

Sınırsız sömürü hayali için sömürülen hayaller

Ege Latifcan

Giriş

Dijital oyun sektörü, kapsadığı muazzam kültürel ve ekonomik alana kıyasla üzerinde derinlikli çalışma ve tartışmaların çok az yapıldığı bir konudur. Şu veriler, oyun sektörünün günümüzde bulunduğu durumu anlamak için yardımcı olacaktır: Dünya genelinde en az 2.5 milyar oyuncu var, ABD nüfusunun % 60'ı, Çin nüfusunun yaklaşık % 50'si haftada en az bir saat oyun oynuyor¹ ve Avrupa Birliği'nde 11-14 yaş aralığındaki gençlerde bu oran %84²; son olarak 2016 yılından beri dijital oyun endüstrisinin yıllık hasılatı sinema ve müzik sektörlerinin toplamını geçmiş durumdadır.³

Sektörün çok hızlı büyüyüşüne, vahşi bir emek sömürüsü de eşlik ediyor. Esnek çalışma, görece düşük ücretler, mutlak örgütsüzlük gibi uygulamalar son derece yaygın. Diğer yandan, üretilen ürünlerin niteliği de zaman içinde büyük değişime uğramıştır. Harry Braverman meşhur çalışmasında⁴ kapitalist ilişkilerin üretim süreçleri üzerindeki etkilerini Marx'ın analizine yaslanarak iki farklı aşamada inceler: İlk aşama sermayenin biçimsel boyunduruğudur, burada üretim aşağı yukarı eskiden olduğu gibi devam eder, eski tarz üretime göre değişen şey sermaye birikim sü-

1 <https://tinyurl.com/2hwxy8vj>.

2 <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2020/08/ISFE-final-1.pdf>, s. 10.

3 <https://tinyurl.com/45f2jy85>; <https://tinyurl.com/dchts2x8>, s. 4; <https://tinyurl.com/ryphy95m>.

4 Harry Braverman, *Labor and Monopoly Capital: The Degradation of Work in the Twentieth Century*, New York: Monthly Review Press, 1974.

recinin işin içine girmiş olmasıdır. Ancak ikinci aşamada sermaye üretim üzerinde gerçek boyunduruğunu kurar, böylece hem üretilen ürün hem de üretim sürecinin kendisi sermayenin doğrudan kontrolü altına girer, emekçilerin buradaki kontrolü tamamen yok edilir. İşte görece genç olan oyun endüstrisi de bu aşamaları sanki hızlandırılmış biçimde yaşamıştır. Buna örnek olarak, eskiden büyük dağıtım/yayın firmalarının, örneğin Electronic Arts, satın aldığı oyun stüdyolarının iç yapısına büyük oranda karışmaması; ancak son yirmi senedir bu durumun keskin biçimde değişmesi ve satın alınan oyun stüdyolarının dağıtılarak (bazen stüdyo ismen hayatta kalsa dahi) eski çalışanların herhangi bir inisiyatiften yoksun olarak diğer projelerde görevlendirilmesi gösterilebilir.⁵ Adeta bir sosyal deney gibi gözümüzün önünde cereyan eden bu değişimler üzerinde Marksistlerin söyleyecek çok sözü vardır. Yoğun emek sömürsünü, bu genç endüstrinin gelişmemişliğine bağlayan sol-liberal anlatının ve üretilen ürünleri maddi bir dayanaktan yoksun post-modern kavramlar ile incelemeye çalışan ana akım kültür araştırmalarının aksine Marksizm sermayeye içkin özellikleri ve tarihsel olarak da defalarca doğrulanmış argümanları kullanarak bu alana derinlikli bir katkı yapabilir; daha da önemlisi bu alanda çalışan emekçilere içinde buldukları koşulların gerçek doğasını anlama şansı sunabilir. Bu nedenlerden ötürü biz, Marksist çalışmalarda bugüne kadar büyük oranda ihmal edilmiş bu alanın üzerinde düşünmeye ve tartışmaya değer olduğunu savunuyoruz.

Bu makalede, dijital oyun sektörünün bazı genel özelliklerini ele alarak, bu tartışmaya bir giriş yapmayı hedefliyoruz. Bu nedenle dijital oyun sektörünün kapitalist süreçler içindeki en ileri örnekleri üzerinde yoğunlaşacağız. Az önce bahsedilen kavramlarla ifade edersek, sömürü süreçlerinin ve sermayenin üretime organik hâkimiyetinin en üst düzeyde yaşandığı alana odaklanacağız. Dijital oyun sektörü içinde bu alan mobil oyunlardır. Bu iddia, oyunlarla belirli bir ilgisi olan okuyucu için şaşırtıcı olabilir; çünkü oyuncular arasındaki yaygın retorikte mobil oyunlar geri, değersiz ve en fazla “çerez” olarak görülür. Halbuki sermayedarlar için durum tam tersidir, mobil oyunlar son on yılda oldukça tutarlı biçimde bilgisayar ve konsol oyunlarından hızlı büyümüştür ve ilk defa 2021 yılında kazançların toplam büyüklüğünün bilgisayar ve konsol oyunlarının toplamını geçmesi beklenmektedir.⁶ Buna karşılık, hem bilgisayar hem de konsol oyunlarında belirli bir doygunluk vardır ve burada kâr oranları mobil oyunlara benzer bir artış sergilememektedir.⁷ Hâlâ ikna olmamış okuyucular için şunu söyleyelim: Bilgisayar ve konsol oyunlarında şöhretli olan büyük oyun firmalarının istisnasız hepsi, örneğin Microsoft, Activision, Paradox Interactive, Ubisoft, Electronic Arts mobil oyun sektörüne girmiştir veya girmeye çalışmaktadır. Ancak mobil oyun sektörünün devlerinin benzer biçimde bilgisayar/konsol sektörlerine girmesi son derece ender rastlanan bir durumdur. Sermayedarlar için oyun sektörünün geleceğinin mobil oyunlar olduğu açıktır. Bu-

5 <https://www.pcgamer.com/what-happened-to-12-of-gamings-biggest-studios-after-they-were-sold/>.

6 <https://techjury.net/blog/video-game-demographics/#gref>.

7 Bu doygunluğa karşı yapılan hamle ise mobil oyunlarla yaygınlaşan belirli tasarım kalıplarını, örneğin mikro-işlemler, ithal etmektir. Bu nedenle de bu kalıpların en gelişkin örneklerinin görüldüğü mobil oyunlara odaklanmak anlamlı olacaktır.

nun son derece nesnel sebepleri olduğunu bu yazının ilerleyen kısımlarında göstereceğiz.

Eğlenmek değersiz midir?

Buraya kadar dijital oyun sektörünün sermaye için olan öneminden bahsettik. Sermayedarlar için faydalı olan bu sektör, genel anlamda insanlık için faydalı olmayabilir. Bugün yaygın olan oyun tasarım teknikleri düşünüldüğünde, dijital oyunların zararlarını örneklendirmek hiç de zor değildir. Böyle bir bakış açısıyla dijital oyunları, tıpkı sigara ve alkol gibi, düzenin özendirdiği zararlı alışkanlıklar kategorisinde değerlendirebiliriz. Bu durumda, nasıl ki sigaranın içsel özellikleri ve zaman içinde yaşadığı değişim bizim için önemsiz ise, dijital oyunların da böyle incelenmesi bizim için değersiz olur. Tersine, biz dijital oyunların tiyatro ve sinema gibi yaratıcı faaliyetlere benzer olarak, içsel olarak da incelenmeye ve anlaşılmaya değer olduğunu düşünüyoruz. Bu bölümde bu iddiamızı açıklamaya çalışacağız.

Bunun için eğlence kavramı ve öğrenim arasındaki ilişkiyi inceleyen kuramlardan faydalanacağız. Eğlence (burada İngilizce “Fun” karşılığında) denince akla kısa süreli mutluluk için yapılan etkinlikler gelir. Böyle bir tanım bizi eğlenmenin bir zaman kaybı, kalıcı ve değerli bir sonucu olmayan bir şey olarak görülmesine götürür. Eğlence kuramı⁸ ise farklı bir iddia ortaya koyuyor: Eğlence, öğrenme ile doğrudan ilişkilidir. Öğrenme kişinin becerisinin biraz ötesindeki etkinlikleri yapmaya çalışması ile olur, bu süreç stres yaratır ve aksi yönde bir kuvvet olmaması durumunda insan bu stresten kaçmaya çalışır. İşte eğlence dürtüsü, bu strese karşı yönde bir kuvvet oluşturarak insanı öğrenme eylemine devam etmeye iter. Nasıl ki cinsellikten alınan keyif, türün çoğalmasını özendiren bir mekanizmaydı, eğlence de öğrenmeyi özendiren bir mekanizmadır.⁹ Küçük çocukların, bebeklerin kendileri için zor olan bazı hareketleri sıkılmaksızın sürekli tekrarlamaları buna bir örnektir. Çocukların becerileri geliştikçe, becerilerinin biraz ötesinde olan da sürekli değişir ve buna yönelirler. Ama becerilerinin çok ötesindeki bir işe kalkıştıklarında çabucak sıkılıp bırakırlar.

Okuyuculara tanıdık gelebilecek bir başka örnek ise Marksizmin öğrenilmesi olabilir. Bu alanda belirli bir mesafe kat edenlerin muhakkak tecrübe ettiği bir şey, öğrendikleri kavramları yaratıcı bir şekilde kendi tecrübelerine uygulamaya başlamaları ve bundan keyif almalarıdır. Kişi kavramlarla kafasında oynamaya ve onları yaratıcı (çoğu zaman hatalı da olsa) bir şekilde kullanmaya başladığında hızlı bir öğrenme sürecine girer. Bu süreç içinde Marksizmin yeni kavramlarını öğrenmek çok daha kolay ve “eğlenceli” olur.

Burada kısaca tanıttığımız bu kuramdan yola çıkarak şunu söyleyebiliriz: İn-

8 Raph Koster, *A Theory of Fun for Game Design*, O'Reilly Media, 2013; Raph Koster, “Playing with ‘Game’”, 2013, <https://tinyurl.com/ma8e2c7f>.

9 Duyguların toplumsal işlevleriyle ilgili bkz. Dacher Keltner ve Jonathan Haidt, “Social Functions of Emotions at Four Levels of Analysis”, *Cognition and Emotion*, cilt 13, no. 5, s. 505-521, 1999, <https://tinyurl.com/zp4jhn7t>.

sanlığın üretici güçlerinin gelişmesi sürecinde yeni bireylerin bu süreçte yerini alabilmesi için öğrenmesi gerekenler giderek daha fazla ve daha karmaşık olacaktır, tam da bu nedenle eğlence kuramının bir uygulaması olarak oyunlar, veya bugünkü kullanımıyla “ciddi oyunlar”,¹⁰ bu öğrenim sürecinde giderek daha fazla rol alacaktır. Bu kısa tartışmayı sonlandırmadan önce şunu vurgulayalım: Eğlence kuramının (ve yazarın) iddiası öğrenme sürecinin tamamının eğlenmeye eşlik edeceği/ettiği değildir. Söylenen, sadece öğrenme sürecinin bir eşiğinde bu süreci kolaylaştıracak ve motive edecek şekilde eğlenmenin işin içine girdiği ve öğrenimde bundan faydalanılabileceğidir.

Dijital oyunların sadece kapitalizm koşullarında kârlı bir sektör olmadığı, genel anlamda da insanlığa faydalı olabileceği yönündeki argümanın temelini yukarıdaki yaklaşım oluşturuyor. Bunun dışında, daha ikincil görülebilecek ancak yine de oldukça önemli başka faydalardan da bahsetmek mümkün. Bunlardan ilki akıl sağlığına olan olumlu etkiler. Bu konu uzun süredir oldukça spekülâtif biçimde ele alınıyor,¹¹ ancak yakın zamanda gerçek veriler üzerinde yapılan araştırmalar, **bazı** oyunların olumlu etkilerini bilimsel yöntemlerle gösteriyor.¹² Bu olumlu etkiler arasında, makul bir süre oyun oynayanların kendini daha huzurlu, güvenli ve daha az endişeli hissetmeleri sayılıyor.¹³ Bunun nedenleri olarak sayılan etmenler: Zihnin uyarılması, başarı duygusu, sosyal etkileşim ve duygusal dayanıklılığın gelişmesi.¹⁴ Özellikle içinden geçtiğimiz salgın ve ekonomik kriz döneminde, depresyon, endişe bozuklukları gibi sorunların ne kadar yaygınlaştığı düşünüldüğünde, bir bilgisayar yazılımı gibi birim maliyeti neredeyse sıfır olan bir ürünün ne kadar önemli olabileceği ortadadır. Bugünün toplumunda dijital oyunlar oldukça pahalı, tam da böyle bir desteğe ihtiyacı olan kişilerin erişiminin ötesinde bulunabilir; ancak akılcı sosyalist bir toplumda oyunların insancıl amaçlarla tasarlanıp, en çok sayıda insanın eline en düşük maliyetle ulaştırılması mümkün ve kolay olacaktır.

Oyunların faydalarının bilimsel olarak gösterilebileceği diğer iki alan ise çocukların zihinsel gelişimi¹⁵ ve yaşlılarda zihinsel gerilemenin yavaşlatılması. Uzmanlar okul öncesi çocukların zihinsel gelişimi için ebeveynlerin çocuklarla oyun oynaması (burada kastedilen dijital oyunlar değil), arkadaş edinmelerinin özendirilmesi, soru sormalarının özendirilmesi, bulmaca ve hafıza oyunlarının teşvik edilmesi gibi

10 Richard E. Clark, “Learning from Serious Games? Arguments, Evidence, and Research Suggestions” *Educational Technology*, cilt 47, sayı 3, 2007, s. 56–59.

11 Örneğin şiddet içerikli oyunların etkileri üzerinde bitmek bilmeyen bir tartışma var, bkz. Gaël Fournis ve Nidal Nabhan Abou, “Violence, Crime, and Violent Video Games: Is There a Correlation?”, *Psychiatric Times*, cilt 31, no. 9, 2014, <https://tinyurl.com/ksf8s588>.

12 Niklas Johannes, Matti Vuorre ve Andrew K. Przybylski, “Video Game Play is Positively Correlated With Well-Being”, *Royal Society open science*, cilt 8, no. 2, 2021.

13 Isabela Granic, Adam Lobel ve Rutger CME Engels, “The Benefits of Playing Video Games”, *American Psychologist*, cilt 69(1), 2014, s. 66–78.

14 Dan Brennan, “Are There Mental Health Benefits of Video Games?”, 2021, <https://tinyurl.com/ua5pndw5>.

15 Paul J. C. Adachi, Teena Willoughby, “Do Video Games Promote Positive Youth Development?”, *Journal of Adolescent Research*, cilt 28(2), 2013, s. 155-165.

önerilerde bulunuyorlar. Uygun bir şekilde tasarlanan bir dijital oyun, bu etkinliklerin birçoğunu yapmayı kolaylaştırır. Sadece bu değil, aynı zamanda etkinliklerin sonuçlarının ölçülmesini kolaylaştırarak çocuklar için hangi tasarımın daha faydalı olduğunun bilimsel olarak tespit edilmesini kolaylaştırır.¹⁶ Yaşlılıktaki zihinsel gerilemenin yavaşlatılması, Alzheimer gibi hastalıkların engellenmesi için, kitap okuma, bulmaca çözme ve genel anlamda zihinsel olarak aktif olmanın faydaları bilimsel olarak ortaya konmuş durumda.¹⁷ Yakın zamanda, dijital oyunların (ve kutu oyunlarının)¹⁸ da aynı etkiye sahip olduğu çeşitli çalışmalarda gösterilmiştir.¹⁹

Buraya kadar dijital oyun sektörünün hem kapitalist bağlamda hem de genel anlamda önemli olduğunu anlatmaya çalıştık. Bunun için olumlu özelliklere odaklandık, ancak oyunların gerçekliği bunlardan ibaret değil, tersine bunlar sadece küçük bir azınlığı oluşturuyor. Bir sonraki bölümde “sınırsız sömürü hayali” peşinde oyun sektörünün ne yönde geliştiğini tartışacağız. Bunu bir yandan, kapitalizmin başka sektörlerde de denediği ama en saf ve başarılı uygulamasının dijital oyun sektöründe görüldüğü fiyat farklılaşması yoluyla kârı artırması üzerinden, diğer yandan ise doğal keyif verici ve stres düzenleyici süreçlerin metalaşması olan eğlence sektörünün “serbest zamanı” giderek tamamen işgal etmesi sürecinin dijital oyunlar tarafından nasıl mükemmelleştirildiği üzerinden yapacağız.

Sınırsız sömürü hayali

İlk dijital oyunun yapıldığı 1958’den²⁰ bugüne oyun tasarımı alanı büyük değişimler yaşadı, oyunlar birkaç öğrencinin amatör ürünleri olmaktan çıkıp, eğlence²¹ sektörünün en büyük parçası haline aldılar. Oyun tasarımı bu süre içinde gelişti, ama bu gelişme insanlığa daha faydalı olma açısından değil, kârlılık açısından oldu. Dijital oyunlar başlangıçta bir yandan diğer oyunları diğer yandan da filmleri taklit etmeye çalışarak gelişti. Bunların üretimi çoğunlukla küçük burjuva biçimde, az sayıda insanın (bunlar çoğu zaman akraba veya okul arkadaşlarıydılar) bir araya gelip küçük bir şirket içinde kendi kendilerini yönetmeleri yoluyla oldu.²² Oyun piyasa-

16 Tabii içinde bulunduğumuz kapitalist gerçeklikte, veriler bu yönde değil, tersine çocukları istismar ederek ailelerin kredi kartına en hızlı ulaşacak tasarımı bulmak için kullanılıyor.

17 Robert S. Wilson, Tianhao Wang, Lei Yu, Francine Grodstein, David A. Bennett ve Patricia A. Boyle, “Cognitive Activity and Onset Age of Incident Alzheimer Disease Dementia”, *Neurology*, cilt 97, sayı 9, 2021.

18 Jean François Dartigues, Alexandra Foubert-Samier, Mélanie Le Goff vd., “Playing Board Games, Cognitive Decline and Dementia: A French Population-Based Cohort Study”, *BMJ Open*, cilt 3, no. 8, 2013.

19 Ning H, Li R, Ye X, Zhang Y, Liu L., “A Review on Serious Games for Dementia Care in Ageing Societies”, *IEEE Journal of Translational Engineering in Health and Medicine*, cilt 8, 2020, s. 1-11.

20 “October 1958: Physicist Invents First Video Game”, *APS News*, <https://tinyurl.com/4bbk8efu>.

21 Burada “entertainment” anlamında.

22 Bunun en tipik örneği, MIT’de (Massachusetts Institute of Technology, ABD’nin önde gelen üniversitelerinden birisi) bir grup arkadaşın tasarlayıp geliştirdiği Spacewar! oyunu. Burada bahsedilen erken dönemin en popüler oyunlarından birisi, etkisini bugün dahi korumaktadır. Bkz. <https://>

sının büyük kapitalist şirketleri kendine çekmesi sürecinde dahi, büyük şirketler oyunların dağıtım alanına el atmış ve üretim sürecine çok az müdahale etmişlerdir. Bu döneme kapitalizmin oyun gelişimi üstünde biçimsel boyunduruğunu kurduğu dönem diyebiliriz.²³ İlginç olan bir husus ise bu dönemin (diyelim 1970-2000 arası) oldukça kaba, çoğunlukla taklitçi ve bütünlükten uzak oyun tasarımlarına rağmen yine de o zaman üretilen oyunların günümüzdekilere kıyasla oyuncular tarafından daha yaratıcı bulunmasıdır. Daha sonra gelen dönemde ise kapitalizm, oyun üretimi üstünde gerçek boyunduruğunu kurmaya başlamıştır. Bunun hem üretilen ürünlere hem de üretim sürecine büyük dönüştürücü etkileri olmuştur. Bu bölümde oyunların kendisi üzerindeki etkiler incelenecektir.

Günümüzde bu sürecin sonucu olarak şu iki tasarım prensibi öne çıkmıştır: oyunların küçük ve tekrar tekrar satılabilir parçalara bölünmesi (“micro-transactions”) ve bilimsel yöntemlerle belirlenmiş çeşitli uyaranlar kullanılarak bağımlılığın teşviki. Bu yazının bir iddiası, adı geçen tasarım tekniklerinin tüketim kalıpları ve etik bakış açısından değil tersine kapitalist mantığın oyun tasarımı sürecini kuşatması ve dönüştürmesinin bir sonucu olarak anlaşılabilir. Böylece tüketicilerin istismarı ile bu oyunları üreten işçilerin sömürsünü birbirinden bağımsız olarak gelişen ayrı alanlar olarak değil, ortak etmenlerin farklı sonuçları olarak anlamak mümkün hale gelir.

Oyun tasarımında mikro-işlemler, oyunların bir bütün olarak alınıp satılması yerine ya ücretsiz ya da nispeten ucuz bir giriş ücreti sonrasında çoğunlukla tekrar tekrar satılabilir küçük parçalar halinde satılması pratiğine verilen isimdir. Bunun için iki temel yaklaşım vardır: 1) oyunun oynanışını doğrudan etkilemeyen, ama tecrübeyi daha keyifli hale getiren, görsel veya işitsel öğelerin satışı, ve 2) oyunun oynanışını doğrudan etkileyen, ya oyunun belirli kısımlarına erişim için ya da başka oyuncularla rekabet edebilmek için gerekli öğelerin küçük parçalar halinde satışı. İkinci yaklaşımın bir oyuna eklenmesine genellikle, aynı öğelerin bol zaman harcanarak (oyunu çokça oynayarak veya gösterilen reklamları izleyerek) ücretsiz bir şekilde elde edilebilmesi de eşlik eder. Böylece zamanına değer veren, muhtemelen parasal olarak daha rahat olan oyuncular para vererek angaryadan (!) kurtulmuş olurken, parasına daha fazla değer verenler zamanlarını (boşa) harcayarak aynı oyunu ücretsiz veya daha ucuza oynayabilir.

Yukarıda kısaca anlatılan fiyatlandırma tekniği, daha genel olarak fiyat farklılaştırması uygulamasının gelişmiş bir versiyonudur. Basitçe fiyat farklılaştırma, aynı ürünün farklı tüketici gruplarına farklı fiyatlarla satılması uygulamasıdır. Bunun en yaygın hali, farklı ülkeler için farklı fiyatların uygulanmasıdır. Bir başka örnek ise, farklı satış noktalarında fiyatların farklılaşmasıdır, yani aynı ürünün (bazen çok ufak farklarla birlikte ismi değiştirilerek) üst seviye pazarlarda ayrı, daha yaygın pazarlarda ayrı fiyata satılmasıdır. Oyunların satışında bunu doğrudan yapmak şim-

www.wheels.org/spacewar/creative/SpacewarOrigin.html.

23 Alexander Smith, *They Create Worlds: The Story of the People and Companies That Shaped the Video Game Industry, Vol. I: 1971-1982*, CRC Press, 2019.

dilik mümkün değil, örneğin insanlara önce gelirlerini sorup daha sonra buna göre bir ürün fiyatı veremezsiniz. İşte bu nedenle yukarıda anlatılan alternatif yöntem ile birlikte kullanıcılar kendi zamanlarına verdikleri değere göre sınıflandırılıyor ve oynayacakları oyun için buna göre fiyatlandırılıyorlar. “Zamana verilen değer”, gelir için bir temsili değişken olarak kullanılıyor. Peki bu ne anlama gelir?

Bunu anlayabilmek için, mikro-işlemler ve fiyat farklılaştırma uygulamalarının nasıl bir işletme stratejisine dayandığını anlamak gerekli. Bu şekilde çalışan firmalar, ürün olarak belirli bir yazılım anlamında oyunu düşünmezler; onlar için ürün oyunun etrafında bilinçli ve planlı olarak örülen ilişkiler ağının toplamıdır. Örneğin, bu stratejiye uygun geliştirilen bir bulmaca oyunu aldığınızda, size satılan şey sadece bulmacaların kendisi değil, oyunun içinde veya dışında gerçekleşen sosyal etkileşimler, oyuncu gruplaşmaları ve bunların birbirleri ile rekabeti, grup içi yardımlaşmalar gibi unsurların tamamından oluşan sistemdir. Dolayısıyla oyuncu bir yandan müşteri iken, diğer yandan da satılan sistemin yürütücü unsurlarından birisi olarak bir nevi üretim girdisidir.²⁴ Mikro-işlemler ise, para ödeyen oyuncuların her birinden ayrı ayrı en fazla geliri elde edebilmenin yolunu oluşturur. Fiyat farklılaşması ve mikro-işlemlere dayalı oyunlarda, oyuncuların sadece % 2.2’sinin para harcaması, kalanların para vermeden oynaması ve para verenlerin onda birinin toplam gelirin yarısını oluşturması gerçeğini²⁵ bu şekilde anlamak mümkün olur.

Hiç durmayan eğlence

Dijital oyunlar birçok özelliği bakımından, eğlence sektörünün uç bir örneği, mantıksal sonucudur. Kapitalist süreçler içinde sosyal ve aile hayatı çözüldükçe, giderek daha fazla insani ilişkinin yerini meta ilişkisi alır, bu da sosyal yaşamın çözüldüğünü hızlandırır. Bu süreç bir yandan ekonomik, diğer yandan da sosyal ve psikolojik değişimler getirir. Bu psikolojik değişimler arasında, bir yandan sınıf savaşımı sonucu çalışma zamanı sınırlanmış, diğer yandan geleneksel aile ve toplum ilişkilerinin bir kısmından kurtulmuş bireyin “serbest zaman” algısı ve bunu doldurma ihtiyacı vardır. Tarihsel olarak, bahsedilen toplumsal ilişkiler, diğer işlevlerinin yanında doğal bir stres yönetimi işlevi de görmüştür. Bu olanaktan da “kurtulan” ve yalnızlaşan birey, modern gerçekliğin getirdiği bin bir stres kaynağı ile baş edebilmek için yüzünü eğlence sektörüne döner.²⁶ Diğer bir deyişle metalaşmanın getirdiği ihtiyaçlar daha fazla metalaşma ile karşılanmaya çalışılır ve bu sırada insan etkinliğinin giderek daha büyük bir kısmı kapitalizmin kontrolüne girer. Bu sürecin doğal sonucu eğlence sektörünün giderek bir yandan çok kısa sürede, diğer yandan ise tekrar tekrar ve sınırsızca tüketilebilecek eğlence ürünlerine yönelmesidir. Bu

24 Örneğin meyhaneler de buna benzer biçimde işler, uzun süre kalacak ve para harcayacak müşterilerin sohbet edecek birisine veya okeye dördüncüye ihtiyaçları vardır. Onlar olmadığında meyhanenin de anlamı kalmaz. Bu iki durum arasındaki fark, dijital oyunlarda bunun çok daha farklı bir ölçekte çalışıyor olmasıdır.

25 “Only 2.2% of Free-to-Play Users Ever Pay – Report”, <https://tinyurl.com/jvjssy33>.

26 Doug Enaa Greene, “The Raw Material of Exploitation: Harry Braverman’s ‘Labor and Monopoly Capital’”, *Links International Journal of Socialist Renewal*, 2015, <http://links.org.au/node/4566>.

ürünler, tıpkı kum tanelerinin boşlukları doldurması gibi, serbest zamandaki tüm boşlukları büyük bir esneklikle doldurmayı hedefler. Örneğin bir film izlemek için 2 saatinizi bir kenara ayırmanız gerekir; ama bir dizi bölümü için bu süre 1 saattir, eğer iki saatiniz varsa üst üste iki dizi bölümü izleyebilirsiniz. Sosyal medyanın tasarımı bunun bir uygulamasıdır. Sosyal medyanın gelişimi içinde üretilen içeriklere sınır getirmeyen tasarımlardan, içeriklerin daha kolay ve hızlıca “tüketilebileceği” yapıları/kısıtları tanımlayan tasarımlara geçiş bu ilkenin kılavuzluğunda olmuştur; yani Facebook’u Twitter’a, Instagram’ı TikTok’a dönüştüren ilke budur.

İşte dijital oyun sektörünün ve bu sektörün içinde özellikle mobil oyunların büyük bir patlama yapmasına, görece çok kısa bir sürede sinema, film ve müzik sektörlerinin eğlence sektörü içindeki yerlerini alaşağı edebilmesine neden olan da budur. Burada sorun bu değişimin özü değil, sorun kapitalizmin genlerinde olan bir özelliğin bu süreçte kendini yeniden göstermesi; yani kapitalizm bir yandan mümkün olanı muazzam ölçüde geliştirirken, diğer yandan ise yaşadığımız hayatı bir kabusa çeviriyor. Giriş bölümünde değindiğimiz konular üzerinden örnekleyelim: Yaşlı bir kişi örneğin ailesini beklediği bir saatte cep telefonu üzerinden oynadığı bir oyunla Alzheimer riskini azaltabilir, bir işçi serviste geçirdiği yarım saatte oynadığı oyunla işte yaşadığı stresin olumsuz etkilerini azaltabilir, bir çocuk arkadaşları ile oynamayı beklerken veya çalışmalarına verdiği arada zihinsel gelişimine faydalı olabilecek bir oyun oynayabilir. Bu oyunlar, yazılım üretimine içsel olan muazzam ölçeklenme olanakları sayesinde ücretsiz veya çok ucuz olabilir. İşte bu sürecin potansiyel olarak getirebilecekleri budur.

Bağımlılığın mükemmelleştirilmesi

Bu potansiyelin gerçekleştirilmesi çok büyük bir zorluk içermiyor. Dijital oyunların, oyuncuların çeşitli hareketlerini dinamik bir süreçte onlara farklı problemler sunarak veya farklı uyaranlar kullanarak kayıt altına alması ve bu verilerin bir zaman dizisi halinde istatistiksel yöntemlerle incelenmesi ve buradan çeşitli oyun tasarımı örüntüleri ile ilgili sonuçlar çıkarılması mevcut teknik ve bilimsel yöntemlerle kolaylıkla yapılabilecek bir iştir. “Ciddi oyunlar” başlığı altındaki çalışmalar bunun ilk adımlarıdır.

Günümüzde geliştirilen oyunlar ise bunun taban tabana zıddıdır. Önce aşikâr olandan başlayalım: Kâr güdümünde üretilen herhangi bir ürün gibi, oyunların da toplumsal fayda ile ilişkisi ancak kâr dolayımıyla olabileceği kadardır. Bu, diğer yaratıcı faaliyetlerde de görülen bir etmen, sonuçları da benzer. Ancak oyunları ayıran bir özellik var ve bunlar bir önceki bölümde anlatılanlarda gizli: Oyuncular sadece pasif birer tüketici değil, aynı zamanda ürünün birer parçası durumundalar. Bir sinema filmi üreticisi için bireysel tüketicinin rolü bilet satın almak ve daha sonra film ile ilgili yaptığı yorum ve önerilerden ibarettir. Oyuncu için ise bu durum artık değişmiştir, o sadece yaptığı harcamalar ile değil, oynama eyleminin kendisi ile de “değerlidir”; çünkü oynama süreci aynı zamanda başka kullanıcılara satılacak oyun

ekosisteminin üretiminin bir parçasıdır.²⁷ Tam da bu nedenle artık oyunlar tatmin etmek için değil, tersine daha fazla açlık yaratmak için tasarlanır. Bu bir kötü niyet sorunu değil, bunu okullarda/işyerlerinde etik eğitimi vererek çözemeyiz;²⁸ bu kapitalist ekonomik saiklerin mantıksal sonucudur. Tatmin etmeyen ama geçici olarak rahatlatan şey bağımlılık yaratır.²⁹ Genel olarak eğlence sektöründe, özel olarak dijital oyunlarda bağımlılık kârlıdır. Ve tam da oyunların yapısı gereği, yani etkileşimli olmaları ve kısa sürelerde “tüketilebilecek” küçük parçalara daha kolaylıkla bölünebilmeleri sayesinde dijital oyunlar bağımlılık mekanizmalarını mükemmelleştirir.

Oyunların bir yandan beş dakikalık bir serbest zamanı dahi doldurabilecek esneklikte ve özellikle bağımlılık yaratacak şekilde tasarlanması ve diğer yandan mikro-işlemlerle donatılması ve her saniye kullanıcıya bunun hatırlatılması (“% 50 indirim sadece önümüzdeki saat için geçerli!”)³⁰ birbirlerini destekleyen uygulamalar. Bu bağı güçlendirmek için yapılanlardan birisi de, tıpkı kumarda olduğu gibi mikro-işlemlerle satılan şeylerin rastgeleleştirilmesi. Bu uygulamada oyuncu ne satın aldığını bilmeden oyuna para verir ve ihtiyaç duyduğu şeye ulaşmayı umar. İlk para verildiği andan itibaren, istediğine ulaşamayan oyuncu o ana kadar yatırdığı para boşa gitmesin diye daha fazla alım yapmaya devam eder. Aslında buna ahmak kumarı demek daha doğru, çünkü size bir şey kazanmayı dahi vadetmiyor. Gerçek kumarda olasılıksal olarak zarardasınız, ahmak kumarında ise her halükârda; çünkü size satılan şeylerin oyun dışında bir karşılığı yok, bunları satın para kazanamazsınız. Ancak bu o kadar başarılı bir uygulama ki, kısa sürede mantar gibi tüm oyunlara yayıldı. Bu süreçte oyun tasarımcıları şunu fark etti: Bu tarz kumar uygulamaları ile oyunculara mutlu olma olasılığını satabilirsiniz ve kullanıcılar mutlu olma olasılığına, kesin ama küçük bir mutluluktan daha fazla para harcayacaktır. Mutluluğun kontrolü üzerinden para kazanmayı hedefleyen oyun tasarımcıları, süreç içinde giderek mutsuzluğun kontrolünün daha fazla para getirdiğini böylece keşfetti.

Bağımlılığın mükemmelleştirilmesi süreci artan teknoloji kullanımını da doğal olarak içerir. En masum olandan başlayalım: belirli oyuncu gruplarının harcama davranışları kullanılarak yapılan istatistiksel “müşteri yaşam boyu değeri” (Life Time Value - LTV) tahminleri. Bu tahminler yoluyla uygun oyuncu önceden hedeflenir ve kişiselleştirilmiş reklam ve “bilgilendirme” çalışmalarıyla oyunu oynama-

27 Bir oyun firmasının, bu tarz oyunların başarısını hangi ölçütlere göre değerlendirdiğini anlamak için bkz. <https://tinyurl.com/j6aaan98>.

28 Böyle oyunları tasarlayan büyük şirketlerde, özellikle son dönemde göz boyamak için çalışanlara etik eğitimi vermek moda oldu.

29 Tanım Gabor Maté'ye ait. Bkz. Gabor Maté, *In the Realm of Hungry Ghosts*, North Atlantic Books, 2010, s. 110-124, 239, 248.

30 Oyunlardaki indirimler giderek karmaşıklaşan istatistiksel yöntemlerle, bunlara basit yapay zekâ uygulamaları da denebilir, belirleniyor. İlk reklamın cazibesine dayanamayan kullanıcıya giderek daha kötü, diğerlerine ise daha cazip öneriler sunulmaya başlanıyor. Bunun yanında, bu “indirim”lerin ne zaman yapılacağı da giderek yapay zekâ tarafından belirleniyor. Bu uygulama, fiyat farklılaşmasının bir başka metodudur.

ya ikna edilmeye çalışılır. Böyle teknik olarak ifade edilince masum gibi görülen bu sürecin gerçek hayatta denk düştüğü şey, yaptığı harcamalara sınır getiremeyen ve muhtemelen hastalık seviyesinde bağımlılıktan muzdarip kişilerin sürekli uyarılmasıdır. Hatırlatalım, fiyat farklılaştırması modeline dayanan oyunlarda, toplam harcamaların yarısı oyuncu kitlesinin binde ikisi tarafından yapılıyor, bu tutar çoğunlukla on binlerce dolar olabiliyor.³¹ Bu nispeten masum, çünkü burada oyuncunun manipülasyonu reklam kampanyaları düzeyindedir. Daha ileri uygulamalar, doğrudan oyunun içinde hayat buluyor. Oyun içindeki rassal öğeler, sosyal ilişkiler, zorluklar ve başarı anlarının hepsi, harcama dürtüsünü tetiklemek ve bunu bir alışkanlık haline getirmek üzerine kurulabilir.³² Yapay zeka da bu süreçte yerini alıyor, örneğin belirli bir oyuncunun ona özel teklif edilecek bir “indirim” ne zaman olumlu tepki vereceği, veya hangi oyun öğelerinin oyuncu için kolay veya zor olacağı yapay zeka yoluyla tespit edilerek bu oyuncuya istenen uyarıyı vermek için kullanılabilir.^{33,34} Bu o kadar yaygın bir uygulama ki, bazı yapay zeka şirketleri bu konuda oyun firmalarına danışmanlık yapıyor ve özel yazılımlar geliştiriyor.³⁵

Son 10 senedir bir Büyük Depresyon halini alan ve en az 40 senedir süren bir ekonomik kriz ortamında, hızla gelişen teknoloji sonucu birçok işkolunun yok olmasının konuşulduğu bir ortamda, sosyal hayatı durduran, gizli ve açık işsizliği sıçratan bir salgın ortamında; bu bölümde anlatılan tekniklerin eşliğinde, 2020 yılı oyun sektörünün rekor bir büyüme oranı yakaladığı bir yıl oldu. Bunu insanların en zayıf anlarını yapay zekâ uygulamaları ile yakalayarak yaptı,³⁶ bu olanların nedenini sorgulayabilecekleri sürede insanları mutsuzluğa bağımlı yaparak kazanıldı bu başarı. Böyle büyük bir sektörün, bu felaket sırasında böyle bir başarı kazanmasının sosyal ve yaygın psikolojik sonuçlarını hayal etmek zor değil. Sınırsız bir kâr hırsı uğruna, bazen on yaşında, bazen daha da genç insanlarda en iyi ihtimalle dikkat ve öğrenme bozuklukları,³⁷ daha kötüsü kumar bağımlılığı yaratılıyor³⁸ ve herkesin gözü önünde olan bu gelişmelere çağdaş Batı kurumları hiç sesini çıkarmıyor.³⁹ Geçen yüzyılda sigara üzerinden oynanan oyun (“emin değiliz, belki de zararlı değildir!”), şimdi yaş sınırı olmayan kumar üzerinden oynanıyor.⁴⁰

31 Bir işletmeci gözünden bunu izlemek isterseniz: <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/mobile-games-whales>.

32 <https://www.youtube.com/watch?v=xNji03CGkb4>.

33 <https://tinyurl.com/cp8w5nmr>.

34 <https://bigdataanalyticsnews.com/machine-learning-enhance-gaming/>.

35 <https://www.gameofwhales.com/>.

36 Daniel L. King vd., “Unfair Play? Video Games as Exploitative Monetized Services: An Examination of Game Patents from a Consumer Protection Perspective”, *Computers in Human Behavior*, cilt 101, 2019, s. 131-143.

37 ADD (Attention Deficit Disorder – Dikkat Eksikliği Bozukluğu) son zamanlarda çocuklarda giderek daha sık görülen bir durum, birçok uzman bunun tablet ve telefon bağımlılığı ile ilişkili olduğunu iddia ediyor.

38 <https://www.bbc.com/news/technology-56614281>.

39 Bu uygulamaları denetlemeyi ilk defa Çin denedi, çok yetersiz bir şekilde olsa bile.

40 Daniel L. King, *Online Gaming and Gambling in Children and Adolescents – Normalising*

Sömürülen hayaller

“Kod yazın, para kazanın, dünyayı değiştirin” diyor Polonya hükümetinin başlattığı bir girişimin tanıtım videosu. Polonya Avrupa Birliği içinde oyun sektörünün en gelişkin olduğu ülkelerden birisi ve toplam hasılda dünya yirmincisi.⁴¹ Yazılımcı işgücü ülkedeki ekonomik faaliyetin başını çekiyor, oyun sektörü içindekiler de bunun en büyük parçası. Şimdi bu büyük başarının arkasındaki işgücünün durumunu inceleyelim.

Polonya kökenli büyük oyun şirketi CD Projekt Red, çalışanlarının kötü koşullarda ve büyük bir baskı ortamında çalıştırılması ile meşhurdur. Bu konudaki tartışmalar sosyal medya aracılığıyla yaygınlaşınca, şirket 2019 yılında şöyle bir açıklama yaptı: Artık zorunlu fazla mesai uygulamasını bırakacağız ve fazla mesai ücreti ödeyeceğiz. Bahsedilen iki uygulama da Polonya yasalarıyla yasak, yani şirket bu yasaları uzun süre çiğnediğini itiraf ediyor. Ancak yasalar uygulansın demek de yetmiyor, çünkü Polonya’da sivil iş sözleşmesi denen ve aslında temel işlerin taşeronlara verilmesini sağlayan bir uygulama yasal olarak var. Bu sözleşmelerde temel birçok işçi hakkı geçersiz, tüm haklar patron ve işçinin karşılıklı anlaşması ile belirleniyor, emeklilik ve diğer sigorta ödemeleri yapılmıyor. Bu sözleşmelerin sık görülen bir versiyonunda çalışanlar kendilerini “tek kişilik şirket” olarak kaydediyorlar ve iş sözleşmeleri şirketler arası sözleşmelere dönüşüyor (bireysel girişimcilik!), böylece asli işi yaptıran şirketler sigorta gibi yükümlülüklerinden kurtuluyor. Birçok araştırma, Polonya’daki oyun sektöründe asli işleri yapan işçilerin % 75’inin böyle sözleşmelerle çalıştığını ortaya koyuyor.⁴² Dolayısıyla bu durum, yani geçici sözleşmelerin amacı dışında asli işler için kullanılması, herkesin bildiği bir sır.⁴³

Sivil iş sözleşmelerinin patronlar için bir faydası da, sözleşmelerin kişilere özgü olması, böylece bir çalışan uzun süreli bir geçici sözleşme ile nispeten daha güvenli biçimde çalışabilirken, bir başka çalışanın sözleşmesi aylık olarak yenilenebilir. Yıllık izinler, ebeveynlik izinleri gibi konular da kişiden kişiye değişiyor. Çalışanlar, bu sözleşmelerin zorlu bir pazarlık süreci sonucu son halini aldığını söylüyor. Tabii, sendikalaşma ortalamasının çok düşük olduğu Polonya’da, toplu sözleşmeleri patronlara dayatacak bir güç de yok. Bireysel sözleşmelerin bir sonucu da, kötü sözleşmelerin bireysel bir kusurun sonucu olarak görülmesidir. Böylece hak eden işçiler daha güvenceli çalışırken, kendini kanıtlaması gerekenler her ay yenilenen bir sözleşme altında çalışıyor gibi bir algı oluşturuluyor.

Buraya kadar anlattıklarımız bizim coğrafyamızdaki birçok işçi için hiç de ya-

Gambling in Cyber Places, School of Psychology, The University of Adelaide, 2018, <https://tinyurl.com/a7ukjr42>.

41 <https://tinyurl.com/74p8zyf4>.

42 Anna M. Ozimek, “The ‘Grey Area’ of Employment Relations in the Polish Videogame Industry”, *International Journal of Cultural Studies*, cilt 22, no. 2, 2019, s. 298-314.

43 Benzer uygulamalar Avrupa’nın çeşitli yerlerinde, farklı sektörlerde de görülüyor. Ken Loach’un İngiltere’deki taşımacılık işçilerinin benzer çalışma koşullarını anlatan filmi için bakınız: *Üzgünüz, Size Ulaşamadık (Sorry We Missed You)*.

bancı gelmemiştir, ancak bunların ortaya konması önemli çünkü burada özel bir sektörden bahsediyoruz; oyun endüstrisi salgın döneminden kârlı çıkan sektörlerin başında geliyor, bu sektörde istihdam edilen mühendis, yazılım uzmanı ve matematikçiler bugüne kadar geçici sözleşmeli çalışma rejimine nispeten daha az maruz kalmış bir işçi kesimi ve burada verdiğimiz örnek, liberal solcuların işçi hakları konusunda örnek vermeye pek meraklı olduğu, Avrupa Birliği içinde bir ülke. Tabii Polonya ve diğer ülkelerde işçileri daha fazla sömürmek, maaşları daha fazla baskı altında tutmak için yapılanlar bundan ibaret değil. Bir yandan artan sayıda eğitilmiş işgücünün varlığı, diğer yandan göçmen işçilerin artan istihdamı ve firmaların belirli üretim süreçlerini yurt dışından sağlaması (outsourcing) uygulamaları işsizliği artırmak yoluyla sermaye baskısının diğer ayaklarını oluşturuyor. Bu baskı emperyalist merkezlerde maaş düşüşlerine, kapitalist işgücü disiplininin artmasına ve işçilerin “çöpten sözleşmelere” razı olmalarına neden oluyor; ancak dışarıdan alınan hizmetin dışarıdaki işçiye etkilerinin yanında bunlar hafif kalıyor.

Yukarıda Polonya merkezli büyük oyun firması CD Projekt Red’in “zorunlu fazla mesaiye son, gönüllü fazla mesaiye ek ücret” sözünü aktarmıştık, bu söz tutulmadı, ama daha da önemlisi bu söz hiçbir zaman yurtdışından alınan hizmetlerde çalışan işçileri kapsamadı bile.⁴⁴ Malezya, Endonezya, Vietnam ve Çin gibi ülkelerde, her biri yüzlerce bazen binlerce işçi çalıştıran taşeron oyun firmaları bugün en büyük oyun şirketlerinin, yüksek bütçeli ve çok satan oyunları için taşeron iş yapıyor. Bu taşeron firmalarının büyük çoğunluğunda fazla mesai ödemesi olmuyor (burada ek ödemeyi kastetmiyoruz!), işçiler çoğu zaman hafta sonları (pazar da dâhil) çalıştırılıyor ve çoğu işyerinde yatakhane var. Malezya kökenli bir şirkette ortalama maaş 600 dolar ve üç yüzden fazla kişi çalışıyor, benzer bir şirket Endonezya’da asgari ücretin çok az üstünde ortalama 300 dolar maaş veriyor. Bu şirketlerin tipik bir özelliği genç işçi oranının çok yüksek olması ve bunun nedeni olarak hızlı bir işçi rotasyonunun varlığıdır. Ağır koşullarda çalışmaktan bıkip iş değiştirenlerin yerine taze ve “kariyerine” başlamak için hevesli genç işçilerin alınması bu şirketlerin temel iş stratejisidir. Başka bir deyişle birkaç yıl çalıştıktan sonra limon gibi sıkılan işçiler, tazeleriyle değiştiriliyor.

Tüm bunların baştan bilinmesine rağmen genç işçileri buraya çeken şey ise, kariyerlerinin başında büyük bir işin parçası olma ve bu sayede daha iyi koşullarda bir işe geçebilme umududur. Umut emeği denen bu durum özellikle proje bazlı çalışan eğlence sektörü emekçileri için geçerlidir. Ancak dijital oyun sektöründe bu süreç, yeni ve büyük bir grubu içine alıyor: Yazılımcılar ve genel olarak bilgisayar mühendisleri. Bu durum bizi şu sonuca götürüyor: Zaten uzun süredir iş bulma imkânları azalan ve maaşları düşen yazılım ve bilgisayar mühendisleri için, hızla büyüyen, artan sayıda işçi çalıştıran ve sermayenin “maksimal programı”na çok daha yakın bir düzende çalışan oyun sektörünün varlığı proleterleşme sürecinde yeni bir evreye girildiği anlamına gelir.

44 “How Game Publishers Buy Crunch Overseas”, <https://www.youtube.com/watch?v=bm7KUE1Kwts>.

Ekran görüntü yansıtan ilk bilgisayardan başlayarak bilgisayar bilimcileri ve mühendisleri hep oyun yazmışlardır.⁴⁵ Bu sadece Batı dünyasında değil, Tetris'in geliştirildiği Sovyetler Birliği'nde de böyledir.⁴⁶ Oyun yazma, programlama konusunda gelişme ve bu konudaki becerileri iş arkadaşlarına göstermenin keyifli bir yolu olmuştur. Aynı zamanda bu oyunlardan etkilenen kişilerin kendini geliştirmeleri için de bir motivasyondur. Bugün de bilgisayar oyunlarının bilgisayar ve yazılım mühendisi yetiştirmedeki rolü aynıdır, hatta birçok üniversite oyun geliştirme konusunda ders veya ödev vermektedir.⁴⁷ Bu ilginin en temel sebebi, teknik eğitim alan bu mühendislerin oyun geliştirme yoluyla hem kendi becerilerinin sınırını zorlayabilmesi hem de kendi hayatlarının bir parçası olan bir alanda yaratıcı bir üretim yapabilmeleridir. İşte tam da bu yüzden bu bölümün başında aktardığımız slogan "Kod yazın, para kazanın, dünyayı değiştirin" diyor. Oyun geliştiren (daha doğrusu buna heveslenen) kişi bir özne olduğunu ve (yaratıcılığı yoluyla) dünyayı değiştirebileceğini sanıyor. Gerçekte olan ise dijital süreç yönetimi programları yoluyla işleri çok küçük parçalara bölünen ve böyle yönetilen yazılımcının yaratıcı katkıda bulunabileceği en ufak alanın kalmamasıdır. Dolayısıyla bu bölümde gördük ki, Polonya hükümetinin sloganındaki en doğru öge, ücretsiz fazla mesailerin de katkısı ile bolca kod yazıldığıdır. Para kazanıldığı doğru olmakla birlikte, zamanla bu paranın daha fazlası patronların, daha azı kodu yazanların cebine girmektedir. Dünyada değişen tek şey ise, giderek daha fazla sömürülen yazılım ve bilgisayar mühendislerinin kendilerini patronların zoruyla çocukları dahi hedef alan kumar oyunları yaparken bulmasıdır.

Ölü doğan bu yaratıcı faaliyet yeniden doğabilir

Kendisinden önce gelen yaratıcı faaliyetlerden farklı olarak dijital oyunlar, kapitalizmin kısılcasına çok çabuk yakalandı ve buna direnecek kültürü geliştirmeye fırsat bulamadı. Kapitalizmin kültüre müdahale araçlarını mükemmelleştirdiği,⁴⁸

45 <https://tinyurl.com/c77b8vmx>.

46 Tetris 1984 yılında, o sırada Sovyet Bilimler Akademisi Dorodnitsin Bilgisayar Merkezi'nde çalışan Aleksey Pajitnov tarafından kendi programlama becerisini sınamak amacıyla sevdiği bir kutu oyununa benzer bir bilgisayar oyunu yapmaya çalışmasıyla hayat buldu. Bkz. Mindy Weisberger, "The Bizarre History of 'Tetris'", 2016, <https://tinyurl.com/47xyy4zf>.

47 Alf Inge Wang ve Bian Wu, "The Use of Game Development in Computer Science and Software Engineering Education", *Computer Games and Software Engineering*, 2015, s. 31-58.

48 ABD film endüstrisi ile Pentagon'un ilişkisi uzun süredir biliniyor (<https://tinyurl.com/5a4zmfr6>), ABD'nin eski BM elçisi Susan Rice da Netflix yönetim kurulunda ve Netflix ABD propaganda cephesinin ön askerlerinden birisi durumundadır (<https://tinyurl.com/4utfdagn>). Oyun endüstrisinde de buna benzer ilişkilerin örneği çok. Activision'ın dağıttığı "Call of Duty" oyunu açıkça bir propaganda aygıtıdır. Activision'ın baş uyum görevlisinin (CCO) Bush'un eski bir danışmanı olması ve kısa süre önce Trump hükümetinde görev alan birinin mali işler müdürü (CFO) olarak atanması tesadüf değil (<https://tinyurl.com/ycenhduw>). Oyun yapımında yaygın olarak kullanılan Unity adlı bir platformun müşterileri arasında ABD ordusu olduğu kısa süre önce ortaya çıktı (<https://tinyurl.com/4ed4cmaw>). Benzer bir şekilde İngiltere kökenli bir savaş oyunu firması olan Slitherine de, İngiliz ordusuna savaş simülasyonu yazılımları geliştirdiğini açıklamıştı.

toplumsal mücadelelerin zayıflayıp, var olana karşı olan tepkinin bireyselci bakışla belirlenip, bireysel olarak ortaya konduğu, Sovyetler Birliği'nin çözülüşüne giden süreçte devrime olan inancın zedelendiği bir dönemde doğan dijital oyunlar, bu doğum lekesinden hiç kurtulamadı. Ekim devriminin ortaya çıkardığı coşkuyla farklı biçimlerle gelişip yaratıcı potansiyelini keşfetme şansı bulan sinemanın aksine, dijital oyunlar alaycılığın, şüpheciliğin ve nihilizmin hâkim olduğu bir ortamda, kaba kalıplara bağlı kalarak, kendi potansiyelini yansıtacak farklı biçimleri keşfedip derinleştirme şansını bulamadı. Bunun bir sonucu, oyun eleştirmenliğinin son derece güdük kalmış olması ve kendini görkemli bir reklam faaliyetinden ayırt etmeyi başaramamasıdır.

Biz tüm bu zaaflarına rağmen dijital oyun alanının canlanabileceği kanaatindeyiz. Bu alan, yöntemsel olarak edebiyat ve sinema alanlarından eklettik biçimde etkilenmenin ve içerik olarak yüzeysel bir bireycilik ile yoğunlaşmış emperyalist propaganda çalışmalarının ötesine mutlaka geçecektir. Sınıf mücadelelerinin dolaylı ve doğrudan biçimleriyle canlandığı bu dönemde, bunun emareleri görülmeye başlamıştır bile.⁴⁹ Sınıf mücadelelerinin devrimci Marksist bir programla bütünleşmesi ise, tıpkı geçmişte olduğu gibi, nihilizmin, inançsızlığın sisini dağıtıp, insan aklına ve yaratıcılığına olan inancı geri getirecek ve tarihsel bir olay olarak tüm yaratıcı faaliyetlerde olacağı gibi oyunlarda da bütün dikkati üzerine toplayacaktır. İşte o zaman insanlık olarak dijital oyunların nasıl bir potansiyeli olduğunu anlama fırsatı bulacağız.

49 Bu yazıda, oyun literatürünün kendisine uzun uzadıya girmek istemedik; ancak bu iddiayı destekleyecek birkaç oyunu burada örnek vereceğiz: İçerik olarak bakıldığında, savaş karşıtı bir temayı başarılı bir şekilde işleyen *Spec Ops*, akıl sağlığını standart oyun kalıplarıyla birleştirerek işleyen *Hellblade: Senua's Sacrifice*, transhümanizm konusundaki oldukça ilginç bir felsefi tartışmayı bir bulmaca oyunu kalıbında işleyen *The Talos Principle* gibi oyunlar sıralanabilir. Bilgimiz dâhilinde bu oyunlardan en azından birisi (*The Talos Principle*), sınıf mücadelelerinden etkilenen bir oyun yazarının da katkısıyla yapılmıştır. Oyunların yaratıcı potansiyelinin araştırılmasında merkez konumunda olacağını tahmin ettiğimiz “oyunlaş-hikâye ahengi” (*Ludonarrative Congruence*) başlığında da deneysel bazı çalışmalar yapılmaktadır. Buna örnek olarak *The Shrouded Isle* ve *Into the Breach* oyunları verilebilir. Bunlardan ikincisinin yapımcıları, oyun sektöründeki ABD egemenliğinin Çin'in varlığı ile dengelenmesinden etkilenen ve bir süre Çin'de oyun sektöründe çalışan iki gençtir.