

## 11 EYLÜL VE AMERİKAN POPÜLER KÜLTÜRÜNE YANSIMASI: BİLGİSAYAR OYUNLARI ÖRNEĞİ

Dilara N. KOÇER\*

### Özet

Bu çalışmada, 11 Eylül olaylarının ABD popüler kültüründeki yansımaları incelenmektedir. Bu amaçla örnek olarak verilen bilgisayar oyunları 11 Eylül sonrası üretilmiş olan oyunları temsil edici niteliktedir. Çalışma, bu bilgisayar oyunlarında Arap/Müslümanların “düşman/katil/terörist” olarak tanımlandıklarını göstermeye çalışmaktadır. Bu bağlamda bu bilgisayar oyunlarının mesajları ile ABD yönetiminin resmi söylem arasındaki paralellik vurgulanarak, ABD yönetiminin söylemi ile popüler kültür öğelerinin örtüştüğü ortaya konulmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** 11 Eylül, Bilgisayar Oyunları, Popüler Kültür, İkiz Kuleler, Savaş Oyunları

### September 11 In The American Popular Culture: The Case Of Computer Games

#### Abstract

This study examines the reflections of September 11 in the American popular culture. The main goal is to analyze the computer games produced after September 11 to find out their messages. The study attempts to show that these computer games define Arabs/Muslims as “enemy/killer/terrorist”. In this context, it is argued that the messages of these games and the USA government’s discourse are parallel and government’s discourse and the elements of the popular culture are overlapped.

**Keywords:** September 11, Computer Games, Popular Culture, Twin Towers, War Games

### GİRİŞ

2001 yılının 11 Eylül günü, ABD, tarihindeki en büyük terör saldırısına hedef oldu. New York’ta İkiz Kulelere (Dünya Ticaret Merkezi) ve Washington’da Pentagon’a (Savunma Bakanlığı ve Genelkurmay Başkanlığı) yolcu uçaklarıyla saldırıldı. İkiz Kuleler canlı yayın sırasında yerle bir olurken, Pentagon da büyük hasar gördü. Tüm dünyayı sarsan bu görüntülerin ardından ABD, “düşmanlar”ını yok etmek, intikam almak için işe koyuldu. Bu süreçte Amerikan medyası da çok önemli bir rol oynadı.

---

\* Dr.

11 Eylül olaylarının Amerikan medyasında sunumu ile ilgili çok çeşitli eleştiriler getirilmiştir. Bu çalışmada ise, 11 Eylül olaylarının ABD popüler kültüründeki yansımaları incelenecektir. Bu amaçla, önce ABD'nin resmi söylemi, bu olaya karşı tepkisi ve medyada 11 Eylül haberlerinin nasıl sunulduğunu kısaca anımsamak yararlı olacaktır. Daha sonra, popüler kültür ürünlerinde 11 Eylül'ün etkileri örneklerle incelenecektir. Bunların arasında da özellikle bilgisayar oyunları ele alınacaktır. Burada örnek olarak verilen bilgisayar oyunları 11 Eylül sonrası üretilmiş olan oyunları temsil edici niteliktedir. Bu bağlamda 11 Eylül olaylarının medyada sunumu ile resmi söylem arasındaki benzerlik, paralellik vurgulanarak, ABD yönetimi ile popüler kültür öğelerinin örtüştüğü öngörülmektedir.

### **I. 11 EYLÜL**

11 Eylül 2001 sabahı, kaçırılmış yolcu uçaklarıyla New York'ta İkiz Kulelere ve Washington'da Pentagon'a yapılan saldırılar, aslında oldukça manidardı. İkiz Kuleler, New York'un finans bölgesinin, dolayısıyla Amerikan ekonomisinin kalbi, küresel kapitalizmin sembolüydü. Pentagon ise Amerikan askeri gücünün merkeziydi.

Bu eylemleri Anglo-Sakson medeniyetine açılmış bir savaş olarak tanımlayan ABD, "terörizmi küresel bir güç statüsüne dönüştürerek, dünyanın sürekli bir savaş ortamında tutulmasını kurumsallaştırma ve meşrulaştırma çabası ve gayreti" içerisine girdi (Gökçe, 2004: 85). Dünyayı "dost" ve "düşman" olarak kategorileştiren ABD, düşman kategorisinde gördüğü ülkeleri ne zaman isterse cezalandırabileceği, hatta ortadan kaldıracabileceğini dünyaya ilan etti. Böylece, "teröre karşı küresel savaş" gerekçesiyle, Amerikan askerleri ve -müttefik kuvvetler- önce 2001'de Afganistan'a, sonra da 2003'te, Irak'a yerleştiler.

ABD Başkanı'nın ilk açıklamasında teröristler "şeytan" olarak tanımlanıyor, iyi ile kötü/şeytan arasında süre giden savaş benzetmesi tekrarlanıyordu. Başkan Bush, ilk açıklamalarında "Haçlı Seferi" deyimini kullanarak bunun Hıristiyan dünyası ile Müslümanlar arasında bir savaş olduğunu ilan etmiş oldu. Bush daha sonra diplomasi gereği, danışmanlarının tavsiyesiyle, bu ifadesini tekrarlamaktan kaçındı. Ancak bununla birlikte, ABD yönetimi tarafından, saldırılardan Suudi Arabistanlı terörist lider Usame Bin Laden sorumlu tutuluyor ve şeytanın yok edileceği sözü veriliyordu (Kellner, 2003: 90).

Saldırıların olduğu gün yayın kuruluşları, olayın açıklamasını yapmaları için ulusal güvenlik konusunda uzmanlar konuk ettiler. Fox Network, eski BM Büyükelçisi ve Reagan yönetiminin önemli isimlerinden Jeane Kirkpatrick'i konuk ederek görüşlerini duyurdu. Kirkpatrick, özetle "İslam ile savaştayız ve Batı'yı savunmalıyız" diyordu (Kellner, 2003: 89-90).

### **A. MEDYADA 11 EYLÜL HABERLERİ**

11 Eylül eylemlerinin binlerce insanın ölümüyle sonuçlanmış olduğunu söylemek, olayın büyüklüğü ve korkunçluğu hakkında bir fikir vermek için yeterlidir. Fakat eylemlerin sonrasında ABD'nin düşmanlarına karşı açmış olduğu

savaş, Afganistan'ın ve Irak'ın işgaliyle devam eden gelişmeler, bizatihi eylemlerden daha büyük, daha kanlı ve daha üzücü sonuçlar doğurmuştur.

11 Eylül terör eylemlerinin medyada yer almasına ilişkin çok eleştiri yapılmıştır. Ortak görüş, Amerikan medyasının bu olayda verdiği başarısız sınavdır. Zira 11 Eylül'ü izleyen günlerde, medyadaki egemen söylem ve sunumlar son derece taraflı, kışkırtıcı ve savaş yanlısıdır. Medyanın bu süreçte oynadığı rol yapıcı değil, yıkıcı olmuştur.

11 Eylül sonrası süreçte, medya açısından meydana gelen bir önemli yenilik "embedded" gazetecilik türü olmuştur. ABD'nin Irak'ı işgali sırasında kullanılmaya başlayan, Türk basınında "iliştirilmiş"/"bindirilmiş" olarak çevrilen sözcük, Ragıp Duran'a göre, "bir ortama, mekâna sağlamca tespit edilmiş, içine gömülmüş"(Duran, 2003) anlamında olup, iliştirilmek anlamının taşıdığı hafifliğin, zayıflığın tersine gazeteci ile kaynağı (burada Amerikan ordusu, dolayısıyla ABD yönetimi/devleti) arasındaki ilişkinin yoğunluğunu, gücünü belirtiyordu. Gazeteciler, askeri bir kampta eğitim gördükten sonra, üniforma giyip orduyla birlikte Irak'a girdiler. "Embedded" gazetecilerin Amerikan ordusu ile sözleşme imzalamış olması da, haberlerin taraflılığı konusunda şüpheye yer bırakmamaktadır.

Douglas Kellner, Amerikan televizyonlarındaki görüntülerin ve söylemin savaş histerisini kamçıldığını, fakat aslında ne olduğu, neden olduğu ve nasıl sorumlu bir tavır alınması gerektiği konusunda başarı sağlanamadığını ifade etmektedir. Kellner'a göre, televizyonlar, en ateşli, en agresif ve en muhafazakar kişileri uzman olarak konuk ederek, ekrana "Amerika Savaşta", "Amerika'nın Yeni Savaşı" gibi logolar koyarak, kulelere çakılan uçak görüntülerini, binalardan atlayan insanları, kulelerin çöküşünü tekrar tekrar göstererek, deyim yerindeyse savaş davulları çalarak, savaş histerisi yaratmıştır. Kellner, bu tek boyutlu militarizmin, küresel terör sorununu çözeceğine, var olan krizleri daha kötü hale getirdiğini savunmaktadır ( Kellner, 2003:89).

Noam Chomsky ise, medyanın saldırgan tutumunu, neden sorusunun hiç sorulmadan, şiddete şiddetle karşılık vermek ve öç almaktan yana tavır alınmasını eleştirerek, bunun, gelecekte benzeri suçların işlenmesi olasılığını arttırdığını söylemektedir. "Genel olarak medyanın ve entelektüel kesimin, böyle bir kriz zamanında, güç kullanımını desteklemesinde, aynı desteği halkın da vermesi için çabalamasında şaşılacak bir şey yoktur. Aynı şeyi, Sırbistan'ın bombalanması sırasında da, isterik bir şekilde yapmışlardı. Körfez Savaşı'nda da yaklaşımları aynıydı." (İnceoğlu, 2004:133-134).

11 Eylül'ün televizyonlarda yer alışı biçimini eleştiren Edward Said de, halkın acı, öfke ve intikam duygularının nasıl körüklediğini ve düşman figürünün nasıl yaratıldığını şöyle anlatır: "Ulusal televizyon yayınları o korkunç kör inancın dehşetini, durmaksızın, ısrarla ve her zaman ıslah edici olduğu söylenemeyecek biçimlerde her eve taşıdı. Yorumların çoğu Amerikalıların çoğunun hissettiklerinin beklenen ve tahmin edilebilecek yönlerini vurguladı, hatta abartarak vurguladı: Korkunç bir kayıp hissi, öfke, infial, yaralanmışlık hissi,

*intikam ve sınırsız misilleme arzusu. ...Herkes bunun terörizme karşı bir savaş olduğunu söylüyor ama nerede, hangi cephelerde, hangi somut amaçlarla? Buna cevap veren yok, sadece belli belirsiz “karşımızda” Ortadoğu ve İslam olduğu ve terörizmin yok edilmesi gerektiği ima ediliyor.”* (Said, 2001:201)

Kısacası, Amerikan medyası, özellikle iki televizyon kanalı, CNN ve Fox, 11 Eylül sonrasında devletin propaganda aracı gibi yayın yaptı (İnceoğlu, 2004:134). Medya, genel olarak militarist ve milliyetçi bir söylem kullanırken, düşmanlık, nefret ve intikam hisselerini körükledi. Medya yanlış bilgilendirme ve propaganda amaçlarıyla stratejik olarak kullanıldı. ABD yönetimi ile yazılı ve elektronik basındaki bu ilişki/işbirliği ABD halkının savaşa hazırlanması, savaş kararının desteklenmesi açısından çok önemli bir rol oynadı, toplumun savaşa rızası sağlandı.

Çalışmanın bundan sonraki bölümünde, 11 Eylül eylemlerinin kitle kültüründe/popüler kültürde nasıl bir etki yaptığı, nasıl yer aldığı incelenecektir. Burada, Batılı, özellikle Amerikan kültür ürünlerinin egemenliği altında bulunan dünyanın olaya Amerikan bakış açısıyla bakmasının sağlandığı öngörülmektedir.

## 2. KÜLTÜREL EMPERYALİZM VE POPÜLER KÜLTÜR

11 Eylül terör eylemleri, yalnızca ABD için değil, tüm dünya için yeni bir dönemi başlatmıştır. Dünyayı kendi çıkarlarına göre biçimlendirmeye çalışan, süper güç ABD, bu eylemleri “küresel terör” olarak tanımlamış ve dış politikasını küresel terörün İslam dünyasından kaynaklandığı önyargısına dayanarak yeniden oluşturdu. “Meşru müdafaa”/“haklı savaş” (just war) adı altında Doğu’ya/İslam dünyasına savaş açan ABD (Gözen, 2004: 163), önce Afganistan’ı, sonra da Irak’ı işgal etti. Bu süreç içinde ABD medyası da saldırgan ve savaş yanlısı tutum sergiledi ve tüm dünyaya bu yönde yayın yaptı.

Dünyaya olup biteni aktarma işlevi, başta ABD olmak üzere, batılı ülkelerin tekelinde bulunmaktadır. Medya ürünlerinin üretimi ve dağıtımındaki bu dengesizlik, kültürel emperyalizm/medya emperyalizmi teziyle ilk kez 1970’lerde gündeme gelmişti. 1970’de, UNESCO’nun gündeme getirdiği sorunla ilgili olarak, gelişmiş ülkelere gelişmekte olan ülkelere olan tek yönlü haber akışı eleştirilmiş ve “özgür ve dengeli haber akışının sağlanması” ifade edilmişti. 1977’de oluşturulan McBride Komisyonu’nun hazırladığı raporda, haber alışverişinde daha fazla karşılıklılık, iletişimin akışında daha az bağımlılık, kitle iletişim araçlarının ezilmiş halkların özgürlüklerinin ve bağımsızlıklarının korunmasında daha sorumlu olması gereği belirtilmiştir(Adil, 1991: 18).

Uluslararası iletişim düzenindeki dengesizlik, gelişmekte olan ülkelerin kullandığı dış haber kaynaklarının yapısı, kullanılan haberlerin niteliği, sayısı ve önemi oranında etkilenmektedir (Adil, 1991: 19). Genel olarak dünyadaki medya sistemine bakıldığında dokuz dev medya şirketinin tüm dünyaya egemen olduğu görülür. Bunların hemen hepsi de Amerikan tabanlı uluslararası şirketlerdir. Bunların en büyük beşi, Time Warner, Disney, Bertelsmann, Viacom ve Rupert Murdoch’s News Corporation şirketleridir. Bu medya endüstrisi, sinema,

televizyon kanalları, müzik, eğlence parkları, kitap, dergi, gazete gibi her türlü kitle iletişim ürün ve aracını kapsamaktadır (McChesney, “The Global Media Giants”, <http://www.fair.org/extra/9711/gmg.html>).

Medya emperyalizmi konusunda en önemli isimlerden olan Herbert Schiller’in ifadesiyle medya/kültürel emperyalizm, gelişmekte olan toplumlar açısından, medyanın gelişmiş toplumlardaki, özellikle ABD’deki ticari işlevinin bir uzantısıdır. Schiller, uluslarötesi medyayı “genellikle kapitalist olarak tanımlanan dünya çapında bir kaynak tahsis sisteminin ayrılmaz bir parçası” olarak tanımlar. Buna göre medya, izleyicilerinin bağlılığını sistemin bütününde geçerli olan değerler açısından yaratır ve sürdürür (Tomlinson, 1999: 63-64).

Popüler kültürün şirketler tarafından pazarlama ve ideolojik denetim için işgali sadece Amerikan firmalarıyla sınırlı değildir, fakat bu denetim, ABD’de en yüksek düzeydedir. Kültürel dinlenme ve eğlence etkinlikleri, uluslararası şirketlerin iletilerini yaymada etkin bir araçtır (Alemdar ve Erdoğan, 1994: 213).

Bu bağlamda, kültürel emperyalizm tezlerini somutlayıcı çalışmalar yapılmıştır. Bunlardan biri Ariel Dorfman ve Armand Mattelart’ın “Vak Vak Amca Nasıl Okunmalı: Disney Çizgi Romanlarında Emperyalist İdeoloji” başlıklı çalışmasıdır. Walt Disney yapımı çizgi roman ve çizgi filmler, Dorfman ve Mattelart’ın belirttiği gibi “masum ve dürüst” görünüşlerinin arkasında emperyalist değerler taşırlar. Görünürde bunlar, çocuklar için zararsız birer eğlence aracı olarak sunulmuştur. Oysaki bu çizgi dünya, Amerikan emperyalizminin güçlü bir ideoloji aracıdır. Burada, Batı kapitalizminin toplumsal ilişkilerini normalleştirip içselleştiren bir ideolojik yapı vardır. Bu çizgi romanlar ve çizgi filmler, hedef kitesine ulaştığında, onları, istedikleri şeyin, aslında “Amerikan tarzı yaşam” olduğuna ikna ederler (Tomlinson, 1999: 69).

Kültürel Emperyalizm isimli kitabında John Tomlinson da Disney’in 1940’lardan beri Üçüncü Dünya ülkelerine yaygın olarak satılan çizgi romanların kesinlikle Amerikan kapitalist kültür değerlerinin potansiyel taşıyıcısı olarak görülebileceğini söyler (Tomlinson, 1999:69-70). Douglas Kellner özellikle televizyon metinlerinde, reklamlarda, dizilerde vb. çoğu popüler kültür metinlerinde kurulu düzeni sürekli olarak haklılaştıran ve pekiştiren ideolojik mesajların yoğun biçimde yer aldığı örnekler verir (Güngör, 1999:12).

Aslında, yönetenlerin kamuoyunu istedikleri biçimde yönlendirmeleri, çok yeni bir olgu değildir. Patrick Bratlinger, genel olarak kültür sanayinin ve özelde de medyanın, “Sirk” oyunlarındaki gibi halkı uyuşturmak için kullanıldığını söylerken Roma’ya gönderme yapar. Roma İmparatorluğu döneminde, araba yarışları, hayvan yarışları ve gladyatör dövüşlerini kapsayan Sirk oyunları aracılığıyla, kitle cinayetlerinin kurumsallaştırılmasında nüfusun büyük bölümünün yöneticilerle uzlaşması sağlanmıştır. Buradaki oyunlarda kitle cinayetleri, kitle eğlencesi olarak düzenlenmiştir (Aydoğan, 2004:10-12).

Hallin ve Gitlin (1993), savaşı bir popüler kültürü biçimi olarak tanımlarlar. Savaş, diğer siyasal olaylardan farklıdır, çünkü kültürel yaratıcılık için olağanüstü bir alan ve sıradan insanların tarih sahnesine çıkması için bir fırsattır. Medya ve

seslendiği kitle, savaşı yalnızca politika olarak değil, bireyin ve ulusun kendini ifadesi için bir form olarak sunar. Kültürel ifadenin iki yönü vardır. İlkin, savaş, bireyin ve ulusun uzmanlık, beceri, potansiyelini göstermesi, düşmanın ve bir görevin üstesinden gelme fırsatı olarak anlaşılır. İkinci olarak ise, savaş, bir dayanışma ritüeli, toplumun birlikteliğinin kutlanmasıdır (Hallin, : 222-223).

Savaşın bu kültürel yanı, 11 Eylül sonrasında, savaş çağrısı yapmak, savaşı desteklemek yönünde medya tarafından çok iyi kullanıldı. Nitekim ABD Başkanı tarafından “düşman” ilan edilen El-Kaide, Talabani, Saddam Hüseyin’in yanı sıra Afganistan’a/Afganlara, Irak’a/İraklılara ve genel olarak Araplara/Ortadoğululara karşı, yalnızca ABD’de değil, tüm dünyada olumsuz hisler, önyargılar beslenmeye ya da bunlar daha açıkça hissedilmeye, gösterilmeye başlandı. Bütün Araplar/Müslümanlar, potansiyel terörist olarak görülmeye başlandılar.

11 Eylül sonrasında ortaya çıkan bu “kötü adam” kurgusu, aslında yeni değildir. Edward Said, *Şarkiyatçılık* adlı çalışmasında, Arapların popüler imgelerle sosyal bilimlerdeki temsil biçimlerini anlatırken “*Sinema ve televizyonda ise, ya şehvet düşkünüdür Arap ya da kana susamış bir namussuz. Cinselliğe aşırı düşkün bir ahlaksız, hakkını teslim etmek gerekirse zekice, alengirli dümenler çevirmeye muktedirdir, ama temelde sadist, kalles, süfli biri olarak çıkar ortaya. Köle taciri... deveci... sarraf... yanardöner bir alçak: Sinemadaki Arap rolleridir bunlar. Arap lider (çapulcuların, korsanların, “yerli” asilerin lideri), tutsak alınmış Batılı kahraman ile sarışın kızı (ikisi de iliklerine kadar sağlıklıdır) hırıltılı sesiyle tehdit ederken görülür sık sık... Haber filmlerinde, haber fotoğraflarında Arap, kalabalıklar halinde gösterilir hep. Hiçbir bireysellik, hiçbir kişisel özellik ya da deneyim yoktur bunlarda. Resimlerin büyük kısmı kitlesel öfkeyi, sefaleti ya da akıldışı (dolayısıyla umutsuzca ayrık) jestleri gösterir. Tüm bu imgelerin ardında saklı olan şey, cihat tehdididir.” der (Said, 1999: 300). İşte tüm bu olumsuzlukları üzerinde toplayan ve tehdit unsuru olan Araplar, bir de petrolün sahibidirler. Ahlaki niteliklerden yoksunlukla denkleştirilen Araplar gibi bir halkın, gelişmiş, özgür, demokratik, ahlaklı dünyayı tehdit etmesi düşüncesi, Batı için çok rahatsız edicidir. Said, bu düşüncelerin ardından da “deniz piyadelerinin Arapların petrol sahalarına girmesi önerisi gelir genelde” der (Said, 1999: 300).*

#### A. POPÜLER KÜLTÜR VE 11 EYLÜL

Amerika Birleşik Devletleri’nin 1991’de Irak saldırısıyla başlayan Körfez Savaşı bir “Nintendo Savaşı”ydı. Bu deyim, herhalde savaşın en çok kullanılan klişesi oldu, gözlem ve yargılama anlatımı olarak da kullanılır oldu. Tıpkı bir bilgisayar-oyun savaşıydı (Robins, 1996: 114). 11 Eylül ise, bir Hollywood felaket filmiydi. 11 Eylül saldırılarının, toplumsal ve siyasal önemi ve etkileri bir yana bırakıldığında, oluş biçimi ve algılanışı da bir başka özelliğini oluşturur. 11 Eylül görüntüleri adeta bir Hollywood filmi andırıyordu ve şimdiye kadar yazılmış en iyi felaket senaryosuydu. Birçok insanın olayın görüntülerini izlerken akıllarına gelen de bunun bir film olduğuydu. Bu olayı Hollywood senaryosuyla

özdeşleştirmişlerdi. Sadece sıradan insanlar değil basın ve entelektüeller için de durum aynıydı.

Douglas Keller, “11 Eylül terör görüntüleri bir felaket filmi gibiydi” diyerek, Hollywood yönetmeni Robert Altman’a göndermede bulunur. Olayın, film endüstrisinin terör fantezisi üretimine kusur bulmaya neden olacak kadar iyi bir örnek olduğunu söyler. Uzaylıların New York ve Los Angeles’a saldırdığı ve Beyaz Saray’ın yok edildiği “Independence Day” (1969) (Bağımsızlık Günü) filmine, çok katlı bir binanın yangında yıkılıp yok olmasını anlatan “The Towering Inferno” (1975) (Yangın Kulesi) filmine ve “Earthquake” (1975) (Deprem) filmine göndermede bulunur (Kellner, 2003: 87-88)

Washington Post yazarı David von Drehle “Bin Laden, bir açıdan, eski James Bond filmlerindeki, ülkesiz, hayali bir tehdit figürü gibi. Eğer gerçekten öyle olsaydı, aslında bu saldırı, yazarının sinemasal yaratıcılığının büyüklüğünü gösterirdi. New York’taki saldırının incelikle işlenmiş planı büyük bütçeli bir Hollywood yapımı gibiydi, ve neredeyse gerçek olamayacak kadar imkansız bir gerçeklikti.” (www.septterror.tripod.com/aboutsite\_2.html)

İkiz Kulelere saldırıya tanık olan Entertainment Weekly’nin yazarı Ty Burr, “*Dünya Ticaret Merkezi’nin çöküşünü seyrederken- aşağı Manhattan’dan gelen duman bulutu, dehşet içinde kaçmaya çalışan insan kalabalığı,- Independence Day filmi aklıma getirdi. Sadece bir saniye için. Bu bir film değildi.*” diyerek olay anındaki duygularını dile getirir. (www.septterror.tripod.com/aboutsite\_2.html)

Aynı dönemde, Türkiye’de de benzer yorumlar görülmektedir. İsmet Berkan “Tom Clancy Hayal Edebilir miydi?” (Berkan, 2001), Ertuğrul Özkök “Onlar Bruce Willis’i Bekliyorlardı” (Özkök, 2001), Derya Sazak “The Day After” (Sazak, 2001), Metin Toker “Gel de James Bond’u Arama” (Toker, 2001) gibi yazılarında, 11 Eylül’le ilgili olarak Hollywood yapımı filmlere göndermede bulunurlar.

Fransız gazetesi Le Monde’daki bir makalede “*Kısaca, ‘...ilk anda herkesin aklından aynı düşünce geçti. ABD bize bir Amerikan filmi gösteriyor gibi tuhaf bir duyguya kapıldık... Sonuç olarak ABD’nin Hollywood’dan gelen bir başkanı oldu. Bu ülkenin o kadar çok fotoğrafı çekildi, filmi yapıldı ki gerçekten başına gelen her şey sanal bir nitelik taşıyor gibi görünüyor.*” denmektedir (Erdoğan vd., 2001:201).

Neil Postman, *Televizyon Öldüren Eğlence* adlı kitabında Amerikan kültürünün; politikanın, dinin, haberin, sporun, eğitimin, ticaretin, gösteri dünyasının uzantılarına dönüşmüş olduğunu söyler (Postman, 1994:12). Her geçen gün, gösteri olan şeylerle olmayan şeyleri yani gerçekleri birbirinden ayırmak zorlaşmaktadır. (Postman, 1994:110) Bu dünya içinde yaşayan insanların 11 Eylül görüntülerini de -en azından ilk anda- bir Hollywood yapımı gibi algılamaları, anlaşılabilir bir durumdur.

Dolayısıyla sıradan vatandaş eleştirel yaklaşmayacağı medya metinlerindeki emperyalist değerleri içselleştirir, sistemin devamı için gereken politikaları kabullenir, sürekli tekrarlanan savaş, şiddet görüntülerine karşı duyarsızlaşır. Baudrillard, bunu bütün olguların aşırı derecede “görünürlük” kazandığı durum

olarak tanımlamaktadır (Tomlinson, 1999: 98). Böylece televizyon, bizim kültür sınırları konusundaki bütün duygularımızı radikal bir biçimde değiştirmekte ve böylece bütün yaşananları aynı derecede görünür fakat bu yüzden de “önemsiz” hale getirebilmektedir. Bu da bizi, olaylara özel anlam kazandıran ayırısama gücünden yoksun bırakmaktadır.

Bu olayı ele aldığımızda, 11 Eylül sonrası üretilen medya ürünlerindeki düşman imajı, korku ve nefret hissi, bütün bu yayılcılığın bir parçası olarak karşımıza çıkar. Amerikan medyasında üretilen “düşman” imajı, Amerikan malı McDonald’s, Amerikan tarzı alışveriş yerleri, best-seller’lar gibi, dünyanın diğer toplumlarına, kültürlerine nüfuz eder, onların da düşmanı olur.

11 Eylül’den bir hafta sonra, 18 Eylül’de Las Vegas’ta bir radyo istasyonu olan KOMP-FM’de “Day-O” adlı bir şarkıyı yayınlamaya başlamıştır. 1940’lı, 1950’li yılların ünlü şarkıcı ve oyuncusu Herry Belafonte’nin (1927) aynı adlı şarkısından uyarlanan “Usame Bin Laden Bomb Song” da, internette animasyonla görüntülenmiştir. Şarkıda “George Bush intikam zamanı geldi diyor / Gün ışıyor ve bombaları bırakıyoruz / Sabah olana kadar bombala / Uçak geliyor ve bombaları bırakıyoruz / Hadi Bay Taliban buraya, bak bin Ladin/ Colin Powell evini bombalayacak / Ödeme zamanı geldi, bombaları bırakıyoruz / Cruise füzesi kapınızı çalıyor / K..na tekme basıp eve gideceğiz” sözleri yer alıyor. Animasyonda ise, Usame Bin Ladin çölde, ABD füzelerinden kaçmaya çalışırken görüntülenmektedir (<http://setteror.tripod.com/dayo.html>). “Nowhere to Run” adıyla dolaşan bu parodiden kısa bir süre sonra, Ekim ayında ABD Afganistan’a saldırmıştır.

Yine aynı şarkı Misplaced Komedy Grubu tarafından da yazılmıştır ve 16 şarkıdan oluşan “The Afghan Files” CD’sinde yer almaktadır. Bu şarkının sözlerinde de, “Air Force geliyor, evinizi dümdüz edecek / İşimizi bitirdiğimizde hepiniz ağlayacaksınız” gibi cümleler bulunmaktadır. Bütün şarkılar Bin Laden veya Afganistan’la alay eder. Grup, terörizmle, şiddete başvurmadan savaştıklarını söylemiştir. Yine aynı şarkının başka bir uyarlaması “The Curmudgeon” da Ekim 2001’de internette dolaşmaya başlamıştır. Bu parodide de bombalar altındaki Bin Ladin yardım etmesi için Taliban’a yalvarmaktadır. Şarkı Bin Ladin’in ağzından söylenmektedir. “Air Force geliyor, evimi bombalayacak / Bir uçak, iki uçak, dört uçak düşürdük / İki New York’u vurdu ve 6000 kişi gitti / Şimdi Air Force gelecek ve evimi bombalayacak / Hadi Mr.Taliban suçluların iadesini engelle / Air Force geldi ve artık evim yok / Hey Mr. Taliban beni buradan gönderme / Usame, bir daha asla güneşli olmayacak, asla yeni bir evin olmayacak” Bir başka şarkı da yine “The Bin Laden Song” isimli. Bunun da sözleri “Bin Bin Laden, yakında bir gün patlayacaksın / Hadi Mr. Taliban, bize Bin Ladin’i ver / Kendini koru çünkü seni yakalayacağız / Yakında seni patlatacağız” şeklinde uyarlanmış bir başka şarkıdır. (<http://setteror.tripod.com/dayo.html>)



### B. 11 EYLÜL VE BİLGİSAYAR OYUNLARI

Sanal gerçeklik teknolojileri uzayla ve askeri alanlarla ilgili çalışma programlarından doğmuştur. Bu teknolojiler daha sonra eğitim ve eğlence alanlarına uyarlanmışlardır (Robins, 1996: 83-84). Bu uyarılama alanlarından biri de, bilgisayar ve bilgisayar oyunlarıdır. Bütün bu sanal gerçeklik oyunlarında “zaferin kuramsal olarak gösterilmesinin psikolojik ve siyasal etkileri vardır.” Hedef kazanmak değil, yarışı olabildiğince, giderek artan bir hızda devam ettirmektir (Robins, 1996: 95). Bilgisayar oyunları çocuksu terör ve savunma biçimlerini harekete geçirir; oyuncuların sürekli olarak kendilerini imha etmeye, mahvetmeye çalışan yıkıcı, yabancı güçlerden korunmaya çalıştığı “paranoyak bir ortam” yaratır (Robins, 1996: 105).

11 Eylül olayları sonrasında Amerikan kamuoyunda bilgisayar oyunlarının sakıncaları ile ilgili bir tartışma gündeme gelmiştir. Çünkü 11 Eylül olaylarından sonra, tesadüfi olarak bu olayı konu alan bir çok bilgisayar oyunu olduğu anlaşılmıştır. “Trade Center Defender”, “Space Invaders”, “Missile Command”, “Microsoft Flight Simulator 2000” gibi oyunlarda görev, İkiz Kuleler ya da Özgürlük Heykeli gibi sembolik yapılara saldıran jetleri yok etmektir ([http://www.canoe.ca/JamColumnTilley/sep22\\_tilley-sun.html](http://www.canoe.ca/JamColumnTilley/sep22_tilley-sun.html)).

Bu oyunların çoğu 11 Eylül sonrasında yaratılmışlardır. Fakat ilginç bir biçimde, 11 Eylül saldırının başarı ile gerçekleştirilmesinde bu oyunların rolü olduğu, hatta saldırıyı düzenleyenlerin bazı belli bilgisayar oyunları ile saldırının hazırlığını, provasını yaptıkları söylenmiştir.

11 Eylül’den sonraki günlerde, bilgisayar oyunları üreticisi Ubi Soft, Electronic Art’s, Microsof gibi şirketler, Amerikan halkının duygularını incitmemek için bilgisayar ve bilgisayar oyunlarının yayınlanış tarihlerini ertelediler ya da oyunları yenilediler (Tilley, 22 Eylül 2001). Bu oyunlarda Dünya Ticaret Merkezi’nin görüntüleri yer alıyordu, ya da oyunda buralara saldırıda bulunuluyordu. Bu şirketlerin olayı hatırlatacak görüntülerden kaçınmada gösterdiği hassasiyet ve sorumluluk duygusu diğer oyunlardaki düşman yaratma fantezilerinde maalesef görülüyor.

Schiller, kültürel ürün olarak nitelenen her şeyin, aynı zamanda ideolojik olduğu ve sisteme hizmet ettiğini söyler (Alemdar, 2002: 465). ABD’de, 11 Eylül sonrası bilgisayar oyunlarına bakıldığında, ABD Başkanı Bush’un düşman ilan ettiği, terörizmi yok etmek bahanesiyle işgal ettiği Arap/Müslüman ülkelerin topraklarının, bilgisayar oyunlarında da parsellendiği görülmektedir.

Amerika’nın ürettiği oyunlar arasında, Ortadoğu, Araplar, dolayısıyla Müslümanlarla ilgili, onları hedef alan, Arap/Müslümanları “düşman” olarak yaratan pek çok oyun bulunmaktadır. 11 Eylül saldırılarından sonra yapılmış bilgisayar oyunlarında, Amerikan hükümetinin, haber medyası aracılığıyla ilan ettiği Hristiyan-Arap dünyaları arasındaki savaş açıkça görülmektedir.

Bu bilgisayar oyunları arasında en çok rağbet gören oyunlardan birisi “Gulf War: Operation Desert Hammer” (Körfez Savaşı: Çöl Çekici Operasyonu)([www.pcgameworld.com/game.php/id/1327/Gulf\\_War:\\_Operation\\_D](http://www.pcgameworld.com/game.php/id/1327/Gulf_War:_Operation_D)

esert\_Hammer/) adlı oyun. Oyun, 21 Eylül 2002’de kullanıma girmiş. Görev emri olarak “git ve Çöl Fırtınası ile başladığımız işi bitir” deniliyor. Burada Birinci Körfez Savaşı sırasındaki Çöl Fırtınası operasyonundan söz edilmekte. Oyunun tanıtımında oyunda geçen yerlerin gerçek olduğu vurgulanıyor.

“Anaconda Operasyonu” adlı oyun, 28 Şubat 2004’de gösterime girmiş (<http://www.kumawar.com/OperationAnaconda>). Bu oyunun tanıtım sayfasında bazukalı bir Taliban savaşçısının fotoğrafı yer alıyor. Oyun, 2 Mart 2002’de Afganistan’ın doğusundaki bir bölgede Gardez, Marzak, Shah-I, 10. Dağ gibi gerçek yerlerde geçiyor. El Kaide militanları tarafından tuzağa düşürülen oyuncunun Gardez’e ulaşması gerekiyor. Oyunda belirlenen görev için “4 kişilik bir takımın lideri olarak, Usame Bin Ladin’le savaşta düşmana Amerikalıların kim olduğunu gösterebilir misiniz?” deniyor.

“Uday ve Hüseyin’in Sonu” adlı oyun da yine 28 Şubat 2004’te açılmış. (<http://www.kumawar.com/UdayQuasayLastStand2>) Bu oyunun ana sayfasında da Uday ile Hüseyin’in cesetlerinin fotoğrafı yer alıyor. Oyun Irak/Musul’da geçiyor. Bu oyundaki görev Saddam Hüseyin’in oğulları Uday ve Hüseyin’in öldürülmesi.

“Samarra Stryker Alayı” adlı oyun 28 Mart 2004’te gösterime girmiş. (<http://www.kumawar.com/SamarraStrykerAssault>) Buradaki görev, yeni üretilen Stryker silahlarını kullanarak, düşman tuzağından geçip Samarra şehrini almak.

“Samarra Bankası Bölüm 2” adlı oyun 12 Nisan 2004 tarihinde açılmış. (<http://www.kumawar.com/SamarraBankHeist2/overview.php>) Oyundaki görev “koalisyon güçleri”nin taşıdığı paranın Samarra’daki bankaya götürülmesi. Irak’ın yeniden inşası için gönderilen paranın bankaya taşınmasını bir camiye pusu kurmuş olan Saddam Hüseyin’in “fedailerini” engellemeye çalışıyor.

“İran Rehinelere Kurtarma Görevi” adlı oyun, 30 Nisan 2004’te açılmış (<http://www.kumawar.com/IranHostageRescue1/overview.php>). Oyunda, Tahran’daki ABD Büyükelçiliği’ne yapılan saldırı sonucu rehin alınan 53 kişinin kurtarılması gerekiyor.

“Terrorist Takedown” adlı oyun 13 Eylül 2004 tarihli yeni bir oyun. ([http://media.pc.ign.com/media/702/722898/imgs\\_1.html](http://media.pc.ign.com/media/702/722898/imgs_1.html)) Oyunun tanıtımında “ABD ordusu soğukkanlı teröristlerle savaşıyor” deniyor. Görev, “teröristleri yenip vatanımızı korumak” olarak belirtiliyor. Oyunun gerçekçi ses ve görüntü efektleri ve askeri diyaloglarla zenginleştirilmiş olduğu belirtiliyor. Oyunun geçtiği, savaşı yapıldığı yer çöl, yani terörist olarak tanımlananlar da Araplar/Ortadoğulular.

Bütün bu oyunlarda, Arap, Iraklı, Afgan gibi “ötekiler”, “soğukkanlı katil”, “terörist”, “düşman”, “asi” olarak tanımlanmaktadır. Bütün olaylar, bütün çarpışmalar Arap ya da Müslüman coğrafyalarda geçmektedir. Oyuncular ile Amerikan askerleri ve özel tim gibi diğer yan karakterler, hep onların topraklarında savaşıyorlar, fakat yine de karşı taraf “işgalci” ya da “saldırgan” olarak nitelendirilmektedirler. Oyunda belirtilen görevler, “vatan için”, “vatan savunması” gibi haklı ve onurlu gerekçeler taşımaktadır.

## SONUÇ

Popüler kültür ürünleri, egemen ideolojinin taşıyıcısıdır; çoğunluğa seslenir ve eğlence içerikli olarak sunulurlar. Kapitalizmin kültürel değerleri, yaşam biçimlerini, kimlik biçimlerini oluşturur, aktarır, yaygınlaştırır ve emperyalist değerleri pekiştirir.

11 Eylül sonrasında oluşturulan özellikle terör içerikli bilgisayar oyunlarının, ağırlıklı olarak, ABD'nin dünya enerji kaynaklarını kontrol altında tutabilmek için izlediği emperyalist yayılcı politikayı eğlence biçiminde sunduğu ve olumladığı görülmektedir. Bu bağlamda, egemen Amerikan zihniyeti ile bilgisayar oyunları formatındaki popüler kültür ürünlerinin öğelerinin önemli derecede örtüşüğünü söylemek mümkündür.

Schiller, kültürel ürün olarak nitelenen her şeyin aynı zamanda ideolojik olduğu ve sisteme hizmet ettiğini söyler. Dorfman ve Mattelart ise, Walt Disney yapımı çizgi roman ve filmler üstüne yaptıkları çalışmada, bunların emperyalist değerler taşıdığını savunurlar. Buradan yola çıkılarak, bunların, batı kapitalizminin toplumsal ilişkilerini normalleştirip içselleştirdiği, hedef kitleleri, istedikleri şeyin aslında “Amerikan tarzı hayat” olduğuna ikna edici bir işlev üstlendikleri söylenebilir. Örneğin Tomlinson da, Disney'in 1940'lardan beri, üçüncü dünya ülkelerinde yaygın olarak satılan çizgi romanlarının, kesinlikle Amerikan kapitalist kültür değerlerinin potansiyel taşıyıcısı olarak görülebileceğini söylemektedir (Tomlinson, 1999:69-70).

Bu “toplumu hazırlama” ya da “meşrulaştırma”, aslında çok da yeni bir olgu değildir. Medyanın ve kültür sanayinin, Roma dönemindeki “Sirk” oyunlarındaki gibi halkı uyuşturmak için kullanıldığı söylenebilir. Roma İmparatorluğu'nda, araba yarışları, hayvan yarışları, hayvan dövüşleri ve gladyatör dövüşlerini kapsayan sirk oyunları aracılığıyla, kitlesel cinayetlerin kurumsallaştırılmasında, toplumun büyük bölümü ile yöneticiler arasında bir çeşit uzlaşma sağlanmıştır. Kitlesel cinayetler, bir çeşit kitlesel eğlence olarak algılanmıştır. Bugün, bilgisayar oyunları da Sirk kültüründeki gibi bir işlev görmektedirler. Bilgisayar oyunları da eğlence niteliğinde olup, izleyicileri sistemin içine katmakta, şiddet, kan dökme, ölüm içerikli oyunlarla eğlenen insanlar, bunları içselleştirip, olumlamaktadırlar.

Bu çalışmanın çerçevesi kapsamında incelenen 11 Eylül sonrası üretilmiş bilgisayar savaş oyunlarında, özellikle Araplara/Müslümanlara “düşman”/“katil”/“terörist” rolü yüklenmiştir. Sanal ortamda, Afgan, Iraklı, Sudanlı vd. Müslümanları öldürerek eğlenenler, ABD'nin, dünya enerji (özellikle petrol) kaynaklarını kontrol için deniz aşırı coğrafyaları işgal etmesine öyle ya da böyle ikna olmaktadır. Bu çalışma da, 11 Eylül sonrası dönemde Amerikan yönetiminin söylemi ve değerleri ile popüler kültür öğeleri arasında örtüşme olduğunu göstermektedir.

Amerikan yönetimince de popüler kültür ürünlerinde de Müslümanların/Arapların “düşman”/“terörist” tanımlaması öyle etkili olmuştur ki, bugün artık gerçekten teröristler ile Müslümanlar/Araplar ile terörist özdeşleştirilmektedir. Dünyada bütün Müslümanlara/Araplara potansiyel terörist

gözüyle bakılmakta, seyahat özgürlüğü kısıtlanmakta, nefret suçlarına maruz kalmaktadırlar. Daha da kötüsü, Müslümanların/Arapların da kendileri böyle görmeye başlamaları söz konusudur. Bu anlamda, Londra’da yaşayan Suudi gazeteci Abdülrahman el Raşid’in ifadesi çarpıcı bir örnek oluşturmaktadır: “*Tüm Müslümanların terörist olmadığı kuşku götürmez bir gerçek, fakat aynı ölçüde kuşku götürmeyen ve acı veren şey, neredeyse tüm teröristlerin Müslüman olması. Terörizmin İslami bir faaliyet olduğu yönündeki utanç verici gerçeği itiraf etmedikçe alnımızdaki lekeyi temizleyemeyiz.*”(Pipes, 2004).

11 Eylül ile ilgili haberlerin, düşman söylemi ve savaş histerisinin izleri / etkileri popüler kültür ürünlerinde de görülmektedir. Bu bağlamda medya propaganda aracı olarak içeride egemenliği, dışarıda emperyalizmi desteklemektedir.

### KAYNAKÇA

- ADİL, İdris (1991), *Haberde Dışa Bağımlılık*, Gazeteciler Cemiyeti Yayınları, İstanbul.
- ALEMDAR, Korkmaz ve İrfan Erdoğan (2002), *Öteki Kuram*, Erk Yayınları, Ankara.
- \_\_\_\_\_ (1994), *Popüler Kültür ve İletişim*, Ümit Yayıncılık, Ankara.
- AYDOĞAN, Filiz (2004), *Kitle Kültürü ve Sirk Kültürü, Medya ve Popüler Kültür Üzerine Yazılar*, Kapital Medya A.Ş., İstanbul.
- BERKAN, İsmet, “Tom Clancy Hayal Edebilir miydi?”, *Radikal*, 12 Eylül 2001.
- DURAN, Ragıp, BİA Haber Merkezi, 7.4.2003.
- GÖKÇE, Orhan (2004), “Terörizm Çağında Düşman İmajları-Düşman İmajlarının Savaş Müdahale ve Diğer Aksiyon ve Reaksiyonlar Açısından Önemi”, Orhan Gökçe ve Uğur Demiray (der.), *Terörün Görüntüleri Görüntülerin Terörü*, Çizgi Kitabevi, Konya.
- GÖZEN, Ramazan (2004), *Uluslararası İlişkiler Sonrası Çoğulculuk, Küreselleşme ve 11 Eylül*, İstanbul, Alfa Yayınları, İstanbul.
- GÜNGÖR, Nazife (1999), *Giriş: Popüler Kültür Çıkmazı*, (der.) Nazife Güngör, *Popüler Kültür ve İktidar*, Vadi Yayınları, Ankara.
- HALLIN, D. (1993), “The Media and War”, *International Media Research: A Critical Survey*, (ed.) Corner, Schlensinger, Silverstone.
- <http://kumawar.com/SamarraStrykerAssault>. Erişim tarihi :18.12.2004
- [http://media.pc.ign.com/media/702/722898/imgs\\_1.html](http://media.pc.ign.com/media/702/722898/imgs_1.html). Erişim tarihi: 18.12.2004
- <http://setteror.tripod.com/dayo.html>. Erişim tarihi: 18.11.2004
- <http://setteror.tripod.com/dayo.html> . Erişim tarihi: 29.11.2004
- [http://www.canoe.ca/JamColumnTilley/sep22\\_tilley-sun.html](http://www.canoe.ca/JamColumnTilley/sep22_tilley-sun.html). Erişim tarihi:29.12.2004

- <http://www.kumawar.com/IranHostageRescue1/overview.php> . Erişim tarihi: 30.12.2004
- <http://www.kumawar.com/OperationAnaconda>. Erişim tarihi: 30.12.2004
- <http://www.kumawar.com/SamarraBankHeist2/overview.php> . 30.12.2004
- <http://www.kumawar.com/UdayQuasayLastStand2> . Erişim tarihi: 30.12.2004
- İNCEOĞLU, Yasemin (2004), *Uluslararası Medya*, Der Yayınları, İstanbul.
- KELLNER, Douglas (2003), “September 11, Spectacles of Terror, and Media Manipulation: A Critique of Jihadist and Bush Media Politics”, *Logos*, 2.1, Winter.
- Le Figaro, “Pascal Bruckner ile Söyleşi”, 13 Eylül 2001, çev. Berran Tözer.
- McCHESNEY, Robert, “The Global Media Giants”, <http://www.fair.org/extra/9711/gmg.html> Erişim tarihi: 26.12.2004
- ÖZKÖK, Ertuğrul, “Onlar Bruce Willis’i Bekliyorlardı”, *Hürriyet*, 13 Eylül 2001.
- PIPES, Daniel, “Müslümanların Gözü Açılıyor”, *Radikal*, 26 Kasım 2004.
- POSTMAN, Neil (1994), *Televizyon: Öldüren Eğlence, Gösteri Çağında Kamusal Söylem*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- ROBINS, Kevin (1996), *İmaj*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- SAID, Edward (1999), *Şarkiyatçılık, Batının Şark Anlayışları*, Metis Yayınları, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2001), “İslam ve Batı Yetersiz Etkilerdir”, *The Observer*, 16 Eylül 2001, Çeviren: Tuncay Birkan, (der.) Tamer Erdoğan, Bedirhan Toprak, Cem Akaş, (der.), *11 Eylül – Bir Saldırının Yankıları*, YKY, İstanbul.
- SAZAK, Derya, “The Day After”, *Milliyet*, 15 Eylül 2001.
- ERDOĞAN, Tamer, ve Bedirhan Toprak, Cem Akaş, (der.), *11 Eylül – Bir Saldırının Yankıları*, YKY, İstanbul, 2001.
- TOKER, Metin, “Gel de James Bond’u Arama”, *Milliyet*, 15 Eylül 2001.
- TOMLINSON, John (1999), *Kültürel Emperyalizm*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- [www.pcgameworld.com/game.php/id/1327/Gulf\\_War:\\_Operation\\_Desert\\_Hammer/](http://www.pcgameworld.com/game.php/id/1327/Gulf_War:_Operation_Desert_Hammer/) 25.11.2004
- [www.septterror.tripod.com/aboutsite\\_2.html](http://www.septterror.tripod.com/aboutsite_2.html). 25.11.2004