CYPRUS INTERNATIONAL UNIVERSITY
ULUSLARARASI KIBRIS ÜNİVERSİTESİ

DOI: 10.22559/folkloredebiyat.2017.80

folklor/edebiyat, cilt:24, sayı:93, 2018/1

SANAL ANLATICININ ELEŞTİRİSİ: GÖSTERİ ÇAĞINDA TARİHYAZIM TARTIŞMALARINA BİR KATKI**

CRITICISM OF THE VIRTUAL NARRATOR: A CONTRIBUTION TO HISTORIOGRAPHY IN THE AGE OF SPECTACLE

Sinan Vardar**

ABSTRACT

At the end of the modern era, ex-literal objects began to transform into objects of the spectacle through the process of symbolic and epistemological transformation. The triumph of the spectacle which Baudrillard called *"the death of history",* brought about a new-gen transmission system and at this point, all TV programs, video games and websites have become implicit notions of this complex manipulative system.

Influences of interactions with images have transformed the intellectual narrative form into *the virtual narrative form* and after that this virtual form has become the symbol of a new beginning in historiography. Besides, the soul of this new period re-formalised old-fashioned epistemologies and empowered this recreated epistemology with the power of images.

In this context, this paper aims to contribute to the discussions about historiography in the age of spectacle with original and new approaches.

Keywords: Historiography; history; modernism; postmodernism; spectacle

* 20-21 Nisan 2017 tarihlerinde düzenlenen *"Geleceğin Sosyal Bilimcileri Kongresi II"* dahilinde sunulmuş –ve geçen süre içerisinde yayınlanmamış– olmakla birlikte; içerik bakımından geliştirilmiş ve genişletilmiş olması dolayısıyla kongre sunumunun dayandırıldığı metne (metnin eski haline) nazaran gözle görülür farklılıklar içermektedir (Güncel Tarih: 06.07.2017-15.12.2017).

** Yüksek Lisans Öğrencisi. Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tarih Anabilim Dalı.
vardarsinan@outlook.com

ÖZET

Post-modern özneler çağında sosyo-politik düzlemde yaşanan köklü bir simgesel dönüşümün yanında; dünün *uğraş gerektiren* türlü yazın ürünleri de sürmekte olan bu değişim/dönüşüm sirkülasyonu içerisinde, gösterinin nesneleri haline getirilmektedir. Jean Baudrillard'ın deyimiyle *"tarihin ölümü"* ya da diğer bir deyişle *gösterinin/gösterilenin zaferi* olarak anılabilecek bu yeni evre, dünün yazılı materyallerinin –bugünün sanalitesi boyutunda– televizyon yapımları, video oyunları ve sinema filmleri bağlamında bir gönderenler sistemine dönüştüğü görkemli ve bir o kadar da eleştiriye açık bir evre olarak karşımıza çıkmaktadır.

Günümüzde, *görsel olan*la girilen kaçınılmaz *gündelik* etkileşimin etkisiyle; *anıtsal* olanın anlatıcısının yerini alan geçen yüzyılın *entelektüel* yazarının dönüştüğügünümüz *sanal anlatıcı* formu, tarihyazımında yeni bir dönemin de simgesidir. Tüm hatlarıyla bu yeni süreç, tarihyazım ürünlerinin sunumunun yanında, onun epistemolojisini de görsel gönderenlerle ciddi bir etkileşime sokmuştur. Post-modern dönemde, tarihyazımı, artık sanal pigmentlerin renklendirdiği *yeni derisine* alışmak/alıştırılmak sürecinde bulunmaktadır.

Tarihyazımın ve ürünlerinin dönüşüm göstermiş yüzünün anlaşılabilmesi, bu gerçekleşen dönüşümün etkilerinin ölçülmesi ve tarihyazımın geleceğine ilişkin olası manzaranın belirmesi adına, mevcut tartışmaya katkı bağlamında, bir söylem dönüşümünün iz sürümü çalışmamızda gerçekleştirilmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Tarihyazımı; tarih; modernizm; post-modernizm; gösteri

Giriş: Geleneksel Tarihyazımın Gösterişli Sönümlenişini İzlerken Teknolojiyi Düşünmek

"Televizyon ekranı, zihin gözümüzün retinası haline gelmiştir."
– Videodrome (David Cronenberg, 1983)

"Resimdeki hiçbir şey mutlak değildir."
– Fütürist Resim: Teknik Manifesto (1910)

Globalizmin kristalize olduğu 22 Aralık 1989 gününü, belki de yaklaşık elli yıllık bütün bir çatışma dönemiyle özdeşleşebilmiş o meşum *Berlin Duvarı*'nın yıkılışıyla açıklamakla yetinmek fazla kolaycı bir yaklaşım olacaktır. Radyo frekanslarının eşliğinde büyüyen kitle iletişiminin özellikle II. Dünya Savaşı yıllarından itibaren salt bir haberleşme aracı olmakla kalmayıp gün geçtikçe görselleşen ve görselleştikçe nesneleri haline getirdiği asli özneleri yutan yapısına ilişkin izsürümün nihayetinde görkemli bir tasarım durmaktadır: XX. yüzyıl tarihi, *görsel olanın* ya da bir bakıma *imge tabanlı sosyal manipülasyon*un tarihidir. Televizyon programlarıının ve görsel etkinliklerin yanı sıra, 1960 sonrası evrede internetin –sivil amaçlarla olmamakla birlikte– kullanılmaya başlanması ve XXI. yüzyıla yaklaştıkça yavaş yavaş internet ağlarıyla desteklenmiş *kişisel bilgisayar*ların gündelik hayatın ve kültürün manipülasyonundaki yerini alması,

içerisine kamu kuruluşlarının iç ve dış politik manevralarını dahi dahil edebileceğimiz bir dijital hazneyi –ya da hazineyi– gözlerimizin önüne serer.

Söylenebilir ki, XX. yüzyılın erken dönemlerden itibaren akışkanlık gösteren yapısı ile XXI. yüzyıl eşiği, önemi inkâr edilmesi güç bir kırılma noktasına tekabül eder. *Guy Debord*'un ünlü *"La Société du Spectacle (Gösteri Toplumu)"* eserine de konu olduğu üzere *gösterinin zaferi* ise bu bahsi geçen zamansal evrelerin *değişmez* ve *değiş(tirile)mediği müddetçe aksi iddia edilemez* kimliğinin anahatlarını oluşturur. Bu yüzdendir ki, Debord, 1992'de yazdığı önsözde düzeltim meselesiyle ilgili tutumunu kesin hatlarla çevrelediği cümleleriyle okuruna şöyle duyurur: *"...ilk kez bu teorinin doğru bir şekilde tanımladığı uzun tarihsel dönemin genel koşulları çürütülmediği sürece bu teori de değiştirilmemelidir."* (Debord, 1996: 10). Şüphesiz, Debord, *gösteri* kavramını salt bugün bizim algılayageldiğimiz bağlamı içerisinde ele almamıştır. Onun için, gösteri, manipülasyona açık bütüncül bir bilgi ağını da içerir. Debord, gerçeklik ile sanalite arasındaki vurguda gücünü gösteren eleştirileriyle *hakikat* kavramının varlığını sorgulamıştır. *Gösteri Toplumu* eserinin hakikate ilişkin eleştirilerini günümüze uyarlamak –Debord'un öngörülerini haklı çıkarırcasına– mümkündür: Gösterinin ya da gösterilenin bilgi teknolojileriyle bütünleştiği noktada gerçeğin keşfi daha muğlak bir surete bürünür –ki öyle de olmuştur.

Kitle iletişimin yaygınlaşmasından bu yana, Batı'da, –özellikle– savaş zamanlarında, haber yayınları, idarecilerin *seçili mesajları* ilettikleri bir yol olarak aracı işlevi görmüştür. Bilgi üzerinde *"yarat-dağıt-kullan-kontrol et"* metodunun yapısökümcü yapısı, kitle iletişim araçları ile bilgi arası sanal köprülerin bir çözümlemesini sunmaktadır (Manheim, 1991: 7). Gazete, telefon, radyo ve televizyon gibi araçların ise bilgi üzerindeki bu yaratıcı ve yeniden-yaratıcı faaliyetleri güdümleyen etkisinin, görsellikle bezenmiş haber sunumlarıyla sınırlı kalmasını beklemek güçtür. Bununla birlikte, görsel içerikli nesnelerden ayrı olarak, telefon ve radyonun yerine ilişkin birbirinden farklı saptamalarda bulunabilmek de imkan dahilinde görünmektedir. *Theodor W. Adorno*, telefondan radyoya geçişin bir kırılma anı yarattığını belirtmiş; insanların özne rolü oynamalarına izin veren telefondan, herkesi demokratik bir yolla birbirinin özdeşi sayılabilecek dinleyecilere dönüştüren ve hatta *bağımlı* dinleyiciler arasından çıkacak *yetenekleri* de metalaştırarak yutan radyoya geçiş süreciyle, *kültür endüstrisi*nin günlük yaşamdaki etkisine dikkat çekmiştir (Adorno, 2011: 49-50). Bilginin gündelik kültüre nüfuz etmiş bu denli geniş bir ağ üzerinde yayılı yapısı, toplumsalın neredeyse tüm hatlarında bir *görsel şenlik* nesnesi olarak belirmesinin açıklaması niteliğindedir.

Bilgiyi yeniden yaratmak... durmamacasına... Tüm bu mekanik alaşımlı, kılgısal epistemolojik yaklaşım, muhatabına ardı arkası kesilmeyecek bir imgeler dizisi sunar. Geçmiş yüzyılların bir yazılı kültür bakiyesi olarak bilginin görkemli görsellikler eşliğinde yeniden işlenmesi ve bu yolla görünür nesnelere dönüştürülmesi; Kantçı anlamda bilginin duyumsamaya dayalı temel –edinimsel– yapısının (Copleston, 2004: 86-96;

Thilly, 2000: 377), post-modernist bir geliştirimi gibidir adeta. Bilgi artık salt duyuların sağladığı bir ürün değildir; bilgi artık manipüle edilmiş duyuların tanıklığında an be an bozulup yeniden yaratılan bir gösteri nesnesi haline gelmiştir. *Michel Foucault*'nun bilgi çözümlemesi dahilindeki *"...belirlenmiş bir söylemsel uygulama olmaksızın bilgi yoktur..."* cümlesini (Foucault, 1999: 233) hatırlatan bu mesele, her ne denli bilimsel bir sahayı tanıtlamasa da güncel bir bilgi türünü –üstelik tarihyazıma etkileri bağlamında uyarlanabilecek/ele alınabilecek bir bilgi türünü– akla getirir: *Görsel mekanizmanın bilgisi* –ya da *bilgi olarak gösteri.*

Bilginin bu yeniden-yaratımı sürecinde kitle iletişim araçlarının global politik süreçlere eklemlenmiş –benzerlikler içeren– yapısını görebilmek, yeni tip araçların sunduğu dünyayı ve yeni *bilgi aktarım mekanizmasını* görebilmenin bir koşulu niteliğindedir. Yeniden yaratım sürecinin artık *kullanıcı* nosyonu üzerinde kurulmaya başlandığı evre, kişisel bilgisayarların ve bunlar üzerinden milenyum-öncesi dönemin anahtar icadı *internet*in zaferini ilan ettiği evredir. İnternetin arketipi sayılan, ABD çıkışlı *ARPANET*'in *(Advanced Research Projects Agency Network / Gelişmiş Araştırma Projeleri Dairesi Ağı)* ilk yöneticisi *Joseph C. R. Licklider*'ın (Fano, 1998: 3-22) 1960'da yayınladığı *"Man-Computer Symbiosis"* metni, bilgisayarın kullanıcı ihtiyaçları ve *büyük amaçları* doğrultusunda, insanla sağlayacağı *bütünleşme* fikrinden hareketle üst-zihinsel ve *birleşik* bir yapıya kavuşturulması temasına dayanır (Abbate, 1999: 43). Öyle ki; Licklider, ünlü metninin –gerçekten– özeti sayılabilecek cümleleriyle bu elektro-interaktif ortakyaşamı gayet yalın cümlelerle okura –amaçlarıyla birlikte– sunar:

"İnsan-bilgisayar ortakyaşamı, insanlarla elektronik bilgisayarlar arasındaki karşılıklı etkileşim ve işbirliğine dayalı, beklenen bir gelişmedir. Bu işbirliği ise, bahsi geçen birlikteliğin her iki tarafı sayılabilecek insan ile elektronik unsurlar arasında yakın ilişkilerin kurulumunu içerecektir." (Licklider, 1960: 4)

İnsan-bilgisayar simbiyozu fikri, salt tarihyazımın günümüzde geldiği noktanın anlamlandırılabilmesi adına değil; aynı zamanda çağın bu piksellerden meydana getirilmiş yeni görselliğini seyre dalarken, yeni nesil elektronik teknolojinin felsefesinin anlaşılabilmesi adına da önemli bir belirteçtir. Bu ortakyaşam, günümüzün elektronik erişim işlemleriyle sınırlı değildir; bilginin üretimi süreci, insan-bilgisayar simbiyozuna eklemlenmiştir. Söylem mekanikleştikçe, kimlikler de mekanikleştirilmiştir.

Michel Foucault'nun dört ayrı egemenlik tipi olarak çözümlediği *"benlik teknolojileri"* kategorileri bu mekanik kimliklerin üretimlerinin çözümlemesi adına anahtar bir formülasyon olarak öne çıkar. Tahakküm ve benlik teknolojilerinin bilginin dönüştürülmesi ve organize edilmesi üzerindeki etkisi, Foucault'nun da özellikle üzerinde durduğu bir nosyondur. Bu teknolojiler arasında, *tahakküm teknolojileri* bireylerin hareket tarzlarını belirleyen ve onları belirli sonlara ya da egemenliğe boyun eğdirerek özne kimliklerini nesneleştiren bir yapıdayken; *benlik teknolojileri* ise bireylerin kendi bedenleri, ruhları, düşünceleri, hareket tarzları ve varoluşları üzerinde kendi müdahaleleri

ya da başkalarının destekleri ile düzenlemeler yapmalarını ve böylece *"kusursuzluk ya da ölümsüz haline ulaşmak üzere kendilerini dönüştürmelerini"* sağlar işlevdedir. Her iki benlik teknolojisi de bilginin dönüşümünü –ya da mutasyonunu– amaç edinir ve bu türden bir dönüşüm döngüsü, bilginin tarihini araştırmanın bir parametresi niteliğindedir (Foucault, 2001: 26-27).

İnsan-bilgisayar simbiyozu, kompleks işlemler yapmakla sınırlı bir faaliyet alanı sunmakla yetinmez; bu simbiyoz, insanî bilginin mekanik yollarla yeniden, yeniden ve yeniden yaratımını da içerir. Mekanik olanla birleşiminde, insan, bilgisinin dijitalize edilmiş içeriğini teknolojik/interaktif ağlar üzerinden yaratır ve dağıtırken, tüm bu genişleyen ağın her bir durağında yeniden-yaratılmasına da imkan sunar. Bilginin yeniden yaratılması, tarihyazım üzerinden yapısökümcü bir bağlamda meseleyi görmeye çalışırsak, *tarihin* –de– *yeniden yaratılmasıdır*.

1. Gözü Anlamak ve Görsel-Olanı Anlamak: Perspektifin Sanal Anlatıcı›yı Doğuran Tarihçesini Düşünmek

Teknik bilginin sıçramalarla var ettiği günümüz dünyasının adına *sanal perspektif* diyebileceğimiz görüngüsel yapısı, geç modern çağın son demlerinde kristalize olan mekanik gözün imgesel retinasında saklıdır, kanaatimizce. Bu mekanik uzvun yarattığı perspektif anlayışın öncesinde, erken modernizm önemli metinlerinde rastlanan duyu-akıl birlikteliğine dayalı göz tasavvurları, her ne denli gözün evrimi için bir milat oluşturabiliyor olsa da geç modernizmden itibaren manipülasyon çemberinin merkezine konumlandırılan *yeni-göz* kavrayışı, ardıl dönemde görsel-olanın yükselişini sağlamış ve sanal anlatıcı form/formlarının yaratılmasında etkin bir rol oynamıştır.

Uygarlığın icadı, tabiri caizse, *görünenin* icadıdır; görünmeyenin veya görü-ötesinin icadıysa doğrudan *soyutlama* olarak nitelendirilebilecek bir üretim alanına işaret eder. Bu ard-alan, figüratif bir temelden türemiş olan yaratım faaliyetinin, *düşünüş*ün sınırlarını genişletecek bir üst yapıya dönüşmüş merhalesidir adeta. İnsan bedeninin tanrısal figürlerle bütünleşerek karma bir görüngü inşa ettiği Rönesans, böylesi bir yaratım seviyesinin ürünlerini bünyesinde taşır. *Herbert Read*'in adına *plastik gerçekleştirim (plastic realization)* dediği bu yeni gerçeklik yaratımı, modernizmin köklerine gözün ve görmenin belirleyici iradesini yerleştirir gibidir. Gargoyle, melek ya da şeytan... Tüm bu görsel figürlerin çıkış alanı olarak reel dünyayı gösterebilmek olanakdışıdır, zira hiçbiri yaşayan canlılar değildir. Öyleyse, Read'in de belirttikleri ışığında, tüm bu yaratım, görülmemiş bir gerçekliğin görünür kılınmasından, yani imajinasyondan hareketle açıklanmaya müsait bir çehrededir (Read, 1991: 102-106). Kendi gerçeklik tasarımını gerçekleştirip bunu bir kavrayışa dönüştürerek sanatı yaratan insan için, gözün ve görmenin değerini reddetmek imkan dahilinde değildir; insan gözüyle görür, zihniyle yaratır ve elleriyle dönüştürür bir varlıktır ortaçağ boyunca. *Maurice Merleau-Ponty*

insanı *"kendini gören olarak gören"* bir varlık olarak tanımlar (Merleau-Ponty, 2016: 33) ki düşünüldüğünde saptamasının keskinliği bir kez daha fark edilecektir. Sanatı yaratan insanın kendisini bir *gören* olarak görmesi, gözü kavramaya başlamasının yanı sıra, kendisini de gelişkin surette anlamaya başlamasının en önemli parametrelerinden biridir. Bu süreçte, Rönesans evresinin sonuna varılırken, göz-zihin birlikteliğinin en önemli dönemecinin, Kartezyen perspektivizmin ayak sesleri adım adım yaklaşan –görece– gelişmiş bir göz ve görme algısının adeta zaferini müjdelemektedir.

René Descartes'ın aklî yetinin tamamlayıcı rol oynadığı duyular arasında biçtiği role ve imajinasyon sınırları içinde gelişen varlık düşüncesine dayalı felsefesinin (Descartes, 1996: 32-37) etkileri, Aydınlanma'nın gelişiminde kilit bir role sahiptir. Üstelik, *Aydınlanma Çağı* olarak isimlendirilen evrenin yaşam süresi, geleceğe uzanan sürece etkileri hesaba alındığında, sanıldığından daha uzundur (Jay, 1988: 13). Aydınlanma düşüncesini domine eden filozofik görme ediminin sürüklediği erken modern algı ve bu bağlamda yaratılan yeni-görme biçemi (Jay, 1994: 69-82), gözü kutsayan geç modernizmin tarihçesinde oldukça önemli bir basamak olarak durur. *Duyuların en asili* olarak görmenin Kartezyen önemi, bu basamağı temellendirebilmenin mümkünatını fazlasıyla göstermektedir.

Modernite sonrasında ise görme edimi, *Christian Metz*'in ünlü *"Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier"* eserinde *"görme rejimi (scopic regime)"* olarak adlandırılan bir seviyeye ulaşmıştır artık. Göz artık gelişmiş gösteri tasarımlarının karşısında, Freudyen bağlamda *dikizcilik (voyeurism)* noktasındadır. Tiyatronun *gösteren/aktör* üzerine kurulu yapısına karşılık, sinemanın *gösterilen* karakteristiğinde vücut bulduğunu belirten Metz'e göre, sinema, *roman okuru* olgusunda da görülen parçalı bir tanıklığın katılımına/izleyiciliğine dayanır. Beyaz perdede asılı duran görüntüye tanıklık, aktörle doğrudan etkileşime girmenin söz konusu olmaması ölçüsünce dikizciliğin de önünü açar. Sinemanın izleyici-tanığı, bilinçdışının en ücra tutkularını tatmine bu denli yaklaşabildiği filmler karşısında yepyeni bir görme rejimi inşa eder böylece (Metz, 2001: 58-68). Gözün tanıklığındaki dönüşüm, ona yepyeni bir deri kazandırmış, yeni görme rejimleri bağlamında oluşan yeni görsel algı, post-modernist evrenin şafağında neredeyse ilgili dönemin hatlarıyla eşzamanlı yükselmeye başlamıştır.

Göz, günümüze gelindiğinde, belki de tarihin başlangıcından bu yana getirdiği dönüşüm dalgası dahilinde, artık salt bir duyu öznesi olmanın ötesinde, tarihsel bilgiyi de saracak geniş bir gösteri alanında yerleşik ve belirleyici bir etmen haline gelmiştir. Gözün doğasının dönüşümü, sanal anlatıcının anlaşılmasının kökenlerini oluşturur; böylesi bir dönüşüm epistemolojik değişim ya da gelişim sürecine ilişkin çeşitli kodlar barındırması bakımından da önemli bir yere sahiptir. Günümüz, gözün egemenliğindedir ve –*Rudolf Arnheim*'ın çizmiş olduğu, gözün irade sahibi bir varlık olarak portresi hatırlandığında (Arnheim, 2015: 15-34)– gözün bilgisi, bilimsel alanın diğer birçok cephesinde olduğu kadar, tarihyazım cephesinde de etkilerini sinema, televizyon, video oyunları ve internet dahilinde fazlasıyla gösterir niteliktedir.

2. Sanal Anlatıcı'nın İzsürümü

Tarihsel bilginin yeniden yaratımı, günümüz kitle iletişim teknolojisi baz alınırsa, üç dönüştürücü değişkene ihtiyaç duyar: (I) Sinema ve TV yapımları, (II) video oyunları, (III) bilgisayar ve internet. Bu her üç alanın da tarihyazımdaki yerini biraz olsun anlayabilmek, tarih biliminin bugününü, sorunlarını ya da bürüneceği hatlara ilişkin ihtimallerini anlayabilmenin yardımcısıdır, kanaatindeyiz.

2. 1. *Tarihin Ekranı*: Sinema ve Televizyonda Görsel Tarihyazımı

Tarihi yazılı materyallerden *okumak*, XIX. yüzyıldan itibaren okur-tarihyazım arası bir etkileşim metodu olagelmiştir. Basılı eserlerin okura sunumunda, yazı, taşıdığı gücün yanı sıra biricikliği ile de tarihyazım çerçevesindeki yerini alır. Görselliğin ve görsel olanın öneminin keşfi ise özellikle XX. yüzyılın son dönemlerinden itibaren, tarihyazıma, yeni bir iletim aracı sunmuştur. Bu iletim aracının tek tip bir fonksiyonundan bahsedebilmek güçtür; bununla birlikte, tek mekânı süregiden tartışmaların yürütüldüğü platformlar da değildir. Sinema filmleri, *okur*un edilgen kılındığı yeni bir tarihbilimsel aktarım yolu olarak kendini gösterir; günümüz telefon ya da internet destekli televizyonlarında ise *okur* yarı-interaktif bir alan içerisinde vardır. Elbette, tüm bu girizgâhın beraberinde, sinemayı ve televizyonu tarihyazım üzerindeki etkileriyle yeniden düşünmek gerekir.

Tarihyazımın görselleştirilmesi meselesine, *Jean Baudrillard, "Simulacres et simulation (Simülakrlar ve Simülasyon)"* isimli eserinde yer verdiği ifadeleriyle yeni bir açılım getirir. Sinemanın XX. yüzyıldaki yükselişinin açıklaması, Baudrillard'a göre, bir karşıtla girdiği ilişkide yatmaktadır: *"Tarihin ölümü." Tarihin ölümü*, doğrudan tarihbilimin ölümü anlamına gelmemektedir. Tarihin ölümü tezi, yöntemsel tarihçiliğin ölümü anlamındadır. Tarih bilimi, yeni çağda, artık aktarım sağlayamaz bir yapıdadır ve bu yetersizliğinden doğan boş alan sinemanın görsel/görselleştirici gücüyle doldurulmaya çalışılmaktadır. Bir *gönderenler sistemi* olarak tarihin yerini, sinema almıştır. Sinema, tarihyazımdan devraldığı işlevinde, adına *tarihsel gerçeklik* denilen müphemlikle girdiği ilişkide, nesneleri, nesnel benzerlikler kurmak amacıyla görselleştirici metotlarla yeniden-yaratırken, onları –aslında– bir *hayaletler dünyası*na gönderir. Keza, bu nesneler ne vardır ne de yoktur; ne diridir ne de ölü. Tarihin ölümünün ardından sunulan tüm bu geçici nesneleri yaratan sinema, tarihsel gerçekliği yeniden kurgularken, sonunda içerisinde kaybolup gideceği *hayaletler* yaratmaktan öte bir işlev göstermez (Baudrillard, 2014: 66-73). Onun iddiası, tarihin, ölümün ardından yeni bir formla dirildiği yönündedir; fakat, görselin varlık iddiasına dayalı bu yeni tarihin taşıması muhtemel sureti fazlasıyla yanıltıcıdır. Bununla birlikte, bu *yeni tarih*, geçici nesnelerden kurulu yapısında, salt tarihsel anlatılar içermez; şırıngalanmış öğretiler de onun karmaşık içeriğindeki önemli bileşenlerden biridir.

Bu noktada, *Marc Ferro*, *"Cinéma et Histoire (Sinema ve Tarih)"* eserinde,

sinematografik çehreli tarihin ideolojik iletim eksenli yeni işlevine dikkat çeker. Ferro'ya göre, sinemanın tarihe müdahalesi için aşılması gereken dönemsel eşik, sinemanın bir sanat olarak kabulüdür. Bu eşik geçildiğinde, sinema, belgesel ve kurmaca yapımlar üzerinden harekete geçerek tarihe *müdahil* olmuştur. Bu müdahale ise *"uluyan"* örtülü betimlemelerin altında –seçili– öğretilerin enjeksiyonunu barındırmaktadır (Ferro, 1995: 15). *"Uluyan"* vurgusu önemli bir belirteçtir; zira, tarihsel konulu bir sinema filmindeki anlatının üslubu, yazının durağanlığından sıyrılıp görüntülerin devingenliğiyle yükselir –diğer bir tabirle, *ulur*. Bir basılı üründeki anlatı, en heyecanlı anlatım denemesinde dahi, durağandır. Oysa, akıp giden görüntülere dayalı bir anlatının devingenliğini reddedebilmek imkân dahilinde görünmemektedir. Tam da bu noktada, *Friedrich Nietzsche*'nin *"Unzeitgemässe Betrachtungen (Çağa Aykırı Düşünceler)"* isimli eserinde, *"Vom Nutzen und Nachteil der Historie für das Leben (Tarihin Yaşam İçin Yararı ve Zararı Üzerine)"* başlıklı bölümde yer verdiği mumyalaştırılmışlık-devingenlik çatışmasını hatırlamak, yerinde ve bir o kadar da ironik bir deneme olacaktır. Nietzsche, yaşamı mumyalaştırarak gömen bir tarihsel anlatıya karşılık, yaşama yararı bağlamında, devingen ve canlandırıcı bir anlatı niteliğini önemser. Şimdiki yaşam, geçmişi *canlandırmalı*, *coşturmalıdır*. Aksi halde, tarihsel anlatı, *eski*ye daima sadık kalacak; onu yaratamayacağı gibi, bu *atalara saygı* kaygısının etkisinden de kurtulamayacaktır. Nietzsche bu soruna ilişkin *–anıtsal* ve *eskiyi koruyucu* biçimlerin ardından– üçüncü bir yolun varlığından bahseder: *Eleştirici* biçim. Eleştirici biçimde, geçmişin bilgisi sorgulanır, yeniden biçimlendirilir ve *birinci doğa*yı kurutmak pahasına yeniden-yaratılmış tarihe dayalı bir *ikinci doğa* oluşturulur. Bu ikinci doğa, şimdinin etkisindeki geçmiş bilgisinin malzemesinden yeniden-yaratılmış, böylesine *tehlikeli* bir edimden doğmuş bir doğadır. Tehlikelidir, çünkü *"geçmişi yadsımada sınır bulmak güçtür"*; tehlikelidir, çünkü birincisinden daha zayıf olması daima imkân dahilindedir (Nietzsche, 1986: 85-92).

Kanaatimizce, geçmişi yadsıma ve yeniden-yaratım müdahaleleriyle *canlandırma* faaliyetleri, günümüzde, salt yazılı ürünler üzerinden değerlendirmekle sınırlı kalamayacak bir yapıdadır. *Roland Barthes*'in sözünü ettiği yaratıcı maceraları kamçılayan *"kameranın/fotoğraf makinesinin sesi"* duyulmaya başlandığından bu yana, (Barthes, 1981: 15-19) sinema ve –özellikle– televizyon yapımları, tarihyazımın neredeyse günübirlik üretimlerinin başat mekanizmaları olarak faaliyet göstermektedir. Her ne denli sinemada bu sürecin bahsi geçtiği ölçüde sıklıkla yaşandığını söylemek pek mümkün değilse de periyodik yapımların alanı olarak gösterilebilecek olan televizyon, hanelerde hüküm süren *sanal anlatıcı* formunun mekânı olarak gözler önündedir. Bu yeni anlatıcı formu, izleyiciyi –ya da görsel tarihyazımın görsel-okurunu– desteğini aldığı *görsel olanın* sunduğu yolda emin adımlarla yürümeye teşvik ederken, aynı yolun *dikenli* yapısını gizlemekten geri durmamaktadır. *Giovanni Sartori*'ye göre; bu dikenli yol, belki önceleri gördüğü şeye sadece şaşırmakla yetinen izleyiciyi alır ve *görmenin iktidarı*

ile özdeşleşmiş imgelerin yardımıyla manipüle eder. İzleyici artık görsele/görünene itaat etmeye başlamıştır: Manipülasyon sürecinin sonunda, görsel-okur, gördüğü her görüntüye inanmak noktasına gelmiştir (Sartori, 2004: 52-55). Görüntü karşısında *görünmezleşen* izleyici tipinin eleştirisine ilişkin izleri, *Max Horkheimer* ve *Theodor W. Adorno*'nun ünlü *"Dialektik der Aufklärung - Philosopische Fragmente (Aydınlanmanın Diyalektiği: Felsefî Fragmanlar)"* eserindeki, meta üretim ilişkileri üzerinden getirilen eleştirilerde bulabilmek mümkündür. Horkheimer ve Adorno, ekonomik güçler tarafından hükümsüz bırakılan bireyin, ona sunulan ve kullanımına açılan *görünür* aygıtlar karşısında *görünmez* hâle geldiğini belirterek, aydınlanma hareketinin yolundan saptığını belirtir. Kendilerine dağıtımı yapılan metaların niceliklerindeki artış ölçüsünce, bu metalar ve metaların etkileri karşısındaki acziyetlerinde de bir artışın söz konusu olduğunu savunan Horkheimer ve Adorno, *kültür endüstrisi* aygıtlarının inandırıcı ve bağımlı kılıcı etkilerine ilişkin yalın bir sertlikle bir yaklaşım sunar:

"Açık ve tam bir enformasyon seli ile şatafatlı, düzenli eğlenceler insanları bir yandan akıllandırırken öte yandan aptallaştırıyor." (Horkheimer & Adorno, 1995: 15)

Bununla birlikte, görselin, izleyicinin gözleri önüne konulduğu süreçte, görsellerde gösterilenin –ya da gösterilmesi gerekenin– aslında *gösterilmemesi* sorunsalı başgösterir. *Pierre Bourdieu*'ya göre; televizyon, bilgilendirme işinin gerçekleştirilebilmesi adına gösterilmesi gereken şeyi göstermez, üstelik bunu göstermediği gibi gösterilmesi gerekenden daha başka şeyler gösterir. Göstermesi durumunu içeren ikinci bir ihtimalde ise, televizyon yine *tuhaf* bir işlev gösterir ve göstermesi gereken şeyi *gösterirken göstermez* ya da öylesine anlamsızlaştırarak bozar ki gösterilmesi gerekeni gerçeklikten kopuk bir kurguyla yeniden var ederek *gizler*. Tüm bu gizlemeler-göstermeler arasında, televizyon, abartılara/abartmalara dayalı bir dramatizasyonu metot olarak kullanır; yeniden kurduğu anlatı, aslında anahatlara *can veren* abartıların kapsamından ibarettir. Üstelik, bilimsel bilginin alanına giren *heteronom entelektüeller* ve bu görsel-entelektüelizm eliyle de bilimsel-olanı medyatikleştirir ve entelektüel itibarı medyanın gücüyle belirlenebilir bir mertebeye indirger (Bourdieu, 1997: 23-24; Köse, 2004: 83-88). Bahsi geçen gizleme-gösterme süreci, *Susan Sontag*'ın fotografi üzerinden değindiği meseleden farklıdır; Sontag'ın *"gizli olduğu için açığa çıkarılacak"* gerçeklik tasavvuru, fotoğraf karesinin çekimiyle açıklanır. Sontag'ın *"fotoğrafın gerçeklik programı"* dediği denklem, *"gerçekliğin gizli olduğu, gizli olduğu için de gözler önüne serilecek bir şey olduğu inancına"* dayanır. Bir gizli gerçeklik vardır ve fotoğraf bu gizemi yırtarak gerçeği kareleştirir/açığa çıkarır (Sontag, 2008: 140-141). Oysa, televizyon, Bourdieu'ya göre, tam da bu anda, varolan gerçekliği gizeme boğan bir yapı olarak kendisini gösterir. Televizyon söz konusu olduğunda, gerçek yine vardır, fakat Sontag'ın çözümlemesindeki gibi gizil değildir; bilakis ortada olan gerçeği gizilleştiren televizyonun kendisidir. Bir tarih ekranı ya da *sanal anlatıcı* olarak televizyon sunucusunun/konuşmacısının işlevi böylece anlaşılmaktadır. O, kendisine has bir yapısökümcü eğilimle, adına *gerçek* dense

de müphem kalmaktan kurtulamamış bir bakiyeyi *görsellikle* örter; sonrasında bozar ve *görsel-okur*a bu yeni formu yeniden-yeniden-yeniden sunar. Her ne denli *belgeler eşliğinde* anlatılsa da bu artık bir tarih anlatısı değildir; televizyonun tarih aktarımı bir *gölgeler oyunu*dur. Kısıtlı bir süre içerisine sıkıştırılmış ve entelektüel konuşmalarla biçimlendirilmiştir. Artık geriye *görselin inandırıcılığı* nosyonu kalır ki bu nosyonun –Debord'un ifadelerinde oldukça yalınlaşan– oldukça kolay kavranabilir bir parolası vardır: *"Görünen şey iyidir; iyi olan şey görünür* (Debord, 1996: 16)*."* Gösterilenin seçimini belirleyen *sanal anlatıcı* ise modern bir tarihçi edasıyla *seçili* malzemeyi görsel-okurun gözleri önüne yığmaya ya da –diğer bir tabirle– tarihsel anlatıyı gizleyici söylemler eşliğinde yeniden-yaratmaya devam edecektir. Seçili malzemenin kullanımı, *Edward Hallett Carr*'ın *"What is History? (Tarih Nedir?)"* metninde ele aldığı *balık-balıkçı metaforuyla* benzeş niteliktedir. Carr'ın kurguladığı metafora göre; tarihçi, bir balıkçının tuttuğu balıklara müdahalesinde görülebileceği gibi, edindiği belgeleri *pişirir, canı nasıl istiyorsa o şekilde sofraya koyar.* Yalın ya da karmaşık, söz oyunlarıyla zenginleştirilmiş ya da sade, hangi üslupla sunulursa sunulsun, ortaya çıkacak tarih metni, tarihçinin servis tercihinin bir ürünüdür (Carr, 2011: 60). Fakat, tüm bunlar televizyonu bir tarihyazım aracı/odağı/aygıtı olarak sunmaya yeterli midir? Televizyon ekranı, yazılı/basılı kültürün nesneleri olarak tarih kitabıyla benzer nitelikler gösteriyor olsa da kendine has bir yapıya ve sunum gücüne sahiptir. Sunum gücü, günümüz gösteri çağında, televizyon ekranını kitap sayfasından daha muteber kılan bir avantajdır aynı zamanda. Kitap sayfaları, okurunun algılama yetisine bağımlı bir yapıdayken; televizyon ekranı mevcut algıyı yıkarak görsel-okuruna ya da izleyicisine bağlanmaktan ziyade, onu kendisine bağımlı kılar. Bağımlılık eleştirisi, aşırı-eleştirinin bir parçası gibi görünse de günlük televizyonun görüntüsel akışı ve –Adorno'nun radyo üzerine belirttiği– *farklı istasyonlardan aynı programların yayınlanmasına dayalı* işleyişiyle birlikte düşünüldüğünde, ancak beylik eleştirilere konu olabilecek *sorgulayıcı izleyicilik* nosyonu tartışmanın daha en başında anlamını yitirir. Tarih içerikli programları da barındıran televizyon, gündelik yaşamın tarihyazıcısı gibi çalışır; belgelerin ekrana yansıtıldığı ve güncelle ilişkilendirilmiş tarihsel *meselelerin* masaya yatırıldığı bu programlar, yine Carr'ın seçili malzemenin kullanımına ilişkin geliştirdiği metafordaki gibi, özenle hazırlanmış ve dikkat çekmesi umulan bir *menü*de barınır. Bununla birlikte, ilgili yöntem, yalın bir tarihyazım metoduna denk düşmez; televizyon/televizyon programı, servis ettiği tarihsel anlatıya an be an müdahale edebilir, onu kesebilir, *izlenme oranları*na kurban verebilir; gösterisini, göstermek için kullanabildiği gibi, *gizlemek* için de kullanabilir. Televizyon ekranı, sadece görsel imgelerin değil, yapıbozuma uğratılmış tarihsel anlatıların da mekânıdır –ve bu bağlamda tarihyazımın güncel bir aracı niteliğindedir.

Sinema söz konusu olduğunda ise *sanal anlatıcı*nın işlevinin daha *sanatsal* bir çehrede göründüğünü fark edebiliriz. *Vasilyev Kardeşler* tarafından 1934'te çekilen Sovyet yapımı *"*Чапаев (Çapaev)" filmi, takdire şayan epik kurgusunun altında, Kızıl Ordu'nun

efsanevi komutanı *Vasilii Ivanoviç Çapaev*'in şahsında yeniden-yaratılmış bir Sovyet ülküsü sunar. Filmin epik karakterlerle kurulmuş tarihsel söylemi, Ferro'nun deyimiyle, *kahramanların ölümü-partinin dirimi* denkleminde yatar. Ferro'ya göre, Çapaev'in, tüm o özenli kurgusunun altında sakladığı mesaj bu dirimi sağlamak üzerine inşa edilmiştir: *"Kahramanlar ölür, ama zaferin kalıcılığını sağlayan parti ölmez* (Vasilyev Kardeşler, 1934; Rollberg, 2009: 132; Ferro, 1995: 76)*."* Çapaev belki II. Dünya Savaşı öncesi Sovyet ideolojisi ve onun aygıtları konusunda bilgi verebilir, fakat –özellikle– *Sergei Eisenstein* söz konusu olduğunda bir sanal anlatıcı olarak yönetmenin payı reddedilemeyecek denli büyür. Eisenstein ve *Dmitri Vasilyev*'in 1938 tarihli *"Александр Невский (Aleksandr Nevskiy)"* filmi *yeniden-yaratılmış* tarihin görsel sunumunu sanatkârâne bir üslupla yansıtırken elbette anlatıyı bozacak ve –politik amaçlarla– yeniden kuracaktır. XIII. yüzyılın ünlü Novgorod Prensi ve Rus kahramanı Aleksandr Nevskiy'nin emrinde çarpışan Rus ordularının, gelişen Töton/Cermen akınlarına karşı sergiledikleri direnişi ve kazandıkları zaferi anlatan film; II. Dünya Savaşı'nı hazırlayan süreçte, yükselen Nazi Almanyası tehdidine karşı bir uyarı niteliğindedir. Burada, tarihsel malzeme, Aleksandr Nevskiy'nin Cermen saldırıları karşısındaki kesin zaferidir; mesaj ise oldukça güncel bir meseleye, Nazi tehdidi sorunsalına vakfedilmiştir (Eisenstein & Vasilyev, 1938; Rollberg, 2009: 39-40). Adına *Sovyet nişanı* üretilecek olan bir kahraman olarak Aleksandr Nevskiy'nin tarihsel yeniden-yaratımının nesnesi olarak 1938 tarihli bu film, geçmiş ile şimdi arası gidiş-gelişlerin ve buna ilişkin kafa karışıklıklarının odağı olarak Eisenstein'ın otobiyografisinde de yerini almıştır:

"Filmi nasıl yapacağımızı tasarlarken yığınla sorun birikiyordu kafamda. Diyalogları 13'üncü yüzyılın lisanına göre mi hazırlayacaktım? O yüzyılda insanlar ne tür hareket ederlerdi? Nasıl yemek yerlerdi? Hangi araçlarla dolaşırlardı? St. Sophie katedralini ve Koenigsberg kentini 13'üncü yüzyıldaki gibi mi perdeye aktarmak gerekti? Yoksa bütün bunlardan vazgeçip olayları zamanımıza mı uydurmalıydı?" (Eisenstein, 1975: 38)

Eisenstein'ın *olayları zamanımıza uydurması* ihtimalinin, artık ihtimalden de öte bir anlama kavuşmuş olduğu malumdur. Bununla birlikte, Eisenstein'ın tarihyazım dahilinde düşünülebilecek olan üslubunun benzerlerine farklı ülke sinemalarında da ulaşabilmek mümkündür.

Kronolojik çizelgede rotayı 30'lu yılların Sovyet sinemasından, 1978'de başlayıp özellikle 80'li yıllarda doruğa ulaşan ve günümüze dek devam eden *Vietnam Savaşı* filmlerine çevirdiğimizde, epik kurgularla yükselen zengin yapımların varlığı dikkatleri çekecektir. ABD'nin 1960-1975 aralığında, *Soğuk Savaş*'ın en *sıcak* döneminde, *komünist* Doğu Bloğu ülkelerine karşılık, *kapitalist* Batı Bloğu'nu ayakta tutmaya çalıştığı evrede, *McCarthycilik* ideolojisinin anti-komünist içeriğinin güdümüyle yükselttiği savaş bayrakları, en temel tarımsal üretimi pirinç olan bir Güneydoğu Asya ülkesine, Vietnam'a karşı popüler kültüre çok sayıda yansıması olacak bir müdahalede

bulunmasıyla döneminde yepyeni bir çatışma –ve nihayetinde ABD adına bir yenilgi– ortamı yaratmıştır. SSCB-ABD arası ekonomik mücadelenin bir üssü niteliğindeki Vietnam, ekonomik gücünün sınırlarına karşın, politik bağlantıları ve bağdaşıklıklarıyla yükselen komünist dalganın Asya'daki bir uzantısı olarak görülmüştür (Neale, 2004: 52-80). Böyle bir kültür ve siyaset coğrafyasının bakiyesinden doğmuş olan Vietnam Savaşı filmleri ise, –politik içerikli– yakın tarih anlatılarının tüm hatlarıyla gözler önüne serildiği bir furyaya karşılık gelmektedir. *Hollywood*'un 1978 yılına dek bu savaşı *unutması* manidârdır; zira, kaybedilmiş bir savaşın tasviri meselesi tartışma konusu edilmiştir. Bu savaşı anlatan filmler, tarihsel kurgunun politik angajmanla yükseldiği oldukça ünlü bir furyayı oluşturmuşlardır. Savaşı sorgulayan, Amerikan askerini yücelten, geri dönüp intikam almak isteyen ya da savaş-sonrası rehabilitasyon sürecine değinen farklı üslupsal anlatılar var olsa da tema daima –Vietnamlılar'ın deyimiyle– bir *Amerikan savaşı* olarak Vietnam'dır (Yılmaz, 1997: 73-88; Neale, 2004: 15). Bu furyadan birçok örnek incelemeye alınabilir, fakat aralarından biri –yukarıda da özetine yer vermeye çalıştığımız– tarihsel anlatının ne denli bozulup yeniden-yaratıldığının ve bu gerçekleştirilirken de Amerikan orta sınıf muhafazakâr mesajlarından taviz verilmediğinin rahatlıkla görülebildiği bir gösterge niteliğindedir: *"We Were Soldiers (Bir Zamanlar Askerdik)." Birinci Çinhindi Savaşı* sırasında, bir grup Fransız sömürge askerinin Vietnamlı komünist askerlerce öldürülmesinin intikamı niteliğinde bir *Batı* müdahalesiyle açılan film, sahneler ilerledikçe ABD müdahalesi evresinde 400 askerle girişilen bir *destan yazma* meselesine dönüşür (Wallace, 2002). Filmin gösterime girdiği 2002 yılı, ABD siyasî tarihinin yakın dönemdeki önemli bir parametresidir. Irak'a müdahale tartışmaları içerisindeki ABD siyasal atmosferi, yılın sonlarına doğru –11 Ekim– Kongre'nin kararıyla ciddi bir müdahale sürecine girer. *"We Were Soldiers"* tam da böyle bir dönemin filmidir ve beyaz perdedeki *eski Vietnamlılar/yeni Iraklılar*, filmin sonunda da görüleceği üzere ABD'nin –tarihsel anlamda *gizli*– zaferini kabullenmek zorunda kalacaklardır: Son sahnede, ağır kayıplar verdirilmiş Vietnamlı bir komutan, bir köşeye iliştirilmiş küçük Amerikan bayrağını alır ve bir Vietnamlı olarak kendi kayıplarını özetleyip bayrağı aldığı yere geri koyarak *yenilgisini* kabullenir. Film, mevcut tarihsel anlatıyı bozmakla kalmamış, yeni bir kurgu oluştururken onu şimdiye uyarlamıştır. Tema, II. Dünya Savaşı, Kore Savaşı ya da Vietnam Savaşı olabilir; tema değişse de sinemanın tarihsel kurgulanımdaki ve görsel-tarihyazımındaki yeri değişmemek üzere karşımızda durmaktadır.

Sinema alanında verilebilecek örnekler elbette verdiklerimizle sınırlı tutulamaz. Bununla birlikte, tüm bu epik/tarihsel anlatılar daima bir önermeyi saklı tutar: XX. yüzyıl, görsel olanın yüzyılıdır. Geçmişin yazılı tarihsel metinleri sinema aracılığıyla görsellik kazanırken bozulup yeniden yaratılır ve her ne denli *canlı* bir surete bürünse de –Nietzsche'nin deyimiyle– *daha zayıf* kalacak tarihsel temeller üzerinde yükseltilmeye çalışılır. *Robin George Collingwood*'un sunduğu *"tarihçi"* profilinin *"romancı"*nın

ardından iki özdeşi daha söz konusudur artık: *"Televizyoncu* ve *sinemacı."* Collingwood'un, birbirine benzer biçimde, hayal gücünden beslenen tarihçi ve romancısının (Collingwood, 2005: 249) yazılı kültüre dayalı üretimleri; gösteri çağında artık sinemacıya kalmıştır. Geçmişin entelektüel yazarı, yerini şimdinin *sanal anlatıcı*sına bırakmıştır. *Hayaletlere karışacak olan* üretim, her koşulda bu sanal anlatıcının idaresindedir. Sinema ya da televizyon, salt kitle iletişim araçları kapsamında ele alınabilecek manipülatif aygıtlar değildir; tarihyazım kapsamında değerlendirildiğinde, günümüzün *zoraki* anlatıcılarıdır. Onları farklılaştıran çok sayıda nosyona rağmen; bu her iki aygıt da –her ne denli sosyal medya destekli televizyon programları gösteri kültürünün bir parçası haline gelmişse de– izleyiciyi edilgen kılarak görselin gücüyle inandırır. Üstelik inandırdığı tek tasarım tarih metni de değildir; televizyon ve sinema, söylemin derinliklerinde, görselin gücüyle hareket ederek yine aynı görselin bu gücüne izleyiciyi/görsel-okuru inandırır. Zira, izleyiciyi etkileyen ne tarihsel metin, ne de dramatik yapıların kalitesidir; izleyicinin bu tasarıma inanmasının sebebi *tarihi görebiliyor olmasıdır*. Bu, gösteri çağının tarihyazımının –kanaatimizce– başat niteliğidir.

2. 2. *Tarihi Oynamak ya da Tarihle Oynamak*: Video Oyunları ve İnteraktif Tarihyazımı

Tarihyazımın sanal çehresini gözlemlemenin beyaz perde ve televizyon ekranlarıyla sınırlı tutulamadığı bir dönemde, artık bu görsel-tarihyazımın eski tip müdahalelerin mekânı olmaktan çıkarak gittikçe kompleks bir yapıya dönüştüğünü görebilmek mümkündür. Sanal anlatıcının işlevsel yoğunluğu da bu evrede oldukça kompleks içerik barındıracak ve özellikle gelişim çağındaki bireyleri *zoraki tercihlere* dayalı interaktif görevlerle bu *oyuna* dahil edecektir.

Öğrenme, günümüzün gösteri dünyasında artık lineer bir yapı olmaktan çıkmakta, verici/öğretmen kaynaktan, alıcı/öğrenci odağa ulaşan klasik algoritma yerini interaktif bir sürece bırakmaktadır. Özellikle, Batı›da, video oyunlarının da bu yeni nesil öğrenme sürecindeki yeri önemlidir. *Guillaume Denis* ve *Pierre Jouvelot*'un video oyunları eşliğinde öğrenme sürecine verdiği isimle *"öğrence/eğitlence (edutainment)"* basitleştirici bir anlatımla, video oyunlarının eğitici amaçlarla kullanılmasıdır. Denis ve Jouvelot, öğrence sürecine ilişkin en yaygın yanlış kanının da altını çizer: Öğrence/eğitlence, sanılanın aksine öğrenciyi eğlendirmek gibi bir iddiaya sahip değildir. Öğrence/eğitlence ile video oyunlar arasındaki en ayırt edici nokta interaktivitede yatmaktadır. Zira, öğrence/eğitlence, kullandığı karmaşık bir iletim yoluyla bilgiyi iletememesi durumunda aynı süreci ve şablonları tekrarlar –ta ki öğrenci iletilmeye çalışılan bilgiyi alana kadar. Bununla birlikte, Denis ve Jouvelot, öğretim metotları arasında video oyunların yerinin azımsanamayacak denli önemli olduğunu da vurgular. İnteraktif doğasıyla video oyunları, öğretim metotlarının zenginleştirilmesinde önemli bir unsurdur (Guillaume & Jouvelot, 2005: 462-465).

Bilgisayar ortamının ve video oyunların genel görsel eğitim alanındaki etkisi çizilen süreçte işlerken, bahis konusu tarihyazım ve eğitim/öğretim olduğunda daha kompleks bir meselenin varlığı fark edilecektir. Bu bağlamda, tarihyazımına ve –sanal oyuncuların katılımı etrafında dönen– tarih öğretimi meselesine yeni bir açılım getiren video oyunlarının eğitici/öğretici etkisinde girift bir ilişki gizlidir. Video oyunlarıyla temasa geçen görsel-okurun tarih ve tarihyazımla ilişkisi, *oyna-öğren* biçimindeki basit bir yapıdan ziyade, *"oyna-yarat-öğren-oyna"* biçiminde ve *oyun sonlansa dahi* hiç durmayacak bir döngüsellik içeren, daha kompleks ve daha interaktif bir çehrededir. Son basamakta yer alan –son– *"oyna"* parametresi, oyuncu-okur için aynı zamanda bir *"anlat"* parametresine tekabül eder. Oyuncu kendi yaratımı olan tarihsel metni oynarken, kurguladığı görselliğin etkileriyle birlikte, o metni kendi kendisine yeniden anlatır. Bazen de, tıpkı *Jean-François Lyotard*'ın değindiği gibi, tek ihtiyaç olunan, içeriğinden ziyade, bizzat bu anlatım eyleminin ta kendisidir. Lyotard'ın ifadesiyle, hikaye anlatıcısının eyleminde yatan mesaj, anlaşılacaktır ki doğrudan anlatımın yeniden-yaratım gücüne işaret etmektedir:

"'Ben böyle söylendiğini işittim' ile Şimdi siz de işiteceksiniz arasındaki geçici zamansallığı ortaya koyan, şimdiye ait bu eylemdir." (Lyotard, 2013: 48)

İnteraktif katılım boyutunun televizyon yapımları ve oyuncakların ardından bir diğer frekansında yer alan video oyunları (Stahl, 2010: 41-42), oyuncu-oyun ilişkisinin yapısökümcü boyutta işlediği, görselliğinden doğan –görece– anlaşılabilirlik maskesinin ardında kafa karıştırıcı bir felsefî altyapı barındıran modern zaman gösterileridir. Kafa karıştırır, zira, mesele tarihsel konular işleyen bir video oyunun görevleri ölçüsünce değildir; bu ölçülerin ötesinde, video oyunları, tarihi yıkıp yeniden-yaratmayı, onu yaşarken yeniden-yazmayı, ona dahil olurken –veya ona interaktif katılım sağlarken– eğlenmeyi vaat eder.

Çözümleme girişimimizde –sınırlı sayıda dahi olsa– vereceğimiz örnekler üzerinden ilerlemenin, bizi, tarihin ve tarihyazımının interaktif çehresinin detaylandırılmış bir şablon üzerinden gidilerek görece daha yalın bir anlaşılırlığa ulaştıracağı kanaatindeyiz. Bu bağlamda, ilk kez 15 Ekim 1997›de piyasaya sürülmüş olan *Age of Empires* video oyun serisi, *gerçek zamanlı strateji (real-time strategy)* oyun biçimiyle, kişisel bilgisayarlara uyumlu oynanabilirliğiyle, 15 milyonu aşan satış rakamlarıyla ve 10.000 yıllık bir geçmişe yayılan 50 farklı uygarlığın yönetimini vaat eden yapısıyla (Kolektif, 10.04.2017a) tarihsel içerikli video oyunların tarihyazım bağlamındaki yerine iyi bir örnektir. Serinin ilk oyunun kullanım kılavuzunda, yapımcılar, oyunculara sadece verili uygarlıkları yönetme inisiyatifi vaat etmekle de yetinmez, isterlerse *kendi senaryolarını yaratıp kendi kavimlerini oluşturup diğer büyük uygarlıklarla dünya hakimiyetini elde etmek adına mücadele edebileceklerini* belirtirler (Kolektif, 1997: 2). Verili bir sanal-zaman dilimi içerisinde, asıllarına atfen çizilmiş sanal-uygarlıklarla yaratılacak politikalar, oyun boyunca, ilgili uygarlığın tarihsel altyapısına ilişkin bilgilendirmelerle

oyuncunun karşısına çıkar. Oyuncu, oyunun içerisinde olduğunun farkındadır belki, fakat oyun kendisini alelâde bir sanaliteden öte, *ikincil bir doğa* olarak sunmaktadır. Bu ikincil doğada birbirleriyle hiç karşılaşmamış –günümüz Japonyası topraklarında, 250-710 yılları arasında hüküm sürmüş– *Yamato* uygarlığı ile, –İ.Ö. 1500-İ.Ö. 539 aralığında, Akdeniz kıyılarına hükmetmiş– *Fenike* uygarlığını çatışmaya sokmak gibi alternatifler dahi mümkündür. Yukarıda da değindiğimiz gibi, oyunun yapımcıları müşterilere/oyunculara tarihi yeniden yazabilecekleri teminatını verirler. Oyuncu kendi tarihsel anlatısını kurgularken, mevcut anlatıyı bozduğunun ve böylece kurgulayacağı yeni anlatıyla bir tarihyazımda bulunduğunun farkında olmasa da biliriz ki o kendisine görsel bir şablonda öyküleştirilerek sunulmuş içeriği yeniden elden geçirir ve bir kez de kendisi anlatır. *Alun Munslow*'un çözümlemesine uyarlanabilir biçimde, eline aldığı anlatıyı bozar ve ardından yeniden yaratır (Munslow, 2000: 196-198); üstelik bunu yaparken eğlenmek de işin cabasıdır. *A. Martin Wainwright* bu sürece öğrenme nosyonunu da ekler. Wainwright'a göre, öğrenci, tarihsel içerikli oyunları oynarken, daha önce aşina olmadığı kavramlarla ve olgularla da karşılaşabilmektedir. Bu *yeni* dünya tarihi anlatısı içeren muhtelif oyunlar *dünya sistemleri* nosyonuna odaklanır, kültürler arası ilişki/etkileşim alanlarına dair sunumlar gösterir. Fakat Wainwright, aynı öğrenme sürecinin birtakım aksaklıkları da beraberinde getirdiğini belirtir. Örneğin; muhtelif oyunlarda, rastgele ortaya çıkan veba vakalarının gerçekçi nosyonlarla bir sebep-sonuç ilişkisi içerisinde bulunduğunu görebilmek güçtür. Bu sebeple; oyunların da etkisiyle, birçok öğrenci *veba*yı bir *karanlık çağ* ürünü olarak düşünür. Veba, bazı oyunlarda bir *oynanış algoritması* gereği oyuncunun karşısına çıkarken, bazı oyunlarda böyle bir altyapı dahi söz konusu değildir. Öğrenim süreci böyle kırılma anlarında kesintiye uğrar ve *tarihi/tarihle oynamak* adına ekran karşısına geçmiş olan oyuncu-okur, gerçeğin sanallaştığı bir düzlemde sanalı gerçek sanır (Wainwright, 2014: 589) –tıpkı Debord'un ünlü vecizesine benzer bu durum: *"Gerçek anlamda altüst edilmiş dünyada doğru, bir yanlışlık ânıdır* (Debord, 1996: 15)*."*

Belirli bir tarihsel anlatıya dayalı video oyunlar dünyasından verilebilecek bir diğer örnek ise epik içerikli *Call of Duty* oyun serisidir. Seri, değerlendirmeye oldukça müsait yapısıyla oyuncularına yönettikleri uygarlığa yön verdikleri bir oyun deneyimi yaşatmaz; bundan da fazlasını sunarak II. Dünya Savaşı cephelerine *interaktif katılım* sağlamalarına olanak tanır. Üstelik, bunu yaparken, gerçekle hayal arası gidip gelen –sözde– bireysel anlatılarla oyuncunun dikkatini daima diri tutmaya çalışır. Tıpkı –yukarıda da değindiğimiz üzere– intikam almak için geri dönen bir Vietnam Savaşı filmi kahramanı edasıyla, oyuncu, aradan geçen bunca senenin ardından Nazi Almanyası'nı karşısına alarak, *gerçek cephelerde sanal/hayali mücadeleler sergiler*. Stalingrad Cephe Savaşları'nda (1942-1943) tek başına bütün düşman ordusunu kurşuna dizer ya da Normandiya Çıkarması'nı (1944) neredeyse tek başına omuzlar. İçeriği destekler biçimde, Kuzey Amerika'da satışa sunulan kopyaların kutularında şu açıklamaya yer

verilmiştir: *"D-Day (Normandiya Çıkarması), Stalingrad'daki Rus Taarruzu ve Berlin Kuşatması'nın da aralarında bulunduğu II. Dünya Savaşı'ndaki destansı muharebelerin sinematik çarpıcılığını deneyimleyin* (Kolektif, 10.04.2017b)*."* Oyunun dramatize edilmiş *tarihi deneyimlemek* vaadi ve bu yöndeki görsel sunusu ise, *Georg Simmel*'in 1892'de altını çizdiği empati temelli anlamayı içeren psikolojik yaklaşıma dayalı tarih felsefesini hatırlatmaktadır. Simmel, *"Probleme der Geschichtsphilosophie Eine (Tarih Felsefesinin Problemleri)"* isimli eserinin birinci bölümünü *tarih araştırmasının psikolojik koşulları*nı aktarmaya ayırır. Simmel'e göre, tarihsel bir zaman diliminde, eylemde bulunmuş olan herhangi bir tarihsel figürün sergilediği eyleminin anlaşılabilmesi, tarihyazıcının kendisini o figürün yerine koyabilmesiyle mümkündür. Bu empati yöntemi de, ancak, tarihyazıcının, etkileşimde olduğu tarihsel figürün metinde anlatılan tepkisiyle kendi tepkileri arasında bir bağ kurabilmesiyle işlevsellik kazanır (Simmel, 2010: 23). Bu kurulan bağ, tarihyazıcıya kendi özünden damıttığı bir malzeme sunar ve böylece, tarihsel anlatı ile tarihçinin psikolojik deneyimleri arası köprü, tarihyazıcıyı, elindeki malzemeyi yeniden şekillendirmeye sevkeder. Simmel tüm bu çözümlemesini gayet anlaşılır bir örnekle şöyle pekiştirmektedir:

"Telgraf âletine emanet edilen sözler, her ne kadar arada olan ve o sözleri taşıyan şey, tamamen başka süreçlerse de karşı istasyonda yeniden üretilir." (Simmel, 2010: 25)

Meseleye bahsi geçen video oyun üzerinden baktığımızda durum anahatlarıyla örtüşmektedir; fakat oyunun bir *avantajı* daha vardır: Görselliği veya görselin gücünü arkasına alan video oyunlar, yazılı tarihsel anlatılarda olduğu gibi psikolojik özdeşim kurup kurmama özgürlüğünü –hatta bu özgürlüğe dair herhangi bir ihtimali– baştan yok sayar. Video oyunlar, okur-oyuncunun hayal kurma eylemini tetiklemekten ziyade, bu eylemi tekeline alır. Ona piksellerden oluşmuş yepyeni bir görsel şölen sunar ve okur-oyuncu bu mekanik hayali yaşarken hem sanal-tarihteki sanal-rolünün, hem de interaktif katılıma dayalı sanal-savaş ortamının sinematografik atmosferinin farkındalığını ve doyumunu yaşar. Eğitim bilimcilere göre video oyunlarla desteklenmiş eğitim programları öğrenciyi eğlenmekten ziyade biraz sıkarak ısrarcı bir öğrenme sürecine sokmaktadır; fakat video oyunların böyle bir iddiası baştan beri hiç olmamıştır. Öyle ki, video oyunlar ile öğrence/eğitlence materyallerini birbirinden ayıran niteliklerden biri de *eğlence eşiği*dir (Guillaume & Jouvelot, 2005: 462-465). Video oyunlar eğlence sunar, eğitim programları ise –ister video oyunlarla desteklensin, ister desteklenmesin– eğitim. Bununla birlikte, video oyunlar, tüm formlarıyla, gösteri çağının görsel tarihyazıcıları gibi çalışırlar. Tarihsel anlatıyı kullanmaktan çekinmedikleri gibi onu istedikleri gibi yapıp bozup yeniden-yazarak adına *oyuncu-okur* dediğimiz, gösteri çağına özgü yeni nesil okur tipine bu sürece dahil olma şansı tanırlar. *Uygarlık kontrolü* sunan herhangi bir oyunda, Hititler'i kontrol eden bir oyuncu-okur, tarihsel bağlamdaki Hititler'i kontrol etmekten ve Hitit tarihini baştan şekillendirdiğini düşünmekten *haz duyar*; fakat yine de kontrol ettiği şeyin tarihsel bağlamdaki *Hititler* olmadığının gayet farkındadır.

Tarihsel içerikli video oyunlar, sanal gerçeklik atmosferini gizemli bir üslupla kurgular ve bu sanal gerçeklik, ikinci doğanın birinci doğaya, hayaletlerin gerçekliğe, şimdinin geçmişe karıştığı bir *bulamaç* halinde oyuncu-okura/görsel-okura *yeni bir bilgi* olarak servis edilir. Bakarız, oynarız, kazanırız –ya da kaybederiz; bir süreliğine bu süreçten ibaret olan anlatı, *bizim simüle edilmiş tarihsel gerçekliğimiz* haline gelir. Yazdığımız tarih, standart bir tarihyazım ürününden farklı, interaktif bir sunu olduğundan ve kabulü adına tarihyazıma ilişkin yerleşik kalıpların yıkımının gerekliliğinden ötürü, gözümüze oldukça farklı görünür. Ardından, video oyunumuz kendi anlatısını şaşkın gözlerimizin önünde yeniden-yıkar ve biz yeni bir anlatıyı yeniden-kurgulamaya başlarız –bu yeniden-yaratım *Martin Jay*'in şu cümleleriyle başlayan ünlü uyarılarını anımsatır ister istemez: *"Göz, ışığın ve rengin pasif reseptörlerinden daha fazlasıdır."* (Jay, 1994: 69-82) Bu döngüsellik içinde, oyuncu-okur olan bizler, tarihe, *onunla oynayarak* müdahil oluruz; bu, gösteri çağının yeni bir paradigmaya dayandırılmış *yeni nesil* tarihyazımında, kurguyla gerçek, kanıyla sanı, hazzın doyumuyla bilişsel manipülasyon arası gidip gelen ve temposunu düşürmeyen bir süreçtir. Bu, *yapay zeka*nın yeniden-yıkılmaya ve yeniden-yaratılmaya açık *oyunlaştırılmış tarihyazımı*dır.

2. 3. *Tarih 3.0*: Bilgisayar, İnternet ve Sanal-Dünyanın Sanal-Tarihyazımı

İnternetin kurulum ve kullanım tarihindeki –kuşkusuz– anılmaya değer isimlerden biri olan *Joseph Carl Robbnet Linklider,* insan-makine ve insan-bilgisayar ilişkilerinin ve bu bağlamda ilerleyen süreçte bir olgu haline gelmiş olan *insan-internet* ilişkisinin –hatta ortakyaşamının– çözümlenmesinde anahtar öneme sahiptir. Bir davranışbilimci ve bilgisayar uzmanı olarak görev aldığı *ARPA (Advanced Research Projects Agency / Gelişmiş Araştırma Projeleri Dairesi)* dahilinde yürüttüğü çalışmalarla, bir tür dijital iletişim kanalı olan *paket yönlendirme (packet switching)* (Derfler Jr., 1998: 435) tabanlı yapısıyla internetin arketipi olarak kabul edilen *ARPANET* isimli ağın kurulumunda fazlasıyla pay sahibidir. II. Dünya Savaşı sonrası dönemde, Harvard'da, sesin insan zihnindeki algılanımlarını inceleyen psiko-akustik çalışmalarıyla ünlenen Licklider'ın, Mart 1960'da yayınladığı *"Man-Computer Symbiosis"* makalesi insanî yapı ile bilgisayar arası bir *ortakyaşama* ilişkin öngörü sayılabilecek bazı varsayımlarda bulunmuş, *cyberpunk* akımına bir ön-fikir verircesine bilgisayarın tarihçesini irdelemekten ziyade *geleceğiyle* ilgilenmiştir (Fano, 1998: 3-22). Licklider'ın *"Man-Computer Symbiosis"* metni, günümüz internet çağının ve internetin bir *dispositif* olarak varlığının anlamlandırılabilmesinin –farklı amaçlar barındırmış olsa da– öncülüğünü yapmıştır. İlerleyen çalışmaları boyunca insan-bilgisayar simbiyozundaki ısrarını sürdüren Licklider, 1962'de *Welden E. Clark*'la yazdığı *"On-Line Man-Computer Communication (Çevrim-İçi İnsan-Bilgisayar İletişimi)"* başlıklı bir başka makalesinde, *insan-bilgisayar simbiyozuna duyulan ihtiyacın artmış ve artmakta olduğunu*, yine bu simbiyozun muhtelif alanlarda sağlaması beklenen kolayları sıralayarak belirtmiştir. Artık, Licklider,

*simbiyoz*dan ziyade farklı ve daha ileri uçtaki bir ihtimali dillendirmektedir: *"İnsan-bilgisayar bütünleşmesi (Man-computer complementation)* (Licklider & Clark, 1962: 113-114)."

"Man-Computer Symbiosis" makalesinde, gelecekteki bir evrede, makinelerin/bilgisayarların insan zekâsı ile ortakyaşama sokulmasıyla oluşturulacak melez bir yapının ya da insan zekasının kodlarıyla bütünleşmiş mekanik bir *yapay zekanın (artificial intelligence)* varolma olasılığını değerlendiren Licklider; bu yapay zekanın bir *gerçek zamanlı düşünme (real-time thinking)* eylemi bağlamında problem çözme konusundaki olası becerilerine dikkat çekmiştir (Licklider, 1960: 5-9). Fakat yine de bir sorun olarak gördüğü *ortak dil* nosyonu insan-bilgisayar simbiyozunu sekteye uğratacak türdendir. Licklider buna karşılık çeşitli talimatlar içeren bir *talimatnâme* önerisinde bulunur:

"Talimat verilen bilgisayar yönleri; talimat verilen insanlar ise amaçları belirler." (Licklider, 1960: 8)

Licklider'ın ortak dil bulmak adına sergilediği bu girişim, günümüzde bilgisayarı yönlendirmemize ve yazdığımız komutlar neticesinde muhtelif sonuçlar almamıza aracı olan komut dilinin oluşturulmasında önemli bir aşamadır. Bu –görece– uzun sürecin sonunda, bilgisayarı kullanım kapasitemiz gelişmiş, gelişmeler silsilesinin son halkalarında da kısaca *internet* olarak andığımız global sahanın kullanıma açılması imkanı doğmuş, böylece bir insan-bilgisayar simbiyozu dahilinde geniş bir bilgi dolaşım ağı üzerinde varolabilmek söz konusu olmuştur. Bununla birlikte, Licklider, idarî kadrosunda yer aldığı, ABD Savunma Bakanlığı'ndan alınan *1 milyon dolarlık* bütçeyle desteklenmiş *ARPANET* projesi kapsamında deneysel bir bilgisayar ağının kurulumunda belirleyici bir rol oynamıştır. Bu devlet destekli bilgisayar ağı projesi, modern web dünyasının arketipi olmakla birlikte, internetin temel yapısının anahatlarının çizilmeye başlandığı, milat sayılabilecek derecede önemli bir evre olarak anılmaktadır. Fakat, bu *ağlar arası ağ*, 1969'da UCLA'daki doğumunun ardından ancak 1990'lı yılların ortalarına doğru ticarî amaçlarla kullanılmaya başlanabilmiştir. Bu süreçte, Eylül 1973'te, *University College London*'a uzanan uydu bağlantısının kurulmasıyla, bu ağlar arası ağ, uluslararası boyuta ulaşmıştır. Yine aynı dönemde, ağ, ABD'de, –günümüzde bilişim alanındaki gelişmiş üretimin merkezi sayılabilecek– *Silikon Vadisi*, Los Angeles, Boston ve Washington gibi kentlerden, kısmen de New York Üniversitesi'nden erişime açık hâle getirilmiştir (Blum, 2014: 45-66).

Günümüz bilgi dolaşım ağının –ya da daha popüler bir tabirle *bilgi otoyolu*nun– sanal zemininin manipülatif etkisini muhtelif alanların her birinde, örtülü ya da açık biçimlerde, hissedebilmek mümkündür. Gerçekten de *yaşamlarımızın her bir köşesinde*, bireysel ve hukuksal özgürlüğümüzü ve tavrımızı tehdit eden denetim teknolojileriyle desteklenmiş yeni bir *trend*i bulabilmek imkan dahilindedir. *Andrew Feenberg*'e göre, bu çatışma, tam da internetin *tamamlanmamış* bir yapıda olduğunun kanıtı niteliğindedir. Bu *tamamlanmamışlık* ise internetin tamamen geliştirilmiş bir teknoloji olmadığını, yani

bir *buzdolabı* ya da *tükenmez kalem*in tamamlanmışlığıyla özdeş olmadığını gösterir (Feenberg, 2012: 3). Bu tamamlanmamış alan, sanal-otonom bölgelerin varlığıyla birlikte, güçlü denetim mekanizmalarının varlık göstermesine de imkân tanır. Bu kapsamlı ve gündelik yaşama nüfuz edebilmiş denetim mekanizmalarının gözetimi altında, internet kullanıcıları, sanal-dünyada, *Gilles Deleuze* ve *Felix Guattari*'nin *"madenci"* figürü misali (Deleuze & Guattari, 1990: 128-129) *ne tam bir göçebe ne de bir devlet aygıtına tam olarak bağlı* bir düzende/düzensizlikte geçici otonomluklara dayalı varlıklar oluştururlar. Bu yarı-göçebe yaşam, –belki de– *kendi kendine yeterlilik* üzerinden de değerlendirilebilecek bir üretim-dağıtım-bölüşüm ilişkisini –veya ilişkiler ağını– beraberinde getirir. *Blog* ve *website* örneklerinin bir trendden de öte, artık kültür nesneleri haline geldiği günümüzde, sanal-dünyanın yarı-göçebe madencileri, bulup çıkardıkları malzemeyi kendilerince işlerken bulundukları bu yarı-denetim–yarı-serbesti ortamının sınırları dahilinde, *galeri* misali kurguladıkları *blog*larında/*web site*lerinde, herhangi bir formel etiğin *doğrudan* baskısı altında kalmaksızın ve –ekseriyetle– amatör bir üslupla dolaşıma sokarlar.**** Bu dolaşım bilginin erişilebilirliğini artırdığı gibi, tarihyazım eylemini de daha önce hiç olmadığı kadar erişilebilir kılar. Bu türden sanal-dünyada tarihyazım ürünleri verebilmek adına ise bir adet kişisel bilgisayar ve seçili birkaç metin dahi yeterli sayılabilecek araçlardandır. Elbette, bu imkân, internet ortamında üretilmiş tüm metinlerin itibarsızlaştırılmasına bir sebep sunamaz ya da bir mazeret olamaz. İnternet ortamı, salt meraklı amatörler için değil, profesyoneller için de görsel-okurlarıyla doğrudan ve üstelik karşılıklı bir ilişki kurabilecekleri önemli bir sahadır. Fakat bu kurulan ilişki her ne denli doğrudan yazışmalar üzerinden kurulması dolayısıyla tüzel kişiliklere dayanıyor ve bunların varlığını gerektiriyor sayılsa da *Clifford Stoll*'ün eleştirilerinde, internetin hiç de zannedildiği gibi güvenilir ve sağlıklı bir iletişim platformu olmadığı savunulmaktadır. Stoll'ün 1989'da kaleme aldığı *"The Cuckoo's Egg: Tracking a Spy Through the Maze of Computer Espionage"* başlıklı metni; California'daki (ABD) Lawrence Berkeley National Laboratory bilgisayarlarına izinsiz giriş yapan bir kullanıcının *"hacker"* olduğunun anlaşılması neticesinde gelişen araştırmanın, Stoll'ü ve araştırmayı yürüten çalışma arkadaşlarını, ilerleyen süreçte muhtelif ülkelerin resmî istihbarat servisi çalışanlarının da dahil olacakları ve hacker gruplarının peşine düşecekleri daha kompleks bir maceraya sürükleyişinin öyküsünü anlatır. Bu bağlamda, Stoll, metninin önsözünde, internetin yapısında ciddi bir güvenlik açığının bulunduğunu, üstelik bu durumu kötücül amaçlarla kullanacakların da meselenin varlığından haberdar olduğunu açıklamak adına ilgili metni kaleme aldığını belirtir (Stoll, 2000: v). Güvenlik açıklarının haricinde, Stoll, internetin, *hayalperestlerin* imgeleminde yer etmiş *interneti kullanarak evinden çalışanlardan*, *interaktif kütüphanelerden*, çoklu medya araçlarının kullanımının söz konusu olduğu dersliklerden ve *dijital ağların sağladığı özgürlüğün*

* Buradaki *"doğrudan"* vurgusu, bu türden tarihyazım ürünleri vermekte olan internet kullanıcılarının hukukî yaptırımlardan tamamen muaf tutulduklarını değil; bu hukukî yaptırımların ve *bilim etiği* gibi görece bağlayıcı normların etkisini doğrudan hissedip hissetmemeleri meselesine ilişkin bir kanaat bildirmektedir.

yönetimleri demokratikleştireceği beklentisinden müteşekkil gelecek hayallerinin geri plânda büyük sorunlar sakladığını savunmuştur. İnsanların birbirlerinden izole edilmekte oldukları saptamasında bulunan Stoll'e göre, tekno-iletişim, insanî iletişim metotlarını kurutmaktadır. Bununla birlikte, Stoll'ün *hiçbir çevrim-içi veritabanının günlük gazetenin yerini alamayacağını* savunan iddiaları (Stoll, 26.02.1995); elbette, internetin gücünün doruğa ulaştığı, sosyal ve siyasal alanlarda bu denli yaygınlaştığı, elektronik aletlerin ve internetin gündelik kültür üzerinde egemenlik kurduğu günümüzde erken-uyarı sayılabilmesi bakımından değerlidir, fakat tutmamış bir kehanet olması bakımından da miadını doldurmuş bir görüşe denk düşer. Stoll'un bu iddialarını içeren yazısını kaleme aldığı 1995 yılı, *henüz çözüm sağlamak için geç kalınmamış* bir tarih gibi görünebilir; fakat teknolojiyi olumsuzlayacaksak, bulunduğumuz dönem *artık her şey için çok geç kalınmış* bir dönemdir. Tıpkı, Sartori'nin betimlemesindeki gibi, *internette sörf yaparken (surfing the web) boğulmak* (Sartori, 2004: 42) artık fazlasıyla olası hâle gelmiştir. Stoll'un öngörülerinden ziyade, Licklider haklı çıkmıştır: İnsan-bilgisayar simbiyozu sadece cyberpunk/bilim-kurgu eserlerine ya da filmlerine konusunu veren bir nosyon olmaktan çıkıp gündelik yaşamlarımızın alt-metni oluvermiştir. Üstelik, bu alt-metin, satır aralarında orada olduğunu haykıran dezenformasyon payını da barındırmıştır ve hâlâ barındırmaya devam etmektedir.

Yanıltıcı içerik söz konusu olduğunda anılması gereken en önemli meselelerden biri, özellikle yazılı içerikler barındıran sitelerde görülen *hoax* meselesidir. Gerçeği gizlemek suretiyle ve nükteli bir üslupla kasten yazılmış/üretilmiş materyalleri tanımlayan *hoax*, internette, özellikle *internet ansiklopedisi* türü platformlarda sıkça karşılaşılan meselelerden biri olarak görülmektedir. Bu anlamda, amatör yazarların kaleme almış oldukları *her şeyi* sunabilmelerine müsait bir platform olarak Wikipedia, gerçeğin *hoax* içeriklerden çoğu zaman ayırt edilememesi dolayısıyla, aynı zamanda kamuoyunun yanılgılara dayalı olarak biçimlendirilmesine de oldukça müsait bir saha teşkil etmiştir. Bununla birlikte, Wikipedia yönetimi, süregelen hoax meselelerine bir çözüm getirebilmek adına 2006 yılında aldığı bir kararla sadece sınırlı sayıda yazarın platformda yazı/makale yayınlayabileceği bir izin sistemi oluşturmuştur. Bu sisteme göre; platforma yüklenen her bir yeni içerik, platform kullanıcılarınca denetlenmekte, şüpheli görüldüğü takdirde *işaretlenerek* silinmesi gerektiği ibaresiyle platform yönetimine gönderilmektedir. Her ne denli hoax içeriklerin önüne geçilmeye çalışılmışsa da çalışmalardan çıkan sonuçlar itibarıyla meselenin sonlanmamış olduğu aşikârdır (Kumar, West & Leskovec, 11.04.2016: 592-593). Tüm bu verilerin yanı sıra, *hoax* üretiminin ve paylaşımının salt ansiklopedik bilgiler içeren platformlarla sınırlı tutulmamak suretiyle, özel tasarlanmış *hoax web sitelerinde* yayınlandığını söyleyebilmek de mümkündür.

Hoaxlar için özel tasarlanmış web sitelerine verilebilecek örnekler oldukça fazladır. Sadece Türkiye menşeili web tabanlı popüler platformlar dahi yeterince mevcuttur. Bunlar arasından seçmiş olduğumuz bir örnek, hoax türü haberlerin oluşturduğu

sorunlu kamuoyunu ölçebilmek adına oldukça fikir vericidir. Ziyaretçilerini, ana sayfasında *"Sitede yer alan haberlerin hepsi, kişilik bölünmesi yaşayan, şizofren bir yazarın kafasında yarattığı hayali olaylardır. O yüzden bu haberlere inanabilirsiniz ama ciddiye alıp dava açan dombilidir."* biçiminde mizahî bir ibareyle karşılayan *"Kirpice.com"* isimli web sitesinde, 30 Temmuz 2015 tarihinde yayınlanan *"ABD'de yapılan yeni kazılar, kızılderililerin Türk olduğu iddialarını doğruladı"* başlıklı bir asparagas haberde, özetle; *Kuzey Arizona Üniversitesi Arkeoloji ve Antropoloji bölümü profesörü Dr. Francis Smiley'in başkanlık ettiği bir ekip tarafından, Arizona'nın Finiks kentinde yürütülen çalışmalarda bulunan Kızılderili dilinde yazılmış taş yazıtların okunması neticesinde, Kızılderililerin Türk olduğunun ortaya çıkarıldığı (http://www.kirpice.com/abddeki-kazilarda-ortaya-cikan-yeni-bulgular-kizilderililerin-turk-oldugu-iddialarini-dogruluyor/)* anlatılır. Haber yazısında, Orta Asya Türk kültüründe yer etmiş olan *at-avrat-silah* gibi metaforik nesnelerin, Kızılderililer'de de *"Poawi Haei"* olarak bilinen ve *"kutsal üçlü"* olarak anılan üçlemeye denk düştüğü, bunun da Kızılderililer'in Türk oldukları kanısını kuvvetlendirdiği açıklanır. Dikkatli bir okuyucunun rahatlıkla anlayabileceği üzere, haber, bir hoax olduğunu belli eden gayet fark edilir ipuçları içermektedir. Buna rağmen, ilgili üretimin, aralarında haber, *arkeoloji*, *tarih*, genel kültür, forum ve sosyal paylaşım sayfalarının da yer aldığı onlarca farklı web adresinde yayınlanmış olduğu incelememiz neticesinde saptanmıştır. Bakıldığında, içinde doğrudan tarihyazımla veya arkeolojik çalışmalarla ilgilendiğini yayın politikaları kapsamında belirten sitelerin dahi yer aldığı bu hoax mağdurları listesi, kullanıcıları internet tabanlı yazınsal üretim süreçlerindeki güvenlik sorunlarını yeniden düşünmeye çağırmaktadır. Kimi web sitelerinde ise durum daha enteresandır; mizah üretildiği özellikle vurgulanan hoax sitelerinden buna rağmen mağdur olan bu sitelerden bazılarında, doğrudan alıntılanan metinlerin sonunda, kaynak belirtmek adına *"Kirpi bilim-teknoloji"* ibaresinin düşüldüğü görülmüştür. Hoax, uluslararası web tabanında sıklıkla yaşandığı gibi, Türkiye merkezli sunuculardan internete bağlanan kullanıcıları da etkilemiş; görselin gücünü ve bilgi akışının manipülasyonu tetikleyici hızını yazılı kültürün en kadim metodu olan *yazmak* edimi üzerinden kullanarak hatırı sayılır bir kamuoyu bölümünde rahatlıkla hakimiyet kurabilmiştir. Bu *başarı*, salt ilgili haberi kaleme alan yazarın başarısı olarak değerlendirmekle sınırlı tutulamaz. *Başarı*, ne özellikle sitede, ne de özellikle sitede bu haberi yayınlayan yazardadır. Başarı doğrudan gösterinin gücünün temel teknik bileşenlerle biraraya getirildiği *web dünyasınındır.* Böyle bir dünyada tarihyazım faaliyetlerinde bulunmak hem oldukça kolay hem de – Clifford Stoll›un da tabiriyle– *bilgi çöplüğü*nde boğulma ihtimalini de barındırdığından, oldukça zor bir eylem biçimidir. *Sanal anlatıcı* formunun hakimiyet alanlarından biri olan internet dünyasındaki bu iki başlı yapı, günümüz gösteri dünyasında *"sorgulayıcı okuma/yazma"* tavsiyelerini; ilgili yöntemi doğrudan işlevsizleştiren, *ikinci doğa* olarak da nitelendirilebilecek *sanal-dünya*yı ve bu dünyadaki tarihyazım girişimlerinin değişim sonrası edindiği *yeni deri*sini gözlerimize hiç de çekici olmayan, fakat kayıtsız da

kalınamayan ironik bir gösteri halinde sunmuştur ve günümüzde hâlen sunmaya devam etmektedir.

3. Sonuç Yerine: Sanal Anlatıcı'nın Etkileri ve Yapay-Doğası Üzerine Düşünmek

Yazılı kültürün, görselin gücünün bir uydusu haline geldiği günümüz dünyasının başat kültürü olan gösteri ve onun malzemesinden yoğurulmuş gündeliğin manipülasyonunun aygıtları, sanal çehreleriyle, bilginin dolaşımının yeni biçimlendiricileri haline gelmiştir. Günümüz dünyası, bilginin görselleştirildiği, görselin de başat bilgi aktarım aygıtı olarak kullanıldığı bir evre olmakla birlikte; gösteri ile bilgi arası etkileşimin detaylarının muğlaklaştığı ve tahakküm erkinin hangi unsurun tasarrufunda olduğunun anlaşılamadığı sanal bir deri ile sarmalanmıştır. Bilginin başat iktidar aygıtı olarak kullanıldığı modern çağın ardından; bu çağın dönüşüm sürecinde devreye giren gösterinin gücü, kanaatimizce, kendi öz-bilgisini/*gösterinin bilgisi*ni üretmiş; ardından, sunucularla terminaller arası gidip gelen ağ sistemlerinin yoğunluklu kullanımına dayalı yeni bir bilgi-dolaşım-rotası –ya da *bilgi otoyolu*– üzerinde bu yeni bilgi türünün dolaşımını sağlamıştır. Gösterinin bilgisi, gündeliğin birçok alanında bilgiye ve onun aktarımına ruhunu veren dominant bir kaynak haline gelmiştir; bilginin inandırıcılık kazanmasının mümkünatı artık gösterinin ekranlardan, bilgisayar komutlarından, bağlantı ağlarından ve komplike *akıllı* telefonlarından sarkan ellerindedir. Tüm bu gösterinin gücü, salt gündeliğin bilgisini değil; bilimlerin özgün terminolojilere dayalı bilgisinin dolaşımını da etkisi altına almaktadır.

Tarihyazım çerçevesinde ele almış olduğumuz gösteri ve onun etkileri nosyonu, özgün olmasına özen gösterdiğimiz ilgili çalışmamızın yine özgün bir ürünü olan *"sanal anlatıcı"* isimli bir terim ya da dispositif– üzerinden değerlendirilmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda, belirtilmelidir ki; sanal anlatıcı kısıtlı bir öge ya da basit bir bileşen değildir. Belirli sınırlarla çevrelenmiş bir yaşam alanı olmadığı gibi, yaşamını sonlandıracağı beklentisi ya da bu varsayıma konu edilebilecek varsayımsal bir dezenkarnasyon evresi de söz konusu değildir –üstelik söz konusu olması henüz olası görünmemektedir. *Sanal anlatıcı* salt web dünyasının ürünlerinin bir parçası olmakla kalmayıp gündelik yaşam standartlarından bilimsel bilginin aktarımına dek yayılı geniş bir alanda sürdürdüğü egemenliğinin altın çağını yaşamaktadır. Sanal anlatıcı, tüm bu alanların edindikleri ve edinmeye devam ettikleri yeni derilerinin hem üreticisi hem de karakteristik doğası olan gösterinin yeni dolaşım dilidir.

Sanal anlatıcı, yaşam sahası günümüz dünyasında uçsuz bucaksız sınırlara ulaşmış ve milyonlarca sanal partikülün bir araya getirdiği muğlak derisine sarmalanmış bir *ouroboros* misali yaşamına devam etmektedir: Bir *ouroboros* misali kendi kendisini yutar ve bunu yaparken yine kendi kendisini sirküle eder. Adeta bir fizik-ötesi-varlık izlenimi uyandıran derisinin dış katmanının aksine, etki alanı bizzat gündelik yaşamın kadim köklere dayandırılabilecek muhtelif dinamolarıdır. Sanal anlatıcı bu dinamoları işlevince

dönüştürür; onun oluşturduğu yeni doğa, birinci ve ikincisinin ardından üçüncü bir doğa olmaktan ziyade; ikinci doğanın bir mutasyonu olarak uzayda bir varlık oluşturur. Kendi türünü yaratmaktan ya da kendi yaşam alanını kurmaktan öte, *sanal anlatıcı*, dönüşüme uğrattığı yapıların gözeneklerinde yaşamını sürdürür ve etkisi altına aldığı yapıyı oradan –belki dışarıdan içeriye doğru– şekillendirir. Zira, sanal anlatıcı, yoktan tek başına var olmuş ya da var edilmiş bir yapı değildir; o, mistifikasyon girişimlerinin de ötesinde, gösteri çağının en temel dağıtım aygıtları arasında gelir.

Gösterinin tarihyazıma etkileri bağlamında tarihsel içerikli tiyatro eserlerinin de içeriğe dahil edilebileceği tezine karşılık kanaatimizce şu yönde bir açıklama girişiminde bulunmak gerekir: Tiyatro, her ne denli görselliğin doğrudan kullanıldığı, görselin gücünün fazlasıyla hissedildiği *doğrudan* bir gösteri ve gösterim alanı olarak var ise de, izleyicisiyle doğrudan ilişkisi bağlamında görselleştirme işinin henüz komplike kurgu aygıtlarına devredilmediği, gösteri çağının erken dönem ürünlerinden biridir. *Christian Metz*'in de ortaya attığı *görme rejimi (scopic regime)* dahilinde mesele değerlendirildiğinde, tiyatronun özgün yapısının, sinemada –ve elbette bununla birlikte ardıl dönemin ürünleri olarak video oyunlarında ve web sitelerinde– yaratılana nazaran daha etkenliğe açık bir noktada bulunduğunu belirtebilmek mümkündür. (Metz, 2001: 56-68) Oysa, sinemanın başını çektiği tüm bu gönderimsel sistemler yine özgün görme rejimleri bağlamında kendi özgün gerçeklik tasarımlarını yaratmışlar ve kendi sanal anlatıcı formlarını var etmişlerdir. Keza, bu surette denebilir ki, tiyatronun gücü, görselliğinin gücüdür; fakat televizyonun, sinemanın, video oyunların, internet gönderilerinin ve tüm bunların görece daha komplike kurgu ve sunu metotlarının karşısında, tiyatro –özellikle XVIII. ve XIX. yüzyıllardaki sosyal etkilerinin aksine– hem belirli bir sosyal katmana özgü sayılmış alanlarla sınırlanmış/sınırlandırılmış, hem de diğer ürünlere nazaran erişim kolaylığı görece daha az olan ayrıksı bir varlıktır. Gösterinin dijitalizasyon çağında tiyatronun ardıllarına –adeta– devrettiği popülerliğinin ölçüsünü görebilmek de bu yüzden pek zor değildir.

Sanal anlatıcı, tarihyazım sürecinde belli başlı bazı özellikler gösterir. Bilgiyi gösteri mekanizmasının bir ürünü haline getirirken, onu gösterirken gizler. Onun yarattığı bu gizem, görümsenebilecek gösteri dilinin bilinçdışında kendisine yer bulur. Gösteriye inanan görsel-okur için, gösteri ve onun sunumu, aranabilir doğrunun ta kendisidir. Sanal anlatıcı, kendisini söylemde var eder ve bu noktada artık izleyici için idrak edilmeye başlanan şey bilginin nesnesi olarak gösteri değil, gösterinin nesnesi olarak bilgidir. Gösterinin manipülasyonuna uğratılmış bilgi, gizlerken gösterir ve gösterirken inandırır. Hakimiyet kurduğu alanlarda kendini bir dolaşım metodu ya da aygıtı olarak sunarken, alanın temel yapısına nüfuz eder. Bununla birlikte, sanal anlatıcı, tarihyazım ölçeğinde, onun tüm bedenini kaplayacak olan yeni derisi haline gelmekte, üstelik gittikçe mevcut gücünü artırmaktadır.

Sanal anlatıcı, gösteri çağında, bilginin görünmeyen öğretmenidir artık. Onun

alamet-i farikası, Debord'un gösteri çözümlemesinde ve eski bir deyişin içerisinde geçtiği gibidir adeta: Televizyon ekranlarının, ağ terminallerinin, bilgisayar yazılımlarının ve video oyunların sinematik yapısının ruhu *sanal anlatıcı* formudur. *Sanal anlatıcı*nın en büyük *hilesi* ise, yazarı ve görsel-okuru, kendisinin aslında hiç var olmadığına inandırmasından da ziyade; görsel-okurun, kendisiyle –yani sanal anlatıcıyla– bir bütünleşim ve özdeşleşim kurmasını sağlayarak, kimlik değişimlerine ve yanılgılara dayalı bir varlık paranoyası yaratmasıdır. Sanal anlatıcı, ancak görsel-okurun ta kendisi haline geldiği ve okuru da buna inandırdığı anda görevini tamamlar. Sanal anlatıcı, bizim dijitalize edilmiş modern bireyliklerimizin nihai *alter egosu*dur.

Ve tüm bu anlatı, onun, piksellerden, dramatize sunumlardan, *hayaletler*den, mekanik soğukkanlılığından oluşmuş paradoksal yapısındaki bir çentikten ibaret, naçizane bir anlama ve çözümleme girişimidir.

KAYNAKÇA

Abbate, J. (1999). *Inventing the Internet.* Massachusetts: The MIT Press.

Adorno, T. W. (2011). *Kültür Endüstrisi - Kültür Yönetimi.* (N. Ülner, M. Tüzel, & E. Gen, Çev.) İstanbul: İletişim.

Arnheim, R. (2015). *Görsel Düşünme*. (R. Öğdül, Çev.) İstanbul: Metis.

Barthes, R. (1981). *Camera Lucida: Reflections on Photography*. (R. Howard, Trans.). New York: Hill and Wang.

Baudrillard, J. (2014). *Simülakrlar ve Simülasyon.* (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı.

Blum, A. (2014). *Tubes: İnternetin Merkezine Yolculuk.* (E. Demir, Çev.) İstanbul: Altıkırkbeş.

Bourdieu, P. (1997). *Televizyon Üzerine.* (T. Ilgaz, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi.

Carr, E. H. (2011). *Tarih Nedir?* (M. G. Gürtürk, Çev.) İstanbul: İletişim.

Collingwood, R. G. (2005). *Tarihin İlkeleri ve Tarih Felsefesi Üzerine Başka Yazılar.* (A. H. Aydoğan, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi.

Copleston, F. (2004). *Kant.* (A. Yardımlı, Çev.) İstanbul: İdea.

Debord, G. (1996). *Gösteri Toplumu ve Yorumlar.* (A. Ekmekçi, & O. Taşkent, Çev.) İstanbul: Ayrıntı.

Deleuze, G., & Guattari, F. (1990). *Kapitalizm ve Şizofreni 1 - Göçebebilimi İncelemesi: Savaş Makinası.* (A. Akay, Çev.) İstanbul: Bağlam.

Derfler Jr., F. J. (1998). *Network Sistemleri.* (B. Cerit, Ed., & A. Serçe, Çev.) İstanbul: Sistem.

Descartes, R. (1996). *Yöntem Üzerine Söylem*. (A. Yardımlı, Çev.) İstanbul: İdea.

Eisenstein, S. (1975). *Bir Sinemacının Düşünceleri.* (A. Arna, Çev.) İstanbul: Yol.

Eisenstein, S., Pavlenko, P. (Yazarlar), Eisenstein, S., & Vasilyev, D. (Yönetenler). (1938). *Александр Невский / Aleksandr Nevskiy* [Sinema Filmi]. SSCB.

Fano, R. M. (1998). *Joseph Carl Robnett Licklider, 1915-1990.* Washington D.C.: National Academies Press.

Feenberg, A. (2012). Introduction: Toward a critical theory of the Internet. In A. Feenberg, & N.

Friesen, *(Re)Inventing the Internet* (pp. 3-17). Rotterdam: Sense Publishers.

Ferro, M. (1995). *Sinema ve Tarih.* (T. Ilgaz, Çev.) İstanbul: Kesit.

Foucault, M. (2001). Benlik Teknolojileri. M. Foucault, H. Gutman, & P. H. Hutton içinde, *Kendini Bilmek* (s. 4-11). İstanbul: Om.

Foucault, M. (1999). *Bilginin Arkeolojisi.* (V. Urhan, Çev.) İstanbul: Birey.

Furmanov, D. (Yazar), Vasilyev, G., & Vasilyev, S. (Yönetenler). (1934). *Чапаев / Çapaev* [Sinema Filmi]. SSCB.

Guillaume, D., & Jouvelot, P. (2005). Motivation-driven educational game design: Applying best practices to music education. *2005 ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology* (pp. 462-465). Valencia: ACM.

Horkheimer, M., & Adorno, T. W. (1995). *Aydınlanmanın Diyalektiği: Felsefî Fragmanlar - I.* (O. Özügül, Çev.) İstanbul: Kabalcı.

Jay, M. (1988). Scopic Regimes of Modernity. In H. Foster, *Vision and Visuality* (pp. 3-23). Seattle: Bay Press.

Jay, M. (1996). *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. California: University of California Press.

Jonathan, N. (2004). *Amerikan Savaşı Vietnam, 1960-1975.* (D. Tarkan, Çev.) İstanbul: Metis.

Kolektif. (1997). *Age of Empires Manual*. Microsoft Corp. & Ensemble Studios Corp.

Kolektif. (10.04.2017a). *Age of Empires*. 04 10, 2017 tarihinde https://www.ageofempires.com/about/ adresinden alındı

Kolektif. (10.04.2017b). 04 10, 2017 tarihinde https://gamefaqs.akamaized.net/box/7/9/6/52796_back.jpg adresinden alındı

Köse, H. (2004). *Bourdieu Medyaya Karşı - Medya: İşbirlikçi, Zorba ve Çığırtkan*. İstanbul: Papirüs.

Kumar, S., West, R., & Leskovec, J. (11.04.2016). Disinformation on the Web: Impact, Characteristics, and Detection of Wikipedia Hoaxes. *WWW '16 Proceedings of the 25th International Conference on World Wide Web* (pp. 591-602). Republic and Canton of Geneva: International World Wide Web Conferences Steering Committee.

Licklider, J. C. (1960). Man-Computer Symbiosis. *IRE Transactions on Human Factors in Electronics, 1* (1), 4-11.

Licklider, J. C., & Clark, W. E. (1962). On-Line Man-Computer Communication. *AIEE-IRE '62*, (pp. 113-128). San Francisco.

Lyotard, J.-F. (2013). *Postmodern Durum.* (İ. Birkan, Çev.) Ankara: BilgeSu.

Manheim, J. B. (1991). *All of the People, All of the Time: Strategic Communication and American Politics.* New York: Routledge.

Merleau-Ponty, M. (2016). *Göz ve Tin*. (A. Soysal, Çev.) İstanbul: Metis.

Metz, C. (2001). *Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier*. (S. Heath & C. MacCabe, Ed.). (B. Brewster, Trans.). Londra: Palgrave Macmillan.

Munslow, A. (2000). *Tarihin Yapısökümü.* (A. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Ayrıntı.

Nietzsche, F. (1986). *Tarihin Yaşam İçin Yararı ve Zararı Üzerine.* (N. Bozkurt, Çev.) İstanbul: Say.

Read, H. (1955). *The Philosophy of Modern Art*. New York: Meridian Books.

Rollberg, P. (2009). *Historical Dictionary of Russian and Soviet Cinema.* Maryland: Scarecrow.

Sartori, G. (2004). *Görmenin İktidarı.* (G. Batuş, & B. Ulukan, Çev.) İstanbul: Karakutu.

Simmel, G. (2010). *Tarih Felsefesinin Problemleri.* (G. Aytaç, Çev.) Ankara: Doğu Batı.

Sontag, S. (2008). *Fotoğraf Üzerine.* (R. Akçakaya, Çev.) İstanbul: Altıkırkbeş.

Stahl, R. (2010). *Savaş Oyunları A.Ş.* (Y. Alogan, Çev.) İstanbul: Ayrıntı.

Stoll, C. (1995, 02 26). *Why the Web won't be Nirvana.* 04 13, 2017 tarihinde Newsweek.com: http://www.newsweek.com/clifford-stoll-why-web-wont-be-nirvana-185306 adresinden alındı.

Stoll, C. (2000). *The Cuckoo's Egg: Tracking a Spy Through the Maze of Computer Espionage*. New York: Simon & Schuster.

Thilly, F. (2000). *Bir Felsefe Tarihi.* (N. Küçük, & Y. Çevik, Çev.) İstanbul: İdea.

Wainwright, A. M. (2004). Teaching Historical Theory through Video Games. *The History Teacher , 47* (4), 579-612.

Wallace, R. (Yazar), & Wallace, R. (Yöneten). (2002). *We Were Soldiers / Bir Zamanlar Askerdik* [Sinema Filmi]. ABD.

Yılmaz, E. (1997). *Amerikan Sinemasında Savaş ve Vietnam Filmleri.* İstanbul: Leya.