Intermedia International e-Journal, June, 2021; 8(14)

DOI NO: 10.21645/intermedia.2021.104 ***Submit Date:** 03.05.2021 ***Acceptance Date:** 27.06.2021 ***ISSN:** 2149-3669

DİJİTAL OYUNLARDA BİYOPOLİTİK SÖYLEM VE ANLATI: "THE SİMS 4" ÖRNEĞİ" [1-2]

Biopolitical Discourse and Narratives in Digital Games: The Example of "The Sims 4"

Ayten Bengisu CANSEVER [3]
Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi,
Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı, Kişilerarası Bilim Dalı
0000 – 0002 – 1165 - 7273

Prof. Dr. Emel POYRAZ [4]
Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı, Kişilerarası İletişim Bilim Dalı
0000 – 0002 – 1420 - 7673

ÖZ

Bu çalışmada tarihsel süreç içerisinde dönüşen oyun alanının dijitalleşme ile birlikte canlıların türü için doğal bir dürtü olmaktan çıkarak biyoiktidar teknolojisinin stratejileri için kullandığı ve bu yönüyle bir tür *dispozitif*e dönüştüğü düşünülmektedir. Bir diğer ifadeyle temelde canlıların türü için gerekli olan oynama dürtüsünün üzerine inşa edilen sıfırdan tasarlanan, kurgulanan ve üretilen bir iktidar teknolojisinin *dispozitifi* olan dijital oyunlarla birlikte biyoiktidarın yalnızca gerçek yaşamı kuşatmakla kalmadığı dijital oyunlarda yer alan sentetik yaşamı dahi kuşattığı varsayılmıştır. Bu varsayım doğrultusunda çalışmada dijital oyunlar, yeni bir (biyo)iktidar tekniği olarak konumlandırılarak içerisinde yer aldığı düşünülen biyopolitik söylem ve anlatılar sorunsallaştırılmıştır. Böylece çalışmada dijital oyunların hem anlatısallığına hem de etkileşimselliğine gömülü olan biyopolitik söylem ve anlatıları tartışmaya açmak hedeflenmiştir. Çalışmanın sahip olduğu bu düşünce ışığında "Dijital oyunlarda biyopolitik söylem ve anlatılar nasıl ve ne şekilde yer almaktadır?" sorusuna yanıt aranmıştır. Bu konu odağında dijital oyunlara biyopolitik yaklaşımla birlikte hem ulusal hem de uluslararası literatüre katkı sunmak amaçlanmıştır. Çalışma teorik ve uygulamalı olmak üzere iki kısımdan oluşmaktadır. Çalışmanın teorik kısmında biyopolitika kavramına yönelik bir soruşturma gerçekleştirilmiştir. Ardından dijital oyunların biyopolitika ile ilişkisine değinilmiştir. Uygulama bölümünde ise dijital oyunlarda yer alan söylem ve anlatı biyopolitika kıskacında The Sims 4 örneği üzerinden eleştirel söylem çözümlemesi yöntemiyle tartışmaya açılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre günümüzün popüler oyunlarından biri olan The Sims 4'ün içerisinde yer alan özne, beden, yaşam-ölüm, nüfus, ilişki ağı ve mekân gibi unsurlara bakıldığında biyopolitik söylemi destekler nitelikte olduğu görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: *Biyopolitika, Biyoiktidar, Dijital Oyunlar, Söylem, Anlatı*

Atıf/Citation: Cansever, A.B. ve Poyraz, E. (2021). Dijital Oyunlarda Biyopolitik Söylem ve Anlatı: "The Sims 4" Örneği". *Intermedia International e-Journal*, 8(14) 117-137. doi: 10.21645/intermedia.2021.104

[1] Bu çalışma Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı Kişilerarası Bilim Dalı bünyesinde Prof. Dr. Emel Poyraz'ın danışmanlığında yürütülen ve Ayten Bengisu Cansever tarafından 2021 yılında hazırlanan "Dijital Oyunlarda Biyopolitik Söylem ve Anlatı: The Sims 4 Örneği" isimli yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

[2] Makalenin Türü: Araştırma Makalesi / Research Article

[3] e-mail: bengisu-cansever@windowslive.com

[4] e-mail: emelpo@yahoo.com

Extended Abstract: From the past to the present, the concepts of “game” and “play” have an important place in our lives. Although time and place changed, the need to “play” continued to be a part of human life. According to traditional ludology theorists like Huizinga, Caillois, “play” is an impulse that goes beyond the limits of the basic biological and physiological characteristics "necessary for the species of living things. For the classical game theorists, “play” is the main source of culture, art, literature, law, war, and even civilization. The “game” and “playing” practices have undergone change and transformation with the effect of digitalization. Considering the developments in the light of information and communication technologies, games have become playable regardless of time and place. Therefore, gaming and playing practices have now turned into an activity taking place in virtual space.

In this study, it is thought that the field of "game" and "play" that has transformed in the historical process has ceased to be a natural impulse for the species of living things, and has turned into a kind of dispositive (mechanism) in this respect, which is used for the strategies of biopower technology. In other words, with digital games, which are the dispositive of power technology designed from scratch, constructed and produced on the impulse to play essentially for the species of living things, it is assumed that biopower does not only encompass real life but even the synthetic life involved in digital games. In line with this assumption, the study aims to discuss and analyze the discourses and narratives embedded in both the narrative and interactivity of digital games, which are positioned as a new power technique of biopolitics. In this focus, it is aimed to contribute to both national and international literature with the biopolitical approach to digital games.Therefore, this study, which positions digital games as an extension of biopolitics, is intended to be a source and at the same time a basis for future studies.

Biopower is a governmentality practice through the use of numerous and diverse fine techniques, in particular the use of statistics, medicine, biology, and probability, to achieve the control of bodies and the regulation of the population. According to Foucault, the creation of new power techniques also brings along new governmental relationships. New power techniques, which bring new power governmental relations with them, produce, circulate and reproduce a certain power-knowledge relationship through dispositive (apparatuses). Today, it is a known fact that biopower has reached a new dimension in body and population control, control and surveillance by articulating neoliberal governmentality and using new power dispositions. It is thought that one of these “new” dispositive is digital games from new media tools. Based on the academic literature, it can be said that in the 21st century, all kinds of new media tools are an important dispositive used to reach the masses of the dominant discourses built with the effect of their digitality feature and to subjectively internalize these discourses. Considering the developments in media and communication technologies in recent years, it can be argued that digitality, which touches many areas of social life, is a "dispositive" used for subjectivation as an extension of "governmentality" in a Foucauldian term. However, the purpose of this study is not how individuals internalize biopolitical discourses. It focuses on a much more specific question than that: How can the discourses and narratives in digital games which are dispositive of biopower, be reconsidered in the focus of biopolitics?

The study, shaped in the context of this thought ecology, consists of two parts as theoretical and practical. In the theoretical part of the study, the concept of biopolitics, which forms the backbone of the study, and its relationship with biopolitics are explained. In the practical part, the discourse and narrative in digital games were opened to discussion with the method of critical discourse analysis based on the example of The Sims 4 in the light of biopolitics. The reason why this sample was preferred in the study can be expressed as being one of the most popular games in the history of digital games, as well as its suitability for the purpose and scope of the research. In this study, the limits of the critical discourse analysis method were expanded to cover the new media environment by accepting digital games as a subject-building discourse with a Foucauldian expression. Because discourse; a meta-action is a social practice that produces power relations and subjectivity. The findings obtained from the study were interpreted with a deconstructionist approach.

According to the findings obtained from the research, it is seen that the elements such as subject, body, life, death, population, the relationship between subjects, and space in The Sims 4, one of today's popular games, support biopolitical discourse. As a result of the study, it was suggested that "digital game literacy" should be popularized in the society and thus the gamers should be aware of the whispering of the games as a “conscious individual”, for leaving their “subject” position.

Key Words: *Biopolitics, Biopower, Digital Games, Discourse, Narratives*

GİRİŞ

Geçmişten günümüze, "oyun" ve "oynama" pratikleri hayatımızda önemli bir yer tutmaktadır. Huizinga'ya göre (2015, s. 16) oyunun kökenleri insanlığın varoluşundan öncesine dayanmaktadır. Huizinga (2015) insanı "Homo Sapien" (Akıllı İnsan) ve "Homo Faber" (İmalat yapan insan) gibi sıfatlarla tanımlamaya karşı çıkarak "Homo Ludens" (Oynayan İnsan) olarak adlandırarak onun doğuştan oyuncu boyutuna vurgu yapmaktadır. Geleneksel ludologlara göre, yaşamın vazgeçilmez bir parçası olan oyun "canlıların türü için gerekli" olan temel biyolojik ve fizyolojik özelliklerin sınırını aşan bir dürtüdür (Huizinga, 2015; Culin, 2012; Caillois, 2001). Biyolojik ve fizyolojik özelliklerin sınırını aşan bu dürtü yaklaşık 80 yıl öncesinde bilgisayarların ortaya çıkışıyla birlikte dijitalleşerek yeni anlamlar kazanmaya başlamıştır (Sezen & Sezen, 2011). Dijitalleşme ile oyunun zamanı ve mekânı değişse de insanın "oynama ihtiyacı" devam etmiştir. Canlıların doğal oynama dürtüsü üzerine inşa edilen dijital oyunlar, internet üzerinden veya çevrimdışı olarak bilgisayar (PC), konsol (PS4, XBOX, Nintendo) ve mobil cihazlar aracılığıyla oynanan oldukça geniş kitlelere hitap edebilen bir yeni medya aracı olarak tanımlanmaktadır (Tandaçgüneş Kahraman & Soydaş, 2020; Erboy, 2010). Yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonra oyun ve oynama pratiklerinin sanal ortama aktarımı şeklinde açıklanabilecek olan dijital oyunların geleneksel oyundan farkı Binark ve Bayraktutan'dan (2009, s. 45) aktarılanlara göre "*…yeni medyanın özelliklerini oyun oynama edimine dahil etmesidir*". Dijitalleşmenin etkisiyle sanal uzamda oynanabilen bir aktiviteye dönüşen oyunlar, internetin de etkisiyle McLuhan'ın yıllar öncesinden öngördüğü gibi bireyler arasındaki zaman-mekân sınırlarını ortadan kaldırmış ve dünyayı global bir köy haline getirmiştir. Nasıl ki trenler bir noktadan diğerine ulaşım imkanını sağlıyorsa, oyunlar da simülasyon çerçevesinde, kullanıcılarına aynı olağanüstü hizmeti vermektedir (Poyraz, 2020, s. 324).

Tarihsel olarak bakıldığında dijital oyunların ilk çıktığı dönemde satranç, dama gibi geleneksel oyunların sanal ortama adapte edilmiş versiyonları oldukları ve bu oyunların üniversitelerin ana-çatı bilgisayarlarında boş zamanları değerlendirmek amacıyla oynandığı bilinmektedir. 1960'lı yılların ikinci yarısında dijital oyunlar daha ucuz makinelerle kitleselleşmeye başlamıştır. 1970'li yıllarda ise dijital oyunların bir endüstri olarak potansiyelinin keşfedilmesi üzerine çok daha farklı bir boyuta evrilmiştir. Bu dönemden itibaren dijital oyunlar, geleneksel oyunların sanal ortama adaptasyonundan ziyade çeşitli anlatı ve etkileşim yapılarıyla oyuncularına gerçek dünyada sahip olmak isteyip olamadıkları her şeye ulaşma, gerçeklerden kaçma olanağı sağlama, rol yapma, duyguları kanalize etme, kazanma ve başarı güdüsü oluşturma gibi çeşitli vaatler sunmaya başlamıştır. Dolayısıyla dijital oyunlar artık basit anlamıyla boş zamanları değerlendirme, rahatlama, eğlenme aracı olmaktan çıkarak endüstriyel üretim sonucunda ortaya çıkan bir metaya dönüşmeye başlamıştır (Binark, Bayraktutan-Sütcü, & Fidaner, 2009). Geleneksel oyun kuramcılarının bahsettiği oyun ve oynama pratiklerinin dijitalleşmeyle birlikte dönüştüğü görülmektedir. Artık oyunlar, çok uluslu şirketler tarafından fonlanan, tasarlanan, üretilen, satılan ve pazarlanan bir meta haline gelmiştir. Akademik zeminde yapılan oyun çalışmalarından hareketle söylenebilir ki; doğallığını ve masumluğunu kaybeden dijital oyunlar, kendisini üreten şirketin sahip olduğu egemen söylemleri renkli görüntüleri, gizemli anlatıları, eğlenceli müzikleri, çeşitli vaatleri içerisinde barındırmaktadır ve kullanıcılarına çeşitli meta-iletiler taşımaktadır. Böylesine güçlü bir "medium" olarak dijital oyunlar, bireylere sentetik dünyalarında çeşitli vaatler sunmasının yanında renkli ve eğlenceli yapısıyla adeta bireylerin beyninde iz bırakmaktadır. Oyuncular bir an bile gözlerini kapattıklarında dahi oynadıkları oyun zihinlerinde bir yerde hala akmaktadır. Dolayısıyla bireyler dijital oyunlarda yer alan söylemleri oyun sırasında kabul etmekle kalmamaktadır; aynı zamanda sentetik dünyanın söylemlerini oyunu oynamayı bıraktıkları anlarda yani gerçek yaşamda da sürdürüp içselleştirmektedir. Fakat bu çalışmanın amacı bireylerin dijital oyunlarda yer alan söylemleri nasıl içselleştirdikleri değildir. Bundan çok daha özgül bir amaç olan bir dispozitif olarak dijital oyunlardaki biyopolitik söylem ve anlatıları tartışmaya açılmasıdır. Akademik zeminde dijital oyunları tartışmaya açmak ise başlı başına bir tartışma konusudur. Literatüre bakıldığında "dijital oyunlar roman, film gibi hikâye anlatan medium'ların devamı niteliğinde mi okunmalıdır? Yoksa anlatı-bilimin ötesinde kendine özgü etkileşimli bir oyun faaliyeti olarak mı ele alınmalıdır?" sorusu üzerine temellenen narratoloji-ludoloji tartışmasının yer aldığı görülmüştür. Fakat oyunun nasıl, ne şekilde ya da kimler tarafından ele alınmasından ziyade bir söylem üreten ve

öznelerin içselleştirmesini sağlayan bir mekanizma olduğunun fark edilmesi daha fazla önemlidir (Frasca, 2003; Friedman, 1999). Dolayısıyla ister anlatı ister etkileşimli bir oyuncak olarak ele alınsın dijital oyunların içerisinde yer alan egemen söylemlerin fısıldadıklarını ortaya çıkartmak için ludo-narratolojik bir uzlaşıdan faydalanmak yerinde olacaktır. Nitekim bu çalışmada da tam olarak böyle bir yaklaşım kullanılmıştır.

Bu çalışmada tarihsel süreç içerisinde değişime uğrayan oyun fenomeni dijitalleşme ve endüstrileşmeyle birlikte biyopolitik iktidar stratejileri ile oldukça benzer nitelikler taşıdığı düşünülmektedir. Çalışmada, yeni bir tür iktidar dispozitifi olarak konumlandırılan dijital oyunların biyopolitik stratejide olduğu gibi "kolektif bedenlere", "istatistiki olarak nüfusa" ve "tür olarak insana" odaklandığı düşünülmektedir. Bir diğer deyişle oyuncular sanal dünyada oyunun kuralı gereği olan ölüm-yaşam gibi biyolojik süreçleri düzenler, kontrol altına alır, bedenleri kontrol eder, nüfusa istatistiki olarak yaklaşır ve özneleştirir. Bu bağlamda, geleneksel oyun kuramcılarının bahsettiği "oyun ve "oynama" pratiklerinin doğal bir faaliyet olmaktan çıkarak bedenlerin kontrolü ve nüfusun yönetimi olarak açıklanabilecek biyopolitik stratejiler doğrultusunda araçsallaştırıldığı söylenebilir. O halde biyolojik ve fizyolojik özelliklerin sınırını aşan bu oyun dürtüsünün temeli üzerine inşa edilen yapılandırılmış bir biyoiktidar teknolojisi olarak dijital oyunu anlamlandırmak gereklidir.

Biyoiktidar bedenlerin kontrol edilmesini ve nüfusun yönetilmesini sağlamak için sayısız ve farklı tekniklerin kullanılması aracılığıyla yaşamın tüm alanlarına, kurumlarına, bilgi ve hatta ilişkiler ağına nüfuz ettiği düşünülen bir yönetimsellik pratiğidir. Foucault'ya göre, yeni iktidar tekniklerinin yaratılması aynı zamanda yeni yönetimsellik ilişkilerini de beraberinde getirmektedir. Yeni iktidar yönetimsellik ilişkilerini beraberinde getiren yeni iktidar teknikleri ise dispozitifler aracılığıyla belirli iktidar-bilgi ilişkisini üretir, dolaşıma sokar ve yeniden üretir (Foucault M. , 1980, s. 93; Foucault M. , 2018, s. 74-75). Böylece, tüm bilgiyi ve ilişkiler ağını elinde bulunduran iktidar, çeşitli mekanizmalarla hakikat oyununa dahil ettiği bireyleri özneleştirir ve bu mekanizmaları onların yönetimselliği için kullanır. İktidarın yeni dispozitiflerden birisinin dijital oyunlar olduğu düşünülen bu çalışmada, akademik alanda oyunlar ve söylem yapıları biyopolitika odağında tartışmaya açılmıştır. Çalışmada, dijital oyunlar biyopolitik bir dispozitif olarak konumlandırılarak, içerisinde yer aldığı düşünülen biyopolitik söylem ve anlatılar sorunsallaştırılmıştır. Çalışmanın sahip olduğu bu düşünce ışığında aşağıdaki sorulara örneklem üzerinden yanıt aranmıştır:

- "Bir biyoiktidar dispozitifi olarak dijital oyunlarda biyopolitik söylem ve anlatılar nasıl ve ne şekilde yer almaktadır?
- "Dijital oyunun amaçları ve hedefleri neler?"
- "Dijital oyunun oynanışı ve anlatısal yapısı nasıldır?"
- "Dijital oyunun sentetik dünyasında yaşam ve ölüm fenomenleri nasıl temsil edilmektedir? Kimler yaşamaktadır? Kimlerin yaşamları değerli görülerek yaşatılmaya çalışılmaktadır? Kimler ölmektedir?"
- "Dijital oyunda beden fenomeni nasıl ele alınmaktadır ve nasıl kontrol edilmektedir?"
- "Dijital oyunda yer alan özne-beden-mekân ilişkisi nasıl ele alınmaktadır?"
- "Dijital oyundaki nüfus ve güvenlik ilişkisi nasıl ele alınmaktadır?"
- "Dijital oyunların anlatısallığında yer alan öznelerin birbirileriyle ilişkileri nasıldır? Dayanışmacı bir tutum mu yoksa rekabetçi bir tutum mu sergilemektedirler?"

Bu çalışmaya konu olan biyopolitika odağında dijital oyunlardaki söylem ve anlatıya olan yaklaşım hem ulusal hem de uluslararası literatüre sağlayacağı katkılar göz önüne alındığında bu çalışmanın önemini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla dijital oyunları biyopolitikanın yeni dispozitifi olarak konumlandıran bu çalışmanın gelecek çalışmalara bir kaynak ve aynı zamanda dayanak noktası teşkil etmesi amaçlanmıştır.

Çalışmanın sahip olduğu bu düşünüş ekolojisi bağlamında öncelikle biyopolitika kavramına yönelik bir soruşturma gerçekleştirilmiştir. Ardından dijital oyunlardaki söylem ve anlatılara yaşam, ölüm, özne, beden, ilişkiler ağı, mekanlar, nüfus gibi parametreler göz önünde bulundurularak genel bir değerlendirme yapılmıştır. Çalışmanın uygulama kısmında ise dijital oyun evreninden seçilen *The Sims 4* oyunu örnekleminde yer alan biyopolitik söylem ve anlatı eleştirel söylem çözümlemesi uygulanarak analiz edilmiştir. Çözümlemeden elde edilen bulgular özne, beden, nüfus, mekân, ilişkiler ağı, yaşam ve ölüm şeklinde alt başlıklara ayrılarak yapı-sökümcü bir bakış açısıyla yorumlanmıştır.

1. Biyopolitika Kavramı

Foucault'ya (2018, s. 69-70) göre iktidar toplumun tüm kurumlarına, yaşamsal alanlarına, bilgi üretim mekanizmalarına, gündelik ilişkiler ağına nüfuz eden her yerde her zaman bulunan eşitliksiz ve hareketli ilişkiler içinde işleyen stratejik bir durumdur. Foucault, iktidarla ilgili klasik alışılagelmiş "*A'nın B'ye yaptırımı*" şeklinde ifade edilebilecek hiyerarşik tahakküm ilişkisini içeren negatif tanımına karşı çıkarak iktidarın toplumun her bir hücresine kök salan ve zincir şeklinde özneler üzerinden işleyen şebekesel bir ağ olduğundan bahsetmektedir (Foucault M. , 1980, s. 98). Dolayısıyla Foucault iktidarı doğrudan doğruya bir devlete, kuruma veyahut yapıya indirgemeden oldukça geniş bir çerçeveden ele almaktadır. İktidar kavramını özne-iktidar-bilgi ilişkisinden hareketle çözümleyen Foucault'ya göre bilgi ve söylem aracılığıyla kurulan yaşamın her noktasına temas eden bu iktidar oyunu içerisinde bireyler özneleştirilmektedir. Foucault, iktidarın jeneolojisini yaptığı çalışmalarında, özneleştirme için hangi teknik ve teknolojilerin kullanıldığı sorularına yanıt aramıştır. Foucault çalışmalarında teknik kavramını "*rasyonaliteleri yönetmek için çeşitli araçlar*" anlamında kullanmaktadır. Birden fazla tekniğin kullanılması ya da tekniklerin birbirine eklemlenerek kolektif hale gelmesine ise teknoloji adını vermektedir. Dispozitif ise söylemsel ve söylemsel olmayan her türlü aracın bütünleşerek birtakım insanların yönetimselliği için kullanılan bir mekanizmadır (Foucault M. , 2011).

Foucault egemen iktidar, disiplinci iktidar ve biyoiktidar olmak üzere üç tür iktidar teknolojisinden bahsetmektedir. Her dönemde her toplumun iktidarını insan bedeni üzerinden kurgulayarak özneler üzerinden işlediğini düşünen Foucault'ya göre, iktidar teknolojileri birbirinden kopuk değildir; aksine birbiri üzerine eklemlenerek gelişip değişmektedir. Bahsedilen bu iç içe geçen ve birbiri üzerine eklemlenen iktidar teknolojileri kullandığı farklı stratejiler ve çeşitli teknikler sebebiyle farklı adlandırılmıştır.

Egemen iktidar teknolojisinde iktidar sahibi olan hükümdarın bedeni ile somutlaşarak öldürme hakkını kendisinde bulur. Egemen iktidar teknolojisinde yaşam nesneleştirilir ve iktidara tabi kılınır. "Öldür veya yaşamaya terk et" olarak açıklanan bu iktidar stratejisine göre hükümdar iktidarını korumak ve yaşatmak için öldürme hakkına sahiptir. Dolayısıyla egemen iktidar teknolojisinde hükümdarın tebaasına yapabileceği en iyi şey tebaanın hayatına karışmadan yaşamaya terk etmesidir.

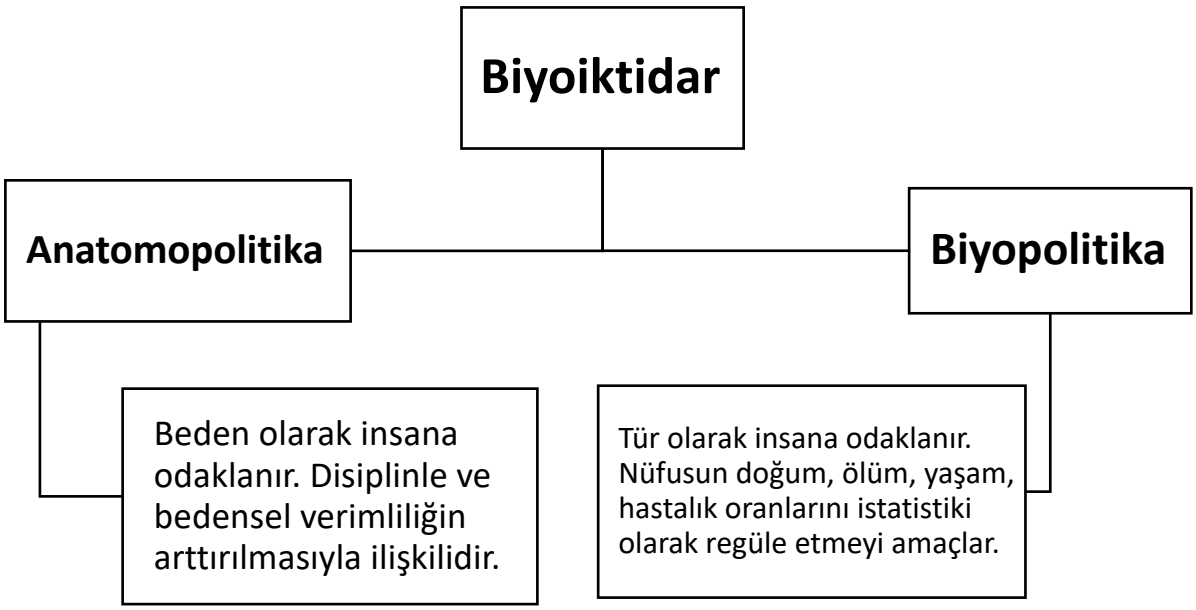
Egemen iktidarın "öldür veya yaşamaya terk et" stratejisi 17. ve 18. yüzyıla gelindiğinde değişime uğramaya başlamıştır; bu dönemde hız kazanan sanayileşmenin etkisiyle iktidar teknolojisi bireyin bedenini disipline eden, bedenleri kontrol edebilen, optimize eden, verimliliklerini arttırmaya çalışan bir anlayışa doğru evrilmiştir. Bahsedilen bu iktidar ise disiplinci iktidardır.

Foucault, 18. Yüzyılın ikinci yarısında disiplinden farklı olarak "nüfus" kavramı ile ilişkili olarak ortaya çıkan yeni bir iktidar teknolojisinden bahsetmektedir. Bu yeni tür iktidar teknoloji egemen iktidarın tam tersi olan "yaşam yarat veya ölüme terk et" stratejisi üzerine temellenen biyoiktidardır. Biyoiktidar anlayışı ile birlikte iktidarın asıl etki alanı bedenlerin güce tabi kılınması değil onların yaşamlarının yönetilmesi üzerinedir (Cansever, 2020, s. 122). Bu anlayışın dönüşümündeki en önemli faktörlerden biri "*nüfus*" kavramının ortaya çıkışıdır. Foucault nüfusu şu şekilde açıklamaktadır:

> "(…) sadece kalabalık bir grup insan demek değil; biyolojik süreçlerin ve yasaların nüfuz ettiği, emrettiği, yönettiği canlı varlıklar demektir. Bir nüfusun doğum oranı, ölüm oranı vardır, bir nüfusun yaş eğrisi, yaş piramidi, hastalanma hali, sağlık durumu vardır, bir nüfus yok olabilir veya tersine, gelişebilir (Foucault M. , 2011, s. 152)."

Biyoiktidar; bedenlerin kontrol edilmesini (anatomo-politika) ve nüfusun istatistiki olarak yönetilmesini (biyopolitika) sağlamak üzere birbirine eklemlenen iki boyuttan oluşmaktadır.

Tablo 1: Biyoiktidar ve boyutları



Biyoiktidarın "anatomo-politika" boyutu doğrudan insan bedenini disipline etmeyi, denetimini ve kontrolünü amaçlayan boyuttur. Anatomo-politika boyutunda beden terbiyesi, itaatkârlığı, bedenin yeteneklerinin arttırılması ve aynı zamanda bedenin güçlerinin ortaya çıkarttırılarak yarar sağlanması üzerinde durulmaktadır (Canalp, 2018). Aslında Foucault biyoiktidar kavramını açıklarken disiplinci iktidar teknolojisine "anatomo-politika" adını vermiştir. Nitekim Foucault'ya göre "biyoiktidar disiplini dışlamaz, aksine onu içine alarak/eklemlenerek birlikte hareket etmeye başlamıştır" (Foucault M. , 2003, s. 242). Biyoiktidarın anatomo-politikası doğrudan "beden olarak insana" ve disiplinle ilgili stratejilere yoğunlaşırken; biyopolitika ise "tür olarak insana" yani nüfusla ilgili doğum-ölüm oranlarını düzenleme, kontrol etme gibi bir dizi biyolojik süreci ele alır. Biyopolitika kavramını *Cinselliğin Tarihi* kitabının son bölümünde ele alan ve ardından 1974 yılında derslerinde kullanmaya başlayan Foucault bu kavramdan şöyle bahsetmiştir: *"(…) Kapitalist toplum için, biyolojik ve bedenle ilgili olan biyopolitika her şeyden çok önemliydi. Beden biyopolitik bir gerçeklik, tıp biyopolitik bir stratejidir."* (Foucault M. , 2001, s. 137). Bu doğrultuda bakıldığında biyoiktidar ile birlikte "*biyolojik olanın bedensel ve zihinsel olarak denetim altına alınması*" anlayışı önem kazanmıştır (Yılmaz, 2007).

Foucault'ya göre biyopolitika kavramını anlayabilmenin yolu neo-liberalizmin doğasını kavramaktan geçmektedir. Çünkü Foucault'ya göre "*neoliberal sistem her türlü habitatta yaşayabilecek bir yaşam formudur*" ve biyopolitikaya eklemlenmiştir (Kalan, 2014, s. 149). Biyoiktidar neoliberal yönetimsellikle birlikte makro bir boyuta ulaşarak bir yönetim sanatına dönüşmüştür. Artık biyoiktidar özneleri, bedenleri ve nüfusu doğrudan yönetmeden yönetir hale gelmiştir. Neoliberal yönetimsellik, Foucault'nun deyişiyle "homo-economicus"u yani kendi çıkarlarını düşünen, kendisini ekonomi üzerinden tanımlayan özneler üretir. Foucault neoliberal düzende yer alan "homo-economicus"u şöyle açıklar: "*Homo-economicus bir tür girişimcidir ve kendisine yatırım yapar.*"

(Foucault M., 2015c). Neoliberal düzende homo economicus büyük özel sermayelerin ihtiyaçları doğrultusunda kendisine yatırım yapan ve kendisini "i*nsan sermayesi*" olarak gören bir girişimcidir (Foucault M., 2015c). Foucault neoliberal düzenle birlikte değişen iktidar ilişkilerine ve mekanizmalarına uyum sağlayan ekonomik özneleri girişimci olarak ele alır. Bu durumu Gary Becker'dan alıntı yaparak aktarır:

> "Ekonomi insan davranışlarını, amaçlar ve alternatif kullanımları olan kıt kaynaklar arasındaki ilişkileri inceleyen bilim dalıdır. İnsan amaçlarına -evlilikten suç işlemeye, çocukları için harcama yapmaya kadar- ulaşmak adına bütün girişimleri, belirli bir fayda maliyeti hesabı uyarınca 'ekonomik' olarak anlaşılabilir. Bu durum 'emek' ve 'işçi' tanımında muazzam bir değişikliğe gidilmesini gerektirir. Maaş ve yevmiyeler birincil yatırımdan, yani kişinin becerilerine ve yeteneklerine yapılan yatırımdan elde edilen kara dönüşür (Read J. , 2009, s. 28; Read J. , 2012, s. 85)."

Özetle, biyoiktidar bedenlerin kontrol edilmesini ve nüfusun yönetilmesini sağlamak için sayısız ve farklı ince tekniklerin kullanımı aracılığıyla, özellikle de istatistik, tıp, biyoloji, olasılığın kullanılması yoluyla uygulanan ve yaşamın her alanına temas eden bir yönetimsellik pratiğidir.

2. Biyopolitik Bir Dispozitif Olarak Dijital Oyunlar

Biyopolitik dispozitif olarak dijital oyunlar, geleneksel oyunlardan farklı olarak özneleştiren, nüfusa uygulanan, yaşam ve ölüm gibi biyolojik faaliyetleri düzenleyen, kontrol eden, denetim altında tutan söylem ve anlatıya sahip oldukları söylenebilir. Dijital oyun geliştiricileri "*Size bir evren versek onu nasıl düzenlersiniz, kontrol edersiniz ve yönetirsiniz*?" gibi güçlü bir soru etrafında çeşitli oyunlar geliştirerek oyunculara sunmaktadır. Bu güçlü soru etrafında şekillenen dijital oyunlarda, oyuncu oyunda verilen sentetik dünyayı tasarlar, yönetir, kontrol eder ve nüfusunu yaşatmak için savaşır. Üstelik bu sentetik dünyanın sınırı hayal gücüyle sınırlı görünse de oyunun *prosedürel retoriği*[5] ile sınırlıdır. Oyuncu, gerçek hayatın taklidi olan dijital oyunlarda "özgürce" davrandığını düşünür ancak bu özgürlük yazılımcının belirlediği kodlarla etkileşimden başka bir şey değildir. Özgürlük yanılsaması dijital oyunlarda dahi roller, statüler hatta verilmek istenen söylemler belirli olarak düşünülebilir. Dijital oyunlarda "*Tanrı'yı oynayan*" panoptik konumdaki oyuncu yaşam ve ölüm üzerinde mutlak bir hak sahibidir. Dijital oyunlarda oyuncunun Tanrı'yı oynamasına imkân vermesi oyun içi dünyada herkesin ve her şeyin ne yaptığını bilmesine olanak verir. Oyuncu Foucault'nun bahsettiği panoptikon konumuna geçmektedir. Oyuncu dijital oyunlarda bir imparatorluk inşa edebilir (*Civilization* ve *Age of Empires* oyunları gibi), dünyayı fethedebilir (*Total War*), şehirleri (*The Simcity*), eğlence parklarını (*Tycoon Games*), gündelik hayatı yönetebilir (*The Sims*) ve hatta bir virüs geliştirerek insan popülasyonunu yok etmeye çalışabilir. (*Plague Inc*.)

Tüm bilgiyi, ilişkiler ağını ve bedenleri yönetme gücünü elinde bulan oyuncu oyunları, oyundaki sanal-özneleri, bedenleri ve nüfusu -oyunun anlatısı ve yazılımı izin verdiği ölçüde- şekillendirmektedir. Tıpkı devletin nüfusu yönetmek için kullandığı biyopolitik stratejide olduğu gibi dijital oyunlarda da sanal-öznelerin yaşam, ölüm, sağlık ve hastalık gibi süreçleri, bedensel yetenekleri ve hatta her türlü faaliyetleri istatistiki verilere indirgenmektedir. Sayılabilen, istatistiki verilere dönüşen sanal-öznelerin gerçek yaşamda olduğu gibi yönetimselliği kolaylaştırdığı söylenebilir. Çoğu ana-akım dijital oyunlarda çeşitli araçlarla (grafikler, yüzdelik dilimler, şekiller vb.) sayılabilen sağlık, yaşam, ölüm, bedensel yetenekler, ilişkisel durumlar ve her türlü başka faaliyetlerin biyopolitik yönetimsellik mantığını da güçlendirdiği düşünülebilir.

Tarihsel olarak oyunsal düzlemdeki istatistiğin ya da sayıların kullanımı aslına bakılırsa uzunca bir süredir yer almaktadır. Örneğin satranç taşlarının hareketlerinin sayısallaştırılmış çizgisel yapısı bu durumun en eski

[5] Ludo-narratoloji yaklaşımının bir ürünü olan prosedürel retorik kavramı, oyun yapımcılarının belirli bir ideolojiyi, söylemi veya dünya görüşünü geniş kitlelere ulaştırmak için tasarlanan oyun içindeki kurallara, temsile, anlatıya ve etkileşime odaklanır.

örneklerden biri olarak kabul edilmektedir. Bununla birlikte 20. yüzyılın sonlarına doğru dijital oyunlardaki istatistiksel temsilin giderek artmaya ve genişlemeye başladığı düşünülmektedir. Dijital oyunlardaki istatistiki genişlemenin *oyundaki öznenin özelliklerinin sayısal verilere çevrilmesine* doğru gerçekleştiği söylenebilir. Bu durumun en bilinen örneklerinden biri 1974 yılında yayınlanan Gygax ve Anderson'un *Dungeons and Dragons* (D&D) oyunudur (Carreker, 2012). Bu oyunla birlikte dijital oyunlarda yer alan yaşam-ölüm unsurları birbirine karşıt ikili statik durum olmaktan çıkarak oyuncu tarafından yönetilebilen dinamik bir duruma dönüşmeye başlamıştır. Oyun-içi sentetik dünyada yönetenin gücünün göstergesi olarak yaşam, minimum ve maksimum istatistiki verilere dönüştürülerek rasyonel bir hale getirilmiştir. *D&D*'de yer alan yaşamsal değerlerin ve sağlığın ölçülebilen bir mekanizmaya dönüştürülmesi fikri kendisinden sonraki dijital oyunlara ilham vermiştir. 1980'lere gelindiğinde birçok oyun geliştiricisi oyunlarına yaşam mekanizmalarını dahil etmeye başlamıştır. Tuhaf bir şekilde, dijital oyunların sentetik dünyasında sağlığın sayısal çizelgelerle gösteriminin popülerleştiği dönem ile gerçek yaşamda biyopolitikanın yoğunlaşmasına atıfta bulunan biyomedikalizasyonun ortaya çıkıp yayılım gösterdiği dönem birbirileriyle kesişmektedir. Oyunda yaşamın istatistiki temsilinin biyo-medikalizasyonla bir miktar nedensel bir ilişkisi olduğunu ve hatta bazı tarihsel başlangıç noktalarını paylaştığını ileri sürmek fazla iddialı olur. Fakat her ikisinin de dijital çağın ürünleri olduğu ve bireylerden veri toplamaya, bireyi ayrıştırmaya ayrıcalık tanıyan biyopolitik yönetimsellik mantığının temelini inşa ettikleri görülmelidir.

Yaşamın ölçülebilen, sayısal temsiliyetinin popülerleşmesi ve genişlemesi dijital oyunlarda kayda değer bir değişime yol açmıştır. Statik yaşam mantığındaki oyunların aksine yaşamın ölçülebilir, sayısal gösterimi hayatta kalmak ve başarılı olmak için oyuncu tarafından izlenmesi, kontrol edilmesi ve yönetilmesi gereken bir sermayeye dönüşmüştür. Yaşam; sağlık, hastalık, hasar gibi durumları hesap eden istatistiki verilere indirgenmekte ve tüm bunlar oyuncuya girdi-çıktı olarak ifade edilebilecek sibernetik süreçler olarak sunulmaktadır. Bu durum bir tasarımdan çok daha fazlasını ifade etmektedir. Tıpkı ölüm üzerine temellenen iktidar anlayışından yaşam üzerine temellenen biyoiktidarda olduğu gibi dijital oyunlar da statik yaşam-ölüm anlayışından çıkarak yaşamı yönetilebilen bir durum olarak ele almaya başlamıştır. Böylelikle "oyuncu-özne", sentetik dünyadaki biyolojik süreçlere müdahale edebilir hale gelmiştir. Karakterini yaşatmak isteyen oyuncu onu iyileştirmek için çeşitli öğeler ve ekipmanlar kullanabilmektedir. Oyun-içi paralarla gerekli sağlık eşyaları satın alınır ve karakterin yaşam süresi uzatılır. Bu durumda oyuncunun oyundaki karakterinin ölmemesi için çabalayan bir özneye dönüştüğü söylenebilir. Kısacası "yaşam" dijital oyun yapısında bir sermaye ve rasyonel bir nesne olarak öne çıkmaktadır. Oyundaki karakter bir sermaye olarak düşünülerek onu en iyi şekilde geliştirmek, kontrol etmek ve yönetmek önem arz etmektedir. Bu durum oyun-içi "kendilik gözetimi uygulamaları" olarak görülebilir.

Ayrıca biyoiktidarın stratejilerindeki gibi oyun içindeki karakterin bedeni hem dışsal hem de içsel süreçleriyle kuşatılmıştır. Oyuncu tarafından karakterin bedeninin bir yandan içsel süreçleri olan yaşam süresi, sağlık düzeyi, ölüm gibi çeşitli biyopolitik boyutları düzenlenirken bir yandan da bedensel kapasiteleri ve yetenekleri arttırılmaktadır. Oyunlarda karakterin bedensel yeteneklerinin arttırılarak maksimum verim ve fayda edilebilir hale dönüştürülmesi anlayışı ise biyoiktidarın anatomo-politika boyutuna işaret etmektedir. Bedensel yeteneklerin arttırılmasıyla oyundaki görevler daha kolay geçilebilecek ve düşmanlar daha kolay alt edilebilecektir. Dolayısıyla kendisinin bir girişimcisi olarak görülebilecek oyun karakterine yatırım yapan oyuncu-özneler hayatta kalıp oyuna devam edecek ve bunu başaramayanlar ise ölüme terk edilecektir. Üstelik bu durum oyuncular arasında hayatta kalma ve oyuna devam edebilmek için rekabet duygusu yaratmaktadır.

Biyopolitikanın stratejisi değerli gördüğü yaşamı çoğaltması ve değersiz olanı ise ölüme terk etmesidir. Bu noktada "dijital oyunların anlatısında ölen kim ve öldüren kim?" sorusu önem taşımaktadır. Yaşam üzerine temellenen biyoiktidar nüfusunu yaşatmaya odaklanırken onun refahını sağlamak için öldürdüğünde de kitlesel olarak öldürmektedir. Nitekim dijital oyunlarda da oyuncu kendi nüfusu olarak tanımladığı sanal-öznelerinin refahı ve iyiliği için bu öldürme davranışını gerçekleştirmektedir. Kendisini bir kurtarıcı olarak konumlandıran

oyuncu, sentetik dünya içerisinde karşı taraf olarak ilan edilen düşmanın yaşamını değersiz görerek onları kitlesel olarak ölüme terk etmektedir.

3. Araştırmanın Metodolojisi

Araştırmanın uygulama bölümünde dijital oyunlarda biyopolitik söylem ve anlatı The Sims 4 örnekleminde eleştirel söylem çözümlemesi (ESÇ) metoduyla çözümlenmiştir. Çalışmada bu oyunun örneklem olarak seçilme sebebi ise The Sims 4'ün dijital oyun tarihinin en popüler oyunlarından biri olmasının yanında araştırmanın amacı ve kapsamına olan uygunluğu olarak ifade edilebilir.

ESÇ bir söylemi, anlatıyı, metni, diyalogu ya da monologu sistematik olarak çözümleyerek içerisinde yer alan politik, kültürel, toplumsal veya ideolojik olan gizli yapıyı ortaya koymayı amaçlayan bir yöntemdir (Doyuran, 2018). Yöntemin sahip olduğu amaç doğrultusunda "*metnin söyleyemediğini duyabilmek ve anlayabilmek için metnin ötesine gitmek*" gereklidir (Palmer, 2008, s. 302; Doyuran, 2018, s. 303). Söylem genellikle yazılı veya sözlü bir metnin sınırlarına bağlanarak açıklanmaktadır; fakat bu tanım söylemin anlamının kısıtlanmasına yol açmaktadır. Çünkü söylem; metnin sınırlarını aşan bir tür meta-eylemdir, iktidar ilişkilerini ve öznelliği üreten bir toplumsal pratiktir (Sözen, 1999). Söylem, "*muhtemel dünyaların yansımasıdır*" ve "*sosyal gerçekliğini inşa etmektedir"* (Wodak & Reisigl, 2001, s. 12-27).

Bu çalışmada dijital oyunlar Foucault'cu bir ifadeyle özne inşa eden bir söylem olarak kabul edilmiştir ve ESÇ yönteminin sınırları yeni medya ortamını kapsayacak şekilde genişletilmiştir. Ludo-narratolojik uzlaşısal bir yaklaşımdan hareketle hem anlatısallığı hem de etkileşimselliği göz önünde bulundurularak dijital oyunların içerisinde yer alan biyopolitik söylem ve anlatılar eleştirel söylem çözümlemesi yöntemiyle çözümlenmiştir. Seçilen dijital oyun örnekleminin (The Sims 4) anlatısında ve etkileşiminde yer alan her bir unsur Michel Foucault'nun biyopolitika anlayışı odağında "nüfus", "beden", "mekân", "özne", "yaşam" ve "ölüm" gibi parametreler göz önünde bulundurularak yapı-sökümcü bir yaklaşımla eleştirel söylem çözümlemesi uygulanarak çözümlenmiştir. Yapısökümcü yaklaşım bir metnin, söylemin veyahut bildirinin anlamlarını onları yeniden yapılandırarak inşa eden post-modern eleştirel yaklaşım olarak tanımlanabilir (Derrida J. , 1997; Derrida J. , 1973). Bu yaklaşımın amacı söylemin derin yapılarına ulaşmak için ayrıştırmaktır.

4. Bulgular ve Yorum

2000 yılında Will Wright tarafından tasarlanan ve Maxis tarafından piyasaya sürülen ve EA tarafından dağıtımı yapılan serinin ilk oyunu olan The Sims, kısaca gerçek hayatın, öznelerin, mekanların, faaliyetlerin ve ilişkilerin simülasyonu olarak ifade edilebilir. The Sims, 1991 yılında Oakland yangınında evini ve mal varlığının çoğunu kaybeden oyun tasarımcısı Wright'ın hayatını yeniden inşa etme deneyimini dijital ortama taşıyarak oyunlaştırma fikriyle doğmuştur. The Sims oyun serisi aslına bakılırsa herhangi bir tanımlanmış hedefe veya nihai sonuca sahip olmayan *sandbox* türündeki bir oyun olarak tanımlanmaktadır.

Şekil 1: The Sims, Level Dergisi 2000



Bilindiği üzere *sandbox* oyun türü çizgisel bir anlatısallık sunarak oyuncuyu kısıtlamamaktadır; bunun yerine oyuncu tıpkı bir kum havuzundaymış gibi dijital oyunun sanal uzamında hayal gücüyle serbest bırakılmaktadır. Oyuncular, "Sim" adı verilen sanal insanı yaratır, onu evine yerleştirir, ruh hallerini, ilişkilerini, arzularını, yaşamsal faaliyetlerini, biyolojik ve mental süreçlerini düzenler ve kontrol altına alır. Bu oyun oynama pratiklerine bakıldığında The Sims'in klasik oyun anlayışındaki "*bebek evi*" geleneğinin daha gelişmiş ve sanal ortama aktarılmış bir versiyonu olduğu da düşünülebilir (Flannagan, 2003, s. 1). Hatta oyunun tasarımcısı Wright'ın "sanal bebek evi" metaforu The Sims piyasaya sürüldüğünde bir pazarlama stratejisi olarak sıklıkla kullanılmıştır.

Şekil 2: The Sims 2000 reklam afişi



2014 yılında serinin dördüncü oyunu olarak piyasaya sürülen The Sims 4 (TS4)'ün tanıtım yazısında oyundan şöyle bahsedilmektedir:

> "Hayatla oynayın! TS4, insanları yaratma ve kontrol etme gücü veren yaşam simülasyon oyunudur. TS4'te yaratıcılığı, mizahı, kaçışı ve hayatla oynama özgürlüğünü yaşayın."
> "Daha akıllı Sim'ler ve daha garip hikayeler! TS4, daha önce hiç olmadığı kadar yaşamla oynamanıza izin veren, hayranları tarafından merakla beklenen bir yaşam simülasyon oyunudur. Benzersiz görünümlere, kişiliklere, davranışlara ve duygulara sahip olan daha akıllı tasarlanan Sim'lerinizi kontrol edin. Sim'inizi "oluşturma" ekranında şekillendirin, yeni yaratıcılık düzeylerini deneyimleyin ve yenilenmiş inşa modu ile güzel evler tasarlayın. Oyundan hiç çıkmadan yeni içeriklere göz atmak, paylaşmak ve indirmek için Sims Galerisi'ni kullanın. Sim'lerinizin zihnini, vücudunu, kalbini kontrol edin ve hikayelerinize hayat veren mahallelerde yeni oyun olanaklarınızı keşfedin."

Resmî açıklamalardan da hareketle TS4'ün "*Size bir dünya versek onu nasıl düzenlersiniz, kontrol edersiniz ve yönetirsiniz*?" şeklindeki güçlü bir soruyu oyuncularına sunduğu ve oynanışın bu soru etrafında şekillendiği söylenebilir. Bu güçlü soru etrafında şekillenen TS4, oyuncuları oyunun sentetik dünyasında her şeye gücü yeten bir konuma yerleştirerek özneler, ortamlar, durumlar, olaylar yaratmalarına ve bunların sonuçlarını gözlemlemelerine izin vermektedir. Tüm bunlardan hareketle TS4'ün oyuncuya Tanrı konumunu benimsemesini önererek onu bir oyun dünyası kurmaya ve ardından bu dünyanın yönetimine ilişkin sorumluluğu almaya davet ettiği söylenebilir. Ancak TS4'ün oyuncuyu Tanrısal olarak konumlandırması oyuncuların her zaman yaşamı "iyi" yöneteceğini akla getirmemelidir. Bazı oyuncular sadece eğlenmek için sanal-özneleri oldukça kötü şekilde yönetmektedir.[6] Hatta TS4'ün olayları, durumları, mekanları, özneleri tepeden izleme imkânı veren kamera perspektifinin oyunculara sunulan Tanrısal konumu kanıtlar nitelikte olduğu söylenebilir.

Şekil 3: TS4 kamera açısı



TS4'te oyuncunun "Tanrı'yı oynamasına" imkân vermesi sebebiyle oyun içi dünyada herkesin ve her şeyin ne yaptığını bilmesine olanak verir. Başka bir ifadeyle oyuncu Foucault'nun bahsettiği *panoptikon*

[6] Oyuncular, sanal-özne Sim'leri eğlence amaçlı kötü koşullarda yaşatabilir, Sim'lerin sınırlarını zorlayabilir ve hatta çeşitli öldürme yollarını üstünde deneyebilir. Buna "karanlık oynama" adı verilir.

konumuna geçmektedir. Bu noktada her şeyi ve herkesi gözetlemeye erişimi olan oyuncuların röntgenci bir hazla ve bitmeyen bir iştahla izleyerek kontrol ettiği de belirtilmelidir.

Şekil 4: TS4 Panoptikon canlandırması



Nihai bir amacı ya da sonucu olmayan TS4 oyununun mekanlar ve öznelerin gündelik yaşamdaki ilişkilerinin kontrolü, denetimi gözetimi ve yönetimi prensibi üzerine kurulu olduğu söylenebilir. Gerçek hayatın simülasyonu olarak görülen bu basit oyunu eğlenceli yapan nokta oyuncuya kendi dünyasının anlatısını yazma şansı vermesidir. Görüldüğü üzere tüm bilgiyi, ilişkiler ağını, özneleri, bedenleri, mekanları ve nüfusu gözetleme, denetleme ve yönetme gücünü elinde bulunduran oyuncu oyunun yapay dünyasında anlatıyı "istediği gibi" "özgürce" şekillendirmektedir. Ancak gündelik yaşamın sanal uzamdaki taklidi olan bu oyunda, oyuncu sanıldığı kadar "özgür" değildir. Bu noktada tıpkı oyundaki sanal Sim'lerin sınırlı özgürlüğünün olduğu gibi oyuncu-öznenin de özgürlüğünün de sınırlı olduğu söylenebilir. Oyuncunun sahip olduğu bu "özgürlük" yazılımcının belirlediği kodlarla etkileşimden başka bir şey değildir. Ayrıca oyuncu-özneler bu sentetik dünyada farkında olmadan bilinçaltına işleyen egemen söylem ve anlatıları sanal-özneler üzerinden yeniden inşa etmektedir. Bu noktada ikili bir özne inşa sürecinden bahsetmek mümkündür. "Oyuncu-özne", gerçek yaşamda içselleştirdiği biyoiktidar ilişkilerini kendi anlatısını oluşturmasına imkân veren bu "etkileşimli oyuncak" aracılığıyla sanal-özne Sim'ler üzerinden inşa ederken "sanal-özneler" de simülasyonel ve etkileşimsel yapılarında gizlenen biyopolitik söylem ve anlatılarla oyuncu-özneyi yeniden ve yeniden inşa etmektedir. O halde eğlenceli görünen özgürlük yanılsaması yaratan ve yaşamın simülasyonu olan bu oyunun söylem ve anlatılarında gizlenen biyo-iktidar ilişkilerinin içselleştirilmesine hizmet eden bir araç olduğu söylenebilir.

Peki bu oyunun sentetik dünyasındaki söylemlerde ve yazılımında neler gizlidir? Bu soruyu yanıtlamak için TS4'ün sentetik dünyasına Foucault'cu biyopolitika kıskacında bakmak yerinde olacaktır.

Şekil 5: TS4'te özne



Özne: Oyunda sanal-özne olan ve Sim adı verilen simülakrların temel yaşamsal ihtiyaçlarından bedensel ölçülerine, karmaşık duygu durumlarına, bedensel kapasitelerine, hayat amaçlarına, oturuşlarına, yürüyüşlerine, ekonomik ve sosyal ilişkilerine kadar sahip oldukları her türlü unsur rasyonel ve istatistiki verilere indirgenerek oyuncu tarafından kontrol edilerek yönetilmektedir. Sentetik dünyalarındaki gündelik yaşamdaki basit görevleri bile yapabilmek için yönlendirici bir ele ihtiyaç duyan ve yönetmekten yoksun olan Sim'ler Foucault'nun deyişiyle "başkasına bağımlı" öznelerdir. Üstelik sanal-özneler başkası tarafından yönetildiklerinin de farkında değillerdir. Bu yönüyle sanal-özne Sim'lere bakıldığında gerçek hayatta yönetildiğinin farkında olmadan hakimiyetin kendisinde olduğuna inanan neoliberal özne homo-economicus ile benzerliği görülmüştür. Sanal-öznelerin bedenlerinden, duygularına, ilişkilerine ve faaliyetlerine kadar her şey kişisel olmaktan çıkarak oyuncu tarafından müdahale edilebilir bir alana dönüşmüştür. Sentetik dünyadaki homo-economicus'lar (Sim'ler) bizlere insanın kendisini bir sermaye olarak görüp yatırım yapma söylemini en açık bir biçimde gösterir. Sentetik dünyanın yaşam alanında herkes ve her şey sanal homo-economicus'un sermayesini yaratacak, geliştirecek ve zenginleştirecek nesnelerdir.

Şekil 6: TS4'te beden



Beden: TS4'ün sentetik dünyasında da "beden" oldukça önemlidir; çünkü sanal-özneler gündelik yaşamda bedenleriyle var olmaktadır. Sanal-özne Sim'lerin bedenleri hem anatomo-politika boyutuyla hem de biyopolitika boyutuyla düzenlenir, kontrol edilir, gözetlenir ve yönetilir. TS4'ün sentetik dünyasında beden oyuncu tarafından bir kil ya da hamur gibi şekillendirilebilir. Oyunda bedene ilişkin söylemin izine düşüldüğünde açık ve net biçimde "ideal bedenin sağlıklı olma" söylemi görülmektedir. Sanal-özne Sim'lerin bedenleri kabul edilebilirlik zayıflık ve kabul edilebilirlik şişmanlık düzeylerine göre olmak üzere bir çizelge ile sınıflandırılıp sınırlandırılmıştır. Bedene ilişkin bu ön kabuller oyuncuya özgürlük yanılsaması yaratarak bedene sınırlar çizmektedir. Ayrıca oyun içi sentetik dünyada sanal-özne Sim'lerin sağlıklı ve fit bir vücuda kavuşma eğiliminde olduğu ya da programlandıkları görülmüştür. Sağlıklı beden söylemi oyunda kendisini uyku düzeninden boş zaman aktivitelerine ve yemek yeme alışkanlarına kadar her yerde kendisini göstermektedir. Bedenlerin kilosundan başka bir diğer unsur da boylarına ilişkindir; çünkü oyunda sanal-öznelerin boyları tek bir biçimde yani standart olarak belirlenmiştir. Bedenin temsiline ilişkin bir başka problematik boyut ise gerçek yaşamda görülebilecek bedensel engellerin oyunda yok sayılıp dışlanmasıdır. Biyopolitikanın birincil stratejisi güzellik üzerine olmasa da bedenlerin estetik görünümü de zaman içerisinde önem kazandığından bahsedilmişti. Bu doğrultuda oyunda yer alan kadın ve erkek bedenlerine bakıldığında vücutlarının mükemmel pürüzsüzlükte, tüysüz, sivilcesiz ve ipeksi olarak kurgulandığı görülmüştür. Ayrıca oyunda markalarla yapılan çeşitli iş birlikleri bedeni süsleyen teknolojilerden biri olan makyaj üzerinedir. Böylece oyunda yer alan bedenlerin gözleri daha belirgin, dudakları daha öpülesi ve ciltleri daha parlak olarak tasarlanabilmektedir. Böylece bedenlerin çekiciliği de kontrol edilebilir hale gelmiştir. Bedene ilişkin tüm bu temsiller göz önünde bulundurulduğunda TS4'ün neoliberal düzene eklemlenen biyoiktidar ilişkileri çerçevesinde toplumda yer alan kadın ve erkek bedeninin estetize ve idealize edilerek gerçek yaşamdaki güzellik standartlarını oyun dünyasında yeniden ürettiği

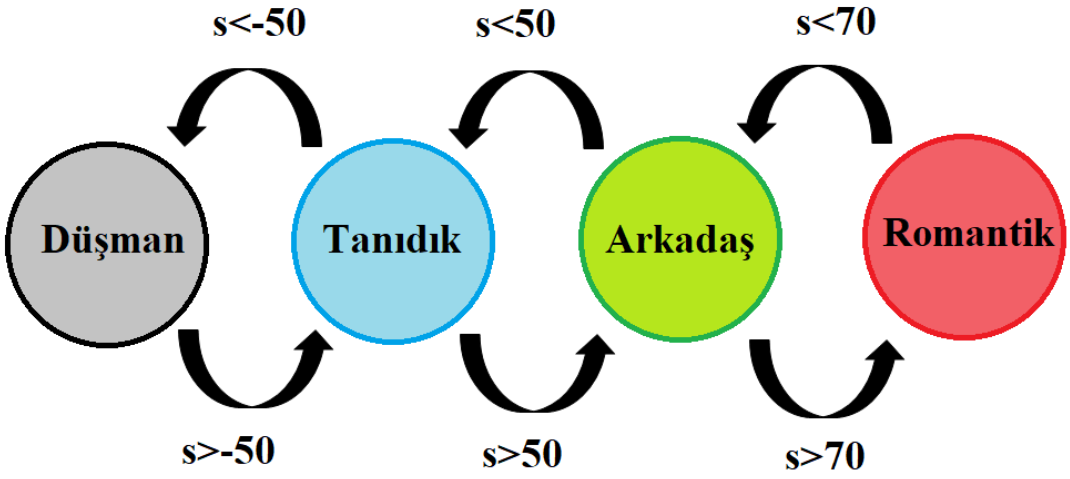
düşünülebilir. Son olarak bedene ilişkin en can alıcı nokta olan cinsiyet teknolojileri oyunda oyuncuya özgürlük alanı sağlıyor gibi görünse de bu bir yanılgıdır. Oyun, cinsiyet teknolojilerini kadın-erkek olarak ikili sınıflandırma sisteminden çıkartarak bir başka sınıflandırma sistemine yerleştirir. Bu sınıflandırma sistemi fiziksel çerçeve, kıyafet tercihi, tuvalet alışkanlığı, hamilelik durumu olarak dört farklı seçenekle oyun karakterini kadınsılık ve erkeksilik düzleminde bir yere yerleştirir. Böylece "kimin kadın" ve "kimin erkek" olduğu "hakikat oyunu" içerisinde yeniden üretilerek denetlenebilir, gözetlenebilir ve bilinebilir sanal-özne olmaktadır. Ayrıca oyunda toplumsal cinsiyet ataması oyuncu tarafından bir ekran aracılığıyla gerçekleştirilebilirken sanal-öznelerin cinsel yönelimleri ise oyuncunun oyun sırasında verdiği kararlar doğrultusunda yapay zekâ aracılığıyla şekillenmektedir. Örneğin bir oyuncu Sim'ini genellikle kadın Sim'lerle romantik etkileşime geçiriyorsa bu noktada kadınlarla romantik ilişki kurması daha kolay olacaktır. Bunun tam tersi durumlar da mümkündür. Sims'in sentetik dünyasında cinsel yönelim değişkendir ancak dikkat edilmesi gereken nokta cinsel yönelimin de her alanda görüldüğü üzere sayısal verilere indirgenmesidir. Oyunun sentetik dünyasında cinsellikle ilişkin simülasyonel ve etkileşim yapılarına bakıldığında Sim'lerin cinsel etkileşimleri "woo-hoo" olarak adlandırıldığı görülmektedir. *Woo-hoo* denilen etkileşim iki yetişkin Sim arasındaki romantik ilişkinin nihai ifadesi şeklinde açıklanabilir. Sims dünyasında "*woo-hoo*" olarak ifade edilen cinsellik teknolojisinde iki tarafın da rıza gösterdiği bir etkileşimdir. Her ne kadar sanal-öznelerin partner aramakta ve belirli yaş grubunda oldukları sürece cinsel anlamda özgür oldukları düşünülse de aslında TS4'ün sentetik dünyasında cinsel etkileşim bir tabudur. Öncelikle cinsel etkileşimin belirli lokasyonlarda ve çift kişilik yatak, sauna, duş, gardırop gibi belirli eşyalar aracılığıyla gerçekleştiğini söylemek gerekir. Görüldüğü üzere Sim'ler arasındaki cinsel etkileşimler özel alanlarda gerçekleşmektedir ve gizlenmesi gereken tabusal bir şey olarak görülmektedir. Örneğin cinsel etkileşim sırasında etrafta birileri olduğunda Sim'ler utançtan ölebilirler. Bunun yanında kamusal alanda "*Woo-hoo*" yapılmaya çalışıldığında ise polis Sim'leri cezalandırmaktadır. Tüm bunların yanında Sim'lerin kimlerle cinsel etkileşime gireceği oyunun prosedürel retoriği tarafından belirlenmiştir. Yetişkin bir Sim, aralarında kan bağı bulunsun veya bulunmasın "akrabaları" olarak tanımlanan aile üyeleriyle cinsel anlamda etkileşime geçemez. Son olarak; oyunda her ne kadar oyuncuya evlilik eşitliği tanındığı söylense de oyunda hazır olarak verili ailelerin ilişki ve evlilik durumlarına göz atıldığında biyoiktidar ilişkisi çerçevesinde öznelerin nüfusun devamlılığını sağlayabilecek olan tek ilişki formu olan heteroseksizmin bir norm olduğu görülmektedir. Bir başka ifadeyle "*cinselliğe üretken olan kadın ve erkekten oluşan evli çiftlerin el koyduğu*" da söylenebilir (Foucault M. , 2007, s. 13). Böylece oyunun sentetik dünyasında yer alan nüfusun devamlılığının güvence altına alındığı alınmıştır. Ayrıca oyunda heteronormatif ilişkiler içermeyen öznelerin cinsel etkileşimlere girmelerine, evlenmelerine ve evlatlık edinmelerine izin vermesi dışlayarak içerme yöntemi olarak görülebilir.

Yaşam ve Ölüm: Sim'ler, doğumdan ölüme kadar uzanan 7 yaşam evresine sahiptir. Bu 7 yaşam evresi: bebek, yürümeye yeni başlayan çocuk, çocuk, genç, genç yetişkin, yetişkin ve yaşlı olarak sıralanabilir. Her yaş grubunun kendisinden beklenen görev, sorumluluk, beklenti ve rolleri vardır. Oyundaki bu yaşam döngüsü içerisinde sıradan gündelik hayatlarını yaşayan Sim'ler ve bulundukları yaş grubuna ait sorumluluklarını yerine getirirler. Ayrıca sanal-öznelerin yaşamlarının yaş gruplarına göre ayrılmasının oyuncu tarafından denetlenebilirliği ve yönetimselliği kolaylaştırdığı söylenebilir**.** TS4 oyununda herhangi bir amacın veya hedefin yer almadığı söylense de oyunun amacının öznelerin uyku, yemek gibi yaşamsal ihtiyaçlarını karşılanması, iyi ilişkiler kurması, işe girip para kazanması, işinde terfi etmesi, yeteneklerini geliştirmesi gibi süreçlerin kontrolü ve düzenlenmesidir. Yani amaç Sim'lerin "en iyi şekilde" yaşatılması olarak ifade edilebilir. Bu durum oyundaki başarı durumu olarak okunabilir. The Sims'in sentetik dünyasında yaşayan Sim'lere bakıldığında "başarılı" Sim'lerdir. Başarılı olmanın ise iki boyutu vardır ve bunlar hem ekonomik hem de sosyal anlamda kendisine yatırım yaparak başarılı olmayı kapsamaktadır. Bu noktada başarılı insanın kendine yatırım yapan insan olacağı görüşü biyoiktidarın yönetimsellik stratejileri ile de uyuşmaktadır. Nasıl ki oyunun söylem ve anlatısında "en iyi şekilde" yaşatmak bir başarı durumu olarak okunuyorsa sanal-öznenin yoksulluğu, ihtiyaçlarının giderilmemesi ve bunlara bağlı ölümü de bir başarısızlık hali olarak görülmektedir. Bahsedilen bu başarısızlık hali oyundaki başka türlü yaşam biçimlerini öteki olarak konumlandırmaktadır. Ötekileştirilmiş yaşam biçimleri Sim evreninde kabul

edilebilir olarak görülmemektedir ve bu tür seçimler yapan oyuncuların Sim'leri mutsuz ve başarısız olmaktadır. Başarısız olarak nitelendirilen yaşam biçimleri ise ölüme terk edilmektedir. Dolayısıyla bir Sim oyunun istediği şekilde "başarılı" olamadıysa bu Sim'in (dolaylı olarak oyuncunun) suçudur. O halde başarısız olan Sim'lerin hayatı değersizleştirilerek ölmelerinde bir sorun görülmemektedir. Böylece ölüm daha kabul edilebilir bir durum olarak görülmektedir.

Nüfus: Biyopolitika denilince akla nüfusun yönetimi geldiği için oyunun sentetik dünyasındaki nüfusun özelliklerine de bakılmıştır. TS4'ün sentetik dünyasında yer alan nüfus yapısına bakıldığında sanal-özne Sim'lerin jeopolitik sınırları aşan küresel bir dünya vatandaşı olduğu görülmüştür. Oyundaki bu durum ise neoliberal yönetimselliğin küresel vatandaş söylemi ile benzerlik taşımaktadır. Oyunda seçim gibi siyasal davranış pratikleri yer almamaktadır. Ayrıca sanal-özne Sim'ler yargının ya da hukukun öznesi değillerdir. Oyuncu kişi nüfus hakkında doğrudan karar alır ve uygular. Bu noktada Sim'ler Büyük Birader'in (oyuncunun) olağanüstü kararlarına farkında olmadan uymaktadırlar. Sentetik dünyadaki nüfus dini inançlarına dair herhangi bir şey bilinmemekle birlikte bu durum sekülerlikle ilişkilendirilebilir. Bunun yanında bu durum küresel çapta olan bu oyunun oyuncunun kendi tasavvuruna bırakılması olarak da okunabilir. İnancın spesifik olarak gösterilmemesi durumu, sentetik dünyada geçerli olan kurgusal Simlish dili ve Simeleon adı verilen kurgusal para birimi gibi olarak görülebilir. Nüfusun askeri gücünün tamamen gönüllü bir güçten oluştuğu görülmüştür; bunun sebebi ise "tehdit" olarak algılanacak öteki bir nüfusun yokluğudur. Çünkü TS4'e bakıldığında oyunda yönetilen tek bir nüfus vardır. Nüfusa güvenlik açısından bakıldığında son derece güvenli olduğu, kentsel suçların hiçbirinin görülmediği (hatta suç diye bir şeyin olmadığı) söylenmekle birlikte sanal-özneler arasında bir güvensizlik duygusunun hâkim olduğu görülmüştür. Genel olarak sürekli kendilerine yatırım yapmakla meşgul olan ve diğer Sim'lerle rekabet içerisinde olan bu nüfusa mensup sanal-özneler arasında toplumsal bir bağdan söz etmek mümkün olmadığı için güvensizlik mevcuttur. Bu nedenle oyunda oyuncunun etkileşim komutuna kadar "herkes, herkes için yabancıdır". Nüfusun iç yapısına bakıldığında oyuncu tarafından yönetilen sanal-öznelerin daha yüksek gelirlere ve tüketim seviyesine ulaşmaya çalıştığı görülmüştür. Dolayısıyla sentetik dünyada harcamaya ve yatırıma dayanmayan yaşam biçimine sahip özneler başarısız yaşam olarak görülüp kabul görmeyerek ölüme terk edildiğinden nüfusta yalnızca kendi çıkarlarını hesaplayan, kendisine yatırım yapan özneler yer almaktadır.

Tablo 2: TS4 ilişkilerin sayısal değeri



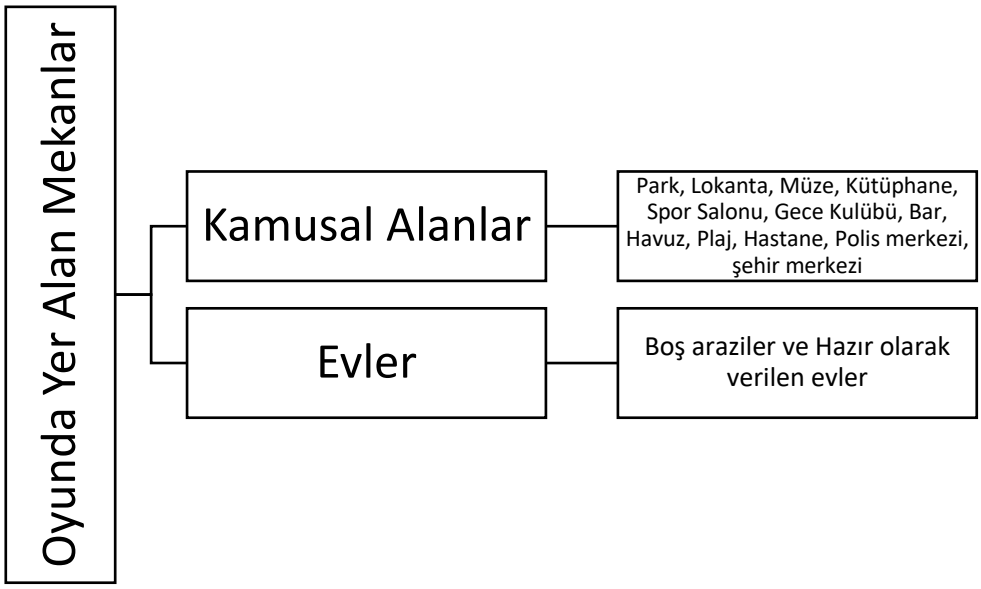
İlişkiler: Oyunda yer alan ilişkiler bile sanal-özne için bir yatırım amacıdır. Oyunun anlatı yapısına göre mutluluk yatırıma ve harcamaya bağlı bir durumdur. Dolayısıyla bahsedilen bu rasyonalize edilmiş mutluluğa ulaşmak için her şeyin hesaplanabilir, ölçülebilir numerik forma indirgenmesi gerektiği düşünülmektedir. Oyunda

duygusal emek gerektiren ilişkilerin dahi diğer her şey gibi ölçülebilen rasyonel verilere indirgendiği görülmüştür. Ayrıca ilişkiler de kendi içerisinde sınırlandırılmış ve sınıflandırılmıştır ki böylece oyuncu tarafından bilinebilir ilişkilerin yönetimi kolaylaştırılmıştır. Üstelik oyuncu tarafından kontrol edilen sanal-öznenin etkileşimleri de kategorize edilerek tanımlanmıştır. İster gerçek yaşamda ister sanal dünyada olsun ilişki dediğimiz kavram karşılıklı emek isteyen bir durumdur. Bu noktada sentetik dünyada maddi olmayan duygusal emeğin dahi biyopolitikanın konusu haline geldiği ve ilişkilerin amaçlar için kullanılan basit araçlara dönüştüğü görülmüştür.

Mekanlar: Mekân dediğimiz şey farklı çıkarları olan ve birbirine tamamen yabancı olan özneleri bir arada toplayarak disipline eden, düzenleyen, kontrol eden ve yöneten alanlardır. Oyunda mekanlar özel ve kamusal olmak üzere iki başlık altında incelenmiştir. Oyunda yer alan mekanlara bakıldığında (özel veya kamusal alan fark etmeksizin) açık bir biçimde biyopolitikanın yeniden inşa edildiği görülmüştür. Kadın-erkek yaşlı-çocuk gibi farklı sanal-özne temsillerinin hangi mekânda ne zaman ne yapacakları mekanlar aracılığıyla belirlenmiştir. Üstelik panoptikon konumundaki oyuncu özel alanlarda dahi özneleri tepeden röntgenci bir hissiyatla gözetleyebilmekte ve Tanrı konumuyla yönetebilmektedir. Böylece özel alanlarında dahi öznelerin kuşatıldığı açıkça görülmüştür.

Son olarak oyunun sentetik dünyasında yer alan mekanlara ilişkin söylenebilecek şey ise oyundaki kamusal alanların politik bir arena olmaktan çok diğer öznelerle etkileşime geçilen, sosyalleşmeye imkân veren tüketim alanları olduğuna ilişkindir. Fakat sanal-öznelerin kentsel alandaki bu etkileşimleri de aslına bakılırsa oldukça sınırlıdır. Bu sınırlı etkileşim hali özgür kentsel alanın "*iktidar teknolojilerinin kontrol ettiği mekanların gündelik yaşamı işgal ettiği*" anlamını taşıdığı söylenebilir (Çavdar, 2018-3)**.** İşte bu kentsel alanın öznelerin özgür kullanımına kapatılması veya sınırlandırılması aynı zamanda iktidar teknik ve teknolojileri tarafından kontrol edilen mekanların gündelik yaşamı işgal etmesi anlamına gelmektedir (Çavdar, 2018-3).

Tablo 3: TS4 mekânlar



Oyuncu: Oyun her ne kadar oyunculara "özgürlük" sunduğunu ileri sürse de bu durum varsayıldığı gibi değildir. Çünkü oyuncu gündelik yaşamın sanal uzamdaki taklidi olan bu oyunda yalnızca yazılımcının belirlediği kodlarla etkileşime geçmektedir. Dolayısıyla oyuncuya tanınan özgürlüğün bir sınırı vardır. Üstelik çalışmada başından beri bahsedildiği üzere oyuncu-özneler oyunu bıraktıklarında veya bir dakika için bile gözlerini kapattıklarında oyun zihinlerinde bir yerde hala akmaya devam etmektedir. Yani farkında olmadan oyunun söylem ve anlatılarının bilinç altına işlediğini ve içselleştirdiklerini söylemek mümkündür. "Oyuncu-özne", gerçek

yaşamda içselleştirdiği biyoiktidar ilişkilerini kendi anlatısını oluşturmasına imkân veren bu "etkileşimli oyuncak" aracılığıyla sanal-özne Sim'ler üzerinden inşa ederken "sanal-özneler" de simülasyonel ve etkileşimsel yapılarında gizlenen biyopolitik söylem ve anlatılarla oyuncu-özneyi yeniden ve yeniden inşa etmektedir. Oyuncu bu özgürlük yanılsaması yaratan dispozitifin söylem ve anlatılarındaki kategorileriyle, sınıflandırmalarıyla farkında olmadan yönetilmektedir. Aslında oyuncu-özne oyundaki sanal-öznesini yönettiği düşünürken oyun da onu dolaylı yoldan kontrol etmektedir. Bu noktada ikili bir özne inşa sürecinden bahsetmek mümkündür.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmada, geleneksel oyun kuramcılarının bahsettiği canlıların türü için gerekli ve doğal bir dürtü olan "oyun" ve "oynama" pratiklerinin tarihsel süreç içerisinde özellikle de dijitalleşme ile birlikte "doğallığını" kaybederek endüstriyel bir ürün haline gelmeye başladığı ve bu doğrultuda üretilen dijital oyunların sentetik dünyalarına biyopolitik stratejilerin sızdığı düşünülmüştür. Dolayısıyla dijital oyunlar bu çalışmada Foucault'cu bir ifadeyle bir iktidar dizpozitifi olarak konumlandırılarak içerisinde yer alan söylem ve anlatılar sorunsallaştırılmıştır. Bu düşünce doğrultusunda oyunlarda yer alan söylem ve anlatılara yaşam, ölüm, özne, beden, ilişkiler ağı, mekanlar, nüfus gibi parametreler göz önünde bulundurularak Michel Foucault'cu biyopolitika odağında tartışmaya açılmıştır. Çalışmada hem genel bir değerlendirme yapılmış hem de örnek olay düzleminde çalışmanın sahip olduğu bu düşünce tartışılmaya çalışılmıştır.

Çalışmadan elde edilen bulgulara göre, TS4'ün sentetik dünyasında sanal özne olan "Sim"ler yaşamsal ihtiyaçlarından, bedenlerine, yürüyüşlerine, davranışlarına, duygu durumlarına, yeteneklerine, ekonomik ve sosyal ilişkilerine kadar istatistiki verilere indirgenerek oyuncu-özne tarafından düzenlenmektedir ve kontrol edilmektedir. Oyunda herhangi bir amacın veya hedefin yer almadığı söylense de aslında amaç sentetik dünyadaki sanal-öznenin oyuncu-özne tarafından en iyi şekilde yaşatılmasıdır. Sanal-özneyi en iyi şekilde yaşatmak, oyunun söylem ve anlatı yapısına göre ekonomik ve sosyal alanda kendine yatırım yapmaktan geçmektedir. Oyuncu tarafından yönetilen sanal-özneler daha yüksek gelirlere ve tüketim seviyesine ulaşmaya çalışmaktadır. İlişkiler dahi sanal özneler için bir yatırım aracıdır. Bunun yanında oyunun sentetik dünyasında harcamaya ve yatırıma dayanmayan sanal-öznelerin yaşamları "başarısız" olarak görülüp ölüme terk edilmektedir. Oyunun nüfusunda yalnızca kendi çıkarlarını hesaplayan, kendisine yatırım yapan sanal-özneler yer almaktadır. Bu nedenle nüfusta yer alan sanal-özneler arasında toplumsal bağdan söz etmek mümkün değildir. Oyunda yer alan özne, beden, yaşam-ölüm, nüfus, ilişki ağı ve mekân gibi unsurlara bakıldığında gerçek yaşamdaki biyopolitik söylemin sentetik dünyada da yer aldığı ve oyunun söylem ve anlatısının biyopolitik stratejiyi destekler nitelikte olduğu görülmüştür. Biyopolitikanın yalnızca gerçek dünyayı kuşatmakla kalmadığı, dijital oyunlar aracılığıyla sentetik dünyadaki yaşamları da kuşattığı söylenebilir.

Son olarak elde edilen bulgulardan hareketle dijital oyunlarda biyopolitik söylem ve anlatılara karşı "dijital oyun okuryazarlığı" önermek yerinde olacaktır. Dijital oyun okuryazarlığı yeni medya araçlarından olan dijital oyunları çözümleyebilme, yorumlayabilme ve eleştirel yaklaşma becerisi olarak tanımlanabilir. Dijital oyunlarda bütün medya metinleri gibi "birileri" tarafından çeşitli amaçlarla tasarlanan, yazılan, kurgulanan, üretilen, pazarlanan ve dolaşıma sokulan yeni medya araçlarıdır. O halde bireyleri en savunmasız anlarında yakalayan, çeşitli deneyimlere imkân veren, geniş kitlelere hitap edebilen ve söylem imal edici/taşıyıcı teknolojiler olarak ifade edilebilen dijital oyunlar sorgulayan, eleştirel bir bakış açısıyla ele alınmalıdır.

KAYNAKÇA

Binark, M., Bayraktutan-Sütcü, G., & Fidaner, I. B. (2009). *Dijital Oyun Rehberi - Oyun Tasarımı,Türler ve Oyuncu.* İstanbul: Kalkedon.

Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games.* University of Illinois Press.

Canalp, S. (2018). Michel Foucault'nun Panoptikon Kuramı Bağlamında Sanat ve İktidar. *Işık Üniversitesi Yüksek Lisans, Sanat Kuramı ve Eleştiri*.

Cansever, A. B. (2020). Foucault'nun Biyoiktidar Kavramı Işığında Tütün Karşıtı Kamu Spotları Üzerine Bir Söylem Analizi. O. D. Yılmaz, & S. Ulağlı (Dü) içinde, *Kimlik İnşa Süreci ve İletişimsel Paradigmalar* (s. 117-143). Ankara: Nobel.

Carreker, D. (2012). *The Game Developer's Dictionary: A Multidisciplinary Lexicon for Professionals and Students.* Cengage Learning.

Culin, S. (2012). *Games of the North American Indians.* Dover Publications.

Çavdar, R. Ç. (2018-3). Farklılığın Mekanı: Foucault ve Lefebvre'deki Heteropya ve Heterotopi Ayrımı. *Kent Araştırmaları Dergisi, 9*(25), 941-959. doi:10.31198/idealkent.458739

Derrida, J. (1973). *Speech and Phenomena.* (B. A. David, & G. Newton, Çev.) Evanston: Northwestern University Press.

Derrida, J. (1997). *Of Grammatology.* (C. S. Gayatri, Çev.) Baltimore and London: Jonh Hopkins University Press.

Doyuran, L. (2018). Medyatik Bir Çalışma Alanı Olarak Eleştirel Söylem Çözümlemesi (Televizyon Dizileri Örneğinde). *Erciyes İletişim Dergisi*.

Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler.* Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menders Üniversitesi, SBE, Aydın.

Flannagan, M. (2003). *SIMple & Personal: Domestic Space &The Sims. .* Melbourne: University of Oregon.

Foucault, M. (1980). *Power/Knowledge: Selected Interviews & Other Writings – 1972 – 1977.* New York: Pantheon Books.

Foucault, M. (2001). *Power.* (D. J. Faubion, Dü., & R. Hurley, Çev.) New York: The New Press.

Foucault, M. (2003). *"Society Must Be Defended" The Lectures at The College De France 1975-1976.* (A. I. Davidson, Dü., & D. Macey, Çev.) New York: Picador.

Foucault, M. (2007). *Cinselliğin Tarihi.* (H. U. Tanrıöver, Çev.) İstanbul: Ayrıntı.

Foucault, M. (2011). *Özne ve İktidar, Seçme Yazılar II* (2. Baskı b.). İstanbul: Ayrıntı.

Foucault, M. (2018). *Cinselliğin Tarihi* (9. b.). (H. U. Tanrıöver, Çev.) İstanbul: Ayrıntı.

Frasca, G. (2003). Ludologist Love Stories, Too: Notes From A Debate That Never Took Place. *DiGRA 2003*(2).

Friedman, T. (1999). Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space. M. S. Greg içinde, *On a Silver Platter: CD-Roms and The Promises of a New Technology* (s. 130-150). NY: New York University Press.

Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (5. b.). (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı.

Kalan, Ö. (2014). Foucault'nun Biyopolitika Kavramı Bağlamında Moda ve Beden: Vogue Dergisi Üzerinden Bir Söylem Analizi. *Selçuk İletişim Dergisi, 8*(3), 140-162.

Palmer. (2008). *Hermenötik.* İstanbul: Ağaç Kitabevi Yayınları.

Poyraz, E. (2020). Sanal Alemde Teneffüs Edilen Narkoz ve Tüketilen İnsan. C. Anık içinde, *Dijital Medyanın Ekonomi Politiği* (s. 316-327). Ankara: Nobel.

Read, J. (2009). A Genealogy of Homo-Economicus: Neoliberalism and the Production of Subjectivity. *Foucault Studies*, 25-36.

Read, J. (2012). Homo-Economicus'un Soykütüğü: Neoliberalizm ve Özneliğin Üretimi. *Cogito Dergi*(70-71), 82-96.

Sezen, T. İ., & Sezen, D. (2011). Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları. G. T. Ünal, & U. Batı (Dü) içinde, *Dijital Oyunlar* (s. 249-280). Derin.

Sözen, E. (1999). *Söylem: Belirsizlik, Mübadele, Bilgi/Güç ve Refleksivite.* Ankara: Paradigma YayınlarI.

Tandaçgüneş Kahraman, N., & Soydaş, N. (2020). Gündelik Hayatta Benlik Sunumunun Dijital Oyunlar Üzerinden İncelenmesi "The Sims4 Oyunu Örneği. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, 235-252. doi:10.21733/ibad.673440

Wodak, R., & Reisigl, M. (2001). *Discourse and Discrimination: Rhetorics of Racism and Antisemitism.* London: Routledge.

Yılmaz, H. (2007). *Michel Foucault'nun Biyo-İktidar Kavramı Çerçevesinde Nazi Dönemi Propaganda Belgesellerinin Analizi.* Afyonkarahisar: Afyonkarahisar Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji ABD Yüksek Lisans Tezi.

Etik kurul onayı: Etik kurul onayına ihtiyaç bulunmamaktadır.

Yazar katkı oranları: Dijital Oyunlarda Biyopolitik Söylem ve Anlatı: The Sims 4 Örneği" isimli bu çalışmada birinci yazar (Ayten Bengisu Cansever) %70, ikinci yazar (Prof. Dr. Emel Arık) %30 oranında katkı sağlamıştır.

Ethics committee approval: There is no need for ethics committee approval.

Author contribution rate: The first author (Ayten Bengisu Cansever) contributed 70% and the second author (Prof. Dr. Emel Arık) contributed 30%.

Bu çalışma araştırma ve yayın etiğine uygun olarak gerçekleştirilmiştir.