret etmeye başlamıştı. Dönemin gazetelerinde çıkan birçok haberde, Kara, Deniz, Hava Kuvvetleri görevlilerinin, video oyunlarına meraklı gençleri resmî politika kapsamında ya

da gayriresmî şekillerde hedef aldıkları belirtiliyordu. *Philadelphia Inquirer* gazetesinde 1982 yılında çıkan bir haberde, Woodbury, New Jersey’de gençlerin takıldığı atari salonlarını ziyaret eden, Deniz Piyadeleri’nde görevli bir kelle avcısından söz ediliyordu.

John Fisher, Deptford Alışveriş Merkezi’ndeki atari salonuna, ormanda bir geyiğin peşindeki bir avcı gibi daldı. Şimşekten hızlı parmaklarıyla uzay işgalcilerini ve katil robotlarını öldüren video savaşçılarıyla dolu labirentte dolaştığı sırada, cilalı ayakkabıları, bir kedi patisi kadar sessizdi. Ütülü, devetüyü renkli üniforması içindeki Fisher, reflekslerini test eden gençleri büyük bir sessizlik içinde izliyordu. Ortam sakinleştğinde ya da gençlerden birinin bozuk paraları bittiğinde bir matadorun zaraleti ve çabukluğuyla harekete geçiyordu. Yüzünde bir gülümsemeyle elini uzatarak kendisini tanıtıyordu: “Merhaba, ben Deniz Piyadeleri’nden çavuş David Fisher. Birkaç dakikan varsa, sana Deniz Piyadeleri’nin senin gibi gençlere sunabileceği şeylerden söz etmek istiyorum.”

Aynı gazetedeki bir diğer haberde, donanmanın 1981 yılındaki California’da görevli kelle avcısı olan kıdemli başçavuş Julia Reed’den söz ediliyordu. Reed, “Bu oyunları oynadıkları sırada, savunma ve rekabeti düşünüyorlar” diyordu. “Bu anlamda savaştan bir farkı yok. Bu şekilde dile getirmek hiç hoşuma gitmiyor ancak gerçek bu ... Bu çocukların birçoğu teknolojiye çok yatkın ... Birçok kişi askere yazılıyor. Çünkü geleceğin yüksek lisans diplomasında değil, bilgi işlem teknolojisinde olduğunu biliyorlar.”

Reed, muhabire, “Öğleden sonra dört gibi atari salonuna gidiyorum: Biraz ısındıktan sonra, oynayanları izlemeye başlıyorum” diyordu. “Ardından onlarla biraz oynuyor, kola ısmarlıyorum. Karşımdaki genç askere yazılmaya niyetli gibiyse, oyunu bilerek kaybediyorum. Karşımdaki genç gerçekten yeteneksizse yenmeye gayret ediyorum. Sohbet sırasında profillerini çıkarmaya gayret ediyorum: Neler yap-

tıklarını, nelerden hoşlandıklarını öğreniyorum... Ardından konuyu Deniz Kuvvetleri'ne getiriyor, hiçbir sonar ya da radar görüp görmediklerini soruyorum. Yüzde atmış denemeyi kabul ediyor. Genel anlamda, bu çocuklar diğerlerinden daha yüksek puanlar yapıyor."

Kelle avcılarının joystick savaşçılarını hedef almalarının temel nedeni, video oyunları ile silah sistemlerinin kullanımı hakkındaki benzerlikler. İsminin açıklanmasını istemeyen bir Deniz Kuvvetleri silah uzmanı, aynı muhabire, "*Missile Command* oyununun çok boyutlu kontrol topu, hava savunma sistemlerinde kullanılanlara çok benziyor" diyordu. "Düşman uçaklar radar ekranında belirir. Bir topla kontrol edilen elektronik imleçle hedefi görüş menzilinize alırsınız. Bir düğmeye bastığınız an füze ateşlenir ve ortada uçak falan kalmaz."

Vincent Mosco'nin 1982'de yayınlanan ve gelişen video oyunları teknolojisinin toplumsal etkilerini ele alan akademik çalışması *Düğme Fantezileri*'nde, atari salonlarındaki asker bulma çalışmaları, genç bir oyuncunun gözünden anlatılır. Aşağıdaki ifadeler, Mosco'nun oyun meraklısı olduğu anlaşılan bir öğrencisine aittir:

*Geçen yıl bir atari salonunda çalıştım. Orada görevli olduğum için tüm video oyunlarını ücretsiz oynayabiliyordum. Kısa süre içerisinde iyice hızlanarak usta bir oyuncu hâline geldim. Bunun sonucunda askerî kelle avcılarını iki sefer, orduya kaydolmam konusunda uzun nutuklar çekti. En iyi tekliflerden biri Florida'da tatilde olduğum sırada bir tümgeneralden geldi. *Missile Command* oyunundaki maharetimden o kadar etkilendi ki, eğitim kampı gibi zaman alıcı süreçlere uğraşmak zorunda kalmamam konusunda bizzat çaba harcayacağını söyleyerek, düşük ücretli, düşük rütbeli bir görevle değil, balistik alanında, yüksek maaşlı, ustalık gerektiren bir pozisyonda işe başlayacağım konusunda garanti verdi. Kuşkulandım. Bu yüzden atari oyunlarına ilgisini sordum. Bunun üzerine resmî kimlik kartını göstererek, sık sık torunlarına oyun aldığını anlattı.*

Joystick ustalarını gerçek askerlere dönüştürme hayali popüler kültürde de kendisine yer buldu. 1980'lerin gençlerini eğlendirme konusunda tam bir otorite olan Steven Spielberg, bu kavramdan, Amis'in *Uzay İşgalcilerinin İşgali* kitabına yazdığı önsözde söz etti. Ünlü yönetmen, "Uzaylılar dünyaya inmişti. Artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacaktı" diyordu. "İnanmalısınız; bir savaş yaşanıyor. Bu savaşın garip yanı ise gönüllü olma hatasına düştüğünüz an, askerliğin alışkanlığa dönüştüğünü fark ediyorsunuz."

Savaş temalı video oyunları ile gerçek savaşlar arasındaki bu gizli, geçirgen zar fantezisine 1983 tarihli gerilim filmi *WarGames*'te de yer verilir. Filmde, genç bir bilgisayar korsanı evindeki bilgisayardan Pentagon'un füze komuta sistemine sızar. Askeri temalı bir oyun sitesine girdiğini sanan genç, "Küresel Termonükleer Savaş" isimli bir oyuna başladığı an farkında olmadan az daha üçüncü dünya savaşına neden olacaktır.

Çocuklara yönelik bir bilim kurgu filmi olan 1985 tarihli *The Last Starfighter* da benzer bir temaya sahiptir. California'da bir karavan parkında yaşayan genç bir atari oyunları meraklısı olan Alex, bir başka gezegenden gelen uzaylı bir elçi tarafından uzaydaki düşmanlarıyla savaşmalarına yardım etmesi amacıyla kaçırılır. Sonradan anlaşılır ki, gencin en sevdiği video oyunu, aslında, potansiyel yıldız savaşçıları eğitmek amacıyla dünyaya getirilmiştir. Uzaylılar, oyunda aldığı yüksek puanlar sayesinde Alex'in becerilerinden haberdar olmuştur. Bir süre sonra Alex kendisini, gerçek işgalci uzaylıları öldürürken bulur. Savaş sahneleri sırasında bilgisayarda üretilen görüntüleri kullanan ilk filmlerden biri olan *The Last Starfighter*, video oyunları numarasına başvuran bir *Star Wars* taklidi olmaktan öteye gidemedi. Ancak, film, dönemin daha ünlü gençlik komedileri gibi, Alex'in kendi yeteneklerinin farkına varma sürecini anlatması açısından önem taşıyor. *The Last Starfighter*'in ilanlarında, Alex, gecenin karanlığında boş bir otoyolun kenarında diki-
li. Afişte, "Hayallerini bulamadı" yazar. "Hayalleri onu buldu."

Grafik Savaş

TRADOC'un geliştirilmiş FPS oyunu, bilgisayar oyunları literatüründe bir acayiplik olarak yerini aldı. Birçokları oyunu ölü doğmuş bir proje olarak anıyor. Oyunun tek yararının *America's Army* benzeri modern savaş oyunlarına öncülük etmek olduğu belirtiliyor. Oysa *Battlezone* Bradley Trainer bu konuda tek örnek değildi. Ed Rotberg'in tereddütlerini bir kenara koyarsak, video oyunları sektörü, hiçbir zaman ordu sponsorluğundaki bilgisayar araştırmaları âleminde pek uzak durmamıştı. Asla hayata geçememesine rağmen, *Army Battlezone* da ordunun barış döneminde, özellikle simülasyonlar aracılığıyla gerçekleştirilen eğitime verdiği önem dâhilinde yapılan yatırımların bir parçasıydı. Bu eğilimler, 1990'larla birlikte teknolojik ve ticari gelişmeleri, reklamcıların verdiği adla, dijital devrimin eşiğine getirmesiyle yeni bir hareketlilik kazandı. Askeri araştırmalar ile popüler video oyunları sektörü arasındaki gevşek ilişkileri, bu iki bambaşka dünyayı, karşılıklı çıkarlar doğrultusunda bir araya getirmek amacıyla güçlendirmeye yönelik bilinçli girişimler arttı.

Oyunlar, uzun yıllardır, strateji ve liderlik özelliklerini geliştirmek, eski savaşları analiz etmek amacıyla generaller tarafından kullanılıyordu. Ancak geniş çaplı oyunlar birliklerin eğitimi amacıyla da kullanılabilirdi. Generaller, atalarının kriegsSpiel oyununda minik mavi ve kırmızı ordularla yaptıkları gibi, askerlerini mavi ve kırmızı birliklere ayırdı. Yapay bir ortama taşınan askerler arasında sahte savaşlar yapıldı. Âdeta geniş çaplı, insanların piyon görevini üstlendiği satranç maçları yapılıyordu. Örneğin, İkinci Dünya Savaşı'nın başlarında, Avrupa'ya gönderilecek olan askerler, ellerinde tahta silahlarla, üzerlerine serilen ucuz muşambalar aracılığıyla Alman tankına benzetilen kamyonlara saldırırken, kendilerine gülüyor olmalıydı. Bu tür eğitsel canlandırmalara savaş tarihinde pek rastlanmıyor. 19. yüzyılın sonlarına dek, geleneksel askeri anlayış uyarınca, bir asker açısından tek okul, gerçek savaş meydanlarıydı. Bu ölümcül akade-

miden mezun olabilenler cesaret diploması alabiliyordu; savaş, olabilecek en somut eğitim deneyimiydi.

Ancak 20. yüzyılın başlarından itibaren, mekanik savaş anlayışına daha uygun yeni fikirler belirmeye başladı. Bunlardan biri de, askerlerin, tek başlarına oyun oynayarak, kişiselleştirilmiş elektronik cihazları kullanarak eğitim alabileceği kavramıydı; tarihte ilk kez, makineler, askerler açısından, birliklerindeki diğer askerler kadar hayati bir önem kazanmaya başlamıştı. Kısa sürede askeri alanda kullanılmaya başlanan ve Birinci Dünya Savaşı sırasında Eddie Rickenbacker ile Kızıl Baron arasındaki ünlü it dalaşları sayesinde ünlenen uçakların gelişimi kendine özgü sorunları da beraberinde getirdi: Pilotları, hayatlarını riske atmadan hızlı ve verimli bir şekilde nasıl eğiteceklerdi? 1934 yılında, gerçekleştirilen eğitim uçuşlarında, sadece bir hafta içerisinde 10 kadar Hava Kuvvetleri pilotu hayatını kaybetmişti. Nedeni, Hava Kuvvetleri'nin pilotlarına yeryüzünü izleyerek uçmayı öğretmesiydi. O hafta ise hava bulutlu olduğu için görüş mesafesi kısıtlıydı. Hava Kuvvetleri bu olay üzerine, pilotların yere değil, kontrol paneline bakarak uçmalarına yönelik yeni eğitim yöntemleri geliştiren havacılık meraklısı mucit Edwin Link'e başvurdu.

Bir piyano ve org üreticisinin oğlu olan Edwin Link, havacılığın başlangıç dönemlerinde yetişmişti. Uçmaya büyük merakı olan ancak uçuş dersleri almaya parası yetmeyen genç Link, bir arkadaşının uçağıyla pistte rule* yaparak eğitim aldığı sırada, elleri ve ayaklarıyla uçağın kumanda donanımını âdeta ezbere kullanır hâle geldi. Bu yaptıkları, dışarıdan bakanlara takıntılı hatta hastalıklı görünüyor olmalıydı. Ancak Link, "uçuş eğitmeni" adını verdiği bir alet geliştirme fikrini bu sahte uçuşlar sırasında geliştirdi. Aletini de kısa süre içerisinde üretti. Mavi tahtadan yapılan uçuş eğitmeni, bodur bir kaidenin üzerine oturtulmuş, kanat genişliği 3 metre kadar olan, minyatür bir uçağı andırıyordu. Müstakbel pilotlar, tahta uçağın, gerçek boyutlardaki, her

* Kalkış, iniş hariç uçağı kendi motorunun yardımıyla yerde yürütmek.

türlü donanımın yer aldığı kokpitine oturuyordu.

Gerçek bir uçak gibi kullanılan “mavi kutu”nun, elektrikli vakum pompası ve babasının Link Piyano ve Org Şirketi’nden getirilen kö-rükleri, aracın, uçağın kalkış ve manevralarını andıracak şekilde ha-reket etmesini sağlıyordu. Araç çok büyük bir yenilik sayılmazdı; Birinci Dünya Savaşı’nın başlarında benzer, daha basit modeller kul-lanılıyordu. Ancak modern uçakların hızla karmaşıklaşan kumanda sistemleri ilk kez işin içine giriyordu. Müstakbel pilotlar ilk kez “kör uçuş” becerisi konusunda eğitim alabiliyor, hareketlerini yere ve ha-vaya değil, uçağın kendi sistemlerine bakarak uçurmayı öğreniyordu. Link’in, ilkel ancak etkili eğitim aracı, aynı zamanda sanal ortamda gerçekleştirilen eğitimlere yönelik ilk adım niteliğini taşıyordu.

Link’in aracı zaman içerisinde yaygınlık kazanabildi. 1930’ların başlarında New York’ta Link Uçuş Okulu açıldı. Ancak ekonomik kriz yüzünden işleri bozulunca, mavi kutu Coney Island Lunaparkı’nda yeni görevler üstlenmek durumunda kaldı. Lunapark macerası uzun sürmedi. Hava Kuvvetleri’nin 1934’teki eğitim faciasının ve göz gözü görmeyen bir fırtınada başarılı bir uçuş gerçekleştiren Link’in ustalıklı gösterisinin ardından, Hava Kuvvetleri, şirketin resmî kayıtlarına göre tanesi 3500 dolardan altı adet eğitim aracı satın aldı. Kısa süre sonra askeri ve ticari çevrelerden yeni siparişler gelmeye başla-dı. İkinci Dünya Savaşı sırasında Link’in Havacılık Araçları Şirketi, Amerika’daki ve müttefik ülkelerdeki tüm hava üslerine mavi kutu satar oldu. Kayıtlara göre, 45 saniyede bir mavi kutu üreten şirket, savaş boyunca tam 10 bin araç sattı. Link Simülasyon ve Eğitim Şirketi günümüzde de Pentagon’la, İç Güvenlik Bakanlığı’yla, ulusal istihbarat örgütleri ve diğer kurumlarla iş yapan en büyük havacılık, istihbarat ve iletişim şirketlerinden biri olan L3 Communications’a bağlı olarak varlığını sürdürüyor.

İkinci Dünya Savaşı’nın ardından, modern bilgisayarların ortaya çıkmasıyla birlikte “simülasyon eğitimi”, Amerikan askeri kültürün-

deki önemini artırarak, savunma teknolojisi firmaları açısından cazip bir sektör hâlini aldı. Soğuk Savaş döneminde, aktif savaşların yerini, potansiyel güç kavramı alınca, hem silahlanma yarışı hem de devasa boyutlarda savaşa hazır orduların kurulması nedeniyle eğitimin önemi arttı. Özellikle kimileri gerçek savaş yüzü görmeyen modern silah sistemleri, tüm birliklerin baştan eğitilmesini gerektiriyordu. Bu durum savaş ekonomisinin birtakım unsurlarının kalıcı bir rol kazanmasına yol açtı.

Kısa süre içerisinde bilgisayarlı simülasyonlar gerçekleştirilmesi yönündeki talepler artmaya başladı. İkinci Dünya Savaşı sürdüğü dönemlerde, Deniz Kuvvetleri MIT'den, Link eğitim aracının, bilgisayarlı, dönemin şartlarına daha uygun bir versiyonunun geliştirilmesini istedi. Bu fikir Kasırga Projesi'nin ortaya çıkmasına yol açtı. Projenin amacı, pilotin hareketlerine anında tepki verecek bilgisayar kontrollü bir kontrol paneli geliştirmektir. Link eğitim aracının aksine, Kasırga eğitim aracı farklı uçak modelleri uyarınca programlanabiliyordu. Ancak MIT uzmanlarının geliştirdiği Kasırga bilgisayar, başlangıçtaki uçuş simülatörü hedefinin çok ötesinde noktalara ulaştı. Çalışmalar sonucunda ortaya dijital teknolojinin temel bileşenleri -ekranlar, ışık kalemleri, ağ sistemleri, telefon hatları aracılığıyla veri iletimi, manyetik çekirdek belleği- çıktı. Bunun üzerine proje SAGE kod adıyla bilinen küresel bir füze savunma sistemine dönüştürüldü. İlk gerçek zamanlı dijital uçuş simülatörünün ortaya çıkması ise, bu amaç doğrultusunda geliştirilen Link Mark 1 bilgisayarının üretildiği 1960'ları buldu.

Sonraki yıllar içerisinde bilgisayarlı eğitim simülatörleri ordunun tüm alanlarına yayıldı. Simülatörlerin uçuş dışında ilk kullanıldığı alanlar, dış dünyayla zaten birtakım araçlar vasıtasıyla temas kurulan tanklar ve denizaltı sistemleri oldu. Görsel ve işitsel sistemlerin gelişmesiyle birlikte, füzelerin ateşlenmesinden, elektronik panellerin döşenmesine dek her alanda, İkinci Dünya Savaşı sırasında

kullanılan eğitici filmlerin interaktif ve teknolojik varisleri olan elektronik cihazlar kullanılmaya başlandı. Örneğin, video oyunların öncülerinden Ralph Baer, Sanders Associates firmasında sıradan bir televizyon ekranı ile başlarda interaktif videokasetlerin, sonraları CD'lerin kullanıldığı, tüfek, tanksavar, hatta oto tamiri eğitimine yönelik interaktif video sistemleri geliştirdi.

Bu simülatorler 1980'lere dek belirli görevleri ve belirli sistemleri öğretmek amacıyla üretilen özel sistemler olma özelliğini sürdürdü. Üstelik çok da pahalıydılar. 70'lerin sonlarında tek bir uçuş simülatorü 35, tank simülatorü 18 milyon dolara mal oluyordu. Kimi zamanlar, simülatorler eğitiminde kullanıldıkları silah sistemlerinden bile pahalıya gelebiliyordu. Bu araştırmalar sayesinde Savunma Bakanlığı, 1990'lara dek bilgisayar grafik teknolojilerinin gelişiminin en büyük destekçisi oldu.

Ortak Halüsinasyon

Link eğitim sisteminin -aralarında *Army Battlezone* projesinin de bulunduğu- varislerinin önemli bir eksikliği bulunuyordu: Savaşlar, Hollywood filmleri haricinde, tek başına uçan pilotlar, yalnız tankçılar tarafından gerçekleştirilmiyordu. Ordular; karmaşık kurallar ve karar mekanizmaları uyarınca faaliyet gösteren insanlar topluluğu tarafından kazanılıyordu. İlk simülatorler insan-makine uyumunun güçlendirilmesine yardımcı olmuştu ancak gerçek savaş ortamını öğretme konusunda pek bir işe yaramıyorlardı. Piyade askerler döneminde, sınıfta eğitim nispeten kolay olabilirdi. Ancak mekanize piyade ve hava saldırısı çağında bu olanaksız bir hâl almıştı. Tek uygun eğitim yöntemi gerçek savaşıydı.

1983 yılında, Binbaşı Jack Thorpe bağımsız eğitim sistemlerinin ortak bir sanal ortamda birlikte kullanılmasını sağlayacak bir simülator geliştirme amacıyla çalışmalara başladı. Thorpe, 1978 yılında, Hava Kuvvetleri'ne uçuş simülatorleri geliştirdiği dönemde

de benzer bir öneri getirmişti. O dönem böylesine bir sistem hem çok pahalı bulunmuş hem de bilgisayarların gücünün gerekli grafikleri oluşturmaya yetmeyeceğine karar verilmişti. Ancak artık DARPA'da görev yapan Thorpe, ARPANet'in bu soruna çözüm getirdiğinin farkındaydı. Bu sistem de o dönemlerdeki ARPANet ya da günümüzün interneti gibi dağıtık ağ halinde kurulabilirdi. Thorpe'un modelinde, yoğun veri işleme süreci, devasa büyüklükte merkezi bir bilgisayar yerine kullanıcıların konsollarında gerçekleştirerek, ortaya eğitim gören kişinin "perspektif"ini oluşturan, ortak bir hayali mekân çıkacaktı. Thorpe, projesine SIMNET (Simulation Network/Simulasyon Ağı) adını verdi.

İlk modelleri 1980'lerde ortaya çıkan SIMNET, 1990'larda tam anlamıyla faaliyete geçti. DARPA, orduya 238 ağ simülatörü sağladı. O dönemlerde SIMNET, gerçek zamanlı ortak bir ortamda farklı araçları kullanan yüzlerce insana aynı anda hizmet verebiliyordu. *Wired* dergisinde 1997'de yayınlanan bir yazıda, siber uzayı William Gibson değil, Hava Kuvvetleri'nde görevli Binbaşı Jack Thorpe icat etti" deniyordu.

Ordu SIMNET'i Yakın Muhabere Taktik Eğitim Aracı olarak kullanmaya başladı. Eğitim aracı, dışarıdan bakıldığında, duysal yoksunluk kabinlerine benzeyen, grimsi yeşil renkte, hiçbir özelliği olmayan fiberglas kutuları andırıyordu. İçine girildiğinde ise, pencere yerine, SIMNET dünyasını gösteren ekranların bulunduğu bir savaş aracının -Abrams tankının, Bradley'in ya da Hunvee'nin- gerçek boyutlarda kabiniyle karşılaşılırdınız. Kabinin küçüklüğünün yol açtığı klostrofobiye, eğitimin gerçeklik hissini artırmak amacıyla eklenen bir dizi ses efekti eşlik ediyordu: motor sesleri, silahlar, tank gıcırıltıları, dönen taretler... Bu deneyim, acemilerde, beynin gerçek ile sanal olanı ayıramamasından kaynaklanan, deniz tutmasını andıran, "simülasyon bulantısı" yaratacak derecede yoğunlukluydu.

Kimi kaynaklar, SIMNET'in *Army Battlezone* projesinden esinlendiğini öne sürer. Ancak Thorpe'un projeyi Hava Kuvvetleri'ni ilk öne-

risi, daha öncesine rastlar. Thorpe'un PLATO *panzeri* ya da PLATO ağı üzerinden oynanan diğer oyunlardan esinlenip esinlenmediği ise bilinmemekte. Ancak ortak sanal dünya kavramının 70'lerde ve 80'lerde farklı kanallardan geliştiğinden kuşku yok. William Gibson, 1985 yılında yayınlanan (daktiloyla yazılmasıyla ünlenen) *Neuromancer* romanında, 3 boyutlu bir dünya kuruyor, *Wired* dergisinin de belirttiği gibi, siber uzay kavramını hayatımıza sokuyordu.

Ancak, 1980'lerde yazılan, ordunun simülasyon öncülerini çok daha fazla etkileyen, çoğunun kendilerine ilham verdiğini söylediği bir bilim kurgu romanı daha vardı. Orson Scott Card'ın 1985 tarihli *Ender's Game* kitabında, dünyanın Bugger adı verilen uzaylı böcekler tarafından işgal edilmesi tehlikesiyle yüz yüze gelmesi anlatılıyordu. Hükümet, güçlü savaşçılar yetiştirebilmek amacıyla en parlak çocukları savaş eğitimi için uzaya gönderiyordu. Bu eğitim iki boyutlu ve üç boyutlu video oyunları, yerçekimsiz ortamda gerçekleştirilen lazer savaşları aracılığıyla veriliyordu. Romanın başkahramanı Ender, bu oyunlardaki ustalığını kanıtlayarak bu karmaşık akademide hızla ilerliyor, daha geniş çaplı simülasyonlardan ve zorlu eğitimlerden geçiyordu. Sonunda, bilgisayar kontrollü büyük bir savaşın ardından, Ender, içinde büyüdüğü sistemin sırrını keşfe diyordu. Oynadığı son oyunlar simülasyon değildi: gerçek bir uzay gemisini uzaktan kumandayla yönetmekteydi. Farkında bile olmadan tüm uzaylı böcekleri yok etmiş, dünyayı kurtarmıştı.

Doom Kuşağı

Ticari video oyunları dünyası da değişiyordu. Kişisel bilgisayarların hızla artması, CD-ROM'ların geliştirilmesi, bilgisayar oyunlarına yeni bir popülerite ve gelişmiş tasarımlar getirdi. Oyunlar, ARPANet ve PLATO aracılığıyla satranç ve mayın tarlası oyunlarının ilkel versiyonlarının oynandığı 1970'lerden beri kişisel bilgisayar kullanıcılarının aşına olduğu bir kavramdı. Ancak artık kişisel bilgisayarlar ve

dizüstü bilgisayarlar için özel olarak üretilmiş gelişmiş oyunlar çıkarılıyordu. Bu oyunlar sayesinde FPS oyunları da evlere girdi.

Bu türün öncüsü, 1994 yılında piyasaya çıkan ve FPS oyunlarının popülerleşmesini sağlayan ve video oyunlarının sinemadaki görsel boyutluluğa giderek yaklaşmasının yolunu açan, askeri bir fantezi oyunu olan *Wolfenstein 3D*'ydi. *Wolfenstein* ismi yeni sayılmazdı. İlk olarak 1981'de Apple 2'ler için, PLATO ağı üzerindeki birçok oyunla imza atan Silas Warner tarafından üretilen iki boyutlu bir macera oyunu olan *Castle Wolfenstein*, ardından da 1984 yılında *Beyond Castle Wolfenstein* piyasaya çıkmıştı. Bu nispeten basit oyunlar, o dönem epey popüler olmalarına rağmen, 1994'te id Software tarafından piyasaya sürülen torunları *Wolfenstein 3D*'nin yarattığı etkinin yanına bile yaklaşamamışlardı.

Tıpkı 10 yıl önce ortaya çıkan *Battlezone* gibi, *Wolfenstein 3D*'de de oyuncu olayları kahramanın gözünden görüyordu. Ancak bu defa kahramanımız isimsiz bir tankçı değil, 2. Dünya Savaşı sırasında Amerikan ordusunda görev yapan çavuş William "B. J." Blazkowicz'di. Çavuşun görevi, *Mazewar*'ın labirentlerini andıran Nazi karargâhından kaçıyordu. *Wolfenstein 3D*'nin getirdiği yeniliklerden bazıları, bugün de FPS oyununun temel ilkeleri olmayı sürdürmektedir: Kahramanın silahının ekranın altının orta kısmına yerleştirilmesi; oyunun 3 boyutlu ortamından farklı, yaşam gücünü, skoru ve diğer verileri gösteren, uçuş ve tank simülasyonlarından alınan, uyarı göstergesi; Blazkowicz'in toplayarak yaşam gücünü artırabildiği ilkyardım setlerinin yerleştirilmesi; her yeni aşamada düşmanın giderek güçlenmesi ve son aşamada en zorlu "patronun" belirmesi (Adolf Hitler'in kendisi) gibi...

1994 yılındaki grafik kapasite nedeniyle, *Wolfenstein 3D*'deki Naziler, kısa boylu, tıknaz, koca kafalı çizgi film karakterleri gibidir. Yahudi soykırımı suçlularının neredeyse sevimli birer ikona dönüştürülmeleri insana hem komik hem de ürpertici gelir: Şatonun du-

varları etkileyici gamalı haçlar ve kartal çizimleriyle donatılmıştır. Alman çoban köpekleri, insanın sarılası gelecek kadar sevimlidir. Hitler, kendisini robota benzeten kıyafetiyle çizgi romanlardan fırlamış gibidir. (Alman hükümeti, hayali bile olsa, Nazi sembollerinin ve Nazi Partisi'nin marşı *Horst Wessel Lied*'in kullanılması nedeniyle oyunun ülkeye sokulmasını yasaklamıştır.)

Büyük popülerlik kazanan *Wolfenstein 3D*, id'nin dönüm noktası olan 1993'te piyasaya sürülmesiyle, FPS oyunlarına yeni bir popülerlik ve karmaşıklık kazandıran *Doom*'un yolunu açtı. *Doom* oyununda, oyuncular, şeytani uzaylılar tarafından işgal edilen Mars'taki ileri karakolları keşfe çıkan bir "uzay komandosu" rolündedir. *Doom*, grafik açıdan bugün çok ilkel görünse de, mirasçılarının devrimci öncüsü olma niteliği taşımaktadır. Mars ileri karakollarının mimarisi oldukça gerçekçidir. Her ne kadar düşmanlar zaman zaman iki boyutlu çizimleri andırırsa da, kahramanımız bulunduğu ortamda rahatça hareket edebilmektedir. Oyunun bu gelişmiş grafiklerden daha da etkileyici olan yanı ise oyuncunun, oyun içindeki mekânları rahatça keşfedebilme becerisidir. Tıslayan canavarları ve uçan kafataslarını öldüren uzay komandonuz, zindanları kolaçan edebilir, yeraltı nehirlerini dolaşarak daha önce görülmemiş unsurları keşfedebilir. Hatta her aşamadaki "gizli bölgeler" oyuncuyu buna teşvik eder. Bu açıdan *Doom* âlemi, günümüzün *Grand Theft Auto* ve *Halo* oyunlarını andıran bir keşif özgürlüğü tanır.

Modifiye Dünya

Doom'un getirdiği yeniliklerden biri de, bu teknolojinin standart hâle gelmesinden çok uzun süre öncesinde, internet dostu bir yaklaşım benimsemesidir. Oyunun örnekleri internet üzerinden ücretsiz dağıtılıyor, oyuncular oyunun tadına vardıktan sonra parasını ödeyerek tüm aşamalara ulaşma hakkı alıyordu. Yeni versiyonlar üretilince, ilk *Doom* versiyonu ücretsiz olarak dağıtılmaya başlandı.

Ardından da o güne dek görülmedik şekilde kaynak kodları açıklandı. Böylece oyuncular oyun üzerinde diledikleri değişikliği yapabilecekti. *Doom*'un yayıncılarının da teşvikiyle, oyuncular, oyunun bu değiştirilebilme özelliğini kullanmaya başladı.

Birkaç yıl içerisinde, kimilerine internet üzerinden hâlâ ulaşabileceğiniz binlerce WAD (modifiye edilmiş oyun) dosyası ortaya çıktı. Bu dosyaların kimine sadece yeni ve daha zor aşamalar ekleniyordu. Kimileri ise oyunun yapısını ve karakterlerini tümünden değiştirmeye yönelikti. Bu ev yapımı ortamlara sinen kültürel referanslar, 90'ların pop kültüründen izler taşıyordu. *Batman*, *Uzay Yolu* ya da *Yıldız Savaşları* temalı *Doom* oyunlarını indirerek oynayabiliyordunuz. Ya da dilerseniz, canavar katilleri sevimli mor dinozor Barney hâline getiren WAD dosyalarını indirebiliyordunuz. Aynı şekilde *Simpsons* temaları, *Army of Darkness* temaları ve *Pulp Fiction* temaları da bulabiliyordunuz. Hatta duvarların porno resimlerle dolduğu porno temalar bile bulunabiliyordu. Genç silahşorlar, kötü adamları öldürdükçe porno yıldızlarının süslediği duvar kâğıtları dalgalanıyordu. Bugün bakıldığında, *Doom*'un bu porno versiyonları, alt benliğe çıkılan yolculuğu simgeleyen hastalıklı bir halk destanına benzetilebilir.

Daha da rahatsız edici olanı ise, öğrencilerin ürettiği, Mars karakollarının yerini gerçek okul ve üniversitelerin aldığı modifikasyonlardı. Oyun meraklıları, bugün bile doomworld.com sitesinin arşivlerinden Cambridge ve Oxford gibi tarihi okulların koridorlarında canavarları öldürebileceğiniz modifikasyonları bulabilir. Hatta isteyenler, canavarlar yerine birtakım okulların sakinlerini bile öldürebilir: Toronto yakınlarındaki Unionville Lisesi, orijinal planlara uygun yapıldığı söylenen Yarmouth Lisesi versiyonları hâlen bulunabilir. Teknoloji meraklıları, bir yandan Central Florida Üniversitesi Optik ve Lazer Araştırmaları Merkezi'nin sanal ortamında dolaşırken, bir yandan canavarları haklayabilir. *Doom*'un görsel kalitesi,

korkutucu teması, oyunun güçlü efektlerinin etkisini daha da artırıyordu. Rakibinizi vurduğunuzda göğsünden kanlar fışkırıyordu. Cesetler yerlerdeki kan göllerinin üzerinde diziliyordu. Uzun bir kapı aralığına düşerse, kapı kapanarak uzaylıyı mide bulandırıcı bir şekilde eziyordu. En kötü yaratıklardan biri, öldürmek için defalarca ateş etmeniz gereken, pembe bir et yığını andıran devasa canavardı. Canavarların bedenlerinden kanlar fışkıran *Doom* serisi, en hastalıklı projelerden biriydi.

Kaba anlamda, *Doom*, bedenler üzerinde kurulan vahşi bir hâkimiyete yönelikti; bilgisayar başında saatlerce hareketsiz oturmaktan kasları uyuşmaya başlayan oyuncu, bedeninden ayrılmış bir silah hâlini alıyor, mezarların üzerinden süzülerek karşılaştığı tüm sıcak bedenleri yok ediyordu. Sinema eleştirmeni Andre Bazin, bir zamanlar, ölümün zamanın zaferi olduğunu söylemişti. Ancak *Doom* zamanı da yenebiliyordu. Dolayısıyla, bu bağımlılık yaratıcı oyun sadece zaman öldürmeye yaramakla kalmıyor, kişiye, bir anlığına da olsa, ölümü öldürdü hissi yaşıtıyordu. Zaman duruyor, dünyayla tüm bağlar kesiliyor, bitmek bilmez bir savaşın içine dalınıyordu. Düşmanların ölümü, kişinin varlığını sürdürmesini simgeliyordu. Üstelik yenilseniz bile oyuna dilediğiniz an baştan başlayabiliyordunuz.

Susan Sontag, 1965'te kaleme aldığı "Felaket Hayali" başlıklı makalesinde, atom çağının *Godzilla* ve *This Island Earth* türü bilim kurgu filmlerinin "sıra dışını, fiziksel mutasyonları, füze ve roket savaşlarını, gökdelenlerin yıkılışını göstererek" izleyiciyi, "insanın ölümünden öte, kentlerin ölümüne, insanlığın yıkımına tanık olmaya" davet ettiğini belirtmişti. *Doom* göz önüne alındığında, Sontag'ın gözlemlerinin FPS oyunları açısından çok daha geçerli olduğu söylenebilir. Kişi, bu oyunda kendi ölümü fantezisini defalarca yaşayabiliyordu. Bilim kurgu filmleri izleyiciye -devasa canavarlar ve uzaylı ziyaretçiler aracılığıyla- bir dehşet duygusu yaşatmayı hedefliyordu. *Doom* da aynı şeyi, sizi başroldeki kahramanın yerine koyarak, olay-

ların ortasına dalmanızı sağlayarak gerçekleştiriyordu. Nasıl durduracağınızı bilemediğiniz bir canavarla karşılaştığınızda, hayatta kalmanın yolunu bulabilene dek, kendi ölümünüze defalarca tanık olmak durumunda kalıyordunuz. Her ölüşünüzde, canlandırdığınız karakter korkunç bir çığlık atarak yere yuvarlanıyordu.

Belki de Charles Bernstein'in dediği gibi, "bu oyunlarda gerçekleştirilen ölüm arzusu aslında bir simülasyon değildi." Bernstein, *Doom* öncesinde, 1991'de kaleme aldığı "Play it Again Pac-Man" adlı makalede, "Belki de öldürülen, başka yerlerde verimli şekilde kullanılacak zamandı." Oyuncular zaman öldürdükleri sırada çok hareketli anlar geçiriyordu: koridorlarda ilerliyor, binaları keşfediyor, düşmanları yok ediyordu. Ancak bu eylemlerin çoğu aslında birer tepkiden ibaretti. Daha geniş açıdan bakıldığında, oyuncu, programcılar tarafından belirlenen bir hikâye doğrultusunda eğitiliyordu. Özgürce oynanan bir oyun gibi görünmesine rağmen, hikâyeyi değiştiremiyordunuz. Hatta oyun sizi ödülleri arzulama, aşamaları geçme, hazineleri bulma yönünde eğitiyordu. Karakterinizin kendisini gerçekleştirebilmesi, oyunun talimatlarına uyma becerisine, programın devresini tamamlamasına, algoritmasını tatmin etmesine bağlıydı. Bu, özgürlük gibi görünen bir kölelikti; hayatta kalabilmek için programla iyi geçinmek durumundaydınız.

Oyunun tasarımcıları daha iyi bir isim de bulamazdı. *Doom* (kaçınılmaz son) ölüm habercisi, tüyler ürpertici bir sözcüktü. Kökeni 1000 yıl öncesine dayanan eski bir sözcük olan *doom*, başlangıçta idam fermanı anlamında kullanılıyordu. Sonraları, geçen yüzyıllarla birlikte, dinî anlamlar kazanarak kaçınılmaz sona dönüşmüştü. Hatta "doomsday" (kıyamet) sözü de buradan türemişti. *Doom* oyunu da ortaya çıktığı dönemde birçokları tarafından kıyamet habercisi olarak görülmüştü. J. C. Herz, 1997'de yayınlanan *Kulturschrift Joystick Nation* kitabında, "Doom sözü bile çok şey çağırıştırıyor" demişti. "Özellikle de korkunç teknolojilerin hızla geliştiği, haydut dikta-

törlüklerin Seattle'ı Sovyet nükleer füzeleriyle vurması tehdidinin belirttiği 20. yüzyıl sonu gibi bir dönemde. *Doom* oyununda ahlaki çürüme, siyasi istikrarsızlık ve teknofobi sorunlarını çözüyorsunuz. Bunun için, Oral Roberts ve *Blade Runner*'ı tek bedende bir araya , getiren küresel bir süper polis olmanız gerekiyor."

"Tek ve mutlak kahraman sizsiniz" der Herz. "Ekip çalışması yok, görev bölüşümü yok, kâr paylaşımı yok... Tıpkı Amerika gibi..." 80'ler boyunca kendi kendine kanun koruyuculuğuna soyunan baş belalarını anlatan filmleri izleyerek yetişen *Doom* hayranları açısından ölmeyi hak eden mutlak bir düşman daha da iştah kabartıcıydı. Diğer oyunlardaki ve filmlerdeki teröristler, Naziler ve KGB ajanları gibi, *Doom* oyununun uzaylı düşmanları da hiçbir vicdan azabı çekmeden öldürülmeyi hak ediyordu. "Düşmanı insanileştirmenin hiçbir yolunun bulunmadığı bir yerdesinizdir. Çünkü düşman, adından da anlaşılacağı gibi şeytandır" der. "Sıradan bir kötü değil. Yanlış anlaşılmış biri değil. Çocuklukta yaşadığı tacizlerin, etnik ayrımcılığın, antidepresanların, kendisine duyduğu güvensizliğin kurbanı olan biri değil... Hepimiz kusursuz bir düşman bulmak istiyoruz. Siyasi liderler, Şeytan İmparatorluğu, Manuel Noriega, Kaddafi, Saddam Hüseyin gibi uçarak üzerlerinde tepinebileceğimiz canavarlar yaratabilmek için propaganda ekipleri kuruyor. *Doom*'un yaratıcıları da bu kavramın insanları ne kadar derinden tatmin ettiğini çok iyi anlamış gibi görünüyor."

Kusursuz düşman da Herz'in Amerika'nın yabancı gulyabanilerine karşı yürütüldüğünü ima ettiği kusursuz, yani haklı savaşların olmazsa olmazlarından. *Doom* sülalesi de yarattığı bitmek bilmez zombiler, robotlar, uzaylılar, Naziler, robot zombiler, uzaylı zombiler, robot Naziler, öldürülmeyi hak eden uçan, sürünen düşmanlarla bu çerçeveye uymaktadır. Birkaç video oyunu bu kavramı tersine çevirerek, oyunculara kötü adam rolü vermiştir. Exidy'nin 1976 tarihli görsel açıdan ilkel sayılabilecek iki boyutlu macera oyunu

Death Race'de (oyun adını Roger Corman'ın 1975 tarihli, klasikleşen *Death Race 2000*'inden alıyordu) oyuncular küçük çöp adamları ezdikçe puan kazanıyordu. Her ne kadar şirket bu çöp adamların "hortlak" olduğunu iddia etse de, oyun, video oyunlarındaki şiddete yönelik ilk yaygın tepkilerin ortaya çıkmasına yol açmıştı. (İlginçtir, aynı dönemde Atari, oyunlarında insan karakterlerin öldürülmemesi politikası uyguluyordu.) Modern FPS oyunlarından biri olan Bungie'nin *Halo 2*'sinde de, oyuncu, *Halo*'nun en büyük düşman ırklarından biri olan sürüngen Covenant rolündedir.

Ancak *Doom*, birçok oyuncu bu şekilde oynamasına rağmen, aslında yalnız bir kahraman değildi. Hatta en dikkat çekici özelliklerinden biri de ağ bağlantısı özelliği idi. Dört kişi, yerel ağ ya da o dönem üniversitelerde ve birtakım kurumlarda bulunan hızlı internet bağlantısı aracılığıyla, güçlerini birleştirerek şeytani güçleri ekip çalışmasıyla yenebiliyordu: Bu özellik, günümüzde bilgisayarlar ve oyun konsolları aracılığıyla oynanabilen çevrimiçi oyun kavramının kökenini teşkil ediyordu. Oyunu kazanabilmek için oyuncuların polisler ve askerler gibi düşünerek hareket edebilmesi, öldürülen düşman sayısını artıracak şekilde koordine olmaları gerekiyordu.

Deniz Piyadeleri'nin, 1997'de oyunu çok ciddiye almaya başlamasına şaşmamak gerekiyor.

Az, Mağrur ve Örgütlü

Battlezone'dan on yıl sonra General Starry'nin video oyunlarını kullanma hayalinin ne kadar ileri görüşlü bir düşünce olduğu ortaya çıktı. 1980'lerin başında, Atari'nin eskimiş teknolojilerinin kullanıldığı savaş sistemleri oldukça pahalıya mal oluyordu. Geleneksel eğitim sistemlerinden ucuz olmakla birlikte, tek bir *Army Battlezone*'un maliyeti 500 bin doları buluyordu.

Sovyetler Birliği'nde komünizmin çöküşü ve Soğuk Savaş'ın birdenbire bitişiyse birlikte, Pentagon, İkinci Dünya Savaşı'nın başından bu

yana sürdürdüğü teknoloji arařtırmaları harcamalarını gözden geçirmeye bařladı. 1990'ların bařlarında, ekonomik açıdan daha verimli, Pentagon'un büyük cömertliğine dayanmayan, řirket gibi yönetilen ordular kavramı ortaya atıldı. Özel řirketlerin orduya mal satmasını kolaylařtıran yasalar çıkartılarak rekabet artırılırken, sadece tek bir birim tarafından kullanılabilir programlar öncelikler sıralamasında en son sıraya yerleřtirildi. Sıkı mali politikalar izlemeye bařlayan ordu, küresel řirket kültürünü benimsemeye bařladı.

Kiřisel bilgisayar devrimi, maliyetlerin dramatik řekilde düşürülmesini saęlayacak yeni olanaklar sunuyordu. O güne dek eğitim amacıyla kullanılan, öncelikli hedefi gerçek kořullara olabildiğince uygun ortamlar yaratmak olan askeri bilgisayar simülasyonları oldukça pahalıydı. Örneğın, 80'lerin bařlarında Chrysler ya da General Electric tarafından üretilen M1 tank eğitim programlarının tanesi 6-7 milyon dolar civarındaydı. Pahalı, özel grafik istasyonlar aracılığıyla çalıřan bu hantal araçlar, ya kurum içerisinde ya da askeri teknoloji konusunda uzmanlařmış řirketler tarafından üretiliyordu. SIMNET'in maliyeti nispeten ucuzdu; tek bir sistem 100 bin dolara geliyordu. Ancak binlerce SIMNET eğitim sisteminin toplam maliyeti 850 milyon doları buluyordu.

İlk askeri simülasyonların bir eksikliği de kullanımının güç olması ve zor "oynanmasıydı". Özetle, hiç eğlenceli değillerdi. Bu eksiklik de, özellikle joysticklerle büyüyen bir nesil açısından sistemlerin eğitici potansiyelinin tam olarak kullanılabilmesini engelliyordu.

90'ların bařında, Deniz Piyadeleri Modelleme ve Simülasyon Bürosu'na, maliyetleri düşürmeye yönelik yeni bir görev verilmiřti: Piyasada bulunabilecek ticari programların iç eğitim amacıyla kullanılmasını saęlayacak yöntemler geliřtirmek. Amerikan Silahlı Kuvvetleri'nin en tutumlu birliklerinden olan Deniz Piyadeleri, eskiden beri az parayla çok iřler bařarmaya alışkındı. Ordunun genelinde de daha sıkı bir para politikası izlenmeye bařlanmıştı. Deniz

Piyadeleri komutanı General Charles Krulak, bu kemer sıkma döneminde birliklerin varlığını sürdürebilmesinin tek yolunun kritik düşünceye ağırlık vermek olduğu görüşündeydi. Krulak, “Deniz Piyadeleri’nin her gün belirli saatlerde savaş hakkında tartışabileceği, taktik ve operasyonel meseleleri konuşarak fikirler geliştirebileceği bir ortam” yaratmak istiyordu. Aradığı çözümü de bilgisayarlarla bulabileceğini sezmişti. “Kişisel bilgisayarlar temelli savaş oyunları benzeri teknolojik yenilikler, Deniz Piyadeleri’nin karar alma becerilerini geliştirmesini sağlayabilir” diye yazmıştı.

Deniz Piyadeleri görevlileri bilgisayar mağazalarını tarayarak, *Kişisel Bilgisayar Temelli Savaş Oyunları Katalogu* adında bir rapor hazırladı. Raporda, *Operation Crusader*, *Patriot*, *Harpoon II* ve *Tigers* gibi 30’u aşkın oyun, eğitim sistemi olarak kullanıma uygunluğu açısından değerlendiriliyordu. Raporda, “Bu değerlendirmenin amacı, piyasadaki savaş oyunlarını incelemek ve hiçbir modifikasyona gerek duyulmaksızın, doğrudan savaş sanatı ve biliminin daha iyi anlaşılmasını sağlamak amacıyla kullanıma uygun olup olmadığını saptamaktır” deniliyordu. Ancak inceledikleri oyunların tamamını, hedefleri açısından yetersiz bulmuşlardı. Askeri çevrelerde ve oyun çevrelerinde çok popüler olan bu bilgisayar savaşları, savaş temalı masa oyunlarının elektronik versiyonu olmaktan öte bir özellik taşımıyordu. Örneğin, *Operation Crusader*’da kriegspeil tarzı altıgen haritalar kullanılıyor, *Harpoon II*, aynı fikri, tamamen soyut radar ekranlarıyla 20. yüzyıla uyarlıyordu. Bu oyunlar Deniz Piyadeleri’ne özgü göğüs göğüse savaş eğitimine değil, olsa olsa, komuta düzeyindeki bir strateji eğitimine ya da hava savunma sistemleri eğitimine uygun olabilirdi. Geleceğin savaş meydanlarında yan yana çarpışma eğitimi alması gereken gerçek Deniz Piyadeleri’ne değil, emekli generallere ve History Channel meraklılarına yönelik birer vakit geçirme aracıydılar. Raporda, “Hiçbir savaş oyunu, savaş ortamını etkin şekilde canlandırmayı beceremiyor” deniliyordu.

Ancak raporda yer verilen oyunların bir tanesi oldukça verimli çıktı. 1997 yılında Teğmen Dan Snyder ve Teğmen Scott Barnett, *Doom 2*'nin modifikasyon özelliğini kullanarak, Deniz Piyadeleri'nin ihtiyaçlarına yönelik bir versiyon geliştirdi. *Doom* dünyası sadeleştirildi. Labirentimsi Mars zindanları, üzerinde tek tük, küçük tuğla koruganların, siperlerin ve dikenli tellerle örülen bariyerlerin bulunduğu bir çöle dönüştürüldü. Uzaylı yaratıkların ve canavarların yerini, haki renkli üniformalı, Naziler ve Komünistler'den esinlenilerek giydirilen düşmanlar aldı. (Teknoloji tarihçisi Tim Lenoir, *Doom*'un Deniz Piyadeleri versiyonundaki düşmanların GI Joe oyuncakları örnek alınarak üretildiğini belirtiyor.) Oyuncular silah olarak sadece gerçek silahları (elektrik plazma tabancalarının yerine M-16 A1, M-249 tüfekleri ve M-67 el bombaları) kullanabiliyordu. Yaşam gücünü artırma olanağı kaldırıldı. Yaşam gücü düzeyi düşen ve artırma olanağı bulunmayan oyuncular, birkaç kez vurulduğunda kolayca ölüyordu. *Marine Doom* (Marine Corps *Doom* ya da kısaca *MCDoom* olarak da biliniyordu) işte böyle ortaya çıktı. Ayakları yere basan bir savaş simülasyonu olan oyun, *Army Battlezone*'un kişisel bilgisayar kuşağındaki karşılığıydı.

Marine Doom sayesinde toplam dört Deniz Piyadesi, bir ağ üzerinden dört kişilik standart bir tim oluşturabiliyordu. *Marine Doom* keskin nişancılık eğitimi vermek amacıyla kullanılmıyordu. Amaç, işbirliğini öğretmekti. Timler, ateş sahaları kurabiliyor, kanat manevraları yapabiliyor, tim üyelerinin bir kısmının destek ateşi sağladığı, diğerlerinin düşmana doğru ilerlediği destek taktikleri uygulayabiliyorlardı. *Marine Doom* internet sitesinde "Silahlar aslına birebir uygun hareket etmese de, bu modellerin taktik uygulamaları arzulanan sonuçları yaratacaktır" deniliyordu. Benzer şeyleri eski model simülatörlerle gerçekleştirmek binlerce dolara mal oluyordu. *Marine Doom* için ise orijinal oyuna 49.95 dolar ödemek ardından Snyder and Barnett'in, ücretsiz olarak dağıtılan marine1.wad dosyasını yüklemek yetiyordu. *Marine Doom*, *Doom* fanatiklerinin bu-

luştuğu internet forumlarında bir furya hâlini aldı. *Marine Doom*, 1997 başında, 27 Ocak tarihinde, dünyadaki tüm deniz piyadeleri birliklerine gönderilen bir bildiriyle resmen duyuruldu. Duyuruda, telif haklarına uygun davranmaları koşuluyla, tüm askerlerin hükümet bilgisayarlarından oyunu oynamalarına izin verileceği de bildiriliyordu. General Krulak, "Programlar geliştirerek, oyuna yeni stres unsurları katmanızı istiyorum" diyordu. "Savaş sırasında kararlar fiziksel ve psikolojik stres altında alınıyor. Barış dönemindeki tatbikatlarda da bu koşulların bir kısmını canlandırmalıyız. Liderler, kararlar konusunda bir zaman sınırı koyarak, zorlu eğitimlerin hemen ardından oyun oynatarak, uyku mahmuru askerleri karar almaya zorlayarak bu stres ortamını yaratabilir."

Marine Doom ekipleri bir anda teknoloji dünyasının yıldızları hâlini aldı. Oyun hem bunu ilgi çekici bir yenilik olarak gören askeri çevrelerin hem de oyunu siber korsanlarla dolu bir geleceğin tohumları olarak değerlendiren medyanın büyük ilgisini çekti. *Wired* dergisi, 1997 yılının Nisan sayısında oyunu dergiye kapak yaptı. Deniz Piyadesi kaskı taktıkları *Doom*'un uzay komandosunun asık suratlı resminin üzerinde "Doom Savaşa Giriyor: Deniz Piyadeleri yeni oyunlar arıyor" başlığı vardı. Ancak tüm bu popülerliğine ve düşük maliyetine rağmen, *Marine Doom* resmi eğitim amacıyla yaygın olarak kullanılmadı. Sonunda da oyunu geliştiren subaylar ordu-dan ayrılarak ticari program sektörüne girdi. Snyder, GT Interactive şirketinin 1998'de piyasaya sürdüğü Vietnam savaşı temalı, gerçeğe uygun silahların kullanıldığı *Nam* oyununa danışmanlık yaptı.

Marine Doom'un en önemli etkisi, ticari oyunların askeri eğitim amacıyla kullanılması konusuna duyulan ilgiyi artırması oldu. Birkaç yıl sonrasında (*Tetris* oyununu Amerika'ya getirmesiyle ünlenen) Spectrum Holobyte firması, *Falcon 4.0* oyununu modifiye ederek F-15 pilotlarının eğitiminde kullanılan bir uçuş simülatörü geliştirdi. Deniz Akademisi, Electronic Art'ın *Jane's Fleet Command* oyununu

eğitim amacıyla kullanılacak hâle getirdi. Oyun uzun yıllardır donanma ihalelerine katılan Sonalysts tarafından donanmanın hiçbir modifikasyona gerek duymadan kullanılabileceği şekilde hazırlanmıştı. Sonraki yıllarda Novalogic *Delta Force 2*'yi, Kara Kuvvetleri'nin Kara Savaşçısı sisteminde kullanılacak şekilde modifiye etti. Deniz Kuvvetleri Microsoft'un *Flight Simulator*'ünün modifiye edilmiş bir versiyonunu kullandı. Ubisoft da Kara Kuvvetleri'yle işbirliği içerisinde, Tom Clancy'nin *Rainbow Six: Rogue Spear* oyununu kent savaşları eğitimi amacıyla kullanılabilecek bir hâle getirdi.

SIMNET tasarımcıları tarafından kurulan, masa üstü simülasyon eğitim sistemleri konusunda uzmanlaşmış bir savunma teknolojisi firması olan Mak Technologies, Deniz Piyadeleri için, sonradan piyasaya da sürdükleri iki oyun geliştirdi: Çok oyunculu bir tank simülasyonu olan *Spearhead* ve bir strateji oyunu olan *Marine Expeditionary Unit 2000*. *Marine Expeditionary Unit 2000* oyununun tasarımcısı Patrick Brennan, 1998 yılında *Gaming News Network*'e yaptığı açıklamada, "Oyun, gençlerin ordu hakkındaki görüşlerini etkileme değil, ordu hakkında daha fazla şey öğrenmek isteyenleri bilgilendirme amacı taşıyor" diyordu. "Deniz Piyadeleri'yle oyunun asker alımı ve halkla ilişkiler amacıyla kullanımı konusunu konuşuyoruz."

2000 yılında, Genelkurmay Başkanlığı, Rival Interactive'den *Joint Force Employment* adında, subayların bir terör saldırısına tepkilerini gösterebilecek bir strateji oyunu geliştirmesini istedi. Oyunun adı, tüm askeri birimlerin ortak hareketini öngören modern bir askeri kavram olan "birleşiklik" kavramı vurguluyordu. Bir yıl sonra oyun iki kısım hâlinde piyasaya sürüldü: *Real War* ve *Real War: Rogue Nations*... Oyunda, oyuncular, elinde kitle imha silahları bulunan terörist bir örgüt olan Özgürlük Kurtuluş Ordusu adlı hayali bir örgütle savaşıyordu. Oyunun dağıtımıcısı Simon & Schuster 11 Eylül saldırıları sonrasında oyunun satışını artırmak amacıyla, oyunla birlikte Sun Tzu'nin *Savaş Sanatı* kitabını ve "America the Beautiful"

marşının cep telefonu melodisini ücretsiz olarak vermeye başladı. Simon & Schuster Interactive'in sözcüsü, *Hollywood Reporter* dergisine, "Bu, Amerikan ordusunun ne kadar güçlü olduğunu gösteren vatansever bir oyundur" açıklamasını yaptı. "İnsanların teröristleri havaya uçurarak rahatlamasını sağlıyor."

Oyun eleştirmenleri tarafından hantal ve modası geçmiş bulunan *Real War* oyunları fena çuvalladı. Teröre karşı savaşın başladığı bu dönemde, hem askerler hem ticari sektör çok daha büyük projeler konusunda işbirliği yapmaktaydı.



Antik Mısır'dan kalma ilk savaş oyunlarından biri. James Fotopoulos'un bu illüstrasyonu, milattan sonra 1.100 yılından kalma, şu an British Museum'da sergilenen mizahi bir papirüsten alınma.



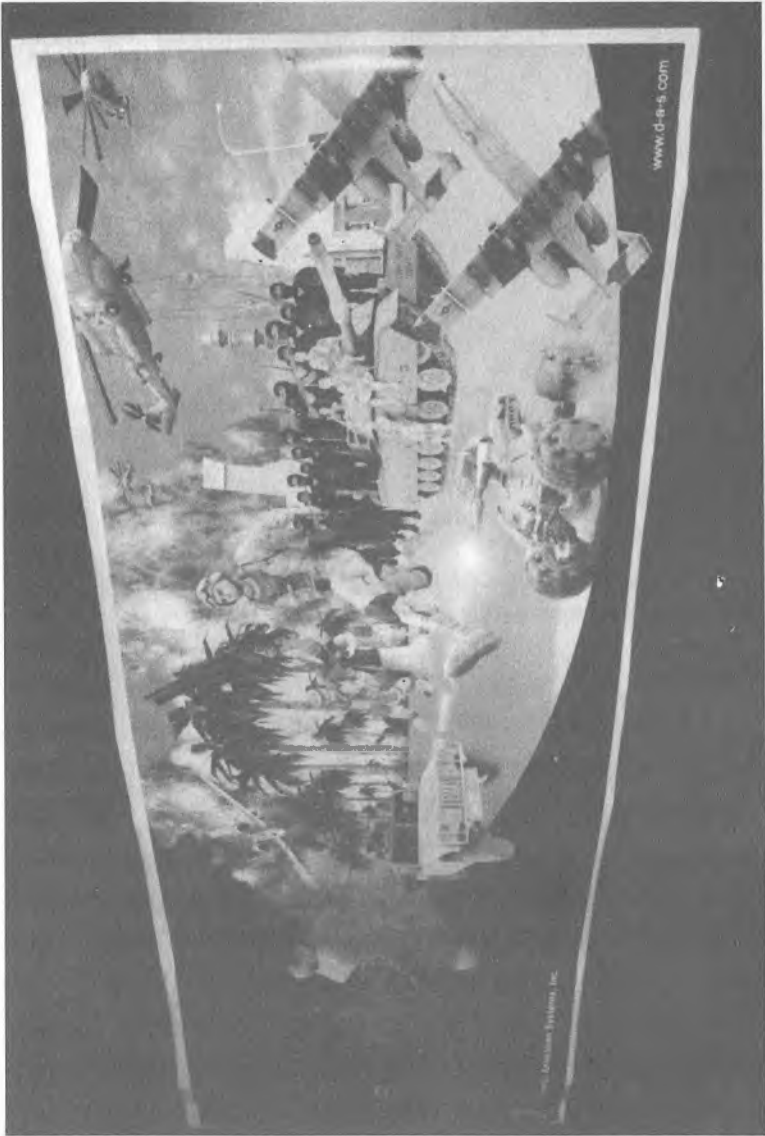
Underwood & Underwood'un 1904 tarihli bir stereogramında (şaşı bak şaşır) Kore Savaş Bakanı Yun-Woong-Niel go oynarken görülüyor. (Kongre Kütüphanesi, Basılı Eserler ve Fotoğraflar Bölümü'nün izniyle kullanılmıştır.)



Orlando'daki I/ITSEC 2004 Fuarı: *America's Army* oyununun konvoy eğitim programı versiyonu.



I/ITSEC ziyaretçileri, Dynamic Animation Systems'in ürettiği, Ortadoğu te malı kent savaşı simülasyon programını inceliyor.



Dynamic Animtion Systems I/ITSEC standını teröre karşı savaş temalı oyun-
lar tarzındaki bu illüstrasyonla süslemişti.



Güney California Üniver- sitesi Yaratıcı Teknolojiler Enstitüsü bünyesindeki Flat- world'deki sanal Irak prototipi.

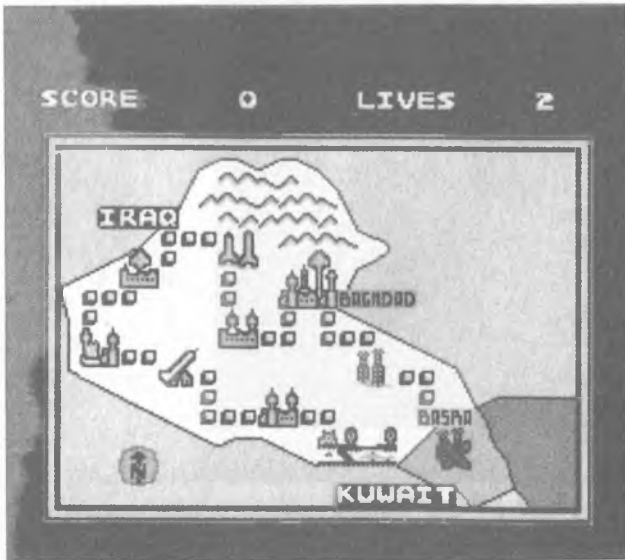
Paul Debevec'in ICT'deki atölyesinde güneş ışığının yansımaları gerçekçi bir şekilde canlandırılıyor.



Özel gözlüklerle bakıldığında üç boyutlu olarak izlenebilen bir diğer Flatworld prototipi.



Color Dreams tarafından Nintendo için üretilen 1991 tarihli *Operation Secret Storm*'un iki ayrı ekran görüntüsü. Bu, güncel bir savaşı yansıtan ilk video oyunlarından biriydi. (StarDot Technologies'ten Vance Kozik'in izniyle kullanılmıştır.)





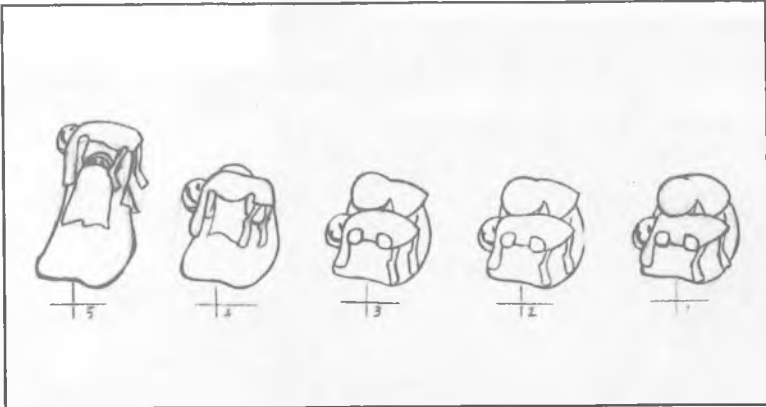
Bir savaş meydanı olarak tarih: *Conflict: Desert Storm* (2002) ve *Vietcong Purple Haze* (2004) oyunlarının kapakları. (Take-Two Interactive Software izniyle kullanılmıştır.)



11 Eylül saldırılarından birkaç hafta sonra piyasaya sürülen *Laden vs. USA* (2001) oyunu. (Fotoğraf: James Fotopoulos.)

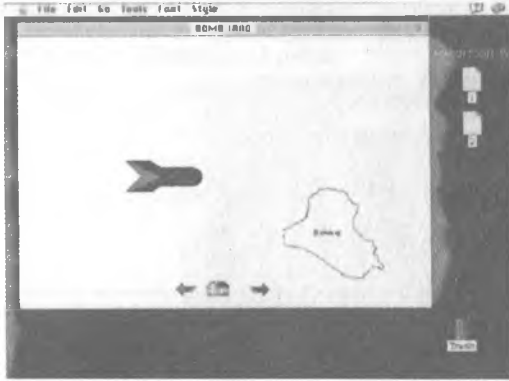


Arap perspektifi:
Under- Siege (2005)
oyununun posterı.
(Afkarmedia'dan
Rıdvan Kasmiye'nin
izniyle kullanılmıştır.)

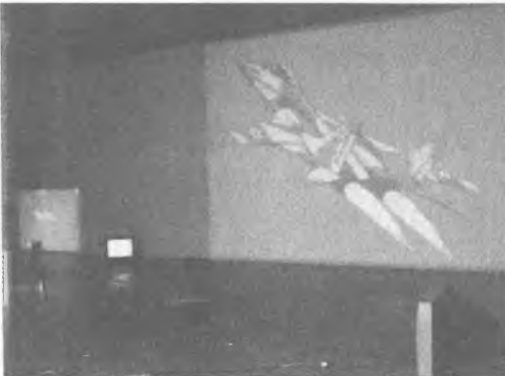


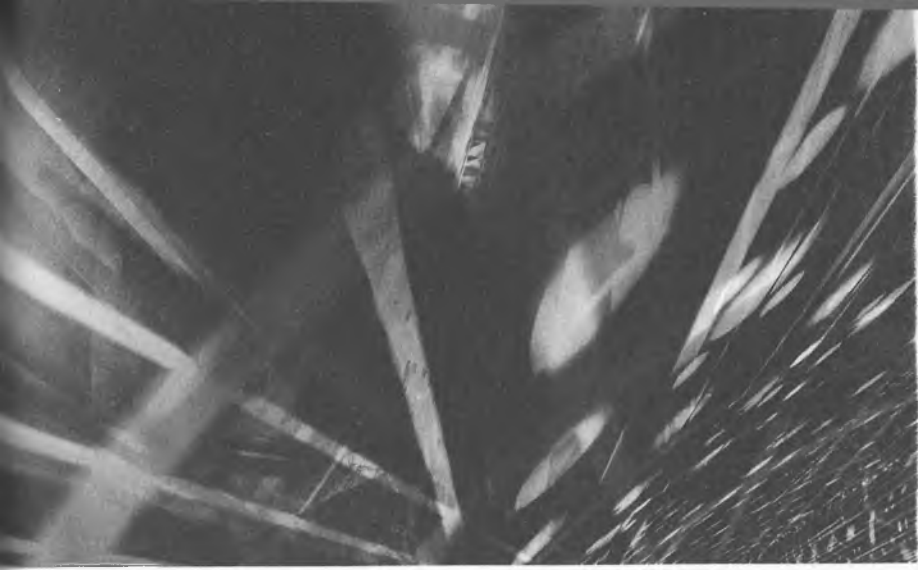
September 12th, a toy world (2003) oyunundaki ağıt yakan bir köylüyü gösteren animasyon. (Gonzalo Frasca, Newsgaming.com'un izniyle kullanılmıştır.)

Jason Huddy'nin
Blood of Bin Laden
 (2003) oyununun
 internet sitesi. (Jason
 Huddy'nin izniyle
 kullanılmıştır.)



Cory Archangel'in
 New York'taki Pace-
 Wildenstein Galerisi'nde
 sergilenen 2006 tarihli
 iki sanat eseri: Bomb
 Iraq ve Mig-29 Fighter
 and Clouds. (Pace-
 Wildenstein Galerisi'nin
 izniyle kullanılmıştır.)

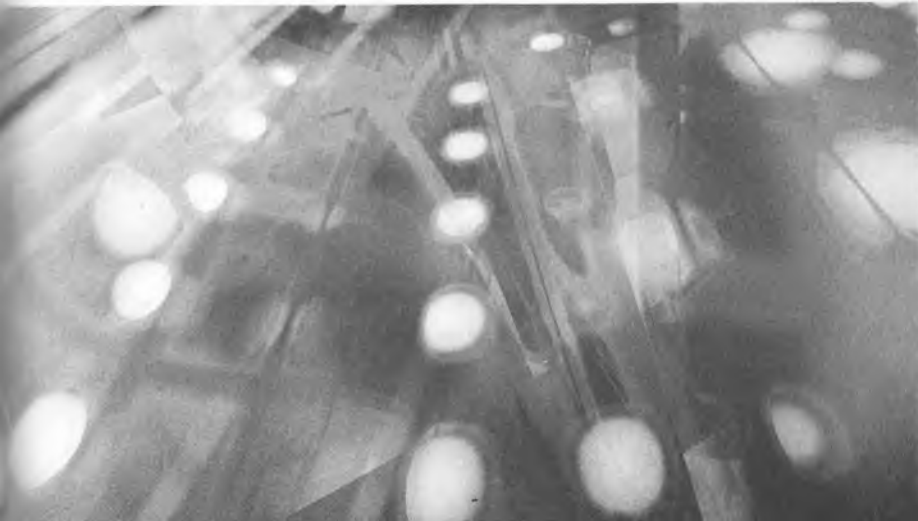




Bölüm Dört

Hayallerdeki Savaş

Eğlence ve Savunma Sektörlerinin İşbirliği



Eğlence amacıyla, bugüne dek oynanan en mükemmel video oyunu olan simülatör kullanılıyordu. Öğrenciler ve öğretmenler programı kullanmayı adım adım öğrendi. Başlarda oyunun akıl almaz gücünden habersiz olduklarından, sadece taktik düzeyde, tek bir askerî düşmanı bulmaya ve yok etmeye yönelik manevralar yaptırarak oynuyorlardı... Savaş üzerinde bu kadar büyük bir kontrole sahip olabilmek, her noktasını görebilmek, insanı kendinden geçiriyordu.

Orson Scott Card, *Ender's Game*, 1985

Sanal gerçeklik, keşfedilecek, sömürgeleştirilecek, kullanılacak; dünyayı sınırların bulunmadığı, kaynakların sınırsız olduğu efsanevi dönemlere döndürecek, hayal bile edilemeyen bir alan ortaya çıkardı.

Henry Jenkins, "Nintendo and New World Travel Writing" 1995

Mart ayının sonlarına doğru, Irak işgalinin ilk haftasında *Fox News* spikeri Brit Hume, Dışişleri Bakanı Colin Powell'la bir röportaj yapmıştı. Ülke genelinde sıkıntılı bir hava vardı. Adım adım yaklaşan işgal gerginliği öncesinde, 11 Eylül saldırıları sonrasında geçen 1,5 yıl içerisinde alarmlar, küresel protestolar, teröristlerin yayınladığı kasetler gibi şeyler yaşanmıştı. Ulusça yaşanan sıkıntının göstergesi olan televizyonlar 24 saat Irak yayını yapıyordu. Havai fişek gösterilerini andıran “şok ve dehşet” bombardımanının yerini, askerlerle birlikte yatıp kalkan gazetecilerin, tüyler ürpertici derecede gerçek ve gerçek olamayacak kadar acayip görüntüler ulaştıran mobil kameraları almıştı. Âdeta cehennemden canlı yayın yapılıyordu. Ölen ve esir düşen askerlerle ilgili haberler medyada yer almaya başlamış, borsa düşmüş, muhafazakâr medya bile Amerika'nın stratejisini sorgulamaya başlamıştı.

Hume, Powell'dan insanların tepkilerini değerlendirmesini istedi. Powell, “Biliyorsun Brit” diye yanıtlamıştı. “İnsanların bunun bir video oyunu olmadığını anlaması gerekiyor. Bu bir savaş. Gerçek bir savaş.”

Powell, farkında bile olmadan, modern savaşlar ile video oyunları arasındaki giderek artan benzerliği dile getirmişti. Belki o an farkında değildi ama eski komutanı General Norman Schwarzkopf da 10 yıl önce, ilk Körfez Savaşı sırasında benzer bir değerlendirmede bulunmuştu. Schwarzkopf, 28 Şubat 1991'de Suudi Arabistan'ın başkenti Riyad'da yaptığı basın toplantısında gazetecilere, “Cephede yaşananlar bir *Nintendo* oyunu değil. İnsanların hayatlarını riske attığı zorlu bir savaş meydanı. Bu kahramanlarla gurur duymalıyız” demişti.

Körfez Savaşı, medya tarafından, ilk günden itibaren “Birinci *Nintendo* Savaşı” olarak anılmaya başlanmıştı. Schwarzkopf'un amacı da bu tür kavramların kullanılmasını engellemeye çalışmaktı. Buna rağmen bu benzetme o kadar kalıcı bir hâl aldı ki, yıllar sonrasında birçok insan bu kavramı ortaya ilk atanın Schwarzkopf olduğunu bile düşünmeye başladı. Bu; düzenlenen gece saldırı-

rını gösteren televizyon yayınları, *Arkanoid* ya da *Tetris* oyununun iki boyutlu ışık sinyallerini andıran, elektronik sistemlerin giderek daha fazla kullanıldığı bir savaş hakkında yapılabilecek en iyi benzetmelerden biriydi. Savaş, Amerika'nın teknolojik üstünlüğünü anlatmak amacıyla, "cerrahi saldırı" olarak övülüyordu.

Boston Globe gazetesi, 1991 yılının Ocak ayında, "Bu, tam da bilgisayar çipleri çağında yetişen karacı, denizci ve havacılara göre bir savaş: Nintendo Savaşı... Askerlerin silah sistemlerini yönlendirmek ve hava trafiğini takip etmek amacıyla kullandığı ekranlar da zaten atari salonlarından alınmış gibi duruyor." *Globe* muhabiri, kişisel bilgisayarlar yerine atari salonu benzetmesini kullanıyordu. Atari salonları, 90'ların sonlarına dek, *Street Fighter II* and *Mortal Kombat* gibi şiddet içeren, kötü oyunların oynandığı yerler olarak görüldü. Halkın gözünde atari salonları, ucuz kolonya kokan testosteron yüklü genç çetelerin buluştuğu, liseli kabadayılara bıçak satılan yerlerdi. Gerçekten ürkütücü...

Schwarzkopf'un Irak Savaşı'ndan Powell'ın Irak Savaşı'na kadar geçen zaman içerisinde Amerikalılar, dijital teknolojiye iyice alışmıştı. Sadece internet ve kişisel bilgisayarlar yaygınlaşmakla kalmamış, oyun konsolları da giderek geliyor, her yeni model bir öncekinden çok daha gelişmiş özellikler barındırıyordu. Oyun grafiklerindeki kutu gibi şekillerin yerini yuvarlak kıvrımlı bedenler almıştı. İki boyutlu FPS oyunları sayesinde, insanlar hayal edemedikleri âlemlerde gezinir olmuştu. Televizyonlardaki haber bültenleri bile internet yayınlarını andırır olmuş, ekranı oyun benzeri bilgi panelleri kaplamıştı. CNN ve Fox News ekranlarının altından akan haber bantları ve hisse senedi fiyatları, oyunlardaki enerji, cephane, yaşam ve skor göstergelerinin gerçek hayattaki karşılığı gibiydi. Andy Rooney, *60 Minutes* programının 30 Mart 2003'te yayınlanan "Ölüm yaklaştıkça, hayat heyecan kazanıyor" (Bilmeden, *Doom* ve *Halo* gibi oyunların yarattığı heyecanı çağrıştıran bir söz etmişti) sözleriyle şikâyetini dile getiri-

yordu. “Bu savaşı bir video oyunu izler gibi izliyoruz. Televizyonda, öğrenmek istediklerinizi nereden bulabileceğinizi bilmek kolay değil. Ekranda görüntü üzerine görüntü bindiriliyor. Bu görüntülerin üzerinden akan yazılar geçiyor. Gözün bunları algılayabilmesi, beynin yorumlayabilmesi mümkün değil.”

Ancak generaller ve uzmanların, savaş ve video oyunları arasına kalın bir çizgi çizme çabalarına rağmen, dikkatle bakıldığında, son beş yıl içerisinde eğitim ve askere alım amacıyla kullanılan askeri teknolojilerdeki gelişimlerin bambaşka bir ilişki ortaya koyduğunu görebiliyordunuz. Savaşlar dijitalleştikçe, medyada yaşanan değişimler hızlandıkça, savaşta kullanılan araçlar ve görüntüler, sıradan bir vatandaşın bilgisayarında ya da Xbox’ında görebileceği görüntülerle özdeş bir hâl aldı. Simülasyonların büyük bir sektör hâlini almasıyla, eğlence ve savunma sektörleri de yeni bir sinerji dönemine girdi. *Army Battlezone* ve *Marine Doom* gibi girişimler, oyun şirketleri, Hollywood ve askeri teknoloji firmalar arasındaki geniş çaplı işbirliklerinin yolunu açtı.

Devam Etmek İçin Başla Tuşuna Basınız

VirTra Systems temsilcileri, şirket standlarıyla dolu, futbol sahası genişliğindeki bir fuar alanının köşesindeki şirket çadırının önünde dikiliyordu. Altıgen çadırın beş ayrı duvarında çeşitli askeri eğitim senaryolarına dair değişik film gösterimleri yapılıyordu. Filmlerde bilgisayarlarda üretilen görüntüler değil, gerçek aktörler vardı. Düşük bütçeli setlerde ve açık havada çekilen filmlerde, herhangi bir eğitim filminde karşınıza çıkabilecek, kostümlü, takma bıyıklı figüranlar rol alıyordu. Şirket temsilcilerinden biri çadırın ortasına geçerek eline oldukça gerçekçi görünen bir lazer tabancası aldı. Bu sırada önceden hazırlanmış bir kasetten ses yayınına başlandı: Bir El Kaide teröristi, Amerikalı bir mühendisi esir almıştı. Temsilcinin, video ekranındaki kapı açılır açılmaz, sakallı haini yere sermesi gerekiyordu. Temsilcinin

lazer silahı gürültüyle ateş aldı. Ancak hedefi ıskalayarak teröristin göğsüne tutturulan patlayıcıları vurdu. Duvarlar -daha doğrusu devasa bir video oyunu kontrol paneli gibi titreyen mekanize duvarlar- korkunç bir patlamayla aydınlandı ve senaryo sona erdi. Her şey toplam 2,5 saniyede olup bitmişti. Diğer temsilci konuklara ve çadırın kapısında toplanan insanlara dönerek, "Ordumuz ve polisimiz her gün bu tür durumlarla karşılaşüyor" dedi.

VirTra temsilcisi, "Şimdi bu deneyimi geliştirmek amacıyla bunu kullanabilirsiniz" diye devam ederek, beline sarılı, kalın, siyah renkteki aleti çıkardı. "Tehdit-atış kuşağı" dediği bu aletin, yarı dairesel ekranın herhangi bir yerinden, herhangi bir zamanda belirebilen sanal suikastçı tarafından vurulan öğrenciye elektrik verdiğini anlattı. "Sırtınızdan vurulursanız, emin olun bu deneyimi unutamayacaksınız. Bu alet sizi yere serecek. Buradaki amaç, size verilen eğitim uyarınca, çekilen acıya rağmen mücadeleyi sürdürebilmeyi sağlamak. Devasa video ekranları ve ses sistemlerinin ortasında duran öğrenci, senaryoyu, gerçek anlamda hissedebilecekti. Kullanıma girmesi durumunda, VirTra'nın bu acılı eğitim aracı, yeni bir hastalığın ortaya çıkmasına bile yol açabilirdi: Asker henüz savaş meydanına ulaşmadan baş gösteren, travma öncesi stres bozukluğu...

Daha sonra, bir başka katılımcı, bu defa üniversite çağındaki, üniformalı bir Ulusal Muhafız, tehdit-ateş kuşağını takarak farklı bir senaryoya daldı. Sarhoş bir sürücüyü durduran polis memuru rolündeydi. Ekranda sürücüyü oynayan kadın aktör arabadan iniyor, "Ehliyetimi bulamıyorum" gibi bir şeyler mırıldanarak çantasını karıştırmaya başlıyordu. Ulusal Muhafız, video ekranına "Bayan, ellerinizi kaldırmayın. Ellerinizi görebileceğim şekilde kaldırın!" diye bağırmağa başladı. "Bayan, silah kullanmak zorunda kalacağım!" Kadın masum olduğunu söyleyerek arabanın soluna doğru ilerlemeye başladı. Birdenbire askerin sağından bir silah sesi duyuldu: Askerin göremeyeceği bir noktada beliren silahlı bir adam ateş etmişti. Asker,

belindeki, bedenine elektrik akımı veren tehdit-ateş kuşağına sarıldı. “Olayın ardından, gülümseyerek, “Bence biraz acı çekmekte sıkınca yok; böylece tekrar vurulmamayı öğrenebileceğim” dedi. “Acı çekmezken Rambo rolü yapmak kolay.”

VirTra, 2004 yılının Aralık ayında, Florida eyaletinin Orlando kentinde gerçekleştirilen I/ITSEC’te, yani Sektörel Eğitim, Simülasyon ve Öğretim Konferansı’na katılan yüzlerce savuma sanayi firması ve askeri kuruluştan sadece biriydi. Amerikan ordusunun farklı birliklerini, orduyla ilgili resmî kurumları, özel sektörü ve akademisyenleri bir araya getiren I/ITSEC’te, savaşa en modern hazırlık yöntemi olan simülasyon temelli eğitim yöntemleri hakkındaki en yeni gelişmeler sergileniyordu. I/ITSEC’in kökeni 30 yıl öncesine, simülasyon eğitimi dendiğinde maket uçakların ve kırmızı birliklerle mavi birliklerin çarpıştığı tatbikatların anlaşıldığı döneme dayanıyordu. 1980’lerde SIMNET’in ilk versiyonu da askeri ve ticari çevrelere bu konferansta tanıtılmıştı.

Bu antik uygulamalar artık bilim ve eğlence dünyasındaki en son teknolojik gelişmelerle birleşmişti. Günümüzde katılımcılar daha çok Virtra’nın sanal tiyatrosuna benzer şeylerle karşılaşüyor: Video oyunlarının geliştirilmiş, güçlendirilmiş, yeni medya kuşağına Amerika’nın terörle savaşını nasıl gerçekleştireceğini öğretmeye yönelik olarak hazırlanmış kuzenleriyle ...

Halı Üzerinde Yapılan Savaşlar

Fuar alanı, ilk bakışta internetin başlangıç dönemlerinden kalma bir yer gibiydi. Futbol sahası büyüklüğündeki salonu özenle dekore edilmiş, ekranlarla, broşürlerle dolu stantlar doldurmuştu. Kimilerinde Saab, Boeing, Hewlett-Packard, Silicon Graphics gibi tanınmış isimler vardı. Çalan kasetlerin ve video filmlerin sesleri birbirine karışıyor, modası geçmiş sintisayzır, insanın adrenalini fırlatan gitar soloları, anonslar iç içe geçiyordu. Şirket temsilcilerinin çoğu tek tip giyin-

mişti: Bir grup beyaz laboratuvar önlükleri giymiş, bir diğeri Red Sox formalarıyla takımın şampiyonluğunu kutluyordu. Stant görevlisi bir kadın kartvizitini kavanoza bırakanlara dondurma ikram ediyor, yanından Segway'i ile polo tişörtlü bir adam geçiyordu.

Ancak yıl 2000 değil, 2004'tü. Sektör savaşıyor, ülkeyi koruyordu. Birçok şirket görevlisi kamuflaj kıyafetleri giymiş, ekranlar, haki renkli ağlarla çevrelenmişti. Girişe yakın bir yerlerde, dev boyutlarda bir plazma ekrandan, bilgisayarda üretilmiş bir çöl görüntüsünün bombalanması pilotun gözünden gösteriliyor, dijital patlama sesleri Led Zeppelin'in "Whole Lotta Love" melodilerine karışıyordu. Stantların birinde, üzerinde hareketlerini takip eden beyaz noktalar bulunan mavi bir mayo giymiş bir kadın manken yürüyordu. Tepesindeki ekranda, kadının hareketlerini eşzamanlı olarak tekrarlayan bilgisayar tarafından üretilmiş bir erkek asker görüntüsü vardı.

Dynamic Animation Systems adlı bir şirket, video projektörlerle donatılmış atış poligonu şeklindeki standında kent savaşı temalı keskin nişancı eğitim sistemlerini sergiliyordu. Stanttaki üniformalı adamlar, ellerine lazer tüfeklerini alarak, duvarları Saddam Hüseyin'in posterleriyle dolu dijital Irak kenti maketinde, arabaların, yıkıntıların arkasından beliren Iraklı direnişçileri avlıyordu. Sıradan bir gözlemci açısından, eğitim sisteminin grafikleri, en yeni Irak temalı Playstation ve Xbox oyunlarının grafiklerinden farksızdı. İnsan, bu oyun konsolları da gerçek silah sistemleriyle birlikte kullanılsa ne güzel olurdu diye düşünüyordu. Kot pantolonlu, pembe tişörtlü bir kadın, eline bir silah geçirerek, takkeli hainleri insafsız bir şekilde haklıyordu. Kadının arkasında dikilen asker, "Adamım, hatun çok soğukkanlı!" diyerek gülüyordu.

Birkaç adım ötesinde, Dick Cheney'e rahatlıkla dublörlüğünü yapabilecek kadar benzeyen, 50'li yaşlardaki, lacivert takım elbiseli bir adam, bir zırhlı araç maketinin üzerine çıkmış, elindeki makineli tüfekte, önünde uzanan çöldeki bilgisayar ürünü teröristleri öldürüyor-

du. Silahından dumanlar yükseliyor, yerdeki halının üzerine gerçek mermiler yuvarlanıyordu. Bir stant görevlisi, “Hava pompaları yerine gerçek kurusıkı mermiler kullanılıyor” diye açıklamada bulundu. “Bu sayede silahın geri tepmesini de gerçekçi bir şekilde hissedebiliyor.” Yakınlardaki iki katlı bir bina gibi dekore edilen bir başka stantta, iki genç, sanal gerçeklik kasklarını takmış, silahlarını sallayarak oturuyordu. Başlarının üzerlerindeki ekranlarda, gençlerin hayallerinde gezintiye çıktığı fantezi âlemleri izlenebiliyordu. Ziyaretçiler, sanal bir Humvee ile çölde gezinmenin nasıl bir his olduğunu görebilmek için metal bir kabine doluşuyor, kabinden lunaparktaki eğlence trenlerinden olduğu gibi gülerek, eğlenerek iniyorlardı.

Demokrat Parti’ye oy veren bir ziyaretçi, bu manzarayı sürreal-ya da fazlasıyla gerçek- bulabilirdi. Dijital eğlence sektörünün ve teröre karşı savaşın buluşması ortaya Paul Verhoeven ya da David Cronenberg tarzı, sıra dışı bir manzara çıkarmıştı: Görünüm hayat bulmuş bir bilim kurgu filmi gibiydi. I/ITSEC katılımcılarının, Irak Savaşı’nın akıbetinin bilinmediği bu dönemde bu kadar keyifli görünmesinin nedeni, savaş sayesinde işlerinin artmasıydı. Amerika’nın toplam savunma harcamalarının yaklaşık yüzde 16’sını eğitim harcamaları oluşturunuyordu. Özellikle 11 Eylül sonrası, sektör hacmi inanılmaz derecede büyümüştü. 2000 yılında, modelleme, simülasyon ve eğitim sektörüne yıllık 3 milyar dolar harcanıyordu. Şimdi ise bu rakam, hem iç güvenlik sorunları hem de yurt dışındaki savaşlar sayesinde, 6 milyar dolara yaklaşmıştı. Amerikan Silahlı Kuvvetleri, askerlerinin eğitime, yeryüzündeki tüm ordulardan daha fazla zaman ve para harcıyor, araştırma yürütüyordu. Bunun sonucunda da, akademik, ticari ve askeri çevreler, yeni teknolojilerin geliştirilmesi konusunda işbirliği içerisinde çalışıyordu.

Askeri sanayi sektörü! Bu kavram, geçen yüzyılda, Soğuk Savaş döneminde kalmıştı. Gazeteciler ve akademisyenler, giderek gelişen simülasyon teknolojileri dünyasını tanımlamaya yönelik yeni

kavramlar bulma uğraşı içindeydi. Bunların en başarılısı, doksanların başında siber korsan yazar Bruce Sterling tarafından ortaya atılan “askeri eğlence sektörü” sözüydü. Trend uzmanı John Naisbitt de 1999’da yayınlanan kitabı *High Tech, High Touch*’da, “Askeri Nintendo Sektörü” kavramını ortaya atmıştı; üstelik Nintendo firması, askerlerle ticari ilişkilere girmeyen tek teknoloji firması olmasına rağmen. “Askereğlence”, “Askeri sanayi toplumu” gibi kavramlar da ortaya atılmıştı. Sol çevreler ise, siyaset bilimi uzmanı James Der Derian’ın 2001’de yayınlanan, yeni askeri dünyaya gerçekleştirdiği postmodern bir yolculuk niteliğindeki kitabı *Virtuous War*’da ortaya attığı kavramı tercih ediyordu: “Askeri eğlence ağı.” Yazar, kitapta, I/ITSEC ve benzeri yerlerde yaşadığı şoku, Paul Virilio, Guy Debord ve Jean Baudrillard gibi Avrupalı filozoflar sayesinde yorumlayabildiğini belirtiyordu. “Kimi düşünürler, simülasyonların baştan çıkarıcı gücünün farkına daha önceleri varmıştı” diyordu Del Derian. “Abartının, abartılı gerçekçilikten daha tercih edilir olduğunu fark eden düşünürler...”

Gerçekten de, I/ITSEC, hem gerçeğin çöküşü ve simülasyonlar hem de Amerikan çılgınlığı hakkında değerlendirmelerde bulunmak isteyen Avrupalı düşünürler açısından kaçırılmaz bir fırsattı. Strategic Operations Tactical Training adlı bir şirket, tesislerini tanıtan bir DVD dağıtıyordu: San Diego’daki şirketin internet sitesindeki ifadeyle “Hollywood büyüğü sayesinde, gelecekteki tehditlere yönelik gerçek eğitim ortamları sunan, modern sinema teknikleri ve eğitim mermileri aracılığıyla eğitime gerçekçilik katan” 11 dekarlık bir film stüdyosu... Dağıttıkları DVD’de, California ovalarında gerçekleştirilen kanlı savaş oyunlarından görüntüler yer alıyordu: Amerikan ordusu ve yerel çeteler patlama ve silah sesleri arasında çatışıyor, Ortadoğulu köylüler gibi giyinen insanlar kaçışıyordu. “Savaş travmaları eğitimi”ne yönelik bir bölümde, aktörler ve gerçek Deniz Piyadeleri’ni görebiliyordunuz; kısa süre önce yaralanmış, yüzleri gözleri kan içerisindeki askerler yerde yatarak acılar

içerisinde ilkyardım gelmesini bekliyordu. Şirket temsilcileri, yaralı rolü yapanların bazılarının, savaşta bacağı kaybetmiş gerçek gaziler olduğunu belirtiyordu. Şirketin, üzerinde askeri karakterlerle Hiper Gerçekçi Eğitim yazılı basın bülteninde, isminin açıklanmasını istemeyen bir Deniz Piyadeleri tabur komutanının yorumları da yer alıyordu: “Makyaj ustalarının ortaya çıkardığı yaralar öylesine gerçekçiydi ki” diyordu komutan. “İlkyardım görevlileri, eğitim sırasında gerçekten bir kaza olduğunu düşünerek, bacağı kopmuş bir asker rolü oynayan aktörlerin birinin koluna iğneyi saplamıştı.”

Orlando Büyüsü

Kültürümüzü şekillendiren tüm teknolojiler, savaşlar sayesinde ortaya çıkmıştı: Sadece bilgisayarlar ve video oyunları değil, cep telefonları, transistörler, mikrodalga fırınlar, hatta konserve-ler bile savaş dönemindeki araştırmaların ürünüydü. Bu açıdan bakıldığında, Orlando, geleceğimizi Hollywood ya da Silikon Vadisi’nden daha fazla şekillendiriyordu. Peki, ama bu nasıl bir gelecekti? Kentin, otoban benzeri, abartılı genişlikteki, çoğunluğu son dönemde yapılmış, aşırı süslü, yüksek binaların dizildiği caddelerinde bir dolaşın: California, devasa mağazaları, alışveriş merkezleri ve palmiye ağaçlarıyla süslü bu kentin yanında çok köhne kalıyordu. Radyoyu açtığınızda, Hristiyanlık propagandaları, bozuk ağızlı hip-hop müziği, muhafazakâr şovlar ve Latin müziği birbirine karışıyordu. İnanılmaz büyüklükteki Orange County Fuar Alanı’na döndüğünüzde gençlerin birbirlerine hayali mermiler attığını, makineli tüfeklerle gerçek boyutlarda bilgisayar ürünü Iraklılar’a ateş ettiğini görüyordunuz.

Konferansın Orlando’da yapılması tesadüf değildi. Son yıllarda büyük gelişme gösteren savunma ve eğlence sektörünün devlerinin önemli bölümü Florida’da yer alan ülkenin “Teknoloji koridoru”nda dizilmişti. Bunlar arasında Ordu’nun, eskiden STRICOM, günü-

müzde PEO STRI olarak anılan, Simülasyon, Eğitim ve Teçhiz Komutanlığı, Central Florida Üniversitesi Simülasyon ve Eğitim Merkezi, 7 bin Floridalı'nın çalıştığı Lockheed Martin Füze ve Ateşleme Kontrol Merkezi de bulunuyordu. Florida Araştırma Parkı'nda, aralarında Anteon, Boeing, CAE Systems Flight & Simulation Training, Cubic Defense Systems, Excalibur Defense Systems, General Dynamics, L-3 Communications, Saab Training, Raytheon, Titan, Sonalysts ve United Defense gibi en büyük savunma sanayi firmalarının, Kara, Hava, Deniz Kuvvetleri ve Deniz Piyadeleri'nin simülasyon merkezlerinin bulunduğu yüzlerce firma yer alıyordu. Walt Disney World, EPCOT, Sea World ve Universal Stüdyoları da biraz uzaktaydı. I/ITSEC'e, dünyanın en teknolojik ordusunun durumunu görmek amacıyla 40'ı aşkın ülkeden, 1800'den fazla temsilcinin katılmasına şaşmamak gerekiyordu.

Disney'in eski animatörlerinden Bob Allen, 2003 yılında *Boston Globe* gazetesine verdiği röportajda, "Mesele, savunma sektörüyle eğlence dünyasının nasıl bir araya getirileceği" diyordu. Allen'in prodüksiyon şirketi Integrity Arts & Technology, donanma için *Battle Stations* adında bir simülasyon programı geliştirmişti. Bu program fikrinin, donanmada görevli bir yedek subay, Allen ve bir Universal Stüdyoları yöneticisinin Starbucks'ta gerçekleştirdiği toplantıdan çıktığı söyleniyordu. Allen, "İçimden bir his, geleceğin bu sektörde olduğunu söylüyor" demişti.

"Modelleme, simülasyon ve eğitim", 1996 yılında akademik çevrelerin ve resmî çevrelerin bir araya gelmesiyle oluşturulan bir konsorsiyum olan Florida Teknoloji Koridoru Konseyi tarafından desteklenen altı sektörden biri durumundaydı. Örneğin, Konsey'in girişimiyle, ortaokul ve lise öğretmenlerini, sektördeki savunma sanayinden lunaparklara dek uzanan sayısız iş olanakları konusunda bilgilendirmek amacıyla, Modelleme, Simülasyon ve Eğitim teknolojileri Kampı kurulmuştu. Kamp kapsamında öğretmenlere,

Universal Stüdyoları'nın *Shrek*, *Jimmy Neutron* ve *Spiderman* setleri gezdiriliyor, askeri simülasyon sektörü konusunda kapsamlı bilgiler veriliyordu. Konsey'in 2005 yılın Nisan ayında yayınladığı basın bülteninde, kampa katılan öğretmenlerden birinin "Mühendislik ve teknolojinin lunapark sektörüne bu kadar girdiğini bilmiyordum" sözlerine yer verilmişti. "Orlando'nun simülasyon merkezi hâlini aldığı ve personele ihtiyaç duyulduğunu da bilmiyordum."

Central Florida Üniversitesi profesörü Christopher Stapleton da I/ITSEC'te üniversitesinin Medya Yakınlaşma Laboratuvarı'nı temsil ediyordu. Central Florida Üniversitesi, Simülasyon ve Eğitim Merkezi bünyesinde faaliyet gösteren laboratuvar, "Ömür boyu unutulmayacak anılar yaratmaya yönelik yeni yöntemler" konusunda araştırmalar yapıyordu. Laboratuvarın internet sitesine göre, amaç, "Deneyisel medya sektöründeki yenilikler konusunda yaratıcı atılımlar yapmak"tı. Bir başka ifadeyle, burası, interaktif sanal gerçeklik sistemleri üzerinde çalışan, sadece hem oyun hem de askeri simülasyon teknolojilerini kullanmakla kalmayan, her iki sektörün geleceğini de çizen bir araştırma laboratuvarıydı.

Stapleton yumuşak huylu, iri gözlü, yüzü çillerle dolu bir adamdı; askerî bir konferansta karşılaşmayı umabileceğiniz türden bir adam değildi. Özgeçmişine göre, laboratuvar müdürlüğü görevine getirilmeden önce, Universal Stüdyoları, Nickelodeon, Disney ve Hello Kitty sayesinde adını tüm dünyaya duyuran Japon Sanrio gibi müşterilerine, eğlence, pazarlama ve eğitim teknolojileri geliştiriyordu. İmlecinizi, laboratuvarın internet sitesindeki fotoğrafının üzerine getirdiğinizde, siyah-beyaz bir çocukluk fotoğrafı belirliyordu. "Florida, deneyisel eğlencenin başkentidir" diyordu. "Yaşayabileceğiniz en iyi, en yoğun üç boyutlu deneyimleri burada bulabilirsiniz. Gerçek zamanlı, interaktif deneyimleri... Kara, Deniz, Hava Kuvvetleri ve Deniz Piyadeleri'nin araştırma merkezileri burada bulunuyor." Stapleton'un görüşüne göre, I/ITSEC türü

etkinlikler, bu sektörlerdeki potansiyel teknolojik sinerjinin sadece başlangıcını oluşturunuyordu.

Pentagon, İkinci Dünya Savaşı sırasında ve sonrasında MIT ve Stanford'un araştırma laboratuvarlarına finansman sağlamıştı. Medya Yakınlaşma Laboratuvarı'nın PEO STRI, Deniz Kuvvetleri Araştırma Bürosu, Deniz Akademisi MOVES Enstitüsü, Universal Stüdyoları, Canon ve Nickelodeon tarafından finanse edilmesi yeni bir dönüm noktasıydı. Ticari, akademik ve askeri çevrelerin bir araya gelmesi laboratuvarın adındaki yakınlaşmanın boyutlarından biriydi. Aynı şekilde, çeşitli medya ve teknolojinin çeşitli disiplinleri birleştirilerek, yeni hayali ortamlar yaratılıyordu. Sonuç olarak Stapleton'un dijital elleri, sayısız sanal ortama uzanıyordu. "Deneysel medya çalışmalarıyla gerçekliği birleştirerek deneysel film fragmanları üretiyoruz" diyordu. "Otomobil üreticileriyle pazarlama alanında işbirliği yapıyoruz. Pazarlama ve turizm sektörlerinde çalışmalar yürütüyoruz. Kısa süre önce Orlando Bilim Merkezi'nde bir saha testi gerçekleştirerek, sergilenen dinazorları, bilgisayar grafikleri ve fiziksel hareketler kullanarak, somut alanlarda, sanal içerikli, interaktif oyunlar yaratarak canlandırdık. Dolayısıyla, sadece oyun piyasasına değil, çok daha geniş çaplı bilgi ve eğitim piyasasına hitap ediyoruz."

Farklı kapsamlarda çalışmalar yürüten Medya Yakınlaşma Laboratuvarı'nın I/ITSEC'e katılmasının nedeni, simülasyon teknolojilerinin askeri uygulamaları konusunda yürüttüğü çalışmalarıydı. Laboratuvarın en büyük projelerinden biri olan MR MOUT, askerleri, asimetrik savaş dönemine paralel şekilde Bağdat, Felluce ya da Kabil'de yaşanmaya başlanan kent savaşları konusunda eğitmek amacıyla "karışık gerçekliğin" kullanılmasına yönelikti. Stapleton, "Gelecekte savaşlar kentlerde gerçekleşecek" diyordu. "Amerika'nın askeri üstünlüğü hesaba katıldığında, hiçbir gücün Amerika'ya cephe meydan okumaya kalkacağını sanmıyorum. Böyle bir savaşta ölecekleri kesin. Sahip olabilecekleri tek avantaj, analiz yapmanın

çok güçleştiği kentler olabilir. Çünkü Amerikan ordusunun savaşa yaklaşımı, kayıpları azaltarak verimi artırmaya yöneliktir.”

MRMOUT projesinde sanal gerçeklikler ve somut yapılar bir arada kullanılıyordu. Eğitimci, kafasındaki sanal gerçeklik kaskıyla, kapıları ve pencereleri mavi ekranlardan oluşan sanal binalarda geziniyordu. Kask, üç boyutlu görüntüleri bu mavi ekranlara aktararak, kurgunun çok ötesinde bir ortam yanılması yaratıyordu. Dışarıdan bakan bir gözlemci, MR MOUT’ta gezinin bir askeri, *American Playhouse* dizisindeki çim biçen adama benzetebilirdi. Laboratuvarın MR MOUT internet sitesinde, *Uzay Yolu* dizisindeki sanal gerçeklik odalarına gönderme yapılarak, “Sanal ve somut gerçeklik iç içe geçtiğinde holo-deck* kavramına en yaklaşılabildiğimiz noktaya ulaşıyoruz,” deniliyordu. “Steroid** alarak lunaparka gitmek gibi...”

Stapleton, 1960’ların efsanevi MIT korsanlarının aksine, Amerikan ordusunu sırf bir finansman kaynağı, işverenini zarara uğratma uğruna yaratıcı deneyler sürdüren bilgisayar manyaklarının sağmal ineği olarak görmüyor. Onun açısından, ordu da, en azından simülasyon alanında, teknolojik öncülüğün aktif ortaklarından biriydi. Stapleton’a göre orduyla çalışmak, en ileri simülasyon teknolojilerinin içinde yer alabilmek, eğlence sektöründe gerçekleştirilen projelerin çok ötesinde projelerin içinde olabilmek anlamına geliyordu. “Ben eğlence sektöründenim” diyordu. “Yirmi yılını Broadway’de ve lunaparklarda geçirdim.” Stapleton, bu deneyimi sayesinde, Amerika’nın teknolojik açıdan gelişmiş eğlence sektörünün -Hollywood’un ve oyun dünyasının- deneysel teknolojinin

* Star Trek (Uzay Yolu dizisinin) evreninde federasyonun büyük gemilerinde eğitim ve eğlence amaçlı kullanılan bölmeler. Hologram teknolojisinin aşmış boyutunu kullanırlar. Gerçeğine tıpatıp benzeyen, tüm duygulara hitap edebilen karakterler ve ortamlar oluştururlar.

** Genellikle performans artırmak ve antrenmanlardan sonraki yorgunluklardan çabuk çıkmak için kullanılan haplar.

doruğunu oluşturduğu kavramına gülüp geçiyor. “Bence eğlence sektörü yeniliklerin en isteksiz uygulayıcılarından biri... Kavramsal açıdan hâlâ karanlık çağlarda kalmış durumdadır.”

Stapleton, askerlerin, bir şeyler anlatmak amacıyla kullandığı, Microsoft, Sony ya da herhangi bir oyun üreticisi tarafından üretilen grafiklere bayıldığını söylüyordu. Ona göre, “Ticari oyunlar, hayal gücünü kullanma konusunda gerçekten başarılı. Bu yüzden de askerler sürekli ‘Oyun sektörüne bayılıyoruz. Bunu nasıl başarıyorlar?’ diyor. Onlara kaç sanatçıyla çalıştıklarını soruyorum. Çünkü askeri simülasyonları, mühendisler ve bilim adamları üretiyordu. Eğlence sektörü ise sanatçılarla çalışıyordu. Sanatçılar güzel görüntüler ortaya çıkarıyordu. İşin görünmeyen yanı ise, gelecekte bir anlam ifade etmesi...”

Stapleton’unkine benzer modern laboratuvarlar, dijital sanatçılarla savaşçıları bir araya getirmeye çalışıyor. Sanat okulları, size bu yüksek gelirli sinerjiden söz etmeyebilir. Stapleton’a göre, askeri teknolojiler simülasyonların gerçekçi görünmesini sağlayabilir. Çekici kulan ise eğlence sektöründeki sanatçılardır.

Stapleton’a göre askeri teknolojilerin, eğlence sektöründen öğrenebileceği çok şey var. Ancak, teknolojinin tüm olanaklarının kullanılabilmesini engelleyen de yine eğlence sektörü. Hollywood, görüntü oluşumu işinin sadece en yüzeysel boyutlarıyla ilgileniyor. Oyun sektörü ise “eğlencelik şeylerin ötesindeki gerçek bilimle ve sanatla ilgilenmiyor. Eğlence sektöründen askeri araştırmalara geçme nedenim bu. Çünkü askerler gerçekten zorlu soruyor. Günümüzden 20-30 yıl sonra bile önem taşıyabilecek sorular...”

Stapleton’a göre “Askerler, deneysel medyanın öncüleridir.”

Savaş Dışında Her Şey Simülasyondur

Stapleton'un ekibinin hem Donanma'nın hem de Nickelodeon'un ihtiyaçlarına yanıt veriyor olması, I/ITSEC'teki interaktif eğitim programlarının iri oyuncaklar olduğu anlamına gelmiyordu. En azından, I/ITSEC'te sergilenen keskin nişancı simülasyonlarının çocuklara yönelik olmadığını vurgulayan, Kara Kuvvetleri'nin Orlando'da bulunan Simülasyon, Eğitim ve Teçhiz Komutanlığı PEO STRI'nın kırklı yaşlardaki, sevimli ve çocuksu teknoloji subayı Michael Macedonia böyle düşünüyordu. PEO STRI'niun konferansta dağıttığı promosyonlarda, komutanlığın adı, Terminator filmlerinin afişlerini anımsatan gümüş renkli fütüristik karakterlerle yazılmıştı. Komutanlığın yuvarlak bir kalkan şeklinde bir amblemi vardı: mavi, kırmızı ve beyaz renklerdeki hedefe şimşekler yollayan yeşil bir asker çizimini kuşatan defne çelenginin altında "Savaş Dışında Her Şey Simülasyondur" sloganı yer alıyordu.

Macedonia simülasyon yoluyla eğitimin ateşli bir savunucusuydu. İşine tutkuyla bağlıydı. "Orduda, savaştan önce yapılan iki şeyin eğitim ve bakım olduğunu söyledik" demişti. "Savaşa gittiğimizde de eğitim görerek savaşırız. Yani eğitim, sonsuz bir sarmal gibi hep sürer." PEO STRI'nin sloganının, "bir felsefeyi anlattığını" söylemişti. "Her şey savaşa hazırlık içindir. Her an savaşmaya hazırlanırız. O noktaya dek yapılanların tamamı simülasyondur. Soyuttur. Savaşa girene dek her şey insanın kafasının içinde gerçekleşir. Sanaldır. Tek gerçek savaş cephede yaşanandır." O hâlde, yapılması gereken, savaş olabildiğince benzer koşullarda eğitim alabilmektir: nihai hedef kusursuz bir simülasyon yapabilmektir. Bunun sırrı da askerlerin "beyninin içine" girebilmektir.

Yaramaz görünümlü, yüzünden gülümseme eksik olmayan Macedonia'nın tek görevi I/ITSEC'e katılmak değil. Orduyu, akademisyenlerin ve diğer insanların "ciddi oyunlar" olarak adlandırmaya başladığı etkinliklere -video oyunlarının eğitim ve öğretim amacıyla

kullanılması- yönelik çeşitli konferanslarda temsil ediyordu. Bir asker ailesinin çocuğu olan (babası Ray Macedonia, 1960'larda Kara Kuvvetleri Harp Akademisi'nde savaş oyunlarının kullanımı konusunda çalışıyordu) Macedonia, bilgisayar mühendisliği konusunda doktora yapmıştı. Körfez savaşı gazisi olan Macedonia teröre karşı savaş gazisi de sayılırdı: 11 Eylül 2001 günü, teröristlerin American Airlines'ın 77 sefer sayılı uçağını düşürerek 125 kişiyi öldürdüğü Pentagon'daydı. Sohbet sırasında Herbert Marcuse ya da Plato'dan alıntılar yapıyor, Pixar'ın animasyon filmi *The Incredibles*'in ahlaki boyutları hakkında yorumlarda bulunabiliyordu. Milli karakteri öven filmlere meraklı gibiydi. "West Point'teki sinema kulübünün başkanıyım" demişti. "*Yankee Doodle Dandy*'de oynayan James Cagney'i getirmiştik. *Patton*'da oynayan George C. Scott da gelmişti. John Ford'un tüm filmlerini oynatmıştık. John Ford filmlerinden çok şey öğrendim. Hepsinin aslında Amerika'daki İrlandalı göçmenlerin yaşadıklarıyla ilgili olduğunu öğrendim."

Macedonia, sanat ve eğlenceye, hem klasik hem popüler kültüre büyük ilgi duymasına rağmen, askeri simülasyonlarla video oyunlarının bambaşka şeyler olduğunu savunuyordu. "Her şeyden önce" diyordu, "Amaç eğlendirmek değil, eğitmektir." Makine bakımı gibi sıradan, sıkıcı becerilere yönelik simülasyonları kastederek, "İşin aslı, bu şeylerin bir kısmını incelediğinizde, sıradan bir bilgisayar oyunları meraklısına sıkıcı geleceğini görürsünüz" diye devam ediyordu. "Bir yığın uçuş simülasyonu kullandım. Bu programları kullandığınızda gerçek uçaktan farkı olmadığını görüyorsunuz. Dolayısıyla, uçmayı bilmezseniz düşersiniz. Bu da hiç eğlenceli bir şey değildir."

Macedonia sözü ordunun, ticari bir oyun firmasıyla birlikte geliştirdiği, meşhur *Full Spectrum Warrior*'a getirmişti. Oyunun 2004'te çıkan Xbox versiyonu, oldukça iyi satmış, olumlu eleştiriler almıştı. Benzer, ancak farklı içerikteki bir versiyonu halen, Kara

Kuvvetleri'nde taktik eğitim amacıyla kullanılıyordu. "Ordu versiyonunu kullandığınızda -orduda sadece bu versiyonu bulabilirdiniz- oldukça gerçekçi, ancak çok da zor olduğunu görürsünüz. İnsanlar beş dakika içinde öldürülmekten şikâyet ediyor, nedenini anlayamadıklarını belirtiyor. Bunun nedeni, oyunun olabildiğince gerçekçi olmasına gayret etmemiz. Amacımız eğitim vermek. Dolayısıyla, olabildiğince zorlaştırmaya gayret ediyoruz."

Bu tür teknoloji ağırlıklı eğitimin, modern ordunun Vietnam sonrası paradigmalarının bir parçası olduğunu söylemişti. Söylediğine göre, 1970 öncesinde "Ordu, kanlı bir eğitim gerçekleştiriyordu. Teknolojinin eğitim amacıyla kullanılması pahalı bulunuyordu. İnsanlar ise ucuzdu. İnsanları askere alıyor, altı hafta eğitiyor ardından cepheye gönderiyorduk. İlk birkaç çarpışmada ölmezlerse, hayatta kalabiliyorlardı. Vietnam'la birlikte bu yaklaşım dramatik şekilde değişti. Geriye dönenler, hayır, dedi. Daha akıllıca davranabilecek kapasitedeyiz. Bunu tekrarlamayacağız. Teknolojinin eğitim amacıyla kullanılması konusunda yatırım yapacağız. Bunu da, zorla, iradeleri dışında askere alınan insanlarla değil, gönüllülerle gerçekleştireceğiz." Eğitime verilmeye başlanan bu önem, Westmoreland'in elektronik cephe hayaliyle denk düştü. Her iki görüş de teorik olarak, Amerika'nın daha az kayıp vermesini, daha kararlı bir güce sahip olmasını, bu sayede halkın desteğini daha kolay elde etmesini sağlayacaktı.

Ancak, farklı şeyler olmalarına rağmen, Macedonia'ya göre askeri simülasyonlar ile ticari oyunların ortak bir noktası da vardı. "Eğlence ve oyunların, yani eğlence ve eğitimin ortak bir noktası bulunuyor: İnsana ders veriyor. İnsan beyni hakkında şaşırtıcı şeyler öğreniyoruz." *Phantoms of the Brain* kitabının yazarı, San Diego'daki California Üniversitesi uzmanı V. S. Ramachandran'ın beynin nasıl çalıştığını öğrenmek amacıyla beyin bozukluklarının incelendiği çalışmasından söz etmişti. Güzel fikirlere vurulan bir akademisyenin heyecanıyla,

"Söylediği şeylerden biri, insanın hatıralarından ibaret olduğuydu" demişti. "Bunu gündelik yaşantımızda pek aklımıza getirmiyoruz. Ama Alzheimer hastalarını ve felçlileri incelediğimizde bu konuya dair kanıtlar buluyoruz. Dolayısıyla, eğitim sırasında yapmaya çalıştığımız şey, anılar yaratabilmek. Asla unutulmayacak anılar."

Macedonia'ya göre eğlence ve sanatın kesiştiği nokta da burası. "Gerçek sanatçı" demişti, "asla unutulmayacak anılar yaratan insandır; Rosebud, bu tür bir şeydir örneğin. V. S. Ramachandran beynimizde bir sanal gerçeklik programı bulunduğunu belirtir. Bu fikir bana ilginç gelmişti. Eğitim dünyasında, beynimizdeki sanal gerçeklik programını kullanarak sanal bir gerçeklik yaratıyoruz. Oyunlar da, farkında bile olmadan, bir anlamda aynı şeyi yapıyor. Bilerek değil... Bir şeyle bir süre boğuştuğunuzda, yaşadığınız deneyimi uzun süre sonra bile hatırlıyorsunuz. Dolayısıyla, savaşa gittiğinizde de oyun sırasında yaşadıklarınızı hatırlıyorsunuz. Edebiyatın da yeni bir hafıza türü olarak ortaya çıktığından söz etmişti. 'Bu anlamda Antik Yunanlar'ın simülasyonların atası olduğu söylenebilir.' Homeros'un anlatı geleneği ve Truva Savaşı hikâyesi, bilgi aktarmaya, sadece tarihi değil, aynı zamanda savaşı anlatmaya yönelik bir deneyim olarak değerlendirilebilir."

Anılar yaratmak: Ridley Scott'un, hiç yaşamadıkları çocukluklarına dair anılar yüklenen androidleri anlattığı *Blade Runner*'ını anımsatan rahatsız edici bir ifade... 20. yüzyılın başlarında gizemli benlikten söz eden, Freud ve Jung gibi düşünürlerin derin bilinç kavramını unutun. Macedonia ve Stapleton gibi eğitim uzmanları, çok daha modern, bilincin karmaşık ancak üzerinde oynanabilir bilgi sistemlerinin ürünü olduğunu söyleyen kavramsal bir yaklaşımı benimsiyor. Aslında, Macedonia'nın sözünü ettiği, beynin yeniden programlanabilen bir bilgisayar olduğu görüşünün kökenleri, Norbert Weiner'in 20. yüzyılın ortalarında ortaya attığı sibernetik teorisine kadar uzanıyor. Beynin nasıl çalıştığına dair görüşleri de

aslında, teknolojinin doğrudan etkili ve kesin bir eğitim sunabilmesi arzusunu ve umudunu yansıtıyor. İnsanın ruh hâlinin ilaçlarla değiştirilebildiği, genetik keşiflerin yapıldığı bir döneme çok uygun bir kavram ...

Macedonia'nın görüşüne göre, simülasyon eğitiminin nihai amacı, geleceğin askerlerinin işine yarayabilecek, kusursuz, sahte anılar, devru anıları yaratmak. Savaş yoluyla eğitim oranı azaltılacaktı. Çünkü askerler, -tıpkı Scott Card'ın Ender'i gibi- yıllar boyunca gerçeğe çok yakın sanal savaşlar gerçekleştirmiş olacaktı. Macedonia, bu konuda en sevdiği film olan *Patton*'dan bir sahneyi örnek veriyordu.

Macedonia'ya göre filmin en iyi sahnesinde, general, savaşa giderken, şoförüne sağa dönmesini söyler. Şoför yanlış yolda olduklarını belirtir. George C. Scott, "Benimle tartışma" der. "Savaşın kokusunu alıyorum." Boş bir araziye geldiklerinde Patton, gizemli bir konuşma yapar. "Savaş buradaydı" der. "Roma tümenleri kenti savunan Kartacalılar'a bu noktada saldırmıştı. Kartacalılar cesur insanlardı ancak direnememişti. Hepsi katledilmişti. Arap kadınlar üzerlerindeki kıyafetleri, kılıçlarını ve mızraklarını aldı. Yıllar önce, askerler güneşin altında çıırılçılak kaldı. Ben de oradaydım." Macedonia bu replikleri ezbere aktarıyordu. Filmi "binlerce kez" izlemişti.

"Sanal gerçeklik araştırmalarında kullandığımız bir deyim vardır. Hazır bulunma deriz" diye açıkladı. Bu terim, -görsel deneyimden kaynaklanması şart olmayan, önsezilerden kaynaklanan- soyut bir gerçeklik hissini anlatıyordu. "Yabancı bir ülkeye gittiğinizde garip bir duyguya kapıldığınız oldu mu? 'Farklı bir yerdeyim, nerede olduğumu biliyorum ama ...' gibi bir hisse? Patton bu konuşmayı yaptığında böyle hissettiğini düşündüm. 'Bu savaşı biliyorum' diyordu. 'Buradaydım. Bu savaşta çarpıştım, savaşı inceledim. Savaş hakkındaki her şeyi biliyordum. Savaşı anlatan Latince metinleri okudum.' Bizim de eğitim sistemleri aracılığıyla yapmaya çalıştığımız şey tam olarak bu" diye sürdürmüştü. "Cepheye geldiklerinde, 'Burada daha

önce bulunmuştum' diye hissedecekler. 'Ne yapmam gerektiğini biliyorum.' Temel hedef bu..."

Kuşkucu biri, Macedonia'nın askerlere bilgisayarda üretilmiş Iraklılar'a lazer tüfeklerle atış etmeyi ve Humvee'leri tamir etmeyi öğreten eğitim sistemleri hakkında oldukça metafizik görüşler taşıdığını iddia edebilir. Ancak böyle ezbere yorumlardan söz etmiyordu. Anlatmaya çalıştığı şey, davranış kalıplarının benimsetilerek alışkanlık hâline getirilmesiydi. Günlerce video oyunu oynayan herhangi biri, bütün bunları gerçekten yaşadığını hissedirdi; hareketleri, haritaları, taktikleri, kriz anındaki düşünce biçimlerini de içselleştirirdi.

Buna isterseniz beyin işgali, isterseniz ampirizmin zaferi diyebilirsiniz: Sübjektif, ilkel deneyimler sırasında yaşanan tüm gizemli süreçler, objektif sistemler olarak, sinirlerin mekanizması olarak yorumlanabilir. Böyle değerlendirildiği anda da yeni bir mikroişlemci gibi tekrar oluşturulabilir, bir program gibi tekrar kurulabilir. Tüm mantıksal parlaklığına rağmen, Orlando'nun yüzeysel, süslü, karikatürümsü havasına çok uygun bir felsefeydi: Her şeyi ortaya çıkarmaya, aşına kılmaya, kontrol altına almaya yönelikti. Tıpkı Florida kent merkezindeki alışveriş merkezleri zinciri gibi, hiçbir şey yabancı kalmayacak, her şey tanıdık olacaktı. Bu, belki de MIT ve Stanford'daki ütöpik korsanları harekete geçiren 1960'ların sibernetik teorisinin beklenmedik ürünlerinden biriydi. Zihin, Amerika'nın fethedilemeyen son bölgesiydi. Askeri düşünürler, eğlence dünyasının çoktan adım attığı bu bölgeyi keşfe çıkmaya ve ele geçirmeye niyetliydi. Coğrafi sınırların yerini sanal sınırlar almıştı. Bütün bu karmaşık şeyler, günün birinde düzenli ve net bir hal alacaktı. Bir zamanlar çöllerden, bataklıklardan ibaret arazileri, yeni, yüksek binalar dolduracaktı.

Hedef: Teröristler

Macedonia'ya saymazsak, en azından I/ITSEC'teki oyunculara bakıldığında, askeri simülasyon eğitimlerinin eğlenceli yanları da olduğunu görebilirdiniz.

California eyaletinin Irwin kentinde bulunan Ulusal Eğitim Merkezi'nde görevli 19 yaşındaki bir uzman olan Samuel England, konferansa, bir grup insanla birlikte, Engagement Skills Trainer 2000'i (EST 2000) tanıtmak amacıyla gelmişti. England EST 2000'in tanıtım videosunda da rol alıyordu. Cubic Defense Applications'ın PEO STRI için ürettiği EST 2000, VirTra Systems'in eğitim programının daha basit ve portatif bir versiyonunu andırıyordu. Çalışlarla dekore edilmiş küçük bir sahne ve ateş etme/etmeme karar süreci, keskin nişancılık ve tim taktikleri konusunda eğitim vermek amacıyla kullanılan interaktif filmler oynatan düz ekran bir projeksiyondan oluşuyordu. EST 2000'in senaryolarının birinde, Arap savaş esirleriyle dolu bir kamyon çölde ilerlediği sırada bir süreliğine duruyordu. Tam o sırada esirlerden birkaçı silahları kaparak, ekrana, yani eğitim gören öğrencilere doğru ateş açmaya başlıyordu. England ve diğer askerler, ellerindeki gerçekçi görünümlü ışık tabancalarıyla ateşe karşılık veriyordu. Hedefe her isabet ettirişlerinde, kırmızı, parlak bir nokta belirliyordu.

England, gülümseyerek, "Programı yapmak oldukça eğlenceliydi" demişti. "Hollywood tarzı bir iş gibi..." I/ITSEC kapsamında, diğer askerlerle birlikte EST 2000 ekranına ateş ederek Iraklı direnişçi rolü oynayan oyuncuları vuruyorlardı. England'ın söylediğine göre, "Iraklı direnişçiler, büyük bir savunma firması olan Titan'dan para karşılığı kiralanan kişilerdi." Şirket, Iraklı sivilleri, eski polisleri ve askerleri işe alarak Amerika'ya getiriyordu. Iraklılar hem filmlerde hem de Ulusal Eğitim Merkezi'nde görev yapıyordu. (Gerçi England'ın anlattıklarını konfirme edebilecek Titan temsilcileri konferansa katılmamıştı ancak Ulusal Eğitim Merkezi yetkilileri

ürettikleri video filmlerde, England'ın söylediği gibi Iraklılara yer verdiklerini doğruladı.)

Gençler, *America's Army* -ordunun asker bulmak amacıyla kullandığı meşhur oyun- standının önünde, *America's Army* Araç Kontrol Eğitim Programıyla oynamak amacıyla toplanmıştı. Simülasyon programı, zırhlı, tekerleksiz bir Humvee ve karşısında duran, dijital Iraklı direnişçilerin görüntülerini gösteren devasa boyutlarda bir ekrandan oluşuyordu. *America's Army*, asker bulmak amacıyla geliştirilmiş olmasına rağmen, şu anda hem ordu hem de Secret Service benzeri istihbarat örgütleri tarafından eğitim amacıyla da kullanılıyordu. Bu da, evinde *America's Army* oynayarak askere yazılmaya karar veren bir oyuncunun, birliğine gittikten sonra da benzer bir oyun platformunda eğitim görebileceği anlamına geliyordu. Oyun, insanlarda, askere yazılmalarından çok önceleri "hatıralar oluşmasını" sağlıyordu.

America's Army projesinin fikir babası ve yöneticisi olan, *America's Army*'nin başarısı sayesinde oyun çevrelerinde de ünlenen Albay Casey Wardynski, "Öncelikli hedef eğlence" demişti. "Eğlenceli" bir eğitim sistemi, askerlerin eğitime gönüllü olarak katılmasını sağlıyordu. Bu da eğitimin daha verimli hâle gelmesini sağlıyor, hatta askerler boş zamanlarında bile kendi kendilerine eğitime devam ediyordu. Oyunun resmî sitesi, *AmericasArmy.com*'da, iki yeni projenin, *America's Army: Government Applications* ve *America's Army: Future Applications*'in, online oyun deneyimlerine yeni tatlar kazandıracağı duyuruluyordu. Rakamlar, 7.5 milyon dolar harcanarak geliştirilen oyunun "kârlı bir yatırım" olduğunu gösteriyordu. Wardynski, I/ITSEC sonrası e-maile yaptığımız röportajda, "Ülkenin savaşta olduğu şu dönemde *America's Army*, normalde üstleneceğinden daha önemli roller üstlenebilir" demişti. "Örneğin, insanlar bu oyun sayesinde ilkyardım tekniklerini öğrenebilir. Oyundaki senaryoları başarıyla tamamlayan bir insan ilkyardım görevlisi olarak çalışabilir.

Bu becerileri gerçek yaşamda hayat kurtarmak amacıyla kullanabilir. Oyunu bu boyutuyla ele aldığınızda, *America's Army* oynayanlar, kazalardan terörist saldırılara dek birçok kurbanı yardım edebilir.”

Wardinski, “Ulusal güvenliği sağlayacak bir gümüş kurşun bulunmadığını biliyoruz” demişti. “Bu durumda, vatandaşların vergileriyle üretilen *America's Army* iki amaca birden hizmet edebilir; hem gençlere askerliği anlatabilir hem de tüm Amerikalılar’a olağanüstü durumlarda acil müdahale gerçekleştirme yollarını öğretebilir.” Dolayısıyla, gençler zamanlarını uzaylıları ve canavarları öldürerek geçireceğine, bir yandan eğlenirken bir yandan da ilkyardım teknikleri öğrenebilirdi.

Wardinski’ye göre, *America's Army*’nin kapsamının genişletilmesi konusunda hem savunma hem de istihbarat örgütlerinden talep gelmişti. “Oyunun sivillere yönelik versiyonunun unsurlarının yeniden oluşturulması kararı, talepler üzerine alındı” demişti. Geçen yıl Secret Service, *America's Army*’yi ajanlarına sanal eğitim vermek amacıyla kullanmaya karar verdi. O günden beri, Secret Service’a çeşitli sanal eğitim ortamları sağlıyoruz. Aynı şekilde, ordu bünyesindeki kurumlar da, ekibimize başvurarak, oyunu kriz yönetiminin, kültürel farkındalığa ve yeni silah sistemlerine dek uzanan çeşitli alanlarda eğitim amacıyla kullanmak istediklerini bildirdi.”

Wardinski, diğer kurumların da eğitim amacıyla *America's Army*’nin kendilerine özgü versiyonlarını kullanmak istemelerinin çeşitli nedenleri bulunduğunu belirtmişti. “Öncelikle” demişti, “*America's Army* gerçekçi ve bağımlılık yaratıcı. Bu da oyunu eğlenceli kılıyor.” Takım hâlinde oyunlar, askeri harekâtların provası açısından idealdi. En önemlisi de, EST 2000 benzeri eğitim programlarının aksine, oyuncuların “yeni düşman taktiklerine, tekniklerine” karşılık verme yöntemlerini öğreten *America's Amy*, “sanal okul” olarak da kullanılabilirdi: Bu açıdan SIMNET’in daha ucuz ve daha heyecanlı bir versiyonuydu. “Bu durum eğitim masraflarını, geliştirme risklerini

büyük ölçüde azaltıyor. Oyun sık sık güncellenerek, insan davranışlarına daha fazla uyum göstermesi sağlanabiliyor. Sanal etkileşimlerin şeklini, katı yapay zekâ yazılımları yerine, insanların kendileri belirleyebiliyor.” Bu anlamda *America’s Army*, yeni asker bulmak amacıyla kullanılan bir oyunun ötesine geçerek, Ulusal Simülasyon Eğitim Merkezi hâlini alabilirdi.

Wardinski, “Oyun, gerçek dünyanın sınırlarını aşma becerisine sahip” demişti. “Oyun ortamında, öğrenciyi çok farklı durumlarla karşı karşıya getirebilir, bulunduğu mekândan, hava durumuna, ışığa, karmaşıklık düzeyine kadar her şeyi değiştirebilir, performanslarını tekrar izleyerek eğitim koşullarında değişikliğe gidebilirsiniz.”

Oyun ve savaşın iç içe geçmesi, I/ITSEC’teki kimi insanlara çok doğal geliyordu. Katılımcı firmaların çoğu, bir ölçüde sınırın her iki tarafında birden faaliyet gösteriyordu: VirTra Systems, hem eğitim sistemleri hem de lunaparklarda kullanılan sistemler geliştiriyordu. Son dört yıl içerisinde lunaparklar daha bir ağırlık kazanmasına rağmen, eğitim sistemleri üretmeyi de sürdürüyorlardı. Stapleton’a göre, eğitim, eğlence ve öğretim aynı şeydi. “Hepsinin de amacı ömür boyu unutulmayacak anılar yaratmak. Mesele -her ne kadar insanın kapasitesini artırsa da- teknoloji değil. Mesele, insanın üzerinde bıraktığı etki.”

Hollywood’a Selam

Kıtanın öteki ucunda, Los Angeles’a bağlı bir sahil kasabası olan, tıpkı Orlando gibi, sahil ile otoban arasındaki şeridi devre mülklerin doldurduğu, Marina Del Rey bulunuyordu. Altı bin kızaklı, dünyanın en büyük insan yapımı limanıyla ünlü kasaba, internetin yönetim organı olarak faaliyet gösteren ICANN adlı sivil toplum örgütünün merkezine de ev sahipliği yapıyordu. İnternetin patlama yaptığı dönemlerde, Marina Del Rey, çoğu hayata veda eden genç teknoloji firmalarının merkezi konumundaydı. Şu anda ise yeni bir

medya sektörü kasabaya yerleşmiş durumdaydı. Lincoln Bulvarı'nın palmiyeleri arasından, bir kenarında güneşte parlayan EA yazısının bulunduğu, cam duvarlı bina yükseliyordu. Burası, merkezi kuzey California'da bulunan, *EA Sports*, *The Lord of the Rings*, *Harry Potter*, *The Sims* ve *SSX* gibi oyunlar -bunların yanı sıra *Battlefield*, *Medal of Honor* ve *Command and Conquer* gibi savaş temalı oyunlar- sayesinde servetine servet katan, dev video oyunları üreticisi Electronic Arts'ın güneşli California şubesiydi. Yıllık satışları 3 milyon doları aşan EA, dünyanın en büyük video oyunları üreticisi ünvanını koruyordu. Şirketin çocukların ağızlarından düşmeyen sloganı ve her oyunun başında beliren logosu, milyonlarca insan tarafından biliniyordu: EA Oyunları: Her Şeye Meydan Oku...

EA'nın az ilerisinde, beyaz sütunlar arasına dizilmiş lacivert pencere-
reli, kare biçimli bir başka bina daha vardı. Binanın tepesinde, küçük, italik i, c, t harfleri görülebilirdi. Kapının girişinde kurumun tam adı yazılıydı: Yaratıcı Teknolojiler Enstitüsü. Dijital kültürü birçok cephede yayan eğlence sektörünün kontrolündeki bu kentte, böyle bir isim birçok anlama gelebilirdi: Bir animasyon stüdyosu, akademik bir araştırma merkezi, bir video oyunları üreticisi ya da bir efekt stüdyosu olabilirdi. İşin aslı, bunların tamamını birden yapan -bunlara bir de askeri düşünce kuruluşunu ekleyin- kurum, varlığını Hollywood, Silikon Vadisi ve Pentagon'un yaptığı işbirliğine borçluydu.

1996 yılının Ekim ayında, Ulusal Araştırma Konseyi, Los Angeles'in 80 kilometre kadar güneyinde, California eyaletindeki Irwin kentinde, bir araştırma konferansına ev sahipliği yaptı. "Modelleme ve Simülasyon: Savunma ve Eğlence Bağlantısı" başlığını taşıyan konferans, Deniz Akademisi'nin yenilikçi öğretmenlerinden biri olan, farklı akademik disiplinlerde çalışmalar yürüten, sonraları MOVES Enstitüsü'nde *America's Army* çalışmalarına başkanlık edecek olan Michael Zyda'nın önerisiyle düzenlenmişti. Zyda, ordunun, eğlence sektörünün ve dijital teknolojinin hızla de-

güştüğünü ve simülasyonların tüm kesimlerin birleşme noktasını oluşturduğunu düşünüyordu.

İnandırıcı, ikna edici dünyaların yaratılması, Hollywood'un özel efektlerini, giderek karmaşıklaşan yeni nesil video oyunlarını, lunaparklardaki multimedya platformlarını ve ordunun simülasyon eğitimiyle, uzaktan kumandalı savaşlar amacıyla kullanılan sanal araçlarını bir araya getiriyordu.

Video oyunları, giderek daha da gerçekçi bir hâl alan efektler sayesinde sinemasal bir dil kazanıyor, oyunlardaki karakterleri Hollywood karakterleri seslendiriyor, oyunların prodüksiyon bütçeleri milyon dolarları bulmaya başlıyordu. Filmler ise, tam tersine, dijital efektler ve karakterler sayesinde video oyunlarına benzemeye başlamıştı. Pixar'ın *Toy Story* filminden bu yana, bilgisayarlarla geliştirilen animasyonlar, elle çizilen atalarının yerini almıştı.

Böylesine beklenmedik buluşmanın ordu tarafından düzenlenmiş olması dikkat çekiciydi. Soğuk Savaş'ın son dönemlerinde, Reagan yönetimi savunma harcamalarına büyük paralar aktarmış, giderek pahalanan silahlanma yarışı sayesinde Sovyetler Birliği'nin iflas etmesini sağlamıştı. Bunun sonucunda, 1980'lerin Amerikan ordusu, aralarında bilgisayar grafikleri ve simülasyon eğitiminin de bulunduğu birçok alanda, teknolojik liderliği ele geçirmişti: Sivillerin internetin adını bile duymadığı bir dönemde SIMNAT dünyadaki en gelişmiş çok kullanıcı ortam niteliği taşıyordu. Ancak, 1990'larda Pentagon'un bütçesinde kısıntıya gidilmesi ve ticari bilgisayar ve video oyunları sektöründe büyük patlama yaşanması sonucunda, ordu, simülasyon alanındaki üstünlüğünü, Lucasfilm, Sony ve Nintendo'ya kaptırdı. Zyda, 2004 yılında *New York Times*'a verdiği röportajda, "Ürettiğimiz şeyleri generallere gösterdiğimizde, bize, 'Annem çok daha iyileriyle oynuyor. Üstelik sadece 50 dolara aldım' karşılığını veriyordu" demişti.

Zyda'nın düzenlediği konferans apayrı dünyaları bir araya getirmişti. Askeri düşünürler kanadında, DARPA, Ulusal Muhafızlar,

Savunma Bakanlığı, Kara, Hava ve Deniz Kuvvetleri yetkilileri vardı. Askeri yetkililer, düzenlenen atölye çalışmaları kapsamında Disney, Pixar, Paramount, George Lucas'ın Industrial Light & Magic, sanal lunapark sistemleri üreticisi Illusion, video oyunları üreticisi Spectrum Holobyte, internet içerik sağlayıcısı Total Entertainment Network şirketlerinin yetkilileriyle bir araya geliyordu. SIMNET'in öncülerinden Jack Thorpe, *Star Trek: Deep Space 9*, *Star Trek: Voyager* gibi dizilerin ödüllü yapımcısı Alexander 'Singer'la omuz omuza çalışıyordu.

Konferans, bu açıdan, bir araştırma konferansı olmanın yanı sıra sosyal bir deney niteliği de taşıyordu. Kimileri baştan şüpheyle yaklaşmasına rağmen, katılımcılar tarafından büyük başarı olarak değerlendirilmişti. ITC'nin, *True Lies*, *Speed* ve *Super Mario Brothers* gibi filmlere görsel efektler de hazırlayan, yaratıcı direktörü Diane Piepol, "Hollywood insanlarını bilirsiniz. 'Askerlerle çalışmak mı? Hayatta olmaz' diyorlardı. Askerler de öyleydi. 'Hollywood'dan insanlarla çalışmak mı? Olacak şey değil' diyorlardı" demişti. "Ancak herkes salondan, önyargıları yıkılmış şeklinde ayrıldı."

Ulusal Araştırma Konseyi tarafından yayınlanan sonuç raporunda Zyda'nın komitesi şu fikri ileri sürüyordu: "İki topluluk, yapı ve hedefler itibariyle birbirlerinden çok farklı olmakla birlikte, eğlence sektörüyle, askeri modelleme ve simülasyon topluluğunun birlikte çalışabileceği olanaklar bulunmaktadır... Araştırma raporlarının paylaşılması ve araştırmaların koordine edilmesi, gerek duyulduğu zamanlarda birlikte çalışmalar yürütülmesi sayesinde, eğlence sektörü ve Savunma Bakanlığı, modelleme ve simülasyon alanında, ulusal güvenliği ve ekonomik performansı artıracak teknolojik bir temel oluşturabilir."

Rapor, özellikle dört alandaki araştırma ve geliştirme faaliyetlerinin hem eğlence hem de savunma sektörlerinin ortak çıkarına olacağı tahmininde bulunuyordu: gerçekçi görüntüler, insanın içinde

kaybolabileceği dünyalar, çok kullanıcıli ağ ortamları ve farklı sistemler arasında uyumluluk sağlayacak standartlar ile ikna edici derecede “zeki” bilgisayar karakterleri.

Modelleme ve simülasyon konusunda, (resmî rakamlara göre) 200 sayfalık, nispeten kısa ancak gündeme getirdiği argümanlar açısından daha kapsamlı bir rapor yayınlandı. Resmî, yarı bürokratik havasına rağmen, internet devriminin heyecanını taşıyan rapor, teknolojik olanakları gözler önüne seriyordu. Ortaya atılan fikirler oldukça yenilikçi ve heyecan verici görünüyordu: Bu, büyük ihtimalle, ulusal güvenlik sorunlarını gözler önüne sermek amacıyla, Walt Disney World'deki *Alaaddin* gezisini, *Doom* ve *Command and Conquer* gibi video oyunları, *Forrest Gump*, *Disclosure* gibi Hollywood yapımları, hatta Neal Stephenson'ın bilim kurgu romanı *Snowcrash*'in incelendiği ilk resmî rapordu.

Eğlence Sektörü ve Savunma Bakanlığı Modelleme ve Simülasyon Topluluğu'nun Ortaklaşa Çıkarları Doğrultusunda Gerçekleştirilebilecek Araştırmalar

Deneyim Artırıcı Teknolojiler

- Karmaşık grafik görüntüler ortaya çıkarabilecek kapasitede bilgisayarlar.
- Sanal ortamlardaki katılımcıların konumunu ve uyumunu takip etmeyi sağlayacak teknolojiler.
- Katılımcıların sanal ortamlarda tepeleri, tümsekleri deneyimleyerek gezmesine olanak tanıyan dolaşım teknolojileri.
- Görme, işitme, koklama, dokunma gibi duyları harekete geçirecek sanal ortam teknolojileri.

Simülasyon Ağları

- İletişimin hızını ve miktarını artırmaya yönelik yüksek bant genişliğindeki ağlar.
- Sınırlı bant genişliği dâhilinde çok kişi arasındaki iletişimi kolaylaştırmaya yönelik yönetim araçları.
- Simülasyonlardaki gecikmeleri önleyecek sistemler.

Uyum Standartları

- Sanal ortamların ağ üzerinden paylaşılmasını kolaylaştıracak sanal gerçeklik transfer protokolü.
- Simülasyonların tüm sistemler tarafından eksiksiz şekilde kullanılmasını sağlayacak program ve ağ uyumu altyapısı.
- Simülasyon sistemlerinin birlikte verimli bir şekilde kullanılması, var olan sitemlerin birleştirilerek daha geniş çaplı simülasyon sistemlerinin oluşturulmasını sağlayan birlikte işlerlik standartları.

Bilgisayar Karakterleri

- Bilgisayar karakterlerinin davranışlarını zaman içerisinde koşullara uygun şekilde değiştirebilmesini sağlayacak uyum programları.
- Simülasyon çerçevesinde, tankçı birlikleri ya da müfrezeler gibi toplulukların değil, teker teker bireylerin davranışlarını ve tepkilerini tahmin edebilen bilgisayar ürünü karakterler.
- İnsanlar gibi görünen, konuşan, hareket eden karakterler.
- Simülasyonun özünü ve birlikte çalışma ilkesini bozmadan küçük grupları birleştirme, büyük grupları parçalara ayırma kapasitesi.
- Gözlemcilerin de simülasyonları izlemesine olanak tanıyan yöntemler.

Simülasyon Ortamları Yaratma Araçları

- Verilerin kullanılmasını ve depolanmasını, verilere hızla ulaşılmasını, karakterler yaratılmasını, özellikler eklenmesini sağlayan araçlar.
- Tasarımcıların farklı kaynaklardan aldıkları görüntüleri (canlı çekimler ya da üç boyutlu grafikler) birleştirmesini, ışık gibi çevresel efektlerin eklenmesini ve değiştirilmesini sağlayacak yazılım ve donanımlar.
- Tasarımcıların modeller ve simülasyonlar oluştururken (fare ve klavye ötesinde) farklı araçları kullanmasını sağlayacak yazılım ve donanımlar.

Kaynak: *Modelleme ve Simülasyon: Savunma ve Eğlence Bağlantısı*, Ulusal Akademiler, 1997, sayfa 2-3

Rapor, akademik çevrelerin de işbirliğine ihtiyaç duyulduğunu belirtiyor, hem Pentagon'un hem de eğlence sektörünün, "öğrencileri modelleme, simülasyon ve sanal ortamlar konusunda eğitecek eğitim programlarının oluşturulmasına ve geliştirilmesine ihtiyaç duyacağı" söyleniyordu. Rapora göre, bu tür bir akademik temel, "sadece öğrenci yetiştirmekle kalmayacak, geleceğin eğlence ve savunma sistemlerinin kurulmasını sağlayacak teknik ilerlemelere de yol açacaktı."

Bu görüşte olan Zyda altı ayını harcayarak, Yaratıcı Teknolojiler Enstitüsü kurulması yönünde bir öneri metni hazırladı. Enstitü, 1999 yılında, ordunun verdiği 45 milyon dolarlık bütçeyle, Güney California Üniversitesi bünyesinde kuruldu. Güney California Üniversitesi, birçok yönden ordu açısından ideal ortaktı: Okul, dünyanın en iyi film okullarından birini bünyesinde barındırıyor, eğlence sektörünün ünlü isimleriyle sıkı ilişkilerini sürdürüyor ve birçok büyük üniversite gibi, uzun yıllardır Savunma Bakanlığı tarafından finanse edilen araştırmalar yürütüyordu. (Modelleme ve

Simülasyon raporu, 2000 yılında da *America's Army* projesini geliştiren Deniz Akademisi MOVES Enstitüsü'nün kurulmasına yol açtı.) Ordu yetkilileri, ICT'yi başarılı bir girişim olarak değerlendirmiyordu: 2004 yılında, kuruma verilen ekonomik destek iki kattan fazla artarak 100 milyon doları buldu.

ICT'nin personeli de Zyda'nın NRC konferansına katılan Hollywood, oyun sektörü, akademisyenler ve askerlerden oluşuyordu. Personelin bu eklektik yapısı, televizyonlardaki reality şovları aratmayacak nitelikteydi. Kurumun ünlü üyeleri arasında, Güney California Üniversitesi film okulunda da ders veren, *Grease*, *Mavi Göl*, *Big Top Pee-Wee* gibi popüler klasiklere imza atan yönetmen Randall Kleiser; *Red Dawn*, *Barbar Conan* gibi fantastik filmler yöneten, *Kıyamet*, *Clear* ve *Present Danger* gibi filmlerin senaryosunu yazan John Milius; giderek popülerlik kazanmaya başlayan Sims oyununu ekibinden birkaç kişi; *Yıldız Savaşları*, *Geleceğe Dönüş*, *Alien* gibi filmlerin yapımcılığını üstlenen Ron Cobb da vardı. Paramount Televizyon Grubu'nun başkan yardımcısı Richard Lindheim ICT başkanlığına getirilmişti.

Enstitünün iç tasarımı bile pop kültürünün yansımasıydı: Tasarım, *Uzay Yolu* filmlerinin ve televizyon dizilerinin yapımcısı Herman Zimmerman tarafından gerçekleştirilmişti. Kurumun açılışı nedeniyle düzenlenen basın toplantısında, medyanın karşısına çıkan İkinci Dünya Savaşı'nın madalyalı gazilerinden, Amerikan Sinema Birliği başkanlığı da yapan Jack Valenti, "Dünyanın eğlence başkenti Los Angeles değil, Washington'dır" dedi.

Terörist Gibi Düşünmek

Enstitü, 11 Eylül saldırılarından bir ay sonra, *Variety* dergisinin, ICT'de istihbarat yetkilileri ile Hollywood'un senarist ve yönetmenlerinin katıldığı bir konferans düzenlendiğini duyurmasıyla gündeme oturdu. (Dergi, haberine "Federaller Hollywood'dan

Yardım İstedi" başlığını atmıştı.) Film endüstrisinin yaratıcı isimleri, olası terörist saldırı senaryoları konusunda beyin fırtınası yapmak amacıyla toplanmıştı. Toplantıya katılan yetenekler arasında şiddet meraklısı David Fincher (*Dövüş Kulübü*, *Yedi*), eski klip yönetmeni Spike Jonze (*John Malkovich Olmak*), ICT yaratıcı danışmanı Randall Kleiser, *The Rocketeer* filminin senaristleri ve aksiyon uzmanları -*Zor Ölüm*'ün senaristi, *MacGyver*'in senaristi, *Delta Force One*, *Mining in Action*, *Invasion USA* ve *Friday the 13th: The Final Chapter* gibi filmlerin yönetmeni Joseph Zito- vardı.

Ülkenin doğu kıyısındaki saldırıların şokunu atlatabadığı bu dönemde, toplantı gazetelerin manşetlerine taşınmakta gecikmedi. Yapılan yorumlarda, Amerikan pop kültürünün askerileştirilmesine yönelik eleştiriler ve Hollywood'un teröre karşı savaş gibi ciddi bir konuda yapabileceklerine dair kuşkular dile getiriliyordu. Birkaç gün sonrasında *Variety*'nin genel yayın yönetmeni Peter Bart, tepkileri değerlendiren bir yazı kaleme aldı: "Bu savaş yıllarca sürebilir" diyordu. "Böyle bir durumda, kilit oyuncuların halkın ilgisini koruyabilmenin yollarını bulması gerekir." Yazı, alaycı bir kutlamayla sona eriyordu: "Yazarları ve yönetmenleri yaptıkları bu denemeden dolayı alkışlayalım. Bu isimler, talep üzerine beyin fırtınası yapmaya alışkındır... Şimdi yepyeni karakterlerle karşı karşıyalar: Eylemlerini eroin satarak finanse eden, kendilerini kutsal ilan eden insanlar; yazı işlerine şarbon gönderen acayıpler; beyinleri yıkılarak cennete gideceklerine inandırılan nihilistler... Düşününce, bütün bunlar Hollywood için bile fazla gerçekdışı gelebilir."

New York ve Washington'a düzenlenen saldırılar Hollywood filmlerinden sahneleri andırıyordu: Hayat, pek de hoş olmayan bir şekilde sanatı taklit ediyordu. Amerikalılar -ve dünya genelindeki gözlemciler- böylesine alışılmadık bir kâbusu yorumlayabilmek amacıyla zihinlerindeki hayali yıkımlara başvuruyordu. New Yorklu sinema eleştirmeni J. Hoberman, saldırılardan birkaç hafta sonra, "Gişe

rekortmeni filmlerin ortak dili, kullandıkları şiddettir” demişti. “Bu açıdan, Manhattan kanyonlarından kaçışan kalabalıklar *Godzilla*’yı, büyüleyici bir şekilde yıkılan gökdelenler *Bağımsızlık Günü* filmini, *Titanic*’in göz yaşartıcı romantizmini, *Pearl Harbour*’un yaralı masumiyetini, *Derin Darbe*’nin kozmik çılgınlığını hatırlatıyordu.” Olaya bu şekilde bakıldığında, bir sonraki saldırıyı, gişe rekortmeni filmlerin yaratıcılarından daha iyi tahmin edebilecek biri olabilir miydi?

ICT yöneticisi ve Pentagon’un eski araştırma bölümü başkan yardımcısı Catherine Kominos, gerçekleştirilen bu ilk konferansın, ICT ile CIA arasında, hâlen süren bir işbirliğinin başlamasına yol açtığını belirtmişti. Yönetmenler ve senaristlerle üç günlük atölye çalışmaları şu anda da sürüyordu. “İnsanlar gündemdeki konulara dair senaryolarla geliyor. Makul senaryolar hakkında beyin fırtınaları gerçekleştiriliyor. Katılımcılar toplantıların oldukça verimli olduğunu düşünüyor. Kominos’a göre, “Kalıplar çerçevesinde bir eğitim alan CIA ajanları sıra dışı düşünceye açık değil. Bu açıdan toplantılar onlar açısından çok yararlı oluyor.”

Yeni Nesil

ICT’nin içi, bir animasyon stüdyosunu ya da reklam ajansını andırıyordu. Yüzeyler parlak ve yuvarlak hatlıydı. Her yer açık renk ahşap kaplanmıştı. Tavandaki kıvrımlar bile Paris tarzı kemerleri andırıyordu. Çok kabinli, dairevi kahve salonu her an yörüngeye fırlatılacak bir roket gibiydi. Geniş pencereler, dizi dizi uzanan devre mülklere bakıyordu. Ofislerin çoğunda yatak da vardı. Asansörlerin yanında, *Hollywood Reporter*, *Variety* dergilerini bulabileceğiniz, dijital askerleri ve bilgisayar terminallerinin başında çalışan insanları gösteren ICT tanıtım filmlerinin oynatıldığı ekranların bulunduğu lobiler yer alıyordu. Giriş katta, mütevazı boyutlarda, kumaş kaplı koltuklarının üzerine minderler dizilmiş bir amfi tiyatro bulunuyordu. Sağda solda, beyin işçilerinin artıkları görülebilirdi: Koridorun

köşesinde, bir köpüğün üzerinde bilgisayar grafikleri konferansı kitapçığı duruyordu. Dinlenme salonundaki masaların birinin üzerinde, 1960'lardan kalma, *Twixt* adındaki eski bir strateji oyunu vardı. Oyun, bir dönemler Rand uzmanlarının takıntısı durumundaki soyut mantık bilmecelerinden biriydi.

Grafik laboratuvarının kapısına bantla tutturulmuş kâğıdın üzerine, "Lütfen girmeyin. İçeride radyasyon deneyi yapılıyor" yazılmıştı. İçeride, ICT'nin grafik araştırmalar yapımcısı olan, dijital efektler çevrelerinde "kurşun zamanı" (*Matrix* sayesinde ünlenen, ardından birçok filmde daha kullanılarak dijital efekt klişelerinden biri hâlini alan, üç boyutlu, ağır çekimler) efektleriyle tanınan Paul Debevec'in atölyesi vardı. Otuzlu yaşlardaki, uysal bakışlı, sakallı bir adam olan Debevec'in üzerinde, siyah bir gömlek ve haki renkte bir pantolon vardı. ICT'deki görevi, ışığın nesneler üzerindeki yansımaları sanal ortamlarda canlandırma konusunda araştırmalar yapmaktı. 2001 yılından bu yana, ekibiyle birlikte, Atina'daki Parthenon'un, hem bugünkü hâlini hem de 2.500 yıl önceki ihtişamlı görünümünü gösteren, en gerçekçi sanal taklidi üzerinde çalışıyordu. Atölyenin dört bir yanında bu antik anıtın fotoğrafları ve hakkında çıkan haberlerin kupürleri duruyordu. Ofisinin bir köşesinde ise Parthenon mermerlerinin plastikten heykeli yer alıyordu.

Parthenon'un dijital taklidini ortaya çıkarmak, ulusal savunma araştırmaları amacıyla kurulan ve vatandaşların vergileriyle finanse edilen bir kurum için garip görünebilirdi. İnsanlar, en iyi ihtimalle, ordunun Akropolis'i işgale hazırlandığını düşünebilirdi. Oysa Debevec bu seçiminin pratik nedenleri olduğunu düşünüyordu. "Ekibin motivasyonunu sürdürmenin, stajyerleri heyecanlandırmanın en iyi yolu bu tür şeyler üzerinde çalışmaktır" demişti. "Bu uluslararası önem taşıyan bir eser... Bu açıdan, herkes, bu tekniklerin geliştirilmesi ve kullanılmasını teşvik etmek amacıyla böyle bir çalışma başlatılmasının harika bir fikir olduğu düşüncesinde."

ICT'ye göre, dijital bir Parthenon yaratılması, gerçeğini andıran üç boyutlu bilgisayar grafiklerinin geliştirilmesi ve test edilmesini sağlayacaktı. Debevec'in ifadesine göre, "Hükümetin de, akademik çevrelerin de eğlence endüstrisinin de, eğitim, öğretim ve eğlence amacıyla kullanılabilecek sanal ortamların yaratılmasını sağlayacak fotogerçekçi bilgisayar grafiklerine ihtiyacı var." Bu, bir zamanlar yanlışlıkla ticari sektöre esin veren savunma araştırmalarının, yaratıcı bir sinerji oluşturacak şekilde oluşturulmasının mükemmel örneklerinden biriydi.

Debevec, tamamen araştırmaya yönelik çalışmalar yapmasına rağmen, içinde yer aldığı ileri teknoloji geleneğinden de habersiz değildi. "Ordu, bilgisayar grafikleri araştırmalarını 1940 ve 1950'lerde finanse etmeye başladı" demişti. "Bilgisayar bilimi, İkinci Dünya Savaşı sırasında, matematik denklemlerini çözecek programlar geliştirilmesine yönelik askeri harcamalar sayesinde gelişti. Bilgisayar grafikleri alanındaki gelişmelerin önemli bölümü, kokpitte oturan insanların gördüklerini yansıtacak uçuş simülasyonları araştırmaları sayesinde ortaya çıktı. Bunun sonucunda, yetmişlerde ve seksenlerde bu algoritmalar geliştirilerek bugün video oyunları oynarken kullandığınız ekran kartları ortaya çıkarıldı."

Grafik laboratuvarının bir köşesinde, üç metre yüksekliğinde, geodezik bir kubbeyi andıran bir alet duruyordu. Aletin siyah metal gövdesinden ışıklar yayılıyordu. Alet, *Matrix* filminden fırlamış gibiydi. Stajyerlerden biri bu kubbenin içine girince, Debevec aletin, kimileri o noktalarda kaydedilmiş belirli ışıkları nasıl ürettiğini gösterdi. Örneğin alet, bulutlu bir günde, öğleden sonra birde göle vuran güneş ışıklarını gösterecek şekilde ayarlanabiliyordu. Debevec, bir yandan aletin kontrol panelini kurcalarken bir yandan da "Bu çok etkili bir ışıklandırma tekniğidir" demişti. "Çünkü bu sayede gerçek bir ışıklandırma ortamı sağlayabiliyoruz. Örneğin bu, bir katedralde kaydedilen ışık" demişti. Öğrencinin yüzü birdenbire gölgeli bir pı-

rıltıyla aydınlanıvermişti. “Alet tüm ışıkları ve gölgeleri gösterebilir. Mihraptan yansıyan, sağ yanağındaki sarımsı ışığı bile görebilirsin.” Debevec, aynı ışık kalıplarının, video oyunları, askerî simülasyonlar ya da Hollywood efektleri gibi sanal ortamlara da yüklenebildiğini anlatmıştı.

“Burada yaptığımız her şey gerçek dünyada olan ya da olabilecek şeylerin simülasyonunu gerçekleştirmektir” demişti. “Sözünü ettiğim bu uygulamaların çok gerçekçi görünmesi gerekir. Aslının aynı olmalıdır. Kimse gerçeğe pek benzemeyen bir ortamda eğitim görmek istemez. Yanlış bir ortamda çalışırsan, gerçek dünyada hatalı kararlar verebilirsin. Dolayısıyla, her şeyi olabildiğince gerçekçi gösterme çabası, çok motive edici bir etken.” Anlattıkları doğrudu ancak insan yine de böylesine görünüşte önemsiz bir efektin askeri bir eğitim simülasyonunun başarısını doğrudan etkileyeceğine inanmakta güçlük çekiyordu. Anlaşılan Hollywood, Pentagon’u parmağının ucunda oynatıyordu. En azından bütçe konusunda...

Jonathan Gratch de, utangaç, askeri bir tesiste karşılaşmayı ummayacağınız, zeki tiplerden biriydi. Uzun boylu, saman sarısı renkte saçları olan, gözlüklü, üzerinde rahat bir takım bulunan bir adamdı. Aydınlık ofisinde, bilgisayarının üzerinde duran kitaplıkta, William James’in *Pragmatizm*’i, *Yeni Başlayanlar İçin Heidegger*, Will Durant’ın bir kitabı ve bilişsel bilim ciltleri duruyordu. Kendisi, insanların duygusal etkileşimlerini inceleyen bir psikologdu. Şu anda da bu becerilerini, gerçek insanlarla daha doğal ilişkiler kuran sanal karakterler yaratabilmek amacıyla kullanıyordu.

Üzerinde çalıştığı projelerden biri de, yeni bir simülasyon eğitim programı olan Harekât Prova Egzersizi’ydi. Modern askeri operasyonların giderek daha sık oranda kentsel alanlarda gerçekleşmesinden dolayı, yerel sivillerle etkileşim ve yüz yüze diyalog gereği doğmuştu. Bu projenin amacı da sanal insanlarla sözel bir etkileşim kurmaktı. Gratch ve Güney California Üniversitesi’nden meslektaş

Stacy Marsella, *The Brown Journal of World Affairs* dergisinin 2003 yılındaki sayısında yazdıkları yazıda, “Askerî bir araçla sivil aracın çarpışması gibi çok sıradan görünen etkileşimler bile, bir operasyona yol açabilir” diyordu. “Etkili bir iletişim kurabilmek ve istenmeyen sonuçlar doğurabilecek yanlış anlamalardan kaçınmak istiyorsak, askerlerin yerel halkın âdetlerini, kurallarını, alışkanlıklarını ve tabularını bilmesi gerekiyor. Bu yüzden zorlu kararlar ve ikilemlerle sınanmaları şarttır.”

Bu tür bir eğitim simülatörü yapabilmek için, insanların çeşitli olası tepkilerine benzer tepkiler verebilen bir program geliştirmek gerekiyordu.

Gratch, ICT sakinlerinin bir kısmıyla bir öğrenme eğrisi oluşturmuştu. “Ben Demokrat bir aileden geliyorum” demişti. “Bu yüzden orduya dair önyargılarım ve kalıplaşmış düşüncelerim vardı.” Ancak ICT’de çalışmaya başladıktan sonra, askerlerle girdiği ilişkiler sayesinde görüşleri değişmişti. “Her düzeyden insanla rahatlıkta temas kurabiliyoruz. Bir seferinde Savunma Bakanı gelmişti. Generaller ve her rütbeden subaylar da ortalıkta dolaşıyor. Fark ettiğim şeylerden biri ordu bünyesinde de büyük bir çeşitlilik olduğu ve sorgulama yaşandığı.”

“Eskiden ordu denince aklıma sadece savaş gelirdi” diye devam etmişti Gratch. “Sanırım ordu içerisindeki birçok insan da orduyu böyle görüyor.” Ancak ICT’teki askerlerle tanıştıktan sonra, “askerlerin, özellikle de yüksek rütbelilerin savaştan kaçınmaya çalıştığını” fark etmişti. “Savaşa girmemelerini sağlayacak tüm olasılıkları değerlendiriyorlar. Bu açıdan, kültürel bir anlayış ve savaşa alternatif çözümler konusunda bu kadar büyük bir farkındalıkla karşılaşınca şaşırdım. Devlet adamı gibi davranıyorlar. Ancak bu tutum standart askeri kültürle de çelişiyor. Şu an, orduda bulunmak için ilginç bir dönem.”

Flatworld ve Holodeck

Dört mevsim güneşli Marina del Rey'in bir diğer köşesindeki eski bir televizyon stüdyosunda ise Flatworld'ü bulabilirsiniz. Hayır, burası ordu tarafından işletilen matematik temalı bir eğitim merkezi değildir. Burası, ICT'nin, Central California Üniversitesi'nin MR MOUT projesine benzer bir projedir. Amaç, bilgisayarlar tarafından üretilen, ikna edici derecede zeki karakterlerin bulunduğu, gerçek boyutlarda, insanı içine çeken, fotogerçekçi bir sanal ortam yaratmaktır. Bir başka deyişle, Uzay Yolu'nun Holodeck'inin farklı bir versiyonu söz konusuydu.

Flatworld'ün proje yöneticisi, Diane Piepol'un rehberliğinde gerçekleştirilen basın gezisinin ilk durağı, şirket tanıtımları tarzında üretilen kavramın, filme alındığında gerçek olduğu izlenimi uyandıran dekorlarından esinlenilerek ortaya çıkarıldığını anlatan bir tanıtım videosuydu. Flatworld'de dekorlar yerine "dijital dekorlar", yani geniş boyutlu, portatif ekranlar ve dekorun transparan yüzeyine görüntüler yansıtan dijital projeksiyon makineleri kullanılıyordu. Bu dekorlar yardımıyla, portatif ve esnek bir sanal gerçeklik sistemi yaratılıyordu. Ya da videodaki sesin belirttiği şekliyle, "Hem gerçeğin ve sanalın iç içe geçtiği, karma gerçeklik dünyası..." Flatworld, ICT'nin var oluş nedenlerinden biriydi. Piepol, bu sözü şöyle açıklamıştı: "Ordu bize, 'Bize bir Holodeck' yaratmanızı istiyoruz' dedi."

Piepol konuklarını, talaş kokusundan yeni yapıldığı anlaşılan ufak, ahşap bir odaya aldı. Odada, kısa süre önce bir çatışma gerçekleştiği izlenimi uyandıran, paramparça olmuş mobilyalar ve bir şark kili mi duruyordu. Solda, duvara dayanmış bir çit duruyordu. Duvarın geri kalan kısmında ise devasa boyutlarda bir video ekranı vardı. Ekranda bilgisayarda oluşturulmuş, yolun ortasında yanmakta olan bir araba enkazının durduğu bir sokak görülebiliyordu. Piepol, bu senaryonun, ters giden bir gıda dağıtım görevi olacağını anlatmıştı. Şu an için *Full Spectrum Warrior* oyunu motoruyla üretilen insansız

bir kent görünümü vardı. İleride Cratch'ın Harekât Prova Ortamı araştırması kapsamında geliştirilen sanal karakterler de yerlerini alacaktı. Bir diğer araştırmacı da, gerçekçilik yanılsamasını daha da artıracak bir “koku bileziği” üzerinde çalışıyordu. (Anlaşılan, eğlence sektörü sinerjisi etkisini, kült yönetmen John Waters'ın *Polyester* filmindeki, sahnenin kokusunu yayan “Odorama” kartları şeklinde göstermişti.)

Piepol'ün asistanının bir avuç içi bilgisayarı çalıştırmasıyla, minik bir uçan daire sanal uzaya doğru yol almaya başladı. Ardından gerçek bir tahta kapıyı açtığında, karşımızda gerçek boyutlarda bilgisayar tarafından üretilmiş bir subay belirdi. Sanal karakter, “Seni sümüklü pislik!” diye haykırdı. “Hemen ayağa kalk!” (Bu, Stanley Kubrick'in *Full Metal Jacket* filminden bir replikti.)

I/ITSEC'te sergilenen teknolojik sahnelerin aksine, Flatworld, bir keskin nişancı eğitim alanı değildi. Gerçi ileride temsili silahlar ve cephaneler kullanılacaktı, ancak Piepol'ün ifadesiyle “Daha çok, askerlerin cephede karşılaşacağı durumlara yönelik karar verme ve liderlik becerilerini geliştirme eğitiminin verileceği bir sosyal oyun” olacaktı. Ziyaretçiler odadan çıktığı sırada küçük bir çocuğun, aksanlı konuşmasıyla, “Hey Amerika, buraya gel!” diye bağırdığı duyuluyordu. Ses, esmer tenli, çizgili bir tişört giyen ve beyzbol şapkası takan, el sallayan bir çocuğun gerçek boyutlardaki dijital animasyonundan geliyordu. Piepol'ün ifadesine göre öğrencilerin bu çocuğun bir tehdit teşkil edip etmediğine karar vermesi gerekiyordu.

Köşeyi dönünce, üç boyutlu kent görüntülerini izlemek amacıyla polarize gözlükler takan ziyaretçilerle karşılaşılıyordunuz. Arkalarında, Singapur'dan gelen bir grup, Flatworld tanıtım videosunu izliyordu. Bunlar, ülkedeki popüler parklardan biri olan Singapur Keşif Merkezi delegasyonuydu. Eğlenceli teknolojiler satın almak amacıyla gelmişlerdi. Polarize gözlükler toplandığı sırada Piepol, “Bütün bunların ticari dünyayı besleyeceğine eminim” dedi.

Xbox'ın Düşündürdükleri

Sivil dünya, Flatworld ve Grafik Laboratuvarı'ndaki deneylerin etkisiyle uzun süre daha tanışamayacak. Ancak ICT'nin en önemli projelerinden biri birkaç yıldır tüketicilerin hizmetine sunulmuş durumda. Sony Imageworks, THQ ve Pandemic Studios gibi oyun üreticileriyle işbirliği yapan ITC Oyun Projesi, tim liderlerine yönelik bir eğitim konsolu üretti. Anlaşma uyarınca, THQ da oyunun modifiye edilmiş bir versiyonunu piyasaya sürdü. 2004 yazında vitrinlerdeki yerini alan *Full Spectrum Warrior*, iyi bir satış rakamı yakalarken, oyun çevrelerinden de olumlu eleştiriler aldı.

Full Spectrum Warrior'u geliştiren ekibin başındaki, ICT'nin yaratıcı direktörü Jim Korris, "Ordu, 'ticari platform eğitim araçları' terimini tercih ediyor" dedi. "Sanırım video oyunu sözünü ciddiyetsiz buluyorlar." Eğlence sektöründen ICTye gelen Korris, askeri terminolojiyle yeni yeni tanışıyordu. Ülkenin saygın üniversitelerinin birinden mezun olan Korris, adını senaryosunu yazdığı ve prodüktörlüğünü yaptığı televizyon dizileri ve sinema filmleriyle duyurmuştu. Ron Howard'ın Imagine Films şirketinde yapımcı olarak imza attığı çalışmalar arasında *Miami Vice*, *Magnum*, *Cinayet Dosyası* ve *Kara Şimşek* de vardı. 1999'da ICT'ye girmeden önce, Güney California Üniversitesi film okulundaki Eğlence Teknolojileri Merkezi başkanlığını yürütmüştü. Merkez filmlerin dağıtımı ve gösterimiyle ilgili dijital standartlar getirilmesi konusunda çalışmalar yürütüyordu. Tavrıları itibarıyla, modayı takip eden, milliyetçi eğilimli bir insan gibi görünüyordu.

Korris, askeri dünya ve eğlence dünyasının etkileşimine tanık olmanın kendisini çok büyülediğini söylüyordu. "Başlarda birtakım çekinceler, karşılıklı güvensizlikler ve kuşkular vardı. Eğlence sektöründeki insanlar askerleri hayal gücünden yoksun, pek de zeki olmayan insanlar sanıyordu. Eminim askerler de eğlence sektöründekilerin acayip ve deli olduğunu düşünüyordu."

Korris'in enstitünün şu ana kadarki performansını ateşli bir şekilde savunmasına şaşdırmamak gerekiyordu. "Şu ana kadarki kanıtlar, işe yaradığını gösteriyor" diyordu. "Bunun nedenlerinden biri de ülkenin savaşta olması, birçok askerin Irak'ta bulunması olabilir. Çok sayıda askeri acilen eğitime ihtiyacı, bu ağır süreci hızlandırdı."

Korris, "Full Spectrum Warrior'un oluşturma süreci büyüleyiciydi" diyordu. "Çünkü bu, bir eğitim programının oyun konsollarına uyarlanmasına yönelik ilk ve en önemli deney niteliğini taşıyordu." 1999 yılında, Michael Macdedonia'nın PEO STRI'sı (o zamanlarki adıyla STRICOM) ICT'yle temas kurarak, konsol temelli bir eğitim sistemi fikrini ortaya atmıştı. ICT de bunun üzerine sinema efektleri laboratuvarı Sony Imageworks ve tank ve savaş temalı bilgisayar ve konsol oyunları ile adını duyuran Pandemic Studios ile işbirliğine gitmişti. Sony Imageworks ve Pandemic, Future Combat Systems LLC adında ortak bir şirket kurarak orduyla, *Full Spectrum Warrior* oyununun, ICT'nin oyun projesinin denetiminde üretilmesi amacıyla 4.4 milyon dolarlık bir sözleşme imzalamıştı. Future Combat Systems'in hazırladığı ilk tanıtım broşürlerinde, kamuflaj kıyafetleri giydirilmiş bir Xbox konsolu çizimi ve "Yeni Müfreze Komutanınızla Tanışın" yazısı yer alıyordu.

Askerleri bir video oyunu konsoluyla eğitmenin amacı neydi? Hedeflerden biri askerlerin bu konsollara aşına olmasıydı. *Tomb Raider* ve *Sonic the Hedgehog* gibi oyunlar oynayarak büyüyen yeni nesil askerler, bu sistemlere çok alışkındı. Üstelik video oyunları, askerlerin en büyük vakit geçirme araçlarından biriydi. Bu nedenle, bir Deniz Piyadeleri komutanının, *National Defense* dergisinin 1999 tarihli bir sayısında belirttiği gibi, "X Kuşağı simülasyon ortamında çok rahat hareket edebiliyordu." Korris'e göre, bir diğer etken de konsol sistemlerinin güvenilirliği idi. "İnsanlar, Xbox'ın içinde, Windows 2000 sistemi yüklü bir bilgisayar bulunduğunu bilmiyor" demişti. "Konsol oyunlar ve grafiklere yönelik olarak geliştirildi.

Çok iyi bir işletim sistemi var. Bu açılardan, kişisel bilgisayarlara oranla çok daha sağlam.”

Birleşik Kuvvetler

C-Force adıyla başlayan proje kapsamında başlangıçta, bir Doğu Avrupa kenti, bir başka deyişle dijital bir Kosova kullanılması planlanıyordu. Ancak 2003 başında oyunun adı *Full Spectrum Warrior* olarak değiştirildi. Kosova'nın yerini de ticari versiyonunda Zekistan, askeri versiyonunda Kazar adı verilen, Orta Asya ve Ortadoğu ülkelerini andıran bir İslam ülkesi kenti aldı.

Sivillerin birçoğu, oyunun adının, 2000 yılında Genelkurmay tarafından, sonraki 20 yılın politika taslağı olarak hazırlanan *Joint Vision 2020* raporundaki “Tam Spektrum hâkimiyeti” kavramından geldiğini bilmez. Tam Spektrum hâkimiyeti kavramı, Amerikan Silahlı Kuvvetleri'nin tek başına ya da müttefikleriyle birlikte, herhangi bir düşmanı yenebilmesi, herhangi bir durumu kontrol altına alabilmesi; nükleer tehditlerden aşiret komutanlarının terörist faaliyetlerine dek tüm olasılıkları değerlendirebilmesi becerisini ifade ediyordu. *Joint Vision 2020*'de kullanılan ifadelerle, spektrum hâkimiyeti, “manevra, hassasiyet, çarpışma odaklı lojistik ve tam kapsamlı koruma yöntemlerinin birlikte kullanılmasıyla elde edilebilir... Ancak teçhizat üstünlüğü tek başına yeterli olmayacaktır. Doktrinlerin geliştirilmesi, organizasyon, eğitim ve öğretim, liderler ve bu teknolojiyi verimli şekilde kullanan insanların varlığı çok daha büyük önem taşımaktadır.” Tam spektrumdan kasıt, “Amerikan kuvvetlerinin, her ortamda -karada, havada, denizde, uzayda ve bilişim alanında- çabuk ve kalıcı hareket kabiliyetine sahip olmasıdır.”

Full Spectrum Warrior askerleri eğitmek amacıyla üretilmişti. Ancak oyunu oynayan siviller de modern savaşlar hakkında bir şeyler öğrenebilirdi. Oyunun ticari versiyonu, General Charles Krulak'ın Tam Spektrum Hâkimiyeti kavramını anlattığı bir konuş-

mayla başlıyordu. General, “Tarihin herhangi bir anında” diyordu, “Askerlerimiz yurdundan olmuş mültecilere gıda ve yiyecek yardımı yapmak, insani yardım sağlamak durumunda kalabilir. Aynı anda kabile savaşları sırasında barış gücü görevi üstlenebiliriz. Bütün bunlar olup bittiği sırada kendimizi ölümcül bir savaşın ortasında da bulabiliriz. Toplam üç mahalle içinde gerçekleşen bir savaşın... Buna üç mahalle savaşı adı veriyoruz.” Krulak, üç mahalle savaşı kavramını, Amerika’nın Haiti, Somali ve Bosna’daki operasyonlarından hareketle geliştirmişti. Konvansiyonel savaş -iki ülkenin ordusunun savaş meydanında birbiriyle çarpıştığı savaş- kavramı geçmişte kalmıştı. Krulak’a göre, insani yardım ve barış gücü operasyonları gibi, kimi zaman sertleşebilecek, “savaş olmayan askeri operasyonlar” olarak adlandırılacak durumlar norm hâlini alacaktı. Kimileri, bu olayların büyük ölçüde kentlerde gerçekleşeceği düşüncesinden hareketle, bu taktik ihtiyacı “kent ortamındaki askeri operasyonlar” olarak adlandırıyordu.

Irak’ta süren operasyonlar Krulak’ın üç mahalle savaşının tipik örneğiydi. Dolayısıyla, *Full Spectrum Warrior*’un, en azından ticari versiyonunun Irak’ta geçmesine şaşırmamak gerekirdi. Birlikler Zekistan’a girerken, kendilerine, ülkenin lideri Muhammed Cabir El-Afad’ın, “Gerçekleştirdiği kanıtlanan etnik temizlik ve terörizme verdiği destek” nedeniyle NATO güçleri tarafından “iktidardan indirildiği” söyleniyordu. (Irak’taki durumu yansıtan *Full Spectrum Warrior*’un 2006’da çıkan versiyonu *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* oyunu da, El-Afad’ın devrilmesinin ardından, “direnişçilerin batılı güçlerle savaştığı, etnik çatışmaların ve şiddet olaylarının baş gösterdiği Zekistan’da geçiyordu.)

Full Spectrum Warrior, tasarım ve oyun deneyimi açısından oldukça iyi bir oyundu. Ancak oyunu oynarken, hem Michael Macedonia’nın hem de Korris’in reddetmesine rağmen, bunun ordunun gizli bir asker bulma aracı olduğu hissine kapılmamak imkânsızdı. Örneğin,

oyunun internet sitesinin giriş sayfasında, aylar boyunca ordunun askere kayıt sitesinin linkine yer verilmiş, bu link sonradan kaldırılmıştı. Korris, “Propaganda söz konusu değil” demişti. “*Full Spectrum Warrior*’un insanların Irak’taki savaşın iyi bir şey olduğunu düşünmesini sağlamaya yönelik olduğunu sanmıyorum. Her şeyin ötesinde... Oyunun en gurur duyduğum yanı, tüm bu olayları allayıp pullamamamız. Asla bunun eğlenceli olacağını söylemiyoruz. Bu tehlikeli ve zor bir iştir.” Böyle olsa bile, oyunun ticari versiyonunun, Amerikan ordusunu olumlu gösterme amacı taşıdığı ortadadır. Örneğin, *Full Spectrum Warrior*’da iyi adamlarla kötü adamlar birbirlerinden keskin çizgilerle ayrılmıştır. Siviller de asla ateş altında kalmaz. Tehlikeli ama ahlaken sakıncası olmayan bir iş...

Oyunda biri dört, diğeri beş kişilik iki timden oluşan bir mangaya komuta ediyorsunuz. Buna rağmen, *Full Spectrum Warrior*, diğer savaş temalı oyunlar gibi, manga temelli bir FPS değildi. Macedonia, oyunu “düşünür” oyunu olarak niteliyordu. Askerlerinizin kente yaptığı manevralara komuta ediyordunuz. Bunu yaparken genellikle destek hareketları gerçekleştiriyor, ya adamlarınızı bariyerlerin arkasında mevki almasını ya da destek ateşi eşliğinde güvenle geçmelerini sağlıyordunuz. Oyunun başında karakterler tek tek tanıtılıyordu: Askerler İkinci Dünya Savaşı’nı konu alan filmlerdeki birlikleri andırıyordu: Etnik ve coğrafi kökenleri farklı ancak hizmet aşkları ortak olan insanlar. Mangada, Philadelphialı zeki bir Yahudi, “silah manyağı” güneyli bir beyaz, eski bir polis olan huysuz bir New Yorklu ve “anne babasını kızdırmak amacıyla” askere yazılan vejetaryen bir Müslüman vardı. Hatta vücuduna anime karakterlerinin dövmelelerini yaptıran, belki espri mahiyetinde, belki de şüphecilerin görüşüne göre, oyun meraklılarına askerliği sevdirmek amacıyla kullanılan, “video oyunları meraklısı” bir Asya kökenli Amerikalı da vardı.

Full Spectrum Warrior’un ardındaki ICT tarzı sinerjinin nedenlerinden biri, ordunun yeni nesil kullanıcı dostu, güzel görünümlü,

oynaması keyifli bir eğitim aracı elde etmek, ticari ortakların da satabilecekleri bir ürün yaratmak istemesiydi. Pandemic ve THQ, *Full Spectrum Warrior*'un üzerine ordu logosu koyamıyordu (ordunun ticari ürünlere destek vermesi yasaktı) ancak oyunun Amerikan ordusu tarafından da kullanıldığını ilan edebiliyorlardı. Hatta sivil kullanıcılar, belki farkında bile olmadan, askeri versiyonu da satın almış oluyordu: Ticari versiyona şifreyi girenler askeri versiyonu da oynayabiliyordu. Sanılanın aksine hiç de maço olmayan bu şifre -HA2P1PY9TUR5TLE- oyunun 2004'te piyasaya çıkmasından birkaç saat sonra oyun sitelerinde yayınlanmıştı. Korris, "Bu şifrenin yayınlanması öncesinde, programı, düşmanlar dâhil kimsenin eline geçmemesi amacıyla kapsamlı şekilde gözden geçirmiştik" demişti. "Çünkü insanların düştüğü yaygın bir hata var: Ellerine bir sahra talimatnamesi geçirdiğiniz an asker olabileceklerini sanıyorlar. Oysa bir askerin eğitimi çok daha kapsamlı bir süreçtir." Ordu versiyonu da ticari versiyona oldukça benziyordu. Sadece dramatik müzikler kaldırılmış, daha az yardım sağlanarak oyun biraz daha zorlaştırılmıştı. Kapsamlı hikâyelerin yerini de kısa, bölümlere yönelik mesajlar almıştı: Senaryoların biri Kazar'ın ilk özgür seçimlerinin gecesi gerçekleşiyordu. Korris, "Dürüst olmak gerekirse, bence THQ, özgün bir eğitim programını da sunmanın, insanların oyuna ilgisini artıracığını düşünerek böyle davrandı" demişti.

2005 yılında gerçekleştirdiğimiz röportaj sırasında, Korris, *Full Spectrum Warrior*'un ulaştığı sonuçlardan fazlasıyla tatmin olmuş görünüyordu. Ancak o yılın başında, "Sağduyulu Mükellefler" adlı bir sivil toplum örgütü, projeyi, "ticari bir firma için oyun üretmek amacıyla vergi mükelleflerinin milyonlarca dolarının harcanmasına yol açan bir bonkörnlük" sözleriyle eleştirmişti. İddialarına göre, *Full Spectrum Warrior*, video oyunu olarak büyük başarı kazanmasına rağmen yetersiz bir eğitim aracıydı. "Holodeck" projesi ise, başarısız olunacağı bile bile başlanan bir "yolsuzluk"tu. Bir gazetede rapor üzerine yayınlanan bir haberde, Georgia eyaletinin Fort Benning kentinde bulunan Kara

Kuvvetleri Piyade Okulu taktik komutanı Albay Jim Riley'in görüşlerine yer verilmişti. Riley, okulunda *Full Spectrum Warrior*'u kullanmadıklarını, çünkü oyunun kent savaşları konusunda gerçeğe uygun bir simülasyon sağlayamadığını belirtiyordu. Oyunun tasarımında görev alan askerler ise, ticari ortakların, ortaya daha rahat pazarlanabilen bir ürün çıkartmak amacıyla, kestirme yollara başvurdıklarını ve ordu talimatlarını görmezden geldiklerini savunuyordu.

Belki de "Sağduyulu Mükellefler" olayı yanlış değerlendiriyordu. ICT, Savunma Bakanlığı'nın düşünce kuruluşlarını finanse etme geleneğinin ürünlerinden biriydi. Bu kez de destek verilen sektör eğlence endüstrisiydi. Bir anlamda sanata destek verildiği söylenebilirdi. Hükümet; Savunma Bakanlığı aracılığıyla hayal edilebilecek en öncü estetik tekniklerden birini cömertçe finanse ediyordu. Sanal ışık, bilgisayar tarafından üretilmiş duygusal jestler, teknolojik video oyunları, üç boyutlu projeksiyonlar gibi araştırmalar, ordu tarafından deneysel eğitim projeleri ortaya çıkarmak amacıyla finanse ediliyordu ancak bu projelerin er geç popüler kültür içerisinde yerini alacağından şüphe yoktu. Debevec'in keşifleri, filmlerin ve video oyunlarının çok daha gerçekçi görünmesini sağlayacaktı. Cratch'ın çalışmaları, oyunlardaki yapay zekâ tarafından kontrol edilen karakterlerin oyuncuyla iletişim kurmasına yol açacak, hatta online oyunlar sırasında bu sanal karakterler birbirleriyle sohbet edebilecekti. Bu çalışmalar sayesinde, geleceğin filmlerinde, duygusal açıdan ikna edici, tamamen gerçekçi bilgisayarlar tarafından üretilmiş karakterler rol alacaktı. Ya da, yine ICT sayesinde, *Grand Theft Auto XIII* oyunu sizi ağlatabilecekti.

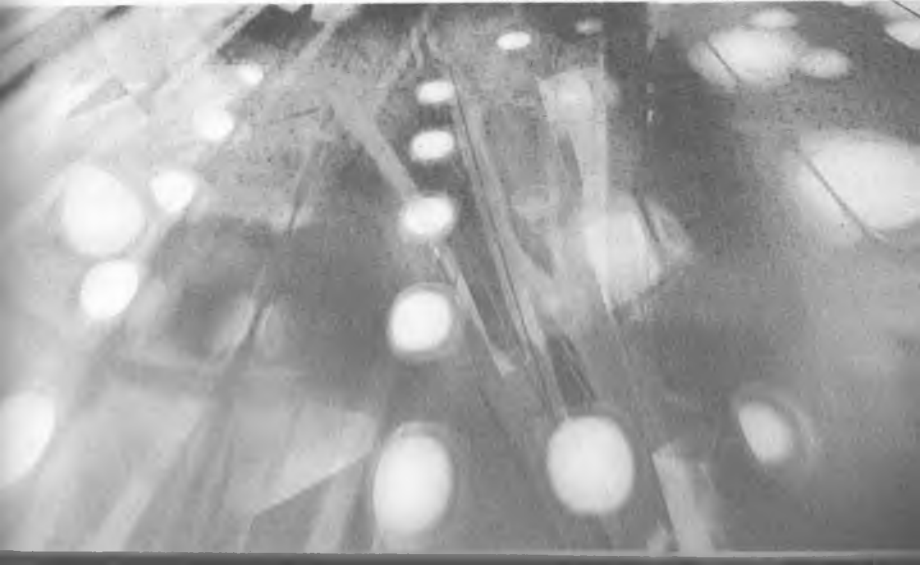
Tabii bu söylenilenlere, serbest piyasanın cevabı hazırды: Sağlıklı bir ticari sektör, giderek gelişen yeraltı oyun piyasası ve özgür düşünceli bilgisayar korsanları, savaşları video oyunlarına aktarma konusunda sınırları zaten zorluyor. Üstelik bunu ordu finansmanı olmadan yapıyor.



Bölüm Beş

Amerika Cephesi

Ticari Oyunlar ve Yeraltından Müdahaleler



"Uluslararası çatışmalarla parçalanmış bir dünyada, ana haber bültenlerini izleyen herkesin aklında aynı şey var: 'Dostum, bu harika bir oyun olurdu.' Hemfikiriz."

Kuma Reality Games

MPG-4, bir haber klibini indiriyordu. Fox News haber bültenlerinin düşük bütçeli bir taklidi görünümündeki klipte, adrenalin pompalayan bir fon müziği çalıyordu. Parlak renkte bir dünya haritasının önünde duran haber spikeri, 101. Amerikan hava indirme tugayının Saddam Hüseyin'in oğulları Uday ve Kusay'ı Musul'da saklandıkları evde öldürdüklerini anlatıyordu. 2003 tarihli görüntülerde, Saddam'ın iki oğlunun, sedyelerin üzerine yatırılmış, üzerleri mavi hastane çarşaflarıyla örtülmüş, kırmızı ve siyah kurşun izleri seçilebilen cesetleri vardı. Kardeşlerin ciltleri, ürkütücü mankenler gibi gergin ve parlaktı. Sonraki klipte, Iraklılar'ın sokaklardaki kutlamaları gösteriliyor, muhabir, halkın, diktatörün iktidardan indirilişini kanıtlayan bu vahşi olayı kutladığını bildiriyordu.

Daha sonra, spiker eski bir Deniz Piyadeleri komutanı olan emekli General Thomas L. Wilkerson'ı tanıtarak, harekât hakkındaki yorumlarını alıyordu. Wilkerson'ın yanında, ikinci, çok daha farklı bir yorumcu daha vardı. Spiker, 20'li yaşlardaki Jax adlı bu kadının izleyicileri bir "gezintiye çıkaracağını" belirtiyordu. Spiker günün gelişen olaylarını anlattığı sırada, gerçek görüntülerin yerini, bilgisayar tarafından üretilen, evin içindeki olayları anlatan bir simülasyon aldı; görüntüler olayın canlandırıldığı bir FPS oyunundan alınmıştı. Wilkerson, kardeşlerin saklandıkları villaya saldırı için neden tank-savar mermilerinin kullanıldığı hakkındaki görüşlerini açıklıyordu. "Oyun analisti" Jax ise ardından "görevinizi" anlatıyordu: Siz içeride olduğunuz sırada roketlerle eve saldırabilecek düşman birliklerinin temizlenmesi ... Jax, "Gerçek coğrafi koşulları ve olay sırasını örnek almamıza rağmen, karşıt güçleri epey artırdık" diyerek kameraya gülümsedi. "Her yer düşman dolu. Elinde bir kalaşnikof gördüğünüz herkesin düşman olabileceğini aklınızdan çıkarmamalısınız."

Spiker. "İşte gördünüz" diyerek bülteni bitirdi. "Irak'a Özgürlük Harekâtı'nın ve teröre karşı savaşın dönüm noktalarından biri yaşandı. Buradaki Kuma ekibinden hepinize iyi şanslar."

Tüketiciler eskiden bir savaşın video oyununa dönüşmesi için yıllarca beklemek zorunda kalırdı: Hiçbir şirket, yaşanan savaşı birkaç gün içerisinde oynanabilir bir oyun hâline getirmeyi başaramazdı. 2004 yılında Kuma Reality Games tarafından piyasaya sürülen Kuma\War haber bültenlerini ve online oyunu bir araya getiriyordu: Bu, dünyanın dört bir yanındaki çatışmalara dair haberler üzerine kurulu bir dizi savaş temalı oyundu. Kuma\War tarihsel savaş oyunları geleneğini sürdürmekle birlikte, olayları ve simülasyon arasındaki zaman farkını, internetin ve 24 saat canlı haber bültenlerinin hızına ayak uyduracak şekilde kapatıyordu. Abonelik sistemiyle çalışan Kuma'da, tek bir büyük senaryo içeren birçok bilgisayar ve konsol oyununu aksine, sürekli güncellenen bir dizi mini oyun

sunuluyordu. Oyuncular, ayda on dolardan düşük bir ücret karşılığında, en son askeri operasyonlar üzerine kurulu yeni "görevleri" indirerek oynayabiliyordu. Örneğin, az önce anlattığımız haber bülteni, "Uday ve Kusay'ın Direnişi" adlı bir numaralı görevin destek materyallerinden biriydi.

Bir yıldır faaliyette bulunan Kuma, kullanıcılarına 60'ı aşkın senaryo sunuyordu. Bunlar arasında Deniz Piyadeleri'nin Felluce'de gerçekleştirdiği devriye görevleri, isyankâr din adamı Mukteda El Sadr'ın birlikleriyle Necef'te yaşanan çatışmalar, Taliban birliklerine yönelik Anaconda Operasyonu ve Tora Bora yakınlarındaki çatışmalar da vardı. Biri hariç tamamı Amerikan perspektifiyle hazırlanan bu senaryoların çok büyük bölümü Irak'ta devam eden savaşa yönelikti. Her oyunla birlikte, bilgilendirici mültimedya dosyaları da veriliyordu: Kuma tarafından hazırlanan, söz konusu olayın ayrıntılarını, gerçek olayların kronolojisini, kullanılan silahları anlatan, CIA ajanlarının, askeri isimlerin ve diğer uzmanların (bunlar arasında *Marine Doom*'un yaratıcılarından Dan Snyder da vardı) konu hakkındaki değerlendirmelerine, konuyla ilgili askerî ve resmî siteler ile haber sitelerinin linklerine yer veren haber bültenleri... Kuma yetkilileri oyunların haberler, uydu fotoğrafları ve resmi açıklamalar taranarak üretildiğini belirtiyordu. Paketin amacı, savaşta yaşananlar hakkında derinlemesine bilgiler ve taktik açıklamaları eğlendirici bir şekilde vermektir. Cepheden oyun yayını yapılyordu âdeta.

Kuma, son dakika haberlerini yansıtan oyunların yanı sıra, 1996'da Kuzey Kore ajanlarının Güney Kore'ye sızması, Amerika'nın 1979'da İran'da rehin alınan Amerikalıları kurtarma girişimleri gibi tarihsel çatışmaları da oyun hâline getiriyordu. 2004 Başkanlık Seçimleri sırasında, Kuma, "John Kerry'nin Gümüş Yıldızı" adında, Kerry'nin 1969 yılında katıldığı operasyonları anlatan bir oyun sunarak, oyunculara, "Kerry'nin madalyayı hak edip etmediğine kendiniz karar verin" diyordu. İran rehine operasyonu oyununda, alternatif

tarihsel olasılıklar da sunuluyordu. Dileyen, Amerika'nın başarısız girişimi nedeniyle uygulamaya konulamayan, Pentagon tarafından hazırlanan Delta Force operasyonunu da gerçekleştirebiliyordu.

Kuma'nın Tora Bora senaryosunda, daha güncel bir olasılık gündeme getirilerek, oyunculara, Amerikan özel birlikleriyle birlikte Bin Ladin'i kuşatarak yakalama olanağı sunuluyordu. "Osama 2001" başlıklı oyun, 2004 yılının Aralık ayında internete konulmuştu. Kuma'nın "Osama 2001" haber bültenlerinde, diğer bültenlerde Yorumcu Jax olarak izlediğimiz aktris, kırmızı bir takım giyen, adının "Jacqueline Schecter" olduğu belirtilen ciddi bir haber spikeri olarak karşımıza çıkıyordu. Spiker, John Kerry'nin George Bush'u, görevi Afgan milislere devrederek Bin Ladin'in kaçmasına göz yummakla suçladığını bildiriyordu. Schecter, Kuma'nın oyununun, oyuncuların Kerry'nin teorisini test ederek Amerikan özel kuvvetlerinin kullanılması durumunda görevin tamamlanıp tamamlanamayacağını görmelerini sağlayacağını belirtiyordu.

Hükümet onayı taşımasa bile, Kuma da, tıpkı *America's Army* gibi, savaş hakkında ayrıntılı haberlerin alınamadığı bir dönemde, cepheden sanal görüntüler ulaştırıyor, insanların merakını gideriyordu. Çoğunluğunu erkeklerin oluşturduğu haber ve oyun meraklılarının takıntılarını paraya dönüştürme umudundaki şirket, birliklerin her gün karşılaştığı sıkıcı görevleri bir yana bırakarak savaşın heyecanlı yönlerine -sıcak çatışmalara- ağırlık verdi. Bu anlamda, Kuma da, uzun ve yorucu savaşın, sadece çatışma ve ölüm anlarını gündeme getiren medyadan çok da farklı davranmıyordu. Ancak, haberlerden farklı olarak, Kuma'nın oyunlarında insan hikâyelerine yer verilmiyordu.

Kuma Reality Games şirketinin yayınladığı ilk basın bültenlerinin birinde, şirket "oyuncuları gerçek savaşların yaşandığı cephelere götürme" sözü veriyordu. 2004 sonunda, Kuma Reality Games 15 güncel harekâttan oluşan *Kuma\War: The War on Terror* paketini piyasaya sürdü. Pakette, heyecanlı bir üslupla, "Gerçek askeri olay-

lar!" ibaresi yer alıyordu: Haberlerde izlediniz, artık oynayabileceksiniz!" Şirketin basın bültenlerinde, abonelik sistemli haber-oyun sisteminin, spor ve gerçek suçlar gibi diğer temalara da yayılabileceği belirtiliyordu. Ancak 2005 sonu itibariyle kumanın tek ürünü, gerçek savaşımlardan ibaretti.

Tekrar Çal Sam Amca

Her ne kadar, gerçek savaşımlara dayalı, güncel oyunlar sunsa da, Kuma\War, türünün tek örneği sayılmazdı. Başta İkinci Dünya Savaşı olmak üzere gerçek savaşımlara dayalı strateji ve FPS oyunları, uzun süredir bilgisayar oyunları dünyasının ayrılmaz parçalarından biriydi. Ancak bu oyunlar *Super Mario/Tomb Raider* kuşağından daha yaşlı, MTV yerine History Channel izlemeyi tercih eden, yaşça büyük oyunculara yönelikti. 1990'ların başlıca konsol oyunları da fantezi, bilim kurgu ve macera temalarını tercih ediyordu. *Counter-Strike* benzeri terör ve savaş temalı oyunlarda bile, siyasi eğilimleri kesin çizgilerle belirtilmeyen, en fazla karikatürümsü Nazi figürleri olarak sunulan isimsiz hainlere yer veriliyordu.

11 Eylül sonrasında ise ticari oyunların içeriğinde büyük bir değişim yaşandı. Şirketler başlarda, müşterilerin tepkilerinden çekinerek savaş temalı oyunlarını piyasaya sürmeyi erteledi. Microsoft, *Flight Simulator 2000* için, İkiz Kuleler'in çıkarıldığı bir yama yayınladı. Ubisoft ise Tom Clancy'nin *Rogue Spear: Black Thorn* oyununu, antiterörist senaryoda değişikliklere gitmek amacıyla, piyasaya sürmekten vazgeçti. Diğer şirketler de oyunlarındaki Dünya Ticaret Merkezi figürlerini çıkardı. Kamuoyunun görüşlerinin ne yöne yol aldığından emin olamayan oyun şirketleri, tartışmaya yol açabilecek konulara girmekten kaçındı. Sony Computer Entertainment'ın halkla ilişkiler müdiresi Molly Smith, 2001 yılının Eylül ayında *Financial Times*'a verdiği demeçte, "Kriz dönemlerinde eğlence harcamaları artar. Ancak şu an neler olacağını söyleyebilmek için çok erken" diyordu.

Ancak, ülkenin dört bir yanında Amerikan bayrakları dalgalanmaya başlayınca, teröre karşı savaş, sadece güncel savaşları değil, tarihsel savaşları da canlandıran bilgisayar ve konsol oyunlarını doğmasına yol açtı. Gerçek savaşların temsilcileri, Amerika'nın günlük hayatına tekrar girmeye başlayınca, video oyunlarındaki yerlerini de aldılar. Sanatçı Eddo Stern, 11 Eylül öncesinde, video oyunlarının, "Batılı/Komando/Teknolojik/Organize/Gelişmiş/Polis/Deniz Piyadesi/İyi" kalıplarıyla, "Doğulu/Güneyli/İlkel/Karmaşık/Alman/Rus/Arap/Orta Amerikalı/Uyuşturucu satıcısı/Terörist/Kötü" kalıplarının karşı karşıya getirildiği çizgi roman karakterleriyle dolu olduğunu belirtiyor. Ancak oyun endüstrisinin de teröristlerin ve savaşların birer fanteziden ibaret olmadığı, gerçeğe dönüştüğü yeni ideolojik ortam uyarınca pozisyon alması gerekiyordu.

Stern, "11 Eylül sonrası ortaya çıkan gerçeklerin etkisi büyük oldu" diyordu. "İnsanlar birdenbire teröristleri duydu. Terörist listeleriyle birlikte, somut ve o dönem itibarıyla gönül rahatlığıyla öldürülebilecek bir düşman yaratılmıştı. Siyasi havadaki keskin dönüşüme oyun sektörü de ayak uydurdu. Artık her şeyin ayrıntısıyla sergilendiği oyunlar oynayabiliyor, Irak'a giderek bir yığın Iraklı öldürebiliyordunuz: Televizyonda izlediğimize göre, biz de aynısını yapabiliirdik!"

2002 yılının sonbaharında, Kongre'nin Başkan Bush'a, Saddam Hüseyin'in kitle imha silahlarını teslim etmemesi durumunda Irak'a karşı askeri güç kullanma yetkisi vermesinden bir hafta kadar önce, Gotham Games şirketi, Körfez Savaşı döneminde geçen bir FPS oyunu olan *Conflict: Desert Storm*'u piyasaya sürdü. Oyuncular isterlerse Amerikan Delta Force askeri, isterlerse İngiliz SAS komandosu olabiliyordu. Oyuncuların görevleri arasında, C4 patlayıcılarla İsrail'e yönelmiş durumdaki Scud füzelerini etkisiz hâle getirmek ve "General Aziz" (şirket yetkilileri, General Aziz ile Irak'ın o dönemdeki Dışişleri Bakanı Tarık Aziz arasında hiçbir bağlantı bulunmadığını iddia ediyordu) adındaki, sakallı, Saddam'ı andıran bıyıklı diktatörü öldürmek vardı.

Irak savaşının yakınlaştığı bir dönemde piyasaya sürülen *Conflict: Desert Storm*'un zamanlaması tesadüfi olabilirdi ancak, oyunun üreticileri, pazarlama kapsamında bu paralelliği bilinçli bir şekilde kullandı. Gotham, *Conflict: Desert Storm* oyununu, Bush yönetiminin metin yazarlarının üslubunu andıran, "Diplomatlar yok. Müzakere yok. Teslim olmak yok" sloganıyla piyasaya sürdü. Bu oyunun devamı niteliğindeki *Conflict: Desert Storm II: Back to Baghdad* da, aynı şekilde, Irak Savaşı'nı akla getiren bir isim taşıyordu. Oyunun arka kapağında ise aşırı milliyetçi bir Hollywood macera filminin, mistik kitle imha silahları benzetmeleriyle dolu özetini çağırıyordu:

Dört kahraman, başladıkları görevi tamamlamak üzeri Körfez Savaşı'nın dumanları ve alevleri arasına döner. Elit timleriniz, gerçekleşen en ateşli çatışmaya gönderilmektedir. Görevleri, Irak rejiminin Körfez bölgesini tehdit eden kimyasal silahlarını, gizli silahlarını ve cephaneliklerini bulmaktır. Harekete geçmeye hazır olun!

Diğer oyun şirketlerinin de 2001 sonrası başlayan milliyetçi dalga'nın farkına vararak kan davası temalı oyunlar geliştirdiği açıktır. Bir Electronic Arts sözcüsü, 2003 başında Gamespot sitesine, "O günlerde tüm manşetlerde ve herkesin aklında savaş vardı" demişti. "Biz de EA olarak bu hareketin merkezinde yer almak istedik." Amerika Irak'ı işgale hazırlandığı sırada EA da yeni sloganını açıklıyordu: "Gerçek savaş, gerçek oyunlar." Irak'a Özgürlük harekâtının, 2003 yılının Mart ayında Bağdat'a düzenlenen şiddetli bombardımanla başlamasının ardından, 15 ayrı şirket "şok ve dehşet" ifadesinin telifini almak için yarışa girdi. İsim hakkını, ileride çıkaracağı Playstation oyununda kullanmak üzere, Sony aldı. Ancak eleştirilerin ardından, bir hafta sonra başvurusunu geri çekmek durumunda kaldı.

Bu neo-milliyetçi piyasada en rahat satılacak ürünler İkinci Dünya Savaşı temalı oyunlardı. Bu en büyük kuşağı anlatan sayısız oyun piyasaya çıktı. Activision'ın *Call of Duty*, EA'nın *Medal of Honor*,

Ubisoft'un *Brothers in Arms* oyunları bunlardan sadece birkaçıydı. İkinci Dünya Savaşı teması Amerikalılar tarafından rahat kabul gördü. Bunun tek nedeni lekelenmemiş, son adil savaş olması değildi. Aynı zamanda Amerika'nın en büyük süper güç olduğunu ve demokrasinin adil bekçisi olduğunu da simgeliyordu. Görsel ve işitsel olanakları zorlayan, o dönemin yeni nesil oyun konsolları sayesinde, ortaya Hollywood estetiğinden büyük ölçüde etkilenen, savaşın sinematografik bir dille aktaran oyunlar çıktı. Örneğin, *Medal of Honor: Frontline* oyununun açılışı, Steven Spielberg'in *Er Ryan'ı Kurtarmak* filminin meşhur Normandiya çıkartması sahnesini andırıyordu. Devamı niteliğindeki *Medal of Honor: Rising Sun* ise, Michael Bay'in *Pearl Harbor* filmi model alınarak üretilmişti.

Şirketler daha tartışmalı savaşları da ele alıyordu. 2003 ve 2004 yıllarında, Amerikalılar'ı bir zamanlar tabu sayılan Vietnam Savaşı yıllarına götüren en az beş oyun çıktı. Eidos'un *Shell-Shock: Nam '67*, Vivendi'nin *Men of Valor: Vietnam*, EA'nın *Battlefield Vietnam*, Global Star'ın *Conflict Vietnam* ve Gathering of Developers'ın, dönemin rock melodileri (Jimi Hendrix yoktu ama Iggy Pop, Deep Purple ve tahminen oldukça pahalıya mal olan Rolling Stones'un 'Paint It Black'i vardı) eşliğinde Coppolavari sahnelerle yer veren *Vietcong: Purple Haze* oyunları bunlardan sadece birkaçıydı. Ancak, Viet-Cong'in maço imajı İngiltere'de sorunlara yol açtı. Oyunu tanıtan afişlerde, resmî *Playstation 2* dergisinden alınan "Napalm hiçbir zaman bu kadar güzel kokmamıştı" ifadelerine yer verilmesi, İngiliz Reklam Standartları Kurumu'na şikâyetlerin gelmesine yol açtı. Şikâyetler üzerine Gathering'in bağlı bulunduğu Take 2 Interactive şirketi, afişleri kaldırarak kampanyaya son verdi.

Amerika'da bu tür davalar açılmadı ancak Vietnam oyunları hâlen birtakım oyun meraklılarını rahatsız etmeyi sürdürüyordu. 2003 yılında, popüler oyun ve haber sitesi GamePro, oyun meraklılarının, piyasaya sürülmeye hazırlanılan Vietnam konulu oyunlar hakkında-

ki tartışmasını yayınladı. Kimi oyun meraklıları, bataklık savaşlarının gerçekleşeceği yeni oyunları merak ettiğini söylese de, insanların çoğu, Vietnam'ı oyun hâline getirme kavramına kuşkuyla, hatta tiksintiyle bakıyordu. Dom Ex Machina adıyla yazan biri, "Vietnamlı bir mültecinin çocuğu olarak, Vietnam konulu oyunlardan keyif alabileceğimi söyleyemem" diyordu. "Bu oyunlar adaleti nasıl sağlayabilir? Oyun kapsamında köyleri kurtarmak amacıyla yakacak mıyız? My Lai'de olduğu gibi, asker-sivil halk ayrımı yapmaksızın karşınıza çıkan herkesi vuracağınız, bul ve yok et harekâtları da olacak mı? Bunları yapmayacaksanız gerçek Vietnam'ı nasıl yansıtacaksınız? Ya da bunları keyif alarak yapmamızı nasıl umacaksınız?"

Oyun sektörüne yabancı savaş karşıtları, video oyunu meraklılarını kafası çalışmayan milliyetçiler olarak görüyordu. Hepsinin modern savaş oyunlarının cazibesine kapılarak savaş propagandaına alet olduğu düşünülüyordu. Oysa GamePro'daki tartışmalar ortaya bambaşka bir tablo, siyasi açıdan çok daha bilinçli bir tüketici kitlesi profili çıkarıyordu. DJ Dinobot adını kullanan biri "Şu an Amerika'da 8 milyon Vietnam Savaşı gazisi var" diyordu. "Bu insanların çektikleri acıları, 'benzersiz bir oyun deneyimi' adına sıradanlaştırmak büyük saygısızlık. Tarih, kaybedenler tarafından yeniden yazılıyor. İçinde bulunduğumuz siyasi ortam da bu acayip tarihsel revizyonizm girişimine farklı tatlar katıyor."

Gerçek savaşlar üzerine kurulu video oyunları konusundaki bu ahlaki belirsizlik, Amerika'nın 1993'teki Somali operasyonunu anlatan *Black Hawk Down: A Story of Modern War* kitabının yazarı Mark Bowden'i de etkilemiş görünüyordu. Bu operasyon, Amerikan askerlerinin Vietnam sonrasında yaşadığı en kanlı çarpışmalara sahne olmuş; medyaya, Mogadişu sokaklarında sürüklenen ölü Amerikan askerleri benzeri şok edici görüntülerle yansımıştı. Bowden'in kitabı Ridley Scott'ın 2001 tarihli *Kara Şahin Düştü* filmine dayanak oluşturmuştu. Ancak yazar, adının Nova Logic firmasının *Delta*

Force: Black Hawk Down oyununda kullanılmasına izin vermemişti. Bowden, Reuters'e yaptığı açıklamada "Temsilcime, bu işe karışmak istemediğimi bildirdim" demişti. "Benim açımdan, bir oyun yapmakla bir hikâye anlatmak arasında çok büyük farklar var." Nova Logic ise *Black Hawk Down* adının telifinin kimsenin elinde olmadığını, oyunlarının da, her ne kadar filmin karanlık ve kanlı görsel öğelerini ödünç alsa da, Bowden'in kitabını ya da filmin adaptasyonu olmadığını belirtiyordu.

Açayip Eğlenceli

Gerçek dünyadan alının bu temaların yol açtığı şiddetli etik tartışmalara rağmen, oyun üreticileri, sektör hâlinde, savaş temalı oyunlar geliştirme yarışına girdi. 2001'deki saldırılar sonrası savaş temalı filmlere artan ilgiye benzer bir durum söz konusuydu. Bu dönemde, oyuncak sektörü de savaş temalı oyuncaklara yöneldi: Hasbro, GI Joe satışlarının 2003 yılında, 2001'e oranla yüzde 46 arttığını açıkladı. Oyuncakçı vitrinleri savaş kahramanlarıyla doldu.

Ever Sparkle Industrial şirketi, 2002 Noel'inde, bir gazetecinin benzetmesiyle, "bombalanmış bir oyun evini andıran, duvarları yıkık, kurşun delikleriyle dolu, önünde kamuflaj kıyafetleri içerisindeki silahlı askerlerin durduğu" sahra komuta karargâhı oyununu piyasaya sürdü. Bir başka şirket de "Seçkin Ekip: Savaş Karargâhı" adında benzer bir oyun çıkardı. Bu defa, sonradan askeri karargâha dönüştürülmüş gibi duran iki katlı bina daha az hasar görmüştü. Ever Sparkle Industrial'ın sivil ölümlerini önemsiz gibi gösteren oyununun tüketicilerden şikâyet alması üzerine, en az iki mağaza oyunun satışını durdurdu. O. Henry'nin Edward dönemi savaş karşıtı anne babalarının torunları, oyunun internet sitesine öfkeli mesajlar yağdırdı.

2004 yılına gelindiğinde, gerçekçi savaş oyunlarının, en çok satan oyunlar arasında yer alması kimseleri şaşırtmıyordu; Irak savaşının manşetleri işgal ettiği, savaşın kimsenin aklından çıkmadığı bu

dönemde, bu oyunlara ilgi daha da arttı. En büyük oyun sitelerinden biri olan IGN'de bu olgu hakkında bir makale yayınlanmıştı. Makalede, "2004 savaş yılı oldu. Üzücü, gerçek ve devam eden bir savaşın yılı... Bu savaş yılı, video oyunları sektörü açısından da savaş oyunları yılı oldu" deniyor ve ekleniyordu: "Askeri ve savaş temalı video oyunlarının satışı tüm zamanların en yüksek düzeyine ulaştı." Ancak savaş temalı oyunlar, harcanan milyonlarca dolara rağmen, hiçbir zaman, toplam satışlarda en büyük paya ulaşamadı. 2001-2004 arasında, bu türe dair oyunlar en çok satan on oyun listesine sadece iki kez girebildi. Sektördeki satış miktarlarını takip eden NDP Group'un açıklamalarına göre, *Medal of Honor: Frontline*, 2002'nin en çok satan 6. oyunu oldu. *Medal of Honor: Rising Sun* ise 2004 yılında en çok satanlar listesinde 10. sırada yer aldı. Bununla birlikte, özellikle Irak işgalinin ilk dönemlerinde, savaş oyunlarının satışında bir artış yaşandı.

Oyun tasarımcıları, sektörün gerçek savaş temalarına sarılmasını, çocukça bir moda olarak görmüyordu. Ortalama video oyun meraklılarının yaşının arttığını söylüyorlardı. Bu savaş temalı oyunlar da yetişkinlerin hassasiyetlerine yönelik daha olgun oyunlar yaratma çabasının bir ürünüydü. Bu anlamda, savaş oyunları, *Grand Theft Auto*'nun katliam karnavalıyla ya da *Acclaim*'in, üstsüz kızlara yer veren *BMX XXX* oyunuyla aynı kategoride sayılabilirdi. *Conflict: Desert Storm* ve *Call of Duty* ile *Medal of Honor* serileri gibi kimi oyunlar, video oyunlarının üst kurulu sayılan Eğlence Yazılımları Sınıflandırma Kurulu tarafından gençlere yönelik sınıfına alınsa da, oyunların büyük bölümü "Yetişkinlere Yönelik" sınıflandı; elbette mağazaların bu sınıflandırmalara ne kadar riayet ettikleri bilinmez.

ShellShock Vietnam oyunu Kuzey Vietnamlılar'ın kanlı psikolojik operasyon taktiklerine yer veriyordu: Oyunda Amerikan askerlerinin direklere asılı cesetlerini ve kazığa oturtulmuş kesik başlarını

görebiliyordunuz. *ShellShock*'un programcıları, savaşı ciddi bir şekilde yansıtabilmek için bu tür görüntüleri kullanmak durumunda olduklarını söylüyordu.

Shellstock'un ticari direktörü Martin de Ronde, New York Times muhabirine, tahminen kanlı *Medal of Honor*'u hedef alarak, "John Wayne dönemini geride bırakarak Müfreze ve *Er Ryan'ı Kurtarmak* dönemine geçiş yapan savaş filmlerinin aksine, İkinci Dünya Savaşı'nı anlatan video oyunları, savaşı hâlen 50'lerdeki gibi övüyor" demişti. "Biz, savaşı olduğu gibi göstermemiz gerektiğini hissettik. Savaş bir cehennemdir. Bizim de oyunda aktarmak istediğimiz şey budur."

Bununla birlikte, oyun tasarımcılarının, uzmanların ve halkla ilişkiler temsilcilerinin röportajlar sırasında sergilediği savaş dönemi ağırbaşlılığı, oyun reklamlarını pek etkilememiş gibiydi. 11 Eylül sonrası savaş oyunlarının gazete ilanları ve televizyon reklamlarında oyunların sinematografik görüntü kalitesine vurgu yapılıyor, gerçekçiliği övülüyordu. 2005 yılında yayınlanan *Call of Duty* reklamlarında "Savaşa hiç bu kadar yakın olmamıştınız" deniyordu. Reklamlarda, savaş cehennem olabilir, deniyordu. Ancak bu bir video oyunu ve acayip de eğlenceli...

Gerçekçilik Düzeyleri

Bir video oyununun "gerçekçi" olması ne anlama geliyor? Oyun meraklıları, gazeteciler ve pazarlamacılar tarafından sıklıkla kullanılan bu kavramı tanımlamak, görüldüğü kadar kolay değildir. Bu kavram, eski medya kanallarına yakından bakıldığında daha önce gündeme getirildiği anlaşılan sorular getiriyor akla. Sanat tarihçisi Linda Nochlin "Genel kabul gören tanımıyla, gerçekçilik, *tarzsızlıktır*" diyordu. "Gerçekliğin, olduğu gibi yansıtılmasıdır. Bu da gerçekçiliğin tarihsel ve stilistik bir olgu olarak değerlendirilmesinin önündeki bir başka engeldir." Nochlin'in değerlendirmesine göre 19. yüzyıl tabloları da güncel savaş oyunları sayılabilirdi: Bu çok boyutlu, hatta birbi-

niyle çelişen unsurlardan oluşan bir yapıdır. Bu anlamda, daha net bir inceleme amacıyla, ukala yaftası yeme riskini göze alarak, video oyunlarındaki gerçekçiliği üç ayrı sınıfa ayırabiliriz: Deneysel gerçekçilik, betimsel gerçekçilik ve tarihsel gerçekçilik...

Bu üçü arasında, teknoloji itibariyle oyunlara en özgü ancak aynı zamanda en somut olanı deneysel gerçekçiliktir. Karşılıklı etkileşim kavramının bir uzantısı olan deneysel gerçekçilik, sanal gerçeklik kavramının mimarlarının sözünü ettiği "var olma" ve "kişinin kendisini kaptırması" kavramlarına denk düşüyor. Bir anlamda "kişinin oyunun içine girdiği hissini", Chris Stapleton ve Michael Macedonia'nın gerçekleştirmek için can attığı, gerçek zamanlı bir var oluş durumunu anlatıyor. Oyun, gerçek olduğu hissi uyandırıyor. Çünkü oynayan kişi, -en azından bazı düzeylerde- olayın şu an gerçekleştiğini hissediyor. Deneysel gerçekçiliğin kökenleri, işlemcinin görsel arabirimini, kullanıcı tarafından yönlendirilmeye açık olmakla kalmayan aynı zamanda bildiğimiz, gerçek dünyayı taklit eden (yerçekimi ve balistik kurallarının uygulanması gibi) bir ortam yanılması yaratmak amacıyla kullanıldığı *Spacewar!* dönemine kadar uzanıyor. Daha gelişmiş grafik özellikler, üç boyutlu ortamda hareket etme olanağı tanıdı. Bu üç boyutlu dünyaların gerçekçiliği, eşyaları tutabilmek, hareket ettirmek, kapıları açmak, buzulların üzerinden zıplamak, binalarla, nesnelerle ve sözde canlılarla etkileşime girmek anlamına geliyordu. Oyuncuların, oyun dünyalarındaki deneyimleri, gerçek dünyadaki deneyimlerimizi giderek daha büyük oranda yansıtıyordu. Elbette çok oyunculu ortamlarda, çeşitli oyuncular arasındaki rekabet ve işbirliği, bir yanılma değildi.

Gerçekçi mekânlarda hareket edebilme becerisi, şu anda bilgisayarlar tarafından üretilen, gerçeğe çok benzeyen görüntüler ve seslerle artırılıyor. Konsol sistemleri, 21. yüzyılın başlarında, Hollywood'un bilgisayar ürünü görüntülerini aratmayacak düzeye

erişti. Modern video oyunları, oyunun tasarımı ve yapay zekâsı tarafından yaratılan karşılıklı etkileşim hissiyle, gelişen ses ve görüntü teknolojisi sayesinde ortaya çıkarılan sinemasal bir yanılsamayı birleştiriyor. Ancak oyunların teknik kapasitelerinin de bir sınırı bulunuyor. En “gerçekçi” oyunlar yaşanmış deneyimleri taklit etmek yerine, Hollywood geleneğini sürdürerek, farklı çekim teknikleri, Scorsese etkisiyle, şeffaf lensler, filtreler gibi değişik efektler kullanıyor. (Ancak tek kişilik oyunlardaki sinemasal sahneler, kişinin kendisini oyna kaptırmasını engelleyen bir unsura da dönüşebiliyor. Oyuncu, bu bölümü sadece bir kez izliyor, bir dahaki seferlerde bu bölümü atlayarak doğrudan oyuna giriyor.)

Oyunların görsel dili, birçok açıdan, gerçek dünyayı değil, sinema dünyasını taklit ediyor. Ubisoft’un *Brothers in Arms: Road to Hill 30* oyununun paketindeki “Yaşanmış bir Hikâyeden Alınmıştır” ifadesi, sadece oyunun Normandiya Çıkartması çevresinde gelişen olayları aktardığını anlatmıyor, aynı zamanda, bütün bu maceraların, yaşanmış bir hikâyeden esinlenilerek yapılan Hollywood filmlerinin görsel dilini kullanarak aktarıldığını gösteriyor. Dolayısıyla, bir oyunun deneysel anlamda gerçekçilik hissi yaratabilmesi için, gerçek dünyada yaşanan olayları körü körüne yansıtması gerekmiyor. *Sürüngen Covenant*, *Zombi Flood* ve *Halo*’nun evrenindeki uzay gemileri, oyuncuların kendi gözleriyle gördüğü hiçbir şeye benzemiyor. Hatta sevimli *Katamari Damacy*’nin çevresinde ya da *Rez*’in saykodelik Tronesk soyutlamalarında bile böyle şeylerle karşılaşmazdınız. Yine de bu oyunlar, aslına en sadık askeri FPS oyunlarından daha büyük bir gerçekçilik hissi yaratabilir. Çünkü bu dünyaları da çizgi filmler ya da özel efekt şaheserleri karşısında benimsediğimiz inançsızlıkla kabul ederiz. Gerçekçilik hissi yaratan şey, gösterilen şeyler değil, ayrıntılara gösterilen özendir.

Bu sinemasal gerçekdışılık oyunların yapısının yanı sıra, karakter tasarımlarına ve sahte ortamlara da oturtulabilir. Electronic Art’ın

Battlefield 2: Modern Combat oyununun en dikkat çekici özelliklerinden biri tek kişilik oyunu bile farklı insanların gözünden sunabilmesidir. Oyunun internet sitesinde, "Modern savaşlar" olduğu gibi görünür ancak bu durum aslında savaşı, yaşayan hiç kimsenin görmediği bir şekilde görmenizi sağlayacaktır. Oyun sırasında başka bir askeri seçtiğiniz an, bedeninden ayrılan bilinciniz başka birinin kafasına girivermiş gibi olur. Bu hamle, başlangıçta, manga temelli oyunların uzun zamandır devam eden bir sorununa, kontrol ettiğiniz farklı insanların bakış açısını nasıl görebileceğiniz sorununa, video oyunlarının getirdiği bir çözüm gibi değerlendirildi. Ancak dikkatle düşündüğünüzde zihinler arası yolculuk olgusunun, *John Malkovich Olmak* gibi filmlerden, kıvrak dijital zumlardan -Hitchcockvari çekimlerin dijital torunları-, *Dövüş Kulübü*'nün testosteron yüklü çekimlerinden ya da *Matrix*'teki bedenden ayrılma deneyimlerinden ödünç alındığını görebilirsiniz; bu olguya artık *Bay ve Bayan Smith* gibi popüler filmlerde bile rastlanıyor. Film de video oyunu versiyonu da dünyanın bir veritabanı olarak görülmesi ve bir tıklama sayesinde hareket edebilme fantezisine dayanıyor.

Oysa daha yeni savaş oyunları, doğrudan gerçek dünyanın birtakım yönlerini taklit etmeleriyle dikkat çekiyor. Bu uygulamayı betimsel gerçekçilik sınıfına sokabiliriz: Oyunu tamamen gerçek savaşların taktikleri, matematiği ve araçları üzerine kurma kararı. Bir anlamda, askeri bir başvuru kitabının, oynamabilir versiyonu yaratılıyor: silahlar, araçlar, uniformalar, malzemeler ve üsler tamamen aslına uygun olarak geliştiriliyor. Bu oyunlardaki sanal malzemelelerin tamamına *Soldier of Fortune* ya da *Guns & Ammo* dergilerinin sayfalarında rastlayabilirsiniz. Örneğin, *Delta Force: Black Hawk Down* oyununda, oynadığınız karakter sıradan bir silah taşımaz. Her şarjörde 30 mermiden toplam 300 mermi taşıyan, saniyede 11.6 mermi atan, CAR-15 5.56 mm AR M203 tüfek bombası ya da her şarjörde 20 mermiden toplam 200 mermi taşıyan, saniyede 2 mermi atan, M21 7.62 mm keskin nişancı tüfeği taşır. Bu cephaneye

manyaklığı sadece tarihsel savaş oyunlarında değil, modern oyunlarda ve gerçek, özel olaylara dayanmayan, yakın gelecekte geçen *America's Army*, *Tom Clancy* serisi, *Battlefield 2* ya da *Conflict: Global Terror* gibi oyunlarda da görülür.

Betimsel gerçekçilik, giderek fotogerçekçi bir hâl alan görsel teknolojilerden yararansa da, fotoğraf dilinin temel ilkelerinden farklı ilkelere sahiptir: 19. yüzyıldaki atalarının aksine, bilgisayarlar tarafından üretilen görüntülerin, gerçek dünyadaki kaynaklarıyla doğrudan bir bağlantısı olması gerekmez. Bu ilişkinin, başka yollarla -genellikle oyunun oluşumu hakkındaki anlatılarla- oluşturulması gerekir. Bu nedenle, tüm gerçekçi savaş oyunları, oyunun uzmanlar tarafından geliştirildiğini belirtme gereği duyar. Genellikle, oyunun gerçeğin aynısı olduğu yönünde görüş bildirecek, oyunun konusunun geçtiği dönemde görev yapan emekli bir komutan bulunur. Bu kişiler televizyon reklamlarına çıkarılır, oyun dergilerine röportaj verilir. 2002 yılında, IGN, Novalogic firmasının halka ilişkiler temsilcisi Marcus Beer ve *Black Hawk Down* oyununun geliştirilmesinde danışmanlık yapan iki Delta Force komandosuyla röportaj yapmıştı. Özel harekât timlerinin gizlilik prensibi gereği "A" ve "B" olarak adlandırılan bu iki komando, gerçekçi ancak oynanabilir bir oyun ortaya çıkarabilmek için birtakım tavizler verilmesi gerektiğini belirtmişti. Örneğin, oyunda, normalden daha fazla ateş ediliyordu. Ancak Somalililer'in gerilla ve sokak savaşı taktikleri başarıyla yansıtılmıştı. Beer, danışmanların katkısı konusunda, "Bize sadece silah kullanımı ve bilgi sahibi olmadığımız diğer konularda bilgi vermekle kalmıyor, aynı zamanda da oyuna inandırıcılık katıyorlar" demişti. Bu tür bir mekanik minyatürün gerçeği isabetli bir şekilde yansıtması pek önem taşıyor. Gerçekçilik hissini yaşatan şey, ayrıntılı bir sunum olmasıdır. Kullanıcıların çoğu bu ayrıntıların doğru olup olmadığını zaten bilemez.

Uzmanların tamamı asker kökenli değildir: Kimileri de sahte savaş gazileridir. Örneğin yönetmen John Milius, yönettiği *Barbar Conan*

ve *Red Dawn* gibi filmlerden edindiği deneyim ve İkinci Dünya Savaşı konusundaki merakı sayesinde *EA'nin Medal of Honor: European Assault* oyununa danışmanlık yapmıştı. Ancak Milius'un aslında orduyla da bir bağlantısı vardı: 2005 yılında kablolu yayın yapan Video Oyunları televizyonuna verdiği röportajda, "Elbette ki ben de tıpkı Rand gibi bir düşünce kuruluşu olan ICT'denim" demişti. "ICT'de Pentagon için çok gelişmiş savaş oyunları yaptık. Hâlen de yapmayı sürdürüyoruz: dolayısıyla konu hakkında az çok bilgim var."

Sony'nin popüler oyunu *SOCOM: US Navy SEALs*, adından da anlaşılacağı gibi, gerçek askerlik dünyasıyla kurulan yakın bağlantılar sayesinde oluşturulmuştu: Amerikan Deniz Kuvvetleri Özel Harekât Komutanlığı oyuna danışmanlık yapmıştı. Bu bağlantılar oyunun pazarlanması sırasında da geniş şekilde kullanılmıştı. *SOCOM*'un ürün müdürü, 2003 yılında verdiği bir röportajda, *Seattle Post-Intelligencer* gazetesine "Gerçekçilik çok önemli bir etken" demişti. "Deniz Kuvvetleri Özel Harekât Komutanlığı'yla olan bağlantılarımız sayesinde, programcının hayal gücüne bağlı kalmak zorunda kalmadık. Oyunda, gerçek harekâtlarda yaşanabilecek şeyler canlandırıldı." Deniz Kuvvetleri Deniz, Kara, Hava Müfrezelerinin tanıtımını yapmak Donanma'nın da işine geliyordu. Kontgerilla taktikleri ve geleneksel olmayan savaşlar konusunda uzman olan bu birlikler Donanma'nın en elit kuvvetlerini oluşturuyordu. Hâliyle teröre karşı savaş döneminde büyük rağbet görüyorlardı. Yakın gelecekte geçen oyun, dünyanın uzak köşelerindeki antiterör harekâtlarını anlatıyordu. *SOCOM*, *America's Army* gibi, Deniz Kuvvetleri'nin resmî oyunu değildi; reklamlarda "Deniz Kuvvetleri oyuna teknik destek vermekle birlikte resmen tavsiye etmemektedir" ibaresinin kullanılması zorunluydu. Ancak, Deniz Kuvvetleri'nin, halkla ilişkiler açısından yararlı olmasa, adının ticari bir üründe kullanmasına izin vermesi düşünülemezdi. Hatta bu seriden çıkan oyunların birinde Deniz Kuvvetleri Deniz, Kara, Hava Müfrezeleri hakkında mini bir belgesele bile yer verilmişti. Savaş

döneminde SOCOM markasının popülerlik kazanması, Deniz Kuvvetleri açısından fena bir şey sayılmazdı.

SOCOM konsol sistemleri aracılığıyla online oyun deneyimini popülerleştiren ilk oyunlardan biriydi. Oyunun 2003 yılında televizyonlarda yayınlanan reklamlarında, bir grup Amerikalı genç, kendilerini fena hâlde yenen rakipleriyle online oyun oynuyordu. Reklamın sonunda, gençlerin rakipleri gösteriliyordu: Gerçek Deniz, Kara, Hava Müfrezeleri askerleri... 2005 yılında bir dergide yayınlanan SOCOM reklamında ise, "Düşmanlar gelmiş geçmiş bu en yetenekli özel hareket timlerinden kaçsa bile saklanamaz. Büyük bir gizlilik içerisinde, ekip çalışması sayesinde dünyanın dört bir yanında özgürlüğü koruyan Amerikan Deniz, Kara, Hava Müfrezeleri dünyasına hoş geldiniz... Terör sınır tanımaz. Deniz, Kara, Hava Müfrezeleri'nin seçkin savaşçıları da öyle... Hazır olsanız da olmasanız da işte geliyorlar. Hooyah!" Bir kamyonete füze yükleyen kar maskeli adamların arasından, oyunun sloganı okunabiliyordu: "Özgürlüğün tehdit edildiği her yerde Deniz, Kara, Hava Müfrezeleri vardır." Reklamda, Sony'nin Playstation konsolunun internet sitesinin altında Deniz, Kara, Hava Müfrezeleri'nin resmî internet sitesinin adresi de veriliyordu. Deniz, Kara, Hava Müfrezeleri'nin, bir çapa ve altın bir kartaldan oluşan resmî amblemi de, oyunun logosunun içinde yer alıyordu.

Daha önceki bölümlerde, askerlerin danışmanlığın ötesinde roller üstlendiği *Full Spectrum Warrior* ve *America's Army* gibi oyunların tanıtımında da benzer şeyler yapıldığını görmüştük. Deniz piyadeleri de, tıpkı *Full Spectrum Warrior* gibi, eğitim amacıyla kullanılan bir programdan esinlenilerek geliştirilen *Close Combat: First to Fight* oyunu konusunda Destineer şirketiyle benzer bir işbirliği yapmıştı. Ancak, *Full Spectrum Warrior* ya da *America's Army*'nin aksine, *First to Fight* gerçekçi bir yakın gelecek senaryosu üzerine kuruluydu: 2006 yılında Beyrut'ta gerçekleşen bir ayaklanmayı anlatan oyun-

daki karakterler de, Deniz Piyadeleri'nde görevli gerçek askerlerden esinlenilerek yaratılmıştı.

America's Army: Special Operations oyununun reklamlarının birinde, kamuflajlı, gece görüş gözlükleri takmış özel harekât timleri bir helikoptere binerek göreve gidiyordu. Tam o sırada görüntü donuyor ve ekranda, "Bir video oyunu programcısını nasıl tanırırsınız?" deniyordu. Ardından gece görüş gözlüklerinden bir ok çıkarılarak "gözlük", çelik yeleklerden bir ok çıkarılarak "kalemlik", helikopterden bir ok çıkarılarak "ofis" deniyordu. Reklam, *America's Army*'nin "Dünyanın en büyük kara gücü olan Amerikan Kara Kuvvetleri tarafından geliştirilmiş tek video oyunu" olduğunu hatırlatan bir sesle sona eriyordu. Reklam filmi, tıpkı ordunun asker bulmak amacıyla verdiği ilanlar gibi, zifiri karanlıkta, MTV klipi havasıyla çekilmişti. Ubisoft da, 2005 yılında oyunun ticari konsol versiyonu olan *America's Army: Rise of a Soldier* oyununun tanıtımı amacıyla benzer bir tema kullanmıştı. Oyunun afişlerinde, bir Ortadoğu kenti silueti önünde duran, elinde makineli bir tüfek bulunan çöl kamuflajlı bir asker kullanılmıştı. Askerin resminin altında, hakir renkli bir yazıyla, "Bizim programcılarımız sadece hayal güçlerine güvenmiyor" deniyordu.

Ancak hem Kuma hem de *America's Army*, oyunlarının gerçek askerlerin yaşamlarına benzerliğini vurgular. Tıpkı *America's Army* gibi, Kuma da gerçek askerlerin Kuma\War oynamasıyla övünür. Kuma, piyasaya çıkar çıkmaz, tüm askerleri ücretsiz abone yapacağını duyurdu. Şirket, daha sonraları internet sitesine, "Cephede Kuma oynayan askerlerden yorumlar" bölümünü ekledi. Bu bölümde yer verilen yorumlardan biri de HHC 1/64 Zırhlı Tugay 3. Piyade Bölüğü'nden bir çavuşun gönderdiği, "Bu oyun savaşı ve sonrasını tekrar hatırlamama yol açtı" sözleriydi. "Kötü günler değildi. Irak'a üçüncü kez gidecek biri olarak, bilgisayar başında savaşmanın, cephede kurşun atmaktan daha iyi olduğunu söyleyebilirim." Kuma, aynı şekilde bir de "Cepheden hikâyeler" yarışması düzen-

leyerek, oyunculardan cephede yaşadıklarını anlatmalarını istedi. Kazananın anlattıkları bir oyuna dönüştürülecekti. Ödül, anlattıkları Kuma\War mission number 41, “Baghdad Convoy” oyunu hâlini alan Irak’ta görevli Başçavuş James Ross’un oldu. Oyunda, Ross’un ve gerçek silah arkadaşlarının dijital versiyonları yer alıyordu.

Kuma’nın bir diğer oyununun orduyla daha da yakın bağları vardı. 2005 yılının Ocak ayında yayınlanan bir basın bültenine göre, Kuma “Ramadi Convoy Exercise” oyununu, ordunun, birleşik, silahlı destek komutanlığıyla işbirliği içerisinde geliştirmişti. Bültende, “Ordu bize fikir vererek, askerler tarafından eğitim amacıyla kullanılabilmesi amacıyla, oyunun gerçeğe uygun olmasını sağladı” deniliyordu. “Oyun, Irak’taki Amerikan askerlerinin karşı karşıya olduğu en tehlikeli ve ölümcül senaryolardan birini, bombalı saldırıları anlatıyor.” Kuma’nın oyun hakkında anlattıklarına göre, “Oyuncular, Ramadi’deki askerlere gıda ve cephane ulaştırmak amacıyla iki günlük yola çıkan bir konvoyda olmanın nasıl bir şey olduğunu anlıyordu. İntihar treni olarak adlandırılan, direnişçilerin başlıca hedeflerinden biri olan bu operasyon, konvoyların karşı karşıya olduğu tehlikeleri ve bombalı saldırıların yıkıcı etkilerini gözler önüne seriyor. Oyuncuların düşmanı etkisiz hâle getirebilmesi ve malzemeleri askerlere ulaştırabilmesi için gerçek savaşlarda kullanılan taktikleri uygulaması gerekiyor.”

Tarih Oldun

Video oyunlarındaki gerçekçiliğin üçüncü boyutu da tarihsel gerçekçiliktir: Sadece gerçek şeylerin değil, gerçekleşme biçimlerinin de canlandırılması. Bu amaçla, *Black Hawk Down*, *Conflict: Desert Storm* ya da *Vietcong: Purple Haze* gibi oyunlar konusunda birtakım açıklamalar yapılır. O olayların askerî tarihteki yeri ve en önemli özellikleri anlatılır. Bu tekniğin cazip yanı, geçmişteki olayları bizzat yaşama deneyimidir. Örneğin Körfez Savaşı’nı hatırlayanlar, savaşın

medyada oldukça soyut görüntülerle aktarıldığını da hatırlayacaktır: “Cerrahi saldırıların”, bombardıman uçaklarından çekilen görüntüleri ve gece karanlığında patlayan füze komuta merkezleri, bu savaşın en çarpıcı görüntülerindendir. Ancak, *Conflict: Desert Storm*, oyununu oynarken, bu olayları çok daha ayrıntılı bir şekilde, “içeriden”, düşman hattının ötesinde yaşanan hâliyle deneyimleyebilirsiniz. *Black Hawk Down* askerleri Mogadişu kent merkezinde etrafa ateş açarak ilerleyebilir. *Conflict: Desert Storm* oyuncuları Cumhuriyet Muhafızları’nı aşarak bir hava üssüne girebilir. Vietkong askerleri Tet Saldırıları sırasında hayatta kalmayı deneyebilir.

Bu oyunlar, her ne kadar tarihsel olaylar temel alınarak yapılsa da, yaşanan olayları bir elekten geçirdikleri kesindir. Hiçbir Vietnam oyununda, My Lai katliamını gerçekleştiren askerlerden birini oynayamazsınız. Hiçbir Körfez Savaşı oyununda, yol kenarlarındaki Iraklılar’ın kömürleşmiş cesetlerini göremezsiniz. Bu büyük bütçeli oyunlar, savaşın ahlaken sakıncalı yönlerini ortadan kaldırarak, hikâyeyi, sıradan bir Hollywood filminden çok daha basit şekilde anlatır. Oyun, “savaş cehennemdir” hissi uyandırsa bile, tüm iyi insanların iyi, kötü insanların kötü olması gerekir ki, oyuncunun -ya da konunun uzmanlarının- canını sıkacak ikilemler yaşanmasın. Örneğin, *Delta Force: Black Hawk Down* oyunu, Amerika’nın Somali operasyonu hakkındaki genel fikirleri değiştirme amacı taşıyordu. *Delta Force: Black Hawk Down*’ın reklamcısı, verdiği bir röportajda, “Kilit nokta bu” demişti. “Söylediğimiz gibi Somali’de başarısız olmadık. Amacımız, yanlış değerlendirmeleri değiştirmek.”

Ancak, oyun meraklıları genellikle tarihsel olayların ne kadar önemli olduğuna pek aldırmaz. Birçok oyun meraklısı açısından, önemli olan olayın tarihsel gelişimi değildir. Birçok kişi, olayın tarihsel boyutunu sıradan bir sunum yöntemi olarak görmektedir. Video oyunlarının tarihsel kurgusu, Hitchcock’un MacGuffin adını verdiği kavramdan öte bir şey değildir. Tek başına önemi olmayan, sadece he-

yecanı artırmak amacıyla kullanılan unsur... Örneğin Hitchcock'un 39. *Basamak* filmi, ne olduğu bilinmeyen İngiliz askerî sırları üzerine kuruludur: Bu sırlar çalınmış elmaslar da olabilir. Video oyunları için de aynı şey geçerlidir: Makineli tüfekle Somalililer'i öldürmekle, lazer tabancasıyla uzaylı zombileri öldürmek arasında pek fark yoktur. Her ikisi de önünüze gelene ateş ettiğiniz bir oyun ortaya çıkarmak amacıyla kullanılan malzemelerden ibarettir.

Teknoloji yazarı Clive Thompson, *Slate* dergisinde yayınlanan, Japonlar'ın *Medal of Honor: Rising Sun* oyununa tepkisi hakkındaki makalesinde, bu duyguyu incelemişti. Oyunda, Pasifik'te Japonlar'la savaşarak, Japonya'ya sızmaya uğraşan bir Amerikan Deniz Piyadesi'ni oynuyordunuz. Japonya'daki oyun eleştirilerinde, Japonlar'ın Japon askerlerini öldürmesinden rahatsızlık duyulduğuna dair tek satır yoktu.

Thompson, "Eğlencenin kültürel içeriğinden bağımsız değerlendirilemeyeceğini düşünmeye alışkınız" demişti. "Bir film ya da dizi, ekranda gördüklerinizden ibarettir. Oysa bir oyun, oynanan bir şeydir. Bu da gözle görülemez. Yabancıların şiddet dışında bir şey içermiyor gibi görünen oyunların başarısına şaşırmasının nedeni de budur. Oynanan oyunu göremiyorlardır. Ortalıkta et parçaları uçuşur; ancak oyuncu açısından, eğlencenin bir parçası fizikle (kurşunlarla ya da roketatarlarla gerçekleşse bile) ya da stratejiyle (bir köyü açlıktan öldürmenin yolları olsa bile) uğraşmaktır.

Oyunlar eyleme yöneliktir; sadece doğrudan harekete değil, aynı zamanda temsil edilen eyleme. Bir oyuna kapsamlı bir tarihsel anlatı eklemek, birçok fantezi temelli oyunda bulunmayan bir anlam -gizem- katabilir. Oyun şirketlerinin, ürettikleri oyunların tarihsel gerçekliğini ne kadar vurguladığı düşünüldüğünde, bilinç bölünmesi yaşamadan, tarihsel bir olayı canlandırdığınızı düşünmeden bu oyunu oynamanın güçlüğü ortaya çıkar. Örneğin, *Medal of Honor: Rising Sun* oyununda bitirilen her aşamanın ardından oyuncu bir filmle

ödüllendirilir: Az önce tamamladığınız oyunun gerçeğinin siyah beyaz haber bülteniyle... Bu oyunun ilk bölümlerini oynarken, İkinci Dünya Savaşı sırasında Pasifik'te savaşan, Pearl Harbor baskınına yaşayan büyükbabamı düşünmeden edemedim. Defalarca denedikten sonra nihayet doğru kurtuluş yolunu bularak batan bir geminin çevresinden dolaşırken, büyükbabamı derinden etkileyen, tanıdığı birçok insanın ölümüyle sonuçlanarak, Amerika'yı tarihin en büyük savaşına sürükleyen korkunç bir olayı canlandırmanın ne kadar garip bir duygu olduğunu hissettim. 60 yıl sonrasında Pearl Harbor'un hafta sonları, boş vakitleri öldürme aracına dönüştüğünü görse neler düşündü acaba? (Yoksa en az tarihsel kayıtlar kadar Michael Bay'in hayal gücüne de dayanan ikinci tür bir simülasyona mı katılıyordum?)

Bir başka seferinde, tüm öğleden sonrayı *Rising Sun* oyununda; Burma'daki, gizli siperlerinden fırlayan Japon askerlerini, keskin nişancı tüfeğiyle başlarından vurarak geçirmiştin. Xbox'un başında geçirdiğim uzun saatlerin ardından evden çıkarak, Hara Kazuo'nun *The Emperor's Naked Army Marches On* filminin gösterimine gitmiştim. Hara'nın 1987 tarihli belgesel tarzındaki filmi, takıntılı ve dengesiz savaş karşıtı Okuzaki Kenzo'yu anlatıyordu. Kenzo, İkinci Dünya Savaşı'nın son dönemlerinde Yeni Gine'de iki imparatorluk askerinin infaz edilmesi olayına karışan savaş gazilerini arıyordu. Hara ve Okuzaki eski askerlerin evlerine dalıyor, savaş karşıtı adamımız, askerlere yaşanan olaylarla ilgili uzun nutuklar çekiyordu. Olayı hatırladığını söyleyen çok az kişi çıkmıştı. Bunlardan biri öldürülen askerlerin etlerinin yendiğini söylemişti. Filmde, infaza katılan ancak olaylar hakkında tek kelime etmeyen hasta bir savaş gazisinin sorgulanışı da vardı. Okuzaki ihtiyar adamı yere yatırıyor, yüzüne yumruklar atmaya başlıyordu. Bu sırada Hara'nın kamerası da çekime devam ediyordu. Yaşlı adamın karısı polisi arıyor bir yandan da irikayım konuğuna eşine zarar vermemesi için yalvarıyordu. *Medal of Honor: Rising Sun* oyununun ve *The Emperor's Naked Army Marches On* filminin üst üste gelmesinden daha tezat bir şey olamaz-

dı. Hara'nın, olaydan yıllar sonra çekilen filmi, savaşın, 40 yıl önce savaşmış askerlerin içinde çalkalanmayı sürdüren, konuşulamayan ve duyulamayan bir travma olduğunu gösteriyordu. Filmde İkinci Dünya Savaşı'nda yaşananlar hiç gösterilmediği hâlde, izleyenler savaş derinden hissedebiliyor, savaşın hayaleti tepenizde dolaşıyordu. *Rising Sun* oyunundaki cansız, ruhsuz cesetler ise Thompson M1 makineli tüfeğimin, M1911 tabancamın ya da Type 97 el bombalarımın hedeflerinden ibaretti. Savaş oyunları tarihsel gerçekçiliğin kimi unsurlarını yansıtmayı beceremiyordu -ya da becermek üzere programlanmamışlardı.

Thompson, önemli bir konuda haklıydı: *Rising Sun* aptalca bir oyun olsaydı, varoluşsal yansımalarını keşfe çıkacak kadar uğraşmazdım (farkındaysanız, dijital limon tadındaki *Black Hawk Down*'daki deneyimlerimden söz etmeye zahmet bile etmiyorum.) Ancak bu durum, oyunun tarihsel anlamlarının, her ne kadar genelleme yapılamayacak kadar ikinci planda kalsa bile, oyun deneyimiyle hiç ilgisi olmadığı anlamına gelmiyor. Oyun şirketleri tarihsel gerçekçilik konusundaki çabalarını artırdıkça, giderek karmaşılaşan simülasyonlarla, gerçek insanların gerçek deneyimleri arasındaki farkı düşünmeden edemiyorsunuz. Irak'taki Amerikan üslerinde bol miktarda Playstation, bilgisayar ve Xbox bulunuyor: Acaba kaç genç asker, hayali Ortadoğu kentlerindeki direnişçileri öldürürken gözlerinin önünde beliren görüntülerin sancısını hissediyor? Sonuçta video oyunlarını çekici kılan şey, bu ürpertici farklılık değil mi?

Mide Bulantısı Faktörü

Kuma\War oyununun üreticileri, oyunlarının, eğitici, en azından bilgilendirici bir değer taşıdığını, oyuncuların güncel olayların nasıl geliştiğini anlamasını sağladığını savunuyor. Kuma genel müdürü Keith Halper, 2004 yılında *Wired* dergisine yaptığı açıklamada, "Haberleri deneyimlemenizi sağlıyoruz. Televizyon kanalları bunu

başaramaz” demişti. Haberlerdeki bilgileri, sanal bir mekânda oynanabilen bir oyuna dönüştüren Kuma, hedefinin, oyun tarzında belgeseller yaratmak olduğunu belirtiyor. Bu proje gerçekleştiğinde, televizyondaki tarihsel drama programı *You Are There* tekrar hayata dönmüş olacak.

Benzer bir argüman, bir İskoç firması tarafından yapılan, Başkan John F. Kennedy’nin ölümünün 40. yıldönümünde piyasaya sürülen, Kennedy suikastını anlatan bir simülasyon olan *JFK Reloaded*’ın yapımcıları tarafından da ortaya atılmıştı. Yapımcılar, oyunun, Warren Komisyonu’nun “yalnız katil” teorisini sınama amacı taşıdığını iddia ediyordu: Oyuncu, olayları Lee Harvey Oswald’ın durduğu yerden izliyor, başkanın limuzininin Daeley Plaza boyunca ilerleyişini tepeden görüyordu. Amaç, Kennedy’yi, Warren Komisyonu’nun raporunda iddia edildiği şekilde, üç kurşun kullanarak öldürmektir. Her atış, mermilerin raporda belirtilen yoluna uygunluğuna göre değerlendiriliyordu. Şirket 1000 tam puan alanlara ödül vaat etmişti. Oyun, doğal olarak tartışmalara yol açtı. Senatör Ted Kennedy’nin sözcüsü -kuşkusuz konu sayesinde ofisine ilginin artmasından memnundu- oyunu “aşâğılık” olarak niteledi.

Slate dergisi adına oyunu inceleyen Clive Thompson, *Medal of Honor: Rising Sun*’ın Japonya’da karşılanma biçimi konusunda yazdıklarının tam tersini söylemişti: *JFK Reloaded*’ın karmaşık balistik yapısını övmüş ancak ayrıntıları sinir bozucu olarak değerlendirmişti. “Tüfeğin dürbününden baktığınızda JFK’nin ve Jacqueline Kennedy’nin (ayrıca Texas Valisi John Connally ve karısı Nellie’nin) yüzlerini net olarak görebiliyorsunuz. Bunlar, akrabaları hâlen yaşayan (Nellie Connally’nin kendisi de hayatta) gerçek insanlar” demişti. “JFK’yi nihayet öldürmeyi başardığımda, başından kanlar boşalırken gerçekten korktum. Oyun olup bitenleri basit bir fizik deneyi gibi değerlendirmenizi istiyor. Ancak bunu yapmanız mümkün değil. Böyle bir şey istemeniz de...”

Thompson'un bakışındaki bu değişiklik, video oyunları konusundaki ahlaki sınırların belirsizliğini sürdürdüğünün göstergesiydi. Rockstar'ın aşırı şiddet içeren ancak bir yandan da çok başarılı olan oyunu *Grand Theft Auto*'yu herkes savunmuştu. *JFK Reloaded*'i ise pek savunan çıkmadı. *Medal of Honor* ve *JFK Reloaded*'in yapımcıları bu hızlı değişime ayak uydurdu. Electronic Arts'ın "Gerçek Savaş Gerçek Oyunlar" sloganı, ünlü tarihi olayların "gerçek" simülasyonlarını oynayabilme becerisini vurguluyordu. Oyun birkaç yıl içersinde emsallerine göre çok hantal görünmeye başlayacaktı. Ancak şu an için en yeni teknolojileri kullanıyordu. *JFK Reloaded*'in yapımcıları da oyunlarının eğitici olduğu klişesine başvururken, bu tartışmalar sayesinde adlarını duyuracaklarını biliyordu. İnsanlar hem öfkeden hem meraktan sitelerinin linkini dört bir yana dağıtacak, herkes siteye akın edecekti. *JFK Reloaded* karnavalcılarının ve sömürü filmleri yapanların kullandığı bir yöntemi uyguluyordu: Ahlaka aykırı ama cazip bir konuyu gündeme getir, ardından sahte bir ciddiyet takın ve parayı götür. Bu tüccarların timsah gözyaşları kuşkucuları ikna etmeye yetecektir. Meraklılar ise zaten konuya atlayacaktır.

Mazisi, ucube yaratıkların sergilenmesine ve *Faces of Death* gibi sömürüye yönelik filmlere dayanan bu "mide bulantısı faktörü" *Wolfenstein 3D*, *Doom* gibi ilk FPS oyunları aracılığıyla video oyunları dünyasına girerken interaktif bir hâl kazandı. Mide bulantısı faktörü, ahlaksızlığın yol açtığı ucuz heyecandır; sanal dünyada tepki çekmeden ahlaksızca şeyler yapabileceğiniz fikri. Oyun oynayan herkes bu hazı bilir. *Grand Theft Auto* ve benzeri oyunlarda suçlu rolü oynamanın keyif vermesinin temel nedeni budur. Savaş oyunlarının verdiği keyifteki payı da yok sayılamaz. Savaş oyunları sırasında, ahlaki sınırlar, gerçek savaştakinden çok daha büyük ölçüde ortadan kalkar: İnsanları öldürebilir, binaları yıkabiliriz. *America's Army* benzeri kimi oyunlar, ordunun her an uyduğu kurallar dâhilinde öldürmeye izin verir. Diğer oyunlar da bir ölçüye kadar hareket serbestliği tanır. Bu oyunlar, *Er Ryan'ı Kurtarmak* ve *The*

Emperor's Naked Army Marches On gibi filmlerin ahlaki karmaşasını taşısaydı -kukla düşmanlar, daha bir insani boyut kazansaydı- oynamak o kadar eğlenceli gelmezdi.

Savaş Sırasında Eğitim

JFK Reloaded sömürü amaçlı bir şakadan öte bir şey değildi belki ama video oyunları aracılığıyla tarihi araştırma fikrini çok daha büyük bir ciddiyetle savunanlar da vardı. Örneğin, History Channel, 2005 yılında, adını *Brothers in Arms* oyunundan alan ve bu video oyun serisini anlatan iki saatlik özel bir program hazırlamıştı: Pazarlama taktiği olduğu mutlak olsa bile, oyunların sunduğu görsel tarihsel bilgilerin kullanımının yeni bir yöntem olduğu kesindi. Oyunda canlandırılan İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen olaylara dair görüntüler, o döneme ait haber bültenleriyle birlikte veriliyordu. Bir tarihsel çalışma olarak, Yahudi soykırımını *Schindler'in Listesi* benzeri sinema filmlerini kullanarak anlatma hatasına düşülüyordu.

Video oyunlarını ciddiye alan az sayıda akademisyen, oyunların, tarihi canlandırmaktan öte işlevler görebileceğini de savunuyordu. Barry Atkins, *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form* adlı çalışmasında oyunlar sayesinde, tarihe, sinema benzeri interaktif olmayan medyadan farklı gözle bakılabileceğini iddia ediyordu. Atkins, video oyunları oynamanın, insanın alternatif hikâyelere dala-bileceğini söylüyordu: Bilim kurgu yazarlarının ve tarihçilerin özellikle savaş konusunda sık sık sorduğu “öyle değil de böyle olsaydı?” sorusunun yanıtını arayan spekülasyonlara ... Ancak video oyunlarının gündeme getirebileceği spekülasyonların bir sınırı vardı: Birçok oyunun dar bir çerçevesi vardı. Oyuncunun sadece iki seçeneği bulunuyordu. A: devam edersin, B: ölürsün ... *Grand Theft Auto* gibi, çok oyunculu, online “havuz” oyunları, oyuncuya daha fazla seçenek sunuyordu. Ancak bu oyunlarda da önemsiz, anlamsız spekülasyonlar üretilebilirdi. Yine de, yakın gelecekte büyük olasılıkla çok daha

karmaşık tarihsel oyunlar piyasaya çıkacak. Örneğin, kimi tarih öğretmenleri *Civilization* oyununu derslerde kullanmaya başladı bile.

Usame bin Ladin'in yakalanması ya da İran'daki Amerikalı rehinelere kurtarılması operasyonlarında alternatif planlar uygulama olanağı sunan Kuma\War oyunlarının bazılarında çok daha somut tarihsel spekülasyonlar yapılabiliyor. Ancak bu tür spekülatif sorgulamalar taktik düzeyde kalıyor. Bu yolla savaşan uygarlıkların gelişimini sorgulamak mümkün olamıyor. Sosyolojik açıdan daha ayrıntılı alternatif tarih çalışmaları, en azından şu an için, yazılı kültürün tekelinde olmayı sürdürüyor.

MIT medya akademisyeni Henry Jenkins, savaş oyunlarının katarsis etkisi yaratabileceğini de belirtiyor. Jenkins, "Savaş oyunlarını savaşın yarattığı sıkıntı ve gerilimden kurtulmak, sembolik de olsa durumu kontrol altına alabilmek amacıyla kullanıyoruz" diyor. Bu görüş İkinci Dünya Savaşı döneminde çocuk psikologları arasında da kabul görüyordu. Psikologlar, çocukları askerî çatışmaları canlandırmaya teşvik ediyor, hatta zaman zaman yaşamlarının kontrolünü ellerine alabilmeleri amacıyla düşman rolü oynamaya zorluyorlardı. ICT ve Deniz Araştırmaları Ofisi de bu fikri klinik bir düzeyde uyguluyordu: *Full Spectrum Warrior*'u, travma sonrası stres bozukluğu yaşayan askerlerin tedavisinde kullanmaya yönelik bir proje geliştirilme aşamasındaydı. Amaç, oyun aracılığıyla, patlamalar, silahlı çatışmalar gibi, savaş gazisinin iyileşme sürecini hızlandıracak "tetikleyici olaylar" yaratmaktır.

Ancak, savaş oyunlarının tarihsel araştırmalar ya da zihinsel terapiler gibi ciddi amaçlar doğrultusunda kullanımı, hâlen sınırlı ve oldukça tartışmalı uygulamalar niteliğini taşıyor. Şu anki hâllerıyla, savaş oyunları, 19. yüzyılın oyuncak asker çılgınlığından daha eğitici bir nitelik taşımıyor. Yüz yıl önce, erkekler ve çocuklar farklı tarihsel dönemlerin ordularının koleksiyonunu yapıyor, bunlar aracılığıyla tarihsel savaşları canlandırıyordu. Oyuncak asker üreticileri güncel

savaşlar sırasında satışların anında arttığını fark etmiş, bu savaşların askerlerini de üretmeye başlamıştı. Erkek çocuklar ve gençler, Kırım Savaşı devam ettiği bir sırada Kazak rolü oynayabilir olmuştu. Bu oyunlar, bir dereceye kadar eğitici sayılsa da, bu eğitimin çok sınırlı olduğunu savunan tarihçi George L. Mosse'ye kulak vermekte fayda var: "Tarih canlanıyor ama bu canlanan askerî çatışmalar tarihidir." Hele video oyunları açısından bu özellikle dar görüşle bir çatışmalar tarihiydi. Oyunların hiçbirisi, göğüs göğse çarpışma deneyimi ya da göğüs göğse çarpışmalarla sonuçlanan gizli operasyonların ötesinde bir şey aktarmıyordu. Savaşın jeopolitik boyutları, siviller üzerindeki etkileri, uzun yıllar süren dolaylı kayıplar ve uzun vadeli psikolojik etkilere video oyunlarında hiç yer verilmiyordu. Çünkü savaşın bu boyutları insanları eğlendiremezdi.

Kuma'nın 43 numaralı görevi olan "Ebu Gureyb Hapishanesi" oyununu ele alalım. Oyuncu, o ayaklanma sırasında hapishanenin güvenliğini sağlayan Deniz Piyadeleri rolünü oynuyordu. Elbette ki, Ebu Gureyb'den gerçek bir binayı koruma konusunda çıkarılacak karmaşık ve önemli tarihsel dersler vardır. Ancak Kuma'nın güncel olaylardan aksiyon dolu bir eğlence yaratma çabası, bu hedefi gerçekleştirmenin çok uzağında kalmaktadır.

Son Fanteziler

Video oyunları her zaman için, gerçek savaşları böylesine doğrudan yansıtmaya çabası içinde değildi. 1970 ve 1980'lerde -çözünürlüğün düşük olduğu dönemlerde- gerçek savaşlara çok daha soyut şekillerde değinilirdi. *Space Invaders* oyunundaki uzaylıların çift sıra hâlindeki düzgün yürüyüşü, çağının tasarım konusundaki sınırlarından kaynaklansa da, bir yandan da aşırı rasyonalize Nazi birliklerini ve Sovyet askerlerini hatırlatıyordu. 1977'de piyasaya çıkan *M-79 Ambush* oyunu, tarihsel bir askerî çatışmayı video oyunları aracılığıyla canlandırmaya yönelik ilk girişim sayılabilir. Oyun, adı-

nı, Vietnam Savaşı sırasında kullanılan bir tüfekli bombadan alıyordu. Oyun konsolunda, isim babasını andıran, kısa burunlu tüfekler bulunuyordu. Kabin de çizgi romanlarını andıran patlama sahneleri ve ağaç yapraklarıyla dekore edilmişti.

Gerçek silahlar ve askerî araçlar, genellikle, bilim kurgu temalı bir senaryo kapsamında kullanılıyor, bu yolla tarih ve fantezinin garip bir karmaşasına ulaşıyor, âdeta oyunun gerçek savaşlarla doğrudan bir bağlantısı olmadığı kanıtlanmaya çalışılıyordu. Bunun en ünlü örneği, 1980'lerin efsanevi *Missile Command* oyunudur. Minimalist grafiklerine rağmen, kıtalararası balistik füzelerin kentlere doğru yol aldığı oyunun bir termonükleer savaşı canlandığı açıktır. Kentlerden biri vurulduğunda, gerçekleşen patlamayla birlikte bir mantar bulutu belirmektedir. *Missile Command*, Soğuk Savaş döneminin en büyük korkusunu canlandırıyordu. Buna rağmen, oyun konsolunda, fütüristik kanatlı uzay gemilerinin çizimlerine yer verilmiş, reklamlarda Buck Rogers tarzı uzay adamları kullanılmıştır. 1980'lerin ünlü oyunu *Tomahawk Missile*'de da oyuncular Sovyetler'e değil, uçan dairelere karşı savaşı. 80'lerin oyunlarının bu özelliği, yetersiz tasarım kapasitesinin sonucu olarak değerlendirilebilir. Oyunların grafik kapasitesi düşük olduğu için, düşmanlar, kahramanlar ve ortam ancak küçük çocukların hoşuna gidebilecek çizim salatası aracılığıyla aktarılır: lazer ışınları, makineli tüfekler, uzay askerleri... Ancak grafikler geliştikten sonra da gerçeklik ve fantezi karışımı sürdürüldü. Bunun en uç örneklerinden biri de 1990'larda piyasaya çıkan, oyuncunun öldürücü bir lazer topu geliştiren şeytani bir bilim adamını durdurmak amacıyla Vietnam'a dönen bir Amerikan askerini oynadığı *NAM-1975*'tir. Dahası, 80'lerin pop kültürü de, belki de yakınlarının Vietnam'da öldüğünü gören anne babaların etkisiyle, savaşı genellikle fantestik âlemlere taşıyordu. Zaten doğaüstü Naziler'in yer aldığı *Kutsal Hazine Avcıları* ya da İkinci Dünya Savaşı'nın deniz savaşlarını gürültülü uzay savaşlarına dönüştüren *Yıldız Savaşları* gibi filmler yapan bir kuşaktan da

böyle oyunlar beklenebilirdi. Amerika'nın bir film yıldızı tarafından yönetildiği bu dönemde "gerçek savaş kahramanı" GI Joe oyuncakları da kamuflaj kıyafetlerini çıkarmış, 1970'lerde savaştığı gerçek düşmanları bir yana bırakarak, COBRA adındaki hayali bir terörist örgütün peşine düşmüştü. Sonuç itibariyle, Amerika'nın ilk video oyunları kuşağı açısından, giderek büyüyen süper güçler arasındaki nükleer savaş olasılığına rağmen, gerçek savaşlar kendileri dünyaya gelmeden önce gerçekleşen şeylerdi.

Gerçek ve gerçekdışının bu şekilde harmanlanması, Körfez Savaşı'yla birlikte, Amerikan ve İngiliz birliklerinin savaştaki rollerini anlatan, az sayıda ancak dikkat çekici video oyun sayesinde değişmeye başladı. Bunların çoğunluğu, yeni nesil bilgisayarların grafik kapasitelerini sergileme amacı taşıyan tank ve uçuş simülasyonlarıydı. 1991 yılında, Spectrum Holobyte *Tank* adındaki bu tür oyunlardan birini piyasaya sürdü. Oyunda, oyuncular, çölde devriye görevi yapan bir M1A1 tankını kontrol ediyordu. Oyunun paketinde Tank'ın Amerikan ordusunun SIMNET'inden esinlenilerek geliştirildiği gururla ifade ediliyordu. Bu oyunu Absolute Entertainment firmasının Nintendo için geliştirdiği, General Norman Schwarzkopf'a da yer verilen Abrams simülasyonu *Super Battletank: War in the Gulf* ve *Super Battletank 2*, izledi. Electronic Arts firması da *M1 Abrams Battletank* oyunuyla Çöl Fırtınası modasına ayak uydurdu. Sega firması da, askerî sanayi firması Lockheed Martin'in yardımlarıyla, Atari'nin *Battlezone* oyununun yüksek çözünürlüklü versiyonu olan 1994 tarihli macera oyunu *Desert Tank*'ı geliştirdi. Benzer şekilde hava savaşları da oyun üreticilerinin ekmek kapısı hâlini aldı: Microprose firması 1991 yılında, 1989'da yayınladığı, âdeta geleceği görerek Körfez Savaşı senaryosu üzerine kurduğu *F-15 Strike Eagle 2*'nin devamı niteliğindeki *F-15 2 Operation Desert Storm*'u piyasaya çıkardı. Çöl Fırtınası Operasyonu'nun hızla olup bitmesi nedeniyle, hem daha keyifle oynanabilmesi hem de Amerika'nın popüler yalnız kovboy imajına uyması amacıyla, Körfez Savaşı oyunlarında bir-

takım tarihsel gerçeklikler değiştirilmişti. Örneğin, J. C. Herz, *Super Battletank* oyununda, Amerika'nın Körfez Savaşı'ndaki durumunun aksine, Amerikan Silahlı Kuvvetleri'nin zayıf tarafkonumunda olduğunu belirtir. "Saddam Hüseyin'in SCUD rampaları, mayınları, helikopterleri, tankları ve Irak ordusunun karşısında, 115 milimetrelik topunuzla yalnızsınız." Bir başka deyişle, Körfez Savaşı, *Battlezone* ya da *Space Invaders* mantığıyla baştan yazılıyordu.

Diğer Körfez Savaşı oyunları teknolojik açıdan daha geriydi. Dönemin siyah-beyaz grafikleriyle yapılan Mac oyunu *Spit on Saddam*, Amerikan bilgisayar kullanıcılarının Saddam'a duyduğu nefreti körükleyen, oyunun üreticisi, merkezi Arkansas'ta bulunan Plaid Software Group'un savaş gazilerine yardım çağrısı yaptığı, basit bir interaktif propaganda niteliğindeydi. Oyuncular kubbeli bir binadan fırlatılan SCUD füzelerini vurdukça balgam söktürücü puanlar kazanıyor, ardından bu puanlarını Saddam Hüseyin'in çizimine tükürmek amacıyla kullanıyorlardı. Bu sırada G. H. W. Bush'un sesine benzeyen bir ses "Çık ortaya Saddam!" diye bağıırıyordu. 10 puana karşılık bir "ahududu", 30 puana ise, farenin sağ tuşuna basıldığı an çıkan bir tükürük sesi efekti eşliğinde "akciğer bisküvisi" kazanılıyordu. Bu ilkel ve popülist oyun, dönemin "Bu SCUD sana" tişörtünün eşdeğeri idi.

Daha ilginç bir Körfez Savaşı sömürüsü ise 1991 yılında, Nintendo için bağımsız oyunlar yapan bir şirket olan Color Dreams tarafından üretilen *Operation Secret Storm* oyunuydu. Cüppeli muhafızların arasındaki Saddam Hüseyin'in çizimleriyle başlayan, ardından ekranda Irak'ın ilkel, çocuksu bir haritası beliren *Operation Secret Storm*, hantal Mario oyunlarının biraz daha gelişmişti. Bıyıklı tesisatçının yerini, petrol varilleri ve palmye ağaçlarıyla süslü bir ortamda Araplar'la, kel kartallarla, silahlı kadın askerlerle ve nihayetinde Saddam Hüseyin'in kendisiyle savaşan bir Amerikan askeri almıştı. Color Dreams şirketinin programcısı John Valesh'in anlat-

tığına göre, oyunun, *Who's Sane Now* adıyla Körfez Savaşı sırasında çıkarılması planlanmış ancak sonradan oyunun piyasaya sürülmesi ertelenmişti. Valish'in iddiasına göre "resmî gerekçe" Color Dreams personelinin "Saddam Hüseyin'in kendilerini öldürmesinden korkmasıydı." Wisdom Tree serisi kapsamında yayınlanan *Spiritual Warfare* ve *Bible Adventurer* gibi Hristiyan temalı oyunlar şirkete daha cazip gelmişti.

Yabancı Güçler

Operation Secret Storm'dan *SOCOM Navy Seals*'a dek birçok oyunun en büyük eksikliklerinden biri, savaşların genellikle Amerikan, arada sırada da İngiliz perspektifinden sunulmasıydı. Bu açıdan, halkın kendisini yabancı bir kahramanla özdeşleştiremeyeceği düşüncesiyle, küresel olayları Amerikan bakış açısıyla aktaran Hollywood sinemasını taklit ediyorlardı.

Ancak Anglo Amerikan olmayan insanların da yer aldığı ticari oyunlar vardı. Hobi olarak oynanan savaş oyunlarında, "düşman" rolünü oynamak oldukça yaygındı. Bu kitleye seslenen bilgisayar oyunları da bulunuyordu. İkinci Dünya Savaşı temalı strateji oyunlarının bazılarında, örneğin *Atomic Game*'in 1997 tarihli *Close Combat 2: A Bridge Too Far*'da, oyuncular dilerse Almanya saflarında savaşabiliyordu. Sega'nın 1994 tarihli *Panzer General* oyununda sadece bir Nazi generalini oynayabilmeniz çeşitli tartışmalara yol açmıştı. (Sonraki versiyonlarda dileyen müttefik güçleri oynamayı da seçebiliyordu.) Geleneksel savaş oyunları hobisi meraklılarının ötesinde de hayranları olan *Battlefield 1942* de öyleydi. 2002 yılında çıkan ilk versiyonda, oyuncular müttefik güçlere ya da mihver güçlere bağlı ülkelerden herhangi birini seçerek, gerçek savaşlara dayalı senaryolar üzerinden, online olarak karşılıklı savaşabiliyordu. Amerikan Trauma Studios şirketi, oyunun Çöl Fırtınası operasyonu döneminde Irak'ta geçen, *Desert Combat* adlı bir modifikasyonunu

çıkarmıştı. O ana kadarki en başarılı *Battlefield 1942* modifikasyonu olan *Desert Combat*, özellikle Irak'ın 2003'te işgalinin ardından iyice popülerlik kazandı. Amerikalı oyun meraklıları Amerikan birlikleri rolünü oynarken, Alman oyuncular ise genellikle Irak güçlerini oynamayı tercih ediyordu. Bu yolla, birçok Alman'ın Amerikan işgaline karşı olduğu bu dönemde, sanal bir Irak üzerinden sembolik bir dış politika tartışması yürütülüyordu.

Amerika dışında yapılan, Lübnan yapımı *Special Forces*, Suriye yapımı *Under Ash* ve devamı niteliğindeki *UnderSiege* gibi oyunlar bariz bir Arap perspektifi sunuyordu. 11 Eylül sonrası savaş temalı bol miktardaki Amerikan oyunu gibi, bu Ortadoğu kökenli oyunlar da belirli tarihsel çatışmaları, ancak bambaşka bir bakış açısıyla yansıtıyordu. Varlıkları bile, Amerikan temelli oyun kültürüne bir yanıt niteliği taşıyordu.

Merkezi Şam'da bulunan Dar el Fikr firması tarafından üretilen *Under Ash* oyununun kahramanı, ilk İntifada sırasında, İsrail işgali altında yetişen bir Filistinli olan Ahmet'tir. Oyunun açılışında, Ahmet İsraili askerlere taş atarak koşturmaktadır. İlerleyen bölümlerde, taşların yerini silahlar alır ve Ahmet Filistinliler'i köylerinden çıkarmaya çalışan İsraili yerleşimcilere ateş açmaya başlar. *Under Ash*'in dramatik fragmanında bir buldozer bir Filistinli'nin evini yıkmakta, İsrail polisi Filistinli bir köylüyü itip kakmaktadır. Ahmet'in fırlattığı taş, havada bir el bombası hâlini alır.

Under Ash'in tasarımcıları, oyunun internet sitesinde, olaylara Amerikan perspektifi dışında bakan video oyunlarının eksikliğini vurgulayarak, hedeflerini açıklıkla dile getirmektedir. "Oyunun temel amacı, insanları boş zamanlarında eğlendirmektir. Daha önce bu amaçla gerçekleri ve tarihi çarpıtan, akıllara "Amerika'ya göre bağımsızlık eşittir güç ve şiddet" sloganını kazıyan yabancı oyunlar oynanıyordu." Dar El Fikr tasarımcısı Rıdvan Kasımiye, oyunun Arapların Filistin davasına, sanal ortamda da olsa, destek vermesini sağladığını belirtiyordu. 2002 yılında BBC News'e yaptığı açıkla-

mada, "Araplar çok dolu. Filistin'deki kardeşlerine yardım edemeyeceklerine inanıyorlar" demişti. "Bence bu oyunu oynamalarının nedeni, bu sayede Kudüs'te yaşayan genç Filistinliler'in neler yaşadığını hissedebilmeleridir." (BBC muhabiri, büyük bir üzüntü içerisinde, "Tıpkı oyun gibi" demişti. "Araplar'ın Filistin'e desteği de büyük ölçüde sanal.")

Oyunun devamı olan UnderSiege, 1999-2002 arasında, İkinci İndifada döneminde geçiyordu. Hikâye bölümü Filistinli ailelerin bu dönemde yaşadıkları gerçek olaylardan esinlenilerek yapılmıştı. Oyunun yapımcısı Afkarmedia oyunu tüm dünyaya dağıtabilmeyi umuyordu. "Kasımiye, Selectparks blogunda, "Oyunun tüm dünyaya dağıtılacağı günü sabırsızlıkla bekliyorum" demişti. "Bu sayede oyuncular, etnik temizlikle mücadele eden insanların yaşamları üzerine kurulu bir tarih oyunuyla, geleceğin Deniz Piyadeleri'ne, yurtlarından çok uzaklardaki topraklarda gerçekleştirdikleri saldırıları ahlaken haklı göstermeye çalışan siyasi propaganda oyunları arasındaki farkı anlayabilecek." *UnderSiege*'in tanıtım videoları, kanlı bir belgesel havası taşıyordu. Bir tanesinde, Filistinli bir çocuğun vurulmasının ardından, bir İsrail askeri tanktan fırlıyordu. Görenler çocuğu kurtarmaya çalıştığını düşünüyordu. Ancak yanına geldiğinde, bir beton parçasıyla çocuğun başını ezerek öldürüyordu. Bir başka tanıtım videosunda, silahlı bir Ortodoks Yahudi bir Filistin camisini basarak, cemaati makineli tüfekle öldürüyordu. Bu sözünü ettiğimiz senaryo, 1994'te El Halil'de bir camiye basarak 29 kişiyi öldüren Baruch Goldstein'in gerçekleştirdiği, tarihe tek bir aşırı dinci Yahudi tarafından gerçekleştirilen en kanlı katliam olarak geçen saldırıyı anlatıyordu.

2003 yılında Hizbullah'ın merkezi internet bürosu tarafından yayınlanan *Special Force* ise, 2000'de sona eren Güney Lübnan'ın işgali sırasında İsrail'e karşı yürütülen gerilla savaşı üzerine kuruluydu. Genesis 3D açık kaynaklı oyun motoru aracılığıyla geliştirilen oyu-

nun adı da, aynı yıl piyasaya çıkan *America's Army: Special Forces*'a bir göndermeydi. Oyunun yapımcıları amaçlarının "Yeni nesiller ve tüm özgürlük âşıkları açısından eğitici bir şey" yapmak olduğunu belirtmişti. Oyunda, oyuncular, Lübnan Harp Akademisi'nde, Başbakan Ariel Şaron ve diğer İsraili liderlerin resimlerine ateş ederek ve el bombası atarak eğitim alıyor, eğitimi tamamlayanlar Hizbullah lideri Hasan Nasrallah tarafından madalyayla ödüllendiriliyordu. Oyuncular Güney Lübnan'da İsrail birliklerine karşı savaşıırken, gerçek "şehitlerin" resimlerini, öldükleri noktalara koyabiliyordu. İsraili kötü adamlar, vurulduklarında İbranice olarak "Beni öldürdün!" diye bağıyordu. Oyundaki dekorlar, Hizbullah amblemi ve ortasında tıslayan bir yılan bulunan Mavi Yahudi yıldızıyla süslenmişti.

Special Force oyununun internet sitesinde, "Oyuncuların oyun sırasında saldırdığı askerî karargâhlar, İsraili'lerin kanlı işgal sırasında kullandıkları karargâhların birebir kopyasıdır" deniliyordu. "Oyun sırasında, oyuncuların askerî karargâhlara saldırması ve Lübnanlılar'ın gerçek hayatta yaptığı gibi burayı kurtarması gerekiyor. Oyuncular sivillere değil, sadece askerlere saldırıyor. Ayrıca bu saldırılar Lübnan topraklarında gerçekleşiyor. Oyunda, çocuklarımız özgürce yaşasın diye, ülkemizi kurtarmak amacıyla savaşıırken ölen şehitlerin fotoğraflarını da bulabilirsiniz. *Special Force* oyunu, direnişin bir parçası olmanızı sağlayacak."

Reuters haber ajansının 2003 yılının Mart ayında geçtiği bir haberde, Lübnan televizyonunda *Special Force* oyununun reklamlarının yapıldığı, bir internet kafe sahibinin, "Çocukların bu tür şeyleri sevdiği" gerekçesiyle kafeyi plastik tüfeklerle ve kum torbalarıyla dekore ettiği belirtiliyordu. (Aynı dönemde Amerikan oyun mağazalarını süsleyen askeri kamuflajlı dekorlardan pek de farklı olmayan bir taktik.) Hizbullah sözcüsü Bilal at-Zein, Reuters muhabirine, "Hedef Araplar'ın ve Müslümanlar'ın terörist olarak gösterildiği benzer batılı oyunlara bir alternatif geliştirmek" demişti. Aynı haberde, 8 yaşındaki

bir çocuğun “*Special Force*’u seviyorum. Çünkü İsraililer öldürülüyor... Gerçek hayatta böyle bir şey yapmak istemem ama bu oyun sayesinde bir direnişçi olabiliyorum” sözlerine de yer verilmişti.

Çin de kendi milliyetçi oyununu geliştirmişti. İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen *Anti-Japan War Online*, Çinli PowerNet Technology adlı firmayla, Çin Komünist Gençlik Birliği tarafından geliştirilmiş, çok oyunculu, online bir oyundu. Oyunda, oyuncular, Çin’in Japonya tarafından işgal edildiği 1937-1945 arasında gerçekleşen savaşlara katılabiliyor ancak sadece Çin tarafında yer alabiliyordu. Savaşın kendisi, oyunun yapımcılarının ifadesine göre şiddet öğesini azaltabilmek amacıyla temsili bir şekilde veriliyordu. Çin Komünist Gençlik Birliği yetkilisi Chen Xiao Interfax haber ajansına yaptığı açıklamada “milli ruh”u canlandıracak oyun eksikliği yüzünden üretilen *Anti-Japan War Online*’in “Gençleri hem eğlendirebilecek hem de yönlendirebilecek, ilgi çekici ve bilgilendirici bir oyun” olduğunu söylemişti. Chen, Gençlik Birliği’nin “Oyundaki tarihsel olguların doğruluğuna büyük özen gösterdiğini” belirtmişti. Interfax ajansı da, Çin Komünist Gençlik Birliği’nin diğer firmalarla da benzer projeler üzerinde çalışmalara başladığını ifade etmişti: Guangdong Data Communication Network 6 milyon dolar bükçeli Guohun (Milli Ruh) Online oyununu üretiyordu. Pekin merkezli Magical Digit Company ise üç oyun birden üretiyordu: *Sim Battle: Blue Helmet China*, *Sim Battle: Sky Dragon* ve *Sim Battle: Long March*. Bu oyunların sonuncusu, tahminen, Mao Zedung’un 1930’larda Kuomintang’a karşı yürüttüğü, Çin Komünist Partisi tarafından yıllarca kutlanan kanlı askerî harekâtları anlatıyordu.

Anti-Japan War Online savaş temalı Amerikan video oyunlarının Asya’daki tek örneği olmamakla birlikte, en başarılısı özelliğini taşımaktadır. 11 Eylül’ün hemen sonrasında, Tayvanlı INSREA şirketi, *X-Tank* adlı Kore oyununun çöl ortamında geçen güncellenmiş versiyonunu hazırlayarak *Final Battle Afghanistan X-Tank* adıyla pi-

yasaya sürdü. Oyunun kutusunu ise Usame bin Ladin'in fotoğrafı süslüyordu. INSREA'nın pazarlama müdürü Hu Long-yun, 2002 yılında *Taipei Times* gazetesine verdiği demeçte, "Biz, Afganistan savaşını konu eden bir oyunu üreten ilk firmayız" demişti gururla. "Bin Ladin bizi ararsa kendisine de oyunun bir kopyasını hediye edebiliriz." (Ancak *Taipei Times* gazetesi *Final Battle Afghanistan X-Tank*'in grafiklerinin sıkıcı, konunun uyutucu, Afganistan haritasının ise inandırıcılıktan uzak olduğu yorumunu yapmıştı.)

Aynı dönemlerde, Çin'in Guangzhou bölgesindeki bir oyuncak firması, *Laden vs USA* adında, ucuz bir gameboy üretmişti. Oyunun aşırı süslü paketi, Dünya Ticaret Merkezi'ne çarpan uçakların, binaların enkazlarının, Ladin'in ve asik suratlı Bush'un fotoğraflarının, Hollywood'un gişe rekortmeni filmlerinin afişlerini andıran kollaıyla süslenmişti. "5 yaş ve üzeri"ne uygun olduğu belirtilen oyunun 11 Eylül saldırılarıyla ya da Afganistan savaşıyla falan ilgisi yoktu. En az 20 yıllık bir teknoloji kullanılan, ilkel grafiklerle bezeli oyunun ilk aşamalarında, denizaltılarla gemileri ve uçakları vuruyordunuz. Her aşamayı tamamlayışınızda, "Deck the Halls" adlı Noel şarkısı çalınıyordu.

Çin'in sayısız incik boncuk fabrikalarının birinde üretilen ve büyük bir hızla ihracına başlanan bu baştan savma oyun, saldırılardan birkaç hafta sonra Amerika'nın Çin mahallelerindeki tüm mağazalarda bulunan, çakıldığında İkiz Kuleler'in tepesinden alevlerin yükseldiği, uçakların çarptığı noktaların yanıp sönen ışıklarla gösterildiği çakmaklar, içinde Dünya Ticaret Merkezi'nin ve "Unutma" yazısının yer aldığı küreler, 11 Eylül haberlerinin derlendiği, Hollywood'un aksiyon filmleri gibi paketlenmiş DVD'ler gibi acayip 11 Eylül hatıratları arasındaki yerini almıştı. Bir zamanlar Amerika'nın diğer ülkelere ihraç ettiği bu düşünülmeden yapılmış hediyelikler, incelikten yoksun ticari oportünizmin ve yanlış yönlendirilmiş kültürel etkileşimin garip bir harmanıydı. J. Hoberman'ın, 11 Eylül konulu, *The Century's*

Great Catastrophe, Surprise Attack on Americca ve *America's Disaster: The Pearl Harbor of the 21st Century* gibi Çin yapımı DVD'ler hakkındaki gözlemleri, *Laden vs USA* ve yarattığı kültürel kopukluk hissi için de geçerliydi: "Çinliler bir anda bulundukları güvenli noktadan kıyamet manzaralarını seyretmeye başlamıştı."

Bakış Açısı

Laden vs USA ve *Final Battle Afghanistan*'in *X-Tank* güncel çatışmalardan para kazanmaya yönelik, Amerika dışındaki girişimlerdi. Ancak bunları bir yana bırakarak, *Special Force* ve *Under Ash* oyunlarının üreticilerinin dile getirdikleri örtülü siyasi mesajlara dikkat etmek gerekir. Video oyunlarını birer kültür ürünü olarak değerlendiren genç akademisyenlerden biri olan sanatçı Alexander R. Galloway, *America's Army* benzeri popüler Amerikan oyunları ile karşılaştırdığı bu Arap yanlısı oyunlar hakkında kışkırtıcı yorumlarda bulunmuştu. Galloway'e göre, *Under Ash* ve *Special Force*, oyun alanındaki gerçekçilik potansiyelini sınıyordu. Bu anlamda savaş sonrası İtalyan neorealist sinemasına, Flaubert'in romanlarına ve Courbet'in resimlerinde görülen "toplumcu gerçekçilik" kavramına yakın duruyorlardı. Galloway'in tanımına göre, bu toplumcu gerçekçi sanat eserleri, "gündelik hayatın sıradanlığını, çatışmalarla, kişisel dramlarla ve adaletsizlikle süsleyerek sunuyor", bu yolla sadece görsel sadakate dayanmayan, toplumsal bilinç taşıyan hikâyelere dayalı bir gerçekçilik getiriyordu.

Galloway, bu standartlar çerçevesinde, *Under Ash* ve *Special Force*'un, tüm teknik üstünlüğüne rağmen, *America's Army*'den daha gerçekçi olduğunu savunuyordu. Galloway'in ifadesine göre, sıradan bir *America's Army* oyuncusu, oyunda anlatılan dünyanın dört bir yanındaki Amerikan askeri varlığını bizzat yaşıyordu. "Oysa *Under Ash* oynayanlar, oyunda anlatılan çatışmaları bizzat yaşıyor, her gün tanık oluyordu." Galloway'in toplumcu gerçekçilik kavramı oyunun,

oyuncunun gündelik yaşamıyla uyumlu olmasını gerektirdiğine göre, oyunun etkisi de oyun ile oyuncu arasındaki özel etkileşime bağlıydı: oyunda gerçekleştirdiği eylemler çevresindeki gerçekliğe uygun olmalıydı. “Kabaca ifade etmek gerekirse, *Special Force* oynayan tipik bir Amerikan genci, büyük ihtimalle bu gerçekçilik hissini yaşamayacaktır” demişti. “Oysa işgal altındaki topraklarda *Special Force* oynayan Filistinli bir genç oyunu gerçekçi bulacaktır. Oyunlarda gerçekçilik açısından kilit nokta, içeriğin gerçekliğe sadık olmasıdır.”

Galloway’ın sözünü ettiği türden bir kültürel tekbencilik, oyunlar açısından, diğer sanat dallarına oranla daha geçerlidir. Birçok video oyunu çatışmaları konu almaktadır. FPS oyunları ise, “biz ve onlar” ayrımını birçok roman ve filmde daha keskin çizgilerle yansıtmaktadır. Oyunlar, kişinin silah arkadaşlarının ya da düşmanlarının kişisel deneyimleri hakkında bir şey sunmaz: Bu güçler sadece yardım getiren ya da yaralılarla ilgilenen kuklalarlardır. İçsel deneyim, oyunu oynayan kişinin zihninde cereyan eder: Dolayısıyla, konusunu gerçek dünyadan alan askerî oyunlar, oyuncunun ideolojik tercihlerine “seslenir”. Bu açıdan, Çin yapımı *Anti-Japan War* oyununu ya da İsrail karşıtı *Special Force* oyununu oynayan bir Amerikalı’nın bilişsel bir çelişki yaşaması, çok farklı dünya görüşleri arasında bir uyumsuzluk hissetmesi mümkündür. Bir başka ulusal ideolojinin çerçevesinden bakan oyuncu, oyunların kültürel limitlerinin bu kültürel deneyimini beslemeye yönelik olduğunu görecektir. Galloway’ın de belirttiği gibi, *Under Ash* ve *Special Force* gibi oyunların varlığı bile, *American Army*, *Full Spectrum Warrior* ya da *Conflict: Desert Storm* gibi oyunların ne kadar Amerikan yanlısı bir bakışı yansıttığını göstermeye yetecektir.

Yine de oyunların, yansıttıkları gerçek hayattaki çatışmalara, gerçek hayatın biz-onlar zihniyetinden daha öz ölümcül çözümler getirmesi umulabilir. Bu girişimlerden biri de 2005 yılında Carnegie Mellon Üniversitesi’nde İsrail-Filistin barışı konusundaki olanakları araştırmak amacıyla geliştirilen oyundur. *PeaceMaker* adını taşıyan, *SimCity*

ya da *Civilization* benzeri bir strateji oyunu olan oyun, "İsrailliler, Filistinliler ve dünya genelindeki gençleri" eğitime amacı taşıyordu. Kullanıcı İsrail başbakanı ya da Filistin devlet başkanı rollerinden birini üstleniyor ve gerçek olaylara dayalı senaryoları yönlendiriyordu. Oyunun internet sitesine göre, "oyuncu, oyundaki diplomatik görüşmelerden askeri saldırılara dek uzanan olaylara, en az sekiz siyasi lider ya da grupla görüşerek, görev süresi dolmadan kalıcı bir çözüm getirmek zorunda"ydı. Yüksek puan alanlar "Nobel Barış Ödülü" kazanıyor, düşük puanda kalanlar ise "Savaş Suçlusu" ilan ediliyordu. Bu açıdan *Peacemaker*, terör çağının *The Oregon Trail*'i olmaya aday.

Güç Gösterisi

İdeolojik uyumsuzluğu gözlemlemek için Çin ya da İslamcı oyunlar gibi uçuk mecraları incelemeye gerek yok. 11 Eylül sonrası yaşanan şok, teröre karşı savaş döneminde ve ortaya çıkan düşük bütçeli yeraltı Amerikan oyunlarında bir kültür şoku yaşatabilir. On yıl kadar önce geliştirilen Macromedia Flash, güney Pasifik tarzı karikatür karakterlerinin kullanıldığı, kendi kendinize geliştirebileceğiniz yeni oyunların ortaya çıkmasını sağladı. 90'ların sonlarında Flash oyunlarının en popüler türlerinden biri ünlü kişileri vurma oyunlarıydı: Oyuncular bu oyunlar sayesinde Spice Girls'ü, Hanson'ı, Eminem'i ya da Jar Jar Binks'i vurabiliyordu. Bu kısa ve kanlı silah gösterileri sırasında, magazin dergilerinden yürütülen canlandırılmış fotoğraflar, kurşun delikleriyle, sıçrayan kanlarla doluyordu.

Bu suikast oyunları, eski hastalıklı *Doom* modifikasyonlarının, geniş bant döneminde yaygınlaşan varisleriydi. Ultra kısa FPS oyunları şeklindeki bu suikast oyunları, oyun deneyimi anlamında pek bir şey vermiyor, bunun sonucunda kısa sürede online oyunculara ücretsiz olarak sunuluyordu. Bu oyunların sundukları komik taciz konusundaki mazeretleri, insanların şiddet eğilimini, birilerinin imajını bozarak sembolik bir şekilde tatmin etmeleriydi. Bu oyunlarda

bu kadar çok fotoğraf kullanılmasının nedeni de buydu. Suikast oyunları, rakiplerinizin lise yıllığındaki resimlerini karalamanın yarattığı tatmini sağlıyordu.

Ev yapımı Flash oyunlarını bir araya getiren Newgrounds adlı internet sitesi, bu ünlülerin vurulduğu oyunları derlemeye başlayınca, suikast oyunları yapanlar da, birbirlerini geçebilmek amacıyla, yaptıkları oyunlardaki kan, saçmalık ve tasarım düzeyini geliştirmeye başladı. Çoğu isimsiz olan bu oyunları yapanlar büyük ölçüde lise ve üniversite çağındaki gençlerdi. Sitenin, Pokemonlar'ın, Spice Girls'ün hatta *Blue's Clues*'deki "İnkârcı eşcinsel Steve" in vurulduğu oyunlarla dolu arşivleri, çocuk kültürünü yansıtan bir mini müze niteliğini taşıyor.

11 Eylül sonrası, bu sihirli günle birlikte her şey değişiverdi. Bu dönemde, internetteki isimsiz Flash sanatçılarının yeni suikast temaları geliştirmesiyle, ünlüleri öldürme oyunları da büyük bir dönüşüm geçirdi. Saldırıdan birkaç gün sonra, Amerikalılar'ın büyük bölümünün halen büyük bir kafa karışıklığı, korku yaşadığı dönemde, internette Usame bin Ladin'i vurmanızı, yumruklamanızı, tekmelemenizi, elektrik vererek ya da nükleer füze atarak öldürmenizi sağlayan, bu sayede bir ölçüde de olsa katarsis yaşamanıza yol açan oyunlar türedi. Bu oyunların birinde Ladin'in sakalını elektrikti testereyle kesebiliyor, El Kaide liderine zorla kokain içirebiliyordunuz. *Unreal Tournament*, *Quake 3: Arena* gibi çok oyunculu oyunlar için üretilen ücretsiz Usame "skinleri" piyasada dolaşmaya başlamıştı. Bu sayede oyuncular bu silah gösterilerindeki karakterlerden birini Bin Ladin'e dönüştürerek defalarca cehenneme gönderebiliyordu. Bu Usame karşıtı oyunlar -interaktif siyasi karikatürler, savaş totemleri, dijital voodoo bebekleri- Körfez Savaşı dönemindeki *Spit on Saddam*'ın, insanların intikam duygusuna seslenen modern akranlarıydı.

Newgrounds sitesinin yaratıcısı Tom Fulp, *Beat up Backstreet Boys!* ve *Britney Spears Truck Jump* gibi klasik suikast oyunlarının yapımcı-

sıydı. 11 Eylül'ün sadece üç gün sonrasında, Fulp, 1988 tarihli sokak dövüşü oyunu *Bad Dudes vs Dragon Ninja* oyunundan esinlenerek yaptığı *Bad Dudes vs Bin Laden* oyununu siteye yükledi. Bu ölümüne gerçekleştirilen mini maçta, oyuncular geleneksel uzun saçlı, kaslı, boğazlı ayakkabılı, fondaki Arap müzikleri eşliğinde, savaş sanatları hamleleriyle Suudi terör liderinin kafasını uçuran bir adamı kontrol ediyordu. Fulp'a göre, 11 Eylül'ü ırkçı şiddet eğilimleri için mazeret olarak kullanan gerçek pislikler de vardı. Bu nedenle oyunun başında, "Arap dostlarımızla hiçbir sorunumuz yok... Biri hariç" anonsu yapılıyordu. Bu uyarı, oyunun sonunda, Beyaz Saray'ın bahçesinde Ronald Reagan tarafından tekrarlanıyordu.

Fulp, Newsgrounds'a ek bir açıklama daha koymuştu. "11 Eylül'den bu yana kafam oldukça karıştıktı" demişti. "Saldırıları sonrası yaşanan güzellikleri sergileyen bir film yapmayı planlıyordum ancak nihayetinde kökenlerime sadık kalarak şiddet içeren bir video oyunu yapmaya karar verdim. Yeni şeyler denerken oldukça zorlandım. Başlarda bu oyunun uygun olup olmayacağı konusunda kararsızdım. Ancak şu anda çok uygun olduğundan eminim. Gördüğünüz gibi Amerika şu anda çok üzgün. Ancak aynı zamanda da çok kızgın! İnsanlar yaşadığı sıkıntıdan kurtulmanın yollarını arıyor. Sanırım bu konuda onlara yardımcı olabilirim. Oyunu olumlu mesajlarla doldurmaya gayret ettim. Yaşadığım şehirde türban takan birçok iyi insan var. Birkaç çatlak terörist yüzünden insanların onlara kötü gözle bakmasını istemem. Bunları anlattığıma göre, artık Ladin'in kıcına tekme atmaya başlayabilirsiniz!" Usame dayığı aptalca gelse bile, böylesine sarsıcı bir olay yaşayan insanların tepkilerini yönlendirmelerini sağlıyordu. Üstelik böylesi erkek gruplarına ya da Britney'e yönelik tepkiden daha mantıklıydı. Oyun, hem yapımcılar hem de kullanıcılar açısından katarsis etkisi yaratıyordu: hem böyle bir oyun yaratanlar hem de oynayanlar, oyun sayesinde intikam arzularını doyuruyordu.

İlk oyunlardan bir diğeri olan Matt Chase'in *Whack Osama'sı*, macera oyunları, lunaparkların favori eğlencesi köstebeği tokmakla oyununun birleşimi gibiydi. Deliklerden fırlayan Usame resimlerini tokmakla vurabiliyordunuz. Newgrounds sitesinin stuntmonkey666 adlı kullanıcısının yaptığı *Blow Osama to Hell*'de George W. Bush elindeki tüfekle Usame avına çıkıyordu. Bush, Ladin'in bedenine kurşun yağdırdıktan sonra (bedeni George Romero zombileri gibi parçalara ayrılıyordu), Ladin'in kanlı kafasını muzaffer bir edayla havaya kaldırıyordu. Drugfilms'in *Osamagotchi'si* ise, Ladin'i öldürme konusunda daha kapsamlı yöntemler sunuyordu. Oyunun adı Japonlar'ın Tamagotchi'sinden, sahibinin besleyip büyüttüğü sanal hayvanlardan esinlenilerek üretilmişti. *Osamagotchi* oyununda, kullanıcı Ladin'e işkence etmekle görevliydi. Oyuncular, çölde gömleksiz hâlde dolaşan Ladin'e, paneldeki seçenekleri kullanarak işkence yapıyordu. Bu işkence yöntemlerinden kimileri, bedeninde kanlı delikler açan silahlar ya da kafasını ikiye ayıran beyzbol sopaları gibi doğrudan yöntemlerdi. Diğerleri ise mizahi bir milliyetçilik içeriyordu. Ladin'in üzerine bir kel kartal salabiliyor, bedenine Amerikan bayrakları saplayabiliyor ya da Ronald McDonald ve Grimace'e saldırma talimatı verebiliyordunuz. Düğmelerden birine bastığınızda iki çıplak dansçı beliriyor ve Ladin'in çevresinde dans ediyordu; amaç ahlaken çökertmekti. Başka bir zarar verdikleri yoktu. *Osamagotchi*'nin şiddet dolu milliyetçiliğinin ciddi mi yoksa espri mi olduğunu anlamak olanaksızdı. Tahminen her ikisinden de paylar vardı.

Bu karanlık temeller üzerine kurulan kimi oyunların nahoş bölgelere yol aldığını görmek şaşırtıcı değildi. 2001 yılında Fieler Media tarafından üretilen ve çeşitli internet sitelerinden indirilebilen FPS oyunu *Bin Laden Liquors*'te, Ladin içki dükkânının -"El Kaide'nin gizli karargâhı"- sahibi rolündeydi. Tipik Arap kökenli Amerikalı mağaza sahiplerine gönderme yapılıyordu. Oyunun hemen başında, kuru bir dille, "Herhangi bir ırk, ulus, dini ya da (terörizm hariç) mesleğe yönelik ayrımcılık, kınama çabası bulunmamaktadır" de-

niliyordu. Fieler, 2005 yılında Londra'da düzenlenen terörist saldırılarının ardından da aynı derecede saldırgan bir oyun olan *Mind the Bombs*'u piyasaya sürmüştü. Oyunda, oyuncuların, Londra metrosu haritası üzerinde beliren bombaları lazer silahlarıyla etkisiz hâle getirmesi gerekiyordu. Bu iki oyunu da Newgrounds sitesinde bulmak mümkün değil. Fieler'in ilk Ladin oyunu için açtığı internet sitesi de kapalı durumda. Ancak *Bin Laden Liquors* oyunu birçok sitede varlığını sürdürüyor.

Fulp, Ebu Gureyb'deki işkence skandalı öncesinde de Usame'ye hapisanede tüyler ürpertici işkenceler yapılan bir oyun yayınlamıştı. *Bad Dudes vs Bin Laden* serisinin acayipliklerine pek benzemeyen 2002 tarihli *Al Qaidamon, Bin Laden Liquors*'ün saldırgan ruhunu taşıyordu. Yine sanal hayvanlardan (özellikle de Pokemon'un gameboy versiyonundan) hareketle geliştirilen oyunda, oyuncu, zindandaki turuncu kıyafetli, sakallı mahkûma "göz kulak olmak" durumundaydı. Mahkûma kek verdiğiniz de ya da sakalını taradığınızda, barometre "Cenevre Konvansiyonu"ndan, "İnsan Hakları Savunucuları Onay Verdi"ye geliyordu. Yemek vermeyi kestiğinizde ya da suratını boks eldiveniyle yumrukladığınızda ise oyuncunun göstergesi "Hitler Onay Verdi"ye dek düşüyordu. Bu noktada oyuncu mahkûmu tüfikle öldürebiliyordu. Fulp, "Bu oyun mahkûmlara çok sert davrandığımız görüşündeki insan hakları savunucularından esinlenilerek geliştirildi" demişti. "Karar sizin!"

"ViolaVillainess" takma adını kullanan bir kullanıcı, 2005 yılında *Al Qaidamon* için şu yorumda bulunmuştu: "Şey... belki hastalıklıyım ve dar kafalıyım... ama daha fazla seçenek istiyorum... örneğin daha fazla yerde vurma imkânı tanınabilir... Bıçak da fena olmazdı... gebertemeyecek olduktan sonra donuna kadar soymanın anlamı yok ki... daha fazla kan akmasını istiyorum... daha çok tepki versin... bağırсын, çığlık atsın... acı çektiğini hissedelim... taşıyabilme ya da boğarak öldürme olanağımız da olmalı... bu bir oyun olduğuna göre

her şey caizdir... yine de oyunu seviyorum... ama çok öfkeli bir insanım... sorunlarım var... ve daha fazla şiddete ihtiyaç duyuyorum..."

Kan Dökme Arzusu

En gelişmiş Ladin karşıtı oyun ise Macromedia Flash âleminin ötesine geçerek, tam kapsamlı bir FPS oyunu niteliğini kazandı. Jason Huddy, 90'larda Bungie tarafından Mac için üretilen *Marathon* oyununu geliştirerek, *Blood of Bin Laden*'i ortaya çıkardı. *Blood of Bin Laden* de diğer Ladin öldürme oyunlarının mantığında yapılmıştı. Ancak intikam duygusunu aşırı, hatta absürt noktalara taşıyordu. Oyunun kısa ömürlü (2003 sonunda kapatıldı) internet sitesinin açılış sayfası John Heartfield'in Fox News için yaptığı fotomontajları andırıyordu. Ladin'in yüzü, gaz maskeli çöl askerleri, Afganistan haritası ve 11 Eylül teröristlerinin resimlerinin bulunduğu bir düzüstü bilgisayar ekranı iç içe geçirilmişti. Oyunun menüsü makineli tüfek kurşunları şeklinde tasarlanmıştı. Oyunun sitesinde, "*Blood of Bin Laden*'in temel amacı Amerika'nın 11 Eylül sonrasındaki kan dökme arzusunu tatmin etmek değildir" deniliyordu. "Bu, Kalıcı Özgürlük Operasyonu sırasında yaşananları aslına uygun şekilde canlandıran, oyuncuların bilgisayarın başından kalkmadan teröre karşı savaşa katılmasına olanak tanıyan bir oyundur!"

Bu durum, Evildave'in Newgrounds'da 2002'de yayınlanan *TerrorWar-Da PAYBACK* oyununda tüm boyutlarıyla gözler önüne seriliyordu. Oyunda, Filistin, Afganistan, İran, Mekke, Bağdat, "Çuval kafalıların televizyon kanalı El Cezire'nin merkezinin bulunduğu" Katar gibi yerlerin kırmızı yıldızlarla gösterildiği bir Ortadoğu haritası üzerinde nükleer saldırılar gerçekleştiriyordunuz. Bonus olarak Fransa'yı da vurabiliyordunuz. *TerrorWar* oyunu hakkındaki yorumları sitede hâlen görebilirsiniz. Purebastard adlı kullanıcı, oyunun piyasaya çıkmasından birkaç gün sonra, "Eminim herkesin en büyük hayallerinden biri bir süper modelle yatmaksa, diğeri de

Ortadoğu'ya nükleer füze yağdırmaktır. Çok sıkı oyun!" yorumunu yapmıştı. Bir diğeri ise "Oyun yeterince yıkıcı değil" başlığıyla yazdığı yorumda, "Mekke'yi yıkalım! Bu çuval kafalı, deve düzen teröristler Dünya Ticaret Merkezi'ne uçaklarla saldırarak binlerce insanı öldürdü. Biz niye Mekke'yi yerle bir etmeyelim???" diyordu. Kimileri "11 Eylül'den kaynaklanan öfkenizi dindirecek iyi bir oyun! Haydi Amerika! Kızlarına tekme vurun!" derken, kimileri de "Yaşasın! İsrail'i vurdum! Geberin Yahudiler!" demişti. (Küçük bir azınlık ise oyunu eleştirmişti. Kullanıcıların biri "Asıl sizin ırkçı psikliklerinizi havaya uçurmalı" yazmıştı.)

Yukarıdakilere benzer çirkin yorumlar, oyunların nefreti körüklemek amacıyla kullanılabileceğinin göstergesiydi. Sinema, edebiyat ve diğer iletişim araçları gibi, oyunlar da bu potansiyeli taşıyor, üstelik oyuncuların düşmanlarına sembolik de olsa şiddet uygulamasına da olanak tanıyordu. Oyun üreticilerinin savaş temalı oyunlarda genellikle siyaseten doğru, iyi karakterler yaratmasının nedeni bu etkiyi ortadan kaldırma çabasıydı: *Vietcong* oyununda manganızda Güney Vietnamlı karakterler de yer alıyordu. *Medal of Honor: Rising Sun* oyununda Deniz Piyadeleri'nin Tokyo'ya sızmasını sağlayan Japon kökenli Amerikalı bir ajan; *America's Army*'nin ticari versiyonunda, mangaların birinde Arap kökenli Amerikalı bir asker yer alıyor, dilerseniz, oyunun internet sitesinde "Dünyanın dört bir yanında Amerikan özel harekât timleriyle işbirliği yapan yerel güçler" olarak tanımlanan milisleri de oynayabiliyordunuz. Aşırı şiddet içeren macera oyunu *Target: Terror*'de güncel olayları ve korkuları yansıtan senaryolara da yer verilmesine rağmen (senaryoların birinde oyuncuların bir uçağı Beyaz Saray'a düşürmeyi planlayan teröristleri vurması gerekiyordu) teröristler Ortadoğulu olarak gösterilmiyor, etnik kimlikleri belirtilmiyordu.

Ancak büyük ticari kanallar dışında üretilen oyunlarda, nefret duygusu, devlet sansürü ya da satış kaygısı yaşanmadan açıkça dile

getirilebiliyordu. Örneğin bir ırkçı beyaz güç oyunları geleneği oluşmuştu. Amerikan neo-Nazi örgütü Ulusal Birlik'in resmî müzik şirketi olan Resistance Records, *Ethnic Cleansing* adında bir oyunun dağıtımını yapıyordu. Oyunda, sanal New York kentinde gezinerek zencileri, Latin kökenlileri ve Yahudileri öldürüyordunuz. Oyuncu, kahramanı isterse neo-Nazi dazlaklar gibi, isterse Ku Klux Klan cübbeleriyle giydirebiliyordu. Bu türün ilk örnekleri arasında Yahudiler'i ve Türkler'i öldürdükçe puan aldığınız Alman yapımı ilkel simülasyon oyunu *Concentration Camp Manager*, *Nazi Doom* ve *WP Doom* benzeri Doom modifikasyonları, *Pac-Man*'den esinlenilerek üretilen *SA Mann*, Auschwitz kampında Yahudiler'i öldürdüğünüz *Concentration Camp Rat Hunt* ve *Shoot the Blacks* adı verilen oyunlar vardı.

Newgrounds'da, oyuncunun Amerikan perspektifi dışında roller oynayabilmesine olanak tanıyan oyunların sayısı bir elin parmaklarını geçmiyordu. *Kaboom! The Suicide Bomber Game*, bir çocuk kitabını andıran çizimlere sahipti. Caddelerde insanları öldürerek puan kazanıyordunuz. Tek turlu bir oyun olduğunu söylemeye bile gerek yok. Ancak bu oyun bile (profiline göre oyunu yaptığı sırada 17 yaşında olan) programcının özürleriyle sunuluyordu: "Yahudi, Arap ya da terörist değilim. Ortadoğu'da olup bitenlere zerre kadar ilgi duymuyorum. Hiçbir radikal görüşü desteklemiyorum. Bence insanın kendini havaya uçurması aptallıktır. Bu oyun da bunu anlatıyor. Her şeyden önce Yaser Arafat karşıtı bir oyundur... Bu oyunu saldırgan bulduysanız, arkadaşlarınıza anlatın. Oyun sizi çok rahatsız ettiyse, bana göre aşırı hassassınız demektir. Umarım bunun acısını ömür boyu çekersiniz." Programcısının amacını açıklamasına rağmen, *Kaboom!* oyunu Yahudiler'i öldürmek için bir fırsat olarak değerlendirilen Neo-Nazi internet sitelerinde de yer alıyordu.) Daha da acayip oyunlardan biri de *Fly into the World Trade Center*'di. İlkel bir uçuş simülasyonu olan oyunda, *İkiz Kuleler*'in bitmek bilmez kopyalarıyla dolu bir kentin üzerinde uçuyor, bu sayede binalara de-

falarca çarpabiliyordunuz. Oyunun esprisi Amerikan karşıtı olması değil, tabulara saldırmasıydı.

Galloway'ın Arap oyunları *America's Army* karşılaştırmasını dikkate alacak olursak, Newgrounds'daki nihilist milliyetçi oyunlar yığınıyla, Fransız internet sitesi Uzinagaz'daki farklı bir dünya görüşünü yansıtan, çirkin içerikli Flash eğlencelerini karşılaştırmakta da yarar var. Örneğin, Uzinagaz'ın ünlü kişileri öldürme oyununda, Ortaçağ'da geçen Lance La Hache'de bir tahtaya bağlanmış ünlüler baltayla fırlatarak öldürüyordunuz. Öldüreceğiniz kişiyi, aralarında George W. Bush, Condoleezza Rice, Tony Blair, Jacques Chirac, Jean Chretien, Usame bin Ladin, Saddam Hüseyin, Slobodan Miloseviç, "Mukteda El-Sadr" ve Fidel Castro gibi isimlerin bulunduğu uzun bir siyasetçi listesinden seçebiliyordunuz. 2005 sonu itibariyle, Lance La Hache'nin en çok öldürülenler listesinde Bush ilk sırada, Chirac ise üçüncü sırada yer alıyordu.

Uzinagaz'ın tahminen en ünlü oyunu ise, Stef ve Phil adındaki iki kişi tarafından yapılan 11 Eylül temalı *New York Defender* oyunuydu. Uzinagaz'a göre, oyun bir milyon yarım kişiden fazla insan tarafından oynanmıştı. (Newgrounds'taki en popüler oyunların da 1 milyondan fazla insan tarafından oynandığı ifade ediliyordu.) *New York Defender* 80'lerin macera oyunu *Missile Command*'a benzer bir yapıya sahipti. Elinizdeki lazer topuyla Dünya Ticaret Merkezi'ne doğru ilerleyen uçakları vuruyordunuz. Uçaklardan biri binaya çarpmayı başardığında dumanlar tütmeğe başlıyordu. Birden fazla uçağın çarpması durumunda binalar gri bir duman yayarak çöküyordu. Oyunun başlangıcında uçakları kolaylıkla düşünüyordunuz. Ancak zamanla uçakların sayısı artıyor, kuleleri savunmak olanaksız hâle geliyordu. Oyunun kurallar bölümünde basit bir açıklama yer alıyordu: "Farenizi kullanarak yetersizlik hissiyle savaşın." Ancak işin ironik bir boyutu vardı: Bu oyunu kazanmak mümkün değildi. Bu açıdan bakıldığında *New York Defender*, terörizmle savaşmanın

anlamsızlığını, tarihin yeniden yazılamayacağını anlatır gibiydi. 11 Eylül yaşanmıştı ve geri dönüşü yoktu. Oyunlarda bile ...

Uzinagaz'ın *Baghdad Defender* oyunu da *New York Defender*'in aynısıydı. Sadece bu kez Bağdat'a yağan füzeleri vurmak durumundaydınız. Vurulduğunuzda Bağdat turuncu bir renkle parlamaya başlıyordu. Oyunda, kimi oynadığınız belirtilmiyordu: Saddam Hüseyin'in ordusu olabilir miydi? Ya da muhalifler? Silahlı barış yanlıları? Ya da belki de *New York Defender*'da olduğu gibi tamamen felsefi bir yapı söz konusuydu: Tarihin akışını değiştirme arzusu ... Her ne olursa olsun *New York Defender* ile *Baghdad Defender* arasındaki paralellikler oldukça anlamlıydı. Sıradan vatandaşlar açısından saldırılar birbirinin aynıydı; tıpkı *New York Defender*'da olduğu gibi, *Baghdad Defender* oyunu için de "Farenizi kullanarak yetersizlik hissiyle savaşın" deniliyordu. Görünüşe göre oyunlarda gerçekleşen asıl savaş buydu. Bu anlam iki oyun karşılaştırıldığında daha da somutlaşıyordu.

Fransız sitesinde Afganistan savaşını anlatan *Enduring Freedom* adında bir oyun da vardı. Oyunda, bir bombardıman uçağıyla, köyler, vahalar, tanklar ve terör eğitim kamplarıyla dolu bir çölün üzerinden uçuyordunuz. Oyun, 80'lerdeki Activision'un *River Run* oyunundan pek de farklı değildi. Sadece sekiz bitlik kutu gibi grafiklerin yerini, sivil ve askerî bölgeleri yuvarlak, karikatürümsü çizimlerle gösteren ikonlar almıştı. Hedef, sivilleri bombalamadan kötü adamları vurmaktı. Zor bir oyun sayılmazdı. Ancak, en ufak bir yanlış hamlede bile pişmanlık hissiyle doluyordunuz: Sonuçta masum sivilleri -örneğin bir düğündeki insanları- öldürmüş oluyordunuz. Oyunun sonunda, "Oyun bitti: Çok fazla barışçıl sivil öldürdün" yazısı beliriyor ancak hemen ardından da "Tebrikler! En iyi on'a girdin" denilebiliyordu.

Savaş Karşıtı Oyunlar

Newgrounds gençleri sanal teröristlere yapılacak yeni işkence yöntemleri geliştirmekle uğraştığı sıralarda, diğer flash tasarımcıları ise, savaş karşıtı tutumlarını Uzinagaz'dan çok daha net yansıtan oyunlar geliştiriyordu. Bu oyunların ilklerinden biri Yeni Zelanda'lı Josh On'un *Antiwargame*'iydi. Oyun, solcu bir bakış açısıyla tasarlanan, zeki bir mini savaş simülasyonuydu. On, 2002'de internette yayınlanan, Amerikan hükümetiyle, büyük şirketlerin ve diğer seçkin kurumların yönetim kurulu üyeleri arasındaki bağlantıları sergileyen, Bizi Yönetenler çalışmasıyla ünlenmişti. Bizi Yönetenler, yönetici sınıfın arkadaşlık sitesi gibi bir şeydi. *Antiwargame* de aynı şekilde Chomskyvari ifadeleri, siyasi mizah havasında, görsel bir veritabanı aracılığıyla sunuyordu.

Oyuncu, bir terörist saldırı sonrası önemli kararlar alması gereken Amerikan Başkanı (Sam Amca ya da Samantha Teyze) rolündeydi. Oyun, her ikisi de mantar gibi biten insanlarla dolu iki bölgeden -Bir Amerikan haritası ve petrol kuyularıyla dolu bir çöl- oluşuyordu. Bir de askerî/ticari harcamaları, sosyal harcamaları ve dış yardımları gösteren çizelgeler vardı. Küçük Amerikalılar, mavi siviller ya da yeşil askerler olarak gösteriliyordu. Oyuncu, üzerine tıkladığı askerleri petrol kuyularını işgal etmeye ya da savaş karşıtı protesto gösterilerini bastırmaya gönderebiliyordu. Petrol kuyularını koruyan askerler çöldeki sivilleri öldürmeye başlayınca, ellerinde kameralarla "medya" ortaya çıkıyordu. Medya mensuplarını askerleri kullanarak kovalayabiliyordunuz. Oyuncu, savaş boyunca bütçeyi dengede tutmak durumundaydı. Örneğin bir terörist saldırı tehdidi açıklandığında oyun dış yardımları artırmanızı öneriyordu. Askerî/ticari bütçe aşırı kısıldığında bir iş adamı başkanı öldürtüyor, böylece oyun bitiyordu.

Antiwargame'de optimal bir bütçe tutturmak çok güç hatta belki de olanaksızdı. Faciaları önlemenin tek yolu hiçbir şey yapmamaktı:

Bütçeyle fazla oynama, çöle asker gönderme... Oyunun siyasi mesajı, oyunun yapısından anlaşılabilirdi: Örneğin askeri ve ticari bütçe tek bir kaleme toplanmıştı. Dış yardımları artırmak, terör saldırılarını önleme konusunda asker göndermekten daha etkiliydi. Bu açıdan, *Antiwargame* de en az *America's Army* kadar tek yanlı bir mesaj sunuyordu. Oyun, gerçekleşmesi mümkün olmayan bir fantezi dünyası sunuyor, hiçbir terörist saldırısının askeri müdahaleyi gerektiremeyeceğini savunuyordu. Oyunda savaşın tek amacının petrol kuyularını korumak olduğu belirtiliyor, savaş, terörizmi artırmaktan başka işe yaramıyordu. Bu kavram Irak'ın işgali konusunda geçerli olsa da, Afganistan'ın işgali ve El Kaide'yi yok etmeye yönelik operasyonların bu tür sonuçlar doğurduğu söylenemez. Ancak arada önemli bir fark vardı. *Antiwargame* siyasi bir alegori hatta parodi olduğunu açıkça dile getirirken, ordu destekli *America's Army* ya da *Full Spectrum Warrior* için böyle bir şey söylenmiyordu. Siyasi karikatürlerde olduğu gibi, *Antiwargame*'de de, gerçekçilik gibi bir çabaya girilmiyor, militan bir görüş savunuluyordu.

Benzer bir karşılaştırma Kuma\War ile video oyunlarının teorik boyutları hakkında birçok yazı kaleme alan Gonzalo Frasca ve "video oyunlarının sadece eğlendirmekten ibaret olmadığını savunan bağımsız oyun programcıları" tarafından yürütülen Uruguay merkezli bir proje olan Newsgaming.com arasında da yapılabilir. Kuma\War gibi, Newsgaming sitesi de amacının güncel olayları yansıtan oyunlar yapmak olduğunu belirtiyordu. Ancak, Newsgaming, gerçek savaşların taktik simülasyonları yerine, kendi ifadeleriyle, "siyasi karikatürlere benzeyen, bu dünyada olup bitenler hakkında kafa yormamızı sağlayan oyunlar" yapıyordu.

Newsgaming sitesinde, *September 12th* adında bir oyuna da yer verilmişti. Oyuncunun sevimli bir Ortadoğu kentinin dar sokaklarındaki silahlı, siyah cüppeli teröristleri öldürmesi, ancak bunu yaparken mavi cüppeli sivilleri ve çocukları öldürmemeye dikkat et-

mesi gerekiyordu. Ancak oyuncunun kullandığı füzelere pek güven olmuyordu: Sivilleri ve çevredeki binaları yok etmeden teröristleri öldürmenin olanağı yoktu. Her sivilin ölüşünde, diğer siviller enkazın üzerinde yatan cesedin başına toplanarak ağıtlar yakıyor, kısa süre sonra da terörist hâlini alıyorlardı. Oyunun bir sonu yoktu. Ve de kazanmak mümkün değildi: Birkaç füze attığınız an tüm şehir terörist doluyordu. Bu açıdan *September 12th*, *New York Defender* ya da *Baghdad Defender*'a benzer bir etki yaratıyordu. Ancak şiddetin şiddet doğurduğu yönündeki savaş karşıtı mesajı çok daha açıkça dile getiriyordu.

Kabul Kaboom! da Frasca'nın Newsgaming projesi öncesinde, aceleyle yaptığı oyunlardan biriydi. Frasca, internet sitesinde, oyunun 2001'deki bir uçak yolculuğu sırasında çabucak yapıldığını söylüyordu. "11 Eylül günü, karımla birlikte United Airlines'ın uçaklarının birindeydik. Tekrar uçağa binmem gerektiğinde, korkularımı yenmemi sağlayacak bir oyun yapmaya karar verdim" diyordu. Newground sitesinde oyunları yayınlanan insanların birçoğu da benzer şeyler dile getirmiş, oyunlarının yaşadıkları duygularla baş edebilme amacı taşıdığını belirtmişti. "O dönemler birçok Usame karşıtı oyun vardı. Ancak Usame'yi sevmememe rağmen, dikkatimi çeken başka bir konu daha vardı. Yeryüzündeki en zengin ülkenin en fakir ülkeye bombalar yağdırması midemi bulandırıyor."

Frasca, *Kabul Kaboom!* oyununu seksenlerin bomba yakalama oyunu *Kaboom!* üzerine kurmuştu. Frasca'nın "insani bir savaş için insani bir oyun"unda, insanlar yağın füzelere yakalanmadan havadan atılan hamburgerleri yakalamaya çalışıyordu. Oyunun ana karakteri, Picasso'nun *Guernica* tablosunda elindeki ölü bebekle gökyüzüne haykıran kadındı. İnsan, oyunu oynamanın imkânsızlığını kısa sürede anlıyordu. Zaten oyun birdenbire bitiyor ve ekranda *Guernica*'dan cesetlerle dolu bombalanmış bir bina fotoğrafı belirliyordu: "OYUN BİTMEDİ-TEKRAR OYNA."

Savaş karşıtı oyunların en eğlencelilerinden biri, aslında oyun bile olmayan, Civilization benzeri strateji oyunlarını taklit eden bir flash programıydı. Dermot O'Connor *Gulf War 2* (*World War 2* olarak da biliniyor) adındaki oyununu 2002 sonunda hazırlamıştı. "Oyuncu" şaşkın başkan Bush rolündeydi. Bush, danışmanlarının tavsiyeleriyle Irak'ı işgal ediyordu. Kısa sürede Ortadoğu çapında nükleer savaşa dönen işgal, ekrandaki üzerinde orduların, füzelelerin, hayalet bombardıman uçaklarının ve diğer güçlerin işaretlendiği bir haritayla gösteriliyordu. Cheney, Powell, Rumsfeld, Rice ve Ashcroft, tıpkı Civilization'daki danışmanlar gibi yorumlar yapıyor, savaşta yaşananlar yine Sid Meyler'in oyununda olduğu gibi, ekranda beliren mesajlarla aktarılıyordu. Örneğin, Amerikan güçlerinin Irak başkentini bombalamasının ardından, ekranda "Bağdat kriteri kurtarıldı" yazısı belirliyordu. Mizahi yaklaşımına rağmen, oyun, O'Connor'un internet sitesinden de yayınlanan birçok tepki mektubuna yol açmıştı. Bir tanesinde "Kesin Fransız'sın. Siten iğrenç. Irak'a taşınısana. Komünist hippî" deniliyordu. (O'Connor aslen İrlandalı'ydı.) Bir diğerinde ise, "Tahminen gördüğüm en aptalca şey! Sanırım sizin gibi insanların uyanarak kimlerle uğraştığımızı anlayabilmesi için yeni bir 11 Eylül gerekiyor. İstersen bir süreliğine Irak'ta yaşa ki, döndüğünde Amerikalı olduğun için ne kadar şanslı olduğunu anlayabilesin (Amerikalı'sın öyle değil mi?)" deniyordu.

Tüm savaş karşıtı oyunlar, FPS oyunu şeklinde yapılmamıştı. Merkezi Sırbistan'ın başkenti Belgrad'da bulunan Urtica adlı grup, 2002 yılında *Lapsus Memoriae* adında bir online oyun hazırlamıştı. Oyuncular gri karelere tıkladığında şirket logolarını andıran siyah beyaz ikonlar belirliyordu. Hedef, dikkat toplama oyunlarında olduğu gibi, çift kartları eşleştirmektir. Oyuncu kartları eşleştirdiğinde, ekranda Teröre Karşı Savaş'tan, Komünizm sonrası Balkan savaşlarına dek birçok savaşın resmî adları belirliyordu: Sonsuz Adalet Operasyonu (Afganistan Savaşı), Kehribar Tilki Operasyonu (Makedonya'daki Nato operasyonu) gibi... Oyunun tasarımcıları-

nın ifadesine göre, *Lapsus Memoriae*'nin amacı, operasyonların bu şirket adlarını andıran adlarının, temsil ettiği kavramın olumsuz yönlerini gözlerden saklamaya yönelik olduğunu göstermeye çalışmaktı. Oyunun yapımcıları belki farkında değildi ama yaptıkları oyun, 19. yüzyılda Fransız askerlerini askerî terimler konusunda eğitmek, İkinci Dünya Savaşı sırasında Amerikan askerlerine Japon ve Alman uçaklarının şekillerini göstermek, hatta Irak'taki Amerikan birlikleri tarafından geliştirilen "En Çok Aranılanlar Iraklılar" destesini andırıyordu. *Lapsus Memoriae*, tüm kartlar eşleştirildiğinde bitiyordu. Ancak oyunun sonunda *Urtica*'nın "Bu oyunda kazanan yoktur" mesajı belirliyordu.

Yukarıda sözünü ettiğimiz *New York Defender*, *Baghdad Defender*, *Antiwargame*, *Kabul Kaboom!* ve *September 12th* gibi birçok oyunun ortak bir özelliği vardı: Bu oyunları kazanmak mümkün değildi. (Newgrounds'ta 2002'de yayınlanan, *September 12th* oyunun andıran ancak daha katı kuralları bulunan *Enduring Pipeline* oyunu da bu sınıfa sokulabilir.) Bir oyun olarak savaş konusunda, en azından video oyunları bağlamında söylenebilecek beylik laflardan biri, savaş, içeriğinden soyutlayarak deneysel bir düzeye çektiğidir. Gonzalo Frasca video oyunlarının sonuçları kazanmak-kaybetmek ikilemine indirgediğini belirtir. Gerçek savaşın sonuçları çok daha karmaşıktır. Video oyunları ise, tek bir karakter ya da bir grup üzerine odaklanarak bu olguyu görmezden gelir. *Vietcong: Purple Haze* oyununda Vietnam Savaşı'nı kazanamazsınız. Aynı şekilde *Under Ash* oyunundaki İntifada da İsrail hükümetini devirmez. Ancak her iki oyunda da oyunun amacı kahramanın hayatta kalmasıdır. Savaş karşıtı oyunlar, kazanma seçeneğini ortadan kaldırarak, sınırlı bir çerçevede bile olsa zafer duygusunu yaşamamanızı engeller.

Bir Princess Toadstool* olarak Anne Frank

Oyunlardaki savaşı, basite indirgenmiş zafer ya da yenilgi deneyimi kapsamının ötesinde değerlendirmek de mümkündür. Frasca, “Kısa Ömürlü Oyunlar: Auschwitz Hakkında Bir Video Oyunu Yapmak Barbarlık mıdır?” başlıklı makalesinde oyunların Yahudi soykırımı gibi ciddi konuları da ele alabileceği tezini değerlendirir. (Franca’nın makalesinin adı, Auschwitz hakkında şiir yazmanın barbarlık olduğunu, böylesine korkunç bir olayın estetize edilmemesi gerektiğini belirten ünlü filozof Theodor Adorno’ya bir göndermedir. Frasca, video oyunlarının yapısından dolayı, içeriğine bakılmadığı müddetçe, Yahudi soykırımını anlatmak amacıyla normal bir video oyununun kullanılmasının barbarlık olduğunu belirtir. Dilendiği an oyuna yeniden başlanabileceği için, oyuncu ahlaki bir sorumluluk hissetmeyecektir. Frasca, “Örneğin” der, “Bir oyuncu diğer mahkûmlara ihanet ederek gardiyanlarca vurulmalarını sağlayabilir. Böyle bir şey yüzünden diğer mahkûmların kendisine saldırması durumunda yapacağı tek şey oyunu yeniden başlatmak ve daha önce kaydedilen hâliyle işlediği suçlarını cezasını çekmeden hayatını sürdürmektir. Bir başka deyişle, böyle bir ortam sadistleri kışkırtabilir.” Tıpkı neo-Nazi sitelerindeki ırkçı oyunlar gibi.

Bu gözlem askerî video oyunlarına da rahatlıkla uyarlanabilir: Örneğin, *Conflict: Desert Storm* oyununda, oyuncu Iraklı sivil köylüleri ve çobanları hedef alabilir, hatta koyunlar üzerinde atış talimi bile yapabilir. Bunun sadizm olup olmadığı tartışılır olsa dahi, gerçek dünyanın gerektireceği “ahlaki sorumluluğun ağırlığı”nı taşımadan yapılabileceği kesindir. Ancak oyun yapımcıları genellikle bu sadizm körükleyici potansiyeli hesaba katar. Birçok oyunda, silah arkadaşlarınızı ya da resmî düşmanlarınız dışında kimseyi vuramazsınız: Kurşunlarınızı üzerlerine boşaltmanızın hiçbir etkisi olmaz. *America’s Army* oyununda, dost birliklere ateş eden asker bir süreli-

* Süper Mario oyununda kurtarılmaya çalışılan prenses karakteri

ğine oyundan alınır. Her ne olursa olsun, bu eylemler, bir film ya da romanda yaratacağı trajik etkiyi yaratamayacaktır.

Frasca, daha da tehlikeli olanın, tipik video oyunlarının kazanmak-kaybetmek mantığının, Yahudi soykırımını "aşılması gereken ikincil önemde bir mesele" hâline getirmesi olduğunu belirtir. Bu ifade, Japon oyun meraklılarının, Pearl Harbor temalı *Medal of Honor: Rising Sun* oyununun içeriğine önem vermediğini belirten Clive Thompson'u hatırlatmakta. Sonuçta bütün savaş oyunları aşağı yukarı birbirine benzer: Sadece silah türleri, arazi tipi ve düşmanların etnik kökeni gibi önemsiz ayrıntılar değişiklik gösterir. Frasca, "Bu mantığı benimsememiz durumunda, oyuncular Anne Frank'ı ölümden kurtarmak için 'doğru' yolu izleyecektir" der. Başarısız olmaları durumunda oyuna yeniden başlaşılabileceği sayesinde de ölüm ve yaşam "etik, tarihsel ve toplumsal anlamlarını yitirecektir." Buradan hareketle, insanlar oyuncunun hissettiği etik rahatsızlıkların ve tarihsel çağrışımların -örneğin benim *Rising Sun* oynarken hissettiğim gibi- oyundan ve tasarımcının kontrolünden bağımsız şekilde ortaya çıkabileceğini savunabilir. Örneğin, bir neo-Nazi Frasca'nın Yahudi soykırımı oyununu Anne Frank'ın ölümünün tadını çıkarmak amacıyla oynayabilir.

11 Eylül saldırıları sırasında İkiz Kuleler'de bulunan bir insanı oynadığınız bir oyun da Frasca'nın Yahudi soykırımı oyununun modern benzeri sayılabilir. İşin aslı 2003 yılında böyle bir oyun fikri ortaya atılmıştı. *9-11 Survivor* adı verilen oyun bir fikir olmaktan öteye geçemedi. Buna rağmen çok şiddetli tepkiler geldi. Frasca, Ludology.org sitesinde *9-11 Survivor* oyununu "Terörün Disneylandlaştırılmasından öte bir şey değil" sözleriyle eleştirerek sert tartışmalara yol açmıştı.

Frasca, bu tür tehlikelerden kaçınabilmek için deneysel yapıda video oyunları geliştirilmesi gerektiğini belirtir. Bu oyunun, tasarımcıların oyunu kontrol edebilmeleri amacıyla tek oyunculu olması

gerekir. Yeniden başlama, geri dönüş olanağı ortadan kaldırılarak oyuncunun, yaptıklarının sonuçlarına katlanması sağlanmalıdır. Aynı şekilde, oyundaki karakterler öldüğünde de tekrar oynama olanağı olmamalıdır. En radikal öneri ise oyuncuların, yaptıklarının geri dönüşü olmadığını anlayabilmesi amacıyla, oyunu sadece bir kez oynayabilmesidir. Frasca, bu son önerisini hayata geçirebilmenin yolunun bu farazi oyunları benzersiz olaylar olarak programlamak olduğunu belirtir. “Tek çözüm yolu oyunu bir “happening”e dönüştürmektir.” Bu tezi ortaya atarken 1960’ların yerleşik kültür karşıtı sanat etkinlikleri için kullanılan happening kavramını ödünç alıyordu. “Örneğin, oyun her pazartesi saat 20.00’de başlayacak şekilde programlanabilir. Oyuncuların tam o an bağlanarak oynamaya başlaması gerekir. O saat dışında kimse oyuna başlayamaz. Tıpkı bir happening’i kaçırmamız gibi: Üç gün sonra gidip izlemeniz mümkün değildir.”

Frasca’nın hayata geçmeyen farazi Yahudi Soykırımı oyunu hâlen felsefi bir oyuncak olma niteliğini sürdürüyor. Yine de bu tür, ef-sanevi bir nesne hakkında kafa yormakta fayda var. Tasarımcıların, gerçek savaş hakkındaki video oyunlarının, edebiyat ve resim gibi daha eski sanat türlerinin ağırlığını ve nüanslarını taşımasını sağlamak -eğlence ürünü değil, sanat eseri olan oyunlar yaratmak- amacıyla neler yapması gerektiğini düşünmek gerekir. Bu örnekten hareketle, Frasca, oyunların bildiğimiz oyunlardan uzaklaşarak tiyatroya yaklaşması gerektiğini belirtir.

* Teyatral doğası olup senaryo dahilinde olmadan, doğaçlama yoluyla yapılan bir çeşit sanatsal etkinliktir.

Savaş Sanatı

Bir sanat dalı olarak video oyunları kavramı bir emrivakiye dayanır: Gerçek savaşların ticari oyunlar açısından önemli bir tema hâlini aldığı yeni binyılın ilk beş yılı boyunca, yeni nesil görsel sanatçılar da çalışmalarında oyun teknolojilerini kullanmaya başladı. 2005'e gelindiğinde, bu uygulama moda hâlini aldı. Oyun sanatçılarının en iyilerinin birçoğu da savaş konusunu ele aldı; bu oyunların ticari oyun sektöründeki yaygınlığı düşünüldüğünde pek de şaşırtıcı olmayan bir durum. Müzelerin, küratörlerin, bienallerin ve sanat galerilerinin internete erişiminin artmasıyla, *Los Disney, September 12th*, *Lapsus Memoriae* ve *They Rule* gibi ticari olmayan oyunlar sanat olarak nitelenmeye başlandı. Usume karşıtı oyunlar bile dijital halk sanatı sınıfına sokuldu. Birçok geleneksel sanat eseri gibi, bu oyunlar da büyük şirketler tarafından değil, tek bir kişi ya da küçük bir grup tarafından üretiliyordu. Ticari eğlence sektöründe rastlayamayacağınız mesaj, anlam, deneyim aktarma amacı taşıyorlardı. Kimi zaman ortaya 1960'ların bilgisayar korsanları mirasını hatırlatan programcılık ve tasarım şaheserleri çıkıyordu. Ticari oyunlar gibi, sanat eseri oyunlar da başarılı ya da başarısız olabilir. Ancak bu oyunların amaçları ve standartları ticari oyunlardan çok farklıydı. En önemlisi de sanat ile ev yapımı eğlence kesin çizgilerle ayrılıyordu. Huddy'nin *Blood of Bin Laden*'i popüler kültürle, Warhol ve Rauschenberg tarzında dalga geçen ironik bir sanat eseri de sayılabilirdi, saçma sapan, iğrenç bir şey olarak da değerlendirilebilirdi. Böylesine yeni bir alanda, ticari tasarımcılar, amatör bilgisayar korsanları ve stüdyo sanatçıları arasında kesin bir ayırım yapılamazdı.

Bu oyunların bir resim ya da heykel gibi satılabilir birer nesneye dönüştürülememesi gerçeği de bu sınıflandırmayı geçersiz kılmaz: sanat objelerinin ticari bir meta olmaktan çıkarılması oldukça eskilere dayanmaktadır. Modern sanat da performans sanatı, internet sanatı, kavramsal sanat ve militan sanat gibi pazarlanması mümkün

olmayan sanat eserlerine aşınadır. (Üstelik zaman içerisinde hepsini alıp satma yolları geliştirilmiştir.)

Oyunlardan yapılan sanat eserlerinin tamamı sanatçının yarattısı değildir. Kimi sanatçılar, oyun motorlarından ve oyun sahnelerinden aldıkları görüntüleri, oynanması mümkün olmayan video sanatı hâline getirmiştir. Bunun en dikkat çekici örneklerinden biri, 2003 yılında Belçika, Kanada, Amerika ortaklığında kurulan sanat ve mimari kuruluşu Workspace Unlimited'in, *Quake 3 Arena*'nın motorunu kullanarak oluşturduğu *Diplomatic Arena*'dır. Sanatçılar, oyunun silahlı karakterlerine teröristlerin ve dünya liderlerinin yüzlerini yapıştırarak, birbirlerini sürekli öldürecek, ortaya ceset parçalarının uçtuğu bir kan gölü çıkaracak şekilde programlamıştı. Fonda, Evrim Kontrol Komitesi tarafından hazırlanan, CBS News kanalının haberlerinin potpurisi şeklindeki "Rocked By Rape" çalışıyordu-AC/DC'nin gitar soloları eşliğinde Dan Rather'in sunduğu, gizemli cinayet, kimyasal terör, askeri hedefler benzeri haberler duyuluyordu. Ekranın sol üst köşesinde kimin kimi öldüğünü gösteren bir çizelge yer alıyordu: "John Ashcroft, Subcommandante Marcos'un el bombasını yedi. Condoleezza Rice, Dick Cherey'in şarapnelleriyle parçalandı. Al Gorge Jr. Usame bin Ladin tarafından vuruldu" Ardından her şey baştan başlıyordu. İzleyici sadece perspektifi ve kameranın açısını değiştirebiliyordu.

Workhouse, bir fikir ürünü ortaya çıkarabilmek amacıyla, *Diplomatic Arena*'da, *Quake* gibi video oyunlarının ve ünlüleri öldürdüğünüz flash oyunlarının kanlı estetiğini kullanıyordu. Bu silah şenliğine gerçek isimlerin katılması akla birtakım alegorik çağrışımlar getiriyor: Bu çalışmayı, bu isimlerin eğlenmek amacıyla girdiği ezeli savaşı çaresizlik içinde izlememiz olarak yorumlayanlar çıkabilir. Aynı şekilde bir temenni olarak da görülebilir: Şehname'deki Kaid'in 21. yüzyıldaki versiyonu olan liderler, askerlerini ve ordularını savaşa göndermek yerine, askerleri ve masum insanları çatışma-

dan uzak tutarak doğrudan birbirlerini öldürmektedir. Gerçekten de, tıpkı *Diplomatic Arena*'da olduğu gibi, Usame bin Ladin ve George Bush bir düelloya tutuşsalar ve iş orada bitse dünyamız çok daha güvenli bir yer olurdu. Ancak, *Diplomatic Arena*, güce susamış dünya liderlerinin birbirlerini sonsuza dek yok etmeye mahkûm edildikleri bir cehennem olarak da değerlendirilebilirdi.

Doğrudan bir video oyunundan alınmamakla birlikte, John Klima'nın 1999 tarihli *Serbian Skylight*'ı, savaş temalı oyunların görsel öğelerini kullanan ilk sanat eseri olarak değerlendirilebilir. İzleyicilerin gökyüzüne açılan bir pencereye bakar gibi bakmasını sağlamak amacıyla dikey olarak yerleştirilen *Serbian Skylight*'ta yere düşen füzeler görülür. Bombaların sayısı, Savunma Bakanlığı brifinglerinde Kosova'ya atılan füze sayısına ilişkin bilgilerden alınıyordu. Bu bağlamda *Serbian Skylight* verilerin görselleştirilmesinin dramatik örneklerinden biri sayılabilir.

Klime, 2001 tarihli, adını İngiliz İmparatorluğu'nun süper güçlerin Afganistan'daki askerî ve istihbarat faaliyetlerini tanımlamakta kullandığı "Büyük Oyun" kavramından alan, daha geniş kapsamlı çalışması *The Great Game*'de de aynı konsepti sürdürdü. Klima, *The Great Game*'i, Amerika'nın Afganistan operasyonunun görüntülerine rahatlıkla ulaşamayan bir dönemde yapmıştı. Bu yüzden Savunma Bakanlığı'nın Afganistan savaşı hakkındaki yazılı açıklamalarını taramış, ardından bu bilgileri, uçakları, kentleri, askerî üsleri, insani yardım malzemelerinin atıldığı bölgeleri ve diğer unsurları üç boyutlu ikonlarla gösterdiği dijital bir Afganistan haritası üzerinde yerleştirmişti. Ardından derlediği birkaç haftalık verileri, kullanıcının tıklayarak değişik bölgelere zoom yapabildiği internet temelli bir Jawa programına aktardı. Bir anlamda, Amerikalı komutanların savaş sırasında kullandığı askerî simülasyonların ev yapımı bir benzerini oluşturdu. Tıpkı *Diplomatic Arena*'da olduğu gibi, *The Great Game* de izlememize izin verilen ama kontrol etme olana-

ğımız bulunmayan bir oyun izlenimi yaratıyordu. Sadece bu defa kullanılan model bir FPS oyunu değil, strateji oyunuydu. Klime, *The Great Game*'i internet ortamından galerisine aktarırken olayın bu boyutunu daha net bir şekilde vurguladı. *The Great Game* enstalamasyonunu, (belki de tesadüfen Link'in "Blue Box" eğitim sistemini andıran) oyuncak boyutlarında bir helikopterin içine yerleştirilen bir video ekranından izleyebiliyordunuz. İzleyici helikopterin kokpitine oturduğunda, ekranda gerçek savaş ortamının betimlemesini izlediği bir yolculuğa çıkıyordu.

İngiliz sanatçılar Ben Langland ve Nikki Bell, Usame bin Ladin'in de bir süre kaldığı Afganistan'daki bir evin dijital ve interaktif bir kopyasını çıkardıkları çalışmalarında farklı bir görsellik kullandı. Manchester'deki Kraliyet Savaş Müzesi'nin siparişi üzerine yapılan *The House of Bin Laden*, izleyicilerin ıssız bir arazide kurulu mütevazı bir evin üç boyutlu modelinde gezinmesine olanak tanıyordu. Ev, aksiyona hazırlanan bir video oyunu ortamını andırıyordu: Tıpkı ICT'nin Parthenon'u gibi, Bin Ladin'in bomboş hâldeki evi de eski sakininin bir türlü yakalanamamış olmasını hatırlatıyordu.

Bağlan, Seviş

Velvet Strike da galeri sınırlarını aşarak, *Half-Life*'in terörist modifikasyonu olan ve internet üzerinden her an en az 150 bin kişinin oynadığı en popüler FPS oyunu hâline gelen *Counter-Strike* sınırlarına sızan bir savaş karşıtı projeydi. *Counter-Strike* oyununda, oyuncular terör ya da antiterör timlerin hangisinde yer alacağına kendisi karar veriyordu. Oyunda insanlar birbirlerini AK-47'lerle, keskin nişancı tüfekleriyle öldürüyor, düşmanların üslerini havaya uçuruyor, rehin alıyor, rehinelere kurtarıyordu. *Counter-Strike* oyununda, oyundaki mekânlara, online oyunlarda alışkın olduğumuz slogan metinlerinin yanı sıra resimler yapıştırabiliyor, duvarlara spreyle boyayla şekiller çizebiliyordunuz. Çizimlerin çoğunluğu, online oyun ortamının

maço havasını yansıtıyordu: Porno yıldızları, müzik gruplarının logoları, manga kızları, çetelerinin grafitti tarzı amblemleri.

Anne-Marie Schleiner, Brody Condon ve Joan Leandre tarafından yaratılan *Velvet Strike* alışıldık oyun modifikasyonlarından değildi. Daha çok gerçek dünyadaki teröre karşı savaşı yansıtan, hayali bir dünya içerisinde gerçekleşen bir protesto simülasyonunu içeren modifiye bir oyun şekli denilebilirdi. Oyunun adı 1989'de Çekoslovakya'da gerçekleyen kanlı Kadife Devrim'i hatırlatıyordu. Oyuncular, *Velvet Strike*'in 2002'de yayına başlayan internet sayfasından, savaş karşıtı grafittiler indirebiliyor ve oyun dünyasına yükleyebiliyorlardı. Schleiner bilmece gibi sloganlar üretmişti. (Elinde bir silah tutan bir oyuncak ayının üzerinde "Aşk kabarcıklarını vurun", "Burası mülteci kampı", "Askeri fantezinin rehineleri" gibi şeyler yazılıydı.) Condon ise, "Savaşma seviş" sloganı eşliğinde, *Counter-Strike* teröristleri ile antiterör timlerini homoseksüel pozlarda gösteren şeyler çizmişti. Diğer yavrularını emziren bir kedi karikatürü, sek sek oynayan kızlar gibi feminen imgeler de oyunun çoğunluğu erkek olan kullanıcılarına cevap niteliğindeydi. Kullanıcılar de siteye kendi hazırladıkları *Velvet Strike* çizimlerini yükleyebiliyordu: Bunların çoğu "Hepimiz Iraklıyız", "Irak'taki savaşı bitirerek evine dön" türünden genel mesajlardı.

Velvet Strike'da, toplu buluşmalar, grup seks gibi, *Counter-Strike* karşıtı "reçeteler" de sunuluyordu. Bunların birinde grubunuzu kalp biçiminde dizmeniz, kimseye ateş etmemeniz, sohbet odasında sürekli olarak "aşk ve sevgi" yazmanız öneriliyordu. Bir diğerinde ise hiçbir şeyden haberi olmayan askerleri, savaşmamaları amacıyla, bir nakliye uçağına doldurarak düşmandan çok uzakta bir bölgeye götürmeniz öneriliyordu. Ya da dileyen oyuncu dramatik bir fedakarlık yapabiliirdi: "Savaş sırasında herkese barış şehidi olduğunuzu söyleyin. Ardından en yüksek binanın tepesinden atlayarak intihar edin."

Counter-Strike ortamında savaş karşıtı eylemler yapma fik-

ri Schleiner'den çıkmıştı. Schleiner, 2001 yılının sonbaharında, İspanya'da, oyunların modifikasyonuna yönelik bir atölye çalışmasına katılmıştı. Amerika'nın Afganistan'ı işgal ettiğini atölye çalışmaları sırasında, yanındaki arkadaşları *Return to Castle Wolfenstein* oynarken öğrenmişti. "Silah sesleri atölyede yankılanıyordu" demişti. "Aptalca bir maço eğlencesi olduğunu düşündüğüm şey bir anda gerçek şiddete dönüşmüştü. O an o salon olmak istediğim son yerd." *Counter-Strike*'i işgal etmeye karar vermesinin tek nedeni oyunun popülerliği değil, terörist temalı oyunun askerî gerçekçiliği. "Bunun bir oyun olduğunu bilmenin, her an 'karşı' tarafa geçerek terörist hâline gelebileceğinizi bilmenin rahatsız edici bir yanı vardı" demişti. "Ancak gerçekçi oyunlar bu farkındalığı ortadan kaldırmaya çabılıyor. İnternet üzerinden oynanan bir FPS oyunu yapıyor ve oyuna güncel Ortadoğu politikalarını katıyorsunuz ama ekonomi, din, aileler, çocuklar, kadınlar, mülteci kampları, cesetler, kan, kötü koku gibi birçok etkeni hesaba katmıyorsunuz."

Beklendiği gibi, *Velvit Strike* ekibi, *Counter-Strike* oyunu kapsamındaki gösterileri üzerine birçok olumsuz e-mail aldı. Protestolar "Bu sadece bir oyun" itirazından, "Gidin oyuncak bebeklerinize oynayın. Bu feminist saçmalık da nedir?" tepkisine dek uzanıyordu. Birçok kişi, şiddet karşıtı *Velvet Strike* oyuncularını yüzünden oyunlarından keyif alamaz olduğunu belirtiyordu. Oyunculardan biri "Amerika'nın kontrolden çıkmasının nedeni siz ve sizin gibilerdir" demişti. "İnsanlar kendi duygularına takılıp kalmış durumda video oyunlarındaki eşitsizlik için üzülüyorlar, (bu sözler kısık, korku dolu bir sesle söylenir) hele ki 11 Eylül'ün üzerinden bu kadar az zaman geçmiş olmasına rağmen..."

Bir başka öfkeli *Counter-Strike* oyuncusu ise New York kartını masaya sürerek, İkiz Kuleler'in yakınında oturduğunu söylemişti. "İnsanların kulelerden atladığını televizyondan değil, gözlerimle gördüm. O dumanı kokladım, binaların yıkıldığını, yerin sarsıldı-

ğını bizzat hissettim. Bunlar tanımlanamaz görüntüler ve duygular. Bunun üzerine Afganistan'la savaşmamamızı söylediğinde midem bulanıyor. 11 Eylül sonrası yaşadığım öfkeyi anlatamam.” Siyasi içerikli video oyunları oynayan birçok kişi gibi, bu insan da askeri oyunları, Usame tokatlama benzeri katarsis bir deneyim olarak değerlendiriyordu. “Neden böyle hissettiğinizi anlayabiliyorum ama oyundan keyif alanların keyfini neden mahvettiğinizi anlayamıyorum. *Counter-Strike* benim açımdan 11 Eylül'ün şokundan kurtulmanın yoluydu. Bu olayın ardından Dünya Ticaret Merkezi'ni yıkılmasına yol açan 19 piçe duyduğum öfkeyi atmak amacıyla bol bol *Counter-Strike* oynadım. Lütfen oyunumu mahvetmeyin.”

Daha sempatik yaklaşan yorumcular bile *Velvet Strike*'in yararını sorguluyordu: Oyunlarını mahvetmeniz sayesinde savaş karşıtı olmayla karar veren çıktı mı? Ancak bu kaygıyı dile getirenler önemli bir noktayı gözden geçiriyordu. Her türlü izinsiz korsanlığın, hilenin meşru olduğu bir ortamda, oyunu “mahvetmek” de farklı bir oyun yöntemi sayılabilirdi. *Counter-Strike* insanların savaşı oynaması için yapılmıştı. İnsanların savaş karşıtlığını oynamasını engellemenin bir anlamı yoktu. Sonuçta sivillerin protestoları da modern çatışmaların ayrılmaz parçalarından biriydi. Ak-47'lerin gücü hakkında hayaller kurmak da protestonun gücü konusunda hayaller kurmaktan farksızdı. Schleiner, “Gerçeklik elimizin altında” demişti. “Gerçekliği yeniden kurmalıyız.”

Akıl Oyunları

Eddo Stern, eleştirmen Holly Willis'e “Bence Amerikalı oyun meraklıları oyunlara ironik, mesafeli ve mizahi bir gözle bakıyor” demişti. “Bunun nedeni Amerikalılar'ın savaştıkları insanlarla aralarında çok büyük mesafeler bulunması.” Büyük bir oyun meraklısı, deneyimli bir tasarımcı ve keskin bir eleştirmen olan Eddo Stern, modern sanatçılar arasında video oyunlarındaki gerçekçilik ve fan-

tezi hakkında en çok kafa yoran isimlerin başında geliyor. Örneğin, 2003 tarihli *Fort Paladin: America's Army* heykelini ele alalım. İlk bakışta plastikten yapılmış, 15 santim yüksekliğinde minik bir kale gibi görünüyor. Kalenin savaş oyunları hobicilerinin kullandıkları haritalara gönderme niteliğindeki zemini yeşil altıgenlerden, karelerden oluşuyor. Kapının bulunduğu tarafta, *America's Army* oyununun görüntülerinin yer aldığı bir ekran bulunuyor. Önünde ise bir klavye ve klavyenin tuşlarına basan robotik parmaklar yer alıyor. Dikkatle incelendiğinde, kalenin aslında *America's Army* oynanabilen bir bilgisayar olduğu anlaşılıyor. *Dungeons & Dragons*'un çocukluğu nostaljisiyle, gerçek savaşlar sırasında asker bulmak amacıyla piyasaya sürülen oyunların acı ironisini birleştiren bu paket, akıllara, *America's Army* gibi bilgisayar oyunlarının atası olan, kâğıt üzerinde oynanan strateji oyunlarını getiriyor.

İsrail ordusunda görev yapmış eski bir asker olan Tel Aviv doğumlu Stern, verdiği röportajlarda Amerika'daki öğrencilik döneminde, 1997 yılında *Command and Conquer* oynarken yaşadığı bir deneyimden sıklıkla söz eder. "Birisi 'Dün altı komando kaybettiğini duydum' diye bir mesaj gönderdi. O sırada oyundan değil, haberlerden söz ettiğini anladım. O gün Lübnan'da öldürülen altı İsrailli komandodan söz ediyordu. Bir an kendimi çok garip hissettim. Minik komandolarla oynadığım fantezi çok komik geldi." Stern, bu olayın ardından, 2000 yılında, İsrail-Filistin çatışmalarının vahşetiyle, video oyunlarının pek sözü edilmeyen şiddetini harmanladığı 17 dakikalık *Sheik Attack* adlı videoyu yaptı. Stern'in videosu, farklı çağları anlatan video oyunlarının görüntüleri aracılığıyla İsrail'in tarihini anlatıyordu. İsrail halk şarkıları eşliğinde verilen *Age of Empires* görüntüleri aracılığıyla ütöpik Siyonist çiftçiler dönemi gösteriliyordu. Tel Aviv'in gelişimi, *SimCity*'nin göğe yükselen binaları aracılığıyla aktarılıyordu. Bu noktaya kadar video için sevimli denebilirdi. Ancak gece görüş dürbünüyle donatılmış bir silahtan çıkan kurşunların minik bedenleri öldürdüğü FPS oyununun görüntülerinin be-

lirmesiyle bir rahatsızlık hissi baş gösteriyordu: Ölen küçük adamlar İsraili bir keskin nişancı tarafından avlanan Filistinliler'i temsil ediyordu. Artık isimsiz birer ceset olmaktan çıkmışlardı. Stern bu görüntüleri tarihsel gerçekleri aktarmakta kullanmıştı. Ardından Tom Clancy tarzı tim temelli bir casusluk oyunundan sahnelerin bulunduğu bölüme geçiliyordu: Bir komando loş bir evin üst katlarına tırmanıyor, hedefini aradığı sırada tüfeğinin kırmızı ışıkları dalgalanıyordu. Komando, odaların birinde kollarını başının arkasında birleştirmiş bir kadın buluyordu. Komandonun vurduğu kadın yere yığılıyordu.

Sheik Attack'ın kimi gösterimleri sırasında, izleyiciler ekranı dehşet içeisinde seyrediyordu. Bunun nedeni oyunlarda ya da filmlerde bu tür bir şiddeti daha önce görmemiş olmaları değil, bir video oyunu karakterinin ölümüne üzüldüklerini fark etmeleriydi. Hiçbir şey belirtilmediği hâlde (kadının Filistinli olup olmadığı ya da öldüren askerin İsraili olup olmadığı belli değildi) izleyenler, o görüntünün gerçek bir insanın ölümünü simgelediğini fark edebiliyordu. Bu açıdan *Sheik Attack*, Frasca'nın Yahudi Soykırımı oyununu hatırlatıyordu: Bu görüntüler, standart bir oyundan çıkarılıp alındığında ahlaki bir ağırlık kazanıyordu.

Stern, 2003 yılında da, aynı tekniği kullanarak Vietnam Savaşı'nı anlattığı *Vietnam Romance* filmini yaptı. Ancak burada *Sheik Attack*'ın tam tersi bir etki yaratılması planlanmıştı. Vietnam temalı (ve *Grand Theft Auto* benzeri) oyunların görüntüleriyle "California Dreaming", "Knocking on Heaven's Door" gibi şarkıları harmanlayan *Vietnam Romance*, *Full Metal Jacket*, *Müfreze*, *M*A*S*H** ve *Kıyamet* gibi filmlere benzer bir etki yaratıyordu. Bu etki, pop kültürü ortamındaki ahlaki ağırlık hissetmeme hâliydi. Stern, bu videonun, "rahatsız edici bir nostalji" hissi yarattığını söylemişti. Bu, Amerikalılar açısından, korkunç bir savaşın efsanevi ve trajik bir eğlenceye dönüştüğü anılara yapılan bir yolculuktu. Stern'in

2004 tarihli videosu *Deathstar* ise Usame bin Ladin'in öldürüldüğü oyunları içeriyordu. Bin Ladin'in karikatürleri, *The Last Temptation of Christ* ve *The Passion of the Christ* müzikleri eşliğinde vuruluyor, parçalanıyor, yumruklanıyordu. Digital Usame, gerçek Usame'nin günahlarına karşılık binlerce kez öldürülüyordu.

Stern'in kimi çalışmaları ise interaktif bir nitelik taşıyor. Brody Condon'un da yer aldığı, merkezi Chicago'da bulunan C-level adlı oyun tasarım grubunun üyesi olan Stern, *Waco Resurrection* adlı oyunun yapımında da görev almıştı. Birçok modern savaş oyunu gibi, *Waco: Resurrection* da gerçek bir olayı, 1993 yılında, David Koresh liderliğindeki Davidian tarikatı üyeleriyle federal ajanlar arasındaki çatışmayı anlatıyordu. Oyunu, Koresh'in bakış açısıyla oynuyordunuz. Becerileriniz arasında Tanrı'nın verdiği ilahi güçler de vardı. Oyunu oynayabilmek için, üzerinde sesleri tanıyan bir mikrofonun bulunduğu devasa boyutlarda karton kasklar takmanız gerekiyordu. Kaskların üzerinde Koresh'in yüzü yer alıyordu: Oyunu gerçek anlamda Koresh'in beyninin içine girerek oynamanız gerekiyordu.

Stern'in fantezi oyunlarında öze dönüş arzusunun en keskin örneklerinden biri de Mark Alien'le birlikte yaptığı ve 2001'den beri çeşitli ortamlarda sahnelenen *Tekken Torture*'du. *Tekken 3* oyununun modifiye bir versiyonu olan *Tekken Torture*, Playstation 2'ye bağlı, üzerinde elektrik kabloları bulunan özel pazibentlerle oynanıyordu. Karakterler ekranda savaştığı sırada, oyuncular da kollarında elektrik akımının acısını hissediyordu. Kamuya açık gösterilerde, gönüllüler, acıya dayanamayacak noktaya gelene dek oynayabiliyordu.

Vahşi Pop

Bu sanat eserlerinin ve yer altı oyunlarının büyük bölümü 2001-2004 arasında, teröre karşı savaşın hayatın her alanına sindiği dönemde yapılmıştı. Amerika 11 Eylül saldırılarının şokunu atamadan, şarbon paniği, Afganistan'ın işgali ve nihayetinde Irak savaşı

yaşanmıştı. 2005 yılında, protestoların, kırmızılarla mavilerin reka-
betinin, George W. Bush'un yeniden başkan seçilişinin, Ebu Gureyb
hapishanesi işkencelerinin, Katrina Kasırgası tartışmalarının ardın-
dan bu üç yıl etkisini yitirmeye başladı. Ne Usame bin Ladin ne de
kitle imha silahları bulunamadı. Beyaz Saray yönetimi bir dizi etik
skandalıyla sarsıldı, Başkan Bush'un popülaritesi rekor seviyede
düştü. Irak'a ve Afganistan'a demokrasi getirme hayalleri gündelik
gerçekliğe yenik düştü. 11 Eylül sonrası döneminin hezeyanının ar-
dından, kültürel hayat normale dönmeye başladı.

2005 yılı sonunda, New York'taki tony Pace-Wildenstein galerisi
video oyunlarından üretilen sanat eserlerinin yer aldığı bir sergi açtı.
Pace-Wildenstein, bu alanda çalışan sanatçıların alışkın olduğu pislik
içindeki yer altı mekânlarına, avangart bienaller ya da dijital sanat sa-
lonlarına pek benzemiyordu. Konsollar ve klavyelerden çok resimlere
ve heykellere alışkın olan, Chelsea'nin gösterişli sanat çevresinde yer
alan devasa boyutlarda bir galeriydi. Ancak galeri "Kırmak ve Girmek"
adını verdiği sergi kapsamında bu alandaki en ünlü isimleri bir ara-
ya getirmişti. Sergiye katılanlar arasında Brody Condon, Alexander
Galloway ve Bin Ladin karikatürlerinden kanlar damlayan *Deathstar*'ı
galerinin girişinde sergilenen Eddo Stern gibi isimler vardı.

Uzak bir köşede, video oyunları sanatının Andy Warhol'u olarak kısa
sürede büyük ün kazanan Cory Archangel'in iki enstelasyonu duru-
yordu. Kendisi, Warhol'un Brillo ve Campbell çorбалarıyla yaptıklarını
Nintendo ve Mac'le yapıyor, pop kültürü objelerini alarak esprili, zeki
ve gizemli şekillerde yeniden oluşturunuyordu. Archangel özellikle 2002
tarihli, *Super Mario Clouds* adlı enstelasyonu ile ünlenmişti: *Super Mario
Brothers*'ın kaynak kodlarını ele geçiren Archangel, gökyüzü ve bulutlar
dışında oyundaki her şeyi kaldırmış, ardından değiştirdiği programı
tekrar bir Nintendo kartuşuna yerleştirmişti. Ortaya bitpazarından alı-
nan bir oyun konsoluyla yapılmış bir video sanat eseri çıkmıştı.

Archangel Pace-Wildenstein'da iki yeni çalışmasını sergiliyordu.

Bunlardan biri Found Art'ın ("buluntu" sanatı) katışıksız örneklerinden biriydi: *Bomb Iraq 1990* adını verdiği bir oyun. Buffalo, New York'taki bir eskiciden 90'ların başında yapılmış bir Mac bilgisayar satın alan Archangel, bilgisayarın sürücüsünde, eski Hyper Soft programı kullanılarak yapılmış bir oyun kayıtlı olduğunu görmüştü. Oyun tıklamalarınız uyarınca Irak haritasına doğru yol alan siyah renkte bir bombadan ibaretti. Bomba hedefine ulaştığında Irak haritası patlayarak siyah çizgiler hâlinde dağılıyordu. Müzelik bir parça konumundaki *Bomb Iraq 1990*, gerçek savaş temalı ticari oyunların ve ev yapılı terör dönemi oyunlarının kayıp atası niteliğindeydi.

Ancak, Archangel'in ikinci yapıtı nedeniyle, *Bom Iraq 1990*'ın bulunduğu minik masa pek göze çarpmıyordu. *Mig-29 Fighter and Clouds* adı verilen bu eser, 1990'da bağımsız programcıların kurduğu Camerica tarafından Nintendo için yapılmış *Mig-29 Soviet Fighter* oyununun bir modifiyasyonuydu. Eser, Pace-Wildenstein'in devasa boyutlardaki duvarlarına yansıtılan üç video görüntüsünden oluşuyordu. Görüntülerin ikisinde, tıpkı *Super Mario Clouds*'da olduğu gibi oyundan alınan, birbirine doğru ilerleyen bulutlar vardı. İkisinin arasında duran en büyük ekranda ise, oyundan alınan 16 bitlik MİG savaş uçağı görüntüsünden başka bir şey yoktu.

Sovyet yapımı savaş uçağının görüntüsü, dört köşeli egzoz dumanları animasyonu haricinde, mükemmeldi. Hareketli bulutlarla birlikte bakıldığında, ortaya ürkütücü bir devinim ve durgunluk manzarası çıkıyordu. Archangel'in, Soğuk Savaş'ın son dönemlerini ve ilk Irak Savaşı'nı simgeleyen yapıtları bir araya getiren gizemli sanat eserleri, insanı tarihte gezintiye çıkarır gibiydi. Bize, teknolojinin son 15 yıl içerisinde çok geliştiğini, video oyunlarının daha da gerçekçi bir hâl aldığını, öte yandan da küresel bir çatışmadan başka bir küresel çatışmaya geçtiğimizi hatırlatıyordu. Kurallar değişmişti ama oyun aynı oyundu.

KAYNAKÇA

Giriş

On America's Army: Bill Berkowitz, "US Military Makes Game of Recruitment," TomPaine.com, June 27, 2002, <http://www.tompain.com/feature.cfm/ID/5900>; Zhan Li, "The Potential of America's Army the Video Game as Civilian-Military Public Sphere" (master's thesis, MIT, 2004); Mark Mazzetti, "Army Fights to Sell Itself to the Parents of America," Los Angeles Times, August 22, 2005; Peck, "America's Army Fanbase Expanding," National Defense Magazine, December 2004, <http://www.nationaldefensemagazine.org/issues/2004/Dec/AmericasArmyFan.htm>; Wayne Wooley, "Army's Latest Recruiting Tool-a Video Game-Is Big Success," Newhouse News Service, September 8, 2003.

Daniel Sieberg, "New U.S. Army game is 'tip of the spear,'" CNN Headline News, September 24, 2003, <http://www.cnn.com/2003/TECH/12/16/hIn.game.army>.

Chris Barylick, "TMO at E3-TMO Interviews America's Army Director," The Mac Observer, May 23, 2005, <http://www.macobserver.com/article/2005/05/23.9.shtml>.

America's Army Web site "Windows FAQs, Miscellaneous"

http://www.americasarmy.com/support/faq_win.php?p=1&t=3.

America's Army Web site, "Parents' Info" http://www.americasarmy.com/support/faq_win.php?p=1&t=9#faqo.

On America's Army: Special Forces being released to bolster awareness of Special Forces: Wagner James Au, "America's Arming Digital Memories, Real Bullets," America's Army PC Game: Vision and Realization, produced by the MOVES Institute and the US Army, December 2003, 37. Available at <http://www.move-sinstitute.org/AAbooklet.pdf>.

Henry Jenkins, "War Games," Technolog Review, November 7, 2003, <http://>

www.technologyreview.com/articles/03/11/wo_jenkins110703.asp

Elaine Scarry, *The Body in Pain: The Making and Unmaking of the World* (New York: Oxford, 1987), 83, 100-101.

Bölüm Bir

Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture* (Boston: Beacon Press, 1955), 89.

Roger Callois, *Man, Play and Games* (Chicago: University of Illinois Press, 2001), 54-55.

Plato, *The Republic*, 374d and 422e; quote is adapted from *The Collected Dialogues of Plato*, ed. Edith Hamilton and Huntington Cairns (Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1961), 620-621.

Aristotle, *Politics*, 1253a; quote is adapted from *A New Aristotle Reader*, ed J. L. Ackrill (Princeton University Press, 1987), 509.

Polybius, *Histories*, I 84; quoted in Roland G. Austin (University of Liverpool, England) "Greek Board Games," *Antiquity* 14, September 1940, 261.

Laus Pisonis quoted in H. J. R. Murray, *A History of Board-Games Other Than Chess* (Oxford: Clarendon Press, 1952), 84-85; Scandinavian tales also from Murray, 61.

The Mabinogion, trans. Lady Charlotte Guest (London: Bernard Quaritch, 1877), 121.

Confucius, *Analects*, Book XVII, Chapter XXII; from *The Chinese Classics* (Confucian Analects). trans. James Legge, Project Gutenberg, <http://www.gutenberg.org/etext/4094>.

On Mao: Peter Shotwell, *Go! More Than a Game* (Boston: Tuttle, 2003), 155.

Second Poem on Weigi for Ren Gongjian: Lo and Wang, 187. The "single eye" refers to a common strategy in go; a player leaves an empty space inside a configuration of stones, so that the opposing player cannot try to surround them without being himself surrounded.

Ibn ul Mu'tazz poem: *The Chess Reader*, ed. Jerome Saltzman (New York: Greenberg, 1949), 3.

Rubayit quote: from the Edward Fitzgerald translation.

Miguel de Cervantes, *Don Quixote*, trans. John Ormsby, Vol II, Ch. XII (New York: Macmillan, 1885), Project Gutenberg, <http://www.gutenberg.org/etext/996>. Goldsmith's translation of Scaccia Ludis: Saltzmann, 39.

Thomas Elyot quote (from Elyot's *The Book Named the Governour*): Saltzmann, 62.

Anatomy of Melancholy quote: Saltzmann, 90.

Lewis Mumford, *Technics and Civilization* (New York: Harcourt, Brace, & World, 1934), 42.

For developments in war strategy: *Makers of Modern Strategy: from Machiavelli to the Nuclear Age*, ed. Peter Paret (Princeton University Press, 1986), 11-186.

For the general development of chess into *kriegsspiel*: Thomas B. Allen, *War Games: The Secret World of the Creators, Players, and Policy Makers Rehearsing World War III Today* (New York: McGraw-Hill, 1987); Peter P. Perla, *The Art of Wargaming* (Annapolis, M.D.: Naval Institute Press, 1990). Andrew Wilson, *The Bomb and the Computer: Wargaming from Ancient Chinese Mapboard to Atomic Computer* (New York: Delta, 1968).

Quote from Weikhsman: Perla, 17.

Lady Wilde quote: Richard Ellman, *Oscar Wilde* (New York: Knopf, 1988), 284.

Barbara Ehrenreich, *Blood Rites: Origins and History of the Passions of War* (New York: Metropolitan, 1997), 13.

Toys and Fancy Goods Trader quote: Kenneth D. Brown, "Modelling for War? Toy Soldiers in Late Victorian and Edwardian Britain," *The Journal of Social History*, Vol. 24, no.2, 1990, 245.

George L. Mosse, *Fallen Soldiers: Reshaping the Memory of the World Wars* (New York: Oxford, 1990), 141.

Black Jack Machine Gun ad copy: Gary Cross, *Kids' Stuff: Toys and the changing world of American childhood* (Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1997), 111. For an analysis of the function of similar toys in the post-World War II era, see Tom Englehardt, *The End of Victory Culture: Cold War America and the Disillusionment of a Generation* (New York: Basic Books/HarperCollins, 1995), 81-89.

Ernst Friedrich, *Krieg dem krieg!* (Seattle: Real Comet Press, 1987).

Masterman quote: Brown, *British Toy Business*, 1.

Stealey quote: J.C. Herz, *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds* (Boston: Little, Brown, 1997), 213.

Bölüm İki

On Igloo White: John T. Cornell, "Igloo White," *Air Force Magazine*, November 2004, Vol. 87, no.11, <http://www.afa.org/magazine/nov2004/1104igloo.asp>; Paul Dickson, *The Electronic Battlefield* (Bloomington: Indiana University Press, 1976); Paul N. Edwards, *The Closed World: Computers and the politics of discourse in Cold War America* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1996). Edwards' account is a formidable critique of American military-scientific thinking in the Cold War and its effects on the development of computing; his insights have been influential on my reading of this era.

On Spacewar! and early hackers: Stewart Brand, "Spacewar: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums," *Rolling Stone*, December 1972; D.J. Edwards and J. M. Graetz, "PDP-1 Plays at Spacewar," *Decuscope*, Vol. 1, no.1, April 1962, 2-4; J. M. Graetz, "The Origin of Spacewar," *Creative Computing*, August 1981; Herz, *Joystick Nation*, 5-12; Steven L. Kent, *The Ultimate History of Video Games* (Roseville, Calif.: Prima Publishing, 2001), 15-21; Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, and Greg de Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing* (Montreal: McGill-Queens University Press, 2003), 84-90; Steven Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (New York: Penguin, 1994); "Spacewar," <http://www.wheels.org/spacewar/index.html>; Edward K. Yasaki, "Computing at Stanford," *Datamation*, November 1963, 43-45.

On Baer: Leonard Herman, *Phoenix: The Fall & Rise of Videogames* 3rd ed. (Springfield, NJ: Rolenta Press, 2001) 6-16; Kent, 21-26; David Winter, *Pong Story*, <http://www.pong-story.com>.

On McNamara, Rand, and Operations Research: Edwards, Ch. 4; Erol Morris, *The Fog of War: Eleven Lessons from the Life of Robert S. McNamara*, 2003 (motion picture documentary); William Poundstone, *Prisoner's Dilemma: John Von Neumann, Game Theory, and the Puzzle of the Bomb* (New York: Anchor/Doubleday, 1993).

Buckminster Fuller quotes: R. Buckminster Fuller, *Your Private Sky: the art of design*

science, ed. Joachim Krausse and Claude Lichtenstein (Bacen: L. Müller, 1999), 472-481; referenced in Alexander R. Galloway, "Playing the Code: Allegories of Control of in Civilization," *Radical Philosophy*, November/December 2004, 33-40.

Science Against the People-The Story of Jason: More information on SESPA, including transcripts of original pamphlets and documents, is available on the Web site of UC Berkeley physicist Charles L. Schwartz, a SESPA cofounder, at <http://ist-socrates.berkeley.edu/~schwartz/SRS.html>. The text of "Science Against the People" can be found at <http://socrates.berkeley.edu/%7Eschwartz/SftP/Jason.html>.

William Westmoreland speech: Dickson, 215-223.

Bölüm Üç

On PLATO, Spasim, Mazewar, and other early first-person games: Jim Bowery, "Spasim (1974) The First First-Person-Shooter 3D Multiplayer Networked Games," http://www.geocities.com/jim_bowery/spasim.html; Brian L. Dear, "PLATO People," <http://www.platopeople.com>; James F. Dunnigan, "Chapter 6-Computer Wargames," *The Complete Wargames Handbook*, 2nd ed., 1997, electronic version, <http://www.hyw.com/Books/WargamesHandbook/6-3-gene.htm>; Elisabeth Van Meer, "PLATO: From Computer-Based Education to Corporate Social Responsibility," *Iterations: An Interdisciplinary Journal of Software History*, Vol. 2, November 5, 2003, <http://www.cbi.umn.edu/iterations/vanmeer.html>; David R. Wooley, "PLATON: The Emergence of Online Community," <http://thinkofit.com/plato/dwplato.htm>.

"Cyberpilots all over the US pick out their crafts..." Meinel's anecdote appears in her e-zine "THE GUIDE TO (mostly) HARMLESS HACKING-Beginners' Series Number 5-Computer hacking. Where did it begin and how did it grow?" which circulated online in the mid-1990s. It can still be found on various hacker sites if searched for, as well as in Usenet postings.

Scott Evans' Atari Games Museum: <http://www.atarigames.com>; photos and email exchange with former Atari employee at <http://www.safestuff.com/bradley.htm>.

On Edwin Link and Project Whirlwind: Edwards, Ch. 3; L3 Communications, "Link Simulation & Training: setting the Standard for over 75 years," <http://www.link.com/history.html>; Michael Macedonia, "Games Soldiers Play," *IEEE Spectrum*, March 2002, <http://www.spectrum.iee.org/WEBONLY/publicfea>

ture/maro2/mili.html; Ron Reisman "A Brief Introduction to the Art of Flight Simulation," *Ars Electronica 1990 Catalog*, http://www.aec.at/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=8971.

On SIMNET: Tim Lenoir, "All But War Is Simulation: The Military Entertainment Complex." *Configurations*, Vol. 8, 2000, 238-335. In addition, Lenoir provides perhaps the most highly detailed history to date of the links between the post-WWII military, entertainment, and commercial computer industry in terms of funding, personnel, and joint projects.

On CCCT: James Der Derian, *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial Media-Entertainment Network* (Boulder, Colo.: Westview, 2001), 148-151.

Orson Scott Card, *Ender's Game*, rev. ed. (New York: TOR, 1991).

On DOOM WADs: Herz, *Joystick Nation*, Ch. 6; *Doomworld*, <http://www.doom-world.com>, and especially "The Top 100 WADs of All Time," <http://www.doomworld.com/10years/bestwads>; see also reactions to news that Columbine killer Eric Harris had produced WADs in David Kushner, *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture* (New York: Random House, 2004), 262-264.

On *Death Race* and Atari's reluctance to model realistic violence: Rusel DeMaria and Johnny L. Wilson, *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*, 2nd ed. (New York: McGraw-Hill/Osborne, 2004), 27-28.

On *Marine Doom*: Hiawatha Bray, "The Battle for Military Video Game Niche On," *Boston Globe*, April 16, 1997, A1; Tim Phillips, "Killing Time with Doom: Working It Out," *The Guardian*, November 28, 1996; Rob Riddell, "Doom Goes to War: The Marines Are Looking For a Few Good Games," *Wired*, Sun Tzu (pseudonym), "Time To Kill," *Hotwired Surf du Jour*, August 5, 1996, <http://www.hotwired.com/popsurf/96/32/indexoa.html>.

On *Marine Doom* characters fashioned from GI Joe scans: Tim Lenoir, "Fashioning the Military-Entertainment Complex," *Correspondence: An International Review of Culture and Society*, Vol. 10, Winter/Spring 2002-2003, p. 15

On *Delta Force 2*, *Microsoft Flight Simulator* and Tom Clancy: *Rogue Spear* modifications: Harold Kennedy, "Computer Games Liven Up Military Recruiting, Training," *National Defense Magazine*, November 2002, http://www.nationaldefensemagazine.org/issues/2002/Nov/Computer_Games.htm.

Bölüm Dört

Andy Rooney, 60 Minutes, March 30, 2003; quoted in Mia Consalvo, "It's No Videogame: News Commentary and the Second Gulf War," Digital Games Research Association Conference, Utrecht, Netherlands, November 2003, http://oak.cats.ohiou.edu/~consalvo/consalvo_its_no_video_game.pdf

On Full Spectrum Warrior: "Army grants \$100 million to USC for research in training tools," Military & Aerospace Electronics, November 20, 2004, <http://mae.pennnet.com>; Associated Press, "Military Training is Just a Game," October 5, 2003; Billy Berghammer, "Full Spectrum Warrior Interview: Pandemic Studios' William Henry Stahl," Game Informer Online, May 3, 2004, <http://www.gameinformer.com/News/Story/200405/N04.0503.1843.05215.htm>; Sanda I. Erwin, "Urban Warfare Simulation Helps Train Company Commanders," National Defense Magazine, February 2003, http://www.nationaldefensemagazine.org/issues/2003/Feb/Urban_Warfare.htm; James Hebert, "Band of Brothers," San Jose Mercury News, November 6, 2005, F-1; Noah Shachtman, "New Army Soldiers: Game Gamers," Wired News, October 29, 2001, <http://www.wired.com/news/conflict/0,2100,47931,00.html>; Thompson, "Making of an Xbox Warrior;" Jose Antonio Vargas, "Problems You Can Shake a Joystick At: War Room to Sickroom, Video Games Are Red-Hot," Washington Post, October 18, 2004, A01; as well as reviews and news items at IGN, Gamespy and Gamespot.

On Lt. Col. Jim Riley and Full Spectrum Warrior. Bill Adair, "Did the Army get Out-Gamed?" St. Petersburg Times, February 20, 2005. Meanwhile, trial lawyer Jack Thompson, a notorious crusader against violence in video games, goes even farther, claiming that Al Qaeda is using Full Spectrum Warrior to train terrorists. See Marc Saltzman, "Head to Head," 1 UP, June 2, 2005, <http://www.1up.com/do/feature?cld=3141144>).

Bölüm Beş

On GI Joe sales increase: William Hamilton, "Toymakers Study Troops and Vice Versa," New York Times, March 30, 2003.

On retailers pulling the Forward Command Post: Nick Turse, "Bringing the War Home: The New Military-Industrial-Entertainment Complex at War and Play," TomDispatch, October 16, 2003, <http://www.tomdispatch.com/index.mhtml?pid=1012>.

On spike in wartime sales: Chris Morris, "War Games See Sales Spike: 'Opera-

tion Iraqi Freedom' Brings On Surge of Military Titles," CNN/Money, March 25, 2003. http://money.cnn.com/2003/03/25/commentary/game_over/column_gaming/index.htm.

On counterfactual gaming: Barry Atkins, *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form* (Manchester: Manchester University Press, 2003), Chs. 1 and 4.

On German gamers playing Iraqis in Desert Combat: Morris, "War Games See Sales Spike."

On Osama Bin Laden "skins": Jeffrey Benner, "Games Blow Bin Laden Away," *Wired*, October 10, 2001, <http://wired.com/news/games/0,2101,47226,00.html>.

On 9-11 Survivor: The game's Web site remains archived at <http://www.select-parks.net/archive/911survivor>. Frasca's comments: <http://ludology.org/index.php?topic=articles&page=19>.

On John Klima's *Serbian Skylight* and *The Great Game*: See Klima's website, <http://www.cityarts.com/Imno>, and "All the World's a Game."

WBURG Talks with John Klima About New Media and Character Development," *Williamsburg Quarterly*, Vol. 4, no. 2, Summer 2004, <http://www.wburg.com/0402/articles/article01.html>.

On numbers of Counter-Strike players: http://steampowered.com/status/game_stats.html.

On Velvet-Strike Web site, <http://www.opensorcery.net/velvetstrike/>.

<http://www.opensorcery.net/velvet-strike/recipes.html>; "The sounds of the weapon-fire ..." Anne-Marie Schleiner, "Velvet-Strike: War Times and Reality Games (War Times From a Gamer Perspective)," <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/about.html>; VelvetStrike hate mail, <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/mailgallery.html>.

On Eddo Stern: See <http://eddostern.com> and <http://c-level.cc>.

"I think American gamers play..." Quoted in Holly Willis, "Military Games People Play and the artists who play right back," *LA Weekly*, April 1-7, 2005, <http://www.laweekly.com/ink/05/19/art-willis.php>.

Hayaller oyunlar aracılığıyla gerçeğe dönüşür!

"Bu kitapta video oyunlarının tesadüfen savaşın bir ürünü olarak ortaya çıktığını ancak zamanla savaş hakkındaki fikirleri belirlemeye başladığını anlatacağım. Bu, birçok açıdan günümüze özgü bir hikâye olsa da tarih, bu oyunun daha önce de defalarca oynandığını gösteriyor."

Ed Halter

Yüksek teknoloji ürünü silahlarla, coşkulu çöl askerleriyle ve manşetlerden alınan terör senaryolarıyla dolu günümüzün ultra-gerçekçi bilgisayar oyunları popüler kültürün askerileşmesinde ön saflarda yerini aldı. Popülerite itibarıyla Hollywood'a meydan okuyan bir zamanların eğlence aracı, nasıl oldu da Amerika'nın küresel savaşının bir parçası hâlini aldı? Ve savaş temalı oyunlar yeni neslin savaş hakkındaki fikirlerini nasıl etkiliyor?

Ed Halter, savaş ve bilgisayar oyunları arasındaki bağlantıyı araştırdığı **"Savaş Temalı Oyun Kültürü"** kitabında bu soruların yanıtlarını araştırıyor. Kitapta ayrıca savaş oyunlarının antik medeniyetlerdeki kökenlerinden Soğuk Savaş döneminde savaş aracı olarak geliştirilen bilgisayar sistemleri, Birleşik Devletler askerî destekli savaş oyunları, büyük bütçeli ticari ürünler ve ev yapımı hack'lere kadar oyunlar ve askerî kültür arasındaki uzun süreli ilişkiyi bulacaksınız.

"Evet. Amerikan siyasi kültürü daha acayip bir hâl alamazdı. Ed Halter bombayı patlattı. Bu olağanüstü kitap, savaş temalı oyun kültürünün aksak maçoğunu, kahramanları yücelten kültürünü ve tembel milliyetçiliğini anlatan garip bir girişimden çok daha öte... Bu kitabı mutlaka okumalısınız."

Christian Parenti,

The Freedom: Shadows and Hallucinations in Occupied Iraq kitabının yazarı

"Askerî eğlence sektörünü başarıyla anlatan bir kitap... Oyunlarla, bilgisayarlarla, medyayla, kültürle, savaşlarla ve barışla ilgilenen herkesin mutlaka okuması gerekir."

McKenzie Wark

A Hacker Manifesto'nun yazarı



www.yakamoz.com.tr

ISBN 978-605-384-0671



9 786053 840671