



Benim kökensiz gibi gözükken silah ilgimi ve merakımı, hatta bilgimin bir kısmını, filmler ve bilgisayar oyunları ile açıklamam çok kolay. İlgimin kökenini fark ettikten sonra kaba bir hesap yaparak, bu oyunlarda kaç kişiyi öldürdüğümü hesaplamaya çalıştım: Oyunlardaki “insan” karakteri olarak 3500-4000 arası bir sayı. Oyunlardaki diğer yaratıkları da katarsak bu sayı, birkaç kat daha artıyor. Bu sayı “kendi ellerimle” öldürdüklerim. Ölümüne yol açtığım insanları düşünürsek, kaç şehir yok ettiğimi bilemiyorum.

Çok yakın bir zamanda ilk ruhsatlı av tüfeğimi aldım. Zaman zaman doğa ile kopan bağlarımı tazelemek için bahçemde geceleri kalmaya giderim. Geceler ıssız ve karanlıktır. Karanlığın olduğu yerde de korku vardır. Kendimi bu kadar savunmasız hissetmemek için aldım zaten tüfeği. Tabii bu nedenlerden biri. Kendimi bildim bileli silahlara ilgim vardır. Fırsatını buldukça da ava giderim. Silahlara ilgimi ve av tüfeği aldığımı bilen bir aile dostumuz babama bu ilginin nerden geldiğini sormuş. Babam “bilmiyorum, ancak, Berke’nin küçüklükten beri silahlara ilgisi vardır” diye cevaplamış bu soruyu.

Bu sorunun neden cevaplama zor olduğunu şöyle açıklayayım: Ailenin tüm erkekleri ve erkek akrabaları hayatlarında ilk ve son defa askerde silah kullanmışlar. Ava çıkan bir akrabamı tanımıyorum. Peki benim ilgin nereden geliyor: Doğuştan, DNA’larımdan gelen bir dürtü mü? Yoksa doğar doğmaz gözümü Körfez Savaşı’na ve karışık bir Orta Doğu coğrafyasına açmamdan mı? Her ne kadar bu ikisinin etkisinin olduğu kesin olsa da, tam olarak bunların belirleyici olduğunu düşünmüyorum. Benden önceki kuşaklar benim yaşadığım karmaşık dönemin kat ve kat fazlasını yaşamıştı. O zaman başka bir neden olmalıydı? Beni ve önceki kuşakları çok net bir şekilde ayıran. Bu soru kafamda yankılanırken, her hafta sonu yaptığım gibi bilgisayarımı açtım ve Call of Duty serisinin son oyunu olan GHOSTS’u oynamaya başladım.

Koca bir şehrin içindekilerle yok olmasını seyrederken sorunun cevabı bir anda kendiliğinden kafamda beliriverdi.

Oyunlar!

Beni ve ailenin önceki kuşaklarını ayıran en büyük özellik içinde büyüdüğüm televizyon ve sinema kültürü ve en önemlisi bilgisayar oyunlarıydı.

Benim kökensiz gibi gözükken ilgimi ve merakımı, hatta bilgimin bir kısmını, filmler ve bilgisayar oyunları ile açıklamam çok kolay. Counter Strike oynayarak başladık. “Keleş”, “Beş’in Biri”, “Dördün Üçü”, “AVP” bir dönem arkadaşlarımla kullandığım kelimelerdi ve bütün bunlar filmlerde, hatta gerçek hayatta gördüğüm gerçek silahların markalarıydı. Sonradan öğrendim ki, bu markalar üreticilerinden izin alarak kullanılmıyormuş. Neredeyse reklam denilebilir. Bunlar beni terminolojiye alıştırdı, görünüşlerine ve artan gerçekçi kullanımlarına. Gerçeklik seviyeleri o kadar arttı ki, bugün savunma sanayinde mesleki eğitim için kullanılan simülatörlerin çoğu, senelerce oynadığımız oyunlara benziyor. Hangisinin hangisinden daha çok etkilendiğini söylemek zor, ama birbirlerinden etkilendikleri kesin.

Demek ki, ailemden almadığım bir bilgi bana oyunlardan geçmişti. Ancak, sadece oyunlar değil içinde bulunduğum kültür ve kişiliğim de bu noktalarda hatırı sayılır belirleyiciliğe sahipler. İlgimin kökenini fark ettikten sonra kaba bir hesap yaparak, bu oyunlarda kaç kişiyi öldürdüğümü hesaplamaya çalıştım: Oyunlardaki “insan” karakteri olarak 3500-4000 arası bir sayı. Oyunlardaki diğer yaratıkları da katarsak bu sayı, birkaç kat daha artıyor. Bu sayı “kendi ellerimle” öldürdüklerim. Ölümüne yol açtığım insanları düşünürsek, kaç şehir yok ettiğimi ise bilemiyorum.

Genel bir fikir edinebilmek için Call of Duty: Black Ops II’in dünya çapındaki öldürme sayacına bakabiliriz. Oyun piyasaya çıktığından bu yana toplam 159.675.630.000 kişi öldürülmüş. Ben bu cümleyi yazana kadar 60.000 kişi daha öldürüldü. Call of Duty elite global stats’dan sizin de bu bilgiye erişebilmeniz mümkün.

BİLGİSAYAR OYUNLARINDA 3500-4000 İNSAN ÖLDÜRDÜM

Berke ÇAPLI

Ar-Ge sistem mimarı

ÖLDÜRME SAYACININ RAKAMLARI

Call of Duty Black Ops II Dünya Çapı İstatistikleri:

(11.12.2013, saat 19:42)

<https://elite.callofduty.com/ops2/globalstats>

Atılan Kurşun: 2.946.083.250.000

Öldürülen Karakter Sayısı: 159.676.390.000

Kafadan Vurularak Öldürülenlerin Sayısı:

14.056.060.500

Arkadan Bıçaklama: 694.712.600

Atılan C4 Miktarı: 10.652.334 Ton

“Bilgisayar oyunları insanları şiddete yöneltir mi?” sorusu çok uzun süredir tartışılan bir konu. Bir kesim erken yaşlarda, rol tabanlı bilgisayar oyunlarını sıklıkla oynayan çocuk ve gençlerin, televizyon ve sinemada karşılaştıkları şiddet kültürünün desteği ile de, şiddete yakınlaştığını, daha ileriki aşamalarda da şiddet uygulamaya başladıklarını savunuyor. Ben, bu görüşe katılmıyorum. Tabii ki, çocukların oynadıkları bilgisayar oyunlarını inceleyenler görecektir ki, çocuklar ve çocukların kendi aralarında oynadıkları oyunlar şiddet kültüründen yoğun bir şekilde etkilenmiştir. Küçük kuzenimi sinirlendirdiğimde, eliyle silah yaparak bana ateş ettiğini gördüğüm zaman, bu etkinin ne kadar derin olduğunu daha iyi anladım.

Ancak bütün bunların şiddete karşı sempati yarattığına inanmıyorum. Eliyle silah yapması gerçek anlamda benim canımı yakmak istemesi anlamına gelmiyor. O yaştaki çocukların en büyük özelliği taklit etmeleri. Taklit ederek toplumda var olmayı öğrenirler. Bu nedenle oyunları ve şiddet kültürünü taklit etmeleri şaşırtıcı değil. Çoğu taklit etme aşamasında kalmakta, gerçek bir şiddet sevgisine dönüşmemekte. Çoğu diyorum, çünkü bir çocuğun ya da gencin yaptığı hareket geneli açıklamadığı gibi, bir oyunun bir çocuğu etkilemesi, o oyunun tüm çocukları etkileyeceği anlamına gelmiyor.

Şiddetin etkileri konusundaki tartışmanın bir diğer tarafındaki kesim ise, sanal ortamda, sanal insanların öldürülmesinin, gerçekçi olmaması nedeniyle etkisiz olduğunu ileri sürmekte. Ben bu görüşe de katılmıyorum.

Gerçek savaşların tarihine bakıldığında, en fazla kanıtlanmış öldürme sayısı Simo lakaplı keskin nişancıya ait. Fin-Rus savaşında, 505 kişiyi öldürdüğü kanıtlanmış. Bugünlerde, oyun oynayan ortalama bir lise öğrencisinin sanal “öldürme” sayısı, bu sayının birkaç katıdır. Gerçek olmadığı için bir sorun oluşturmadığına inanıyorum, ancak şiddete sempatiden daha gerçek bir sorun yarattığına inanıyorum: Duyarsızlaştırma.

Propaganda dersinde gösterdiğim bazı şiddet görüntülerine, farklı sınıflardaki öğrencilerin verdiği tepkileri ölçtüğümde karşıma şöyle bir tablo çıkıyor. Daha büyük sınıflar görüntülerden rahatsız olup bakışlarını kaçırırken, daha alt sınıflar hiçbir tepki vermeden izliyor ve ne hissettiklerini sorunca tepkisiz olduklarını belirtiyorlar. Bir sınıfta, bir travma sonrası kucağında çocuğu ile ağlayan bir kadının haber görüntülerini izledikten sonra, “bunları çok gördük artık gösterilmesine gerek yok” diyen sınıfla bile karşılaştım.

Sonuç olarak, onlar eve gittiklerinde *Call of Duty* oynuyor, sinemada “Testere” izliyor, televizyonu açtıklarında *Dexter* adlı bir seri katilin insanları öldürüp parçalara ayırmasını izliyorlar. Aynı ekranlarda gerçek şiddet görüntüleri ile karşılaştığı zaman tam olarak anlamlandıramıyor; farkında olmadan o görüntüleri şiddet kültürü görüntüleri ile özdeşleştiriyor ve duyarsızlaştırılmış tepki veriyorlar. Sonuçta “tüm bu olup bitenler gerçek değil ki...”

Bir söz vardır, “eğer Birinci Dünya Savaşı televizyonlar tarafından gösterilmiş olsaydı, savaş çok daha kısa sürede biterdi.” Peki, bu kadar değişik medya kanalının savaş alanından canlı yayınlar yaptığı ya da sansürlenmemiş görüntülerin sosyal medya sitelerinde dolaştığı bir çağda savaşların süresi neden kısalmadı? Bu görüntüleri gören insanlar neden bunların durdurulması için harekete geçmiyor?

Bizi kuşatan bu şiddet kültürünün etkisiyle kafamızın içerisinde ince bir ses yankılanıyor: “Gerçek değil ki...”