



Hacettepe Üniversitesi

İletişim Fakültesi

İletişim Bilimleri Anabilim Dalı

**BİLGİSAYAR OYUNLARI, YENİ MEDYA VE KİMLİK: KURAMSAL
ARAYIŞLAR**

Umut Yener Kara

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2013

BİLGİSAYAR OYUNLARI, YENİ MEDYA VE KİMLİK: KURAMSAL ARAYIŞLAR

Umut Yener Kara

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

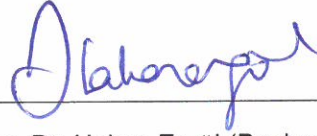
İletişim Bilimleri Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2013

KABUL VE ONAY

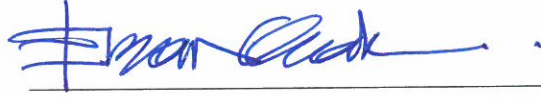
Umut Yener Kara tarafından hazırlanan "Bilgisayar Oyunları, Yeni Medya ve Kimlik: Kuramsal Arayışlar" başlıklı bu çalışma, 21 Haziran 2013 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



Doç. Dr. Hakan Ergül (Başkan-Danışman)



Doç. Dr. Aksu Bora



Yrd. Doç. Dr. Ersan Ocak

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.

Prof. Dr. Yusuf Çelik

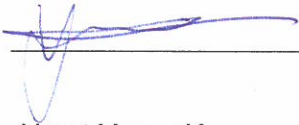
Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumun yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

21. 06. 2013



Umut Yener Kara

ÖZET

KARA, Umut Yener, *Bilgisayar Oyunları, Yeni Medya ve Kimlik: Kuramsal Arayışlar*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2013.

Bu tez yeni medya ve kimlik konusunu bilgisayar oyunlarını merkeze alarak incelemeye çalışmaktadır. Ludolojik yaklaşımlarla koştur biçimde bilgisayar oyunlarının yeterli bir kavramsallaştırması için temsili-olmayan kuramlara ihtiyaç duyulduğu ileri sürülmektedir. Bunu başlangıç noktası olarak bilişsel bilimler, bilim ve teknoloji çalışmaları, posthümanizm ve felsefe de dahil olmak üzere çeşitli alanlardan yararlanarak kimlik ve video oyunlarını kuramsallaştırmak amacıyla holistik kuramsal çerçeveler ortaya konulup tartışılmaya çalışılmaktadır. Gilles Deleuze'ü merkezi bir figür olarak alıp, Manuel de Landa, Brian Massumi, Tim Ingold, Bruno Latour, Humberto Maturana ve Francisco Varela gibi önemli kuramcılardan yararlanarak, temsili medya kuramının ötesinde bilgisayar oyunlarını düşünmek için epey zengin bir literatürün var olduğu gösterilmeye çalışılmaktadır. Aynı zamanda bahsedilen çerçevelerin holistik doğalarından yararlanarak kültürel çalışmalar alanında doğa ve teknoloji ile ilgili fenomenler incelenirken ihtiyaç duyulan kuramsal çalışmalar için bu yaklaşımların verimli olabileceği önerilmektedir.

Anahtar Sözcükler: Temsil-dışı kuram, bilgisayar oyunları, yeni medya, Gilles Deleuze, kimlik, posthümanizm.

ABSTRACT

KARA, Umut Yener, *Computer Games, New Media and Identity: A Theoretical Search*, Master's Thesis, Ankara, 2013.

This thesis tries to study the topics of new media and identity with a focus on computer games. In line with ludological approaches I argue that computer games need non-representational theories to be adequately conceptualised. Taking this as a starting point I attempt to introduce and discuss holistic theoretical frameworks suitable for theorizing identity and video games by drawing from variety of fields including cognitive sciences, science and technology studies, posthumanism and philosophy. Taking Gilles Deleuze as a central figure alongside with other influential theoreticians like Manuel de Landa, Brian Massumi, Tim Ingold, Bruno Latour, Humberto Maturana and Francisco Varela, I argue that there is indeed a rich literature to draw on beyond representational media theory when thinking about computer games. Owing to holistic nature of discussed frameworks I also suggest that these perspectives are fertile for much needed theoretical work in cultural studies when studying nature and technology related phenomena.

Key Words: Non-representational theory, computer games, new media, Gilles Deleuze, identity, posthumanism.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
İÇİNDEKİLER.....	v
GİRİŞ.....	1
BÖLÜM I: ANLAMBİLİMSEL TARTIŞMA: KİMLİK.....	8
1.1. KİMLİK NEDİR?	8
1.2. KİŞİSEL KİMLİK VE BENLİK: KISA BİR TARİHSEL BAKIŞ	15
1.3. ERIKSON'UN KİMLİK GÖRÜŞÜ.....	18
1.4. SONUÇ	21
BÖLÜM II: YENİ MEDYA VE KİMLİK: GENEL BİR BAKIŞ	22
2.1. İLK KAVRAMSALLAŞTIRMALAR: TURKLE VE STONE	22
2.2. YENİ MEDYA VE BENLİK SUNUMU	27
2.3. BİLGİSAYAR OYUNLARI VE KİMLİK	29
2.4.SONUÇ	31
BÖLÜM III: POSTHÜMANİZM	33
3.1.POSTHÜMANİZM NEDİR?	33
3.2.POSTHÜMANİZMİN SOYKÜTÜKLERİ	35
3.3.BİR SINIR ELEŞTİRİSİ OLARAK POSTHÜMANİZM	40

3.4.SONUÇ.....	42
BÖLÜM IV: ARA BÖLÜM: JOURNEY VE KİMLİK.	44
4.1. ÇÖL VE HACILIK	45
4.2. NIETZSCHE, AMOR FATI VE SONSUZ DÖNÜŞ	50
4.3. SONUÇ.....	54
BÖLÜM V: İMGESİZ DÜŞÜNCE	55
5.1.DELEUZECÜ BİR ONTOLOJİNİN ANA HATLARI	55
5.2.KİMLİK VE ETOLOJİ.....	62
5.3.SONUÇ.....	72
BÖLÜM VI: DENEYİMİN ZENGİNLİĞİ	73
6.1.DENEYİCİ BİR YAKLAŞIM İÇİN ÇAĞRI	73
6.2.SONUÇ.....	80
BÖLÜM VII: BİLGİSAYAR OYUNLARI, SİBERNETİK VE ÖZDEŞLİK	82
7.1.SANAL VE GERÇEK.....	82
7.2.TEMSİL VE SİMÜLASYON	87
7.3.DİJİTAL OYUNLAR VE SİBERNETİK	91
7.4.BİLMEK YAPMAKTIR, YAPMAK BİLMEKTİR	94

7.5.DİJİTAL OYUNLAR VE ÖZDEŞLEŞME	99
7.6.SONUÇ.....	103
SONUÇ: SORUNLAR ÇÖZÜMLER VE TANIKLAR	104
KAYNAKÇA.....	113

GİRİŞ

“Eğer düşünce gerçek anlamda nesnelere boyun eğerse, eğer dikkatini nesnenin kategorisinden ziyade nesnenin kendisine yöneltirse, nesnelere bakış altında konuşmaya başlayacaklardır.” (Adorno, 1973: 27-28)

Deleuze bizim bilgimizin sınırlarında, bilgisizlik ve bilgiyi ayıran sınırdaki yazdığımızı söylemişti (Deleuze, 1994: xxi). “Kişi bilmediği ya da kötü bildiği şeyler dışında nasıl yazabilir?” diye sormuştu (s. xxi). Benzer şekilde ben de bu tezde – en azından kısa bir süre önce- bilmemiş olduğum şeylerden bahsettim ve okuyup yazarken en keyif aldıklarım bildiklerim değil, bilmediklerim oldu. Bu yüzden buradaki girişte “yeni medyanın nasıl son yıllarda hayatlarımızın ayrılmaz bir parçası haline geldiğinden veya nasıl fevkalade önemli olduğundan” bahsetmeyeceğim. Bunun yerine tezde bahsedilen kuramlara uygun biçimde bu tezin ortaya çıkış veya yaratılış sürecinin bir hikâyesini anlatmaya çalışacağım.

Sandy Stone *The War of Desire and Technology At the Close of the Mechanical Age* (1995) adlı kitabının başında bir itiraf yaparak küçükken nasıl radyo denilen “teknolojik proteze” aşık olduğunu anlatır (s.3). “Aşık olmak” veya “teknolojik protez” ifadelerine tamamen katılmasam da *Commodore 64* ve *Amiga 2000* adlı bilgisayarlarla karşılaşmamın Stone’un anlattıklarına benzer olduğunu söyleyebilirim. Yakın zamana kadar oyun konsolları olduğunu düşündüğüm bu sihirli kutuların yapabildikleri o zamanlar bana saf sihir gibi görünmüştü. Beni büyüleyen en önemli özellikleri onların kullanıcıların içinde hareket edecekleri, dolaşabilecekleri ve etkileşim kurabilecekleri dünyalar yaratabilmeleriydi. Massumi’nin (2002) belirttiği gibi protez veya uzantı düşüncesi halihazırda mevcut kapasitelerin ve olanakların arttırılması gibi bir anlam önermektedir (s.116). Ancak bana göre oyun dünyalarında söz konusu olan oyuncunun gerçek hayatta sahip olduğu kapasitelerin arttırılması değil, şeylerin farklı kapasitelere sahip olduğu bir dünyaya adım atmaktır.

Nitekim kültürel çalışmalar odaklı bir iletişim formasyonu almış bir oyuncu olarak bildiklerimi bu dünyalardaki deneyimlerimi uygulamaya çalıştığımda birşeylerin eksik olduğu hissiyatına kapıldım. *World of Warcraft* oynarken ben Turkle ve Stone'un dediği gibi kimlik deneyleri mi yapıyordum? Bana hiç öyle gelmiyordu; bir RPG *guild*'inde¹ kısa bir macera dışında hiç rol yapmaya çalışmamıştım ve avatarlarımı hiç de kendimin bir temsili olarak görmüyordum. Kadın *gnome*² savaşımcı kadın bir cüce olmanın nasıl bir hissiyat olduğunu anlamak için değil *gnome*'ların ırksal bir becerisi ve kadın *gnome* bir savaşçının yarattığı tezatlık için seçmişim. Oyunda amacım kendimin keşfedilmemiş yönlerini ifade etmekten ziyade oyunun kendi amaçlarıyla bağlantılı biçimde parlak zırhlar ve silahlar kuşanmak, zorlu canavarları mağlup etmek gibi sıradan şeylerdi. Tabii ki *World of Warcraft* gibi oyunlarda sosyal ilişkiler deneyimin büyük bir kısmını oluştursa da bu bana göre sadece hikâyenin bir kısmıydı. Bu oyunlarda kurulan toplumsal örgütlenme ve ilişki biçimlerine bakılırsa onların bu oyunların dünyalarıyla ne kadar ilişkili olduğu da açıktı. *World of Warcraft* gibi oyunlarda siberseks ve çevrimdışı hayata taşan romantik ilişkilerin yaygınlığı, bu oyunların uzun süreli kişilerarası iletişimi teşvik eden yapılarıyla da kısmen bağlantılı gibi görünüyordu. Diğer pek çok online oyunda (örn. *Starcraft II*, *Call of Duty*, *MOBA* oyunları) kadın oyuncuların az olmasıyla bağlantılı biçimde bu tür fenomenlerin çok nadir olması oyunların kendi kuralları ve yapılarıyla onların içinde kurulan toplumsal ilişkilerin yakından bağlantılı olduğunun bana göre bir göstergesiydi. Bu yüzden kimlik/nelik konusunda kişilerin veya genel olarak kendiliklerin içinde buldukları ilişkiler ağlarının hiçbir zaman gözden kaçırılmaması gerektiği kanaatine vardım.

Bağlantılı biçimde temsil konusunun da oyunlar söz konusu olduğunda sorunsallaştırılması gerektiğini fark ettim. Oyunlardaki karakterler ve nesnelere neyi temsil ettiği sorusuna basit bir cevap vermek zordur. Dovey ve Kennedy'nin (2009) kullandığı bir örnekle satrançta nasıl kale ve fil gibi taşların adlarını paylaştıkları gerçek

¹ Tarihsel olarak "lonca" anlamına gelen "guild" terimi online oyunlarda kurulan oyuncu topluluklarına gönderme yapar. Özellikle MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) denilen türde (örn. *World of Warcraft*, *Guild Wars*, *Everquest*) oyunlardaki topluluklar için kullanılır. Yakın iki terim "klan" ve "takım"dır ancak bu terimler genelde karşılıklı oynanan takım oyunlarında yaygındır. "RPG guild" ve "raiding guild" gibi guild tipleri *World of Warcraft*'ta bu toplulukların odak noktalarıyla ilgilidir; RPG guildleri oyunun kendi dünyası içinde rol yapmaya odaklanırken, "raiding" guildleri oyunun zorlu üst seviye zindalarını tamamlamaya odaklanılır.

² *Gnome*'lar *World of Warcraft*'ta kısa ve minyon bir ırktır. Hızlı ve anlaşılmaz konuşmalarıyla, mucitlik yetenekleriyle ve kafa karışıklıklarıyla tanınırlar.

dünyadaki nesnelere temsil ettikleri söylenemiyorsa bilgisayar oyunlarındaki nesnelere için de benzer bir durum vardır. Bilgisayar oyunlarında nesnelere ve karakterlerin *neye benzediklerinden* ziyade *onların ne yaptıkları* oyuncular için çoğu zaman daha önemlidir; *Mario* oyunlarında dinazor *Yoshi*'nin milyonlarca yıl önce soyları tükenmiş hayvanlarla görünüşü dışında belki de hiçbir ortaklığı yoktur. Yoshi mizaç bakımından evcil hayvanlara benzer, bukalemun gibi uzun bir dile sahiptir ve düşmanlarını yutarak yumurtalara dönüştürmek gibi tuhaf bir becerisi vardır. Bu noktada kültürel çalışmaların benimsediği türden göstergelerin ve söylemlerin nesnelere kurduklarını söyleyen bir yaklaşım da bize yardımcı olmaz. Yoshi'nin bazı derin bilinçdışı yapıları gönderme yaptığını veya tuhaf bir kapitalizm metaforu olduğunu iddia etmek de kanımca gereksiz yere durumu karmaşıklatacaktır. Bu nedenlerle bana durum gayet basit görünmüştü; oyunlarda nesnelere ve karakterlerin özellikleri/kimlikleri oyunun kuralları ve yapısı çerçevesinde onlarla kurulan etkileşimlerle yakından bağlantılıydı, sadece onlar hakkında konuşulanlarla değil.

Bu gözlemlerin bana göre doğal sonucu somut yaşanan deneyimin odağa alınması gerektiğiydi. Oyun oynamak eninde sonunda bir oyun dünyasında hareket etmek, duyumsamak ve eylemek demektir. Oyun tasarımcılarının ve oyuncuların edimlerini Hall'ın (1980) dediği gibi bir kodlama ve kodaçma süreciyle açıklamak bizi sadece bir yere kadar götürecektir. Eğer oyuncular kodaçma yapıyorlarsa bu pratiklerinin tek parametresi paylaşılan kültürel anlamlar değil, kodaçma yapılan göstergelerin veya nesnelere oyuncuya ne yaptıkları ve oyuncunun onlara ne yaptığı da olacaktır. Bu görüş aynı zamanda anlamın dilsel değil, deneyimsel olduğu gibi bir içerime de sahiptir. Belki de savunulan bu deneyci görüşü en iyi Deleuze'ün Whitehead'den alıntılıdığı bir söz özetlemektedir: “Soyut olan açıklamaz, bunun yerine açıklanmak zorundadır” (Deleuze ve Parnet, 1987: vii).

Gerçekte bu düşünceler genel çatı bakımından pek yeni değildir ve örneğin ludoloji yaklaşımı temsili metinsel analizlerin oyunlar için yetersiz olduklarını ikna edici biçimde ortaya koymuştur. Ancak bana göre bu kavrayışlar oyunlarla sınırlı bırakılmamalıdır ve geniş bir perspektife oturtulmalıdırlar. Bu noktadan hareket ederek okumalar yaptığımda çok geçmeden gördüm ki aslında bu türden kavrayışlar sadece oyun çalışmalarında değil bilim ve teknoloji çalışmalarından kuramsal biyolojiye

ve bilişsel bilimlere kadar çok farklı alanlarda savunulmaktaydı. Felsefe alanında ise benim aradığım türden deneyci ve temsil-dışı yaklaşımların genelde Gilles Deleuze'ün felsefesiyle ilişkilendiğini fark ettim. Belki de Deleuze'ün felsefesinin en müthiş özelliği onun neredeyse bütün disiplinler sınırların dışında bulunmasıdır. Bu yüzden örneğin Manuel de Landa (2002) Deleuze'ün düşüncelerini kompleks sistem bilimlerine, Bonta ve Protevi (2004) coğrafyaya, Brian Massumi (2002) duyu ve algılara, Pearson (1999) ise biyolojiye uygulayabilmiştir. Bu tezde de benimsenen Deleuzecü çerçevenin benzer bir transdisipliner yansıması olmuştur ve sık sık beşeri bilimlerin sınırlarının dışına çıkmıştır.

Nitekim metnin başından beri söylenenler, benim kısa bir süre önce bilmediğim şeylerdi ve dolayısıyla yanıltıcı olabilirler. Çoğu giriş gibi bu giriş de sonradan yazılmıştır ve eğer benim tezi yazmadan önce yazacaklarıma dair somut bir birikim sahibi olduğum gibi bir izlenim ortaya çıkmışsa bu tamamen yanıltıcıdır. Bağlantılı biçimde bu tez mütevazi bir kuramsal arayış olarak görülmelidir ve yazılanlar hem bu arayışın sonuçlarını hem de bu arayış sürecinin kendisini anlatmaktadır.

Ancak bu tez Deleuze üzerine bir tez değildir ve amacı Deleuze'ün düşüncelerini serimlemekten ziyade yeni medyayı, teknolojiyi ve bilgisayar oyunlarını farklı şekilde düşünmemizi sağlayacak kuramsal çerçevelerin aranmasıdır. Bu yüzden Gilles Deleuze kadar Manuel de Landa, Brian Massumi, Bruno Latour, Humberto Maturana, Francisco Varela, Tim Ingold ve diğer pek çok kuramcının düşüncelerine de epey yer verilmiştir. Diğer yandan bu tez sadece yeni medya veya bilgisayar oyunları hakkında da değildir ve dil, algı ve bilme gibi farklı konulara da geniş şekilde yer verilmiştir. Bunun pek çok nedeni olsa da en önemlisi tezin içinde Latour'un (1991) perspektifinden ortaya konulmuştur: Yaygın biçimde fenomenler ya toplumsal ya doğal ya da söylemsel biçimde birbirlerinden kopartılarak incelenir ve bağlantılı biçimde disiplinler olarak bu alanların arasına katı sınırlar çekilmiştir. Gerçekte ise insanın dünyasını oluşturan her şey aslında hem toplumsal, hem doğal hem de söylemseldir ve bu fenomenleri bütünlüklü şekilde incelemek için holistik yaklaşımlara ihtiyacımız vardır. Bu tezde de yer verilen kuramların çoğu bu türden holistik bir bakış açısını savunur; örneğin Maturana ve Varela kuramlarını tek hücreli canlılardan, makinelere, topluma ve dile

kadar geniş bir fenomenler alanına uygulamışlardır. Bu bakımdan bilgisayar oyunları da istisna değildir ve onların geniş bir perspektif içine yerleştirilmeleri gerekir.

Tezin genel olarak bölümleri hakkında bir bilgi vermek gerekirse birinci bölüm kimlik konusunda anlambilimsel bir tartışmadan meydana gelmektedir. Kimlik konusunda yaptığım okumalarım da dikkatimi çeken bir durum “kimlik” kelimesinin genelde anlamı kendinden açık bir kavram gibi kullanılması ve anlambilimsel açıklamalara veya tartışmalara gerek duyulmamasıydı. Bu noktadan hareketle literatür yardımıyla kimlik (*identity*) kelimesinin farklı kullanımlarına ve tarihsel geçmişine bakarak - en azından kendim ve benimle benzer bir karmaşa yaşayan okur için - durumu daha açık hale getirmeye çalıştım. Ancak sonuç olarak anlamsal karmaşaların tikel-tümel arasında kurulan oldukça sorunlu bir ontolojik ilişkinin ifadeleri olduğu yargısına vardım. Nitekim bu konuyu ancak tezin ilerilerinde irdeleyebildim.

İkinci bölüm genel olarak yeni medyada kimlik konusunun nasıl kavramsallaştırıldığına bakmaktadır. Literatürde siberuzamın genel olarak ya çevrimdışı kimliklerin dışına çıkıldığı “bedenden özgürleştirici” bir alan ya da basit şekilde çevrimdışı benliklerin veya kimliklerin sunulduğu gerçek yaşamla bütünleşik bir alan olarak kavramsallaştırıldığını gözlemledim. Bu çerçeveler bilgisayar oyunlarına uygulanmaya çalışıldığında ise yetersiz kaldıkları iddia ederek, farklı bir kuramsal eksene ve açıklamaya ihtiyaç olabileceğini dile getirdim.

Üçüncü bölüm beşeri bilimlerin ve humanizmin ötesinde insan, doğa ve teknoloji üçlüsü hakkında zengin kavrayışlar içeren posthumanizm literatürünü ele almaktadır. Bu bölümde sıkça aynı oldukları düşünülen posthumanizm ve transhumanizm yaklaşımları arasındaki farkların altını çizerek, posthumanizmin ne olduğu sorusuna cevap vermeye çalıştım. Bu alan özellikle insan ve ötekileri (doğa ile teknoloji) arasındaki ilişkilere odaklandığından bu alana bakmanın genel olarak faydalı olacağını düşünüyorum.

Dördüncü bölüm bir ara veya geçiş bölümüdür. Burada Zygmunt Bauman’ın *From Pilgrim to Tourist: A Short History of Identity* (1996) adlı makalesinden hareketle 2012 yılında *Playstation 3*’e çıkan ve pek çok ödül almış *Journey* adlı oyunu kimlik sorunu çerçevesinde yorumlanmaya çalıştım. Nietzsche’nin *amor fati* ve sonsuz dönüş (ya da bengi dönüş) düşünceleriyle bazı bağlantılar kurarak, kişisel gelişim söylemlerinin

günümüzde benlik ve öznelik konuları için verimli literatürler olabileceğini ileri sürdüm.

Beşinci bölüm Gilles Deleuze ve Manuel de Landa'nın yaklaşımlarını merkeze alarak genellikle söylemlerden ve dilden hareketle kavramsallaştırılan kimlik/nelik konusunun farklı şekilde düşünülebileceğini göstermeye çalışmaktadır. Buna göre kendiliklerin (*entity*) kimliği/neliği onların etki ve etkilenme kapasiteleri (*affect*)³ çerçevesinde başka kendiliklerle kurdukları ilişkiler ağı/birleşimler (*assemblage*) ve özgül tarihleri çerçevesinde kavranmalıdır. Bu düşünceleri bilgisayar oyunlarına da uygulayarak böylesine bir yaklaşımın oyunlarda şiddet konusunu da farklı şekilde düşünmemizi sağladığını ileri sürdüm.

Altıncı bölüm önceki bölümde söylenenleri açarak Deleuze'ün transendental deneycilik, Massumi'nin genişletilmiş deneycilik, Latour'un ise gerçekçi gerçekçilik dediği deneyci, gerçekçi ve materyalist bir yaklaşımın hatlarını ayrıntılı bir biçimde ortaya koymaya çalışmaktadır. Özellikle doğa ve teknolojiyle bağlantılı fenomenleri kavramak için söylemsel ve temsili yaklaşımlardan daha verimli olduğunu düşündüğüm bu yaklaşımın genel olarak ilkelerini de ifade etmeye çalıştım.

Yedinci ve son bölümde ise bütün bu söylenenlerden hareketle bilgisayar oyunları odağa alınarak sanal-gerçek, temsil-simulasyon, kapasite-görünüş ayrımları ve özdeşleşme konusu sorunsallaştırılmaktadır. Bu bölümde bilgisayar oyunlarının klasik siberetik kuramlar çerçevesindeki kavramsallaştırmalarına kısaca bakıp ikinci dönem siberetik kuramlar içerisinde en ünlüsü olan Maturana ve Varela'nın algı ve bilme kuramlarıyla bu kavramsallaştırmaları geliştirilmeye çalıştım. Özdeşleşme kavramı yerine ise Deleuze'ün birleşim (*assemblage*) kavramının kullanılmasının çok daha verimli olabileceği görüşünü, bu bölüm içinde tartışmaya çalıştım.

³ Brian Massumi ve Manuel de Landa'nın ifade ettiği gibi Deleuze "etki ve etkilenme kapasitesi" (*capacity to affect and to be affected*) ifadesini genelde sadece "*affect*" biçiminde kısaltarak kullanır. Ben de tezde genel olarak "*affect*" kelimesini "etki ve etkilenme kapasitesi" olarak açarak çevirdim; "*affection*" kelimesini ise "etkilenim" olarak çevirdim. Türkçe literatürde bu terimler sıkça "duygu" "ya da "duygulam" ve "duygulanım" olarak çevrilse de Massumi'nin belirttiği gibi Deleuze (ve Guattari) kelimeyi çok farklı bir anlamda kullanır ve duygu için "*sentiment*" kelimesini tercih eder(ler). (Bkz. Massumi'nin *A Thousand Plateaus*'a [1987] yazdığı notlar, ss. xvi-xix ve Manuel de Landa'nın *Intensive and Topological Thinking* adlı EGS'deki dersi: <http://www.youtube.com/watch?v=0wW2l-nBIDg>).

Görüldüğü üzere bölümler tezin kuramsal arayış niteliğiyle bağlantılı biçimde yarı-özerk bir görünüşe sahiptir. Dolayısıyla en azından ben tezin bitmiş ve kapalı bir çalışma yerine “*working notes*” (iş gören notlar) şeklinde kavranması taraftarıyım. Son bir uyarı olarak Maturana ve Varela’nın “her söz birisi tarafından söylenmiştir” deyişinden hareketle bir nesnellik ve kesinlik iddiamın olmadığını belirtmem gerekir (2010: 57).

BÖLÜM I

ANLAMBİLİMSEL TARTIŞMA: KİMLİK

1.1. KİMLİK NEDİR?

Kimlik (*identity*) sözcüğünün gündelik, siyasi ve akademik söylemdeki yaygın kullanımına rağmen sözcüğün anlamlarının açık olmadığı ve bir anlam karmaşasının var olduğu sıkça belirtilmiştir (örn. Lister v.d., 2009; Gleason, 1983; Bendle, 2002; Ashmore ve Jussim; 1999; Fearon, 1999). Hatta Bendle günümüzde kimlik krizinin, “kimlik” [kavramının] krizi” olarak da yorumlanabileceği iddia etmiştir (Bendle, 2002: 2). Bağlantılı biçimde önemli bir sıkıntı İngilizce “*identity*” teriminin psikolojiden felsefeye, teorik biyolojiden sosyolojiye kadar literatürde çok farklı alanlar içinde kullanılması ve bu literatürler arasında iletişimin pek olmayışdır. Hatta Stryker ve Burke'nin dikkat çektiği gibi sosyal psikoloji ve sosyoloji alanları arasında bile kullanımlar bakımından çok sayıda farklılık vardır (2000: 284). Nitekim hem gündelik hayatta hem medyada hem de toplumsal bilimler alanında “kimlik” anlamı sanki kendinden açık bir kavram gibi kullanılmakta ve anlambilimsel (semantik) tartışmalara genel olarak gerek duyulmamaktadır. Fearon şöyle diyor:

[Toplumsal bilimlerde] kimliğe karşı artan geniş ilgiye rağmen, kavramın kendisi bir nevi muamma olarak kalmaktadır (...) Günümüzdeki “kimlik” nosyonu oldukça yeni bir toplumsal inşadır ve epey karmaşıktır. Herkes gündelik söylemde kelimeyi nasıl kullanacağını bilse de kimse kelimenin güncel anlamları konusunda özet mahiyetinde yeterli bir açıklama vermemektedir. Yakın zamanlı araştırmalar içinde kavramın (özellikle de akademisyenlerin kimlikleri hem açıklanacak hem de açıklayıcı gücü olan şeyler olarak aldıkları toplumsal bilimlerdeki) merkezi önemi göz önüne alındığında, bu neredeyse bir skandal anlamına gelir. (Fearon, 1999: 2)

Bunun yanında İngilizce *identity* sözcüğü (ve genel olarak Batı dillerindeki muadilleri) ile Türkçe karşılığı “kimlik” arasında farklılıklar vardır ve bu sözcüklerin anlam farklılıkları İngilizce literatür üzerinden giden bir çalışma için önemlidir. İngilizce *identity* sözcüğünün kökü Latince “aynı” anlamına gelen *idem*'den gelmektedir ve

kelime anlamıyla “aynılık, özdeşlik” demektir. *Shorter Oxford Dictionary*’de iki tanım örnekleriyle şöyledir:

1. The quality or condition of being identical in every detail; absolute sameness; an example of this. Also the fact of being identified with. L16

[Bütün detaylar bakımından aynı olma durumu veya niteliği; mutlak aynılık; bunun bir örneği. Aynı zamanda tanımlanma/özdeşleşme olgusu.]

Fawcett There is no identity of interests between the employers and employed.

[İşverenlerin ve işçilerin çıkarları aynı değildir.]

D. Macdonald The Letter to Lang did express... his feeling of identity with the masses.

[Lang’a mektubu ... onun kitlelerle olan özdeşleşme hissini dışavurmuştu.]

2. The condition or fact of a person or thing being that specified unique person or thing, esp. as a continuous unchanging property throughout existence; the characteristics determining this; individuality, personality. M17

[Bir kişinin veya şeyin, özellikle varoluş boyunca süregelen değişmeyen bir özellik olarak belirtilen özgül kişi veya şey olması durumu veya olgusu; bunu belirleyen karakteristik özellikler; ferdiyet, kişilik.]

Saki To disguise one’s identity in a neighbourhood where one was entirely unknown seemed... rather meaningless.

[Kişinin hiçbir şekilde bilinmediği bir mahallede kimliği saklamaya çalışması .. epey anlamsız görünmüştü].

H. Arendt The Jews... had been able to keep their identity through centuries.

[Yahudiler... yüzyıllar boyunca kimliklerini koruyabilmişlerdi.]

(Identity, SOED, 2002)

Bunun yanında aynı kökten türetilmiş “*identical*” sıfatı da yine “aynı” anlamına gelir; SOED’in örneğini değiştirirsek “*The interests between the employers and employed are not identical*”da olduğu gibi. Fark edildiği üzere Türkçe “kimlik” sözcüğü “aynılık” anlamını kapsamamaktadır ve bu anlamda kullanıldığında “identity” sözcüğü genelde “özdeşlik” sözcüğüyle karşılanmaktadır. *Online* TDK sözlüğünde “kimlik” maddesi ise şöyledir:

1. *isim*. Toplumsal bir varlık olarak insanın nasıl bir kimse olduğunu gösteren belirti, nitelik ve özelliklerin bütünü.

"Sanırım uzun zaman kimliğini korumak, güçlü kalabilmek için direndi." - R. Mağden

2. Kişinin kim olduğunu tanıtan belge, kimlik belgesi, tanıtma kartı, hüviyet

3. Herhangi bir nesneyi belirlemeye yarayan özelliklerin bütünü.⁴

TDK'nın üçüncü tanımında kimlik "herhangi bir nesneyi" kapsayacak şekilde genişletilmiş olsa da Türkçe'de kimlik "kim" sorusuyla belirlendiğinden genelde toplumsal aktörlere gönderme yapmaktadır. Bir ağacın veya taşın kimliğinden bahsedilemez, bunun yerine TDK'da bulunmasa da ve çok yaygın kullanılmasa da toplumsal olmayan şeyler için "nelik" sözcüğü kullanılır. Ancak ulus, şirket ve kurum gibi tüzel kişilikler denilen varlıkların da Türkçe'de - diğer dillerde olduğu gibi- kimliğinden bahsedilebilmektedir; "Türkiye kimlik krizinde," "Apple şirketi kimliğini kaybediyor" gibi.

Diğer yandan İngilizce'de aynı kökten gelen "*identify*" fiili geçişken olarak kullanıldığında Türkçe'de "tanımlamak, kimliğini tespit etmek, ne olduğunu belirlemek" anlamına gelirken "with" ekiyle kullanıldığında "özdeşleşme, kendini bir şeyle tanımlama" ile karşılanır. Fark edildiği üzere her iki dilde de kelimenin "bir şeyi o şey yapan özelliklerin bütünü" şeklindeki anlamı ağır basmaktadır ve İngilizce ve Batı dillerine özgü olan "aynılık, özdeşlik" anlamı da bu tanımla bağlantılıdır. Eğer iki şey özdeşse onlar aynı temel özellikleri paylaşıyorlar demektir, yani onlar ortak bir kimliğe/neliğe sahiplerdir.

Felsefede özdeşlik konusu Antik Yunan'dan beri tartışılmaktadır ve günümüzde özellikle mantık ile analitik felsefe alanlarının konusudur. Herakleitos'un *panta rei* (herşey akar) ilkesi ve "her şey değişir ve hiçbir şey aynı kalmaz. . . aynı nehirde iki kez yıkanılmaz" sözü henüz Antik Yunan'da özdeşlik konusunun sorunsallaştırıldığını göstermektedir. Bunun yanında çürüyen tahtaları değiştirilip tamamen yenilenen

4

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.51b523b9d7c767.05716267 (Erişim tarihi: 08.03.2013)

Theseus'un gemisinin hâlâ Theseus gemisi olup olmadığı paradoksu 1. Yüzyılda filozofların tartışma konusu olmuştur. Bunun gibi felsefede konuyla ilgili pek çok paradoks vardır (mesela ışınlama paradoksu, olanaklı dünyalar paradoksu vb.) ancak konuyla doğrudan ilişkili olmadığından burada sadece felsefede özdeşlik konusunda yapılan önemli gördüğüm bir ayrıma değineceğim. Bu ayrım niteliksel özdeşlik ve sayısal özdeşlik arasındadır:

Niteliksel özdeşliğe sahip şeyler belli özellikler paylaşırlar, bu yüzden şeyler daha az ya da daha fazla niteliksel olarak özdeş olabilirler. Fino köpekleri ve Danua köpekleri niteliksel olarak özdeştir çünkü onlar köpek olma v.b. özelliklerini paylaşırlar. Ancak iki fino köpeği (büyük olasılıkla) daha fazla niteliksel özdeşliğe sahiplerdir. Sayısal özdeşlik ise sadece birşeyin kendisiyle sahip olabileceği mutlak ya da toptan bir niteliksel özdeşlik gerektirir. . . X ve Y'nin sayısal olarak özdeş olmaları için doğru şekilde bir olarak sayılmaları gerekir (Harold, 2012).

Sayısal özdeşliğin diğer adı ise kişisel özdeşliktir çünkü kişiler niteliksel olarak değışseler de zamansal ve mekânsal olarak birliklerini korudukları düşünülür. Bağlantılı diğer bir ayrım ise diyakronik ve senkronik özdeşlik ayrımıdır (Harold, 2012). Niteliksel özdeşlik senkroniktir ve soyut niteliksel özelliklerle ilgilidir, sayısal özdeşlik ise diyakroniktir, belli bir varlığın zamansal ve uzamsal sürekliliğiyle ilgilidir.

Burada elimizdeki konu için neden bu felsefi ayrımların önemli olduğu sorulabilir. Cevap kimlik konusunda bu iki özdeşlik biçiminin de farklı bağlamlarda kullanılmaları ve açıklayıcı bir işlev taşımalarıdır. Örneğin ulusal ve etnik kimlik söylemlerinin önemli öğelerinden bazılarının soy, ortak bir tarih ve ortak bir köken duyguları olduğu iyi bilinmektedir. Bu söylemler günümüzde yaşayan bireyler ve geçmişte yaşamış "atalarımız" arasında zamansal bir süreklilik veya diyakronik bir özdeşlik kurmaktadır ve tekliğe, birliğe vurgu yapmaktadırlar. Diğer yandan ilkokullarda öğretilen Türklerin misafirperver oluşu gibi özellikler, Türk ulusunu diğerlerinden niteliksel olarak ayıran senkronik kimlik öğeleridir.

Kelimenin felsefedeki kullanımından toplumsal bilimlerdeki kullanımına geçildiğinde sıkça toplumsal ve bireysel ya da kişisel kimlikler arasında bir ayrım yapıldığını görürüz. Ancak ne yazık ki kültürel çalışmalar ve sosyoloji konulu sözlük ile ansiklopedilerine bakıldığında, belki de anlamı açık görüldüğünden çok azının bir kimlik tanımı yaptığı görülmektedir. Sözlüklerin ilk cümleleriyle bazı örnekler:

Sage Dictionary of Cultural Studies: Kimlik kavramı 1990’larda kültürel çalışmaların merkezi bir kategorisi haline gelmiştir. Duygusal olarak özdeşleştiğimiz kişilerin kültürel tanımlamalarıyla alakalıdır ve aynılık ile farklılık, kişisel ile toplumsallık ile ilgilidir. Kültürel çalışmalarda kimlik kültürel bir inşadır çünkü kimlik oluşumunda kullanılan materyaller olan söylemsel kaynaklar kültürel mahiyettedir. Özel olarak yaygın biçimde kültürlenme olarak anlaşılan toplumsal süreçte bizler bireyler olarak kuruluruz ve bu olmadan bizler kişi olamayız. Gerçekte kişi olmanın ne demek olduğu düşüncesinin kendisi kültürel bir sorudur (örneğin bireycilik spesifik biçimde modern toplumların bir göstergesidir) ve dil olmadan kimlik kavramının kendisi bizim için anlaşılabilir olurdu. (Barker, 2004: 93)

The Cambridge Dictionary of Sociology: İnsanların bir kimliğe veya kimliklere sahip olduğu düşüncesi önceki karakter nosyonlarının yerini almıştır. Karakter sabit ve kalıcı bireysel özellikler anlamına gelirken, kimliğin toplumsal olarak inşa ve icat edildiği düşünülmektedir. [Ardından Mead’in kimlik görüşü anlatılır] (Turner, B. S., 2006: 277-78)

Encyclopedia of Social Theory: Kimlik insanların ötekilerle etkileşim kurarken ve çeşitli toplumsal dünyalarda kendileri yönlendirirken attıkları ve kabul ettikleri isimleri kapsayıcı bir terim olarak düşünülebilir. İnsanların dünyasını meydana getiren insanların insanlarla ya da nesnelere ile kurdukları etkileşimin merkezi ilkesi, etkileşimin asgari düzeyde ilgili nesnelere tanımlanmalarına bağlı oluşudur. Diğer deyişle bir nesneye yönelerek eylemeden veya onunla etkileşim kurmadan önce zaman ve mekânda konumlandırılmış olmalıdır. Böyle yapmak o nesneye onu belli bir kategorinin üyesi olarak (örneğin bir asker, kadın, erkek, şef, öğrenci vesaire) sınıflandıran bir isim vermektir (Ritzer, G., 2005: 423).

Sage Dictionary of Sociology: Bu terimin bir anlamı çocuğun ebeveynlerinden ve ailesinden ayrılıp, toplumda bir yer edinirken geliştirdiği benlik duygusuna gönderme yapar. Sosyolojinin kimlik görüşü toplumsallaşmaya ve toplumsal etkileşime verdiği büyük önem bakımından ayrılır. George Herbert Mead’in ve Charles Horton Cooley’in yapıtları toplumsal bir ürün olarak kimlik anlayışının gelişiminde önemli bir yere sahiptir. (Bruce, S. ve Yearley, S., 2006: 144)

Görüldüğü üzere sadece Ritzer bir tanım yaparken, *Sage Dictionary of Sociology* “benlik duygusu” gibi eşit derecede muğlak bir terimle kimlik kavramını tanımlamıştır. Tabii ki bu durum sadece ansiklopedi ve sözlüklere özgü değildir, kimlik ile ilgili makaleler de genel olarak bir tanıma ihtiyaç duymamıştır. Kimliklerin nasıl parçalandıkları, nasıl toplumsal olarak kuruldukları, nasıl olumsal oldukları, nasıl özcü dayanaklarını yitirdikleri ve benzerleri çokça tartışılırken tam olarak neyin parçalandığı veya neyin toplumsal olarak kurulduğu açık değildir. Burada ilgili literatürde terimin nasıl kullanıldığına bakmak faydalı olabilir.

Bir örnekle başlarsak:

Ulus-devletlerin ortaya çıkışı ile birlikte, ulusal sınırlar içinde yaşayan vatandaşların ulusal kimlikleri en önemli kimlik odağını oluşturmaya başlamış ve o zamana kadar önemini koruyan dini ve etnik kimlikler eski işlevini yitirmişlerdir. Devlet, vatandaşlarını tek bir kimlik altında toplamaya yönelik politika gütmeye yoluna gitmiştir. İnsanların ortak bir ulusal kimlik altında toplanma aracı ise, ulusal dil ve kültür olmuştur. (Şimşek ve Ilgaz; 2007)

Gayet anlaşılır bir pasaj olsa da fark edildiği üzere hem İngilizce hem de Türkçe sözlükteki tanımlar bu kullanımlara büyük ölçüde uymamaktadır. “Toplumsal bir varlık olarak insandan” bahsedilmediği açık olduğu gibi TDK sözlüğündeki “herhangi bir nesneyi belirlemeye yarayan özelliklerin bütünü” şeklindeki üçüncü tanım da kullanımlara uymamaktadır. Ancak “ortak bir kimlik altında toplama” ifadesi yakın bir sözcük olan “kategori”yi akla getirerek bize bir ipucu vermektedir. Bağlantılı biçimde Fearon’a (1999) göre siyaset bilimi alanında “kimlik” ve “toplumsal kategori” sözcükleri genelde eş anlamlı kullanılmaktadır ve ona göre (toplumsal) “kimlik” yerine “toplumsal kategori”nin kullanılması çoğu bağlamda daha açıklayıcı olacaktır (s.14). Tabi ki “toplumsal kategori,” “kimlik” sözcüğünün bütün anlamlarını kapsamasa da sözcük literatürde - özellikle toplumsal ve bireysel kimlik arasında bir ayırım yapılmadığında - ortaya çıkan anlam karmaşalarını ortadan kaldırmaya yardımcı olabilir. Örneğin kadın kimliği, kürt kimliği derken kastedilen üyelik için bazı şartların olduğu, üyelerinin belli genel özellikler ve davranış örüntüleri taşıdığı düşünülen kategorilerdir (Fearon, 1999). Bu anlamda kimliklerin içeriği (üyelerinin taşıdığı iddia edilen özellikler ile davranışlar örüntüsü) ve üyelik şartları siyasi olarak çekişmelidir ve bunların siyasi olarak sorgulanmasını “kimlik siyaseti”nin önemli bir parçasını oluşturur (Fearon, 1999; 14). Ancak Fearon’un tanımı felsefi terminolojiyle senkronik ve niteliksel özellikler ile onların etrafında kurulan toplumsal pratikleri kapsarken, etnik kimliklerin diyakronik, tarihsel bir boyutu da vardır ve örneğin etnik kimliklerin üyelik kurallarının en önemlilerinden birisi soyla ilgilidir.

Diğer yandan Fearon toplumsal kategori anlamında kimlikleri de ikiye ayırmıştır. Bu ayırım rol kimliği ve tip kimliği şeklindedir:

Rol kimlikleri belli koşullarda belli bir dizi eylem, davranış, rutin ve işlevde bulunmaları beklenen ve talep edilen insanlara uygulanan isimlendirmelerdir. Mesela, taksici şoförü, tahsildar, anne, baba, başkan, profesör, iş adamı, öğrenci.

Tip kimlikleri görünüş, davranışsal özellikler, inançlar, tutumlar, değerler ve beceriler (örneğin dil), bilgi, fikir, deneyim, tarihsel ortaklıklar (yaşanan yer veya

doğum yeri) bakımından belli ortak bir özellik veya özellikler paylaştığı düşünülen insanlara atfedilen isimlendirmelere gönderme yapar. Bu karakteristiklerin geçici olmadığına dair bir varsayım olsa da “ergen” gibi bir tip kimliği kalıcı olmayabilir (Fearon, 1999; 17).

Ancak Fearon’un da belirttiği üzere bu iki kimlik biçimi arasında keskin bir ayırım yapmak mümkün değildir. Örneğin üniversite öğrencisi olmak belli bir teşkilatlanma içinde beklenen belli davranışları gerçekleştirme anlamında rol iken, aynı zamanda öğrencilere görünüş, tercihler ve değerler bakımından bazı ortaklıklar atfedilebildiğinden bir tip kimliği de olabilir. “Türk rölü” gibi bir kullanım olmadığından bazı durumlarda ayırım açıkken, “cinsiyet rolleri” gibi kullanımlar ayırımı sorunsallaştırmaktadır.

Thoits ve Virshup (1999) ise bu iki kimlik tipini toplumsal roller ve sosyodemografik özellikler adlarıyla irdelemişlerdir. Onlara göre toplumsal cinsiyet, yaş ve sınıf gibi sosyodemografik özellikler toplumsal rollere nüfuz etmişlerdir ve onları çarpazlamasına keserler. Örneğin ev erkeği, erkek hemşire ve yaşlı öğrenci gibi roller norm dışı görülür (1999:123). Ancak analitik amaçlarla yazarlar dar bir “rol” tanımı yapmışlardır: “Rol, iki ya da daha fazla bireyin, rol partnerleri olarak birbirlerine karşı haklara ve yükümlülükler sahip olduğu belli ilişkilere gönderme yapar (öğrenci-öğretmen, çocuk-ebeveyn, işveren-işçi gibi)” (s. 124). Bu anlamda roller belli bağlamlara özgüdürler, ilişkiseldirler, normatiflerdir ve belirli ötekiler gerektirirler.

Sonuç olarak denilebilir ki “kadın kimliği” “Türk kimliği” gibi “kimlik” sözcüğünün toplumsal bilimler literatüründeki en yaygın kullanımları sosyodemografik kategorilere ve tip kimliklerine gönderme yapmaktadır. Geniş anlamda “rol” sözcüğü toplumsal cinsiyet kategorileri söz konusu olduğunda yaygın biçimde kullanılsa da (“cinsiyet rolleri” gibi) etnisite, ırk, cinsel yönelim, yaş ve sınıf gibi sosyodemografik özellikler için hem İngilizce’de hem de Türkçe’de böyle kullanımlar yoktur. Bu toplumsal kategoriler Fearon’un (1999) belirttiği gibi belli niteliksel özelliklere ve davranışsal örüntülere gönderme yapar - Barker’ın deyimiyle söylemsel-performatiftirler (2004: 93). Bağlantılı biçimde tip kimlikleri söylemsel ve performatif belirli üyelik şartlarına sahiptirler (örneğin “zenci” olmak için siyah deri rengine sahip olmak yeterliyken, Müslüman olmak için belirli bir inançlar ve davranışlar manzumesi gereklidir). Bütün bu öğeler değişken, çoğul ve tartışmalıdır; toplum içinde kimin ve kimlerin

söylemsel-performatif kimlik tanımlarının egemen olduğu iktidar süreçleriyle yakından ilişkilidir.

Nitekim sosyodemografik kategoriler “kimlik” sözcüğünün tek anlamı değildir. Örnek olarak Turkle şöyle diyor:

MUD’ların anonimliği insanlara benliklerinin keşfedilmemiş değişik yönlerini ifade etme, kimlikleriyle oynama ve yeni kimlikler deneme olanakları sunuyor. MUD’lar kimlik yaratımını öyle akışkan ve çoklu hale getiriyor ki bu kavramın sınırlarını zorluyor. Kimlik sözcüğü eninde sonunda kişi ve personası arasındaki aynılığa gönderme yapıyor. Ama MUD’larda kişi çok sayıda olabiliyor (Turkle, 1995: 12).

Fark edildiği üzere Turkle’in kullandığı anlamda kimlik, toplumsal kategori anlamında kimlik değildir. Onun kastettiği kişisel kimliklerdir ve açıklık için toplumsal ve kişisel kimlikler ile ilişkileri konusunda burada ayrı bir tartışmaya ihtiyaç vardır.

1.2. KİŞİSEL KİMLİK VE BENLİK: KISA BİR TARİHSEL BAKIŞ

Yukarıda belirttiğim gibi sosyal bilimlerde yaygın olarak kişisel ve toplumsal kimlik ayrımı yapılmaktadır. Ritzer (2005) bu ayrıma kollektif kimlik şeklinde bir üçüncü öge daha eklemişse de şimdiki tartışmamız için bu boyutu ihmal etmenin önemli bir eksiklik yaratmayacağı kanısındayım. Tartışmanın amacı ise önceki bölümde değindiğim gibi “kimlik” sözcüğünün anlamlarını biraz daha açık kılarak, bazı anlam karmaşalarını ortadan kaldırmaktır. Önceki bölümdeki tartışma bize “kimlik” sözcüğünün literatürdeki yaygın anlamlarından birisinin “toplumsal kategori” ya da ”sosyodemografik özellikler” olduğunu gösterdi. Ancak bu kullanım “kimlik” sözcüğünün bırakın bütün anlamlarını toplumsal anlamlarını dahi tüketmemektedir ve bu da genelde “rol” ile “sosyodemografik özellikler” arasında bir ayrım yapılmasını gerektirmiştir. Böylesine keskin bir ayrım yapmanın gerçekte oldukça zor olduğu görülse de ayrım bazı durumlarda (örneğin garson kimliği, Türk rolü gibi kullanımların olmayışı) açık olduğundan çekinceli bir şekilde kabul edilebilmektedir. Bu bölümde ise “kimlik” sözcüğünün kişisel kimlik anlamındaki kullanımlarına bakılacaktır.

İngilizcede kişisel kimlik kavramının soykütüğü, psikolojinin temel kavramları olan benlik ve bilinç gibi Locke’un *An Essay Concerning Human Understanding* (1995)[1694] adlı yapıtının ikinci baskısına eklediği “*On Identity and Diversity*”

bölümünde yaptığı tartışmaya gitmektedir (Gleason,1983; Danziger, 1997). Bu yapıtında Locke felsefi özdeşlik sorusunu insan için sormuştur (iki yıl önceki ben ve şimdiki beni özdeş kılan ne) ve bu soruya Hristiyan ruh düşüncesini sorunsallaştırarak cevap vermeye çalışmıştır. Sonuç olarak Locke bu bölümle benlik (*self*) ve bilinç (*consciousness*) sözcüklerinin günümüzde kullanılan anlamlarının temellerini attığı gibi sonraki tartışmaların yapıldığı zemini de belirlemiştir. Ona göre bir kişinin zaman içinde özdeşliğini ya da kimliğini korumasını sağlayan öge onun maddi veya gayrimaddi tözü değil (beden ve ruh), bilinçtir, bilincin taşıyıcısı ise benliktir (Locke, 1995: 250-1). Yani eğer kişi yaptıklarını ve kendisini bilincin zamansal sürekliliği içinde konumlandırabiliyorsa o kendisiyle özdeş demektir. Başka bir önemli nokta ise Locke'un insan ve kişi arasında bir ayrım yaparak, *identity* sözcüğüne günümüzdeki kimlik kavramının vazgeçilmez parçası olan “bir kişiyi o kişi yapan özellikler” anlamından da bahsetmesidir; ona göre hafızasını tamamen kaybeden bir kişi, aynı insan olsa da aynı kişi değildir ve farklı kişisel kimliklere/özdeşliklere sahiptir (Locke, 1995: 252). Locke'un savlarının bazıları günümüzde de güçlerini kaybetmemiştir; örneğin bilinç sürekliliğinin kişisel kimlik ve özdeşliğin (ya da duygusunun) kurucusu olması ve fiziksel varlıkların özdeşliğinin onları meydana getiren maddi atomlar tarafından değil, değişebilir atomların özgül organizasyonu tarafından kurulması. Locke'un bu iddiaları çağında büyük tartışma yaratmıştır ve Berkeley ve Hume gibi diğer İngiliz deneyciler de onu izleyerek tartışmaya katılmıştır.⁵ Bağlantılı biçimde Locke kaynaklı benlik kavramsallaştırması özellikle Joseph Butler gibi on sekizinci yüzyılın İngiliz ahlakçıların yazılarında kişisel ve ahlaki gelişim söylemi içinde merkezi haline gelmiştir (Danziger, 1997: 143).

⁵ Hume'un konuyla ilgili görüşünün benzerleri günümüzde John Searle, Francisco Varela ve Daniel Dennett gibi bilişsel bilimciler tarafından da savunulduğundan alıntılanmaya değer: “Kendim söz konusu olduğunda *benliğim* dediğim şeyle en yakın ilişkiye girdiğimde her zaman belirli bir algıya veya diğerine, sığağa veya soğuga, ışığa veya gölgeye, acıya veya haza rastlarım. *Kendimi* hiçbir zaman algısız yakalayamam ve algı olmadan hiçbir şeyi gözlemleyemem. Derin uykuda olduğu gibi algılarımın olmadığı sürelerde kendime duyarsız olurum ve doğru bir şekilde benim varolmadığım söylenebilir (...). Eğer ciddi ve önyargısız bir muhakemeden sonra birisi *kendisi* hakkında farklı bir fikri olduğunu söyleyse, itiraf etmem gerekirse onunla tartışmayı bırakırım. Ona söyleyeceğim tek şey, benim gibi onun da haklı olduğu ama bu konuda ikimizin temelden farklı düşündüğüdür. Belki de o *kendim* dediği basit ve sürekli bir şey duyumsayacaktır ancak ben bende böyle bir ilkenin olmadığından eminim.” (Hume, 2000 [1740]: 165) [Vurgular yazara ait]

Foucault'un (1988) benlik-teknolojilerini konu alan tarihsel çözümlemesinin de gösterdiği gibi bireylerin kendilerini gözlemleyip, kendilerini belli amaçlara göre farklı yöntemlerle geliştirmesi düşüncesi en azından Antik Yunan'a kadar gitse de genelde bu ruh ve benzeri deneyüstü terimlerle yapılmaktaydı (örneğin Cicero Antik Roma'da bu kişisel gelişim faaliyetine *Cultura Animi*, ruhun yetiştirilişi ifadesiyle gönderme yapmaktadır). Nitekim Hristiyanlıkta ruh sadece bireyin değil - günah çıkartma (itiraf) ve tövbe gibi kurumsal pratiklerin gösterdiği gibi - kilisenin de bir mülküydü. Locke bilinç yoluyla gözlemlenen kendiliğe (*entity*) ruh değil benlik diyerek, sadece bireyin kendisinin tam ulaşımı ve hakkı olan bir kavramı ilgili söyleme getirmişti. Gerçekten de İngilizce *self* sözcüğü Locke'a kadar genelde olumsuz anlamda, ruhani kurtuluş için kişinin vazgeçmesi ve kınaması gereken bir şey olarak bahsedilmekteydi; örneğin OED'deki sırasıyla 14. ve 17. yüzyıllara ait "*Oure awn self we sal deny*" [Kendi benliğimizi reddetmeliyiz] ve "*Self is the great Anti-Christ and Anti-God*" [Benlik, en büyük Mesih ve Tanrı düşmanıdır] örneklerinde olduğu gibi (Aktaran Danziger, 1997: 143). Farklı biçimde ise Locke'un kavrayışı,

Benliğe çok daha olumlu bir değer atfetmeyi olanaklı hale getirmişti. Benlik, bireyin birliğini ve kimliğini tanımlayan gözlemlenebilir fenomenleri adlandırmak için kullanılan bir terim haline gelmişti. Bu gözleme faaliyeti ise kişisel ve içedönüktü. Benlik her bireyin kendisinde keşfettiği özel mülktü ve bunun anlamı benliğin bilgi nesnesi haline gelebildiği gibi ilgi/kaygı (*concern*) nesnesi haline de gelmesiydi (Danziger, 1997: 143).

19. ve 20. Yüzyıllarda ise James, Cooley ve Mead bu terimi çözümlemelerinin merkezi haline getirmişti (Danziger, 1997: 145). Freud'un İngilizce ve Türkçe'ye ego olarak çevrilen *ich* kavramı ise büyük oranda aynı anlamda kullanılmaktadır. Genel olarak literatürde benlik ve kimlik arasında çok ayırım yapılmadığını ve sıkça birbirlerinin yerine kullanıldığını söyleyebiliriz. Toplumsal Psikoloji literatüründe bazen iki kelime "*self/identity*" olarak eş anlamlılığı göstermek için birleştirilirken, sıkça "*self and identity*" şeklinde birlikte de kullanılırlar (bu konudaki örnekler için bkz. Ashmore ve Jussim, 1997; Kashima v.d., 2002). Aynı zamanda *self-identity* şeklinde bireysel-kimlik diye çevrilen iki kavramın tireyle yapılan bir birleşimi de vardır ve Giddens *Modernity and Self-Identity* (1991) çalışmasında bu kavramı merkezi bir kategori olarak kullanmıştır (aslında *self-identity* kavramından ziyade az çok aynı anlama gelen *self-concept* kavramı daha yaygındır). Ancak benlik ve kimliğin eş anlamlı veya benzer

göndergelere sahip iki terim olarak kullanılması aslında son elli yıla özgü bir durumdur. Tartışmalara kimlik sözcüğü ilk başta Erikson, sonraysa Goffman etkisiyle sonradan dahil olmuştur. Gerçekten de kimlik literatürünün kanonik yazarları haline gelen Freud, James, Mead ve Cooley kimlik sözcüğünü hemen hemen hiç kullanmamışlardır.

“*Identity*” sözcüğü ise 19. yüzyılda İngilizce’de Locke’un da etkisiyle SOED’in ikinci tanımında söylendiği gibi kişilik ve ferdiyet (kişisel özgünlük, nevi şahsına münhasırlık) ile eş anlamlı şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Örneğin Gleason’un (1983) OED’den aldığı iki örneği kullanırsak “*He doubted his own identity, and whether he was himself or another man*” [Kendi kimliğinden, kendisi mi yoksa başka bir insan olup olmadığından şüphe etti] (1820) ve “*Tom... had such a curious feeling of having lost his identity, that he wanted to reassure himself by the sight of his little belongings*” [Tom... kimliğini kaybetmiş olduğuna dair tuhaf bir hissiyata kapıldığından, eşyalarına bakarak kendisini temin etmek istedi] (1885). TDK’nın önceki bölümde bahsedilen “sanırım uzun zaman kimliğini korumak, güçlü kalabilmek için direndi” şeklindeki örneği de aynı şekilde bir kişiyi o kişi yapan *sui generis*, kişinin esas olarak algılanan özelliklerine gönderme yapmaktadır.

Sözcüğün toplumsal bilimler ve kamu söyleminde yaygınlaşması ise genelde 1950’lerde “kimlik krizi” ifadesinin yaratıcısı psikolog Erik Erikson’a atfedilir (Fearon, 1999; Danziger, 1997; Gleason, 1983). Terim Erikson’la birlikte o kadar yaygınlık ve popülerlik kazanmıştır ki 1970’lerin başlarında Robert Coles, kimlik ve kimlik krizi sözcüklerinin en safından klişeler haline geldiğinden yakınmıştır (Gleason, 1983: 913). Sonrasında “terminoloji iyice çığırından çıktığından Erikson durumu düzeltmeye çalışmıştır: ‘Kimlik ne rol yapma ne öz-kavrayış ne ben-imesi ne de “ben kimim?” şeklindeki moda soruya verilen cevaptır’ diye yazmıştır” (s. 913-5).

1.3. ERİKSON’UN KİMLİK GÖRÜŞÜ

Nitekim Erikson’un kendisi de açık bir tanım yapmakta sıkça zorlanmıştır. Örneğin *Identity, Youth and Crisis*’de (1968) ego kimliği ve kişisel kimlik arasında bir ayırım yaparak şöyle bir tanım yapmıştır:

Kişisel bir kimliğe sahip olmanın bilinçli hissiyatı eş zamanlı iki gözleme dayanmaktadır: (1) Zamanda ve uzamda kişinin varoluşunun kendisiyle-aynılığının ve sürekliliğinin algısı ile (2) diğerlerinin bu aynılığı ve sürekliliği tanıdığı algısı. Diğer yandan ego kimliği olarak adlandırdığım, varoluştan başka bir şeye gönderme yapar; deyim yerindeyse söz konusu olan varoluşun ego *niteliğidir*. O halde ego kimliği, öznel bakımdan ego'nun sentezleme yöntemlerinin aynılığı ve sürekliliği, *kişinin bireyselliğinin tarzıdır* ve bu tarz yakın çevresi içinde *önemli ötekiler için teşkil ettiği önemin* aynılığı ve sürekliliğiyle örtüşür. (Erikson, 1968: 50) [Vurgular yazarın]

Anlaşıldığı üzere Erikson'un kişisel kimlik ve ego kimliği tanımı sürekliliğe ve aynılığa vurgu yapmaktadır. Ancak Erikson kullanımlarında çok da tutarlı değildir ve onlardan hareket ettiğimizde onun ego kimliğini toplumsal kimliğe yakın biçimde kullandığını söyleyebiliriz: “[ideal egodan farklı olarak] ego kimliği toplumsal gerçeklik içinde ulaşılmış ama her daim değişebilecek benliğin gerçekliği hissiyatı olarak karakterize edilebilir.” (Erikson, 1968: 211). Ona göre eğer toplumun bireye biçtiği tanımlamalar, roller, değerler ve amaçlar ile kişinin bireysel tanımlamaları, rolleri, değerleri ve amaçları arasında uyumsuzluklar varsa “kimlik krizleri” veya “kimlik bunalımları” yaşanır.⁶ Diğer deyişle kişi kendini toplumsal gerçeklik içinde bir yere yerleştiremez (Erikson, bu toplumsal değerleri, rolleri, tanımlamaları ve benzerlerini reddediş yoluyla kurulan kimliklere, negatif kimlikler der ve onların kimlik bunalımını çözmeyip sadece inkâr ettiklerini söyler) (Erikson, 1968; 176).⁷

Gleason'un ileri sürdüğü gibi Erikson'un kimlik kavrayışının böylesine etkili olması onun içinde yazdığı tarihsel ve toplumsal koşulları ile de yakından bağlantılıydı (1983: 928). Erikson şöyle demişti:

Kimlik meselelerini tarihte sorun haline geldikleri zamanlarda kavramsallaştırmaya başladığımız görülmektedir. Ve bunu kendisini meydana getiren göçmenlerin beraberlerinde getirdikleri kimliklerden bir üst-kimlik yaratmak isteyen bir ülkede, [göçmenlerin] geldikleri ülkelerin tarımsal ve toprağa dayalı kimliklerini tehdit eden artan bir mekânizasyon çağında yapıyoruz. Kimliğin incelenmesi o halde Freud'un çağında cinselliğin incelenmesi için olduğu gibi stratejik hale gelmiştir. (Erikson, 1950: 256).

⁶ Erikson, kimlik krizini “sosyopsikolojik” bir sorun olarak kavramıştır: “‘Kimlik bunalımı’ yalnızca çelişkili ben-imgeleri, amaçlar, roller ve fırsatlar ile ilgili değildir; bunun yerine organizmanın ‘çevresiyle’ olan ekolojik etkileşiminin tamamı için tehlikeli olan çok önemli bir rahatsızlıktır; insanın çevresi ise eninde sonunda ortak toplumsal evrendir.” (Erikson, 1970; 749).

⁷ Negatif kimlikler konusunda Erikson bazen epey muhafazakar sözler sarfetmektedir ve hayat kadınlarını, uyuşturucu bağımlılarını, suçluları ve homoseksüelleri bu kategori altına yerleştirmektedir (Erikson, 1968: 172-176).

Erikson kimlik krizlerinin yoğun bir deęişim dönemi olan ergenlik ve gençlikte yoğunlaştığını söylemişti ve kimlik krizlerini sürekliliklerin ve aynılıkların bozulması nedeniyle yenilerinin aranması olarak görmüştü (Erikson, 1950: 235). Açık bir şekilde bu kavramsallaştırma onun yazdığı toplumsal koşulların da ayna imgesiydi ve bu yüzden Erikson'un kimlik krizi kavramının yaygın olarak hem kişilere hem de uluslara, toplumlara ve kültürlere uygulanmış olması şaşırtıcı değildir. Gleason (1983) bu koşullara örnekler olarak Erikson'un yazdığı ve kimlik krizi kavramının yaygınlaştığı dönemde gerçekleşen Kennedy suikasti, Watergate skandalı, etnik hareketler, savaş karşıtı gösteriler ve benzeri tarihsel olguları verir (s. 929). Erikson kişisel düzeyde kimlik krizini birey ile toplum arasındaki bir sorun olarak görmüştü ve ego kimliği kavramı ile kişisel kimliğin toplumsal boyutuna vurgu yapmıştı; kişilerin kendine has biyografik özelliklerinin dışına çıkarak kimliği birey ile toplum arasındaki bir arayüz olarak kavramsallaştırmıştı. Erikson böyle yaparak kimliği sadece bireysel psikolojik bir sorun olmaktan çıkartıp siyasi ve toplumsal bir sorun haline de getirmişti.

Günümüzdeki yaygın kullanım da bu doğrultudadır. Kimlikler dilsel tanımlamalar olarak düşünülse de bu tanımlamalara belli fiziksel özellikler, eylem örüntüleri, anlam haritaları, amaçlar, duygular, üyelik şartları, değerler ve benzerleri eklenmiştir. Tanımlamalar olmadığında bile bu öğelerden birisi veya fazlası yoluyla kimliklere varılabilmektedir. Ancak bu tanımlamaların toplumsal bir göndergesi ya da Erikson'un deyimiyile bir gerçekliği olmalıdır; kişilik, bireysellik ve karakter anlamında kimlikler tikelken, toplumsal anlamda kimlikler tümeldir. Bu anlamda kimlikler benzerlik ve tekrar yoluyla ulaşılan soyutlamalardır ancak bu soyutlamaların hem öznesi hem de nesnesi kişilerdir (hem tüzel hem de gerçek kişiler). Bu yüzden kimlik kelimesi "Amerikan kimliği" gibi kullanımlarda olduğu gibi hem bu soyut kategoriler hem de bu soyut kategoriler altına düşen bireyler için kullanılabilir. Bu ayrım çok önemlidir çünkü bireylerin kendine özgü özellikleri (örneğin sabah kahvaltıda tercih ettiği yemek) ancak toplumsal bir içeriğe ve evrenselliğe kavuştuğunda (veya böyle bir ilişkiye girdiğinde) kimlik ögesi olabilir. Kimlik sözcüğünü bireylere özgü tikel özellikleri kapsayacak kadar genişletirsek onun hakkında anlamlı bir şekilde konuşmamız da zorlaşır. Fark edildiği üzere bu konuyu tartışmak için ister istemez temsil ve tümellik sorunlarına girmek gerekiyor ki bu ancak ileride yapılabilecektir.

1.4. SONUÇ

Bu bölümde kimlik ve benlik konularında kısa bir anlambilimsel ve tarihsel çözümleme yapıldı ve birkaç kırılmaya değinildi. Ne yazık ki bu konuda ulaşabildiğim literatür sınırlı olduğundan çok ayrıntıya girilemedi. Yine de kimlik ve benlik kelimelerinin tarihsel boyutuna vurgu yapılarak, özellikle kimlik kavramının belli toplumsal ve tarihsel koşullar içinde doğmuş yeni bir inşa olduğu gösterilmeye çalışıldı. Son olarak kimlik kavramının anlamları daraltılmaya çalışıldı ve kişilere özgü bireysel, tikel özelliklerin toplumsal bir içeriğe kavuşup, evrensel bir ilişkiye giremedikleri sürece dışarıda bırakılmaları gerektiği önerildi. Bu nedenle kimliklerin evrensellik ve tikellikte olan ilişkileri sorununa varıldı.

Ancak bilindiği üzere genellikle özcü ve temsili bir şekilde kurulan bu ilişki özellikle postyapısalcılar tarafından sorunsallaştırılmış ve yapısöküme uğratılmıştır; nitekim başka türlü kimliklerden nasıl bahsedeceğimiz konusu ise büyük ölçüde cevapsız kalmıştır. Hall'a göre kimlik "eski biçimde düşünülmesi olanaksız bir fikirdir ama diğer türlü de bazı soruların düşünülmesi olanaksızdır" (Hall, 1996: 2). Ancak bu türden girişimler vardır ve bunun için evrensel ve tikel arasındaki ilişkinin farklı bir kavramsallaştırması ile kimliklerin kuruluş koşullarını inceleyen bir çözümleme gerekmektedir. Nitekim bu konuya ancak tezin ikinci yarısında değinilecektir.

BÖLÜM II

YENİ MEDYA VE KİMLİK: GENEL BİR BAKIŞ

2.1. İLK KAVRAMSALLAŞTIRMALAR: TURKLE VE STONE

Özetle yeni medya ve kimlik konusu başlangıçta Stone'un (1995) deyimiyile “düşük bant genişliği” sorunu çerçevesinde işlenmiştir. Seksenli yılların sonlarında ve doksanlı yılların başlarında bilgisayar dolayımıli iletişimin ağırlıklı olarak MUD'lar (*Multi User Dungeons* ya da *Domains*) gibi metin bazlı chat odaları tipi mecralarda gerçekleşiyor olması, kimliklerin üyelik şartlarının önemli bir kısmını meydana getiren bedensel özelliklerin ve ipuçlarının (beden, ten rengi, ses, aksan, duruş, kıyafet vesaire) kullanıcılar için doğrudan ulaşılabilir olduğu anlamına gelmektedir. Bu ise örneğin beyaz bir erkeğin eğer isterse zenci bir kadın olarak kendini sunabilmesini olanaklı kılar:

MUD'larda kişinin bedeni kişinin kendisine ait metinsel tasvirlerle temsil edilir; bu yüzden bir obez ince, güzel alımsız ve bir “inek” (*nerdy*) ise sofistike olabilir. New Yorker'dan bir karikatür MUD'ların kişinin kimliğiyle deneyler yaptığı laboratuvarlar olarak potansiyelini ortaya koyar. Bu karikatürde patisi klavyede olan bir köpek diğetine şöyle açıklar: “İnternette kimse senin köpek olduğunu bilmiyor.” MUD'ların anonimliği insanlara benliklerinin keşfedilmemiş değişik yönlerini ifade etme, kimlikleriyle oynama ve yeni kimlikler deneme olanakları sunuyor. MUD'lar kimlik yaratımını öyle akışkan ve çoklu hale getiriyor ki bu kavramın sınırlarını zorluyor. Kimlik sözcüğü eninde sonunda kişi ve personası arasındaki aynılığa gönderme yapıyor. Ama MUD'larda kişi çok sayıda olabiliyor (Turkle, 1995: 12).



Birinci Resim: “İnternette kimse senin köpek olduğunu bilmiyor”. Çizer: Peter Steiner. Yayınlandığı yer: *The New Yorker*, 5 Haziran 1993.

Bu türden gözlemlerden hareket eden Sherry Turkle internette postyapısalcılığın akışkan, merkezsiz ve çoğul kimlik anlayışlarının “dünyaya inmiş halini” görmüş ve gözlemlerini daha geniş bir tekno-sosyal manzaraya yerleştirerek, “hesaplama kültüründen simülasyon kültürüne” bir geçişin sınırlarında olduğumuzu iddia etmiştir (s.17-19). Ona göre “MUD’lar postmodern benlikler hakkında-beraber düşünmek için nesnelere (*objects-to-think-with*) ve (...) MUD’larda gerçekleştirenler son derece postmodern bir bağlamda gerçekleşmektedirler” (s. 185). Sandy Stone ise benzer tür fenomenlerin şöyle bir söylemin sınırlarını koyduğunu iddia etmiştir:

- Tek bir bedende pek çok kişilik (çoklu kişilik).
- Tek bir beden dışında çok sayıda kişilik (çeşit çeşit biçimleriyle siberuzamdaki personalar ve onlara eşlik eden iletişim teknolojileri).
- Pek çok beden içinde/dışında tek bir kişi (kurumsal toplumsal davranış). (Stone,1995: 86).

Stone’a göre bu açıklamalarda sabit olan iki değişken bedenler ve benlik deneyimidir. Teknoloji tarihini okumanın bir yolu bedenler ve benlikler arasındaki bağların

karmaşıklaşmasına, düğümlemesine ve çözülmesine bakmaktır (s. 86). Sonuç olarak ona göre ‐ağlar dönüşüm mekânlarıdır, bedenlerin anlam makineleri olduğu kimlik fabrikalarıdır ve *transgender* olmak – performans olarak, oyun olarak, toplumsal görme aygıtının tıkr tıkr işleyen çarklarını durduran bir maymuncuk olarak kimlik – temel durumdur” (Stone, 1995: 180). Bedenler ve benliklerin arasındaki bu bağların yeni iletişim teknolojileriyle yeniden kodlanması ona göre mekânîk çağdan sanal çağa geçişin bir parçasıdır.

Fark edileceği üzere Turkle ile Stone’un görüşleri temel çatı bakımından epey yakındır. İkisi de bilgisayar dolayımı iletişimde kişileri bedenlerinden özgürleştirici bir potansiyel görmüş ve ikisi de bu tespitlerini daha geniş bir manzaraya yerleştirerek bir çağ değişimi tespit etmişlerdir. Nitekim bu kitapların üzerinden geçen yirmi yıllık sürede onların temel tezleri pek iyi yaşlanmamışlardır. Kimlik fabrikaları veya yeni kimlikler denendiği bir laboratuvar olarak internet kavramsallaştırması, bilgisayar dolayımı iletişimin büyük kısmının kişi başına tek hesap gibi politikalar güden sosyal medyalarda gerçekleştiği günümüze pek de uymamaktadır. Bu tür mecralarda kendinden başkası gibi rol yapma doğrudan aldatma, dolandırma ve kandırma gibi düşüncelerle bağdaştırılır. Hatta günümüzde bu türden faaliyetlere Ted Schuman’ın benzer bir deneyimi anlattığı *Catfish* adlı belgeselinden hareketle *catfishing* denilmektedir. Bu tür faaliyetler yakın zamanda hukuki bir boyut kazanmakla beraber İngiltere’de Güvenli İnternet Merkezi (*Safer Internet Centre*) bu türden dolandırma girişimlerine karşı bazı tavsiyeler vermiştir (Hills, 26.04.2013; Iqbal, 14. 02. 2013). Bağlantılı şekilde Liesbeth Van Zoonen Sherry Turkle’in bahsettiği karikatür bağlamında şöyle demiştir:

Nitekim günümüzde internetin anonimliği ve offline kimlikleri yansıtmayan online persona yaratımı internet kullanımının ‐risk faktörleri” olarak yeniden inşa edilmektedirler. Hükümetler, okullar, ebeveynler ve diğer kaygılı partiler artık düzenli bir şekilde online sahtekârlığa, zorbalığa ve kimlik hırsızlığına karşı uyarılar yapıyorlar ve *Facebook* ve *Google+* gibi sosyal ağlar kullanıcıların gerçek isimleri ve bilgileriyle kayıt olmasını şart hale getirip, birden fazla hesaba sahip olmalarını engellemeye çalışıyorlar. *New Yorker* karikatürünün 2013’teki durumu anlatan versiyonu yine aynı altyazıya sahip olurdu ama köpekleri büyük ihtimal tehlikeli, hatta ölümcül olarak gösterip, ‐köpeğin” kötü adam anlamını çağrıştırırlardı. (Van Zoonen, 2013:45).

Diğer yandan metin bazlı iletişimde beden ne kadar ortadan kalktığı da tartışmalıdır. Don Slater'ın dediği gibi “bedenlerin postyapısalcı yapı-sökümleri ve onların hakkında postmodern teşhisler doğru olabilir; kimlik performanslarını değiştirebilecek pratikler için duyulan umutlar da haklı olabilir ancak bu, gerçek yeni medya kullanıcılarının böyle bir şey yaptıkları anlamına gelmemektedir” (Slater, 2002: 538). Slater'ın bahsettiği Springer ve Basett gibi araştırmacılar Stone'un iddia ettiği gibi internette *transgender* kimlik performansları değil, ağırlıklı olarak abartılmış hipermaskülen ve hiperfeminen performanslarla karşılaşmışlardır. Slater bu tespitlerden hareketle şöyle bir sonuca varmıştır:

Beden gerçekten de kimliğin esas temeli olarak daha sorunsal hale gelmektedir: gerçekten de daha fazla siborglaşıp, teknolojiyle kaynaşmakta, performans olarak görülmekte, feminizm ve yeni cinsellikler yoluyla yeniden inşa edilmektedir. İşte tam da *bu yüzden* - internet gibi çeşitli yeni teknolojiler bedeni sorunsal hale getirdiğinden - insanlar toplumsal cinsiyeti terk edeceklerine onu abartmaktadırlar. Tepki yeni olanakların kucaklanması olmaktan ziyade bu tehdit altındaki kimlikleri daha yoğunlaştırılmış bir ölçekte, zihnin bedene üstünlüğü yeniden iddia ederek gerçekleştirilmektedir. (Slater, 2002: 538).

Bunun dışında Turkle ve Stone'un araştırma alanı olan MUD'ların (*Multi User Dungeons* ya da *Multi User Domains*) kendine özgü doğaları da onların bulgularıyla bağlantılı olduğu söylenebilir. MUD'ların kökeni zarlarla oynanan ve oyuncuların ne yaptıklarını, çevrelerini sözlerle tarif ettikleri FRP (*Fantastic Role Playing*) denilen *Dungeons and Dragons* türünden masaüstü oyunlara gitmektedir. MUD'lar bir bakıma bu tür “analog” oyunların internet ortamına aktarılmış halidir; sonradan MUD'lar *Dungeons and Dragons* gibi fantasti dünyalarıyla sınırlı olmaktan çıkmış, normal chat odalarına benzeyen sosyal MUD'lar da yaygınlaşmıştır. Kökenleri itibariyle bu mecralar az çok kişilerin rol yapmasını teşvik etmektedirler. Diğer yandan o tarihlerde kişisel bilgisayarların ve internet bağlantısının gerektirdiği mali gücün yanında kullanımlarının zorluğu, Turkle ve Stone'un yapıtlarında dolaylı yoldan görüldüğü gibi kullanıcı demografisinin ağırlıklı olarak bilişim sektörüne yakın akademisyenler, öğrenciler ve profesyoneller olduğunu önermektedir. Castells'ten yararlanırsak bu kişiler zaten küresel ağların zamansız akışlar uzamlarının sakinleridir ve bu türden “proje kimliği”

faaliyetlerine girme ayrıcalığı ağırlıklı olarak onların elindedir (Castells, 2010: 11) Bu nedenle içinde iş gördükleri coğrafi ve tarihsel bağlam içinde düşünüldüğünde Stone ve Turkle’in vardığı sonuçlar çok da şaşırtıcı değildir ama genelleştirilmeleri de pek çok sorun yaratacaktır. Bakardjieva bu konuda şöyle demiştir:

İnternet çağında kimlik Turkle’in işaret ettiği gibi bilgisayar ekranı yoluyla kurulmaktadır, ancak bu kendi anlatısının (*account*) odaklandığı biçimlerden çok daha farklı şekillerde gerçekleşmektedir. Benim çalışmam, MUD’lar gibi elektronik oyun alanları değil, araştırma yaptığım kişilerin personalarını kuran köklü toplumsal kurumların siber-yansımalarını keşfetmiştir (Bakardjieva, 2005; 126).

Fark edileceği üzere bu ilk kavramsallaştırmalar belli bir toplumsal, tarihsel ve entellektüel atmosfer içinde ortaya çıkmıştı ve sorunlar bu kavramsallaştırmaların yanlış veya yetersiz olmasından değil, araştırma konusunun (yeni medya) son yirmi yılda büyük değişimler geçirmiş olmasından kaynaklanır. Günümüzde hâlâ Stone ve Turkle’in bahsettiği türden “kimlik deneylerinin” yapıldığı mecralar muhakkak olsa da (örneğin *WoW* gibi MMO’lardaki bazı rol yapma odaklı cemaatler) günümüzde artık hakim bilgisayar dolayımı iletişim biçimleri değildirler.

Vincent Miller erken internet çalışmaları dediği bu yaklaşımların altında yatan gözlemler ile günümüzdeki durumu iyi şekilde ortaya koymuştur:

Erken İnternet Çalışmaları:

- Öz-temsil neredeyse tamamen metin bazlıydı.
- Online toplumsal çevreler büyük oranda anonimdi veya öyle tanımlanıyorlardı.
- “Online” ve “offline” alanlar arasında çok az bir bütünleşme olduğu düşünülüyordu ve bu, online kimliklerin “bedensiz” ve bu yüzden bedensel kimlik söylemlerinden özgür olduğu görüşünü kapsıyordu.

Günümüzde:

- Online ortamlara kişilerin kendileri hakkında metinsel tasvirlerinden ziyade resimler ve özellikle fotoğraflar olmak üzere (örneğin sosyal ağ sitelerinde) resim tabanlı öz-temsiller hakimdir.

- Ana akım online toplumsal ortamlar daha fazla “*nonimus*” hale gelmiş ve özellikle toplumsal ağlardaki profiller “offline” benlikleri temsil eden ve destekleyen araçlara dönüşmüşlerdir.
- Sonuç olarak “online” ve “offline” çerçeveler veya yaşam dünyalarının bir bütünleşmesi gerçekleşmiştir ki bu, kimliklerle oynamaya veya merkezsiz kimliklere çok az alan bırakacak şekilde olmuştur. Bunun yerine online benlik bedensel, offline benliğin yörüngesine oturmuştur. (Miller, 2011: 182).

2.2.YENİ MEDYA VE BENLİK SUNUMU

Erken internet çalışmalarının kimlik kavramsallaştırmaları Bell’in (2001) ifadesiyle varsayımsal bir “etten özgürleşmeyle” ve postyapısalcılığın merkezsiz, çoğul ve parçalı kimlik kuramlarıyla gerçekleştiği düşünülen bir yöndeşme ile karakterize olmaktadır. Günümüzde ise yaygın bilgisayar dolayimli iletişimin tekil çevrimdışı kimlikler etrafında gerçekleşmesi ve metin bazlı iletişimin biçiminin yanında görüntülü ve sesli iletişim teknolojilerin kullanılması Goffman’ın “benlik sunumu” kavramını internet bağlamlarına pürüzsüzce uygulanabilmesini sağlamaktadır (çok sayıda örnekten bazıları: Boyd ve Ellison, 2007; Ellison, Heino ve Gibbs, 2006; Ellison, Jeffrey ve Toma, 2011; Bullingham ve Vascencolos; 2013; Counts ve Stecher, 2009; Miller, 1995). Goffman’ın *Presentation of Self in Everyday Life*’da (1959) ortaya koyduğu kuramsal çatıdan hareket eden bu çalışmalar internette bireylerin “yararları doğrultusunda başkalarına bir izlenim aktarmak” (s. 4) istediğini varsayarlar. Bu yaklaşım tiyatro performanslarıyla gündelik iletişimsel etkileşimler arasında bir koşutluk kurduğundan dramaturjik olarak adlandırılır. Bireyler iletişimsel aktivitelerde fiilen oyuncular (*performer*) olarak görülebilirler ve yaptıkları bir izlenim yönetimidir. Ancak izlenim yönetimi kusursuz değildir ve bireyler istemsiz şekilde belli izlenimler ele verebilirler (*impressions given* ve *impressions given off*). Diğer bir önemli ayırım ise bireylerin izlendiklerinin farkında oldukları sahne önü ve bireylerin karakter dışına çıktıkları, performanslarına hazırlandıkları sahne arkasıdır.

Bu yaklaşım içerisinden internet ilk kavramsallaştırmalarda olduğu gibi bireylerin çevrimdışı kimliklerinin dışına çıkıp kendilerinin keşfedilmemiş yanlarını keşfettikleri ve kimlik deneyleri yaptıkları gerçek hayata alternatif bir mecradan ziyade, bireylerin çevrimdışı kimlikleriyle ve yaşamlarıyla bütünleşik olan bir performans alanıdır. Bu

performansların gerçek zamanlı olmaması (asen kroniklik) ve öz-temsili dijital görsel materyallerin üretiminin ve düzenlenmesinin kolaylığı (örneğin *Photoshop* gibi programlar yanında *Instagram* gibi resim paylaşım uygulamaları), kullanıcıların kendi benlik sunumlarında önemli ölçüde bir düşünümselliğe ve verdikleri izlenimler konusunda yüksek bir kontrole sahip olduklarını önerir.

Nitekim insanların böyle olanaklarının olması bir kez daha onların böyle yaptıkları anlamına gelmez. Herkesin kendi çıkarları doğrultusunda diğer insanları aldatarak rol yaptığı bir dünya biraz abartılıdır ve Goffman'ın kendisi de sahne, aktörler ve izleyiciler gibi benzetmelerinin fazla ciddiye alınmaması gerektiğini söylemiştir (Goffman, 1959: 254). Benzer şekilde Bullingham ve Vascencolos'un (2013: 3) yaptığı gibi online ortamı bir sahne olarak kavramsallaştırmak da yanıltıcı olacaktır zira toplumsal etkileşimin gerçekleştiği çok farklı türden mecralar vardır ve kullanıcılar için online ortam Goffman'ın sahne arkası dediği mekânlar olarak da görülebilmektedir. Örneğin yakın zamanda *Facebook*'un gençler arasında popülerliğinin düşmesi hakkında epey haber çıkmıştır (Hamburger, 01.03.2013; Luckerson, 08.03.2013; Kerr, 21.03.2013). Gençlerin en fazla şikayet ettiği durumlar ebeveynleri ve akrabaları tarafından izlenmeleri, bu mecranın “bir övünme platformuna” dönüşmesi ve diğer insanların kendi yaşamları hakkında çok fazla ayrıntı vermeleridir. Kısaca günümüzde yaygın olarak bilgisayar dolayımı ile iletişimin çevrimdışı kimlikler etrafında gerçekleşiyor olması beraberinde mahremiyet, denetim ve gözetlenme gibi sorunlar da getirmiştir. Bu yüzden anonim ve metin bazlı online sosyal ortamların eskide kaldığı ve yerlerine günümüzde daha gelişmiş olan çevrimdışı kimlik merkezli toplumsal ağların geçtiğini söylemek yanıltıcı olabilir zira günümüzde kullanıcıların anonim oldukları ve iletişimin önemli bir kısmının metin tabanlı gerçekleştiği siteler de popülerdir (örneğin *Tumblr* ve *Reddit*). Bu yüzden Miller'ın bahsettiği, toplumsal ağların norm haline geldiği, herkesin durumlarını güncelleyip paylaşmak zorunda olduğu, mahremiyetin tamamen ortadan kalktığı ve metin bazlı iletişimin anlamsız görüldüğü Ben Elton'un *Blind Faith* romanındaki gelecek manzarası yanıltıcı olabilir.

2.3. BİLGİSAYAR OYUNLARI VE KİMLİK

Peki kullanıcıların çevrimdışı kimliklerinin merkezde olduğu sosyal ağlardan oyunlara geçtiğimizde ne görürüz? Yaygın biçimde *Facebook* entegrasyonuna sahip olan mobil oyunları bir yana bırakırsak, günümüzde online oyunların hâlâ anonim ve iletişimin metin tabanlı gerçekleştiği ortamlar olduğunu görürüz. Sesli iletişim teknolojileri yaygın olsa da oyuncular genelde arkadaşlarıyla ve tanıdıklarıyla sesli iletişimi tercih etmektedirler. Bunun yanında *World of Warcraft* gibi MMO'larda guildlerin yaygın olarak *Facebook* grupları vardır ve guildlerin kendi web sitelerinde oyuncular resimlerini ve gerçek hayatları hakkında bilgileri sıkça paylaşmaktadır. Diğer yandan bu mecralarda toplumsal etkileşimler belli bir oyun dünyasının içinde geçmektedir ve oyuncular için bu dünyalardaki becerileri ve başarıları da son derece önemli hale gelebilmektedir.

Yani oyunlarda kimlik fenomeni ne tamamen çevrimdışı kimliklerden bağımsız şekilde ne de tamamen çevrimdışı benliklerin bir sunumu şeklinde gerçekleşmektedir. Bu konuda en fazla üzerinde durulan oyuncu avatarlarıdır. Lister v.d (2009: 212) ve Wolfendale'in (2004: 114) söylediği gibi oyuncuların sanal ortamlarda yaptıklarını ve faaliyetlerini "ben" perspektifinden anlatmaları oyuncuların avatarlarıyla tam bir özdeşleşme kurduğu izlenimi verebilir. Avatar sözcüğü de genelde kullanıcıların bilgisayar ortamlarındaki görsel temsilleri olarak tanımlanır. Ancak araştırmalar basit bir özdeşleşme ve temsil ilişkisinden çok daha karmaşık bir durum ortaya koymuşlardır. Blinka (2008) online oyunlarda sadece gençlerin bir kısmının avatarlarıyla bir özdeşleşme kurduğunu⁸ ve özellikle yetişkinlerin avatarlarına bir araç ve oyun mekânı olarak baktıklarını görmüştür. Wolfendale (2006) ise sanal zarar ve saldırılar konusunu incelediği araştırmasında bu saldırıların kişilerde yarattığı yıkıcı duygusal etkilerin sadece avatar ve oyuncu arasındaki özdeşleşme ilişkisiyle açıklanamayacağını iddia edip, kişilerin eşyalarıyla ve diğer insanlarla kurduğu bağlılıklarla da koşutluklar kurmuştur. Shaw'ın (2010) aynı konulu araştırmasında görüşmeciler avatarlarını

⁸ Gerçi bu gözlem de Blinka'nın özdeşleşmeyi gösterdiği düşündüğü anket maddeleri çerçevesinde tartışılabilir. Örneğin "ben ve karakterim aynı" gibi bir ifade epey muğlaktır ve buna verilen olumlu cevapları özdeşleşme olarak yorumlamak biraz durumu basitleştirmek olacaktır.

“özdeşleşme kurulması gerekmeyen kuklalar, satranç taşları ve oyuncak bebekler olarak” tanımlamışlar ve bir tanesi “bu bir oyun, tenis oynamaya gittiğinizde topla veya başka bir şeyle eninde sonunda özdeşlik kurmaya çalışmıyorsunuz” demiştir (s. 172-3). Shaw’ın bir görüşmeciden aldığı bir ifadeyle onlar için özdeşleşme ve temsil oyunların olmazsa olmaz özellikleri değil “olursa iyi olur ” (*nice when it happens*) türünden “bonus” öğelerdir (s. 259). Diğer yandan Murphy’nin (2004) oyuncuların sıkça oynadıkları avatarlara bağırduklarını ve küfür ettiklerini belirtmesi (s.231) ve oyuncuların özdeşleştiği düşünülen Lara Croft gibi karakterlerin aynı zamanda o oyuncular için cinsel nesnelere olması oyunlarda temsil ve özdeşleşme konularını çok çetrefilli bir hale getirmektedir.

Bu yüzden örneğin *World of Warcraft*’taki avatar yaratımını Meadows⁹ gibi oyuncuların kendi kişiliklerine göre bir portre çizmesi olarak kavramsallaştırmak çok zor olacaktır çünkü bu seçimlere sadece oyuncunun kişiliği ve zevkleri değil ırkların kendine has özellikleri, bu ırkların hangi sınıfları oynayabildiği, hangi faksiyondan oldukları, kurulan çeşitli metinlerarası ilişkiler, tanıdıkların önerileri ve diğer pek çok faktör rehberlik etmektedir.

Diğer yandan avatarlar ve oyuncular arasındaki ilişkilere bakılırken oyun dünyasına yeterince önem verilmediği de söylenebilir. Benim bu konuda bulabildiğim kaynaklar arasında sadece Chee ve diğerleri (2006) böyle bir analiz yapmış ve sembolik etkileşimcilik ile Shutz’un toplumsal fenomenolojik bakış açısından oyunlardaki avatarları “etkileşimsel” olarak kavramsallaştırmışlar. Buna göre avatarlar kişilerin çevrimdışı yaşamları, oyun dünyası ile bu dünyada ortak değerler, amaçlar ve projeler çerçevesinde kurulan toplulukların arasındaki etkileşimler yoluyla kurulmaktadır.

Gerçekte oyunların kendi kuralları ve yapıları ile bu oyunların dünyasında gerçekleşen toplumsal etkileşimlerin birbirleriyle yakından bağlantılı olduğu iyi bilinmektedir. Örneğin MOBA türünden oyunlarda (örn. *DOTA*, *DOTA 2*, *League of Legends*, *Heroes of Newerth*) yüksek bir toplumsal gerilimin ortaya çıktığı rahatlıkla

⁹ “Ne zaman birisi bir avatar yaratsa bir portre çizmiş olur, bu portre o kişinin gerçek hayatta kim olduğuna pek benzemese de. Ancak portreler için bu yeni bir şey değildir – portreler her zaman öznelere kişiliklerini dışavurmak için kullandıkları gerçekçiliğin ve [sanatsal] tekniklerin bir karışımı olmuştur.” (Meadows, 2008: 106’dan aktaran Miller, 2011: 173).

söylenbilir. Bu oyunlar beş kişilik takımların karşılıklı oynadığı oyunlardır ve yaygın biçimde anonim yabancılardan oluşan takımlarla oynanırlar. Bu oyunlarda oyuncuların bireysel hataları karşı takıma avantajlar sağlayarak kolaylıkla yenilgiye yol açabilir ve bu yüzden oyuncuların birbirlerine küfür ederek birbirlerini suçlaması, başka oyunlarda sevmediği oyuncularla aynı takıma düştüğünde bilerek kaybetmeye yönelik hareket etmesi gibi davranışlar yaygındır. Oyuncuların birbirini tanımaması ve anonim olmalarıyla oyunun toplumsal gerilim yaratan yapısı birleştiğinde kaynağını hatırlayamadığım bir ifadeyle “Yahudi soykırımının sembolik eşdeğeri” olan bir manzara ortaya çıkabilmektedir.

Diğer yandan MMORPG tarzı oyunlar ise yapıları gereği uzun süreli işbirlikçi toplumsal ağları teşvik ederler. Bu oyunlar tek başına oynanabilse de bariz şekilde gruplar halinde oynanacak şekilde tasarlanmışlardır. Örneğin *World of Warcraft*'ın ilk versiyonunda (*vanilla WoW* denilir) *Raid Dungeons* denilen zindanlar türlerine göre 40 veya 20 kişilik gruplar gerektiriyorlardı; bu zindanlar çok büyük ve zorlu olduğundan tek seferde tamamlanmaları çok zordu ve bu durum, bir veya iki haftaya yayılmış takvimler gerektiriyordu. Aynı zamanda bu zindanlarda canavarların öldürülmesiyle kazanılan eşyalar oyuncu sayısına göre düşük orandaydı ve bu eşyaların dağıtımının zorluğu *DKP (Dragon killing point)* gibi oyuncuların raidlere katılarak ve canavar öldürerek kazandığı oyun dışı bir puanlama sisteminin yaygın olarak kullanılmasına neden olmuştu. Diğer yandan bu zindanların zorluğu belli bir beceri seviyesindeki oyuncular ile oyuncuların sınıflarının belli bir karışımını gerektirmeydi. Bütün bu etkenler “*raiding guild*” denilen belli katılım şartları ve oyun dışı iletişim kanalları olan toplumsal ağların ortaya çıkmasını gerekli kılmıştı çünkü kırk kişilik rastgele yabancılardan oluşan bir grubu toplamak, bu grubun üyelerinin belli bir beceri seviyesinde olduğunu garantilemek, sınıfların dengeli bir karışımını oluşturmak, ganimeti eşitlikçi bir şekilde dağıtmak ve bu grubu iki hafta gibi uzun bir süre boyunca organize etmek neredeyse olanaksızdır.

2.4.SONUÇ

Göstermeye çalıştığım gibi genel olarak siberuzam, ya çevrimdışı kimliklerin dışına çıkıldığı “bedenden özgürleştirici” bir alan ya da basit şekilde çevrimdışı benliklerin

veya kimliklerin sunulduđu gerek yařamla bütünlüřik bir alan olarak kavramsallařtırılmaktadır. Bu kavrayıřların bazı sorunları yanında spesifik olarak bilgisayar oyunlarında kimlik konusuna baktığımızda ise durum daha karmařıklařmaktadır zira oyuncular ve avatarlar arasında basit bir temsil ve özdeřleşme iliřkisi yok gibi görünmektedir. Bütün bunlar farklı bir kuramsal eksene ihtiya olduğunu göstermektedir. Bu amala bađlantılı bir alan olan posthümanizme genel bir bakıř atmanın faydalı olabileceđini düşünüyorum.

BÖLÜM III

POSTHÜMANİZM

Dijital teknoloji dolayımı kültürel alanda kimlik fenomeni incelenirken posthumanizm denilen alana sık sık gönderme yapılmaktadır (örn. Lister v.d., 2009; Miller, 2011; Rahimi, 2000). Kısaca özetlendiğinde günümüzde bireylerin dijital teknolojilerle olan yakın ilişkisinin yeni bir öznel ve kimlik deneyimi biçimi yarattığı düşünülmektedir. Bu öznel biçimleri en fazla Donna Haraway'in "siborg" figürüyle tanımlanırken, "post-insani kimlik" ifadesi de yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu kavramsallaştırmalar devrimsel bir kırılma önerdiğinden ve teknolojik belirlenimci bir damar içerebildiklerinden eleştirilebilse de konuyla ilgili literatür özellikle kuramsal olarak epey zengin ve heyecan vericidir. Bilim, teknoloji ve doğa konularına büyük önem verildiğinden aynı zamanda transdisipliner bir yaklaşıma da sahiptir. Bu yüzden özellikle teknoloji ve kimlik konusu üzerinde düşünmek için alana genel bir bakış yararlı olabilir.

3.1. POSTHÜMANİZM NEDİR?

Posthümanizmin birisi zamansal diğeri niteliksel iki baskın anlamı olduğu söylenebilir. *Post* ekinin "sonra" anlamı bu düşünce hareketinin tarihsel olarak hümanizmden sonralığını akla getirirken "post" ön ekinin diğeri anlamı olan "ötesi" insanlığın niteliğindeki bir değişimi önerir. Bu niteliksel değişimin nesnesi olan "insanlık" (*humanity*) ise biri somut diğeri soyut iki farklı vurguyla okunur: (1) İnsanın somut evrimsel ve türsel varlığı olarak "insanlık" ve (2) hümanizmin altında yatan *humanitas* anlamında insanın kendisi ve evrendeki yeri hakkındaki kavrayışı olarak "insanlık". Bu ikisi yakından bağlantılı olmasına rağmen bu vurgular birbirlerinden tamamen farklı ve bazen uzlaştırılmaz iki farklı yaklaşımı ortaya çıkartmıştır: (1) İnsanın biyolojik ve evrimsel türsel varlığına odaklanan *transhümanizm* ve *ekstropiyanizm* ile (2) insanın kendisi hakkında soyut kavrayışlara odaklanan (*eleştirel*) *posthümanizm*.¹⁰

Transhümanizm bilim ve teknoloji yoluyla insanın doğasının aşılmasını ve biyolojik sınırlandırmalarının kaldırılmasını savunan bir akımdır (Bostrom, 2011). Nick

¹⁰ "Eleştirel posthümanizm" terimi Jill Didur (2003) tarafından kavramsallaştırılmıştır.

Bostrom'un *A History of Transhumanist Thought* adlı yazısına ek olarak koyduğu *Transhümanist Bildirge*'sinin ilk iki maddesi bu akımın temel karakterini ortaya koyar:

(1) İnsanlık gelecekte bilim ve teknoloji tarafından derinden etkilenecek bir yerdedir. Bizler yaşlanmanın, bilişsel kısıtlamaların, istemsiz acı çekmenin ve Dünya gezegenine hapisliğimizin aşılması yoluyla insanın potansiyelinin genişletilmesinin olanaklılığını öngörüyoruz.

(2) İnsanın potansiyelinin biz hala büyük oranda gerçekleştirilmemiş olduğuna inanıyoruz. İnsanın durumunda olağanüstü ve son derece önemli iyileştirmelere götürecek olanaklı senaryolar vardır. (Bostrom, 2011)

Bu olanakların ve senaryoların arasında günümüzde halihazırda varolan implantlar, protezler, internet, teknolojik aygıtlar ve nörofarmakolojik ilaçlar olduğu gibi bazı transhümanistlerin yakın gelecekte olanaklı olacağını düşündüğü insan bilincinin makinelere yüklenmesi, gen-terapisi ile ölümsüzlüğe kavuşma, ilaçlar yoluyla utangaçlık gibi istenmeyen kişilik özelliklerin ortadan kaldırılması ve benzerleri de vardır (Bostrom, 2001). Transhümanizm ile ayrılması pek mümkün olmayan diğer akım ise ekstropiyanizmdir; kurucusu Max More'un ağzından tanımı ve ilkeleri şunlardır:

Ekstropi: Bir sistemin zekası, enformasyonu, düzeni, dirimi ve gelişme kapasitesi.

Ekstropiyanlar: Ekstropiyi arttırmaya çalışanlar.

Ekstropiyanizm: Ekstropinin evrilen transhümanist felsefesi.

İlkeler: 1. Süreğen ilerleme. 2. Kendini dönüştürme 3. Pratik optimizm. 4. Akıllı teknolojiler. 5. Açık toplum. 6. Kendine yön verme 7. Ussal düşünce. (More, 1998).

Fark edildiği üzere bu akraba iki akım futurist, teknolojik ütopyacı ve ilerlemecidir. Transhümanizm ve ilgili kelimeler bu yüzden bu akımın ideolojisiyle ve değerleriyle yüklü hale gelmişlerdir. Bağlantılı biçimde Francis Fukuyama *Our Posthuman Future: Consequences of Biotechnology Revolution* (2003) adlı kitabında gelişen biyoteknoloji ve nörofarmakolojinin siyasi ve toplumsal sonuçlarını irdelerken *posthuman* terimini kullanmayı tercih etmiştir. Bunun nedeni Fukuyama'nın transhümanist akıma hakim olan futuristik ve ütopyacı varsayımları kabul etmemesi, hatta transhümanizmi "dünyanın en tehlikeli fikirlerinden birisi" olarak görmesidir (Fukuyama, 2004).

Eleştirel posthümanizm ise son derece farklı bir vurguyla benzer olgulara yaklaşır. Eleştirel posthümanizm kapsamlı bir şekilde bilim ve teknoloji üzerinde dursa da bunu

insanın fiziksel ve zihinsel yetilerindeki gelişmeler açısından değil, bilimin ve teknolojinin olanaklı hale getirdiği yeni kavrayışlar ve öznellik biçimlerini tartışmak için yapar. Transhümanizmden farklı olarak eleştirel posthümanizm nadiren gelecek ile ilgili öngörüler ve futuristik iddialar barındırır, bunun yerine ağırlıklı olarak şimdiye odaklanır. Bilim kurgu söylemi yaygın olarak kullanılsa da bu son tahlilde geleceği öngörmek için değil, üslupsal bazı etkiler yaratmak ve günümüzü anlamak için yapılır. Eleştirel posthümanizm transhümanizme genelde şüpheyile bakar. Wolfe'ye göre transhümanizm "hümanizmin *yoğunlaştırılmasından*" pek farklı değildir ve ilerleme, gelişim, ussallık ve insanın evrendeki özel konumu gibi humanist idealler savunduğundan "posthümanizmin *tam tersidir*" (Wolfe, 2010: xv). Katherine Hayles ise bilincin makinelere yüklenmesi türünden transhümanist rüyaları kâbuslar olarak görmektedir (Hayles, 1999: 1). Donna Haraway de bilimi ve teknolojiyi kendinde özgürleştirici ve ilerici görmek yerine "tahakkümün enformatiği" (*informatics of domination*) dediği yeni "korkutucu egemenlik ağları" ortaya çıkardığını söylemiştir (Haraway, 1991:281).

Burada da posthümanizm bu eleştirel yaklaşım içinden irdelenecektir. Transhümanizm ve eleştirel posthümanizm ayrımı önemlidir çünkü transhümanist bakışı belirleyen humanist varsayımlar eleştirel posthümanizmin tam da eleştirmeye ve sorgulamaya çalıştığı noktalardır.

3.2. POSTHÜMANİZMİN SOYKÜTÜKLERİ

Cary Wolfe (2009) posthümanizmin iki tane yaygın soykütüğü olduğunu belirtir (s. xii). Bunların birisi felsefi ve diğeri ise bilimseldir. Felsefi soykütüğün yaygın başlangıç noktası Foucault'nun *Kelimeler ve Şeyler*'in sonunda yaptığı insanın ölümü ilanıdır:

Ne olursa olsun bir şey kesin; insan, insan bilgisinin sormuş olduğu ne en eski ne de en sabit sorudur. Sınırlı bir coğrafi alan içerisinde nispeten kısa bir kronolojik örneklem– on altıncı yüzyıldan beri Avrupa kültürü – alındığında, insanın onun içinde yeni bir buluş olduğundan emin olunabilir (...) Düşüncemizin arkeolojisinin hemen gösterdiği gibi, insan yakın zamanlı bir buluştur. Ve belki de sonuna yaklaşmaktadır (...) deniz kenarında kuma çizilmiş bir yüz gibi insanın da silinip gideceği kesin biçimde iddia edilebilir (Foucault, 2002: 422).

Nitekim her başlangıç noktası gibi bu da bir dereceye kadar keyfidir ve felsefi olarak posthumanist düşüncenin kökleri *mutadis mutandis* Nietzsche'nin "bütün değerlerin yeniden değerlendirilmesi" ve "üst-insan" düşüncelerine de götürülebilir. Bu tartışma hattında hümanizmin insan görüşü ve beşeri bilimler (*humanities*) kavrayışı kapsamlı bir eleştireye tabi tutulur. Bu bakımdan Badmington'un (2013:391; 2003:20; 2004: 118) belirttiği gibi posthümanizm bir kırılma veya süreksizlik değil, hümanizmin kendi içinden yeniden yazılması ve bir *durcharbeitung*¹¹ denemesidir.

Katherine Hayles ise *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics* (1999) adlı alanda klasik haline gelmiş kitabında bilimsel bir soykütük ortaya koyar. Bu soykütüğün başlangıç noktası 1945-1954 yıllarında gerçekleşen sibernetik, enformasyon, bilgisayar ve robot bilimlerinin temellerinin atıldığı Macy Konferansları'dır. Hayles'e göre bu konferansların sonucu devrimseldi ve ortaya çıkan insana yeni bir bakış açısydı: "Artık insanlar esasında akıllı makinelere benzeyen enformasyon-işleyen kendilikler olarak görülmeye başlanmıştı" (Hayles, 1999: 7). Bu hattan okunduğunda posthümanizm yeni bir epistemoloji, Haraway'ın deyişle "dünyanın bir kodlama sorununa çevrilmesiydi" (Haraway, 1991: 284). Bu epistemoloji Hayles'e göre yokluk/mevcudiyet (*absence/presence*) ekseninden rastlantısallık/örüntü (*randomness/pattern*) eksenine bir geçişle tanımlanmaktadır (Hayles, 1999: 29). Bunun anlamı bir tür enformasyonel post-Platoncu ontolojidir: madde yerine form, mevcudiyet yerine örüntü, ortam yerine mesaj. Bu yazdıklarımı ses dalgaları, kağıt üzerinde semboller, elektrik sinyalleri veya başka şekillerde aktarabilirim ve dönüşümler doğru olduğu sürece enformasyon aynı kalır (enformasyon derken insanların yazdıklarımı nasıl yorumladığımı değil, düşüncelerimi ifade ettiğim harfleri ve sözcükleri kastediyorum). Böylece enformasyon bedensiz/cisimsiz, gayri-maddi bir kendiliğe dönüşmüş, Hayles'in deyişle "bedenini kaybetmiştir" (Hayles, 1999). Bu dönüşümün ontolojik ve epistemolojik çok önemli sonuçları olmuştur; bu

¹¹ Badmington Lyotard'ın postmodernizmi tartışırken Freud'dan ödünç aldığı bu terimi ondan yeniden ödünç almıştır. İngilizce'de "*working through*," Türkçe'de ise "üzerinde kafa yorma" fiiliyle karşılanmış olan bu terimin bu bağlamda ifade ettiği şey, tartışılan konunun (hümanizm) sadece onun parametreleri içerisinden tartışılabilmesi ve bunun fazladan bir özveri ile çaba gerektirmesidir. Belki de bu konuda kullanılabilecek iyi bir metafor Quine'in "deniz üstünde batmadan bir geminin tahtalarının tek tek baştan sona tamamen değiştirilmesidir" (Quine, 1960'dan aktaran Dennett, 1995: 15).

kuramlar ile uygulamaları olan teknolojiler sonucu sadece toplum ya da ekonomi enformasyonel hale gelmemiş, toptan dünyanın kendisi de enformasyonelleşmiştir.

Bunu görmek için sadece moleküler biyolojiye bakmak yeterlidir; DNA herşeyden önce enformasyonel bir kodlama sistemidir ve organizmaların bedenleri (fenotip) sadece bu kodların (genotip) maddi dışavurumları olarak görülür. Hayles'e göre akıl almaz bir dönüşüm yaşanmıştır ve beden enformasyonu değil, enformasyon bedeni taşıyor hale gelmiştir (Hayles, 2001: 70). Aynı zamanda DNA diğer kodlama sistemleri ile ortak işleyiş ilkelerine sahiptir; örneğin yakın zaman önce bilim insanları insan DNA'sına başarılı bir şekilde dijital enformasyon halinde kitaplar ve müzikler yüklemişlerdir (Collins, 24.01.2013). Diğer yandan yapay yollarla yaşamı aşağıdan yukarı simüle etmeye çalışan yapay yaşam (*artificial life*) diye bilinen bilimsel bir araştırma alanı ortaya çıkmıştır ve yöntemleri arasında bilgisayar simülasyonları önemli bir yer tutar. Alana adını veren kurucu isimlerden Christopher Langton şöyle demiştir: "Yapay Yaşam [alanındaki] ana varsayım bir organizmanın 'mantıksal formunun' onun inşa edildiği maddi temelden ayrılabilmesi ve "canlılığın" sonrakinin değil öncekinin özelliği olduğudur" (Langton, 1989'dan aktaran Hayles, 1999: 231).

Diğer bilimsel alanlarda da bu enformasyonel epistemoloji epey yaygındır. Örneğin zihin felsefesinde hakim paradigmanın "kompütasyonel zihin modeli" olduğu görülecek, zihnin bir "evrensel sembol işlemcisi" olarak kavramsallaştırıldığı fark edilecektir.¹² Ancak zihnin "kompütasyonel" olduğu söylenirken, zihnin bir bilgisayar olduğu değil sadece zihin ile bilgisayarların bazı ortak işleyiş mekânizmalarını paylaştıkları kastedilmektedir. Steven Pinker şöyle açıklar:

Kompütasyon kuramının ve bazı durumlarda gerçek bilgisayarların zihnin nasıl iş gördüğünün anlaşılması için temel önemde ilkeler sunduğunu düşünüyorum. Bu, zihnin ticari bir bilgisayara benzediği anlamına gelmekten ziyade zihinlerin ve bilgisayarların bazı ortak ilkelerle işlediği anlamına gelir. Mühendisler uçak tasarlarlarken uçuşun ne olduğu anlamaya başladıklarında, aynı zamanda bu kuşların nasıl uçtuğu konusunda da kavrayışlar sağladı çünkü kanat profili ve yükselme ile sürüklenme arasındaki etkileşim hem uçaklara hem de kuşlara uygulanabiliyordu. Bu uçağın kuşların iyi bir modeli olduğu anlamına gelmez (...) Ancak *herhangi*

¹² Hakim olsa da bu görüşe karşı çıkan bilim insanları ve kuramcılar vardır. En önemlilerinden bazıları Francisco Varela, Humberto Maturana, John Searle, Hubert Dreyfus ve Roger Penrose'dur.

bir aracın uçmasını sağlayan yasalar anlaşıldığında, doğal araçların nasıl uçtuğu da anlaşılır. (Pinker, 11 Ekim 1997) [Vurgu yazarın]

Diğer yandan popüler imgelemde ve bilim kurgu söyleminde de bu ontolojinin pek çok yansımasını görebiliyoruz. Örneğin *Star Trek* dizilerinde ve filmlerinde ışınlanma fenomeni bedeninin enformasyonel bir örüntü olarak enerjiye dönüştürülüp başka bir yerde yeniden inşa edilmesi düşüncesine dayanmaktadır. Diğer yandan Hayles'in sıkça değindiği gibi Hans Moravec gibi bazı önemli bilim insanları bilincin ve kişiliğin yakın zamanda makinelere ve bilgisayarlara yüklenebileceğine inanmaktadırlar. Hatta Joseph Wolfram ve Edward Fredkin gibi kuramcılar gerçekliğin kozmik ölçekteki bir bilgisayarda çalışan bir program olduğunu dahi iddia etmişlerdir (Hayles, 1999: 11). Dyson bu enformasyonel epistemoloji-ontolojinin şaka yollu iyi bir ifadesini sunar: "Yaşam ve evrim oyununda masada üç oyuncu vardır: insanlar, doğa ve makineler. Ben sıkı biçimde doğanın tarafını tutsam da doğanın makinelerin tarafında olduğundan şüpheleniyorum." (Dyson, 1998'den alıntılanan Lister v.d., 2005: 343).

Ancak bu durum sadece çağımıza özgü değildir, bir çağa hakim olan teknolojiler ile bu çağlara hakim olan "epistemelere" ya da "paradigmalara" baktığımızda tuhaf biçimde aralarında belli yöndeşmeler olduğunu görebiliyoruz. Örneğin Manuel de Landa'nın robot tarihçisi buna dikkat çeker:

İnsan bir tarihçi, insanların saat benzeri düzenekleri (*clockwork*), motorları ve diğer fiziksel mekânizmaları nasıl yarattığını anlamaya çalışırken, robot bir tarihçi bu makinelerin insan evrimini nasıl etkilediğine daha büyük bir önem verecektir. Robot, saat benzeri düzenekler gezegen üzerinde hakim teknolojiler iken, insanların etraflarındaki dünyayı nasıl çarklar ve tekerliklerden oluşan benzer bir sistem olarak düşündüklerine vurgu yapacaktır. Örneğin güneş sistemi 19. Yüzyıla kadar tam bir saat benzeri düzenek olarak hayal edilmişti; yani dışarıdan Tanrı tarafından canlandırılan [kurulan] motorsuz bir sistem. Sonradan motorlar icat edildiğinde insanlar doğal sistemlerin daha çok motor gibi davrandıklarını anlamaya başlamışlardı: dışsal kaynak rezervleriyle çalışan ve madde ile enerji akışlarının dolaşımıyla ortaya çıkan emeği sömüren [motorlar] (De Landa, 1991: 3).

Posthümanizm ise bu türden bilimsel paradigmanın çağımıza özgü biçimi olan enformasyon merkezli bir bakış açısıdır:

Post-insan nedir? Bunu şu varsayımlar tarafından tanımlanan bir bakış açısı olarak düşünün (...) İlk olarak post-insani bakış enformasyonel örüntüye onun maddi görünüşlerinin üstünde bir öncelik verir ve böylece biyolojik alt katman (*substrate*) üzerinde vücut bulmayı yaşamın zorunluluğu değil tarihsel bir rastlantı olarak görür. İkincisi, post-insani bakış Descartes kendisinin düşünen bir zihin olduğunu

anlamadan çok önce Batı geleneğinde insanın özdeşliğinin/kimliğinin merkezi olduğu düşünülen bilincin, ikincil bir fenomen olduğunu, gerçekte önemsiz bir yan gösteri olmasına rağmen gösteriye egemen olmaya çalışan evrimsel yeni bir zıppıktı olduğunu düşünür. Üçüncüsü, post-insani bakış bedeni hepimizin yönlendirmeyi öğrendiği ilk protez olarak görür ve bu yüzden bedeni diğer protezlerle genişletmek ya da değiştirmek, daha biz doğmadan başlayan bir sürecin sürdürülmesi haline gelir. Dördüncüsü ve en önemlisi, post-insani bakış bu ve diğer yollarla insanı akıllı makineler ile sorunsuz bir şekilde eklemlenmesini sağlayacak şekilde yeniden düzenlemesidir. Post-insan için bedensel varoluş ve bilgisayar simülasyonu, sibernetik mekânizma ve biyolojik organizma, robot erekbilimi ve insan amaçları arasında temel farklılıklar ya da mutlak sınırlar yoktur. (Hayles, 1999: 2-3)

Hayles'in kitabının başlığının ("Biz Nasıl Post-insan Olduk?") önerdiği gibi posthümanist dönüşüm bir dereceye kadar gerçekleşmiştir. Moleküler biyoloji, biyoteknoloji, bilişsel bilimler ve bazı fizik kuramları günümüzde yaygın olarak bu enformasyonel epistemolojiyle iş görmektedirler. Ancak bu epistemolojinin bizim kendimize ve dünyaya bakışımız için içerimleri pek tartışılmamaktadır. Örneğin sibernetik bilimi, kurucusu Norbert Wiener tarafından "makinelerde ve hayvanda denetim ve iletişimin bilimsel olarak incelenmesi" olarak tanımlanmıştır. Dawkins'in "genişletilmiş fenotip" (*extended phenotype*) düşüncesi organizmaların bedenleri ile onların yapıntıları (örümceğin ağı vb.) arasındaki ayrımı ortadan kaldırır çünkü ona göre her ikisi de genlerin kendilerini sonraki nesile aktarmasına yarayan araçlardan başka bir şey değildir.¹³ Gelgelelim insana ve dünyaya bakışımız derin bir şekilde hayvan/makine, beden/teknoloji gibi ayrımlar üzerine kurulmuştur. Bu ayrımların zorlanmasının tehlikeli sonuçları olabileceği gibi yeni bakış açıları yaratmak ve yeni öznellik biçimleri geliştirmek için kullanışlı da olabilirler. Katherine Hayles şöyle der:

Kâbusum bedenlerini varlıklarının temeli yerine moda aksesuarları olarak gören post-insanlar ile doluyken, rüyam enformasyon teknolojilerinin olanaklarını sınırsız iktidar ve bedensiz ölümsüzlük fantazileri tarafından ayartılmadan kucaklayan bir post-insan biçimidir. [Bu post-insan] insanın sonluluğunu onun varlık koşulu

¹³ "Bir hayvan yapıntısı (*artifact*), bir gen tarafından değişimi etkilenen ve genin kendisini bir sonraki nesile olanaklı biçimde aktarabildiği fenotipik bir araç olarak görülebilir. Bir gen, erkek bir cennet kuşunun kuyruğunu cinsel olarak çekici mavi bir tüy ile süsleyerek ya da onun gagaları arasında yaban mersini ezerek yarattığı pigmentle yuvasını boyamasını sağlayarak iki şekilde kendisini bir sonraki nesile aktarabilir. Bu iki durumun ayrıntıları farklı olabilir ancak genin bakış açısından sonuç aynıdır (...) Cennet kuşu türlerinden gösterişli yuvalar yapanların kuyruklarının nispeten renksiz olması, daha parlak renkli kuyruk tüylerine sahip olanlarının ise daha gösterişsiz ve sade yuvalar yapması bunun altını çizmektedir. Sanki bazı türler uyarlanmanın yükünü bedensel fenotipten genişletilmiş fenotipe aktarmışlardır. (Dawkins, 1982: 199-200)

olarak kutlar ve insanın hayatta kalması için bel bağladığı müthiş derecede karmaşık bir maddi dünyadan ayrılamaz olduğunu kabul eder. (Hayles, 1999: 5)

3.3. BİR SINIR ELEŞTİRİSİ OLARAK POSTHUMANİZM

Hayles'in yaptığı Foucaultcu anlamda bir sınır eleştirisidir. Foucault, Kant'ın *Aydınlanma Nedir?*'iyle aynı adı paylaşan yazısında (1984) aydınlanmayı tarihsel bir dönem veya bir öğretiyi yerine günümüzde postmodernizmin de benimsediği eleştirel bir tutum veya *ethos* olarak kavramıştır. Bu tutum "kendimizin süregelen bir eleştirisi" veya "kendimizin tarihsel ontolojisi" olarak tanımlanır (Foucault, 1984: 45). Bu eleştiri ise "zorunlu olanın çağdaş sınırları, yani kendilerimizin özerk özneler olarak kuruluşu için neyin kaçınılmaz neyin olmadığına yöneliktir" (Foucault, 1984: 43). Amacı ise "zorunlu sınırlara yönelik eleştiriyi, olanaklı bir sınır ihlali biçimini alan pratik bir eleştiriye dönüştürmektir" (Foucault, 1984: 45).

Elimizdeki konu için bu "zorunlu sınırlar" insan ve önemli ötekileri (doğa ve teknoloji) arasında bulunan sınırlardır. Modern bilimler bu sınırları tamamen ortadan kaldırırsa da en azından yeniden düzenlemiştir. Donna Haraway şöyle diyor:

Yirminci yüzyılın sonunda A.B.D.'nin bilimsel kültüründe insan ve hayvan arasındaki sınır delik deşik olmuştur. İnsanın eşsizliğinin son mevzileri olan dil, alet kullanımı, toplumsal davranış, zihinsel olaylar eğer eğlence parklarına dönüşmediyse, kirlenmişlerdir; insan ve hayvan ayrımını artık hiçbir şey ikna edici bir şekilde ortaya koyamamaktadır. (Haraway, 1991: 274)

Makine ve hayvan ayrımı için ise şöyle der:

Yirminci yüzyılın sonlarındaki makineler doğal ve yapay, zihin ve beden, kendini-geliştiren ve dışsal olarak tasarlanmış ayrımları gibi organizmalar ve makinelere uygulanagelen diğer pek çok ayrımı tamamen bulanık hale getirmişlerdir. Makinelerimiz rahatsız edici derece canlı, bizler ise korkutucu şekilde cansızız (Haraway, 1991: 274).

Nitekim Haraway bu sınır eleştirisini feminist ve sosyalist siyaset için olanakları bakımdan değerlendirerek pratik bir eleştiri de yapmıştır. Siborg miti "ilerici insanların ihtiyaç duyulan siyasi çalışmanın parçası olarak keşfedebilecekleri sınır ihlalleri, güçlü birleşimler ve tehlikeli olanaklar hakkındadır" (Haraway, 1991: 275). Ancak insan, doğa ve teknoloji arasındaki sınırların yeniden düzenlenmesi, bilgisel düzeyde de belli

sonuçlar yaratmaktadır. Beşeri bilimler ve bilimler ayrımının altında insan ve insan-olmayan biçiminde ontolojik bir ayrım bulunmaktadır. Ancak modern bilimlere bakıldığında bilgisayar, zihin ve yaşam bilimlerinin epistemolojilerinde ve kuramsal çerçevelerinde önemli örtüşmeler görülmektedir. Diğer deyişle bu bilimlerin ontolojisinde insan ve insan-olmayan ayrımı büyük oranda ortadan kalkmış haldedir. Nitekim beşeri bilimler hala genel olarak bu ayrımı korumaktadır ve Latour'un "melezler" dediği bu iki ontolojik alanın birleşimlerinden oluşan varlıkları incelemekte zorlanmaktadır. Latour bu noktayı sıradan bir gazete okuma deneyiminden hareketle şöyle ortaya koyar:

Günlük gazetemin dördüncü sayfasında bu sene Antartika'nın üzerinde alınan ölçümlerin iyi olmadığını öğreniyorum: ozon tabakasındaki delik tehdit edici biçimde büyüyor. Okumaya devam edip atmosferin yukarılarından Atochem ve Monsanto'nun CEO'larına gidiyorum; bu şirketler ekosfere karşı suçlarla itham edilen masum kloroflorokarbonlarını değiştirmek amacıyla montaj hatlarında düzenlemeler yapıyorlar. Birkaç paragraf sonra kimya, buzdolapları, aerosollar ve inert gazlarla uğraşmaya başlayan büyük sanayi devletlerinin başarılarıyla karşılaşıyorum (...) Aynı haber kimyasal tepkilerle, siyasal tepkileri birbirine karıştırıyor. Tek bir çizgi anlaşılabilir bilimlerle son derece çıkarıcı siyaseti, en uzak gökyüzüyle Lyon varoşlarındaki bir fabrikayı, küresel ölçekte tehlikelerle yaklaşan yerel seçimleri ya da sonraki yönetim kurulu toplantısını birbirine bağlıyor. Ufuklar, söz konusu olanlar, zaman dilimleri ve aktörler - hiçbirisi birbirleriyle bağdaşmıyorlar ama yine de orada, aynı hikâyeye yakalanmış haldeler (Latour, 1991: 1).

Bu bakımdan ozon tabakasındaki şu an modası geçmiş delik doğal, politik veya söylemsel bir nesne midir? Hepsi birden ancak Latour'a göre günümüzde disiplinler bu fenomenleri sadece "artılmış" ve birbirinden kopmuş halde incelemektedirler: İlki ozon tabakasını alıp onu topluma veya söyleme bağlayan bağları kopartacak, ikincisi nesneyi tamamen unutup iktidar ilişkilerine odaklanacak, üçüncüsü ise bu nesnenin ve iktidar ilişkilerinin gönderme yaptığı bütün gerçekliği ortadan kaldırılarak retoriğe ve söyleme odaklanacaktır (Latour, 1991: 5). Latour bu durumu sonraki sayfalarda şöyle ifade eder:

Ozon deliği tamamen doğal olamayacak derecede toplumsal ve anlatımsal; sanayi firmalarının ve devlet başlarının kafası iktidara ve çıkarlara indirgenemeyecek kadar kimyasal tepkimelerle dolu; ekosfer söylemi ise anlamsal etkilere indirgenemeyecek kadar gerçek ve toplumsaldır. Ağlar aynı zamanda hem doğa gibi gerçek, hem söylem gibi anlatımsal hem de toplum gibi kolektif ise bu bizim suçumuz mu? (...) Göz önüne serdiğimiz minik ağlar Türkler, İranlılar ve Iraklıklar tarafından bölünmüş Kürtler gibidirler; karanlık çöktüğünde evlenmek üzere sınırlardan gizlice geçerler ve onları bölen üç ülkede kurulan ortak bir yurdun düşünüyü kurarlar (Latour, 1991: 6-7).

Posthümanizm de böyle bir tutum benimser; hümanizm eninde sonunda insanı ötekilerinden hareketle, insan-olmayanlardan farklarıyla tanımlamıştır. Ancak bu insan-olmayanlar beşeri bilimlerden ziyade günümüzde bilimlerin araştırma konusudurlar ve bu da beşeri bilimler içinde kalarak yeni insan kavrayışları ortaya koymayı en iyimser ifadeyle çok zor hale getirir. Peki bu yeni insan kavrayışları neden gereklidir? Cary Wolfe'nin örneklerinden hareket edersek günümüzde çoğu insan hayvanlara zulmün kötü bir şey olduğunu veya engelli insanlara eşitlikçi ve saygıyla davranılması gerektiğini kabul eder (Wolfe, 2010: xvi-xvii). Nitekim "hümanizm tarafından bu amaçları yerine getirmek için kullanılan felsefi ve kuramsal çerçeveler, daha ilk etapta insan-olmayan hayvanlara ve engelli insanlara yapılan ayrımcılığı temellendiren normatif öznelliği - belli bir insan kavramı - yeniden üretmektedir" (s. xvii). Örneğin yaygın biçimde bilindiği gibi popüler çevreci söylemde küresel ısınma ve hayvanların soylarının tükenmesi gibi sorunlar genelde insan merkezli biçimde uzun vadede insana vereceği zararlar ya da hayvanlara acıma gibi duygusal etkiler çerçevesinde tartışılır. İkisi de bu sorunları daha en baştan yaratan humanist paradigmanın dışına pek çıkmamaktadır. Çevreciliğin çoğu görünüşü bu yüzden hümanizmden çok farklı değildir ve bu sorunları yaratan paradigmanın dışına çıkılmadığı sürece bir kısır döngüye girilir. İşte bu türden kısır döngüler yalnızca yeni bir insan, doğa ve teknoloji kavrayışı yoluyla aşılabilir ve posthümanizmin önemini de bu nokta medyana getirir.

3.4. SONUÇ

Görüldüğü üzere burada Foucault'dan hareketle posthümanizmin belki de en iyi insan, doğa ve teknoloji üçlüsüne yönelik bir sınır eleştirisi olarak kavranılabileceğini önerdim. Diğer deyişle posthümanizm insan, doğa ve teknoloji arasındaki sınırların ihlalleri ve bu ihlallerinin içerimleri hakkında kuramsal-etik-pratik bir soruşturma olarak düşünülebilir.

Nitekim bu yapısökümcü soruşturmanın tartışılmaz şekilde özgürleştirici ve ilerici bir yanı olsa da yapısöküme uğratılmış sınırların yeniden nasıl kurulacağı konusu sıkça bir soru işareti olarak kalmaktadır. Örneğin Donna Haraway, Sandy Stone ve Katherine Hayles'in kimlik konusundaki görüşleri bize kimliklerin nispeten bedenden özgürleşmiş, akışkan ve çoğul olduğunu gösterse de kavramsallaştırmaları eski/yeni

ekseninde belirlenen bedensel-bedensiz, sabit-akıřkan ve tekil-çoęul gibi dikotomilerin dıřına ıkmakta zorlanmaktadırlar. Bu konuda kanımca Deleuze'un felsefesi bize yardımcı olabilir zira onun felsefi sistemi daha en bařtan bu türden sınırlar ve dikotomiler varsaymamaktadır. Baęlantılı biimde ileriki bölümlerde onun ontolojisini temele alarak kimlik konusunun negatif bir yapıřökümcülüęün ötesinde de düşünölebileceęini önereceęim.

BÖLÜM IV

ARA BÖLÜM: *JOURNEY* VE KİMLİK

Journey 2012 yılında *Thatgamecompany* tarafından geliştirilmiş ve *Sony* tarafından dijital olarak *Playstation 3* platformunda yayınlanmış bağımsız (*indie*)¹⁴ bir video oyunudur. Oyunda kullanıcı geniş bir çölde cüppeli bir figürü kontrol ederek, uzaktaki ışıklı bir dağa ulaşmaya çalışır. Oyun genel olarak eleştirilenlerden büyük övgü almış ve Oscar'ın oyun endüstrisindeki eşdeğeri olan *Academy of Interactive Arts & Sciences*'tan sekiz ödül yanında *Kotaku*, *IGN* ve *Gamespot* gibi alanda önemli pek çok yayın kuruluşlardan yılın oyunu ünvanını kazanmıştır. Bunun yanında müziği (*soundtrack*) Grammy'ye aday gösterilen ilk oyun olmuştur. Oyun oldukça düşük bir bütçeyle ve küçük sayılabilecek on üç kişilik bir ekiple geliştirilmiştir (günümüzde ana akım oyunların çoğunun yüz milyon dolarlara varan maliyetleri ve yüzlerce kişilik üretim ekipleri vardır).

Burada *Journey* üzerine kimlik kavramı odağa alınarak felsefi, temsili ve temsil-dışı perspektifler kullanarak kısa bir inceleme yapılmaya çalışılacaktır. *Journey*'in böyle bir inceleme için seçilmesi, oyunun ileride de bahsedileceği gibi oyunlarda pek görülmesi mümkün olmayan ruhani ve duygusal alımlamalar yaratması ve oyunun sıkça insan yaşamının bir alegorisi olarak okunmasıdır. Oyunun baş tasarımcısı Jenova Chen bir röportajda oyunu özel olarak “ruhani duygular yaratacak” şekilde geliştirdiğini söylemiştir ve o da oyunun insan yaşamın bir alegorisi olduğunu söylemektedir (Sabate, 15.02. 2013; Thompson, 06.03.2013). Bunun yanında oyun çok asgari düzeyde bir

¹⁴ Bilgisayar oyunları endüstrisinde de sinema ve müzik piyasasında olduğu gibi büyük prodüksiyon şirketlerinden bağımsız şekilde üretilen oyunlar için bağımsız ya da “*independent*”ın kısaltması olan “*indie*” terimi kullanılır.

hikâye ve anlatım tekniğine sahip olduğundan, metin düzeyinde oyuncuların yaptığı okumalar çoğuldur ve tartışma konusudur.



Birinci Resim. Oyunun dijital kapak resmi. Oyunda kontrol edilen cüppeli figür ve ulaşmaya çalıştığı dağ.

4.2. ÇÖL VE HACILIK

Journey oyun tasarımı açısından son derece yalın ve alışılmadık bir oyundur. Oyunun tek amacı ufukta görülen bir dağa yolculuk yapmaktır ve sadece yön ile iki tuştan oluşan çok yalın bir kontrol şemasına sahiptir. Oyunda düşman (normal anlamında) ya da silahlar olmadığı gibi ölmek veya başarısız olmak da mümkün değildir. Oyun üçüncü şahıs bakış açısı perspektifine sahiptir ve ekranda arayüz yoktur. Oyuncu cinsiyeti belli olmayan insan biçimine sahip yüz yerine siyah bir boşluğa sahip ve gözlerinin yerine iki ışık olan cüppeli bir figürü kontrol eder. Oyuncu çevreyle ve diğer oyuncuyla sadece ilgili düğmeye bastıkça yoğunluğu artan müzikal bir nota vererek iletişim/etkileşim kurar. Oyun “görünmez” olarak adlandırılabilir bir çoklu oyuncu moduna sahiptir ve internete bağlı olduğu sürece oyun kendiliğinden oynanan bölüme göre iki oyuncuyu herhangi bir uyarı veya yükleme ekranı olmadan eşleştirir. Çoklu oyuncu modu oyunu genel anlamda değiştirmemektir ve oyuncular arasında iletişim müzikal nota tuşu dışında mümkün değildir. Oyunda herhangi bir uyarı, mesaj olmadığından çoğu oyuncu ilk başlarda diğer oyuncuyu yapay zeka kontrollü zannetmişlerdir.

Anlatısal düzeyde oyun bir çölde kayıp bir medeniyetin kalıntıları arasında geçer. Oyunun hikâyesi iç içe geçen iki hat yoluyla anlatılır: Bir yandan yolculuğun hikâyesi oyuncunun ilerleyişiyle şekillenirken diğer yandan ise cüppeli figürün ait olduğu kayıp medeniyetin hikâyesi ilerledikçe hiyeroglif duvar resimleri yoluyla açığa çıkar. Işıklı dağa yolculuk yapıldığı oyunun ilk yarısına iç açıcı çöl manzaraları ile neşeli ve aydınlık bir hava hakimken, oyunun yarısından sonra karanlık dehlizlere girilir ve yürümenin bile zorlaştığı kar fırtınalı dağa tırmanılırken oyunun tonu gittikçe daha karanlık ve umutsuz hale gelir. Tırmanışın sonunda cüppeli figür her tarafı karla kaplı halde yürüyemez hale gelir ve yere yıkılır. Ardından beyaz cüppeli atalar müdahale ederek onu göğe yükseltir ve sonrasında oyuncu ışığın kaynağına vararak ışığın içine gözden kayboluncaya kadar ilerler. Ardından bir sinematik başlar ve bir ışık hüzmesi dağın doruğundan çıkarak, figürün geçtiği mekânları göstererek başlangıca geri döner ve oyun yeniden başlar. Kayıp medeniyetin hikâyesi ise son kısım dışında cüppeli figürün hikâyesinin ayna imgesidir. Başlangıçta çölde büyüyen, gelişen, verimli ve bereketli bir medeniyet tasvir edilirken, cüppeli figürün karanlık dehlizlere girdiği bölümlerle eş zamanlı olarak ise medeniyetin kendi içindeki düşmanlıklar yüzünden çöküşü ve yıkılışı gösterilir.

Aslında oyun kendi başına bir yorumu dayatmasa da “yaşam bir yolculuktur, hayat yolculuğundaki yol arkadaşı, yaşam yolculuğu” gibi yaygın deyişler oyunun insan yaşamının bir alegorisi olarak okunmasını kolaylaştırmaktadır ve en yaygın okumalar bu doğrultudadır. Nitekim oyunun üç bölümlü klasik anlatı yapısına sahip olduğu rahatlıkla söylenebileceğinden (serim, düğüm ve çözüm), aynı ilerleyişe sahip her tür olaylar dizisi için de oyun alegori olarak iş görebilir (örneğin oyun romantik ilişkilerin, ruh ikizi bulma sürecinin ve doğumun bir alegorisi olarak da okunmuştur). Ancak yaşam alegorisi okumasında oyunun sonundaki reankarnasyon ve cennet düşüncelerini öneren kodlar (göğe yükselme, beyaz ışık, başlangıca geri dönme) farklı okumalara yol açmıştır. Bazıları sonu Hristiyanlık, bazıları ise Budist kodlarla okumuşlardır.

Sembolizm bakımından ise çöl ve hacılık imgeleri ile kişisel kimlik ve benlik kavramları arasında bağlantılar kurulabilir. Çöl ve hacılık imgeleri Zygumt Baumann’ın modern dünyada kimlik ve öznellik konularını incelediği makalesinde

merkezi konumdadır. Ona göre hacılık, modern öznellik deneyiminin arketipidir ve Orta Çağdan itibaren büyük değişimler geçirmiştir. Şöyle diyor:

[Şehirlerden] farklı olarak çölde yüründüğünde bir mekânda olunur ve bir mekânda olmak sabit durmak, mekânın gerektirdiğini yapmaktır. Çöl şehirden farklı biçimde mekânlara bölünmemiştir ve kendini yaratmanın diyaridir. Çöl demişti Edmond Jabes “her adımın onu silen bir sonrakine yol açtığı bir uzamdır ve ufuk dillenen bir geleceğin umudu anlamına gelir.” “Çöle kimliğinizi bulmak için değil kimliğinizi, kişiliğinizi kaybetmek, anonim hale gelmek için gidirsiniz (...) Ve birden olağanüstü bir şey gerçekleşir: sessizliğin konuşmaya başladığını duyarsınız.” Çöl sınırlandırmaların olmadığı ham, çıplak, ilkel ve nihai özgürlüğün arketipi ve serasıdır. Orta çağdaki münzevilerin çölde kendilerini Tanrı’ya o kadar yakın hissetmesinin nedeni kendilerini tanrısal olarak hissetmeleriydi: geleneklerden ve adetlerden, geçmişte ve şimdi yaptıklarından, bedenlerinden ve başka insanların ruhlarından özgürlerdi. Günümüzün kuramcılarının terimleriyle münzeviler “bağısız” ve “yükten arınmış” benlik deneyimini yaşayan ilk insanlardı. (Baumann, 1996: 21)

Hacılık ise kişinin çölde kaybolmamak için zorunlu olarak yaptığı bir şeydi, yürümeye bir amaç vermek onu serserice dolaşmaktan ayırmaya yarıyordu; çölde hacılar kısa sürede silinseler de bıraktıkları ayak izlerini katedilmiş yol olarak görüp, gerisi ve ilerisi arasında bir fark görebiliyorlardı (Baumann, 1996; 22). Sonradan Protestanlar hacılığı içselleştirerek, bütün dünyayı çöle dönüştürmüşlerdi; çağrılarını/mesleklerini (*Beruf, Calling*) hacılıklarının hedefleri haline getirmişlerdi (Baumann, 1996; 22). Sonuç olarak Baumann’a göre (post) modern dünya metaforik olarak hala bir çölse de hedeflerin geçiciliği ve yokluğunda hacıların soyu tükenmiştir ve yerlerini avareler, serseriler, oyuncular ve turistler almışlar.

Bu yorumun tartışabilir pek çok noktası olsa da sembolik düzeyde oyunun yorumlanması için verimlidir. Çöl ve genel olarak Orta Doğu, Batı imgeleminde ruhaniyetin ve dinselliğin baskın olduğu mekânlar olarak tahayyül edilir. Bunun en önemli kaynağı Hristiyanlığın hacılık tarihiyle beraber oryantalist bakıştır. Oyunda da bu sembolizm epey baskındır, kontrol edilen avatarın cüppesi, süslemeler ve kalıntıların mimarisi aşırı derecede olmasa da Orta Doğu etkilidir.

Hristiyanlıkta çöl hem inancın ve hakikatin ölçütü olarak kavranan asketik ve çilekeş deneyimlerin yoğun olarak yaşandığı hem de inananı amacından saptırabilecek ayartmaların olmadığı bir mekândır. Ancak Baumann’ın hacılığın modern öznellikte sona erdiği düşüncesi sorunsallaştırılabilir. Dinin günümüzdeki önemi ve yaygınlığı gibi

olgular bir yana bıraktığımızda bile kişisel gelişim gibi düşüncelere derinlemesine nüfuz eden ve genel olarak Yeni Çağ akımları olarak adlandırılan batı ve doğu dinlerinin yanında esoterik, metafizik ve bilimsel pek çok düşünceden beslenen bir akım vardır. Belki de günümüzde insanlar tarihte hiç olmadığı kadar kendi benleriyle meşguldürler ve “kendini keşif” “gerçek benliğin keşfi” ve “ruhani aydınlanma” gibi kavramlar etrafında dev bir söylemsel ağ kurulmuştur. Foucault kendini geliştirme ve tanıma amaçlı söylemsel pratiklere genel olarak benlik teknolojileri adını vermiştir ve kendisi Antik Yunan’dan Orta Çağa kadar giden bir çözümleme yapmıştır (Foucault, 1988). Ancak bir görüşmede bu tarihsel pratiklerin günümüzdekilerle benzer olup olmadığı sorusuna onların taban tabana zıt olduklarını söyleyerek cevap vermiş ve günümüzdeki hakim söylemi “Kaliforniya Benlik Kültü” olarak adlandırmıştır (Foucault, 1984: 362). Ne yazık ki Foucault konu üzerinde derinlemesine durmamıştır.

Baumann’ın çözümlemesine geri dönersek diyebiliriz ki günümüzde “kendini keşfetme” ve “ruhani yolculuk” gibi adlar verilen “hacılıkların” Protestanlardaki gibi içsel olduğu doğru olsa da hedef bir çağrıyı gerçekleştirmekten ziyade insanın “hakiki benini” keşfetmesi olarak kavranmaktadır. Hacılık Baumann’ın iddia ettiği gibi ortadan kalkmamıştır, sadece hedef kutsal mekânlar veya çağrıyı gerçekleştirmekten çıkıp “ben” haline gelmiştir. Bu tür söylemlere kısa bir bakış “hakiki benin” keşfedilmekten ziyade kurulduğunu önermektedir ve bu kuruluşun parametreleri az çok toplumun değer yargılarıyla ve yararçı saiklerle belirlenmektedir. Örneğin bazılarında “hakiki benin” keşfedilmesi için sigarayı bırakmanın, zayıflamanın ve sağlıklı yemek yemenin öneminden bahsedilir. Bilindiği üzere bu söylemlerde kişinin kendini keşfetmesi için (tercihen yalnız) yolculuk yapmasının önemli olduğu söylenir. Bu aktivite turizmden ziyade hacılık olarak da adlandırılabilir (zira aydınlanma, olgunlaşma ve kişinin kendini keşfetmesi terimleriyle ortaya konulur). Ancak dini hacılıktaki asketik öğenin neredeyse tam tersi mevcuttur. Baumann hacının dönüştüğü dört öznel tipinden biri olan turist için şöyle demiştir:

Amaç yeni deneyimlerdir; turist – alışıldık olanın verdiği keyif azaldığında ve çekici olmayı bıraktığında - yeni ve farklı deneyimleri, yeniliğin ve farklılığın deneyimini bilinçli ve sistematik bir biçimde arar. Turistler kendilerini alışılmadık ve tuhaf olana kaptırmak isterler (dalgalar tarafından örselenmenin verdiği hoş, gıdıklayıcı ve dinçleştirici etki) – ancak bu deneyimlerin tene yapışmaması ve istendiğinde silkelenebilmesi atılması koşuluyla. (Baumann, 1996: 29)

Kendini seyahat ederek keşfeden özne için Protestanlardan farklı olarak dünya bir çöl olmaktan çıkmıştır ve farklı deneyimler, hazlar ve ilgi çekici mekânlarla doludur. Peki bu deneyimlerin kişinin kendisini keşfetmesiyle nasıl bir ilgisi vardır? Genel olarak ilgili söylemde cevap yaratıcılığın, kendine güvenin, bilgi birikiminin, sosyal becerilerin ve kültürel sermayenin arttırılması olarak ortaya konulmaktadır. Ancak aslında insanların böylesine deneyimlerle kendilerini keşfettiklerini düşünmelerinin nedeni Deleuze ve Guattari'nin terimleriyle benliğin bir oluş ya da oluş hattı olmasıdır:

Bir oluş hattı birbirine bağladığı noktalarla veya onu oluşturan noktalarla tanımlanamaz (...) Bir nokta her zaman bir köken noktasıdır. Ama oluş hattının ne başlangıcı ne sonu, ne çıkış noktası ne de varış noktası, ne kökeni ne de istikameti vardır (...) Oluş hattının sadece ortası vardır. Orta (*middle*) bir ortalama (*average*) değildir, bunun yerine hareketin mutlak hızıdır. (Deleuze ve Guattari, 1987: 293)

Deleuze ve Guattari için bir kurtun belli karakteristik özelliklerin toplamından ziyade bir oluş, kurt-laşma (*wolfing*) olduğu gibi benlik diye de bir şey olmayıp ben-leşme vardır (s.239). Baumann'ın metaforundan gidersek çöl içselleştirilmiştir ve benlik arayışındaki ruhani yolculuklar çöle şekiller çizmeye çalışmaktadırlar. Ancak Baumann'ın söylediği gibi çöller şekilleri tutmakta pek iyi değillerdir; bir yolculuğun yarattığı ben-leşme hissiyatı rüzgarla hemen silinecektir ve benliğin izinde başka yolculuklara çıkılması gerecektir.

Ancak oyunun sonu bu kısır döngüye bir çözüm önermektedir. Oyuncunun kontrol ettiği figür ışıkla bir olduktan sonra ışık hüzmeleri biçiminde en başa dönerken çalan vokal müziğin ismi “*I was born for this*” [Ben bunun için doğdum] şeklindedir. Şarkı aslında Aeneas, Joan D’Arc, Beowulf ve Matsuo Başō’nun bir haikusundan yapılan alıntıların kendi dillerindeki bir birleşimidir.¹⁵ Şarkı sözleri açık bir şekilde yaşam ve

¹⁵Stat sua cuique dies (Aeneas:Herkesin günleri verilidir)
 Stat sua cuique dies (Aeneas: Herkesin günleri verilidir)
 Mæl is me to feran (Beowulf: Şimdi ayrılma zamanıdır)
 A meto maneat nostros (Aeneas: Burada geçirdiğimiz zaman bana faydalıydı)
 A meto maneat nostros(Aeneas: Burada geçirdiğimiz zaman bana faydalıydı)
 C'est pour cela que je suis née (Joan D’Arc: Ben bunun için doğdum.)
 Kono michi ya (Matsuo Başō’nun haikus: Bu yolda,
 Yuku hito nashi ni (Kimse yürümez,
 Kono michi ya (Bu yolda,
 Aki no kure (Sonbahar akşam üstü)
 C'est pour cela que je suis née (Joan D’Arc: Ben bunun için doğdum)
 Ne me plaignez pas (Joan D’Arc: Acımayın bana)
 C'est pour cela que je suis née (Joan D’Arc: Ben bunun için doğdum)

ölüm metaforu okumasını önermektedir. Bağlantılı biçimde ölüm anında nihayete eren yaşam için söylenen “ben bunun için doğdum” sözü kişinin yaşadıklarına demir bir zorunluluk bahşetmesini gerektirir ve Nietzsche’nin *amor fati* düşüncesinin iyi bir ifadesi olarak kavranılabilir.



İkinci Resim. Oyun içinden bir görüntü.

4.2. NIETZSCHE, *AMOR FATI* VE SONSUZ DÖNÜŞ

Gerçekte Nietzsche modern öznelğin çıkmazını çok uzun zaman görmüştü. Erken yapıtlarından biri olan *Zamansız Düşünceler*’de şöyle demişti:

(...) Şimdi ve burada varolmamız, kendi yasalarımıza ve ölçütlerimize göre yaşamak için sahip olduğumuz en büyük güdüleyici olmalıdır: Varoluşa gelebileceğimiz sonsuz bir zaman olmasına rağmen açıklanamaz şekilde tam da şu anda yaşarız ve başka bir zaman değil de neden ve ne amaçla şimdi varolduğumuzu göstermek için çok kısa bir yaşama sahibizdir. Varoluşumuzun sorumluluğu

bizdedir ve bu yüzden kendi varoluşumuzun dümençisi olmak isteriz ve onun anlamsız bir rastlantıya benzememesi için çalışırız. (Nietzsche, 1997: 128)

Nietzsche başlangıçta bunu nasıl yapabileceğimiz konusunda ikna edici bir yanıt verememiştir. Ancak sonradan *amor fati* (kader sevgisi), sonsuz dönüş ve güç istenci düşünceleriyle soruna bir çözüm önerebilmişti. Zizek'in yorumundan hareket edersek yaşamım büyük oranda dışsal rastlantılar tarafından belirlenmektedir, güç istencim devamlı olumsuzlanmaktadır; bu çıkmazın tek çözümü ise beni belirleyen dışsal etkileri kendi istencimin bir sonucu olarak varsaymamdır (Zizek, 2004: 39). Bu ise güç istencinin olumlanması ve bunun sonucu olan sevinç duygusunun neden-sonuç ekseninde bir ters çevrimini gerektirir; eğer ben güç istencimi nesnel olarak olumsuzlayan olayları sonsuz kez tekrarlanmasına katlanabiliyorsam ve bu bende bir sevinç duygusu yaratıyorsa, onlar öznel olarak benim güç istencimi olumluyorlar demektir. Nietzsche'nin böyle bir öğretiyi ortaya atmasını sağlayan varsayım güç istencinin olumlanması ve olumsuzlanmasının ölçütünün son kertede nesnel değil, öznel olmasıdır; toplumun değerlerinden özgürleşen ve yeni değerler yaratan insan için güç istencinin olumsuzlanması ve olumlanmasının tek ölçütü o kişinin kendisidir. Bu görüşün en iyi ifadesi ise *Şen Bilim*'dendir:

Bir gün veya bir gece, iblisin tekinin yalnızlığınızın en yalnızlığında size sessizce yaklaşır şöyle dediğini düşünün: “Şu an yaşadığın ve geçmişte yaşamış olduğun bu hayatı bir kez daha ve sayısız kez daha yaşayacaksın; içinde yeni hiçbir şey olmayacak, her sevinç, her düşünce, her iç çekiş (...) aynı sırayla ve aynı düzen içinde tekrarlayacaktır – bu örümcek, ağaçların dalların arasından sızan bu ay ışığı, bu an ve hatta ben kendim. Varoluşun sonsuz kum saati tekrar ve tekrar dönecektir – sen de dahil, kum tanesi!” Bunu söyleyen iblise dişlerinizi sıkıp, küfür mü ederiniz? Yoksa ona şöyle söylerken müthiş bir an mı yaşadınız: “Sen bir tanrısın, hayatımda bu kadar ilahi bir şey duymadım!” Eğer bu düşünce sizi ele geçirirse, ya sizin kim olduğunuzu değiştirecek ya da sizi ezip, paramparça edecektir. (Nietzsche, 1974: 14).

Sonsuz dönüş fikri *amor fati* ilkesiyle yakından bağlantılıdır: “İnsanın büyüklüğü için formülüm *amor fati*'dir: Hiçbir şeyin geçmişte, gelecekte veya sonsuzlukta farklı olmamasını istemektir. Önemli olan zorunluluğa katlanmak veya onu görmezden gelmek değil (...) onu *sevmektir*.” (Nietzsche'den aktaran Kaufmann, 1974: 283). Nietzsche için sonsuz dönüş aynı zamanda bilimsel bir öğretiyi olsa da, genel kanı onun bunu hem Kant'ın koşulsuz buyruğu gibi bir eylem ilkesi (Kantçaya çevrildiğinde: Öyle eyle ki yaşamının sonsuz kez tekrarlanmasına katlanabilesin), hem de ontolojik bir

hipotez olarak ortaya koyduğu yönündedir.¹⁶ Aslında *Amor fati* düşüncesi Spinoza'ya çok şey borçludur zira Spinoza'ya göre özgürlük zorunluluğun bilgisiyle eylemekten başka bir şey değildir ve üzüntü gibi duygular/etkiler (*affect*) zorunluluğun bilgisinin eksikliğinden kaynaklanmaktadır. Milan Kundera da *Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği*'nde “*Es muss sein*” (Böyle olmak zorunda) izleği ve ağırlık ile hafiflik imgeleriyle Nietzsche'nin *amor fati* ve sonsuz dönüş düşüncelerini edebi biçimde işlemektedir. Sonuç olarak Kundera insani zamanın döngüsel değil çizgisel olduğunu ve bunun insan yaşamlarına hafiflik verdiğini söylemiştir; ancak ona göre bu hafiflik arzulanabilir değil katlanılmazdır ve insanlar bu yüzden mutlu olamazlar (Kundera, 1986: 300).¹⁷ Sonsuz dönüş ve *amor fati* düşünceleri bu yüzden rastlantısal ve amaçsız yaşamlara ağırlık ve zorunluluk verir. Yaşamın sonunda “ben bunun için doğdum” demek *amor fati*'nin iyi bir ifadesidir ve bu sevgi bir anlamda yaşamı başı ve sonu arasında zorunlu bağlantılar dizisi olan bir öyküye dönüştürür.

Nietzsche'nin “dünya ve varoluş sadece estetik bir fenomen olarak gerekçelendirilebilir” sözü de bu çizgide yorumlanabilir (Nietzsche, 1999: 33). Sanat eserleri ve insan yaşamı arasında çokça bağlantı kurulmuştur ama bu ilişki hep eylem ilkesi olarak ele alınmıştır; yani insan öyle yaşamalıdır ki kendisi ve yaşamı yaratıcı, eşsiz ve bireye özgü olmalıdır. Foucault da benzer bir görüş savunsa da bu romantik ve bireyci kavramsallaştırmanın dışına çıkamamıştır.¹⁸ Diğer yandan bu görüş düz anlamıyla alınabilir ve insanın yaşamını sanat eseri gibi evrensel, zorunlu ve sonsuz olarak deneyimlemesi olarak kavranabilir.

Gerçekte *Journey*'i bu kadar güçlü ve duygusal bir deneyim yapan kanımca bu noktadır. Sembolizmden çokça bahsedilse de tek başlarına bu öğeler oyunun sadece bir bölümüdür. Oyunu film gibi izleyen birisi için gerçekten de deneyim pek etkileyici

¹⁶ Koşulsuz buyruk yorumunu Walter Kaufmann (1974: 322) yanıltıcı bulsa da Nietzsche isteyerek ya da istemeyerek bazı yerlerde açık şekilde öğretisini böyle ifade etmiştir: “Bunu bir kez daha ve sayısız kez daha istiyor musun’ sorusu eylemlerinize en büyük ağırlığı bahşedecektir.” (Nietzsche, 1974: 14).

¹⁷ Kitabın başlığının Türkçe çevirisi bu bakımdan yanıltıcı olabilir; “dayanılmaz hafiflik” hafifliğin dayanılmaz derecede çekici olduğu okumasını önerirken aslında Kundera'nın yaptığı hafiflik ve ağırlık imgelerini arzulanabilir ve katlanabilir olmak bakımından tersine çevirmektir. Gerçekte hafiflik insanın katlanamayacağı bir şeydir ve insanlar ağırlığı arzularlar.

¹⁸ Foucault bir röportajda “sizin görüşünüz Sartreci varoluşçuluktan ne bakımdan ayrılıyor?” sorusuna “Birilerinin yaratıcı faaliyetini onun kendisiyle olan ilişkisiyle bağlantılandırmak yerine, kişinin kendisiyle olan bu ilişkisini yaratıcı faaliyetle ilişkilendirmek gerekir” diyerek sanat eseri-yaşam ilişkisini sadece ters çevirerek cevap vermiştir (Foucault, 1984: 351).

olmayacaktır. Çoğu oyunda olduğu gibi *Journey*'de de oyuncu hem *başrol oyuncusu* hem de *izleyicidir*. *Journey*'i oynayan birisi başkasının hikâyesine değil, kendisinin hikâyesine tanık olur. Ancak diğer oyunlarda da bu söz konusu olsa da *Journey*'de anlatı-oyun (*narrative-gameplay*) ikiliğinin alışılmadık biçimde kaynaştığı iddia edilebilir.

Journey'deki yolculuk, (post)modern öznellikteki gibi bağlantısız, amaçsız ve olumsuzdur ama bu yolculuğa eşlik eden dinamik müzik¹⁹ ve öykü yapısı onun amaçlı ve sonsuz bir sanat eseri olarak deneyimlenmesini sağlar. Oyunun oyuncular tarafından sıkça kişisel gelişim (*self-help*) söylemi içinden okunmuş olması bu bakımdan anlamlıdır:

Son zamanlarda kendimi çok kötü hissediyordum ve korkunç öz-güven sorunları yaşıyordum; o kadar ki intiharı düşünüyordum. *Journey*'e başladığımda, kimsenin beni rahatsız etmemesi için bilgisayarımı kapattım (...) Başlangıçta oyun benim kendimi iyi hissetmemi sağlamadı. Büyük bir çölde küçük bir karakter olarak kendinizi çok küçük hissetmenize neden oluyor (...) Biraz daha oynadığımda kendimi daha önemli hissetmemi sağladı (...) çünkü beklediğimden çok daha büyük bir şeyi etkiliyordum (...) *Journey* kendime daha iyi bakmamı sağladı. Büyük bir dünyada, sesiniz olmasa bile bir fark yaratabileceğinizi gösterdi. (Oyuncu yorumu, <http://journeystories.tumblr.com/>)

Bu türden yorumlar epey fazladır ve oyunun baş tasarımcısı Jenova Chen kendisini özellikle etkileyen bir tanesi hakkında şöyle demiştir: “Amacımız insan ruhu üstünde olumlu etkileri olan zamansız internaktif eğlenceler yaratmaktır. Eğer oyunlarımız insanlara yardım edebiliyorsa bu bizim için en büyük ödüldür” (Takahashi, 08.02.2013). Eğer oyuncular bir oyunun hayatlarını değiştirdiğini söyleyebiliyorlarsa, bu oyunun onların aradıkları bir şeyi sağlayabildiği anlamına gelir. Baumann'ın turistleri, serserileri, avareleri ve oyuncuları kendi öznellik deneyimlerinden pek de memnun değillerdir ve kişisel düzeyde benlik ile kimlik günümüzde hiç olmadığı kadar büyük bir arayış haline gelmiştir.

¹⁹ Oyunun müzik kullanımı da bu bakımdan diğer oyunlardan epey farklıdır. Normalde oyunlarda müzikler oyuncunun bulunduğu bölüme göre değişen arkaplan müzikleriyken, *Journey*'de müzik dinamiktir ve oyuncunun eylemlerine göre değişir.

4.3. SONUÇ

Bu yazıda Baumann'ın *From Pilgrim to Tourist: A Short History of Identity* adlı makalesinden yola çıkarak ortak bir sembolizm ve sorunsal çerçevesinden *Journey* adlı oyun yorumlanmaya çalışılmıştır. *Journey*, asgari düzeyde bir oyun metnine sahip olduğundan sembolizme ve oyunun sonundaki vokal müziğe odaklanılmıştır. Ancak oyunlar metinlerine ve sembolizmlerine indirgenemeyeceğinden, oyunun interaktif doğası da gözden kaçırılmamaya çalışılmıştır. Kimlik ve benlik sorunsalına ise Baumann'ın değinmediği kişisel-gelişim ve New Age söylemi dahil edilmeye çalışılmıştır. (Post)modern dünyada kimliklerin ve benliklerin Baumann'ın yaptığı gibi amaçsız, köksüz, geçici ve parçalı olduğunu söylemek betimsel olarak değerli olsa da bu öznellik deneyimlerinin bireyler tarafından sorunsallaştırıldığı olgusunu gözden kaçırmaktadır. Ne yazık ki kişisel gelişim ve New Age literatürüyle olan çok sınırlı tanışıklığım, ayrıntılı bir şekilde konunun üzerinde durulmasını engellemiştir. Ancak günümüzdeki benlik teknolojilerinin ve benlik konusunun ayrıntılı bir incelemesi için bu söylem sahte-bilimsel, sığ ve değersiz olarak görülmek yerine ciddi bir incelemeyi hak etmektedir. Bunun nedeni bireylerin yaşamlarında sorunsallaştırdıkları noktalar ve öznellik krizleri için gittikçe daha fazla bu literatüre başvurularıdır.

Nietzsche'nin sonsuz dönüş ve *amor fati* düşünceleri ise onun Tanrı'dan ve ruhaniyetten arındırılmış bir dünyada öznellik krizine bir çözüm önerisi sunduğundan ve oyunun sonu böyle bir okuma önerdiğinden ele alınmıştır. Bunun yanında “sanat eseri olarak yaşam” düşüncesine kısaca değinilmiş ve bu düşüncenin interaktif medya üzerinden farklı şekilde düşünülebileceği önerilmiştir. Sonuç olarak *Journey*'i insanların kendi yaşamları üzerinden duygusal biçimde okumalarını sağlayan oyunun belki de çoğu oyundan daha başarılı şekilde seyirci-oyuncu, özne-nesne melezi bir konum yaratması olduğu ileri sürülmüştür.

BÖLÜM V

İMGESİZ DÜŞÜNCE

“Düşünce kuramı resim sanatına benzer; sanatı temsilden soyutlamaya götürmüş olan devrime ihtiyacı vardır. İşte imgesiz düşünce kuramının amacı budur.” (Deleuze, 1994:276).

5.1. DELEUZECÜ BİR ONTOLOJİNİN ANA HATLARI

Önceki bölümlerde kimliklerin birey ile toplum arasındaki arayüz olduğu ve bu ilişkinin genelde tikel ve tümel arasındaki temsili bir ilişki olarak kavramsallaştırdığını ileri sürdüm. Örneğin bir kişinin “erkek” olduğunu söylerken, onun diğer erkek dediğimiz kendiliklerle (*entity*) ortak bazı özelliklere sahip olduğunu varsayabiliriz. Bu özelliklerin esas olarak görülenleri ise soyutlama yoluyla genel ve tümel kategorileri meydana getirirler. Bu tümel kategorilerin ontolojik doğası ise felsefede Antik Çağdan beri tartışılmaktadır. Platon bu genel kategorilere İdealar (*eidos*) demiş ve onların nesnelere ve varlıklara aşkın olduklarını, bireysel varlıklardan farklı bir ontolojik düzlemde var olduklarını söylemiştir. Ona göre bir sandalye genel sandalye İdeasının bir görünüşüdür ve aralarında model-kopya türünden bir ilişki vardır. Sonrasında Aristoteles bu genel kategorilerin aşkınlığını reddedip, onların varlıklara içkin olduğunu söylemiştir ve tarihteki ilk taksonomi sistemini yaratmıştır. Ancak her iki düşünür de bu kategorileri evrensel, sabit, zamansız ve değişmez oldukları kanısındadır. Günümüzde ise yaygın görüş adçılık veya nominalizmdir; buna göre tümel kategoriler sadece dilsel inşalardır ve gerçeklikte sadece tikel varlıklar vardır. Nitekim bu genel ve soyut kategorilerin dilsel oldukları konusunda az çok bir fikir varlığı varken, onların gerçeklikle olan ilişkileri tartışmalıdır. Günümüzde kültürel yaklaşımlarda yaygın bir paradigma olan dilbilimsel-toplumsal inşacılık bu kategorilerin ontolojik bağımsızlığını reddetse de bu dilsel inşaların gerçeklik algımızı ve gönderme yaptıkları kendilikleri biçimlendirdiğini iddia eder. Aslında bu görüş Kant’ın aşkınsal kategorilerinin

sınırlarının dili de kapsayacak şekilde genişletilmesi olarak kavranılabilir. Kant bizlerin gerçekliğe (*noumen*'ler ve kendinde şeylerin alanı) doğrudan ulaşımımızın olmadığını ve bizim gerçekliği insan anlığının kavramlarıyla (on kategori ve iki saf görüş) algımızda düzenleyip, yapılandırıp, kurduğumuzu, algımıza verilenlerin ise görünüşler (fenomenler) olduğunu iddia etmişti. Bazen “dilbilimsel idealizm” denilen yaklaşım ise dünyayı yapılandırdığımız ve kurduğumuz bu aşkınsal kategorilerin yerine/ek olarak dili koyar. Belki de bu görüşle en fazla bağdaştırılan kuramcı ilk dönem Wittgenstein'dır ve *Tractatus Logico-Philosophicus*'da sarf ettiği ünlü sözü “dilimin sınırları, dünyanın sınırlarını imler” bu görüşün iyi bir ifadesidir (Wittgenstein, 2005: 133). Bunun yanında “Sapir-Whorf hipotezi” olarak bilinen dilbilimsel görüşün de güçlü versiyonları bu yaklaşımın içine yerleştirilebilir. Bu görüşün Kant'ın aşkınsal idealizmi ile benzerlikleri nedeniyle Manuel de Landa ve Pierre Bourdieu gibi kuramcılar yaklaşımı yeni-Kantçı olarak adlandırmaktadır.²⁰ Bu yaklaşımın toplumsal versiyonları tümellerin tarihselliğini, kültürelliğini ve değişebilirliğini kabul ettiğinden geleneksel (Platoncu) anlamda özcü değilse de tikeli (gerçeklik) tümele (sözcükler) indirgediğinden ve şeyleri onların olmadıkları şeylere gönderme yaparak aşkın biçimde tanımladıklarından De Landa onların bir anlamda hâlâ özcü olduğunu iddia etmiştir; diğer deyişle tikel ile tümel arasındaki ilişki aynı kalmış yalnızca tümel olanın ontolojisinde değişiklikler yapılmıştır.²¹

Deleuze ise “klasik temsil dünyası” ya da “dogmatik düşünce imgesi” adıyla özellikle Kant'ı merkeze alarak kapsamlı bir eleştiri yapmıştır (1994). Foucault'nun *Kelimeler ve Şeyler* yapıtından hareketle bu düşünüş biçiminin benzerlik, özdeşlik, analogi ve karşıtlık ilkelerinden hareketle şeyleri tanımladığını söyler. Ona göre bu düşünce biçimi farklılığı kendi başına düşünemez:

Bizler farklılığı düşünmek için onu özdeşliğe tabi kılma eğilimindeyizdir (bu, kavram ya da özne açısından yapılır: Örneğin özgül farklılık cins biçiminde özdeş

²⁰ “Toplumsal dünya söz konusu olduğunda, dile ve daha genelinde temsillere gerçekliğin kuruluşu konusunda özel bir güç veren yeni-Kantçı kuram tamamen haklıdır. Toplumsal failerin toplumsal dünya hakkındaki algılarını yapılandıran isimlendirme edimi dünyanın yapısının inşa edilmesine yardımcı olur.” (Bourdieu'dan aktaran De Landa, 2006:133).

²¹ “Toplumsal inşacılık genel kategorilerin sadece stereotipler olduğunu gösterip, onların şeyleşmesini engelleyerek özcülüğe güya panzehir olacaktı. Ancak algının kendinde dilsel olduğu düşüncesi ile gerçekte sadece deneyimin içeriğinin var olduğu şeklindeki ontolojik varsayımı birleştirdiğinden bu konum bizi doğrudan *toplumsal özcülüğün* başka bir biçimine götürmektedir.” (De Landa, 2006: 45-46) [Vurgu yazarın].

bir kavramı önceden gerektirir). Aynı zamanda [farklılığı] benzerliğe (algı açısından), karşıtlığa (yüklemler açısından) ve analogiye (yargı yetisi açısından) tabi kılma eğilimindedir. Diğer deyişle farklılığı biz kendinde düşünmeyiz. Aristoteles’le birlikte felsefe organik bir farklılık temsili sağlarken, Leibniz ve Hegel ile birlikte ise orjistik bir temsil ortaya koymuştur; ancak bütün bunlara rağmen felsefe farklılığın kendisine ulaşamamıştır (Deleuze, 1994: xv)

Örneğin erkek ve kadın dediğimiz kendiliklerin farklılıklarını onları genel “insan” kavramı altında özdeşleştirerek kurarız. Bu özdeşleşmeler ise kendiliklerin algılanan benzerlikleri üzerinden kurulur; kadın ve erkek birbirlerine bir balık ve bisikletten eninde sonunda daha çok benzerdir. Diğer yandan erkek ve kadın arasında dişi ve erkek olarak adlandırılan diğer canlılar ile bir analogi kurulur. Son olarak ise erkek ve kadın birbirlerine özellikler ya da yüklemeler açısından bir karşıtlığa sokulur (güçlü-güçsüz, aktif-pasif, saldırgan-barışçıl, duyarlı-duyarsız gibi). Deleuze’ün “temsilin demir prangaları” dediği bu dört boyut ona göre gerçekte “yanılsamalardır” (s. 262-265). Ancak Deleuze’ün amacı bunları reddetmekten veya onların yanlış olduğunu göstermekten ziyade, onların ikincil ve türetilmiş olduğunu ortaya koymaktır. Bu düşünce biçiminin dışına çıkmak ne kadar akıl almaz ve olanaksız görünse de Deleuze sorunu iyi bir şekilde ortaya koyarak, başka bir alternatif önerebilmiştir. İleride de üzerinde durulacak ama özetle Deleuze kendiliklerin görünüş, organlar, form, tür ve cins gibi kategoriler yoluyla değil onları yaratan süreçler, içlerinde buldukları ilişkiler ağları ile etki ve etkilenme kapasiteleri (*affect*) yoluyla deneyimsel olarak tanımlanması gerektiğini iddia etmiştir.

Fark edileceği üzere Deleuze’ün yaklaşımı Pierre Bourdieu ve Stuart Hall gibi savunucuları olan dili ve söylemleri temele alan kültürel yaklaşımlara pek uymamaktadır. Nitekim bu düşünce biçiminin dışına çıkma çabalarının haklı nedenleri de yok değildir. En önemlisi dile kurucu işlev veren toplumsal bir ontolojinin yalnızca konuşan varlıklara uygulanabilmesidir, insan-olmayan dünyanın incelenmesi ise farklı bir ontoloji kullanan bilimlere bırakılır. Sorun ise her iki ontolojinin de insan ile insan-olmayan arasındaki ilişkileri veya kesişmeleri incelemekte yetersiz kalması ya da birisini bir diğerine indirgemesidir ki günümüzde insan ile insan olmayan dünya arasındaki ilişkilerin indirgemeci veya insan biçimci olmayan biçimde kavranması hiç olmadığı kadar büyük bir gerekliliktir (bu gerekliliğin görünüşleri olarak günümüzde ekoloji ve teknolojinin önemi verilebilir). Bu nedenle her türden varlığa

uygulanabilecek ve dil-dışı fenomenleri kapsayan bir ontolojiye ihtiyaç vardır ki Deleuze'ün felsefesi bu bakımdan çok verimli bir çerçeve sunmaktadır. Bunun nedeni hem onun kendine has felsefi kaynakları hem de onun modern bilimsel literatürden yararlanmış olmasıdır.²²

Peki kimlik konusunda Deleuzecü bir ontoloji nasıl bir çerçeve sunabilir? İlk olarak dile kültürel çalışmalarda yapıldığı gibi kurucu bir işlev yerine De Landa'nın (2006) yaptığı gibi adlandırıcı (*designatory*) ve dışavurumsal (*expressive*) bir işlev verilecektir. Ancak adlandırıcı işlev sadece dile özgüyen, ifade boyutu dil ile sınırlı tutulmayacaktır. İfade boyutunun dille sınırlı olmamasını Deleuze ve Guattari Hjelmlev'in içerik ve ifade arasında yaptığı ayırım yoluyla ortaya koyarlar; örneğin DNA'daki nükleik asitler içerik, onların kodladığı proteinler ve organlar ise dışavurum boyutunu meydana getirir (1987: 44-5). Onlara göre sadece dil veya DNA gibi özel kodlayıcı işleve sahip kendilikler dışavurum kapasitesine sahip değildir: “Yalnızca bitkiler ve hayvanlar, çiçekler ve arılar değil, taşlar hatta nehirler bile şarkı söyleyip kendilerini dışavururlar” (s. 44). Bağlantılı biçimde Deleuze anlamı dilsel anlama indirgemeyerek hem “algı” hem de “anlam” anlamına gelen “*sens*” (*sense*) kelimesini kullanır.²³

Bu ayırımın bir benzeri Manuel de Landa tarafından ise “önem” olarak anlam (*significance*) ve “dilsel anlam” (*signification*) şeklinde yapılmıştır (De Landa, 20 Ekim 2002). Kendi verdiği örneği kullanırsak birisi “yaşamın anlamı yok” dediğinde burada kastedilen dilsel anlam değildir ve sorun bu kişiye bir sözlük önererek çözülemez. Bu tespit son derece önemlidir ve De Landa'nın aynı derste belirttiği gibi kültürel yaklaşımların anlamın dilsel olduğu varsayımının gözden geçirilmesine vesile olmalıdır. Tim Ingold ise aynı sorunu şöyle ortaya koymuştur:

(...) Zorluk herkesin sorgulamadan kabul ettiği şu varsayımdan kaynaklanıyor olabilir: İnsan ve çevresi arasındaki ilişkiler zorunlu olarak kültür ile dolaylanmaktadır. Ancak insan-olmayan hayvanların simgesel temsil

²² Bir görüşmede şöyle demiştir: “Bergson modern bilimin ihtiyaç duyduğu metafiziği henüz bulamadığını söylemiştir. Beni ilgilendiren de işte bu metafiziktir” (Aktaran Smith ve Protevi, 2013). Bu yüzden Deleuze'ün düşüncelerini Manuel de Landa (2002), Bonta ve Protevi (2004), Keith Ansell Pearson (1999) ve Brian Massumi (2002) gibi yazarlar modern bilimsel kuramlarla ve bulgularla birlikte tartışmaktadırlar.

²³ Bağlantılı bir dil kavramsallaştırması ise ileride bahsedilecek olan Humberto Maturana ve Francisco Varela'ya aittir. Onlara göre dil “tasvirlerin tasvirleridir” ve algılamak veya bilmek herşeyden önce bir tasvir yapmaktır ve insanlar konuşurken bu tasvirlerin tasvirlerini yaparlar (Maturana ve Varela, 2010) .

kapasitesine – bir iki istisna dışında - sahip olmadıkları düşünülse de onlar çevreleri içinde çok iyi yaşayabilmektedirler. Kültürel akıl savunucularının söylediği gibi bütün anlamın simgesel olduğunu ve bu yüzden insan-olmayanların anlamsız dünyalarda yaşadığını mı kabul edeceğiz? Bana böyle bir sonuç saçma görünmüştü. Bu yüzden soruyu değiştirerek şöyle sordum: “Simgesel temsilin yokluğunda nasıl bir anlam olabilir?” (Ingold, 2011: 76-7)

Deleuze, De Landa ve Ingold’a göre bu sorunun cevabı özetle anlamın simgesel ve temsili değil, deneyimsel olduğudur. Bağlantılı biçimde hayvanların dünyasında dil olmadığı için onlar için dünyanın anlamsız olduğu söylenemez. Hayvanlar için etkileme (*affect*) ve etkilenme (*to be affected*) ilişkisine girdikleri her şey anlamlıdır; örneğin parlak deri rengi tropik bölgelerde yaşayan hayvanlar için bu hayvanların zehirli olduğunun bir göstergesidir ve onlar için bu renk (ya da nasıl algılanıyorsa) *bir şey ifade eder*. Anlam her zaman ifade boyutunda bulunur, adlandırma ya da anlamlandırma boyutunda değil: “Gerçekte, anlamı (*sense*) ve anlamlandırmayı şu şekilde ayırmamız gerekir: Anlamlandırma yalnızca kavramlara ve onların ilişkili olduğu verili bir temsil alanı tarafından koşullandırılan nesnelere gönderme yaparken; anlam temsil-altı belirlenimler içinde gelişen İdea ile ilgilidir” (Deleuze, 1994: 155).²⁴ Deleuze’ün söylediklerini açmak için yukarıdaki örnek kullanılabilir: Bir hayvanın zehirli olması, her zaman iki organizma arasındaki bir etkileme ve etkilenme ilişkisini varsayar; insanlar çoğu hayvan için öldürücü zehirde olan nesnelere rahatlıkla tüketebilirler ve onlara “zehirli” demezler. Bu nedenle “bu hayvan zehirlidir” dediğim zaman, bu yalnızca iki cisim/beden arasındaki belli bir etkileme ve etkilenme ilişkisinin ifadesidir. Bu ilişki ise belli bir sorun içerisinden anlama kavuşur (örneğin ölmek, zarar görmek, uyuşmak gibi). Bu yüzden “zehirli” sıfatı son tahlilde ilişkisel bir özelliktir ve nesnelere içsel değil, dışsaldır (bunu Deleuze “ilişkiler terimlerine indirgenemez” diyerek ortaya koyar [Deleuze ve Parnet, 1987: 55]). Nesnelere kendi başlarına katmansız, farklılaşmamış ve sıfatsızdır (Deleuze’ün “organsız bedenler” dediği şey) ve ancak ilişkileri yoluyla katmanlar kazanıp, farklılaşıp, sıfatlara kavuşurlar.

²⁴ Burada Deleuze “İdea” derken soyut kavramlardan ziyade kelimeyi kendisinin “sorun” kavramıyla eş anlamlı şekilde kullanmaktadır (“İdealar esasında ‘sorunsaldırlar’. Tersî biçimde sorunlar İdealdır”). Diğer deyişle anlam/algı sorunlarla ilgilidir. Bizler içlerinde bulunduğumuz sorunlar çerçevesinde algılarız, biliriz ve anlamlandırırız. Örneğin bizim “yemek” adında algısal/dilsel bir kategori oluşturmamız “nasıl hayatta kalınır” gibi bir sorun içerisinden yapılmıştır.

Nitekim kullandığım “zehirlilik” örneğine doğal dünya ile toplumsal dünyanın tamamen farklı bir şekilde iş gördüğü iddia edilerek itiraz edilebilir. Doğa bizim onu nasıl adlandırdığımızı bakmadan aynı şekilde işlerken, toplumsal dünya tam tersi şekilde işlemiyor mu? Önceden söylediğim gibi Deleuze (ve onun ontolojisinin kaynağı Spinoza) böyle ayrımlar yapmamaktadırlar ve onlara göre hem fiziksel hem zihinsel hem toplumsal hem de doğal her türlü kendilik aynı terimlerle açıklanabilirler (buna felsefede monizm denilirken, aktör-ağ teorisi genelleştirilmiş simetri [generalized symmetry] terimini kullanır, Deleuze ise içkinlik ve tekseslilik [univocity] kavramlarını tercih eder). Örneğin kültürel çalışmalarda gerçekliğin toplumsal-dilsel inşası paradigması çok yaygın olduğundan kimliklerin de dilsel birer inşa olduğu ileri sürülür: “Bir erkek veya kadın, siyah ya da beyaz, yaşlı ya da genç olmanın anlamı dilin devamlı değişen inşalarıyla ilgilidir” (Barker, 2004: 62). Ancak yukarıda (dilsel) özelliklerin ve sıfatların kendiliklere dışsal olduğunu ve onların belli türden ilişkilerin ifadeleri olduğunu söyledim. Bu bakımdan mesela aşağılayıcı cinsiyetçi, ırkçı ve benzeri isimlendirmeler her zaman belli türden ilişkilerin ve birleşimlerin (*assemblage*) ifadeleri olduğu söylenebilir. Örneğin cinsel nesnelleştirmeye yönelik hakaretler, bedenler arasında olanaklı sonsuz sayıda birleşimin ve ilişkinin sadece bir tanesiyle (cinsel ilişki) onları tanımlamak anlamına gelir; bu türden aşağılayıcı tanımlamalar toplumsal düzeyde nesnelere eyleme kapasitelerini düşürürler zira cinsel nesneye indirgenmiş olarak onların girebileceği ilişkiler sınırlandırılmıştır. Nitekim karıştırılmaması gereken nokta bu aşağılayıcı isimlendirmelerin belirleyici güce sahip olmadıkları ve altlarında yatan ilişkilerin de eşit derecede önemli olduğudur.

De Landa'nın (2006) yararlandığı Charles Tilly de *Durable Inequality* (1998) adlı yapıtında benzer bir düşüncüyü savunmaktadır. Yaptığı ayrıma göre içsel kategoriler bir organizasyonun veya ilişkiler ağının içsel yapısıyla ilgiliyken, dışsal kategoriler bu organizasyondan kaynaklanmayan toplumsal olarak dolaşımda olan cinsiyet, ırk, etnisite ve sınıf gibi dilsel kategorilere gönderme yapar. Örneğin bir organizasyonda İtalyanlar yaygın olarak organizasyon hiyerarşisinin altındaki rollere sahipler ve bu organizasyonda İtalyanlar hakkında belirli stereotipler kullanılmaktadır (buna Tilly iç ve

dış kategorilerin eşleştirilmesi der). Ona göre bu eşleştirme ile organizasyonun içindeki rol sınırları ve eşitsiz ilişkiler sağlamlaştırılır:²⁵

Kategorik stereotipler, düşmanlıklar ve korkular açık şekilde kişilerin deneyimleri için önemli olsalar da ilgili organizasyonel süreçleri açıklarken onlara bağımsız olarak fazla önem atfedilmemelidir. Kategorik ayrımların yaratılışı ve kuruluşu çok önemli bir organizasyonel işleve sahiptir. Dış kategoriler ise genelde onlarla kesişir ve yöneticiler ile mevcut işçilerin müzakeresi sonucu değiştirilerek yerleşik hale gelen içsel kategorileri sıkça güçlendirirler (Tilly, 1998: 190).

Bu üzerinde durulması gereken bir noktadır. Yani dil kurucu bir işleve sahip olmasa da önemlidir. Belirli birleşimleri ve ilişkileri kodlarlar ancak onların sadece olanaklı ilişki türlerinden birisini veya diğerini kodladıklarının farkına varılması önemlidir. Deleuze ve Guattari bütün dilin böyle bir kodlayıcı işlevi olduğunu önerir ve onlara “emir-sözcükleri” der:

Dil-işlevi, emir-sözcüklerinin iletimidir ve emir-sözcükleri birleşimlerle (*assemblage*) ilişkiyken, birleşimler bu işlevin değişkenlerini meydana getiren gayri-cismi (*incorporeal*) dönüşümlerle ilgilidirler. Dilbilim, dilbilimsel öğelerin ve dilin olanaklılık koşulununun gerçekleştirilmesi tanımlayan edimbilim (göstergebilimsel ya da siyasi) olmadan hiçbir şeydir. (Deleuze ve Guattari, 1987: 85)

Bu alıntıyı biraz açarsak dilin her zaman cisimlerin/bedenlerin birleşimlerinin ve bu birleşimlerin yarattığı etkileme ve etkilenme ilişkilerinin ifadesi olduğu söylenmişti; bağlantılı biçimde ifade edilen şey Deleuze’e göre fiziksel veya kavramsal özellikler değil *olaylardır* (Deleuze, 1990: 19). Bu nedenle onlara “gayri-cismi dönüşümler” demektedir çünkü örneğin “zehirli” bir sıfat olsa da olanaklılık koşulu zehirlenme/zehirlenme *olayında yatmaktadır*. Gayri-cismi dönüşümler ifadesi bu olayların fiziksel olgulara indirgenemesine vurgu yapmaktadır; bir zehirlenme olayında belli kimyasal bileşenler bir organizmanın hücrelerinde değişiklikler yapmaktadırlar. Ancak bir fiziksel olguyu tanımlayan bu önerme tek başına anlamsızdır ve ancak bir sorun içinden önem (*significance*) kazandığında anlamlı hale gelir; örneğin ölmek, zarar görmek ya da uyuşmak fiilleriyle ilişkilendirildiğinde. Bu anlamda dil fiziksel olgularla ilgili olduğunda bile “seni şovalye ilan ediyorum” söz-ediminde

²⁵ Deleuze ve Guattari bu türden ilişkilerin belirlenmesine ve sağlamlaştırılmasına kodlama veya yerliyurtlaştırma (*territorialisation*), ilişkilerin ve birleşimlerin dağılmasına kodbozumu (*decoding*) veya yersizyurtsuzlaşma (*deterritorialisation*), ilişkilerin yeniden kurulmasına ise yeniden kodlama (*recoding*) ya da yeniden yerliyurtlaştırma (*reterritorialisation*) der.

olduğu gibi gayri-cismi dönüşümler gerçekleştirir zira olgulara fiziksel olmayan bir bileşen eklenmektedir. Ancak bu, dilin nesnelere kurduğu anlamına gelmez:

Gayri-cismi özellik ifade edilirken ve bu özellik cisme/bedene atfedilirken, yapılan şey bu cisme/bedene gönderme yapmak ya da onu temsil etmek değil, bir anlamda *ona müdahale etmektir*; bir söz edimidir. Dışavurum [gayri-cismi dönüşümler] ve içerik [cismi değişiklikler] formlarının bağımsızlığı, ifadelerin ve ifade edilenlerin içeriğe girmesi ve ona müdahale etmesi olgusuyla çelişkili olmaktan ziyade bunu teyit eder: [İfade edenler içeriği] temsil etmez, onları önceden görür ve geriye iter, yavaşlatır ve hızlandırır, böler ve birleştirir, farklı bir şekilde onları sınırlandırır. (Deleuze ve Guattari, 1987: 86).

Anlaşıldığı üzere Deleuze ve Guattari burada dilin temsili olmadığını söylemektedir ve başka bir yerde de “dil ne enformasyonel ne de iletişimseldir” diye iddia etmişlerdir (s. 79). Bağlantılı biçimde Deleuze erken yapıtlarından *Anlamın Mantığı*’nda temsilin dayanağı olan Platoncu model-kopya-simulakra ilişkisini “tersine çevirmeye çalışırken” (Deleuze, 1990: 53), *Farklılık ve Tekrar* kapsamlı bir temsil eleştirisi yoluyla “imgesiz düşüncenin” yolunu açmaya çalışmaktadır. Aynı zamanda Deleuze’ün Spinoza kaynaklı etoloji hakkındaki görüşleri de bu görüşleriyle yakından bağlantılıdır ve genel bir bakışı hak eder.

5.2. KİMLİK VE ETOLOJİ

Brian Massumi, *Parables of the Virtual* (2002) kitabında bize Ronald Reagan üzerinden/içinden etkileyici bir hikâyeye anlatır.²⁶ Hikâyeye Ronald Reagan’ın aktörlük yıllarında çektiği bir sahneyle ilgilidir. *King’s Row* adlı filmdeki bir sahnede Ronald Reagan bir kaza sonucu bacakları kesilmiş bir adamın uyanıp, alt yarısının olmayışına verdiği tepkiyi canlandırmaya çalışır:

Sahnede rol yapmak için ne yeterince deneyimim ne de yeterince yeteneğimin olduğunu hissediyordum. Gerçek bir kesim olmaksızın bunun tam olarak nasıl bir duygu olduğunu öğrenmem gerekiyordu. Sahnenin provasını aynaların önünde, stüdyonun köşelerinde, eve giderken, restoranların tuvaletlerinde ve bazı arkadaşlarımla önünde tekrarladım. Geceleri uyanıp tavana bakıyor, uykuya geri dönmeden önce otomatik biçimde repliği söylüyordum. Doktorlara ve psikologlara danıştım; hatta böyle engelleri olan insanlarla konuştum; güneşli bir sabah uyanıp da kendisinin yarısının olmadığını farkeden bir insanın duygular kazanında kendimi mayalamaya çalıştım. Pek çok cevap aldım. Bazılarını da ben verdim ama

²⁶ Burada Reagan’ın hikâyesini Massumi’den farklı şekilde tartışıyorum, terimsel bazı ortaklıklar olsa da o tamamen farklı bir sorun çerçevesinden hikâyeyi irdelemiştir.

ne benimkiler onlarınkilerle ne de onlarınkiler diğerleriyle uyuşuyordu. Çakılıp kalmıştım. (Reagan ve Hubler'den aktaran Massumi, 2002: 52).

Massumi'nin belirttiği gibi Spinozacı terimlerle bu sahnede bir bedensel hâlden diğerine geçiş vardır ve bu geçişin bedenini eyleme yetisinin ve bedenini varolma gücünde bir düşüş yarattığı düşünülür; bu düşüş ise üzüntü ve şok gibi olumsuz duygulara ve etkilenimlere neden olacak, bu da dışsal belli dışavurumlar yaratacaktır. Görünüşler alanında gerçekçilik etkisi için sadece bu dışavurumların ikna edici biçimde canlandırılması yeterlidir. Ancak Reagan bu sahnede bunu yapamayacağını anlamıştır; bu dışavurumları, onların altında yatan bedensel hâl değişimi olmadan nasıl “gerçekçi” bir şekilde canlandırabileceğini bulamamıştır, ta ki sahneyi çekene kadar:

Dekorcuların iyi bir aldatmaca yarattıklarını gördüm. Desenli battaniyenin altındaki şilteye bir delik açmışlar ve altına ayaklarımı koymam için bir kutu yerleştirmişlerdi. Bir dakika boyunca öylece yatağa baktım. Ardından karşı konulamaz bir dürtü ile ona tırmandım. Neredeyse bir saat boyunca kıpırdamadan yatarak, bacaklarımın olması gerektiği yerdeki battaniyenin düzlüğüne ve gövdeme odaklandım. Yavaş yavaş bütün bu şeyler beni korkutmaya başladı. Tuhaf biçimde, bedenime korkunç bir şey olmuş olduğu hissiyatına kapıldım (...) “Işık” ve “sessizlik” diyen bağrışmalar duydum ve bir keman yayı gibi gerilmiş halde geriye yaslanıp, gözlerimi kapadım. Yönetmenin kısık sesle “aksiyon” dediğini duydum (...) Gözlerimi sersemlemiş halde açtım, etrafıma baktım ve bakışımın yavaşça aşağıya doğru kaydığını. Şimdi bile bacaklarımın olması gerektiği yere bakarken kapıldığım duyguyu tarif edemem (...) Ardından haftalardır peşimi bırakmayan soruyu – sözcükleri söyledim: “Benim geri kalanım nerede?” (Reagan ve Hubler'den aktaran Massumi, 2002: 52).

Reagan kısa bir süreliğine de olsa kendisini “yarım bir aktör” olarak duyumsamıştır ve bu bedensel hal değişiminin bilincini yaşadığını düşünmüştür. Gerçekte bu türden oyunculuk pratikleri yaygındır ve genel olarak buna metot oyunculuğu denilir. Yapılan şey sahneleri ve rolleri ikna edici bir şekilde canlandırmak için dışavurumların ötesine gidip bu dışavurumları yaratan koşulların etkilenimlerinin yaşanmaya çalışılmasıdır. Eğer bu “doğru” yapılırsa ortaya çıkan “temsilin” de kendinde gerçekçi olduğu düşünülmektedir. Deleuzecü terimlerle sahnelere ve rollere *olaylar* olarak yaklaşılmakta ancak olayların temsil edilemez ve tekrarlanamaz olduğu gözden kaçmaktadır. Reagan'ın yaşadığı zorluklar ve sıkıntılar ile stüdyodaki deneyimleri bir olay yaratmıştır ama bu olay, yarısı olmayan bir adamın uyanışı olayı değil sıkıntılı bir aktörün kendisi için sorunsal bir sahneyi canlandırmaya çalışma olayıdır; bedensel bir değişim yaşamıştır ama bu değişim gerçekten bacaklarını kaybeden birisinin değil, bacaklarını kaybetmiş gibi yapmaya çalışan bir aktörün bedensel değişimidir.

Gerçeklikte hiçbir şeyin aynı olmadığını, tekrarlanmadığını ve kavramların (tümellerin) olanaksız olduğunu Nietzsche uzun zaman önce ifade etmişti:

Her sözcük bir kavram haline gelerek doğumunu borçlu olduğu eşsiz, kendine has ve tekil deneyimin bir hatırası olmak yerine, sayısız, az çok benzer olan durumlara, diğer deyişle birbirleriyle aynı olmayan durumlara uygun hale getirilmeye çalışılır. Her kavram aynı olmayan şeylerin aynı hale getirilmesinden doğar. Hiçbir yaprak bir diğerine tamamen benzemez ve “yaprak” kavramı bu bireysel farklılıkların keyfi bir soyutlamasıyla, bu farklılıkların unutulmasıyla ortaya çıkar; sonraysa doğada yapraklar dışında “yaprak” olacak birşeyin olabileceği düşüncesi doğar – bütün yaprakların kendisine göre örüldüğü, çizildiği, kopyalandığı, renklendirildiği, kıvrıldığı ve boyandığı orijinal bir form. Ancak bu beceriksiz ellerle yapılmıştır ve bu yüzden hiçbir kopya orijinal formun doğru, güvenilir ve sadık bir imgesi olamamıştır. (Nietzsche, 1873: 46).

Bilimler her türlü kendiliğin (hem tümel hem de tikel) tarihsel olduğunu göstererek bu görüşü desteklemiştir. Aristoteles türler ve cinsleri birbirlerinden farklılaşan özellikler çerçevesinde sınıflandırmıştı (rasyonel-irrasyonel, kanlı-kansız, karada-havada-suda yaşayan organizmalar) ve bu farklılıkların biyolojik türler ve cinslerin sonsuz ve sabit özlerini oluşturduğunu düşünmüştü. Ancak Darwin biyolojik tür ve cinslerin, belli tarihsel bireyselleşme süreçlerinin ürünü olduğunu göstererek bu görüşü temelinden sarsmıştı (Manuel de Landa, 2002: 46). Deleuze ve Guattari'nin sözleriyle Darwinciliğin iki katkısı “tipler yerine popülasyonların, dereceler yerine diferansiyel ilişkiler ile [değişim] hızının getirilmesidir” (1987: 48). Tipler zamansal ve mekânsal boyuttan yoksunken popülasyonlar tam tersidir; eğer bir organizmalar popülasyonu ikiye bölünüp çok uzun süreler boyunca mekânsal olarak birbirlerinden yalıtılırsa, kendi içlerinde üremenin ve diğer etkenlerin sonucunda genetik havuzları birbirlerinden farklılaşma eğiliminde olacak ve bir süre sonra birbirleri arasında üremeyecek hale gelecekler, iki farklı türe ayrılacaklardır. Dereceler yerine diferansiyel ilişkilerin ve değişim hızlarının getirilmesi ise organizmaları “mükemmellik ve karmaşıklık dereceleri” çerçevesinde sınıflandırmak yerine onları farklılaştıran etkenleri hesaba katmak anlamına gelir: “Dereceler, artan mükemmellik ya da parçaların karmaşıklığının artışı veya farklılaşması yoluyla ölçülmek yerine, seçilim baskısı, katalizör eylemler, üreme hızı, büyüme hızı, evrim, mutasyon ve benzerleriyle ölçülmektedir” (s. 48). Diferansiyel ilişkiye somut bir örnek olarak genleri aynı olsa da sıcaklığa göre göz renkleri ve boyutları değişen meyve sinekleri verilebilir; yani sıcaklık ile göz rengi ve boyut arasında diferansiyel bir ilişki vardır (Jones, 1995: 115). Bu tarihsel bireyselleşme

süreçleri yalnızca biyolojik canlılara özgü olmayıp atomlar için bile geçerlidir. Büyük patlama sonrası oluşan hidrojen ve helyum dışında bütün atomlar belli bir tarihsel anda belli yıldızlar tarafından nükleosentez (*stellar nucleosynthesis*) denilen süreç yoluyla meydana gelmişlerdir (De Landa, 2002: 43).

Ancak bütün kendilikler belli bir tarihsel bireyselleşme sürecinin ürünü diye aşırı adcı ve tikelci bir tutum benimsemek zorunda değiliz; bunu yaparsak hiçbir şey hakkında konuşamayız. Sadece onların neliklerini/özdeşliklerini/kimliklerini onların soyutlanan özellikleri, formları ve işlevleriyle değil, bu formları ortaya çıkartan özgül süreçler ve bu süreçlerde iş başında olan farklılaştırıcı, etkileme veya etkilenme ilişkileri çerçevesinde kurmalıyız:

Her noktanın karşı-noktası (*counterpoint*) vardır: Bitki ve yağmur, örümcek ve sinek. Bu yüzden bir hayvan, bir şey asla dünyayla ilişkilerinden kopartılamaz. İçerisi sadece seçilmiş bir dışarı, dışarı ise yansıtılmış bir içerisidir. Metabolizmaların, algıların, eylemlerin ve tepkilerin hızı veya yavaşlığı birbirlerine bağlanarak dünya üzerindeki bireyi meydana getirirler. (Deleuze, 1988: 125)

Oyunlarda kimlik/nelik konusu tartışılırken de bu çerçeve çok verimlidir. Söylendiği gibi oyunlardaki kendilikleri temsil ilişkisi yoluyla gerçekliğe bağlamaya çalışmak büyük sorunlar yaratacaktır. Mario oyunlarındaki mantar neyi temsil eder, göndergesi nedir? Evet, görsel olarak gerçeklikteki belli bir mantar cinsi model alınarak tasarlanmıştır ama oyuncunun bu nesneyle girdiği etkileme ve etkilenme ilişkisi (boyut olarak büyümek, puan almak) gerçek hayatta bu mantarla girilen ilişkiden çok farklıdır ve bu oyuna özgüdür. Aynı şekilde cinsiyet ekseninde de oyun karakterlerinin ifade ettiği şey temsili değil ilişkiyel bir şekilde kavramsallaştırılabilir. Örneğin *League of Legends*'deki Vayne karakterinin görsel olarak cinsiyetçi kodlarla tasarlanmış olduğu söylenebilse de karakteri kontrol eden oyuncu için bu karakterin ifade ettiği şey çok farklı olabilir: Vayne'nin diğer bedenler/cisimlerle girdiği etkileme ve etkilenme ilişkisi, onun kendi takımının karakterleri, karşı takımın karakterleri ve oyuncularla girdiği birleşimler yoluyla belirlenen eyleme yetisi. Oyun içinde aynı takımdayken Vayne ile sinerjiler oluşturan karakterler varken, karşı takımda ona karşıt olan ve onun eyleme kapasitesini olası olarak sınırlandıran karakterler de vardır. Bunun yanında oyuncu ile oyunda kontrol ettiği karakter arasında da bir etki ve etkilenim ilişkisi vardır: Bir tuşa

basıldığında Wayne rakibe yuvarlanıp ok atar, bu oyun içinde belli bir etki yaratırken bu etki oyuncunun algı aygıtına da ses efektleri ve görsel efektler olarak geri döner.



Birinci resim. *League of Legends*'teki Vayne karakterinin cinsiyetçi kodlarla belirlenen bir görsel temsili olduğu iddia edilebilir. Ancak ben onun oyuncular için belli bir eyleme kapasitesi ve sinestezik deneyimlerin bir karışımını ifade ettiğini öneriyorum.

Algılar beşe ayrılrsa da çoğu zaman onların birbirlerinden ayrılamadığı iyi bilinmektedir.²⁷ Örneğin tat duyusu koku duyusu ile birlikte işler ve bu yüzden soğuk algınlığında tat duyumuz duyarlılığını yitirir (Dennett, 1991: 46). Benzer bir durum görme duyumuz için de geçerlidir; Massumi'nin anlattığı bir deneyde deneyimli bir pilot olan bir bilim insanı yüksek irtifa uçuşunda kalçasını uyuşturmuştur ve sonucunda yön bulma ve nasıl bir konumda olduğunu görebilme duyusunu yitirmiştir (Massumi, 2002: 157). Benzer şekilde görme duyumuzla nesnelere “dokunmak” da mümkündür,

²⁷ “Her duyumsamanın genel olarak sinestezik olduğunu unutmamalıyız. Bunun anlamı farklı duyular arasında herhangi asli bir yalıtılmışlık olmamasıdır. Bu yalıtılma ikincildir. Duyumsarız ve belli bir zorlukla duyumsamamızın bir bölümünün optik izlenimlere dayandığını fark ederiz. Sinestezisi bu yüzden normal durumdur. Yalıtılmış duyular çözümlemenin sonucudurlar. Algı sinesteziktir.” (Shilder, 1950'den alıntılanan Massumi, 2002: 282)

daha önce görmediğimiz bir dokunun yumuşak mı yoksa sert mi olduğunu sadece bakarak anlayabiliriz (s. 157).

Tartışmaya geri dönersem bir oyunda oyuncunun dokunduğu şey kontrol aygıtı olsa da bu edim eş zamanlı olarak oyun dünyasında bazı etkiler yaratır ve bu etkiler görsel-işitsel (bazen dokunsal) bir geribesleme olarak oyuncuya geri iletilir; bu geribesleme ise sinestezik bir deneyim ortaya çıkartır. Ancak sonuç olarak ortaya çıkan deneyim hiçbir zaman sadece duyuşal çıktılara (görsel ve işitsel efektler) bakılarak temsili şekilde anlaşılabilir zira onlar oyuncunun oyun dünyasında yarattığı değişikliklerden ayrılmazlar; örneğin rakip bir karaktere ateş ettiğimde ortaya çıkan sonucun kuvveti pek çok etkene göre değişir ve eğer bu kuvvet zayıfsa, bu edimin oyuncunun algısal-bilişsel deneyiminde de etkisi orantılı olacaktır (oyundaki görsel-işitsel-dokunsal efektler büyük oranda aynı kaldığı durumda bile). Fiziksel olarak yapılan şey sadece bir tuşa basmak olsa da bu tuşa basmanın yarattığı deneyim, oyun dünyası içinde gerçekleşenlere göre çok farklı biçimler alacaktır. Deleuze'ün ikinci dönem sibernetik kuramlara tuhaf bir şekilde yaklaşan “içerisi sadece seçilmiş bir dışarı, dışarı ise yansıtılmış bir içerisidir” sözünün anlamı da burada yatar (Deleuze, 1988: 125). Oyuncunun deneyimi (içerisi) ile onun içinde bulunduğu çevre/oyun dünyası (dışarı) arasında karşılıklı ve döngüsel bir belirlenim ilişkisi vardır: Oyuncunun deneyimi onun oyun dünyası içinde girdiği etki ve etkilenme ilişkileri çerçevesinde belirlenirken, oyun dünyası oyuncunun bu deneyimleri yoluyla sürekli olarak yeniden kurulacaktır.

Böyle bir bakış açısı, yıllardır tartışılan “oyunlar saldırganlığı ve şiddete yönelimi arttırıyor mu” sorusuna da farklı bir şekilde bakabilmemizi sağlar. Bu sorunun altında herşeyden önce bilgisayar oyunlarının temsili bir kavramsallaştırması yatmaktadır. Bir oyunda ben birisini öldürürken, bu öldürme edimi gerçek dünyadaki öldürme edimine mi gönderme yapmaktadır? Şiddet içeren oyunlar David Grossman'ın dediği gibi “cinayet simulatörleri” midir, oyunculara öldürme eğitimi mi vermektedirler? Tabii ki hayır ama bunun cevabını hiçbir zaman temsili bir çerçeveden bakarak veremeyiz. Oyunların çoğunun şiddet ve ölüm dolu oldukları doğrudur. En çocuksu ve çizgi film tarzı temsili sunumlara sahip oyunlarda bile bolca ölüm ve şiddet vardır: Mario'nun dinozoru Yoshi, düşmanları yer ve onları sindirerek yumurtalara dönüştürür. Ancak Mario oyunlarının çizgi film tarzı sevimli ve çocuksu temsilleri bu oyunların nadiren

sorunsallaştırmasına neden olmuştur. Diğer yandan temsili bakımdan gerçekçi olmaya çalışan şiddet içeren oyunlar ise büyük gürültüler koparmışlardır (örn. *Mortal Kombat*, *Soldier of Fortune*, *Grand of Theft Auto*). Diğer deyişle oyunlarda şiddet ve ölüm ne kadar gerçekçi temsil kodlarına sahip oldukları çerçevesinde sorunsallaştırmışlardır. Yapılan şey benzerlik çerçevesinde temsili bir gönderme-gönderge ilişkisinin kurulmasıdır. Ancak Deleuzecü bir yaklaşım “bu neye benziyor” sorusundan ziyade “bu ne yapıyor” diye soracaktır: “Bir hayvanı ya da bir insanı biçimi, organları ve işlevleriyle - veya özne olarak - değil, onun müktedir olduğu etki ve etkilenme kapasitesine (*affect*) bakarak tanımlayacaksınız” (Deleuze, 1988: 124). Bir oyunda öldürmenin ve ölmenin anlamı oyuncu ile oyun dünyası arasındaki etkileşim yoluyla kurulur; örneğin çoğu oyunda ölüm bir ceza mekânizmasıdır ve oyuncu öldüğünde yeniden dirilene kadar belli bir süre beklemek zorunda kalır ve/veya değer (puan, para, deneyim vb.) kaybeder ve/veya rakiplere belli avantajlar verir (diğer deyişle oyunlarda ölmek genelde belli kayıplarla tanımlanır). Öldürmek ise tersine sık sık oyunlarda oyuncunun ilerleyişiyle ve kazanımlarıyla belirlenir; bir bakıma satrançtaki taş almaya benzer. Bu nedenle oyuncular için ölüm ve öldürmenin anlamı o oyunun içsel kuralları çerçevesinde yorumlanarak anlamına-önemine kavuşur. *Prince of Persia* (2008) gibi ölümün önemli hiçbir kayba neden olmadığı oyunlarda ölüm oyuncular için çok önemsiz ve görmezden gelinebilecek bir olaya dönüşebilir.²⁸ Diğer yandan *Fire Emblem* oyunlarında oyuncunun kontrol ettiği karakterler öldüğünde, bu ölüm kesin ve geri dönüşsüzdür. Bu yüzden *Fire Emblem* oyunlarında kalıcı ölüm olmayan oyunlardan farklı olarak oyuncular sıkça karakterlerle daha duygusal ve yakın bir ilişki kurmaktadır çünkü karakterlerin ölümü hem oyuncu için bir eyleme kapasitesi düşüşü yaratmakta hem de oyunun hikâyesi bu ölümlerin sonuçlarını anlatı düzeyinde oyuncuya hissettirmektedir.²⁹ Ekranın içinde sıvı kristallerin çırpınışıyla hayata gelen bu küçük dijital kod yığınları için oyuncular kaygılanabilir ve üzülebilirler.

Bilim kurgu söyleminde ise insan ve insan-olmayanlarla olan benzer ilişkiler etik bir ikilem olarak karşımıza çıkar: Karşımdaki robot-android-siborg bir insan gibi

²⁸ Bu oyunda öldüğünde, yapay zeka kontrollü yardımcı karakter Erika oyuncuyu yeniden diriltir ve zaman kaybı yaklaşık 2-3 saniye kadar olduğundan oyuncular için kayda değer bir kayıba neden olmaz.

²⁹ *Fire Emblem* serilerinde oyuncunun kontrol ettiği karakterlerin çok ayrıntılı hikâyeleri vardır ve karakterler arasında romantik ilişkiler yaygındır. Birisinin ölümünün sonuçları onların ilişkide olduğu karakterler üzerindeki etkileri yoluyla sıkça oyuncuya iletilir.

davranıyor ve onu bir insandan ayırt edemiyorum, ona insan gibi mi davranmalıyım, o benim etik eylemlerimin amacı olabilir mi? Burada söz konusu olan iki dünya görüşü arasında bir ikilem olarak da kavranılabilir: Platonculuk ve Spinozacılık. Platoncu hayır der, onlar kopyanın kopyasıdır, sahtekârlardır ve felsefenin görevi ise numaracıları ve sahtekârları, gerçeklerinden ayırıp kovmaktır:

Asıl Platoncu ayırım [model-kopya ayırımından] başka bir yerde yatar: [Ayırım] orijinal ve imgesi arasında değil, iki tür imge arasındadır; bunların birisi ilk dereceden imgelerken, ikincisi simülakralardır. Model/kopya ayırımı sadece kopya/simülakra ilişkisi için keşfedilmek ve uygulanmak için vardır çünkü kopyalar ideal modelleriyle olan içsel benzerlikleri sayesinde sahip oldukları özdeşlik yoluyla seçilir, doğrulanır ve kurtarılır. Model düşüncesinin işlevi imgeler dünyasına tamamen karşıt değildir bunun yerine işlevleri iyi imgeleri veya ikonları seçip kötü imgeleri veya simülakraları kovuşturmadır. Platonculuğun tamamı numaracı olarak gizlenmiş sahtekâr ve yalancı olarak tanımlanan (...) fantazmaları ve simülakraları kovuşturma üzerine kurulmuştur. (Deleuze, 1994: 127).

Başka bir yerde ise şöyle der: “Platonculuk böylece sonradan kendisinin olarak göreceği felsefi bir alan inşa eder: Bir nesneyle olan dışsal ilişkileri yoluyla değil, bir modelle veya temelle olan içsel ilişkileri yoluyla tanımlanan kopya-ikonlarla dolu bir temsil alanı” (Deleuze, 1990: 259).³⁰ Spinoza ise nesnelere tamamen dışsal ilişkileri yoluyla tanımlar, bu düşünce çizgisinden hareket edersek eğer bir android bir insanla aynı etki ve etkilenmelere sahipse, o fiilen bir insandır.

Bu yorumdan bakıldığında Philip K. Dick’in *Do Androids Dream of Electric Sheep* (1968) adlı romanında androidleri öldürerek (romandaki deyimle emekliye ayırarak) hayatını kazanan ödül avcısı Rick Deckard, bu iki dünya görüşü arasında bir ikilem içindedir. Diğer yandan androidleri soğukkanlı bir şekilde öldüren ödül avcısı Phil Resch katı bir Platoncu, zeka seviyesi düşük çocuksu İsidore ise Spinozacıdır ve android-insan ayırımı yapmadan hepsine aynı şekilde davranır. Sonuç olarak Deckard

³⁰ Deleuze Odysseus destanını da aynı çerçeveden okumuştur: Odysseus, yolculuğunda pek çok sınavdan geçtikten sonra evine ulaşarak kendisinin Penlope’nin tek ve gerçek aşığı olduğunu göstermiş ve sahtekâr taliplerin hepsini katletmiştir (Deleuze, 1990). *Abecedaire*’de ise Deleuze bu düşüncesiyle demokrasiyi bağlantılandırmıştır ve Platon’un sisteminin bir demokraside ortaya çıkmış olmasının rastlantı olmadığını önermiştir. Özetle demokrasilerde asıl sorun bir seçim sorunudur. Rollerin ve kimliklerin soydan veya kastlardan geçmediği bir düzende pek çok kişi çıkıp ben en akıllıyım, ben en güçlüyüm, ben en adilim, ben en güzelim, ben asıl sevgiliyim, asıl yönetici benim diye iddia edecektir ve bunların hangilerinin haklı hangilerinin haksız olduklarını ayırt etmek asıl mesele olacaktır. Bu yüzden Antik Yunan’da maraton ve olimpiyat gibi yarışmalar ortaya çıkmıştır. Platon ise sadece (gerçek) filozofların bütün imgelerin dayandığı modellere erişimi olduğunu ileri sürerek doğru seçimleri sadece onların yapabileceğini ve toplumu onların yönetmesi (filozof-kral) gerektiğini iddia etmiştir.

katı bir Platoncu olarak başladığı romanda ilerledikçe gittikçe daha fazla androidlere insani duygular beslemeye başlar ve yaptığı iş ile duyguları arasındaki çelişki yüzünden zihinsel bir çöküş yaşar. Aynı ikilem *Battlestar Galactica* dizisine de hâkimdir, dizide insandan ayırt edilemeyen androidlere (*cylon*) nasıl davranılacağı sorunu tekrarlayan bir temadır. Bazı karakterler onlarla romantik ilişkiler kurup, onları etik eylemlerinin nesnelere haline getirirken, diğerleri onlara aşağılayıcı isimler takar, onların “yapay” oldukları bilgisinden hareketle onlara işkence etmekten ve onları soğukkanlı bir şekilde öldürmekten çekinmezler. Ancak dizi bir süre sonra Platoncu model-kopya-simulakra (insanın özü-insan-android) şemasının içeriğini tersine çevirir: İnsanın mı makineleri yarattığı, yoksa makinelerin mi insanları yarattığı muğlak hale gelerek insanın mı yoksa makinelerin mi simulakralar oldukları belirsizleşir (makinenin özü-makine-insan).

Bağlantılı şekilde Sherry Turkle çalışmalarında çocukların canlı-cansız ve insan-makine gibi ayrımlar yapmakta oldukça zorlandıklarını göstermiştir:

Dört yaşında olan Elvira *Speak and Spell*'in [yazılanları sesli telaffuz eden bir oyuncak] canlı olduğunu çünkü içinde “konuşan bir ses olduğunu” söylüyor. Beş yaşındaki Ingrid şöyle diyor: “O canlı – konuşuyor”. Sekiz yaşındaki Randall kendinden emin bir otorite havasıyla şöyle karar veriyor: “Konuşan şeyler canlıdır”. Altı yaşındaki Kelley farklı bir noktaya değinerek cevap veriyor. 20-30 santimetre çapındaki *Speak and Spell*'e bakıp “O canlı – içinde konuşabilen bir insan var” diye iddia ediyor. Ancak sekiz yaşındaki Adam, *Speak and Spell*'in “konuştuğu için” canlı olduğunu düşünen beş yaşındaki Lucy ile aynı fikirde değil: “Tamam konuşuyor ama o konuştuklarını gerçekten düşünmüyor”. Adam'ın cevabı çoğu yetişkin için tartışmayı sonlandırıcı olsa da Lucy yılmıyor: “Düşünemiyorsan konuşamazsın Adam. Bu yüzden bebekler konuşamıyor. Onlar henüz yeterince iyi düşünmeyi bilmiyorlar.” (Turkle, 1984: 48).

Bilişsel bilimlerde Turing Testi etrafında dönen tartışmanın özünün de çocukların söylediklerinden daha karmaşık olmaması ilginçtir. Turing bilgisayarların düşünüp düşünmediği sorusuna bir aldatmaca testi tasarlayarak cevap vermişti; bir kişi bir bilgisayarla veya insanla konuştuğunu bilmeden iletişim kuracak ve eğer bilgisayar onu kandırabilirse bu bilgisayarın fiilen düşündüğü anlamına gelecektir. Ancak John Searle yukarıdaki alıntıdaki Adam gibi basit bir şekilde bilgisayarların “konuştuklarını düşünmediğini” iddia ederek “Çince Odası” (*Chinese Room*) adında karşı bir düşünce deneyi yapmıştır; buna göre birbirlerini görmeyen biri Çince bilen diğeri bilmeyen iki kişi yazılı iletişim kurmaktadır ve Çince bilmeyen adamın elinde her Çince cümleye hazır cevap olarak tasarlanmış kartlar vardır. Searle bilgisayarların bu şekilde bilmeden

ve düşünmeden “ezbere” cevap verdiklerini ileri sürmüş ve onların düşünmediğini iddia etmiştir.

Benzer bir tartışma ise yine bilişsel bilimlerdeki kulağa epey tuhaf gelen Zombi tartışmasıdır:

Felsefeciler arasındaki yaygın görüş birliğine göre bir zombi ya da sözde insan tamamen doğal, bilinçli, konuşan ve canlı davranış sergileyebilen ama gerçekte bilinçli olmayan bir tür otomatondur. Felsefecilerin zombi düşüncesinin bütün amacı bir zombiyi normal bir insandan sadece dışsal davranış olarak ayırt edemeyeceğinizi göstermektir. Arkadaşlarınızdan ve komşularınızdan görebileceğiniz tek davranış biçimi bu olduğundan, bazı arkadaşlarınız zombi olabilir. (Dennett, 1994: 73)

Görüldüğü üzere bütün bu tartışmalar yukarıda bahsettiğimiz içsel ilişkiler yoluyla kendilikleri tanımlayan Platonculuk ile dışsal ilişkiler yoluyla kendilikleri tanımlayan Spinozacılık arasında bir ikilem olarak kavranılabilir. İkinci görüş en fazla çocukların arasında yaygın olduğundan Deleuze şöyle iddia eder:

Çocuklar Spinozacıdırlar (...) Spinozacılık felsefecinin çocuk-oluşudur (...) Çocukların hayvanlar hakkında nasıl konuşup, onlar tarafından nasıl etkilendiğine bakın. Etki ve etkilenmelerin (*affect*) bir listesini yaparlar. Küçük Hans’ın atı temsili değil etkilenimseldir (*affective*). Bir türün üyesi değil, makinik bir birleşimin içindeki bir öge veya bireydir: Yük atı-vagon-sokak. At, parçası olduğu tekil bir birleşimin bağlamında yapılan aktif ve pasif etki ve etkilenmelerin bir listesiyle tanımlanır: Gözlerinin at gözlükleri ile kapatılması, bir gem ve dizgine sahip olmak, gururlu olmak, büyük bir pipiye sahip olmak, ağır yükler çekmek, kırbaçlanmak, düşmek, ayaklarıyla gürültü yapmak, ısırarak gibi. Bu etki ve etkilenmeler dolaşıma girerler ve birleşim içinde dönüşüm geçirirler: Bir atın “ne yapabileceği”[ni meydana getirirler]. (Deleuze ve Guattari, 1987: 256- 257)

Ancak yetişkin-Platoncu-psikanalist bunu görmez:

Onlar hayvanı güdülerin ya da ebeveynlerin bir temsili olarak görürler. Hayvan-oluşun gerçekliğini, onun kendinde etki ve etkilenme olduğunu, kişideki bir güdü olduğunu ve hiçbir şey temsil etmediğini görmezler. Birleşimlerin dışında güdüler yoktur (...) Freud, Hans’ın at-oluşunda babadan başka bir şey görmez (...) Atın gözlükleri babasının gözlükleri, ağzının kenarındaki siyahlıklar babasının bıyığı, tekmeleri ebeveynlerinin “cinsel birleşimidir”. Hans’ın sokakla olan ilişkisi hakkında, sokağın ona nasıl yasaklanmış olduğu hakkında tek kelime bile edilmez; bir çocuğun şu sahneye tanık oluşundan bahsedilmez: “Kör at gururlu, at yük çekiyor, at düşüyor, at kırbaçlanıyor.” (Deleuze ve Guattari, 1987: 259)

Kendilikleri biçimleri, organları ve işlevleriyle değil de onların içinde buldukları birleşimler bağlamında sahip oldukları etki ve etkilenmelere göre tanımlamayan bir yaklaşım etolojiktir. Spinoza’nın herhangi deontolojik ve ahlaki bir boyuta sahip olmayan *Etik* eserinin ismi de böylece anlamına kavuşur:

Cisimleri/bedenleri, hayvanları veya insanları müktedir oldukları etki ve etkilenme kapasitelerine (*affect*) göre tanımlayan çalışmalar, günümüzde etoloji denilen alanı kurmuştur. Bu yaklaşım insanlar için hayvanlar için olduğundan daha az geçerli değildir çünkü kimse önceden bir insanın müktedir olduğu etki ve etkilenmeleri bilemez (...) Spinoza'nın etiğinin ahlakla hiçbir ilgisi yoktur; Etiği etoloji olarak kavrar; etiği içkinlik planı/düzleminde etkileme ve etkilenme kapasitelerinin, yüksek ve yavaş hızların bileşimi olarak görür. (Deleuze, 1988: 125).

5.3. SONUÇ

Bu bölümde Deleuzecü-Spinozacı bir ontolojinin kimlik/nelik sorunlarına farklı şekilde bakılmasını sağlayabileceğini önerdim. Etik veya etolojik yaklaşım şeyleri içinde buldukları etkilenimsel ilişkiler ağlarına bakarak tanımladığından hem özcülükten uzaktır hem de sıkça ihmal edilen deneyimler/duygular/etkilenimler alanını çözümleme alanına dahil eder. Diğer yandan bu ontolojinin başka bir avantajı insan-hayvan, insan-makine, canlı-cansız, zihin-beden, doğa-kültür ve benzerleri gibi bir süredir yapısöküme uğratılan keskin dikotomiler içermemesidir ve bu nedenle yapısöküm faaliyetinden öteye geçip insan ile insan-olmayan dünya arasındaki ilişkileri farklı şekillerde kavramsallaştırmamızı sağlar.

Ancak burada sadece kusurlu bir taslak çizdiğim akılda bulundurulmalıdır. Deleuze'ün kavramları ve felsefesi burada yapıldığından çok daha kapsamlı bir serimlemeye ihtiyaç duyar; zira Deleuze kavramlarını her zaman başka kavramlarla ilişkisi üzerinden veya farklı adlarla tartışır (örneğin Deleuze'ün olay kavramı onun anlam, virtüel çokluklar, sorun, yoğunluk, kavram, İdea ve tekilik kavramlarıyla yakından ilişkilidir ve birbirlerinden ayırt edilmeleri çok zordur). Burada Deleuze'ün deyimiyle onun düşüncesine “şiddet uygulayıp”, kimlik/nelik sorunu çerçevesinde bazı kavramları diğerlerinden çekip kopartarak tartışmaya çalıştım. Aslında yaptığım yeni bir şey değildir ve en ünlüsü aktör-ağ teorisi olmak üzere Deleuze etkili toplumsal ontolojiler vardır. Ancak bunu belli sorunlar çerçevesinde yapmak istediğimden, burada bu kuramlardan fazla yararlanmadım. Burada yapılan ise sadece kimlik/nelik sorunu çerçevesinde başka tartışma hatları açmaya çalışmak olmuştur.

BÖLÜM VI

DENEYİMİN ZENGİNLİĞİ

6.1. DENEYİCİ BİR YAKLAŞIM İÇİN ÇAĞRI

Söylemler, metinler, kodlar, göstergeler, temsil, kimlik, kapitalizm, ekonomi, siyaset... Okuduklarımız ve konuştuklarımız bu sözcüklerle o kadar sık şekilde örülmüştür ki aralarından güneş ışığı sızmaz hale gelmiştir. Dolaysız deneyim alanımıza baktığımızda ise kendimizi duyumsayan, hissedilen, hareket eden ve yaşayan bir varlık olduğumu görürüz. Sıcaklığını tenimizde hissettiğimiz güneşte, rüzgarla hışırdayan yapraklarda veya ayaklarımızın altında ufalanan toprakta söylem, gösterge, dil ve temsil nerededir? Nitekim söylemlerin ve dilin deneyimimizi biçimlendirdiği görüşü yaygın şekilde kabul görmektedir.³¹ Gerçekte yapılan şey yaşamak ile konuşmanın birbirine karıştırılmasıdır; yaşam dil icat edilmeden çok uzun süre başlamıştır ve dil yok olduktan sonra da devam edecektir. Dilin insan için önemi yadsınamaz olsa da onun altında zengin ve tüketilemez bir deneyimler alanı yatmaktadır ve bütün zihinsel içerikler gibi dilin olanaklılık koşulu da deneyimler alanında temellenmektedir. Eğer dilin deneyime önceliğini kabul edersek insan olmayan canlılara haksızlık ettiğimiz gibi, Tim Ingold'un ifadesiyle insanı, yani kendimizi "dünyaya kapatmış" da oluruz (Ingold, 2011).

Burada savunduğum görüşe genel olarak deneycilik ya da ampirizm denilir ancak burada duyuların dış dünyayı olduğu gibi insana temsil ettiği kaba bir deneycilikten bahsetmiyorum. Bu düşüncelerimin kaynağı olan Deleuze kendisini bir deneyci olarak tanımlar ama onun deneyciliği kaba deneycilikten epey farklıdır:

Kendimin her zaman bir deneyci, yani çoğulcu olduğumu düşündüm. Ancak deneycilik ile çoğulculuk arasında kurulan eşdeğerliliğin anlamı nedir? Bu,

³¹ Örneğin Chris Barker'ın kültürel çalışmalar sözlüğündeki deneyim tanımı: "Bir yandan [deneyim] kavramı yaşanan anlamlı deneyim olarak kavrandığında kültürün anlaşılması için yaşamsal önemdeyken, diğer yandan dilin çerçeveleme işlevi olmadan deneyim anlaşılmaz veya anlamlı deneyimler yaşanamaz." (Barker, 2004: 65) [Vurgu benim].

Whitehead'in deneyciliği tanımladığı iki özelliğe dayanmaktadır: [1] Soyut olan açıklamaz, bunun yerine açıklanmak zorundadır ve [2] amaç sonsuz ya da evrensel olanın yeniden keşfi değil yeni olanın ortaya çıkışının altında yatan koşulların bulunmasıdır (*yaratıcılık*). (Deleuze ve Parnet, 1987: vii) [Vurgu yazarın]

Başka bir yerde ise şöyle söyler:

Gerçekte çoğulculuk (ya da deneycilik) felsefenin kendisinden neredeyse ayrılamazdır. Çoğulculuk felsefe tarafından bulunmuş tek doğru felsefi düşünce şeklidir; somut ruhun özgürlüğünün tek teminatçısı, vahşi ateizmin tek ilkesidir. Tanrılar öldü ama onlar bir Tanrının kendisinin tek tanrı olduğunu iddia ettiğini duyduklarında, gülmekten öldüler. (Deleuze, 1983: 4)

Deleuze kendi deneycilik biçimine aşkınsal deneycilik (*transcendental empiricism*) ya da üstün deneycilik (*superior empiricism*) adını verir.³² Aşkınsal sıfatının anlamı burada Deleuze'ün duyumsamaların ötesine geçerek bu duyumsamaları olanaklı kılan kuvvetlere ve koşullara gitmesidir. Deneyimi olanaklı kılan aşkınsal koşullar Kant'ta olduğu gibi bizim deneyimleyemediğimiz zihinsel kategorilerde veya dilbilimsel idealistlerin dediği gibi dilde değil, deneyimimizin “ideal ama gerçek” koşullarındadır.³³ Çoğulluk vurgusu bir nesnenin veya şeyin algısının/anlamının (*sense*) sabitlenemez olmasına ve sonsuz sayıda farklı algı/anlama sahip olmasına gönderme yapar. Örnelemek için gündelik “yenilik” algımızı ele alalım; özetle bir şeyin yeniliğini pek çok parametre içerisinden yorumlayarak algılarız. Mesela tarihsel olarak “yeni” bir arabayı yeni olarak deneyimlememiz aynı sınıftan olan nesnelerin temsili denilebilecek bir kısmının bizim deneyim alanımızda bulunmasını ve onlar arasında niteliksel ve zamansal bir kıyaslama yapabilecek durumda olmamızı gerektirir. Tarihsel olarak yeni olduğunu bildiğimiz bir şeyi yeni olarak deneyimlemiyorsak “bunun neresi yeni?” diye sorarız; cevap olarak belli kapasitelerde bir artış veya “yeni” denilen nesnelerle ortak olan bazı özellikler veririz. Eğer ben hiçbir şekilde bu türden zamansal ve niteliksel

³² Brian Massumi Deleuze'ünkiyle bağlantılı benzer deneycilik görüşlerini irdelerken “gayri-cismi maddecilik” ya da “genişletilmiş deneycilik” terimlerini kullanır. Diğer yandan William James'in “radikal deneyciliği” ve Deleuze'ün kendisinin de gönderme yaptığı Whitehead'in deneycilik görüşü Massumi'nin çözümlemesinde önemli yer tutmaktadır (Bkz. Massumi, B. (2002) “Too-Blue: Color-patch for an Expanded Empiricism” *Parables of the Virtual* içinde).

³³ Bu alan Deleuze'ün “virtüel” dediği boyutu meydana getirir. “Virtüel” sözcüğü Deleuze'ün terminolojisinde sanal anlamına gelmez, bunun yerine kelimenin Latince kökeni olan *virtus* (güç, kuvvet, erdem) anlamından türetilmiştir ve şeylerin sayesinde farklılaşıp, bilinebilir ve algılanabilir (aktüel) hale geldiği saf kuvvetler ve ilişkiler (Deleuze'ün terminolojisinde olaylar, sorunlar, İdealar, kavramlar ve tekillikler) alanına gönderme yapar (bu bakımdan “virtüel” İngilizce “*in virtue of something*” deyimindeki “*virtue*” anlamına yakındır).

kıyaslamalar yapamayacak durumdaysam arabalar benim algımda eski ve yeni ekseninde edimsel/aktüel hale gelmeyeceklerdir.

Žižek’in edebiyattan verdiği başka bir örneği kullanırsak, Kafka’nın kendine has özellikleri onun esinlendiği yazarlarda mevcuttur ama onları algılamamız için Kafka’nın metinlerini okumuş olmamız gerekir ve eğer bu şartı yerine getiremiyorsak biz okurken “Kafka’nın kendine has özellikleri” gibi algısal/anlamsal bir kategori bizde olmayacaktır (Zizek, 2004: 112-3). Bu bakımdan algılamak/anlamak Deleuze’e göre özünde her zaman bir deney yapmak, yorumlamaktır:

Bir şeyin çok sayıda anlamı olduğu düşüncesi, şeylerin sayıca çok olduğu ve bir şeyin “bu veya şu şekilde“ görülebildiği fikri felsefenin en büyük başarısı, onun olgunluğu, hakiki kavramın fethidir; onun toyluğu ya da vazgeçışı değil. Çünkü bunun ve şunun değerlendirilmesi, şeylerin kendilerinin ve anlamlarının hassas bir şekilde tartılması, her bir anda bir şeyin özelliklerini belirleyen kuvvetlerin ve onun ilişkili olduğu diğer şeylerin değerlendirilmesi – bütün bunlar (ya da hepsi) felsefenin en yüce sanatına gitmektedir: yorumlama. (Deleuze, 1983:4)

Ancak bu Berkeley’in deneyciliği gibi öznel bir idealizm değildir, deneyimlerin ve algıların altında yatan koşullar ve ilişkiler son derece gerçeklerdir. Örneğin deneyimin öznelliğini kanıtlamak için Berkeley’in verdiği örnek olan bir elin soğuk, diğer elin sıcak suda bekletildikten sonra ılık bir suya sokulması, iki el için farklı sıcaklık deneyimleri yaratacaktır ama aynı koşullar sağlandığında öznelardan bağımsız olarak bu sıcaklık deneyimleri birbirlerine yakın olacaktır.

Nitekim ilginç bir şekilde bu dolaysız deneyimler alanı sıklıkla görmezden gelinmekte ve bu alanın gerçekte dolayımlyıcıları olan soyut dile ve söylemlere odaklanılmaktadır. “Sıcaklık” sözcüğü eğer bizde bedensel bir algıya (Hume’in deyimiyle duyu izlenimine) gönderme yapmasaydı onun adını koyup, onun hakkında konuşur muyduk? Bilime göre sıcaklık “parçacıkların hareket enerjisinin ortalamasıdır” ve belki de toplumsal inşacıların dediği gibi laboratuvarlarda icat edilmiştir ama ne kadar söylemsel olsa da algısal düzeyde bizim için sıcaklık *gerçek bir bedensel deneyimdir*. İnsanlar bir gün can sıkıntısından “sıcaklık” diye bir söylem oluşturup, sonra ona inanıp, sonra da sıcaklığı hisseder hale gelmemişlerdir. Deneyimlerimiz Latour’un bir deyişiyle “kendi kendisini yazan metinlerin, kendi başlarına konuşan söylemlerin veya gösterileni olmayan göstergelerin” (Latour,1991: 64) etkileri değil, doğrudan bizim maddi bedenimizle ve

maddi gerçekliğimizle ilgilidir. Deleuze'un dediği gibi “dilbilimin zararı büyük olmuştur”³⁴ ve Latour'un sözleriyle şöyle bir manzara ortaya çıkmıştır:

[Postmodernistlerin] modern dünya tablosu gerçekten de korkunçtur: son derece kaypak bir doğa ve teknoloji; tamamen yanlış bilinçten, simulakralardan ve yanılsamalardan oluşan bir toplum; bütün her şeyden kopmuş halde, sadece anlam etkilerinden oluşan bir söylem. Görünüşlerden oluşan bütün bu dünya ise farklı farklı mekânlardan ve zamanlardan rastgele alınarak kolajlanan ağların bağlantısız öğelerini ayakta tutmaktadır. Gerçekten de insanın kendisini bir uçurumdan aşağı atıyor. (Latour, 1991: 64-65)

Gerçekliği deneyimler alanına değil de onun hakkındaki zihinsel inşalara bakarak açıklamaya çalışan yaklaşımlar gerçekte uzun zamandır eleştirilse de sıkça yine aynı yanlışla düşülmektedir. Örneğin kültürel çalışmalar içerisindeki alımlama çalışmaları psikanalitik film çalışmalarını film metnine evrensel bir insan psişesi (ruhu) varsayarak yaklaştıklarından eleştirmiş ve izleyicilerin deneyimlerine bakılması gerektiğini vurgulamışlardır. Ancak sonucunda yine aynı yaklaşım içinde kalınmış, analiz nesnesi sadece film metninden okuyucu metnine kaymış ve bu metinler yorumlanırken yine benzer soyut çerçeveler kullanılmıştır³⁵. Somut olan soyut olanı açıklayacak yere, soyut olan somutu açıklamıştır. Kültürel çalışmaların kimlik kavramsallaştırmaları için de aynı şey geçerlidir; Woodward şöyle diyor: “Temsiller *kendi deneyimimizi ve kim olduğumuzu anlamamızı sağlayan anlamlar üretir*. Daha da ileri giderek bu simgesel sistemlerin bizim ne olduğumuzun ve ne olabileceğimizin olanaklarını yarattığını söyleyebiliriz” (Woodward, 1997: 14) [Vurgu benim].

Kültürel çalışmaların medya metinleriyle olan meşguliyeti onların bütün dünyayı bir metin gibi görmesine yol açmıştır. Nasıl olur da ben kendi deneyimimi anlamak için temsillere ihtiyaç duyarım? Onlar bana dolaysız olarak verilmiştir. Gerçekte temsillere sadece deneyimlerimi *anlatırken* ihtiyacım vardır. Temsillerin kendilerinin algısal/anlamsal etkileri olsa da bunlar onların temsil ettiği düşünülen şeylerin değil, bu “temsillerin” etkisidir. Temsil yoktur, hiçbir zaman da olmamıştır (Bunun anlamı kelimeler ve şeylerin aynı ontolojik düzleme yerleştirilmesidir, hem Deleuze ve Guattari

³⁴L' *Abecedaire de Gilles Deleuze*, S maddesi: <http://www.youtube.com/watch?v=zrnSK-Hxvp4>

³⁵Örneğin Staiger kendi yaklaşımını şöyle ortaya koyar: “Seyircinin ne yaptığı konusundaki farazi delillere bakmak yerine dolaylı da olsalar izleyici tepkilerine bakmak. Anlamın üretimi konusunda varsayımlarda bulunmak için evrensel dilbilim çerçevelerinin, şemaların ya da ideolojik yorumların yerine kavrayışı gerçekleştiren ‘söylemsel bağlamların’ üzerinde durmak” (Staiger, 1992, s. 91-92).

hem de Latour böyle bir yaklaşımı savunurlar: bkz. Deleuze ve Parnet, 1987: 70-71; Deleuze ve Guattari: 87; Latour, 1996: 10).

Peki nasıl böyle bir dönüşüm gerçekleşmiş ve dünya (yeniden) baş aşağı dönmüştür. Bunun pek çok nedeni olsa da en önemlilerinden birisi deneyciliğin ya naif bir realizme ya da aşırı bir öznelciliğe götürdüğü düşüncesidir (Massumi bunu Odysseus destanı kaynaklı bir deyim olan Scylla ve Charybdis canavarları arasında seçim yapmaya benzetir) (Massumi, 2002: 4). Ancak sıklıkla seçici okumalar çerçevesinde kültürel çalışmaların idealist dilsel ontolojisi içine yerleştirilen Deleuze (hep Guattari'yle birlikte) iki tehlikeye de düşmeyen materyalist bir ontoloji yaratmıştır. İlk olarak naif realizmin söylediğinden farklı olarak Deleuze maddi dünyanın kendinde sabit ve duyularımıza olduğu gibi göründüğünü kabul etmez; ona göre deneycilik çoğulculukla eş anlamlıdır ve deneyimlemek aynı zamanda deney yapmak anlamına gelir.³⁶ İkincisi onun deneyciliğinde özneye ve nesneye yer yoktur, Kant'ta, Fichte'de veya Husserl'de olduğu gibi deneyimi kuran özne (ego) değildir, bunun yerine deneyim özne ve nesne arasındaki ilişkilerin sonucudur.³⁷ Deleuze için sorunun çözümleriyle (somutun soyutla, virtüel olanın aktüel olanla, sürecin sonuçla) açıklanması onun “dogmatik düşünce imgesi” dediği yaklaşıma aittir (Deleuze, 1994: 157). Bu ilişkilerin tersine çevrilmesi ona göre “Kopernik devriminden daha büyük bir devrimdir” (Deleuze, 1994: 180).

Tabii ki bu kültürel çalışmaların paradigmasının (Hall'ün [1980] iki paradigmasından yapısalcı olanı) tamamen yanlış olduğu anlamına gelmez zira kullanılan kuramsal araçlar eninde sonunda onların uygulanacağı araştırma nesnelere (medya metinleri) ve sorunlara (ideoloji) göre biçimlendirilmiştir. Ancak bu çerçevelerin doğrudan gerçekliğe ve yaşama uygulanması Latour'un belirttiği gibi korkunç bir dünya manzarası ortaya çıkartır. Bir karşıtlık için Monod'un klasik bilimin yarattığı dünya tablosu için dediklerine bakılabilir:

³⁶ “Deneycilik hiçbir şekilde kavramlara bir tepki veya basit bir şekilde yaşanan deneyime başvuru değildir. Tam tersine deneycilik kavramların en duyulmamış, en görülmemiş, en çılgın yaratımını gerçekleştirir.” (Deleuze, 1994: xx).

“Sadece deneycilik İdealara başvurmadan görülebilir olanın deneyimsel sınırların ötesine nasıl geçeceğini bilir.” (Deleuze, 1990: 20).

³⁷ [Aşkınsal deneyciliğin alanı] öznesiz, düşünümünden önce gelen kişisiz bir bilinç, bir benliğe sahip olmayan niteliksel süre olarak görülmektedir. Böylesine dolaysız verilenler yoluyla transendental alanın tanımlanması tuhaf gelebilir: Biz, öznenin ve nesnenin dünyasını meydana getiren her şeyin dışında bir transendental deneyciliğe bahsedeceğiz. (Deleuze, 2001: 25).

İnsan en sonunda bin yıllık uykusundan uyanıp, kendisinin tamamen yalnız ve tecrit edilmiş olduğunu görmelidir. En sonunda ayırıcına varmalı ki o bir çingene gibi yabancı bir dünyanın sınırlarında yaşamaktadır. Bu dünya insanın müziğine sağır olduğu gibi onun umutlarına, acılarına ve suçlarına da kayıtsızdır. (Monod'dan alıntılan Prigogine ve Stengers, 1984: 3).

Dilsel ve söylemsel bir dünya ilk başta böyle bir kâbustan uyanmamızı sağlıyor gibi gözükse de sonuç benzer olmuştur. İnsan olarak varolabilmemin tek koşulu benim için önceden belirlenmiş söylemsel özne konumlarından birisini mesken tutmaktır; bu özne konumları sadece benim ne olduğumu ve nasıl davranacağımı belirlemekle kalmayıp, benim en öznel deneyimlerimi de biçimlendirmektedir. Bu söylemsel dünyayı insanlar inşa ettiğinden bizim en azından asgari düzeyde bir özgürlüğe sahip olduğumuz düşünebilir ancak akıl almaz bir ters çevirmeyle bu olanak kapanmıştır. Doğa kendi yasalarına göre işleyen aşkın bir alan iken insan tarafından kurulan içkin bir alana, toplum ise bizim özgürce inşa ettiğimiz içkin bir alandan, kendi yasalarına göre işleyen aşkın bir alana dönüştürülmüştür:

Aşkınlığına rağmen doğa harekete geçirilebilir, insanlaştırabilir ve toplumsallaştırılabilir. Her gün laboratuvarlar, kolektifler, hesap merkezleri, kâr merkezleri, araştırma büroları ve bilimsel kurumlar toplumsal grupların kaderleriyle doğayı birbirine bağlamaktadır. Diğer yandan toplumu baştan sona biz inşa etsek de o bizi aşmakta, egemenlik altına almaktadır; kendi yasaları vardır ve doğa kadar aşkındır. Her gün laboratuvarlar, kolektifler, hesap merkezleri, kâr merkezleri, araştırma büroları ve bilimsel kurumlar toplumsal grupların özgürlüğünün sınırlarını belirlemekte ve insan ilişkilerini kimsenin üretmediği dayanaklı nesnelere dönüştürmektedir. (Latour, 1991: 37).

Monod'un deyiimiyle insan sadece doğanın değil toplumun sınırlarında da yaşayan bir çingene haline gelmiştir. Tam olarak kimlerin inşa ettiği ve yeniden ürettiği bilinmeyen söylemler bir şekilde insanları kuklaları haline getirmişlerdir. Söylemlerimiz niçin böyle komplolar kuruyorlar bilinmez ama sonucunda ortadan kalkan yaşamın kendisidir. Tim Ingold bunu antropoloji üzerinden iyi ifade etmiştir:

Benim görüşüme göre antropoloji insan yaşamının olanaklarına ve koşullarına yönelik sürekli ve disiplinli bir araştırmadır. Ancak disiplinin tarihi boyunca nesil nesil kuramcılar araştırmalarından yaşamı silmek için ellerinden geleni yapmışlar ve yaşamı çeşitli şekillerde genetik, kültürel, doğal veya toplumsal olarak tanımlanan örüntülerin, kodların, yapıların veya sistemlerin türetilmiş sonucu veya çıktısı olarak görmüşlerdir. (Ingold, 2011: 3)

Tim Ingold'un örümcekleri³⁸ kültürel paradigmanın en sevdiği benzetmeyle de tuhaf bir karşıtlık oluşturmaktadır. Clifford Geertz insanı kendi ördüğü anlam ağlarına takılmış bir hayvan olarak tanımlamıştır ama örümcekler ağlarını hiçbir zaman örülmüş olarak bulmazlar ve kendi ördükleri ağlara takıldıkları falan da yoktur. Onlar hareket ederek, eyleyerek, duyumsayarak, kısacası yaşayarak ağlarını örerler; insanlar ise konuşarak ağ ördüklerini düşünüp, sonra da onlara takıldıklarını sanarlar. Boşlukta desteksiz bir şekilde duran, görünmez ses dalgalarından oluşan bu ağlara takıldığını düşünen insanlar konuşarak onlardan kurtulamayınca ümitsizliğe düşüp havada süzülen göstergelerden, hiper-gerçeklikten ve simulakralardan bahsetmeye başlarlar. Gerçekte bütün karışıklık bu ağların ses dalgalarından oluştuğu düşüncesinden kaynaklanır; gerçekte insanlar da örümcekler gibi somut yaşanan bir dünyanın sakinleridirler ve sadece deneyimlerimiz yoluyla bu dünyaya dokunur, dünyanın şarkısını duyarız. İnsaninki de dahil bütün yaşam “yaşama” sorununa verilen cevaplardan meydana gelir ve tek içkinlik yaşamdır (Deleuze, 2001: 25). Yaşam ise “içkinliğin içkinliği, saf içkinliktir: saf güç, saf mutluluktur” (s. 26).

Deleuze'den bir hikâye: Kimsenin sevmediği, zalim ve düzenbaz bir adam ölüm döşeğinde; onu sevmeyenler birden ona şefkat duymaya başlar ve kendisi de dâhil herkes yumuşak bir duyguya kapılır. Ancak adam sağlığa kavuşunca etrafındakiler soğur, ondan yeniden nefret etmeye başlarlar ve adam yeniden zalimleşir. Bu arada ne olur? Adam ölüm ile yaşamın arasında kişisiz ve öznesiz herkesin empati kurabileceği bir güzelliğe, “bir yaşama” dönüşmüştür:

İyinin ve kötünün ötesinde, nötr, saf içkin bir yaşam; çünkü onu şeylerin ortasında iyi veya kötü olarak varlığa getiren öznenin kendisinden başkası değildir. Böylesine bireysel bir yaşam ortadan kalkarak adı olmayan ama başkasıyla karıştırılması da mümkün olmayan bir adama içkin olan tekil bir yaşama dönüşür. Tekil bir öz, bir yaşam... (Deleuze, 2001: 29).

Anlam ağlarının (dilsel anlam değil, önem olarak anlam) hepsi yaşama sorununa verilen cevaplardan meydana gelirler. Yaygın söylemler bize olsa olsa istatistiksel bir ortalama, hangi cevapların en fazla verildiğini dolaylı olarak gösterebilirler. Bütün cevaplar belli

³⁸ Tim Ingold (2001) aktör-ağ kuramını tartıştığı bir bölümde *Actor-Network Theory*'nin kısaltılmışı olan ve karınca anlamına gelen ANT'e karşıtlık oluşturması için kendi yaklaşımına S.P.I.D.E.R (*Skilled Practice Involves Developmentally Embodied Responsiveness*) ismini koyarak bir örümcekle karınca arasında geçen bir diyalog yazmıştır. (Bkz. Ingold, 2011 *When Ant Meets Spider* adlı bölüm, ss.76-88)

bir ilişkiler alanının içinden verilirler ve bize sadece olanaklı yaşam yörüngeleri sunabilirler: “Dil bizatihi olanaklı olanın gerçekliğidir.”(Deleuze, 1990: 307). Dil, kodlama ve söylemler her zaman sonra gelir ve belli bir durdurma işleminin sonucudurlar. Brian Massumi şöyle açıklar:

[Benim yaklaşımının] vurgusu imleme ve kodlamadan önce gelen süreç üzerinedir. Sonra gelenler yanlış veya gerçek dışı değillerdir. Doğrusu onlar durdurma işlemleridir. Eğer harekete sahiplerse bu türetilmiş bir harekettir, önceden biçimlendirilmiş olanakların arasındaki ikinci dereceden bir harekettir (herşeye rağmen geri eklenebilecek bir tür sıfır-noktası olan hareket). Eleştirilen modellerin yerden yere vurulması gerekmez. Yalnızca onların uygulanabilirlik alanının belli bir varoluş biçimiyle, gerçekliğin belli bir boyutuyla (şeylerin dondurulmuş halleriyle örtüşme derecesiyle) sınırlı olduğu görülmelidir (Massumi, 2002: 7) .

6.2. SONUÇ

Burada ve önceki bölümlerde söylenenler çerçevesinde Deleuze kaynaklı deneyici bir yaklaşımın hiçbir şekilde tüketici olmayan genel ilkelerinden bazıları sıralanabilir:

1. Soyut olan açıklamaz, bunun yerine açıklanmak zorundadır.
2. Her türlü kendilik onu ortaya çıkan yaratım süreçleri yoluyla açıklanmalıdır, bu süreçlerin sonuçları olan özellikler veya işlevlerle değil.
3. Bütün kendilikler aynı ontolojik düzlemde bulunurlar; kelimeler ve şeyler için de aynı şey geçerlidir.
4. Hiçbir kendilik içinde bulunduğu ilişkiler ağından kopartılamaz.
5. İlişkiler ve birleşimler kendiliklerin etkileme ve etkilenme kapasiteleri çerçevesinde gerçekleşir (kör organizmalar ışıktan etkilenmezler ve saf görsel kendiliklerle birleşimler kuramazlar vesaire).
6. İlişkiler terimlerine dışsaldırlar ve terimlerine indirgenemezler. “Ahmet Ayşeden kısadır” dediğimde, kısalık Ahmetin özüne ait bir özellik olmaktan ziyade Ahmet ile Ayşe arasında kısalık/uzunluk ekseninde kurulan dışsal bir ilişkinin ifadesi olan bir özelliktir.
7. Deneyimler kendiliklerin değil onların arasında kurulan ilişkilerin dışavurumlarıdır; örneğin korku, korkutan ile korkan şey arasındaki özgül bir ilişkinin dışavurumudur.

Bu ařađıdan yukarıya dođru fenomenleri kuran bir yaklařımdır; ama fenomenleri betimlemek deđil, onları ortaya ıkartan iliřkilerin ortaya konulmasıdır. Bir sonraki blmde bu yaklařım iinden bilgisayar oyunlarına bir kez daha bakılmaya alıřılacaktır.

Son olarak Lister v.d. (2009)'nin farklı kuramlar ve odak noktaları ierisinden teknoloji alıřmaları iin yaptıđı gerekilik (*realism*) ađrısından da bahsedilmesi yerinde olacaktır. Bu ađrının sonuları řoyledir:

1. Asla řeylere verdiđimiz isimlerin, bu isimlere sahip řeylere [tamamen] uyduđunu dřnmeyin. (s. 405)
2. nk bu bileřenlerden [dođa, kltr ve teknoloji] herhangi birisini dıřarıda bırakarak teknolojiye bakan her inceleme en iyi durumda kısmi, en kt durumda ise teknolojinin yanlıř bir aıklaması olacaktır. (s. 406)
3. Her gerekilik zc deđildir. (s. 407)
4. “Teknoloji nedir?” sorusuna verilen yeterli her cevap bu soruya hem kltrel hem de fiziksel boyut iinden yaklařmalıdır. (s. 407)
5. Gereklik kltrel, fiziksel ve teknolojik fenomenlerden oluřur. (s. 408)
6. Tek bařına tamamen kltrel ya da fiziksel olan hibir kendilik yoktur. (s. 410)

Not: Bu blmde yapılan polemik iin kltrel alıřmaların yaklařımını bir dereceye kadar basitleřtirdiđinin ve kltrel alıřmaların “yapı olarak kltr” yaklařımından ibaret olmadıđının farkındayım. Massumi'nin (2002) belirttiđi gibi kltrel alıřmaların ok nemli ve deđerli kavrayıřlar sunduđu inkr edilemez. Bađlantılı biimde amacım bunları yanlıřlamaya veya yıkmaya alıřmaktan ziyade en azından benim iin yeni olan bir bakıř aısına yol amaya alıřmak olmuřtur.

BÖLÜM VII

BİLGİSAYAR OYUNLARI, SİBERNETİK VE ÖZDEŞLİK

Önceki bölümlerde ortaya konulan “yayvan ontoloji” (*flat ontology*) ya da “gerçekçi gerçekçilik” (*realistic realism*) bakış açısından dijital oyunları incelediğimizde daha en başta sanal-gerçek dikotomisinin ortadan kaldırılması gerektiği görülecektir.³⁹ Deleuze’ün tekselelilik (*univocity*) ve içkinlik, aktör-ağ kuramının ise genelleştirilmiş simetri dediği ilkedен hareket edildiğinde bizim deneyim alanımızda bulunan hiçbir şeyin bir diğerinden daha gerçek olmadığı ileri sürülecektir. Böyle bir ontolojik hamlenin gereği daha önce de belirtildiği gibi kısaca şöyledir: Latour’un da sıkça belirttiği gibi iş gördüğümüz kendilikler geleneksel olarak doğal, toplumsal ve söylemsel olarak üçe ayrılan üç ontolojik katmanda birden bulunmaktadır ve onları yeterli bir şekilde incelemek için holistik yaklaşımlara ihtiyacımız vardır. Böyle bir yaklaşım aynı zamanda negatif bir yapı söküsümcülük faaliyetinden öteye geçip, pozitif şekilde fenomenleri kurmamızı da sağlayacaktır.

7.1. SANAL VE GERÇEK

Sanal ile gerçek ayrımının nasıl bulandığı ve sürdürülemez olduğu posthumanizm ve siberkültür literatürünün yaygın tespitlerden birisidir. Shields’in (2003) belirttiği gibi genelde sanal olan gerçek olanın karşısına konulur ve onun bizim “maddi” gerçekliğimiz oluşturan nesnelere sahip olduğu katılık, somutluk ve uzamsallık özelliklerinden yoksun olduğu düşünülür. Anlambilimsel bir açıklama yapmak gerekirse Türkçe’de yapaylık anlamı ağır basan sanallık, İngilizce’de “neredeysel” ve “etki olarak gerçeğe yakın” anlamları ağır basan “*virtual*” sözcüğüyle karşılanır. “*Virtual*” kelimesinin Orta Çağa giden bir soykütüğü olsa da geçen yüzyılın ikinci yarısında bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelerle farklı bir anlama bürünüp yaygın hale gelmiştir.

³⁹ Terimler sırasıyla Manuel de Landa (2002: 47) ve Bruno Latour’a (1999: 15) aittir.

Günümüzde terim özellikle dijital medyalarla bağlantılı pek çok fenomene bir sıfat olarak yaygın bir şekilde uygulanmaktadır; örneğin sanal cemaatler, sanal dünyalar, sanal ekonomiler, sanal uzam, sanal seks, sanal gerçeklik, sanal mağazalar ve nicesi. Fark edildiği üzere bu tamlamaların gönderme yaptığı fenomenlerin çoğu hiç de sanal sıfatının önerdiği gibi gerçek-dışı, hayali ya da zahiri değildir. Nitekim kelimenin kullanımlarında tam bir tutarlılık olduğu da söylenemez; örneğin “sanal mağazalar” sadece “gerçek” alışverişin yapıldığı ortamın dijital ve bilgisayar dolayımı olmasına gönderme yaparken, “sanal dünyalar” ile sadece dijital ortamda var olan yapay dünyalar kastedilir. *World of Warcraft*, *Everquest* ve *Second Life* gibi online oyunların dünyalarında kurulan sanal cemaatlerin ve sanal ekonomilerin “gerçek” olduğu düşünülmesine rağmen kullanıcı avatarlarının, bilgisayar kontrollü canavarların ve bu dünyayı meydana getiren bütün dijital “temsillerin” sanal ve gerçek-dışı olduğu varsayılır. Ancak bu tür ayrımların hiçbirisi yoğun bir incelemeye dayanıklı değildir.

Sanal ekonomilerden başlarsak:

2001 yılında sanal ekonomi uzmanı Edward Castranova, *Everquest*'in online oyun dünyası Norrath'da yaratılan eşyaların değerinin dünyadaki kişi başına düşen milli hasıla sıralamasında 77. sıraya denk düştüğünü tahmin etmiştir; bu rakam Rusya'ninkine kabaca eşdeğerdir ve Hindistan ile Çin'i geride bırakmıştır. Bunun yanında Castranova Norrath'ın döviz kurunun Yen'den ve Türk lirasından daha değerli olduğunu hesaplamıştır (Guest'den alıntılan Dovey ve Kennedy, 2006: 2).

Entropia Universe'de ise Jon Jacobs adlı bir oyuncu evini mortgage yaptırarak 100.000 dolara bir astroid almış, burada kurduğu bir gece kulübü bu sanal dünyanın en değerli mülklerinden birisi haline gelmiş ve bu gece kulübünden kendisi yılda yaklaşık 200.000 dolar kazanmıştır. Jacobs en sonunda bu gece kulübünü 650.000 dolara tarihte bir sanal mal için verilen en yüksek meblaya satmıştır (Boyle, 11. 06. 2010). Bu sanal dünyaları evlerini ipotek ettirecek kadar gerçek hale getirenin insanların kendisi olduğu düşünülebilir ama peki bu insanların birbirleriyle etkileşim kurduğu dünyaların hiçbir önemi yok mudur?

Değer, eninde sonunda bir şeyin benzerleri arasındaki yeri ile belirlenir ve bu kıyaslamalar belli parametler içerisinden yapılır. Örneğin *Diablo 3*'te 16 bin dolara satılan silah, oyuncunun kontrol ettiği karakterin canavarlara saniye başına verdiği

hasarı (*DPS: Damage per second*) şu ana kadar bulunan bütün silahlardan daha fazla arttırdığından bu kadar değerlidir. Diğer deyişle bu silah oyuncuda benzerlerinden daha fazla bir kapasite artışı yaratır ve bu kapasite artışı son tahlilde oyunun kuralları ve silahın öldürmek için kullanıldığı “gerçek olmayan” canavarların özellikleriyle ölçülür. Peki on altı bin dolar harcanacak bir gerçekliğe kavuşan bu silahın değerini belirleyen sanal canavarlar ve oyun kuralları gerçek değil midir?

Fark edildiği üzere sanal-gerçek ayrımı gündelik adlandırma pratikleri için kullanışlı olabilse de (örneğin sanal mağaza gibi bir tamlama duyulmamışsa da ne kastedildiği hemen anlaşılır) araştırmalarda böyle bir ayrımın gerçekten var olduğunu varsaymak işimizi çok zorlaştıracaktır. Bunu görmek için Juul’un yarı-gerçeklik kavramına bakılabilir:

Yarı-gerçek, video oyunlarının aynı zamanda iki farklı şey oldukları olgusuna göndermede bulunur: Oyunlar oyuncularının gerçek [dünyada] etkileşim içine girdikleri gerçek kurallardan oluştuklarından gerçeklerdir; bir oyunu kazanıp ya da kaybetmek gerçek bir olaydır. Nitekim bir oyun ejderha öldürülerek kazanıldığında, ejderha gerçek değil kurgusaldır. Bir video oyununu oynamak bu yüzden hayali bir dünya hayal ederken gerçek kurallarla etkileşim içine girmektir ve bir video oyunu bir dizi kuralların yanında kurgusal bir dünyadır da. (Juul’dan aktaran Hjorth 2008:28).

Peki Juuls neden ejderhanın kurgusal yani gerçek olmadığını iddia etmektedir? Basit şekilde bunun nedeni onun sadece “zihinlerimizde” var olan fiziksel olmayan bir kendilik olmasıdır. Ancak kanımca “yarı-gerçek” kavramı bilgisayar oyunlarını düşünmek için verimli olabilse de ontolojik olarak sorunludur. Örneğin fiziksel ve “gerçek” sporlara gidip aynı soruyu bir futbol topu için de sorabiliriz: Bir futbol topu ne kadar gerçektir? Futbol topu Michel Serres’in sözleriyle kendi başına “hiçbir şeydir; aptaldır; anlamı, işlevi ve değeri yoktur” (Serres, 1982: 225). Onu futbol topu yapan parçası olduğu oyunun kurallarıdır ve oyunun öznesi sadece oyuncular değil, topun kendisidir de:

Top beden için orada değildir; tam tersi doğrudur: beden topun nesnesidir; özne bu güneşin etrafında döner. Topla becerikli oyuncu topu takip edip, pas verendir; onu kullanan ve ona kendisini takip ettiren değil. Top beden, bedenlerin, öznelere öznesidir. Oynamak kendini töz olarak topun sıfatı haline getirmekten başka bir şey değildir. Yasalar onun için, onunla ilişkili olarak yazılır ve bizler onlara boyun eğiz. Topla beceri nesnelere köleler olduğu Kopernikçi bir dünyaya alışık olan kuramcıların çok azının başarabileceği Batlamyusçu bir devrim gerektirir. (Serres, 1982: 226).

Bu tür nesnelere Serres özne-benzeri (*quasi-subject*) veya nesne-benzeri (*quasi-object*) der; zira onlar ne tam olarak özneler ne de nesnelerdir. Tartışmaya geri döndüğümüzde oyundaki bir ejderha ile bir futbol topunun arasında çok da bir fark olmadığı görülecektir; ikisine de neligini sağlayan parçası oldukları oyunun kurallarıdır. Ejderha ne kadar sanal ve kurgusalsa, futbol topu da o kadar sanal ve kurgusaldır; Juul'un yaptığı gibi ilişkiler ile bu ilişkilerin terimleri arasında bir ayrım yapıp, öncekine gerçek, sonrakine kurgusal demek mümkün değildir çünkü önceki bölümde denildiği gibi gerçek nesnelere özelliklerini ve neliklerini bahşeden bu ilişkilerin kendileridir, bu nesnelere "özüne ait" özellikleri veya işlevleri değil.

Başka bir örnek vermek gerekirse *World of Warcraft*'da ulaşım araçları görevi gören at gibi farklı türden binekler vardır ve bu bineklerin normal versiyonlarına sahip olmak epey kolaydır; ancak bunun yanında işlevleri aynı olsa da görüntüleri ve modelleri değişik farklı yollarla ulaşılan binekler de vardır. Bunlardan bazılarında sahip olmak inanılmaz derecede zordur ve onlarca hatta yüzlerce saat sabırları zorlayan tekrarlayan sıkıcı aktiviteler (buna oyuncu jargonunda "*grinding*" denilir) yapılmasını gerektirir. Peki neden insanlar oyun içinde hiçbir fazladan özellik sunmayan ve doğrudan gerçek paraya dönüştürülemeyen kozmetik metalar için bu kadar zaman ve emek harcamaktadırlar? Burada hemen Baudrillard'ın gösterge değeri kavramı akla gelse de kendi başına bu kavram bize hiçbir şey söylemez; asıl soru bu bineklerin gösterge değerini *neyin* yarattığıdır. Gerçekte bu bineklerin değerini meydana getiren o bineğe sahip olmak için gereken zaman, emek ve beceri miktarından başka bir şey değildir ve bu doğrudan oyuncunun sabrını, adanmışlığını ve becerisini dışavurur. Ancak bunun anlaşılması için diğer bineklere sahip olmak için gereken emek, zaman ve beceri parametreleri içerisinden diğer bineklerle kıyaslamalar yapabilmek gerekir. Oyuna yeni başlayan birisi için o sıradan bir binek iken bu kıyaslamaları yapabilecek oyuncular için farklı bir anlama kavuşacaktır; yani gerçek hayattaki bir Ferrari veya Porsche'nin eşdeğerine. Doğal olarak bu binekler olağan dışı görünümlere sahip olacak şekilde tasarlanırlar da bu olağan dışılıklarını son tahlilde onların nadir olması ve çok zor bulunmaları yaratır; kolay erişilebilir olduklarında oyuncular için alışıldık hale gelip bu özelliklerini hemen yitireceklerdir.



Birinci resim. *World of Warcraft*'da sahip olunması zor bineklerden birisi olan *Rivendare's Charger*.

Ancak bu, “nesnelerin toplumun sinemasını yansıtacağı beyaz perdeler” olduğu anlamına gelmez (Latour, 1994: 53). Bir kez oyunun kurallarında ve yapısında binekleri farklılaştıran eksenler (emek, zaman ve beceri) görüldüğünde, onlar değer bakımından belli bir toplumsal nesnelğe kavuşacaktırlar. Ancak bu toplumsal nesnellik toplumun keyfi bir şekilde aptal nesnelere bahsettiği bir özellikten ziyade, aynı sınıftan olarak algılanan nesnelerin arasında oyuncuların yaptığı gayri-şahsi ve düşünümsel olmayan kıyaslamaların sonucudurlar. Bu bakımdan Serres, Latour ve Massumi'nin iddia ettiği gibi bu nesnelere ne tam olarak nesne ne de tam olarak öznedirler çünkü toplum onları nasıl kuracağı konusunda özgürlüğe sahip değildir; yani toplum nesnelerin öznesi olduğu gibi nesnesidir de. Tabii ki bu sadece dijital oyunlardaki nesnelere özgü bir durum değildir ve gerçek hayattaki nesnelere de bu anlamda sanal ve kurgusaldırlar: “Şeyler şeyler değildir (. . .) dünya ise bu dünyadan değildir” (Latour, 1994: 138).

7.2.TEMSİL VE SİMÜLASYON

Juul'un neden oyunlardaki kendiliklere kurgusal ve gerçek-dışı dediğini görmek için simülasyon ve temsil konularına da bakılabilir. Ejderhaların neden kurgusal olarak adlandırıldıkları açıktır: Onlar gerçekte var olmayan efsanevi yaratıklardır. Ancak bir oyundaki ağaç gerçekte var olan ağaçları “temsil” veya “simüle” ettiğinden kurgusal değil midir? Deneyim alanımıza baktığımızda ikisini de ekranda görürüz (duyarız ya da titreşimlerini hissederiz) ve onlarla oyunun kurallarına ve yapısına göre etkileşim kurarız.

Baudrillard (1994), Haraway (1991) ve Turkle (1995) günümüzün temsillerden ziyade simülasyonlar çağı olduğunu farklı odak noktaları içerisinden iddia etmişlerdir. Gerçekteyse temsil ile simülasyon arasında ayırım yapmak oldukça zordur. Yaygın bir tanımdan başlamak gerekirse Frasca (2003) temsillerin nesnelere karakteristik özelliklerini tasvir ettiğini, simülasyonların ise nesnelere davranışını modellediğini iddia etmiştir. Kendi verdiği örnekten gidersek bir pipo resmi bize onun şeklini, rengini, hangi maddeden yapıldığını ve orantılarını gösterirken, bir pipo simülasyonu bu söylenenlerin yanında onu havaya atınca onun nasıl döneceğini, onun üzerine bastığımızda nasıl kırılacağını modelleyebilir. Nitekim bir pipo resminin bir pipoyu perspektif gibi yasalara göre *simüle ettiğini*, bir simülasyonun ise piponun fiziksel davranışlarını *temsil ettiğini* söyleyebilirim. Baudrillard'ın simülasyon tanımı daha da sıkıntılıdır, ona göre temsillerin bir göndermesi varken simülasyonlar sadece kendilerine gönderme yaparlar. Gerçekte temsili olduğu düşünülen medyalar da çoğu zaman gerçekte varolmayan kendilikleri tasvir ederler.

Fark edileceği üzere söylemlerden hareket edip temsil ve simülasyon arasında bir ayırım olduğunu varsaymamız bizi büyük zorluklara sokacaktır. Temsil bilindiği üzere uzun zamandır eleştirilen bir kavramdır ve gösterge-gösterilen ilişkisinin keyfiliği ve olumsuzluğunun yarattığı çıkmaz göstergelerin gösterilenlerini yaratıp, şekillendirdiği türünden bu tezde eleştirilen yaygın idealist görüşe yol açmıştır. Bu tezde savunulan deneyim temelli yaklaşımdan temsil ve simülasyon ayırımına baktığımızda ise bu ayırımın da sanal ve gerçek ayrımı gibi pek dayanıklı olmadığı görülecektir. Örnek olarak *Skyrim* oyunundan bir görüntü alalım.



İkinci resim: *Elder Scrolls: Skyrim* adlı oyundan modlar yoluyla geliştirilmiş oyun içi bir görüntü.

Burada statik bir görüntüye indirgenmiş olsa da gerçekte oyuncu bu ağaçların ve çimenlerin arasında dolaşıp pek çok nesneyle etkileşim kurabilir. İlk soru bu ağaçların, çimenlerin ve taşların gerçek dünyadaki benzerlerini temsil edip etmediğidir. Evet gerçek ağaçlara benzemektedirler ama yeniden-sunum (*representation*, temsil) anlamında bu ağaçlar gerçek ağaçların duysal olarak sadece müthiş derecede az bir oranını bize yeniden sunabilirler. Ben onların kabuklarına dokunup, onların kokusunu alamam; ağaca yakınlaştığımda ağacın kabuklarının ve yapraklarının yapaylığı ve ayrıntısızlığı hemen gözüme çarpar. Diğer soru bu oyunun gerçek taşları, ağaçları ve çimenleri simüle edip etmediğidir. Örneğin oyundaki gölgeler gerçek zamanlıdır ve güneşin gökyüzündeki konumuna göre değişmektedirler. Çimenler ve ağaçların dalları rüzgarla salınırlar ve seslerini duyabilirim. Ağaçlar ve büyük taşlar benim hareketim için bir engel oluştururlar. Ağaçlara ve taşlara kılıcımla vurduğumda, onlara gerçekte kılıçla vurduğumda çıkacağını düşündüğüm sesler çıkar. Ancak sıralanamayacak sayıda eksiklikler vardır: Hiçbir şekilde ben bu ağaçları kesip yaralayamam, onları ateşle yakamam, bir balyozla en küçük taşı bile kıramam, kılıçla çimenleri kesemem vesaire. Duysal geribildirimlerin son derece sınırlı olması bir yana oyun dünyasındaki

nesnelerin davranışlarının da inanılmaz derecede küçük bir kısmı (doğru veya yanlış) modellenmişlerdir. Simülasyonların sık sık bir gerçeklik yanılsaması yarattığı düşünülse de teknik olarak günümüzün en gelişmiş oyunlarından biri olan *Skyrim* bile böyle bir yanılsama yaratmanın yakından uzağından geçemez.

Sanal ve gerçek ayrımı gibi temsil ve simülasyon ayrımı da adlandırma pratikleri için kullanışlı olsa da pek açıklayıcı güce sahip değildir. Frasca'nın (2003) yaptığı gibi oyunların sadece temsili olmayıp, simülasyon özelliklerini de taşıdıklarını iddia etmek dijital oyunlar ile geleneksel medyalar arasında kaba bir ayırım yapmak için kullanışlıdır ama son tahlilde temsilin sınırlı bir simülasyon, simülasyonun ise gelişmiş bir temsil olduğu rahatlıkla söylenebilir; nesnelerin özellikleri (temsil alanı) ile nesnelerin davranışlarını (simülasyon alanı) Frasca'nın yaptığı gibi birbirlerinden ayırmak kanımca o kadar kolay değildir. Örneğin gerçeğe yakın görsel temsillerin insan gözü, ışık ve nesnelere arasındaki ilişkileri davranışsal olarak iki boyutlu bir düzlemde modelledikleri rahatlıkla söylenebilir. Diğer yandan temsili olduğu düşünülen filmlerin ve dizilerin de bir dereceye kadar simülasyonlar olduğu da iddia edilebilir. Örneğin *Walking Dead* dizisi bir zombi kıyametinin gerçekçi bir simülasyonu değil midir? Bu dünyaya özgü bazı davranışsal kurallar: (1) Zombiler sadece başlarından zarar görünce ölürler, (2) insanları ısırıldıklarında insanlar ölüp zombiye dönüşürler, (3) saldırgan et yiyen canavarlardır, (4) sese karşı duyarlıdır. Bu davranışsal kurallar çerçevesinde dizi bize insanların zombilerin istila ettiği bir dünyada nasıl davranacağını gerçekçi bir şekilde simüle eder: (1) İnsanlar, zombileri başlarından vururlar, (2) yakınları ısırıldıklarında onları öldürmek zorunda kalırlar, (3) korunaklı olmayan yerlerde nöbet tutarlar, (4) ses çıkartan silahları yalnızca son çare olarak kullanırlar. Bu söylenenler çoğu ana akım film ve dizi için de geçerlidir. Dijital oyunlarda olduğu gibi davranışsal kurallar çoğu filmin anlatsal dünyasında da modellenmektedir ama fark, dijital oyunlarda modellenen bu davranışsal kurallar çerçevesinde yapay dünyayla etkileşime geçebiliyor oluşumdur; filmlerde ise sadece filmdeki failerin onlarla etkileşime geçişini izleyebilirim. Diğer yandan dijital oyunların dünyaları filmlerden farklı olarak gerçek zamanlı olarak yaratılır ki bu oyuncunun bu dünyayla gerçek zamanlı biçimde etkileşim kurabilmesinin gerekli koşuludur. Aynı şey bu davranışsal kuralların değiştirilmesini de olanaklı kılar; örneğin *Quake* ve *Half-Life* gibi oyunlarda “noclip” hilesi, normalde

oyuncunun hareketini engelleyen nesnelerin bu özelliğini ortadan kaldırarak oyuncunun duvarlardan ve katı nesnelerin içerisinden geçebilmesini sağlar.

Nitekim burada gerçekçi kodlarla üretilen film ve dizilerle oyunların karşılaştırılması yanıltıcı olabilir. Sinema ve dizilerde bulunduğumuz izleyici konumu ve görüntülerin az çok işaretsel (*indexical*) bir doğaya sahip olduğunu varsaymamız bir dereceye kadar bir gerçeklik hissiyatı yaratabilir. Ancak bir oyunda doğrudan yapan ve eyleyen failin kendisiyken böyle bir yanılsamaya kapılmak olanaksızdır; bunun için hem duysal geribildirimlerim, hem nesnelerin davranışlarının hem de kontrol arayüzünün kusursuz olması gerekir ki günümüzde hem pratik hem kuramsal olarak bu düşünülemez ölçüde uzak bir olasılıktır.⁴⁰ Zaten bu mümkün olduğunda bu bir simülasyon veya temsil değil, gerçekliğin kendisi olacaktır (*Matrix* veya *Existens* gibi filmlerde olduğu gibi). Ancak bu, dijital oyunların dünyalarının gerçek olmadığı anlamına gelmez; onlar gerçektir ama bunun nedeni onların gerçekliği temsil veya simüle etmeleri veya Baudrillard'ın savunduğu gibi gerçekliğin yerine geçmeleri değildir. Bunu görmek için aşırı maddi indirgemeci bir tutum benimseyip, dijital oyunlardaki kendiliklerin fiziksel devrelerin, transistörlerin ve elektrik akımlarının sonucu olduklarını iddia etmeye de gerek yoktur. Tek yapmamız gereken deneyim alanımıza bakmaktır; bizim için etki ve etkilenme ilişkisine girdiğimiz herşey gerçektir; gerçek olmayan bir şeyi nasıl görüp, duyup, onunla etkileşime girebiliriz? Doğrusu, çoğu ayırım gibi gerçek-gerçek dışı ayırımı da temelde pratik bir ayırımdır, kuramsal değil. Bir karakter bir filmde silahla vurulduğunda üzülebiliriz hatta ağlayabiliriz ama katili oynayan aktörün gerçek hayatta tutuklanması gerektiğini de düşünmeyiz. İnsanlar bu türden sağduyusal ve pratik ayırımlar yapmasalardı, medyalarla doyunmuş kültürlerde yaşamalarını düzenlemeleri olanaksız hale gelirdi. Ancak gözden kaçırılmaması gereken nokta bu ayırımların gerçek ontolojik ayırlara tekabül etmedikleridir; onlar pratik nedenlerle

⁴⁰ Daniel Dennett *Consciousness Explained* kitabının başında bir beyinin tanka konularak sinir uyarıları yoluyla onda gerçek dünyanın bir yanılsamasının üretilmeye çalışıldığı bir düşünce deneyi yapar. Sonuç olarak şöyle der:

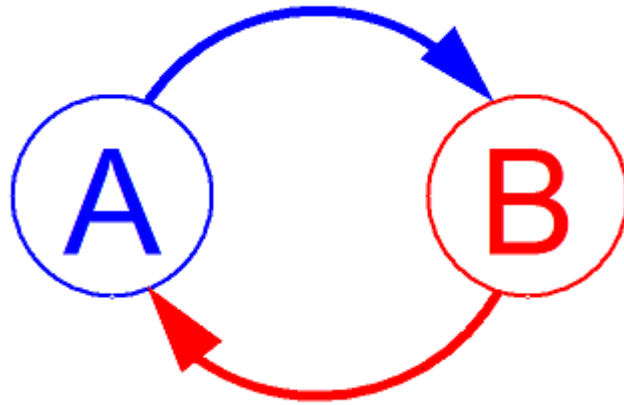
“[Bunun olanaklı olduğunu düşünen kişiye] sahte olup olmadığı belli olmayan bir bozuk para atın; bir iki saniyede o parayı çizerek, ısırarak, sesini dinleyerek, ağırlığını tartarak ve güneşin ondan nasıl yansıdığına bakarak Cray model bir süperbilgisayarın bir yılda düzenleyebileceğinden daha fazla enformasyon işleyecektir. Gerçek ama sahte bir bozuk para yapmak çocuk oyuncağıdır; ama sinirlerin uyarılması yoluyla yoktan simüle edilmiş bir bozuk para yaratmak günümüzde ve büyük ihtimal sonsuza kadar insan teknolojisinin olanaklarının ötesinde kalacaktır.” (Dennett, 1991: 6)

yapılmıştır ve bu yüzden neredeyse istisnasız biçimde ayrıntılı kuramsal incelemelere dayanamazlar.

Sanal-gerçek, gerçek-kurgusal ve temsil-simülasyon gibi ayrımlar göstermeye çalıştığım gibi açıklayıcı olmaktan ziyade işimizi daha da zorlaştırmaktadırlar. Önceki bölümde söylendiği gibi soyut ayrımlardan yola çıkmak yerine somut deneyime başvurmak gereklidir. Ancak aşkınsal deneycilik deneyimlerin kendilerinin de açıklanması gerektiğini savunur. Dijital oyunlar oyuncuların aktif olarak etkileşim kuracağı çevreler içerdiğinden ikinci dereceden sibernetik yaklaşımlara son derece uygundur. Bu nedenle dijital oyunlara Francisco Varela ve Humberto Maturana'nın bilme kuramından bakmak verimli olabilir.

7.3.DİJİTAL OYUNLAR VE SİBERNETİK

Dijital oyunların oyuncu ve makine arasında kurulan bir sibernetik devre olarak kavramsallaştırılabileceği iyi bilinmektedir (örn. Aarseth, 1997; Lister v.d., 2009; Newman, 2002; Friedman, 1999). Sibernetik Yunanca “dümenci” anlamına gelen *kybernetes* sözcüğünden gelir ve “yönetim bilimi” demektir. Kurucusu Norbert Wiener tarafından “hayvanlarda ve makinelerde kontrol ve iletişimin bilimi” olarak tanımlanmıştır. Açıklayıcı bir örnek olarak kelimenin kaynağını bulduğu dümencinin ne yaptığına bakılabilir. Her şeyden önce dümencinin bir hedef noktası vardır ve onun amacı gemiyi bu hedef noktasına vardırırmaktır. Ancak bunu yapabilmesi için enformasyona (örneğin geminin istikameti, rüzgarların yönü) ihtiyacı vardır ve dümenci bu enformasyonel girdilere göre gemiyi yönetir. Dümenci ile enformasyon arasında kurulan ilişkilere *geribildirim döngüleri (feedback loops)* denilir çünkü geminin gittiği yön ile enformasyonel girdiler arasında döngüsel bir nedensellik vardır.



Üçüncü Resim: Basit geribildirim modeli. (Wikipedia'dan alınmıştır).

Pusulanın gösterdiği yön geminin hedefine göre geminin gittiği yönü belirlerken, geminin gittiği yön de pusulanın gösterdiği yönü belirleyecektir. Başka bir örnek için Heims'a bakılabilir:

Sibernetik model, bir uyarının bir tepkiye yol açtığı geleneksel neden-ve-sonuç ilişkisinin yerine negatif geribildirim gerektiren bir “döngüsel nedensellik” koymuştur: Kişi su dolu bir bardağı kaldırmak isteyip, elini ve kolunu uzatırken görsel ya da duyuşsal algılar tarafından elinin bardağa yakınlığı konusunda devamlı bilgilendirilir ve kişi düzgün bir şekilde bardağı tutma amacını gerçekleştirmek için eylemini buna göre düzenler. Bu süreç döngüseldir çünkü bir anda kolun bulunduğu konum bir sonraki anda eylemin yapıldığı enformasyonu meydana getirecektir. Eğer devre doğruysa, süreci düzenleyecektir (Heims'tan aktaran Friedman, 1999)

Bu şema çevresel enformasyon işleyebilen, hedef yönelimli ve kendini düzenleme kapasitesine sahip her türlü sisteme uygulanabilir. Yaygın örnekler olarak mesela buzdolaplarındaki termostat kullanıcının belirlediği hedef sıcaklığa göre buzdolabının içindeki sıcaklığı geribildirim döngüleriyle düzenleyecek, insan vücudu belli bir ısıyı korumak için terleme ve titreme gibi yöntemlere başvuracaktır. Bu söylenenler klasik, birinci dalga ya da birinci dereceden sibernetik denilen yaklaşımların odak noktasıdır ve Hayles'in belirttiği asıl dikkat *homeostasis* (hedef halin korunması) üzerindedir. Klasik sibernetik özel olarak bu kuramın teknolojik uygulamalarıyla (bilgisayarlar, robotlar, makineler, askeri silahlar) yakından ilişkili olduğundan Geyer'in dediği gibi bir “mühendislik yaklaşımı” olarak görülebilir (Geyer, 1994). Aynı yaklaşım içinden formüle edilmiş olan Shannon ve Weaver'ın kötü şöhretli enformasyon modelinin

yanında kuramın askeri komuta, kontrol ve iletişim (C^3 : *command, control and communication*) paradigmasıyla yakın ilişkisi ve *homeostasis*'e yapılan vurgu genelde ilerici siyasi bir yönelime sahip kültürel teorisyenler için bu kuramın kâbuslardan çıktığı izlenimini verebilir. Nitekim bu yaklaşımın epistemolojik içerimleri oldukça devrimseldir ve ancak modern, ikinci dereceden, ikinci dönem veya ikinci dalga denilen sibernetik yaklaşımlar tarafından ortaya konulmuşlardır.

Bu yaklaşımların en ünlüsü olan Maturana ve Varela'nın kuramına geçmeden önce dijital oyunların sibernetik devreler olarak nasıl kavramsallaştırıldığına bakılabilir. Gerçekte bu kavramsallaştırmalar klasik sibernetik bakış açısından yapılmıştır: Oyuncu kendi kendini yönetme kapasitesine sahip, enformasyon işleyen bir sistemdir ve oyunun hedeflerine göre oyun dünyasından gelen enformasyonla geribildirim döngüleri kurarak eylemini düzenler. Oyuncu bu geribesleme döngüleriyle kendisi ve oyun arasında sibernetik bir devre kuracaktır: Oyuncunun yaptıkları oyun dünyasında bir etki yaratacak, bu ona görüntüler, sesler ve titreşimler biçiminde geribildirimler olarak iletilecektir, bu geribildirimler ise oyuncunun başka bir eylemiyle sonuçlanacak ve bu döngüsel biçimde devam edecektir.⁴¹ Böyle bir ilişki özne (insan) ile nesne (makine) arasındaki sınırları bulandırdığından Friedman oyun oynarken bilgisayar ile insanın zihninin kaynaştığını ve bizim bu şekilde siborglara dönüştüğümüzü iddia eder (Friedman, 1999). Kanımca böyle abartılı ifadeler gerek yoktur; zira görüleceği gibi insanın bilme ve algılama biçimi - doğal, toplumsal veya teknolojik- hangi ortamda olursa olsun temel işleyiş bakımından benzerdir.

⁴¹Fark edileceği üzere bu şema, "eylem" kelimesi yerine "anlamlandırma pratikleri" terimi konularak filmlere ve romanlara da bir dereceye kadar uygulanabilir. Deleuze de sinemayı benzer bir sibernetik devre olarak kavramsallaştırmıştır. Aarseth (1997) de geribesleme döngüleriyle karakterize olan "sibermetin" ya da "ergodik" edebiyat dediği dijital oyunlara odaklanarak onların geleneksel metinlerden ayıran farklarını incelese de bu farkları pek de ikna edici bir şekilde koyamamıştır. Örneğin ergodik edebiyatı ergodik olmayan edebiyattan ayıran fark olarak bu metinlerde ilerlemek için gereken çabanın önemliliği (*non-trivial*) ve önemsizliği (*trivial*) gibi muğlak bir ölçüt kullanmıştır. Buna göre ergodik olmayan bir metin sadece göz hareketleri ve sayfa çevirmeler yoluyla okunurken, dijital oyunlar daha büyük bir çaba gerektirir. Burada amacım ince sınıflandırmalar yapıp, dijital oyunların "özünü" keşfetmeye çalışmak olmadığından bu konuyu bir soru işareti olarak bırakmayı tercih ediyorum.

7.4. BİLMEK YAPMAKTIR, YAPMAK BİLMEKTİR

Fark edileceği üzere klasik sibernetiğin üstüne kurulduğu epistemoloji oldukça naif realist varsayımlara dayanmaktadır. Basit bir şekilde kendi kendini yöneten sistemler dış dünyadan gelen nesnel enformasyonları işleyerek davranmaktadırlar. Ancak görüldüğü gibi enformasyon (girdi) ve davranış (çıkı) arasında döngüsel bir nedensellik vardır ve A, B'nin nedeni olduğu gibi B de A'nın nedenidir; dolayısıyla bu neyin girdi neyin çıkı, neyin enformasyon neyin davranış, neyin içerisi neyin dışı, neyin organizma neyin çevre olduğunu son tahlilde belirlemeyi olanaksız hale getirir. İkinci dönem sibernetik kuramlar bu paradoksal döngüsellik içerimlerini sonuna kadar takip edip, devrimsel bir epistemoloji ortaya koymuşlardır. Katherine Hayles'in sözleriyle:

Her şey bir kurbağayla başlamıştı. Klasik bir makalede Macy grubunun merkezi oyuncularını (...) kurbağanın görme sistemi hakkında çığır açan bir inceleme ortaya koymuşlardı. Büyük bir incelikle kurbağanın görme sisteminin dünyayı *temsil etmekten* ziyade onu *inşa ettiğini* göstermişlerdi. Kurbağa için doğru olan insan için de doğru olmalıydı çünkü insanın sinir sisteminin dünyayı “gerçekten” olduğu gibi gösteren eşsiz bir yapıya sahip olduğuna inanmak için hiçbir neden yoktu. Araştırma grubundaki herkes bu çalışmanın potansiyel olarak sahip olduğu radikal epistemolojik içerimleri takip etmekle ilgilenmemişlerdi. Örneğin McCulloch realist epistemolojiye sadık kalmaya devam etmişti. Ancak aynı araştırma ekibinde bulunan Şilili genç bir nörofizyolog olan Humberto Maturana bunu bilinmeyene giden bir sıçrama tahtası olarak kullanmıştı (Hayles, 1999: 131).

Maturana sonradan benzeri çalışmalara devam etmiştir ve incelediği fenomenlerin (görme ve renk algısı) gözlemciden bağımsız nesnel bir dış dünyadan hareketle açıklanamayacağını görmüştür. Bu yüzden “farklı bir yaklaşımın ve farklı bir epistemolojinin gerekli” olduğu kanaatine varmıştır (Maturana ve Varela, 1980: xv). Buna göre bilme ve algı dışsal ve nesnel bir dünyaya bakarak değil organizmanın kendisinin “organizasyonu” açıklanmalıdır ve bilişsel değil “biyolojik bir fenomendir” (s. xvi). Bunu öznel bir idealizme düşmeden veya Kant gibi aşkın kategoriler varsaymadan yapmak fark edileceği gibi son derece zordur ve Maturana ile Varela yaptıklarını bıçak sırtında yürümeye benzetirler (Maturana ve Varela, 2010: 145). Bu amaçla Maturana ve Varela oldukça zengin bir terminoloji geliştirip, kuramlarını tek hücreli canlılardan topluma kadar geniş bir fenomenler alanını açıklamak için kullanmışlardır.

Belki de onların en iyi bilinen kavramları “kendi kendini var etme”dir (*autopoiesis*). Yaşamın ne olduğu sorusuna cevap olarak yarattıkları bu kavram, canlıların kendilerini bir birlik olarak belirleyen sınırlarını ve organizasyonları yeniden üretmesini sağlayan eşsiz organizasyonuna gönderme yapar:

Kendi kendini var eden (bir birlik olarak tanımlanmış) bir makine, bileşenlerin üretim (dönüşüm ve yıkım) süreçleri ağı olarak bileşenlerini şu şekilde üretecek şekilde organize olmuş bir makinedir: (i) bileşenleri, etkileşimleri ve dönüşümleri yoluyla kendilerini üreten süreçler (ilişkiler) ağını devamlı yeniden üretirler ve gerçekleştirirler ve (ii) bileşenler, [kendi üretim] ağlarını gerçekleştiren topolojik alanı belirleyerek var oldukları uzamda makineyi somut bir birlik olarak meydana getirirler. (Maturana ve Varela, 1980: 79)

Başka bir yerde Varela bu tanımlarını örneklendirerek açar:

Kendi kendini var etme, yaşamı temel hücrel formunda üreten eşsizliğin ortaya çıkışını tanımlaya çalışır. Bu, hücrel düzeye özgüdür. Bir paradoks yaratan dögüsel ya da ağa özgü bir süreç vardır: Biyokimyasal tepkimelerin kendi kendini organize eden ağı özgü ve eşsiz bir şey yapan moleküller üretir. Onlar çeperin bileşenlerini üreten ağın sınırlarını belirleyen bir sınır, bir çeper yaratırlar. Bu, mantıksal bir önyükleme [bootstrap], bir dögüdür: Bir ağ, kendi sınırını üreten ağın sınırlarını belirleyen kendilikler üretir. Bu önyükleme tam da hücreler konusunda eşsiz olan şeydir. Kendini-ayırt eden bir kendilik önyükleme tamamlandığında ortaya çıkar. Bu kendilik kendi sınırını üretmiştir. Dışsal bir failin onu fark etmesini ya da kendisinin “ben buradayım” demesine ihtiyaç yoktur. O kendinde bir öz-ayrımdır. Kimyasal ve fiziksel bir çorbada kendini ayırt ederek kurar (Varela, 1996: 212).

Organizasyon yazarlara göre “bir şeyin varolması için gerekli olan ilişkilere” gönderme yapar (Maturana ve Varela, 2010:69). Şeylerin özdeşliğini veya neliğini meydana getiren onların organizasyonudur ve bu organizasyon değiştiğinde onlar başka bir şeye dönüşürler (Maturana ve Varela, 1980: xx). Şeyler organizasyon olarak kapalıyken, yapı olarak açıktırlar. Yapı bir organizasyonu “gerçek kılan” bileşenlere ve onların ilişkilerine gönderme yapar (Maturana ve Varela, 2010:73). Örneğin bütün elektronik aygıtlar elektrik enerjisine ihtiyaç duyarlar ancak bunun kaynağı karbon pil, lityum batarya, priz elektriği, güneş enerjisi veya diğerleri olabilir; organizasyonel olarak elektronik aygıtlar bir enerji kaynağına ihtiyaç duysalar yapısal olarak bu enerji kaynağı farklı türden olabilir.

Bu bakımdan organizmalar ya da sistemler çevreleriyle sadece yapıları yoluyla etkileşim kurabilirler ve değişiklik geçirebilirler (çünkü organizasyonları bozulduğunda

başka bir şeye dönüşürler, örneğin canlılar organizasyonlarını bozacak değişimler geçirdiklerinde ölürlür). Yapısal etkileşimler eğer tekrarlıyorsa ve istikrarlı bir hal almışlarsa buna “yapısal bağlaşım” (*structural coupling*) denilir (Maturana ve Varela, 2010: 95). Çevre ve sistem arasındaki ilişki herhangi bir taraf için belirlenimsel değildir çünkü değişimleri belirleyen aynı zamanda değişim geçiren sistemin yapısı ve onun tarihidir, sadece bu değişimi tetikleyen sistem değil.⁴² Buna ise “işlemsel kapanım” (*operational closure*) adını verirler çünkü her sistem kendinde öz-göndergeseldir ve dış dünyadan gelen değişimler ancak onun yapısının etkileşimler alanı içinde bulunduğunda varlardır. Örneğin insanlar sadece belli frekanslar arasındaki ses dalgalarını duyabilirler ve bu frekansları algılamalarının tek koşulu onların çeşitli cihazlar yoluyla insanların yapısal etkileşim alanı içerisine girecek şekilde çevrilmeleridir. Diğer bir örnek olarak insanların değişim algısı verilebilir; özetle biz ne çok yavaş ne de çok hızlı değişimleri algılayabiliriz. Bir bitkinin çiçek açışını süregelen biçimde görebilmemiz için uzun aralıklarla çekilmiş resimlerin saniyede yirmi dört kare olacak şekilde oynatılmaları gerekir; diğer yandan bir mermiyi görebilmemiz için bir saniyede çekilen binlerce karenin saniyede yirmi dört kare olarak hızlandırılarak oynatılması gerekir. Bunun nedenini görmek hiç de zor değildir zira insanın evrim tarihinin büyük kısmında onun algısının dışına düşen fenomenler onun yaşamı için çok az önem arzemiştir

Sinir sistemi de böyle bir işlemsel kapanıma sahiptir ve bu nedenle ne temsili (nesnelci) ne de tekbencidir (idealist):

Tekbenci değildir çünkü sinir sisteminin organizmasının parçası olarak sinir sisteminin çevresiyle etkileşimlerine katılır. Bu etkileşimler sinir sisteminde sürekli olarak yapısal değişimleri tetikler, ki bu yapısal değişimler de sistemin farklı durumlarının dinamiklerini ayarlar.

(...)

⁴² Fark edileceği üzere bu “doğal seçim” düşüncesiyle bağdaşmaz çünkü bu terim organizmalardaki değişikliklerin doğa tarafından “seçildiğini” önerir. Maturana ve Varela’ya göre hem çevre hem de organizmalar birbirleriyle etkileşim kurarken beraber değişimler geçirirler ve bir seçim varsa her ikisi de seçim yapmaktadırlar. Organizmalar kendi organizasyonlarını ve onu bozmayacak şekilde uyarlanma kapasitelerini tanımları gereği korudukları için seçim veya iyi veya kötü uyarlanmışlık gibi bir yanılsama ortaya çıkmaktadır; gerçekte bunlar gözlemcinin dışarıdan getirdiği tanımlamalardır. Aslında canlıların tek yaptığı yaşamaktır başka bir şey değil (Bkz. Bilgi Ağacı, 5. Bölüm). Deleuze’ünki gibi Maturana ve Varela’nın kuramı da son derece içkindir ve dünyadaki hiçbir şey kendisinden başka bir şeye gönderme yapmaz.

Temsil temelli de değildir çünkü her etkileşimde hangi düzen [değişikliklerinin] muhtemel olduğunu ve bunları hangi değişimlerin tetikleyeceğini belirleyen, sinir sisteminin yapısal durumudur. Dolayısıyla sinir sisteminin geleneksel anlamda girdi-çıkıtlarının olduğu şeklinde bir tanımlama yanlış olur. (...) Diğer bir deyişle sinir sistemi sıklıkla duyduğumuz gibi çevreden “bilgi toplamaz.” (Maturana ve Varela, 2010: 176).

Buradan hareketle Maturana ve Varela'nın algı ve bilme konusundaki ana tezleri ortaya koyulabilir: “Söylenen her söz biri tarafından söylenmiştir” ve “yapmak bilmektir, bilmek yapmaktır” (Maturana ve Varela, 2010:57). Birinci tezin anlaşılması oldukça kolaydır çünkü söylenenlerden çıktığı gibi bütün sözler onları söyleyenlerin yaşarken geçirdiği yapısal değişimlerin, kurduğu yapısal bağlaşımların ve etkileşimlerin tarihi içinden söylenmiştir (doğal olarak bu benim için de geçerlidir). İkinci tez ise burada özellikle önemlidir çünkü oyunlar oyuncunun aktif olarak eylediği bir ortam olduğundan, yapma ve eyleme odaklı bir algı ve bilme kuramı oyunları farklı bir şekilde düşünmemizi sağlayabilir.

Bahsedilen tez *Bilgi Ağacı*'nda ayrıntılı olarak geliştirilmemişse de Varela ve meslektaşları *Embodied Mind* adlı kitapta bu tezi bilme kuramlarının merkezi haline getirmişlerdir. Bu yapıtta yine temsili ve solipsist (tekbenci) yaklaşımların dışında “*enactive*” (varlık kazandıran) bir bilme kuramı ortaya koymak için bilmeyi “bedensel (tecessüm etmiş, cisimleşmiş, somutlaşmış) eylem” (*embodied action*) olarak kavramsallaştırmışlardır:

Bedensel eylem ifadesiyle ne anlatmak istediğimizi açıklamamıza izin verin. Bedensel terimini kullanarak iki noktayı vurgulamayı istiyoruz: Birincisi bilme çeşitli duyu-motor kapasiteleri olan bir bedene sahip olmaktan kaynaklanan çeşitli deneyimlere dayanmaktadır; ikincisi bu bireysel duyu-motor kapasitelerinin kendileri onları kapsayan biyolojik, psikolojik ve kültürel bir bağlama gömülüdürler. Eylem terimini kullanarak duysal ve motor süreçlerin, algı ve eylemin yaşanan bilme edimi içinde esasen ayrılamaz olduğunu vurgulamak istiyoruz. Gerçekte, bunlar sadece bireylerde olumsal olarak bağlantılı değildir ve beraber evrimselleşmişlerdir.

(...)

Varlık kazandıran (*enactive*) bir yaklaşım ise özünde iki noktadan meydana gelmektedir: (1) Algı, algısal olarak yönlendiren eylemden oluşur ve (2) bilişsel yapılar eylemin algısal olarak yönlendirilmesini sağlayan tekrarlayan duyu-motor örüntülerden kaynaklanır. (Varela v.d., 1993: 173).

Varela v.d. bu görüşlerini temellendirmek için çok sayıda örnek vermişlerdir.⁴³ Bu görüşü özetlemek gerekirse biz bilirken ve algımlarken nesnel bir dünyadaki nesnelere özellikleri zihinsel olarak temsil etmekten ziyade, onlarla nasıl etkileşime girdiğimizin tarihine (hem bireysel hem türsel) göre onları varlığa getirmekteyizdir. Benzer bir algı görüşünü Varela'ya doğrudan gönderme yapmasa da Brian Massumi de tartışmaktadır ve iyi bir şekilde ortaya koyduğundan alıntılanmaya değer:

Bir arı bir çiçekte ne görüp ne koklar? Ondan polen toplayacak kadar. Bir canlının algısı onun nesne üzerindeki eylemleriyle tamamen orantılıdır. Algılanan nesnenin özellikleri o nesnenin özelliklerinden ziyade eylemin özellikleridir. Diğer yandan bu, özelliklerin öznel olduğu veya algılayanda bulunduğu anlamına gelmez. Tam tersine algılayan ve algılananın birbirlerinin dünyasına somut şekilde dahil olmalarının sonuçlarıdır. (...) Bir canlının algılarının onun eylemleriyle tamamen orantılı olduğu ifadesi hafif kaçmaktır. *Onların algıları potansiyel hallerinde onların eylemleridir. Algılar olanaklı eylemlerdir.* (Massumi, 2002: 90-91) [Vurgular yazarın]

Böyle bir bilme ve algı kuramından yola çıkarak oyunlara baktığımızda ne görürüz? Bir oyundaki bir ağacın gerçek bir ağacı temsil veya simüle etmediğini söylemişim. Bir bilgisayar oyunundaki bir ağaç benim benzeri nesnelere girdiğim etkileşimlerin tarihi yanında oyunun kuralları dahilinde onunla girdiğim etkileşimler yoluyla algılanacak ve bilinecektir. O ağaç gerçektir ama onun gerçekliğini onun gerçekliğe ne kadar gönderme yaptığı değil, o oyunda ağaçla girdiğim etki ve etkilenme ilişkisi (diğer terimlerle olanaklı eylemler ya da yapısal bağlaşımlar) yaratacaktır.

Friedman'ın (1999) da bizim dijital oyunlar oynarken “bilgisayar gibi düşünmeye başladığımız” gibi ifadeleri de bu yaklaşım içerisinden düşünülebilir. Friedman'ın kastettiği dijital oyunlar oynanırken bu dünyaların kurallarının öğrenilip, bunlara göre davranılmasıdır; mesela gerçekte harekete pek de engel oluşturmayan kısa bahçe çitleri, zıplamanın, tırmanmanın ve benzerlerinin mümkün olmadığı oyunlarda harekete engel oluşturacaktır ve eğer çitler arasında bir boşluk yoksa oyuncu buranın geçilemez olduğunu anlayacak ve onları gördüğü anda bu alanın oyunun sınırları dışında olduğunu

⁴³Örneğin karanlıkta ışısız ortamda bir sepette yetiştirilmiş kedi yavruları, motor-duyu organları normal çalışsa da deney ortamından çıkartıldığında körlermiş gibi duvarlara ve nesnelere çarpmışlardır. Kör insanlar için tasarlanmış dokunsal sinyaller veren bir video kamerayı hareket ederek yönlendiren körler bir kaç saat sonra bu uyarıları çevreden gelen “görsel duyumlar” olarak yorumlamayı öğrenmişler ve bir anlamda görmeye başlamışlardır (Varela v.d., 1993: 174-5).

fark edecektir. Ancak Friedman'ın dediği gibi hiç de bu bilgisayar gibi düşünmek anlamına gelmez ve insanların normal algılama ve bilme şekline özgü bir durumdur. Serres'in topu veya Maturana ve Varela'nın "doğal seçim" görüşü konusunda söylenenlerde görüldüğü gibi özne-nesne olarak kavramsallaştırılan ilişkilerde gerçekte iki tarafta hem özne hem de nesnelere ve tek taraflı bir belirlenim ilişkisi yoktur. Oyunlar da çok farklı şeylerdir ve sorun nesneye tam belirleyici güç verildiği realist uç ile özneye tam belirleyici güç verildiği idealist ucu ortasında bir konum benimseyerek çözülebilir (gerçekçi realizm).

7.5.DİJİTAL OYUNLAR VE ÖZDEŞLEŞME

Temsili yaklaşımların yetersizliğinin belki de en açık hale geldiği konu oyunlarda özdeşleşme sorunudur. Dovey ve Kennedy şöyle diyor:

Bir oyundaki göstergeler ve gösterenler üzerine kurulu metin analizlerinin, bir karakteri/avatari oynamak ile geleneksel bir ekranda bir karakteri izlemek arasındaki farkı kavramakta yetersiz olduğu görülmüştür. Mekânda ve zamanda avatari yönlendirmeye ilişkin aktiviteler, kimlik ve arzu kavramlarını epey karmaşık hatta bazılarının iddia ettiği gibi yersiz hale getirmektedir. Eğer avatar satranç tahtası üzerindeki taşlar gibi sadece oyundaki bir öge ise onunla "özdeşleşmemiz" de beklenmez. (2006:96).

Önceki bölümde denildiği gibi özne-nesne gibi ayrımların oyunlarda sürdürülmesinin zorluğu, bakan-bakılan gibi ayrımlara dayanan psikanalitik özdeşleşme kuramlarının doğrudan oyunlara uygulanmasını da son derece zolaştırmaktadır. Bu konuda en fazla tartışılan figürlerden birisi *Tomb Raider*'ın (1996) baş karakteri Lara Croft'tur. Kafa karıştıran durum Lara Croft gibi hiper erotize edilmiş bir baş karakterin nasıl olup da erkeklerin ağırlıklı olduğu bir oyuncu kitlesi için böylesine bir popülerliğe ulaşmış olmasıdır. Bu durum erkek bakışının egemen olduğu düşünülen sinema gibi medyalar için normal karşılanırken, bilgisayar oyunlarında oyuncunun doğrudan avatarla özdeşleştiği düşünüldüğünden tuhaf bir durum ortaya çıkmıştır. Bu oyunu oynayan erkekler kendilerini kadın gibi mi hissetmektedir, onlar transeksüel bir özne konumu mu benimsemişlerdir? Kennedy şöyle diyor:

Özne ve nesne arasındaki karmaşık ilişkide *Tomb Raider*'ı Lara olarak oynamak zorunda kalan erkek oyuncu cinsiyet değiştirmiştir [*transgendered*]: oyuncu ve oyun karakteri arasındaki ayrım bulanmıştır. Bu cinsiyet değiştirmeyi keşfetmek için olanaklı yollardan birisi oyuncu ve oyun karakterinin kaynaşmasını bir tür

queer bedenselleşme olarak düşünmektir; (erkek) oyuncunun eti ile Lara'nın saf enformasyondan oluşan dişil bedeni birleşmektedir. Bu yeni *queer* kimlik olanaklı olarak özdeşleşme ve arzu gibi sabit ayrımları baltaladığı gibi yoğun bir şekilde korunan eril ve dişil öznellik uçlarını da sarsmaktadır (Kennedy, 2002).

Eğer durum böyleyse neden Lara Croft'u çıplak gösteren yamalar veya onun çeşitli pornografik resimleri ağırlıklı olarak erkek oyuncu toplulukları arasında yaygınlaşmıştır. Bu konuya psikanalitik çerçeve içinden cevap vermeye çalışan Helen W. Kennedy psikanalizin sıkıştığını anladığı anda kullandığı sihirli sözcüğe başvurmak zorunda kalmıştır. İnkâr. Şöyle diyor:

Lara'yı oynamanın cinsiyet deęiřtirtici işlevinin, erkek oyuncuların sürdürdüęü oyun kültürü üzerinde herhangi bir gerçek etkisi olmamış gibi görünmektedir. Eğer böyle bir şey varsa Lara'yı güçlü bir şekilde cinsel arzu ve fantazi nesnesi olarak sabitlemek isteyen hikâyelerin ve resimlerin üretilmesiyle bu inkâr edilmektedir (. . .) Bundan ayrıca Lara'yı – erkek oyuncularca - umutsuzca “seks objesi” olarak yeniden-kodlama çabalarının bazılarının, bu deneyimlerin kadın bir karakter tarafından dolaylanmış olmasından kaynaklanan bir tedirginlikten kaynaklandığı ve Lara'yla özdeşleşme/empati kurmuş olmayı reddetme çabasını gösterdiği çıkartılabilir (Kennedy, 2002).

Gerçekten de mükemmel bir çözümlenme; sinema için kullanılan psikanalitik özdeşleşme kuramının dijital oyunlara doğrudan aktarılamayacağı sonucuna varmak yerine, Kennedy gerçekte böyle bir özdeşleşmenin olduğu ama oyuncuların bunu inkâr ettiği yargısına varmıştır. Aarseth ise şöyle demiştir:

Film kuramcıları tarafından zaten ölesiyeye çözümlenmiş olan Lara Croft'un vücut ölçüleri bir oyuncu olarak benim için önemsizdir çünkü farklı görünen bir vücut benim oyunu farklı şekilde oynamamı sağlamayacaktır (...) Oynarken ben onun bedenini görmüyorum bile, onun içinden, onun ötesini görüyorum (Aarseth, 2004).

Çoęu oyuncu Aarseth'e burada hak verecektir; ilk oyun oynandığında veya görüldüğünde belki Lara'nın görünüşü dikkat çekici gelebilir ancak bir süre sonra oyunun kuralları ve amaçları öğrenildiğinde oyuncu Lara'dan ziyade Lara'nın çevresindeki dünyaya odaklanması gerektiğini öğrenecek ve Lara sadece sinematik aralarda oyuncunun odağı haline gelecektir. Bu durum Newman'ın (2002) oyundaki karakterlerin sadece görünüş olmayıp kapasiteler (*capability*) de oldukları sonucuna varmasına neden olmuştur. Ancak yukarıda tartışılan kuramlar çerçevesinde bu ikiliğin de sorgulanması gerekmektedir çünkü yukarıda söylenenlerden açık olduğu üzere *görünüřlerin kendileri de kapasitelerdir*. Önceki bölümde ele aldığımız *League of Legends*'taki Wayne karakteri kurgusal vampir avcılarıyla bir metinlerarasılık ilişkisine

sahiptir ve onun becerileri onun görünüşüyle uyumlu biçimde tasarlanmıştır (örneğin “gümüş oklar” [*silver bolts*] ve “gece avcısı” [*night hunter*] gibi adlara sahip becerilere sahiptir). Diğer yandan algı ve bilme edimlerinin eninde sonunda görülen nesnelerin ve gören öznelerin etki ve etkilenme kapasiteleri ve onların tarihiyle ilişkili olduğu söylendi. Saf görünüş sadece bir soyutlamadır ve görünüşler görülen şey (ya da benzerleri) ile kurulan veya olanaklı olarak kurulabilecek etki ve etkilenim ilişkileri yoluyla varlığa getirilirler.⁴⁴

Ancak oyunlarda görünüşlerin önemsiz olup kapasitelerin önemli olduğu gibi tespitler sanki bunlar sadece oyunlara özgü özelliklermiş gibi tartışılmaktadır (“sinema, resim ve edebiyat temsil ve özdeşleşmenin olduğu bir alanken bilgisayar oyunlarında bunlar yoktur” gibi bir durum varmış gibi görülmektedir). Gerçekte yapılması gereken bu kavramların belli bir alanda (sinema ve edebiyat) sadece geçerliliğinin olduğunu önermek yerine, onları geniş bir perspektife yerleştirmektir ve benim bu tezde yapmaya çalıştığım da bu olmuştur. Örneğin özdeşleşme kavramını işlemsel tutmak için psikanalitik medya kuramında pek çok dolaylı yola sapılarak, farklı kavramlara başvurulur: “fetişistik inkar, sadizm, mazoşizm, erkek/kadın bakışının içselleştirilmesi, ideoloji, narsizm, skopofili ve nicesi”.⁴⁵ Böyle dolambaçlı yollara gireceğimize neden örneğin Deleuze’ün “birleşim”(assemblage) kavramını veya Varela ile Maturana’nın “yapısal bağdaşım” kavramlarını bu fenomenleri farklı düşünmeye çalışmak için kullanmıyoruz?

Basit bir örnek: Bir filmde “özdeşleştiğim” bir karakter ölüyor, ben üzülüyorum.

Özdeşlik kuramının açıklaması: İzleyici bu karakterle özdeşleştiğinden, filmdeki karakter kendisiymiş gibi hisseder ama o ölünce, sadece üzülmeyle kalır (özdeşleşme adı itibarıyla tam bir özdeşleşme olsa da bu psikanalizde olanaksız görülür).

⁴⁴Burada Deleuze’ün *Abecedaire*’de (D Maddesi) ortaya koyduğu arzu görüşü söylenenlerle bağlantılandırılabilir. Deleuze’e göre arzu düşünüldüğü gibi bir nesneye yönelik olmaktan ziyade, arzuların o nesneyle kurduğu birleşimlere (*assemblage*) yöneliktir. Bir kadın bir elbise arzularında onu tek başına değil, o elbiseyi belli bir bağlamda giydiğinde ortaya çıkan elbise-kadın-parti gibi bir birleşimi arzular. Aynı şekilde heteroseksüel bir erkek güzel bir kadın arzularında, onu tek başına değil kadın, erkek ve başka kendilikler ile kurulan birleşimleri arzular. Deleuze bu konuda Proust’dan güzel bir alıntı yapar: “Ben bir kadını değil, onu saran manzarayı arzularım.”

⁴⁵Burada Metz (1982), Mulvey (1975) ve Williams’ın (1984) özdeşleşme kuramlarına gönderme yapıyorum.

Birleşim kuramı: İzleyici ve izlenen karakter kısa süreliğine bir birleşim kurar. Bu birleşim izleyicinin bedeninin eyleme kapasitelerini artırır veya azaltır. Eğer bu ilişki izleyicinin eyleme kapasitesini artırıyorsa karaktere sevgi duyar ve ölümü üzüntüye yol açar, düşürüyorsa ona nefret duyar ve ölümü sevince yol açar.

Aynı şey Lara Croft için de geçerlidir; oyuncu onunla özdeşleşmekten ziyade (ki bunun bizi nasıl çıkmazlara götürdüğünden yukarıda bahsedildi) oyuncu onunla bir birleşim kurar. Bu birleşimin adı üzerinde belli bir öznesi veya nesnesi yoktur ve oyun süresince ikisi beraber eyler. Lara Croft'un becerileri ve tek başına oyuncunun yapamadığı şeyleri yapması oyuncuda belli bir kapasite artışı hissiyatına neden olabilir ve bu sevince yol açar. Ancak oyuncu Lara Croft'la farklı türden birleşimler de kurabilir (örneğin Lara Croft bakılan bir seks objesi de olabilir). Nitekim bu birleşimler birbirlerini dışlayıcı değillerdir ve birleşimin taraflarından herhangi birisinin belirleyiciliği yoktur (ancak tarafların özellikleri bazı birleşimleri kolaylaştırabilir). At-insan gibi basit bir birleşimde (atlı binici) insanın ata veya atın insana dönüştüğünü söylememizin tuhaf olacağı gibi Lara Croft-oyuncu birleşiminde de bir tarafın diğer tarafa dönüştüğü veya erkek oyuncunun *drag queen*, *queer* veya transeksüel olduğunu söylemek de saçma olacaktır. Eğer Kennedy'nin iddia ettiği dönüşümler gerçekleşiyorsa gerçek hayattaki sıradan her türlü kadın-erkek ilişkisinde de aynı dönüşümler gerçekleşiyor demektir. Bu kaba ve ayrıntısız haliyle bile özdeşleşme yerine birleşim kuramının kullanılması özdeşleşme kuramının yetersiz kaldığı fenomenleri açıklamakta bu kuramın verimli olabileceğini göstermektedir.

7.6. SONUÇ

Bilgisayar oyunlarına sinema veya edebiyat metni gibi yaklaşamayacağı, oyunların temsili olmadığı ve özdeşleşme düşüncesinin oyunlarda yetersiz kaldığı gibi tartışmalar oyun çalışmalarında anlatıcılar (*narrativists*) ve ludolojistlerin arasındaki süregelen tartışmanın önemli bir kısmını oluşturur. Aarseth şöyle der:

Kırk yıllık oldukça sessiz bir evrimden sonra en sonunda kültürel bir medya olarak bilgisayar oyunları ciddiye alınması gereken geniş-çaplı toplumsal ve estetik bir fenomen olarak tanınmaya başlandı. Son yıllarda oyunlar *media non grata*

[istenmeyen medya] statüsünden büyük akademik potansiyele sahip olduğu kabul edilen, akademik genişleme ve tanınmanın gerçekleşebileceği bir alana dönüştü.

Büyük yer kapmaca yarışı başladı; edebiyat ve film çalışmaları gibi komşu alanlardan gelen akademisyenler “macera ve altın fırsatlar dolu bir diyarda yeni bir başlangıç” (Blade Runner’dan bir reklam) şansını hevesle kucaklıyorlar. Bütün toprak hücumları gibi yerel kültüre ve tarihe saygı olabildiğince az ve istilacıların kendi geleneklerine, araçlarına ve yetkinliklerine güvenleri tam. Bilgisayar oyunları çalışmaları bakır topraklardır ve kültürel, metinsel çalışmaların makineleri tarafından sürülüp, paylaşılmaya hazırdır. (Aarseth, 2004).

Kültürel çalışmalar yaklaşımına ait Kennedy ve Dovey de, Aarseth gibi ludolojistlerin görüşlerinden çokça faydalansa da her fırsatta oyunları temsili yaklaşımın içine yerleştirmeye çalışırlar ve bunu tam olarak yapamamanın sıkıntısı onların “bilgisayar oyunlarını toplumsal göstergebilim alanına çekmek için bir yol bulmamız gerekmektedir” gibi neredeyse kulağa paranayokça gelen sözler sarf etmelerine neden olmuştur. Kaygıları bir anlamda gayet anlaşılırdır zira uzun bir geleneğin sunduğu kavrayışlar birikimini bir çırpıda kenara atmak kolay iş değildir. Ancak başka araştırma konuları için yaratılmış araçların yeni konulara tam olarak uymaması pek de şaşırtıcı değildir ve bu durumda eski araçlara umutsuzca tutunmaya çalışmak yerine kuramsal arayışlara girilmek zorundadır.

Burada savunulan görüşler kabaca Newman, Frasca, Friedman, Juul ve Aarseth gibi ludolojistlerin tespitlerine yakınsa da ben bu tespitlerin üstüne kurulacağı ontolojik ve epistemolojik temellerin eksik olduğu kanaatindeyim. Temsil ve özdeşleşme kavramlarının oyunlar için yetersiz kaldıklarını söylemekle yetinmeyip temsil ile özdeşleşme kavramlarının açıklamaya çalıştığı fenomenleri açıklayabilecek kuramsal yaklaşımlar da ortaya konulmalıdır. Ludolojistlerin sunduğu kavrayışların daha geniş bir kuramsal perspektife yerleştirilmesi gerekir ve benim göstermeye çalıştığım gibi yetersiz olduğu görülen temsili ve kültürel yaklaşımlara alternatif olabilecek kuramlar mevcuttur. Burada özellikle hem doğaya, hem topluma hem de teknolojik nesnelere uygulanabilecek temsil-dışı holistik kuramsal yaklaşımlar seçerek gücümün yettiğince bunu göstermeye çalıştım. Büyük ihtimal başarısız oldum ama en azından böyle bir çabanın potansiyel olarak verimli olabileceğini göstermiş olmayı umuyorum.

SONUÇ: SORUNLAR, ÇÖZÜMLER VE TANIKLAR

Fark edildiği üzere bu tezde de “ufuklar, söz konusu olanlar, zaman dilimleri ve aktörler hiçbirisi birbirleriyle bağdaşmıyorlar ama yine de orada, aynı hikâyeye yakalanmış haldeler” (Latour, 1991: 1). Peki Mario’nun dinozoru, hacılar, tek hücreli canlılar, Ingold’un örümcekleri, Serres’in topu ve kurbağalar nasıl oldu da aynı tonalite içerisinden konuşmaya başladılar? Belki de tezde bahsi geçen bütün aktörler (hem kuramcılar hem de nesnelere) Isabelle Stengers’in (1997) kavramsallaştırdığı biçimde “tanıklar” olarak kavranabilirler. Ancak asıl soru onların burada hangi sorunlara ya da hangi davalara tanıklık ettikleridir.

Anlaşıldığı üzere bu tezde en merkezi ve en fazla yer ayrılan sorun kimlik ve nelik konusuyla bağlantılı olarak temsil meselesiydi. Nitekim sorunlar ya da davalar tanımları gereği bir öneme sahip olmalıydılar. Matematik problemlerinde olduğu gibi sorunların (bazı) öğeleri ile aralarındaki ilişkiler soyutlanabilse bile önemden yoksun halde onlar olsa olsa cansız iskeletlere veya boş kabuklara benzerler. Onların önemleri ise eninde sonunda deneyimseldir ve kişinin onlarla dolaylı ya da dolaysız yaşamsal bir ilişki içinde olması gerekir. Diğer deyişle sorunlar aynı zamanda hissedilir.

Deleuze sorunların ya da İdeaların kökenini duyumsamada (*sensibility*) bulunduğunu söylerken bunu kastetmektedir (1994: 194). Bu yüzden çoğu zaman üzerimizde baskısını hissettiğimiz sorunlar bulanıktırlar ve onlara kafa karışıklığı eşlik eder. Sorunlar sadece sonradan düşünce yoluyla öğelerine ayrılır, belirlenmiş hale gelerek çözümlerine kavuşurlar. Nitekim “sorunlar onlara verilen çözümlerle ortadan kalkmazlar” (1994: 168) ve sonsuz sayıda çözüme izin verirler. Nelik ve kimlik konusu da böyle bir sorundur ve temsil ona verilen cevapların muhtemelen en yaygınıdır. Platon’dan başlayarak, kaba deneyciliğe ve günümüzde yaygın olan dilbilimsel idealizme kadar hepsi de genel temsili çatı içerisinde iş görürler. Nitekim bu görüşlerde bir sorun görmek duyumsama ve çözümler arasında bir uyumsuzluk olduğu anlamına gelir. Belki de bunun en iyi örneği cinsiyet sorunsalı çerçevesinde görülebilir; neden erkekler değil de kadınlar yaygın doğalcı ve özcü cinsiyet kavramsallaştırmalarını

sorunsallaştırmışlardır? Kısacası bunun nedeni cinsiyet sorununa verilen bu cevabın özgürlük alanını kısıtlayıcı ve güçten düşürücü olarak hissedilmesidir.

Burada da bilgisayar oyunları merkeze alınıp, kültürel yaklaşımlara hakim olan dilsel temsili çerçevenin böyle bir eleştirisi yapılmıştır. Sorunsal olan noktalar genelde bahsi geçen temsili çerçevenin yarattığı huzursuzluklarla yakından bağlantılıdır ve bu bakımdan öznel olsalar da onları ağırlıklı olarak dillendiren ve biçimini veren kuramcılar veya tanıklar olmuştur. Tezde ele alınan bu sorunsal noktalardan bahsetmek gerekirse:

1. *Dili merkeze alan kültürel yaklaşımlar öznel deneyimlere çok az yer bırakmaktadır.*

Eğer bütün deneyimler dilin ve söylemlerin ürünüyse, bireylerin yaşamında yaratıcılığa ve farklılığa çok az yer kalmaktadır. Tek yapabilecekleri önceden belirlenmiş özne konumları arasında hareket edebilmektedir ve onların yenilerini yaratmanın tek yolu söylemleri ve dili değiştirmektedir. Bunun ise son derece zor olduğu görülmüştür çünkü söylemleri kimin yarattığı ve kimin yeniden ürettiği belirsizdir ve herkesin onlara karşı çıkacak sesi ya da diğer deyişle sembolik, entellektüel ve kültürel gücü yoktur.

Bu görüşte Platon'un hayaletlerini görmek de zor değildir. Eğer söylemler ve göstergeler gösterilenlerini inşa ediyorsa, temsil ilişkisi de çarpık bir şekilde tersine dönmüş demektir. Dil ve söylemler gerçeklikteki kişileri ve nesnelere temsil etmek yerine, bu kişiler ve nesnelere kendilerini kuran söylemleri ve göstergeleri temsil ediyorlar demektir. Bağlantılı biçimde bu görüş kendiliklerin sadece tek bir katmanına (onlar hakkında konuşulanlar) odaklandığından onların bedensel ve duygusal etkilerini de genelde dışarıda bırakmaktadır.

Bu konuda iyi bir örnek olarak Roland Barthes'ın *Camera Lucida*'sı (1981) verilebilir. Barthes ailenin ya baskı ve çatışmanın gerçekleştiği bir alan ya da çıkarıcı bir ittifak olarak kavramsallaştırıldığını ve "birbirlerini seven bir ailenin düşünemediğini" söyler (s. 74). Barthes'ın yasını tuttuğu annesine annelik ve aile söyleminin sıradan bir ürünü değil de eşsiz ve tekil bir birey olarak yaklaşması tabii ki normal durumdur ancak kuramlar söz konusu olduğunda özellikle nesnellik amacıyla genelde bu öğeler kimlik

ve nelik sorunsalının dışında bırakılmaktadır. Başka bir örnek ise Deleuze'ün sık sık bahsettiği Hans'ın atıdır. Deleuze, Hans'ın atının temsili değil etkilenimsel olduğunu söylerken aynı duruma vurgu yapmaktadır; bir çocuğun bir atın sokakta yıkılıp kırbaçlanması olayına tanık oluşu psikanalitik, taksonomik ya da kültürel temsil yoluyla nasıl açıklanabilir? Deleuze'ün temsili yaklaşımların farklılığı düşünemediği iddiası buradan gelir, Hans'ın atıyla diğer atlar arasında pek çok benzerlik olsa da ve bunlar soyutlanabilse bile Hans'ın atı özgül bir bireyselleşme tarihine sahip, Hans'ın da içinde bulunduğu özgül bir ilişkiler ağı (*assemblage*) içindeki, doğrudan bedensel ve duygusal etkilere sahip bir tekilliktir. Az çok herkes bilir ki Descartes'ın bilinçsiz makineler olarak kavramsallaştırdığı hayvanlar bile bir dereceye kadar bireysellik ve kendine has davranışlar gösterebilirler. Nesnellik ve evrensellik amacıyla bu türden farklılıkların dışarıda bırakılması onların var olmadığı anlamına gelmez. Whitehead'ın oluşturduğu yaratıcılık (*creativity*) kavramının neredeyse basmakalıp olacak derecede yaygın hale gelip, onun kendisinin ve bu kavramın orijinal bağlamının unutulması bu bakımdan bize çok şey söyler. Ona göre asıl soru Heidegger'in sorusu olan “neden hiçbir şey değil de bir şey var?” değil “nasıl oluyor da her zaman yeni bir şey var?” şeklindedir (Shaviri, 2009: xiii). Yaratıcılık Whitehead'ın ontolojisinin nihai ilkesidir ve gerçeklikteki kendiliklerin benzerliklerine indirgenememesine vurgu yapar. Soyut tür, cins, söylem ve işlev gibi kategoriler her zaman benzerliklerden ve ortaklıklardan meydana geldiğinden bu farklılıklar sadece somut deneyime odaklanılarak görülebilir ve ikinci sorunsal da bu noktadan kaynaklanır.

2. *Deneycilik özcülük değildir, tam tersine özcülüğe karşı tek çaredir.*

Deneycilik Massumi'nin belirttiği gibi kültürel yaklaşımlar içinde genelde nesnelci bir özcülüğe ya da öznel idealizme götüren çıkmaz bir yol olarak görülür. Belki de bu görüşün en büyük nedeni uzun yıllar boyunca katı bilimlerden devşirilip beşeri ve sosyal bilimlere uygulanmaya çalışılan mantıkçı pozitivist geçerlilik kıstasları ve davranışçı paradigmadır. Gerçekte bu yaklaşımlar sadece sosyal bilimlerde değil kendi alanları içinde de yoğun bir eleştiriye tabi tutulmuşlardır.

Aslında indirgemeci, özcü ve solipsist olmayan deneyci yaklaşımlar hem felsefede hem de bilimler alanında yaygın olarak bulunmaktadır. Örneğin bu tezde bahsedilen

kuramcılar (Deleuze, Ingold, Massumi, De Landa, Varela, Maturana, Latour ve Whitehead) hepsi farklı adlarla deneyci, realist ve materyalist yaklaşımları savunmaktadırlar. Yukarıda söylenenlerle bağlantılı olarak neden deneyime odaklanması gerektiği aslında kolaylıkla görülebilir. Algılar ve deneyimler dışında bizlerin dünyayla herhangi bir şekilde ilişki kurmamız mümkün değildir, aksi durumda Leibniz'in nomadları gibi kendi içine kapalı "penceresiz" kendilikler olurduk. Burada yazılanlar eninde sonunda görme duyusu yoluyla okunmaktadır ve bütün insani dünyamız deneyimlerden meydana gelmektedir: "[Deneyim dışında] hiçbir şey yoktur, sadece hiçlik vardır – gerisi sessizliktir" (Whitehead, 1978 [1929]: 43). Deleuze ise aynı olguyu Hyppolite'den iki alıntıyla şöyle ifade etmiştir: "Perdenin arkasında hiçbir şey yoktur" ve "tek gizem, bir gizemin olmayışıdır" (Deleuze, 2004: 17). Nietzsche'nin (1873) söylediği gibi yapraklarda algıladığımız benzerlikler bizde bütün yaprakların kendisine göre boyandığı, kıvrıldığı ve çizildiği bir model olduğu düşüncesini doğrulayabilir de, böyle bir model yoktur ve onların beceriksiz bir el tarafından yapılmış gibi görünüp, birbirleriyle aynı olmamaları bir kusur değil, yaratıcılığın işaretidir. Whitehead'in yaratıcılıkla eş anlamlı olarak kullandığı Tanrı'sının dünyayı yaratmak yerine "kurtardığını" söylemesi bu anlama gelir (1979: 346). Gerçekten de şeylerin kendi modellerinin sadık ve tek tip imgeleri olduğu, değişimin, oluşun ve farklılığın olmadığı bir dünya totaliter, distopik ve kâbuslardan çıkmadır.

Deleuze'ün kullandığı tabirlerle deneyciliğin özgür, çılgın, vahşi ve dizginlenemez doğası buradan kaynaklanır çünkü sadece deneycilik çoğulluğu ve aynılığa indirgenemeyen farklılıkları görmemizi sağlar. Deneyci bir yaklaşımın bir diğer özelliği ise tamamen olmasa da benzer bir paradigma benimseyen bilimlerin alanına açılan düşünce hatları sunmasıdır.

3. *Bilimler indirgemeci, davranışçı ve aptal maddeye tapan kuramlardan ibaret değildir, bunun yerine bu alanlarda da son derece verimli tartışmalar, sorunlar ve kavrayışlar vardır.*

Beşeri bilimler ve kültürel yaklaşımlarda yaygın bir bilim düşmanlığının olduğu söylenebilir. Eğer düşmanlık yoksa da genelde bu alanların bazen anlaşılmaz, bazen

verimsiz ve bazen de yanlışlarla dolu alanlar olduğu düşünölmekte ve bu alanların literatürleriyle iletişim kurmaya gerek duyulmamaktadır. Muhtemelen bu tutumun en önemli kaynakları Heidegger'ın "bilim düşünmez, hesaplar" kavrayışı ve Frankfurt Okulu'nun mantıkçı pozitivism merkezli bilim eleştirisidir. Gerçekte bu düşmanlık iki taraflıdır ve istisnalar olsa da genel bir bölünme ve kutuplaşma olduğu söylenebilir ki bu Snow'un iki kültür kavramsallaştırmasında ve 90'larda gerçekleşen "bilim savaşlarında" (Freud savaşları olarak da bilinir) görölmektedir.

Özellikle beşeri bilimlerin bilim ve teknolojiye odaklanan alanları (örneğin teknoloji felsefesi, bilim felsefesi, posthümanizm ve bilim ve teknoloji çalışmaları [STS]) bilimsel literatürle kapsamlı bir iletişim kursa da kültürel çalışmalar içerisinde yeni medya söz konusu olduğunda bu alanlara yeterince yer verilmediği söylenebilir. Bunun ise Bassett'in sözleriyle şöyle bir etkisi olmuştur:

Disiplinlerarası yapısı, yeniye, kutsallaştırılmamış ve marjinal olana açıklığı ve bazı versiyonlarının iktidara yaptığı vurgu, kültürel çalışmaların yeni medyayı oluşturan yakınsama, sınırları yok etme ve heterojen biçimlerin analizi için yararlı ve hatta "tabii" bir alan olduğu anlamına geliyor. Ama hiç de böyle olmadı. Çok daha farklı bir oluşum ortaya çıktı. Tekno-kültür üzerine yazılan yazılar (...) kültürel çalışmalarını tamamen reddetti. (Bassett, 2013:325).

Gerçekten de özellikle bilgisayar oyunları ile ilgili kültürel yaklaşımlar en azından bende onların bu medyanın farklılığını ve yeniliğini kavrayamadığı izlenimini oluşturdu. Yapılan şey çoğu zaman geleneksel medya kaynaklı kavrayışların bu medyaya uygulanmaya çalışılması ve ortaya çıkan uyumsuzluk nedeniyle çekincelerin belirtilmesidir. David Morley'in (2007) Eagleton'dan alıntılıdığı bir tabirle "rap müziğin entellektüel eşdeğeri" gibi aynı eleştiriler (azınlıkların temsili, cinsiyet eşitsizlikleri, direniş olanakları) tekrarlanmaktadır (s. 24) . Bu görüşler tabii ki siyasi bakımdan değerli amaçlara hizmet etseler de özellikle sinema, televizyon ve yazılı medya için çokça dile getirilmiş olduklarından pek yeni değillerdir. Bağlantılı biçimde bu alanda çalışanların kültürel çalışmaları reddetmesi ve alan dışında arayışlara girmesi tuhaf değildir. En azından okuduğunuz bu tezin böyle bir yönelim almasının başlıca nedeni bu oldu zira kültürelci yaklaşımların içine bu zamana kadar dışarıda bırakılmış veya yeni öğelerin katılması onun sorunsallaştırılmasını da gerektirmektedir.

Yeni medya ve teknolojiler yanında kültürel yaklaşımların içine katılmaya çalışıldığında kısa devre yaratan diğer bir öge insan-olmayan canlılardır. Deneyimin, kültürün ve anlamın dilsel, sembolik ve temsili olduğu varsayımı bizim dışımızdaki bütün canlıları anlamsız dünyalarda yaşayan bilinçsiz otomatolara dönüştürür. Bu yaklaşımdan bakıldığında Kundera'nın deyimiyle hayvanların acı inlemeleri makine gıcırtilarına benzer hale gelir (1986: 290). Genelde dillendirilmeyen bu içerim tek kelimeyle utanç vericidir ve Badmington'un dediği gibi “kültür *anthropos* veya *humanitas*'ın özel mülkiyeti olarak kaldığı sürece kültürel çalışmalar, dünyayı incitmeye devam edecektir.” (Badmington, 2013: 390). Kendisini politik olarak ilerici ve yenilikçi olarak tanımlayan bu yaklaşım en azından ekoloji konusunda sınıfta kalmaktadır ve insan-hayvan gibi dikotomiler varsaymadan iş gören bilimler bu konuda açık şekilde çok daha ilericidir.

Bilimlerle yetersiz iletişimin yol açtığı diğer bir sorun, bu alanların sıkça bilimleri Newtoncu klasik mekânîk bilimle özdeşleştirmelerine neden olmaktadır. Aynı zamanda sosyal bilimlere bilimlerden geçen bazı kavramlar da bu nedenle sorgulanmadan kalmaktadırlar. Gerçekte Deleuze'ün de kapsamlı bir şekilde yararlandığı sibernetik, termodinamik ve karmaşık sistem kuramları determinist ve tarihsel boyuttan yoksun olan Newtoncu bilim anlayışını yoğun bir şekilde eleştirmektedir.⁴⁶ Ne kadar alakasız alanlar gibi görünseler de onlar sosyal bilimlerde bir türlü çözülemeyen bazı tartışmalara farklı bir ışıkta bakabilmemizi sağlayabilmektedir. Örneğin Lister v.d. (2009) teknolojik determinizm konusuna böyle yaklaşmıştır. “Teknoloji mi toplumu belirler yoksa toplum mu teknolojiyi belirler” sorusu gerçekte Newtoncu deterministik bir nedensellik modeli (çizgisel nedensellik) varsaymaktadır ve bu sorunun bir türlü cevaplanamaması bundan kaynaklanır. Aristoteles'in dört nedensellik ayrımını bir kenara bırakırsak, bilimler alanında da çizgisel ve belirlenimci nedensellik dışında nedensellik biçimleri olduğu görülecektir. Bunlardan birisi son bölümde bahsedilen sibernetiğin benimsediği döngüsel nedensellik, karmaşık sistem kuramlarının benimsediği çizgisel olmayan nedensellik ve kuantum fiziğinin benimsediği olasılık bazında işleyen nedenselliktir. Özne-nesne dikotomisinde

⁴⁶ Bu konularda ağırlıklı olarak Manuel de Landa (2002), Ilya Prigogine ve Isabelle Stengers (1984) ve Stuart Kaufmann'dan (2008) yararlandım. Lister v.d.'nin (2009) son bölümü aynı konuda yeni medya odaklı verimli bir tartışma içermektedir.

de aynı durum söz konusudur ve bu yüzden Serres (1982) özne-benzeri ve nesne-benzeri gibi kavramlar yaratmıştır. Bu konularda basit bir belirlenimsel ilişki aramak anlamsızdır çünkü bu fenomenler mekânîk ve determistik şekilde işlemez.

4. *Bilgisayar oyunları temsili medya kuramları içerisinde ancak sınırlı şekilde anlaşılabilirler.*

Peki bilgisayar oyunları bütün bu kuramsal tartışmalar içerisinde nerede durmaktadırlar? Doğrusu bütün bu tartışmalarda bilgisayar oyunlarının dışında pek çok sorundan bahsetmiş olsam da oyunlar bütün bu kuramsal tartışmalarda yönlendirici bir öge olarak iş gördü. Bu bakımdan Turkle'in (1995) deyimiyile oyunlar kuramlarla beraber düşünmek için verimli nesnelere (*objects-to-think-with*) olarak kullanıldı.

Sıkça belirttiğim gibi oyunların anlatılarına indirgenemediği ve ağırlıklı olarak temsil dışı şekilde işledikleri gerçekte yeni gözlemler değildir ve ludolojistler tarafından ikna edici biçimde ortaya konulmuşlardır. Basit bir şekilde anlatsal ve temsili öğeler, oyunlarda asli öğeler değildir ve bu öğelere odaklanmanın ne kadar yeni kavrayışlar ortaya koyabileceği konusunda en azından benim şüphelerim var. Sadece hikâye düzeyinde bakıldığında - eğer tabii varlarsa - oyunların hikâyelerinin ve anlatı formlarının Hollywood tarzı ana akım filmlerini model aldıkları ve senaryo ile karakterlerin sıkça basmakalıp ve klişe oldukları görülecektir. Böyle olduğunda bile bu oyunlar son derece etkileyici deneyimler sunabilmektedirler zira bu hikâyelerin aynı zamanda parçası olabilmek bütün deneyimi değiştirebilmektedir. Başarılı oyunlara bakıldığında onlarda ortak özelliğinin, iyi tasarlanmış bir oyun yapısı (*gameplay*) olduğu görülecektir; en azından benim bildiğim kadarıyla kötü bir oyun yapısına sahip olup da yüksek bir başarıya ulaşmış oyun yoktur, anlatıları ve hikâyeleri ne kadar iyi olursa olsun. Kısacası Shaw'ın (2010) bir görüşmecisinin deyimiyile oyunlarda anlatı genelde “olursa iyi olur” tarzı bir öğedir.

Tezde bahsedilmemiş olsa da Walter Benjamin'in *Mekânîk Yeniden Üretim Çağında Sanat Yapıtı*'nda (1978) sinema için söyledikleri belki de sinemadan daha iyi bir şekilde oyunlara uygulanabilir. Benjamin sanatın prototipi olarak resimden ziyade mimariyi almıştı ve mimarinin hem kullanılan hem de algılanan bir sanat biçimi olduğunu söyleyip, sinemayı böyle kavramsallaştırmıştı. Benzer şekilde oyunları incelemek için

önceki sanat formlarından yararlanılacaksa bu sinema, roman veya resim değil mimari olmalıdır çünkü her ikisinde de tasarımının baş ögesi etkileşimdir. Mimari literatürüne hakim olmadığından kesin bir yargı veremem ama en azından Museum of Modern Arts'ın Mimari ve Tasarım bölümünün baş küratörü Paolo Antonelli bunun farkında gibi görünüyor. Bir TED konuşmasında Antonelli 2012 yılında 14 bilgisayar oyununu MOMA koleksiyonuna dahil edişinin ardından çıkan tartışmalara değinir ve neden böyle bir şey yaptığını anlatır.⁴⁷ Ona göre kısaca “Picasso’yla Pac-man aynı müzede nasıl olabilir?” tarzı tartışmalar asıl noktayı gözden kaçırmaktadır çünkü bilgisayar oyunları sanat olsun ya da olmasın çok yaratıcı ve başarılı “etkileşimsel tasarımlara“ (*interaction design*) sahiplerdir; hatta Antonelli’ye göre oyunlar etkileşimin “saf formlarıdır”.

Nitekim buradaki bütün bu kuramsal tartışmaların amacı sadece oyunların etkileşimsel ve temsil-dışı olduğunu söylemek değildi ki zaten bunlar nispeten iyi bilinmektedir. Bunun yerine tam tersi biçimde bu özelliklerin sadece oyunlarla sınırlı olmayıp, insan dünyasının tamamı için de geçerli olduğunu çeşitli kuramcılar yoluyla ortaya koymaya çalıştım. Örneğin Deleuze’ün etki ve etkilenme kapasitesi(*affect*) ya da Maturana ve Varela’nın eylem odaklı epistemolojisi daha en baştan etkileşimsel ve temsil-dışı değil midir?

Ludoloji literatürünün bu kuramlardan habersiz şekilde benzer kavrayışlara varması bir rastlantı değildir. Newman’ın (2002) yaptığı kapasite-görünüş ayrımı, kendilikleri görünüşleri, işlevleri ve organlarıyla değil de ne yaptıklarıyla tanımlayan Spinozacı-Deleuzecü etolojiye yakın değil midir? Friedman (1999) ve Aarseth (1997) gibi kuramcıların Maturana ve Varela’nın da içinde bulunduğu sibernetik yaklaşımı onlardan habersiz şekilde oyunlar için verimli modeller olarak kullanmaları şans eseri midir?

Doğrusu oyunlardan yola çıkarak çeşitli kuramcılar yoluyla genel ve holistik bir ontoloji serimlemeye çalışmak tuhaf gelebilir. Bunun önemli bir nedeni son derece öznel ve ne yazık ki bu konuda beni savunacak herhangi bir tanışım da yok. Kısaca açıklamak gerekirse günümüzde artık önemi tanınan ana akım bir medya haline gelmeye başlasa da oyunların istenmeyen ve “çocuklara özgü” bir medya olduğu stereotipinin etkisini

⁴⁷Paola Antonelli: *Why i brought Pac-Man to MOMA*. <http://www.youtube.com/watch?v=YzGjO5aHShQ>

büyük ihtimal belli bir yaşın üzerinde çoğu oyuncu iyi bilmektedir. En azından şahsen onları öznel olarak önemli görsem de kafamdaki Öteki farklı düşünüyordu. Tez danışmanım Hakan Ergül böyle bir öneride bulunmasa ve beni cesaretlendirmeseydi büyük ihtimal hiçbir zaman böyle bir şey yapmazdım. Nitekim bu konuyu bazı genel ve öznelerarası olarak önemi hissedilen sorunlar bağlantısında tartışmam gerektiği de açıktı çünkü mesela FPS oyunlarında sağlık sistemlerinin karşılaştırılması gibi bir konu, oyunlarla yakın bir tanışıklığı olmayan okuyucular için büyük ihtimal dış çekimine benzer bir deneyim sunacaktı. Bu yüzden bilgisayar oyunlarını merkeze alan ve oyunlarla kimlik ve nelik gibi en genel ontolojik sorunların bile düşünülebileceği gösteren böyle bir tez ortaya çıktı. Bu tezin gizli gündemi de işte böyledir.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. A.B.D.: John Hopkins University Press.
- Aarseth, E. J. (2004). "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation" (der. N. Wardrip-Fruin ve P. Harrigan) *First Person: New Media as Story, Performance and Game* içinde (ss. 45–56.) Cambridge: MIT Press.
- Adorno, T. W. (1973). *Negative Dialectics*. Londra: Routledge.
- Ashmore, R. D., ve Jussim, L. (der.). (1997). *Self and Identity: Fundamental Issues*. New York: Oxford University Press.
- Badmington, N. (2003). "Theorizing Posthumanism." *Cultural Critique* 53, no. Kış, 2003.11-27.
- Badmington, N. (2004). *Alien Chic: Posthumanism and the Other Within*. London: Routledge.
- Badmington, N. (2013). "Kültürel Çalışmalar ve Post-İnsan Bilimleri". (der. G. Hall, C. Birchall) *Yeni Kültürel Çalışmalar: Kuramsal Serüvenler* (çev. O.Kartal) içinde (ss.351-378). İstanbul: Say Yayınları.
- Bakardjieva, M. (2005). *Internet Society: The Internet in Everyday Life*. London: Sage.
- Barker, C. (2004). *The Sage Dictionary of Cultural Studies*. Londra: Routledge.
- Barthes, R. (1981). *Camera Lucida: Reflections on Photography* (çev. R. Howard). New York: Hill and Wang.
- Bassett, C. (2013). "Kültürel Çalışmalar ve Yeni Medya". (der. G. Hall, C. Birchall) *Yeni Kültürel Çalışmalar: Kuramsal Serüvenler* (çev. O.Kartal) içinde (ss. 323-350). İstanbul: Say Yayınları.
- Baudrillard, Jean. (1994). *Simulacra and Simulation* (Çev. S. F. Glaser.) Michigan: University of Michigan Press.

- Baumann, Z. (1996). "From Pilgrim to Tourist: A Short History of Identity." (der. S. Hall ve P. Du Gay) *Questions of Cultural Identity* içinde (ss. 18-36). London: Sage.
- Bell, D. (2001). *An Introduction to Cybercultures*. London: Routledge
- Bendle, M. F. (2002). The Crisis of Identity in High Modernity. *British Journal of Sociology* Cilt. No. 53 Sayı No. 1 (Mart 2002) ss. 1–18
- Benjamin, W. (1978). *Illuminations*. London: Fontana.
- Blinka, L. (2008). The Relationship of Players to Their Avatars in MMORPGs: Differences between Adolescents, Emerging Adults and Adults. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on cyberspace* <http://cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2008060901&article=5>
- Bonta, M., ve Protevi, J. (2004). *Deleuze and Geophilosophy: A Guide and Glossary*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Bostrom, N. (2001). *What is Transhumanism?* www.nickbostrom.com/old/transhumanism.html
- Bostrom, N. (2011). "A History of Transhumanist Thought". M.Rectenwald ve L. Carl (der.) *Academic Writing Across the Disciplines* içinde. New York: Pearson Longman
- Boyd, D. M., ve Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 11. <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>
- Boyle, R. (11. 16. 2010). In Largest Virtual Transaction Ever, Real Sale of Pretend Nightclub Nets Half a Million Dollars. *Popsci*. <http://www.popsci.com/science/article/2010-11/real-sale-virtual-property-nets-half-million-dollars>
- Bruce, S. ve Yearley, S. (2006). *The Sage Dictionary of Sociology*. Londra: Sage
- Bullingham, B. ve Vasconcelos, A. C. (2013). The presentation of self in the online world: Goffman and the study of online identities. *Journal of Information Science*, 4 Ocak 2013. <http://jis.sagepub.com/content/early/2013/01/04/0165551512470051>
- Castells, M. (2010). *The Power of Identity*. Oxford: Wiley-Blackwell.

- Chee, F., Vieta, M., and Smith, R. (2006). "Online gaming and the interactional self: Identity interplay in situated practice." J. P. Williams, S. Q. Hendricks & W. K. Winkler (der.), *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity, and Experience in Fantasy Games* içinde (ss.154-174). NC: McFarland Publishing.
- Collins, N. (23 Ocak 2013). Computer Files Stored Accurately on DNA in New Breakthrough. *Telegraph*. <http://www.telegraph.co.uk/science/science-news/9821895/Computer-files-stored-accurately-on-DNA-in-new-breakthrough.html>
- Counts, S. ve Stecher, K. (2009). Self-Presentation of Personality During Online Profile Creation. *Proceedings of the Third International ICWSM Conference*. Microsoft Research <http://kanagawa.lti.cs.cmu.edu/11719/sites/default/files/Counts-personality.pdf>
- Danziger, K. (1997). "The Historical Formation of Selves". Ashmore, R. D. Ve Jussim, L. (der.), *Self and Identity: Fundamental Issues* içinde (ss. 137-159). New York: Oxford University Press
- Dawkins, R. (1982). *The Extended Phenotype*. Oxford: Oxford University Press.
- De Landa, M. (20 Ekim 2012). *Deleuze, Subjectivity and Knowledge*. European Graduate School ders videosu. <http://www.youtube.com/watch?v=rnoKUKax9sw> (Erişim tarihi:27.02.2013).
- De Landa, M. (17 Ekim 2012). *Intensive and Topological Thinking*. European Graduate School ders videosu. <http://www.youtube.com/watch?v=0wW2l-nBIDg> (Erişim tarihi:20. 01. 2013).
- De Landa, M. (1991). *War in the Age of Intelligent Machines*. New York: Zone.
- De Landa, M. (2002). *Intensive Science and Virtual Philosophy*. Londra: Continuum.
- De Landa, M. (2006). *A New Philosophy of Society*. Londra: Continuum.
- Deleuze, G. (1983). *Nietzsche and Philosophy* (H. Tomlinson, çev.). New York: Columbia University Press.
- Deleuze, G. (1988). *Spinoza: Practical Philosophy* (R. Hurley, çev.). San Francisco: City Lights Books.
- Deleuze, G. (1990). *The Logic of Sense* (M. Lester ve C. Stivale, çev.). Londra: The Athlone Press.
- Deleuze, G. (1994). *Difference and Repetition* (P. Patton, çev.). Londra: The Athlone Press.

- Deleuze, G. (2001). "Immanence: A life" *Essays on Life* (A. Boyman, çev.) içinde (ss. 25-34). New York: Zone Books
- Deleuze, G. (2004). *Desert Islands and Other Texts: 1953-1974*. A.B.D.: Semiotext(e).
- Deleuze, G. ve Guattari, F. (1987). *A Thousand Plateaus* (B. Massumi). London: University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. ve Parnet, C. (1987). *Dialogues* (çev. H. Tomlinson ve B. Habberjam). New York: Columbia University Press.
- Dennett, C. D. (1991). *Consciousness Explained*. New York: Back Bay Books.
- Dennett, C. D. (1995). *Darwin's Dangerous Idea: Evolution and Meanings of Life*. England: Penguin Books.
- Dick, P. K. (1968). *Do Androids Dream of Electric Sheep?* A.B.D.: Del Rey Books.
- Didur, J. (2003). "Re-embodying Technoscientific Fantasies: Posthumanism, Genetically Modified foods, and the Colonization of life" *Cultural Critique*, 2003, vol. 53, ss. 98–115.
- Dovey, J. ve Kennedy, H.W. (2006). *Game Cultures: Computer Games As New Media*. Berkshire: Open University Press.
- Ellison, N.B., Hancock, J.T. ve Toma, C.L. (2011). "Profile as promise: A framework for conceptualizing veracity in online dating self-presentations". *New Media Society*. <http://nms.sagepub.com/content/early/2011/06/24/1461444811410395>
- Erikson, E. H. (1951). *Childhood and Society*. London: Paladin Grafton Books.
- Erikson, E. H. (1970). Autobiographic Notes on the Identity Crisis. *Daedalus*, Cilt. 99, No. 4, The Making of Modern Science: Biographical Studies (Sonbahar,1970), ss. 730-759.
- Erikson, E.H. (1968). *Identity, Youth and Crisis*. New York: W.W. Norton & Company
- Fearon, J, D. (1999). What is identity (As we now use the word)? <http://www.stanford.edu/~jfearon/papers/iden1v2.pdf>

- Foucault, M. (1984). "On the Genealogy of Ethics: An Overview of Work in Progress" P.Rabinow (der.), *The Foucault Reader* (J.V. Harari, çev.) içinde (ss. 340-372). New York: Pantheon Books.
- Foucault, M. (1984). "What is Enlightenment?" *The Foucault Reader* (ed. P. Rabinow) içinde (ss. 32-51). New York: Pantheon Books.
- Foucault, M. (1988). "Technologies of the Self." L.H. Martin, H. Gutman ve P.H. Hutton (der.), *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*. içinde. A.B.D: University of Massachusetts Press.
- Foucault, M. (2002). *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences*. London: Routledge.
- Frasca, G. (2003). "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology" M.J.P. Wolf ve B. Perron (der.), *The Video Game Theory Reader* (ed.) içinde (ss. 221-235). Londra: Routledge.
- Friedman, T. (1999). *Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space*. <http://web.mit.edu/21w.784/www/BD%20Supplementals/Materials/UnitFour/friedman.htm>
- Fukuyama, F. (2002). *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. London: Profile Books.
- Fukuyama, F. (2004). "Transhumanism: The World's Most Dangerous Ideas." *Foreign Policy*, no. Eylül/Ekim (2004): 42-43.
- Geyer, F. (1999). *The Challenge of Sociocybernetics*. Paper for Symposium VI: "Challenges to Sociological Knowledge", Session 04: "Challenges from Other Disciplines", 13th World Congress of Sociology, Bielefeld, July 18-24, 1994. Online: ftp://ftp.vub.ac.be/pub/papers/Principia_Cybernetica/Papers_Others/Geyer-SocioCybernetics.html
- Gibbs J. L., Ellison, N. B., Heino, R., D. (2006). Self-Presentation in Online Personals : The Role of Anticipated Future Interaction, Self-Disclosure, and Perceived Success in Internet Dating. *Communication Research* 2006 33: 152. <http://crx.sagepub.com/content/33/2/152>

- Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in Late Modern Age*. California: Stanford University Press.
- Gleason, P. (1983). Identifying Identity: A Semantic History. *The Journal of American History*, Cilt. 69, No. 4 (Mart., 1983), ss. 910-931.
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. New York: Anchor.
- Hall, S. (1980). "Encoding/Decoding". S. Hall ve Diğerleri(der.), *Culture, Media, Language* içinde (ss. 117-127). London: Routledge and BCCCS.
- Hall, S. (1980). Cultural Studies: Two Paradigms. *Media, Culture and Society*, 2:1.
- Hall, S. (1991). "Who Needs Identity". S. Hall ve P. Du Gay (der.), *Questions of Cultural Identity* içinde (ss. 1-17). London: Sage.
- Hamburger, E. (01.03.2013). The age of the brag is over: why Facebook might be losing teens. *The Verge*. <http://www.theverge.com/2013/3/1/4049592/the-age-of-the-brag-is-over-why-facebook-might-be-losing-teens>
- Haraway, D. (1991). "A Cyborg Manifesto". S. Dering (der.), *Cultural Studies Reader* içinde (271-291). London: Routledge.
- Harold, N. (2012). Identity. *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (E.N. Zalta, der.). <http://plato.stanford.edu/cgi-bin/encyclopedia/archinfo.cgi?entry=identity>
- Hayles, K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Hayles, K. (2001). "The Condition of Virtuality". P. Lunenfeld (der.), *The Digital Dialectic: New Essays on New Media* içinde (68-95). London: The Mit Press.
- Hill, K. (26.04.2013). 'Catfishing' Gets Its First Legal Mention. *Forbes*. <http://www.forbes.com/sites/kashmirhill/2013/04/26/catfishing-gets-its-first-legal-mention/>
- Hjorth, L. (2011). *Games and Gaming: An Introduction to New Media*. Berg: Oxford
- Hughes, J. (2009). *Deleuze's Difference and Repetition: A Reader's Guide*. Londra: Continuum.

- Hume, D. (2000). *A Treatise of Human Nature* (D.F.Norton ve M.J. Norton, der.). New York: Oxford University Press.
- Identity [Tanım 1 ve 2] (2002). *Shorter Oxford English Dictionary On CD-Rom*. Oxford University Press.
- Ingold, T. (2011). *Being Alive: Essays on Movement, Knowledge and Description*. Londra: Routledge.
- Iqbal, N. (2013, 14. 02.). Concerns over rise of 'catfishing' online hoaxes. *BBC Newsbeat*. <http://www.bbc.co.uk/newsbeat/21446803>
- Jones, S. (1995). "Why there is so much genetic diversity?" J. Brockman (der.), *The Third Culture* içinde (ss. 111-8). A.B.D: Touchstone.
- Kashima, Y., Foddy, M., ve Platow, M.J. (der.) (2002). *Self and Identity: Personal, Social and Symbolic*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Kaufmann, S. (2008). *Reinventing the Sacred: The Science of Complexity and the Emergence of Natural Divinity*. New York: Basic Books.
- Kaufmann, W. (1974). *Nietzsche: Philosopher, Psychologist, Antichrist*. Princeton: Princeton University Press.
- Kennedy, H. W. (2002). Lara Croft: A Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *The International Journal of Computer Game Research*. Cilt. 2. Sayı. 2. Aralık 2002.
- Kerr, J.C. (21.05.2013). Less Facebook, Less drama: Social network waning in popularity among teens. *Global News*. <http://globalnews.ca/news/579201/less-facebook-less-drama-social-network-waning-in-popularity-among-teens/>
- Kundera, M. (1986). *Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği* (çev. F. Özgüven). İstanbul: İletişim
- Latour, B. (1991). *We Have Never Been Modern* (K. Porter, çev.). Cambridge: Harvard University Press.
- Latour, B. (1996). On Actor-Network Theory. A few Clarifications Plus More Than a Few Complications. *Soziale Welt*, cilt. 47, ss. 369-381.

- Latour, B. (1999). *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge: Harvard University Press.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., ve Kelly, K. (2009). *New Media: A Critical Introduction*. Londra: Routledge
- Locke, J. (1995). *An Essay Concerning Human Understanding*. New York: Prometheus Books.
- Luckerson, V. (08.03.2013). Is Facebook Losing Its Cool? Some Teens Think So. Time. Online: <http://business.time.com/2013/03/08/is-facebook-losing-its-cool-some-teens-think-so/#ixzz2UWhBknOK>
- Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Londra: Duke University Press.
- Maturana, R. H. ve Varela, F.G. (1980). *Autopoiesis and Cognition: The Realisation of the Living*. Dordrecht: D. Reidel Publishing Company.
- Maturana, R. H. ve Varela, F.G. (2010). Bilgi Ağacı: İnsan Anlayışının Biyolojik Temelleri (M. Ü. Eriş, çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Metz, C. (1982). *Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier* (C. Britton, A. Williams, B. Brewster ve A. Guzzetti, çev.). London: Macmillan Press.
- Miller, H. (1995). *The Presentation of Self in Electronic Life: Goffman on the Internet*. Paper presented at Embodied Knowledge and Virtual Space Conference Goldsmiths' College, University of London, July 1995. <http://www.dourish.com/classes/ics234cw04/miller2.pdf>
- Miller, V. (2011). *Understanding Digital Culture*. London: Sage.
- More, M. (1998). *The Extropian Principles: A Transhumanist Declaration*. <http://www.maxmore.com/extprn3.htm>
- Morley, D. (2007). *Media, Modernity and Technology: The Geography of the New*. London: Routledge.

- Mulvey, L. (1975). "Visual Pleasure and Narrative Cinema". Braudy, L. ve Cohen, M. (ed.), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* içinde (ss. 837-48). Oxford: Oxford University Press.
- Murphy, S., C. (2004). Live in Your World, Play in Ours': The Spaces of Video Game Identity. *Journal of Visual Culture* 2004 3: 223 <http://vcu.sagepub.com/content/3/2/223>
- Newman, J. (2002). The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames. *The International Journal of Computer Game Research*, Cilt 2. Sayı .1
- Newman, J. (2002). The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames. *The International Journal of Computer Game Research*, Cilt 2. Sayı .1
- Nietzsche, F. (1873). "On Truth and Lie in an Extra-Moral Sense". W. Kaufmann (der.), *Portable Nietzsche* içinde (ss. 42-47). A.B.D.: Penguin Books.
- Nietzsche, F. (1974). *The Gay Science*. (W. Kaufmann, çev.). New York: Vintage Books.
- Nietzsche, F. (1997). *Untimely Meditations* (çev. R.J. Hollingdale). Cambridge: Cambridge University Press.
- Pearson, K.A. (1999). *Germinal Life: The difference and repetition of Deleuze*. London: Routledge.
- Pinker, S. (11 Ekim 1997). *A Talk With Steven Pinker*.
http://www.edge.org/3rd_culture/pinker/pinkerp1.html
- Prigogine, I., ve Stengers, I. (1984). *Order Out of Chaos: Man's New Dialogue with Nature*. A.B.D.: Bantam Books.
- Rahimi, S. (2000). Identities without Reference: Towards a Posthuman Identity. *A Journal of Media and Culture*. Cilt.3, Sayı.3. <http://www.api-network.com/mc/0006/identity.php>
- Reagan, R. ve R. B. Hubler (1965). *Where Is the Rest of Me?* New York: Elsevier-Dutton.
- Ritzer, G. (2005). *Encyclopedia of Social Theory*. Londra: Sage.

- Sabate, A. (15.02.2013). How to Create Spirituality in a Video Game. *ABC News*.
http://abcnews.go.com/ABC_Univision/Entertainment/jenova-chen-spirituality-video-game-journey/story?id=18501149 (Erişim Tarihi: 05.03.2013.)
- Serres, M. (1982). *The Parasite*. A.B.D.: John Hopkins University Press.
- Shaw, A. (2010). *Identity, Identification and Media Representation In Video Gameplay: An Audience Reception Study* (Doktora tezi). <http://repository.upenn.edu/edissertations/286/>
- Shaviro, S. (2009). *Without Criteria, Kant, Whitehead, Deleuze and Aesthetics*. Cambridge: The MIT Press.
- Shields, R. (2003). *The Virtual*. Londra: Routledge.
- Slater, D. (2002). "Social Relationships and Identity Online and Offline" L. A. Lievrouw ve S. Livingstone (der.) *Handbook of New Media: Social Shaping and Consequences of ICTs* içinde (ss. 533-46). Londra: Sage.
- Smith, D. ve Protevi, (2013) J. "Gilles Deleuze". Edward N. Zalta (der.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. <http://plato.stanford.edu/entries/deleuze/>
- Staiger, J.(1992). *Interpreting Films*. New Jersey: Princeton University Press.
- Stengers, I. (1997). *Power and Invention: Situating Science* (çev. P. Bains). London: University of Minnesota Press.
- Stone, A., R. (1995). *The War of Desire and Technology At The Close of The Mechanical Age*. Cambridge: MIT.
- Stryker, S. ve Burke, S. (2000). The Past, Present and Future of an Identity Theory. *Social Psychology Quarterly*. Cilt. 63, No. 4. Ss. 284-297.
- Şimşek, U, ve Ilgaz, S (2007). Küreselleşme ve Ulusal Kimlik. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. Cilt 9, Sayı 1.
- Takahashi, D. (08.02.2013). An interview with Jenova Chen: How Journey's Creator Went Bankrupt and Won Game Of the Year. *Gamesbeat*. <http://venturebeat.com/2013/02/08/an-interview->

with-jenova-chen-how-journeys-creator-went-bankrupt-and-won-game-of-the-year/#BdjLP8pW5YYko3F.99 (Erişim tarihi 08.03.2013.)

Thoits, A.P. ve Virshup, L. K. (1997). "Me's and We's: Forms and Functions of Social Identities" Ashmore, R. D. Ve Jussim, L. (ed.) *Self and Identity: Fundamental Issues* içinde (ss. 106-136). New York: Oxford University Press.

Thompson, C. (06.03.2012). *Interview: Jenova Chen on Journey. Darkzero.* <http://darkzero.co.uk/game-articles/interview-jenova-chen-on-journey/> (Erişim tarihi: 06.03.2013.)

Tilly, C. (1998). *Durable Inequality*. Berkeley: University of California Press.

Turkle, S. (1984). *The Second Self: Computers and Human Spirit*. Massachusetts: MIT Press.

Turkle, S. (1995). *Life On The Screen: Identity In The Age Of The Internet*. New York: Simon and Schuster Paperbacks.

Turner, B, S. (ed.) (2006). *The Cambridge Dictionary of Sociology*. New York: Cambridge University Press.

Van Zoonen, L. (2013). From identity to identification: fixating the fragmented self. *Media Culture Society* 2013 35: 44. Online: <http://mcs.sagepub.com/content/35/1/44>

Varela, F. (1996). "The Emergent Self" John Brockman (der.), *The Third Culture* içinde (ss. 209-222). New York: Simon and Schuster.

Varela, F., Thompson, E. ve Rosch, E. (1993). *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. A.B.D.: MIT Press.

Whitehead, A. N. (1979). *Process and Reality: An Essay in Cosmology*. New York: The Free Press.

Williams, L. (1984). "Film Bodies: Gender, Genre, and Excess." Braudy, L. ve Cohen, M. (der.) *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* içinde (ss. 727-741). Oxford: Oxford University Press.

Wolfe, C. (2010). *What is Posthumanism?*. London: University of Minnesota Press.

Wolfendale, J. (2006). My avatar, my self: Virtual harm and attachment. *Ethics and Information Technology* (2007) 9:111–119

Woodward, K. (1997). "Concepts of Identity of Difference" K. Woodward (der.) *Identity and Difference* içinde (ss. 7-62). Londra: Sage.

Zizek, S. (2004). *Organs Without Bodies: On Deleuze and Consequences*. London: Routledge.