Savaş Oyunları A.Ş.

Roger Stahl



İngilizce'den Çeviren: Yavuz Alogan

AYRINTI

SAVAŞ OYUNLARI A.Ş. • Roger Stahl

Roger Stahl

Georgia Üniversitesi Sözlü İletişim Bölümü'nde Yardımcı Doçent'tir. Çalışmaları, *Rhetoric and Public Affairs*, *The Quarterly Journal of Speech* ve *Critical Studies in Media Communication* gibi yayınlarda yer almıştır. Media Education Foundation tarafından dağıtımı yapılan 2007 tarihli dokümanter film, *Militainment, Inc.: Militarism and Pop Culture*'ın metnini yazmış, yapımcılığını üstlenmiş ve filmi seslendirmiştir.

Ayrıntı: 568
İnceleme Dizisi: 231

Savaş Oyunları A.Ş.
Roger Stahl

Kitabın Özgün Adı
Militainment, Inc.
War, Media and Popular Culture

İngilizce'den Çeviren
Yavuz Alogan

Yayına Hazırlayan
İlkay Özküralpli

Düzelti
Esra Koç

© 2010 Taylor and Francis Group
"Anthorized translation from English language edition published by Routledge Inc., part of Taylor & Francis Group LLC."

Bu kitabın Türkçe yayım hakları
Ayrıntı Yayınları'na aittir.

Kapak Düzeni
Gökçe Alper

Dizgi
Esin Tapan

Baskı ve Cilt
Kayhan Matbaacılık San. ve Tic. Ltd. Şti.
Davutpaşa Cad. Güven San. Sit. C Blok No.:244 Topkapı/İstanbul
Tel.: (0212) 612 31 85

Birinci Basım *2010*

Baskı Adedi *2000*

ISBN 978-975-539-584-5
SERTİFİKA NO.: 16061

Roger Stahl

Savaş Oyunları A.Ş.

İNCELEME DİZİSİ

YEŞİL POLİTİKA/*J. Porritt* ◢ MARKS, FREUDVE GÜNLÜK HAYATIN ELEŞTİRİSİ/*B. Broum* ◢ KADINLIK ARZULARI/*R. Coward* ◢ NASIL SOSYALİZM? HANGİ YEŞİL? NİÇİN TİNSELLİK?/*R. Bahro* ◢ İKİBİN'E DOĞRU/*R. Williams* ◢ YARIN/*R. Havemann* ◢ DEVLETE KARŞI TOPLUM/*P. Clastres* ◢ EDEBİYAT KURAMI/*T. Eagleton* ◢ EZİLENLERİN PEDAGOJİSİ/*P. Freire* ◢ SANAYİ SONRASI ÜTOPYALAR/*B. Frankel* ◢ İŞKENCEYİ DURDURUN!/*T. Akşam* ◢ ZORUNLU EĞİTİME HAYIR!/*C. Baker* ◢ SESSİZYIĞINLARIN GÖLGESİNDE YA DA TOPLUMSALIN SONU/*J. Baudrillard* ◢ ÖZGÜR BİR TOPLUMDA BİLİM/*P. Feyerabend* ◢ VAHŞİ SAVAŞÇININ MUTSUZLUĞU/*P. Clastres* ◢ GÖSTERİ TOPLUMU VE YORUMLAR/*G. Debord* ◢ AĞIR ÇEKİM/*L. Segal* ◢ CİNSEL ŞİDDET/*A. Godenzi* ◢ ALTERNATİF TEKNOLOJİ/*D. Dickson* ◢ ATEŞ VE GÜNEŞ/*I. Murdoch* ◢ OTORİTE/*R. Sennett* ◢ TOTALİTARİZM/*S. Törmey* ◢ İSLAM'IN BİLİNÇALTINDA KADIN/*F. Ayt Sabbah* ◢ MEDYA VE DEMOKRASİ/*J. Keane* ◢ ÇOCUK HAKLARI/*Der. B. Franklin* ◢ ÇÖKÜŞTEN SONRA/*Der: R. Blackburn* ◢ SINIRLARI YIKMAK/*M. Mellor* ◢ KAPİTALİZM, SOSYALİZM, EKOLOJİ/*A. Gorz* ◢ AVRUPAMERKEZCİLİK/*S. Amin* ◢ AHLÂK VE MODERNLİK/*R. Poole* ◢ GÜNDELİK HAYAT KILAVUZU/*S. Willis* ◢ SİVİL TOPLUM VE DEVLET/*Der: J. Keane* ◢ TELEVİZYON: ÖLDÜREN EĞLENCE/*N. Postman* ◢ MODERNLİĞİN SONUÇLARI/*A. Giddens* ◢ DAHA AZ DEVLET DAHA ÇOK TOPLUM/*R. Cantzen* ◢ GELECEĞE BAKMAK/*M. Albert – R. Hahnel* ◢ MEDYA, DEVLET VE ULUS/*P. Schlesinger* ◢ MAHREMİYETİN DÖNÜŞÜMÜ/*A. Giddens* ◢ TARİH VE TİN/*J. Kovel* ◢ ÖZGÜRLÜĞÜN EKOLOJİSİ/*M. Bookchin* ◢ DEMOKRASİ VE SİVİL TOPLUM/*J. Keane* ◢ ŞU HAİN KALPLERİMİZ/*R. Coward* ◢ AKLA VEDA/*P. Feyerabend* ◢ BEYİN İĞFAL ŞEBEKESİ/*A. Mattelart* ◢ İKTİSADİ AKLIN ELEŞTİRİSİ/*A. Gorz* ◢ MODERNLİĞİN SIKINTILARI/*C. Taylor* ◢ GÜÇLÜ DEMOKRASİ/*B. Barber* ◢ ÇEKİRGE/*B. Suits* ◢ KÖTÜLÜĞÜN ŞEFFAFLIĞI/*J. Baudrillard* ◢ ENTELEKTÜEL/*E. Said* ◢ TUHAF HAVA/*A. Ross* ◢ YENİ ZAMANLAR/*S. Hall-M. Jacques* ◢ TAHAKKÜM VE DİRENİŞ SANATLARI/*J. C. Scott* ◢ SAĞLIĞIN GASPI/*I. Illich* ◢ SEVGİNİN BİLGELİĞİ/*A. Finkielkraut* ◢ KİMLİK VE FARKLILIK/*W. Connolly* ◢ ANTİPOLİTİK ÇAĞDA POLİTİKA/*G. Mulgan* ◢ YENİ BİR SOL ÜZERİNE TARTIŞMALAR/*H. Wainwright* ◢ DEMOKRASİ VE KAPİTALİZM/*S. Bowles-H. Gintis* ◢ OLUMSALLIK, İRONİ VE DAYANIŞMA/*R. Rorty* ◢ OTOMOBİLİN EKOLOJİSİ/*P. Freund-G. Martin* ◢ ÖPÜŞME, GIDIKLANMA VE SIKILMA ÜZERİNE/*A. Phillips* ◢ İMKÂNSIZIN POLİTİKASI/*J.M. Besnier* ◢ GENÇLER İÇİN HAYAT BİLGİSİ EL KİTABI/*R. Vaneigem* ◢ EKOLOJİK BİR TOPLUMA DOĞRU/*M. Bookchin* ◢ İDEOLOJİ/*T. Eagleton* ◢ DÜZEN VE KALKINMA KISKACINDA TÜRKİYE/*A. Insel* ◢ AMERİKA/*J. Baudrillard* ◢ POSTMODERNİZM VE TÜKETİM KÜLTÜRÜ/*M. Featherstone* ◢ ERKEK AKIL/*G. Lloyd* ◢ BARBARLIK/*M. Henry* ◢ KAMUSAL İNSANIN ÇÖKÜŞÜ/*R. Sennett* ◢ POPÜLER KÜLTÜRLER/*D. Rowe* ◢ BELLEĞİNİYİTİREN TOPLUM/*R. Jacoby* ◢ GÜLME/*H. Bergson* ◢ ÖLÜME KARŞI HAYAT/*N. O. Brown* ◢ SİVİL İTAATSİZLİK/*Der.: Y. Coşlar* ◢ AHLÂK ÜZERİNE TARTIŞMALAR/*J. Nuttall* ◢ TÜKETİM TOPLUMU/*J. Baudrillard* ◢ EDEBİYAT VE KÖTÜLÜK/*G. Bataille* ◢ ÖLÜMCÜL HASTALIK UMUTSUZLUK/*S. Kierkegaard* ◢ ORTAK BİR ŞEYLERİ OLMAYANLARIN ORTAKLIĞI/*A. Lingis* ◢ VAKİT ÖLDÜRMEK/*P. Feyerabend* ◢ VATAN AŞKI/*M. Viroli* ◢ KİMLİK MEKÂNLARI/*D. Morley-K. Robins* ◢ DOSTLUK ÜZERİNE/*S. Lynch* ◢ KİŞİSEL İLİŞKİLER/*H. LaFollette* ◢ KADINLAR NEDEN YAZDIKLARI HER MEKTUBU GÖNDERMEZLER?/*D. Leader* ◢ DOKUNMA/*G. Josipovici* ◢ İTİRAF EDİLEMEYEN CEMAAT/*M. Blanchot* ◢ FLÖRT ÜZERİNE/*A. Phillips* ◢ FELSEFEYİ YAŞAMAK/*R. Billington* ◢ POLİTİK KAMERA/*M. Ryan-D. Kellner* ◢ CUMHURİYETÇİLİK/*P. Pettit* ◢ POSTMODERN TEORİ/*S. Best-D. Kellner* ◢ MARKSİZM VE AHLÂK/*S. Lukes* ◢ VAHŞETİ KAVRAMAK/*J.P. Reemtsma* ◢ SOSYOLOJİK DÜŞÜNMEK/*Z. Bauman* ◢ POSTMODERN ETİK/*Z. Bauman* ◢ TOPLUMSAL CİNSİYET VE İKTİDAR/*R.W. Connell* ◢ ÇOKKÜLTÜRLÜ YURTTAŞLIK/*W. Kymlicka* ◢ KARŞIDEVRİM VE İSYAN/*H. Marcuse* ◢ KUSURSUZ CİNAYET/*J. Baudrillard* ◢ TOPLUMUN McDONALDLAŞTIRILMASI/*G. Ritzer* ◢ KUSURSUZ NİHİLİST/*K.A. Pearson* ◢ HOŞGÖRÜ ÜZERİNE/*M. Walzer* ◢ 21. YÜZYIL ANARŞİZMİ/*Der.: J. Purkis & J. Bowen* ◢ MARX'IN ÖZGÜRLÜK ETİĞİ/*G. G. Brenkert* ◢ MEDYA VE GAZETECİLİKTE ETİK SORUNLAR/*Der.: A. Belsey & R. Chadwick* ◢ HAYATIN DEĞERİ/*J. Harris* ◢ POSTMODERNİZMİN YANILSAMALARI/*T. Eagleton* ◢ DÜNYAYI DEĞİŞTİRMEK ÜZERİNE/*M. Löwy* ◢ ÖKÜZÜN A'SI/*B. Sanders* ◢ TAHAYYÜL GÜCÜNÜ YENİDEN DÜŞÜNMEK/*Der.: G. Robinson & J. Rundell* ◢ TUTKULU SOSYOLOJİ/*A. Game & A. Netcalfe* ◢ EDEPSİZLİK, ANARŞİ VE GERÇEKLİK/*G. Sartwell* ◢ KENTSİZ KENTLEŞME/*M. Bookchin* ◢ YÖNTEME KARŞI/*P. Feyerabend* ◢ HAKİKAT OYUNLARI/*J. Forrester* ◢ TOPLUMLAR NASIL ANIMSAR?/*P. Connerton* ◢ ÖLME HAKKI/*S. İncoğlu* ◢ ANARŞİZMİN BUGÜNÜ/*Der.: Hans-Jurgen Degen* ◢ MELANKOLİ KADINDIR/*D. Binkert* ◢ SİYAH 'AN'LAR 1-II/*J. Baudrillard* ◢ MODERNİZM, EVRENSELLİK VE BİREY/*Ş. Benhabib* ◢ KÜLTÜREL EMPERYALİZM/*J. Tomlinson* ◢ GÖZÜN VİCDANI/*R. Sennett* ◢ KÜRESELLEŞME/*Z. Bauman* ◢ ETİĞE GİRİŞ/*A. Pieper* ◢ DUYGUÖTESİ TOPLUM/*S. Mestrovic* ◢ EDEBİYAT OLARAK HAYAT/*A. Nehamas* ◢ İMAJ/*K. Robins* ◢ MEKÂNLARI TÜKETMEK/*J. Urry* ◢ YAŞAMA SANATI/*G. Sartwell* ◢ ARZU ÇAĞI/*J. Kovel* ◢ KOLONYALİZM POSTKOLONYALİZM/*A. Loomba* ◢ KREŞTEKİ YABANİ/*A. Phillips* ◢ ZAMAN ÜZERİNE/*N. Elias* ◢ TARİHİN YAPISÖKÜMÜ/*A. Munslow* ◢ FREUD SAVAŞLARI/*J. Forrester* ◢ ÖTEYE ADIM/*M. Blanchot* ◢ POSTYAPISALCI ANARŞİZMİN SİYASET FELSEFESİ/*T. May* ◢ ATEİZM/*R. Le Poidevin* ◢ AŞK İLİŞKİLERİ/*O.F. Kernberg* ◢ POSTMODERNLİK VE HOŞNUTSUZLUKLARI/*Z. Bauman* ◢ ÖLÜMLÜLÜK, ÖLÜMSÜZLÜK VE DİĞER HAYAT STRATEJİLERİ/*Z. Bauman* ◢ TOPLUM VE BİLİNÇDIŞI/*K. Leledakis* ◢ BÜYÜSÜ BOZULMUŞ DÜNYAYI BÜYÜLEMEK/*G. Ritzer* ◢ KAHKAHANIN ZAFERİ/*B. Sanders* ◢ EDEBİYATIN YARATILIŞI/*F. Dupont* ◢ PARÇALANMIŞ HAYAT/*Z. Bauman* ◢ KÜLTÜREL BELLEK/*J. Assmann* ◢ MARKSİZM VE DİL FELSEFESİ/*V. N. Voloflinov* ◢ MARX'IN HAYALETLERİ/*J. Derrida* ◢ ERDEM PEŞİNDE/*A. MacIntyre* ◢ DEVLETİN YENİDEN ÜRETİMİ/*J. Stevens* ◢ ÇAĞDAŞ SOSYAL BİLİMLER FELSEFESİ/*B. Fay* ◢ KARNAVALDAN ROMANA/*M. Bakhtin* ◢ PİYASA/*J. O'Neill* ◢ ANNE: MELEK Mİ, YOSMA MI?/*E. V. Welldon* ◢ KUTSAL İNSAN/*G. Agamben* ◢ BİLİNÇALTINDA DEVLET/*R. Lourau* ◢ YAŞADIĞIMIZ SEFALET/*A. Gorz* ◢ YAŞAMA SANATI FELSEFESİ/*A. Nehamas* ◢ KORKU KÜLTÜRÜ/*F. Furedi* ◢ EĞİTİMDE ETİK/*F. Haynes* ◢ DUYGUSAL YAŞANTI/*D. Lupton* ◢ ELEŞTİREL TEORİ/*R. Geuss* ◢ AKTİVİSTİN EL KİTABI/*R. Shaw* ◢ KARAKTER AŞINMASI/*R. Sennett*

MODERNLİK VE MÜPHEMLİK/*Z. Bauman* NIETZSCHE: BİR AHLÂK KARŞITININ ETİĞİ/*P. Berkowitz* KÜLTÜR, KİMLİK VE SİYASET/*Nafiz Tök* AYDINLANMIŞ ANARŞİ/*M. Kaufmann* MODA VE GÜNDEMLERİ/*D. Crane* BİLİM ETİĞİ/*D. Resnik* CEHENNEMİN TARİHİ/*A.K. Turner* ÖZGÜRLÜKLE KALKINMA/*A. Sen* KÜRESELLEŞME VE KÜLTÜR/*J. Tomlinson* SİYASAL İKTİSADIN ABC'si/*R. Hahnel* ERKEN ÇÖKEN KARANLIK/*K.R. Jamison* MARX VE MAHDUMLARI/*J. Derrida* ADALET TUTKUSU/*R.C. Solomon* HACKER ETİĞİ/*P. Himanen* KÜLTÜR YORUMLARI/*Terry Eagleton* HAYVAN ÖZGÜRLEŞMESİ/*P. Singer* MODERNLİĞİN SOSYOLOJİSİ/*P. Wagner* DOĞRUYU SÖYLEMEK/*M. Foucault* SAYGI/*R. Sennett* KURBANSAL SUNU/*M. Baflaran* FOUCAULT'NUN ÖZGÜRLÜK SERÜVENİ/*J. W. Bernauer* DELEUZE & GUATTARI/*P. Goodchild* İKTİDARIN PSİŞİK YAŞAMI/*J. Butler* ÇİKOLATANIN GERÇEK TARİHİ/*S.D. Coe & M.D. Coe* DEVRİMİN ZAMANI/*A. Negri* GEZEGENGESEL ÜTOPYA TARİHİ/*A. Mattelart* GÖÇ, KÜLTÜR, KİMLİK/*I. Chambers* ATEŞ VE SÖZ/*G.M. Ramírez* MİLLETLER VE MİLLİYETÇİLİK/*E.J. Hobsbawm* HOMO LUDENS/*J. Huizinga* MODERN DÜŞÜNCEDE KÖTÜLÜK/*S. Neiman* ÖLÜM VE ZAMAN/*E. Lévinas* GÖRÜNÜR DÜNYANIN EŞİĞİ/*K. Silverman* BAKUNIN'DEN LACAN'A/*S. Newman* ORTAÇAĞDA ENTELEKTÜELLER/*J. Le Goff* HAYAL KIRIKLIĞI/*Ian Craib* HAKİKAT VE HAKİKATLİLİK/*B. Williams* RUHUNYENİ HASTALIKLARI/*J. Kristeva* ŞİRKET/*J. Bakan* ALTKÜLTÜR/*G. Jenks* BİR AİLE CİNAYETİ/*M. Foucault* YENİ KAPİTALİZMİN KÜLTÜRÜ/*Richard Sennett* DİNİN GELECEĞİ/*Santiago Zabala* ZANAATKÂR/*Richard Sennett* MELEZLİĞE ÖVGÜ/*Michel Bourse* SERMAYE VE DİL/*Christian Marazzi*

İçindekiler

Şekiller Listesi *9*
Teşekkür *13*

Yakınlaşın! - Giriş: 15

I. HER ŞEYİ TÜKETEN SAVAŞ:
SEYİRCİLİKTEN İNTERAKTİF KATILIMA 41

– Yurttaş-Seyirci 43
– Temiz Savaş 48
– Teknofetişizm 51
– Birlikleri Destekleme 52
– Seyirlik Savaş 55

– İnteraktif Savaş ve Sanal Yurttaş-Asker 60
– Yeni Savaş, Yeni Ordu 60
– 9/11 Kopuşu ve Ötesi 64
– İnteraktif Savaş İçin İyileştirme 69

II. SPOR VE ASKERİLEŞTİRİLMİŞ SİYASİ YAPI 77
– Büyük Oyun 77
– Sıra Dışı İmparatorluk 84
– Bir Oyun Sahası Olarak Savaş Alanı 89
– Uçuruma Bakmak 94
– Aşırı Markalaşma ve Bin Yıllık Ordu? 101

III. NAKLEN SAVAŞ 109
– Herkes İçin Acemi Birliği 109
– Kişiselleştirmek, Savaşı Depolitize Etmek 116
– *Reality TV* Olarak İlişkilendirme 121

IV. SAVAŞ OYUNLARI 133
– Eğitim 136
– Savaş 142
– Asker Alma 153
– Savaş Oynama 158

V. EĞLENCE OLARAK SAVAŞLA OYNAMAK 161
– Savaşı Satın Almak 161
– Çember Tamamlanıyor: İstikrarsızlık ve Direniş Noktaları 173
– Çökertme 180
– Hızlandırma 184
– Tersine Çevirme 189
– Gerçekçilik Gerçekliğe Karşı 194

VI. SORGULAMA:
ÖZEL GÖSTERİMLERDEN GÖSTERİM SONRASINA .. 197
– *Notlar* *207*
– *Dipnotlar* *216*
– *Dizin* *261*

Şekiller Listesi

1.0 Kara mayını uyarı işareti, Kamboçya; ABD Ordusu'nun bir fuar alanında sergilenen, gezici Sanal Askerlik Deneyimi Karavanı.

1.1 Basra Körfezi Savaşı'nda bombardımanın en şiddetli olduğu sırada, Disney'in Indiana Jones'unun 4 Şubat 1991 tarihli *Newsweek*'de yer alan reklamı.

1.2 Bir ordu raporundan Tam Spektrum Operasyonları fikrinin görselleştirilmiş biçimi.

1.3 İnteraktif savaşın anlık görüntüleri.

1.4 Raytheon Sarcos'un XOS exoskleton ve Stark Industry'nin *Iron Man* giysisi (2008).

2.1 Acının biyopolitiği.

2.2 Slim Pickens, *Dr. Strangelove* (1964) komedisinde bir atom bombasının üzerinde; Vin Diesel, xXx'de (2002) bir kitle imha silahının üzerinde.

2.3 Doruk noktada sıra dışı spor: *Extreme Ops*'da (2002) oyuncu ile teröristin ölüm ritüeli (2002).

2.4 *Cloverfield*'de (2008) kamerayla savaş düzenine giren ekip.

2.5 Deniz Kuvvetleri'nin "Hayatınızı Hızlandırın" kampanyasında, savaşı sıra dışı bir spor olarak gösteren iki reklam görüntüsü.

2.6 Sıra dışı sporları çağrıştıran asker alma ilanları.

3.1 USA Network'de *Combat Missions* ve yarışmacı Scott Helvenston; 2004'de Irak'ın Felluce Kenti'nde Helvenston'ın konvoyuna düzenlenen isyancı pususu.

3.2 Yeni yurtseverliğin kurtarma motifi görüntüsü.

3.3 İlişkilendirilmiş süperstarlar.

4.1 2003 Irak İşgali sırasında haberlerde kullanılan video oyunu tarzında grafikler.

4.2 Ticari askeri simülatör tanıtımları.

4.3 Piyasaya sürülen iki askeri simülatör kuşağından görüntüler.

4.4 *Desert Strike: Return to the Gulf*'dan (1992) iki görüntü; ikisi de Irak İşgali sırasında piyasaya sürülen *Conflict: Desert Storm* (2002) ve *Conflict Desert Storm II: Back to Baghdad*'ın (2003) reklam görüntüleri.

4.5 İki video savaş oyunu.

4.6 *Kuma/War* haber oyunu.

4.7 *America's Army: Rise of a Soldier*'dan bir ekran görüntüsü.

4.8 Ticari oyunlarda bir tema olarak asker alma.

5.1 Yazar tarafından toplanan 9/11 sonrası ticari bayrak örnekleri

5.2 Hamilton Collection'ın "Sadık Kıvırcıklar" serisinden sunduğu Askeri Ayı'sı.

5.3 Ticari televizyon savaşı.

5.4 ABD Ordusu tarafından piyasaya sürülen resmi aksiyon figürlerinden biri.

5.5 *America's Army Real Heroes* koleksiyonundan oyun kartları; Topps'un "Kalıcı Özgürlük" oyun kartı setinden kartlar.

5.6 Irak İşgali sırasında MSNBC'de Lester Holt model savaş uçağıyla; *Fox News*'da "Cody" adlı aksiyon figürü aldatmacası.

5.7 Ever Sparkle'ın *Military Forward Command Post*'u.

5.8 Online *Counter-Strike* oyununu hack'leyen Kadife Vuruş'tan sahneler.

5.9 Eğlence olarak savaş müdahaleleri.

5.10 *Mad Magazine*'in alaycı film afişi.

5.11 "İnsan Piramidi" ve "Guantanamo Bekçi Köpeği" –Wayne Coe'nin sergilenen savaş modeli kutusu.

5.12 Wafaa Bilal'in "Domestic Tension" projesi.

5.13 Sahte film *United We Stand*'in afişi ve New York City'de afişi inceleyen biri.

5.14 *Quest for Saddam* ve *Quest for Bush*'dan ekran görüntüleri; "Sanal Mücahit".

5.15 *Under Ash*'den bir görüntü.

6.1 *War, Inc.*'den "Aşılanmış gazetecilik" sahnesi; 2008'de gezici Sanal Ordu Deneyimi Merkezi.

Teşekkür

Kapa ında tek bir isim yer alsa da bu kitap, kolektif bir projedir. Eğlence olarak savaş fenomenine dikkatimi çekti i ve projenin ilk tohumlarını attı ı için görsel sanatçı Ted Heine'ye öncelikle ve özellikle teşekkür ederim. Penn State University'deki Sokaklar Projesi'nin üyelerine, özellikle Doug Morris ve Lee Rensimer'e, dış politika bilincimi genel olarak yükselttikleri için, Penn State'deki kılavuzlarıma, Rosa Eberly, Thomas Benson, Stephen Browne, Charles Scott ve Alphonso Lingis'e bana verdikleri esin ve destek için teşekkür ediyorum. Fikirlerimi formüllendirirken her an ulaşabildi im en zeki insanlar, Christine Harold ve Pat Gehrke'ye, Georgia Üniversitesi'ndeki meslektaşlarım, özellikle Barbara Biesecker, Kevin Deluca, Jennifer Monahan ve Thomas Lessl'e, projenin çeşitli aşamalarında

görüşlerini belirttikleri ve bana cesaret verdikleri için teşekkür ediyorum. Bu kitabı muhtemelen farkında olmadan etkileyen, aralarında Marita Gronnvoll, Gordon Mitchell, Richard Doyle, Jon Leon Torn, Michael Butterworth, Nick Maradin, Brett Robinson, Kelly Happe, Mitch Reyes, Martin Medhurst ve Linda Steiner'ın bulunduğu kişilere de teşekkür ediyorum. Seyahat etmemi, sanatçılar ve eylemcilerle bizzat konuşmamı sağlayan Willson Center for the Humanities bursu için minnettarım. Savaşın ne anlama geldiğini anlaması için dünyayı yaratıcı biçimde kışkırtan bütün o sanatçı ve eylemcilere, Wafaa Bilal, Anne-Marie Schleiner ve Joseph Delappe'ye de minnettarım. Medya ve savaş derslerime katılan düşünceli öğrencilerimin hepsine, bu kitaba eşsiz katkıları için teşekkür ediyorum. Savaş ve medyaya ilişkin eleştirel düşüncenin sınıfa taşınmasına yardımcı olan *Militainment, Inc.* başlıklı videoma bir şans tanıdığı için Media Education Foundation'dan Sut Jhally'e; ayrıca Rotledge'daki editörlere, Matthew Byrnie, Siân Findlay ve Susan Dunsmore'a, gösterdikleri özen ve isabetli önerileri için teşekkür ediyorum. Daha kişisel bir not olarak, biri II. Dünya Savaşı'nda, diğeri ise Vietnam'da askeri iletişim alanında çalışan merhum büyükbabam James Lade ve babam Duane Stahl'a teşekkür ediyorum. Bu iki savaşın oluşturduğu bileşimin yeni bir kuşakta beklenmedik biçimde yeniden yüzeye çıktığı görülmektedir. Yemek masasında siyasi tartışmalardan kaçınmayan ve beni her zaman düşünmeye yönelten aileme teşekkür ediyorum. Nihayet, zekân, bilgeliğin, sabrın ve aşkınla ateşimi canlı tuttuğun ve ayaklarımın üzerinde durmamı sağladığın için sana teşekkür ediyorum, Kate Morrissey.

Yakınlaşın!

GİRİŞ

Tiyatrolardan alışveriş merkezlerine, her kıyıda,
İnce bir hat eğlenceyle savaş arasında
Her yer cephe hattı, hiç sığınak yok burada...[1]

Bir Batılı'nın Güneydoğu Asya'ya yaptığı tipik tatil seyahati, dünyanın hârikaları arasında sayılan Angko'daki muhteşem Kmer Tapınağı'nı görmek için Kamboçya'ya yapılan bir geziyi kapsar. Karayollarının büyük bir bölümü savaş sırasında tahrip edildiği için, bu seyahatlerin ırmak tekneleri ya da uçaklarla yapılması gerekir. Bangkok yolunda, ondan görece zengin Tay kırsalı, yolu Kamboçya'nın harap olmuş bölgelerine verir. Kızıl Kmer'in yol açtığı yıkım ve diğer çatışmalar yüzünden, toplam nüfusunun üçte birini kaybeden bu bölgelerde hâlâ bir toparlanma çabası vardır. Burada, Angkor Vat'ın ve çevredeki tapınakların görkemi, taze bomba kraterleri, yetim çocuk-

lar, kolunu bacağını kaybetmiş insan yığınları ve Toul Sleng katliam müzesiyle tam bir zıtlık oluşturmaktadır. Kızıl Kmerler tarafından başı kesilen binlerce Buda heykeli, dış görünümün altında nabız gibi atmaya devam eden şiddetin tanıkları olarak sessizce oturur. Ohio büyüklüğündeki bu ülkede, savaş döneminden kalan kara mayınları, her ay yüzlerce can almaya devam ederken, tehdit hep oradadır, levhalar insanları yoldan ayrılmamaları için uyarır.

Canlı turizm endüstrisi sayesinde sık rastlanan bir manzara, tapınaklara giden delik deşik yolun üzerinde birbiri ardına dizilmiş, klimalı, siyah, Mercedes taksilerdir. Bu taksiler, çevredeki sefaleti arabanın penceresinden bir hükümdar edasıyla seyreden turistleri taşır. Yerli bir kadın konvoy boyunca yürür, yüzündeki gülümseme ve satmaya çalıştığı bir yığın ıvır zıvırla önünden geçen her taksiyi selamlar. Kadın ideal müşteriyi gayet iyi bilir ve üzerinde kara mayını uyarı işareti bulunan kırmızı bir tişörtü bayrak gibi sallar. Her yerde görülebildiği için bu uyarılar ikonlaşmıştır. Tişörtün üzerinde çentikli harflerle, "Kamboçya'dan sağ çıktım" yazmaktadır. Birkaç taksinin karartılmış pencere camı indirilir, kollar dışarıya uzanır ve kadının avucuna para bırakılır. Çoğu yoluna devam eder. Burada mayınlar, turistler için alıcı açısından basit iktisadi bir yabancılaşma, satıcı açısından ise çaresizliğin ürettiği bir cazibe taşır. Kişisel açıdan bakıldığında bu alışveriş her iki taraf için de gerçeküstü bir işlem olsa gerektir.

Şehrin *café*'lerine dönen kişi, bu kez savaş turizminin bir başka yönüne tanık olabilir: en son askeri donanımı kullanma şansıyla ilgili reklamlar. Örneğin, bir el bombası fırlatmak yaklaşık 50 dolardır (ABD döviz kuruyla). Bunlar, maceralı dağ yürüyüşleri ve tarih turları için düzenlenen tanıtım ilanlarıyla birlikte verilir. Savaş kalıntılarıyla, kolu bacağı kopmuş insanlar, yetimler ve kara mayınlarıyla dolu bir bölgede savaş deneyimi satma girişimi, insanı gafil avlayabilir. Tepkiler kişiden kişiye değişir. Bazıları reklamlara bakar ve tipik bir müşteri gibi davranmaya çalışır: macera arayışıyla internette bir site ya da *Soldier of Fortune*'da bir ilan bulan, keçi sakallı, güneş gözlüklü tipler; Bangkok'tan gelip çevreyi dolaşan seks turistleri; üzerinde "Kamboçya'dan Sağ Çıktım" yazan kırmızı tişörtler giyen, sırt çantalı üniversite öğrencileri. Ya da belki reklamlara bakıp şöyle düşünürler: elli kâğıdım var nasıl olsa, sadece bir kereliğine, gidip roket güdümlü bir el bombası atsam fena olmaz.

Aslında bu fenomen o kadar da tuhaf değildir. Irak ve Afganistan işgallerinin orta yerinde bir Amerikalı, sadece Sherman, Texas'a, tek başına ya da münzevi bir grupla birlikte giderek, Taktik Tanklar denilen özel bir "askeri eğlence parkı"nı ziyaret etmekle yetinecektir. Bu Amerikalı Taktik Tanklar'da 8 500 dolar karşılığında bütün bir günü gerçek bir tankın içinde çeşitli "misyonlar"ı yerine getirerek geçirebilir. [2] Ayrıca, ordunun gezgin "Özel Operasyonlar Macera Karavanı" askeri bir teşebbüs olarak bir tanka, helikoptere binme ya da diğer silah simülatörlerini kullanma şansını, belirli bir para karşılığında sunuyor. Bir fuar alanındaki eğlence parkının yakınlarında, simülasyonla Humvee zırhlı araç ve helikopter kullanabileceğiniz 1765 metre karelik bir alana yayılan "Sanal Askerlik Deneyimi" alanına ailenizle birlikte gidebilirsiniz. Bu türden sergiler, önümüzdeki yıllarda yerel alışveriş merkezlerinin doğal eklentisi haline gelecek. 2008'den itibaren Philadelphia'daki Franklin Mills Alışveriş Merkezi, yakınlardaki Dave&Buster's'da dolaşan vakti bol müşteriler için prototip bir "Askerlik Deneyimi Merkezi"ni, 12 milyon dolarlık bir askeri tema parkını bünyesinde barındırır.[3] 2013'te, benzer bir tesis Fairfax, Virginia'da açılması tasarlanan ABD Ulusal Ordu Müzesi'nin bir parçası olacaktır. Önerilen müze Universal Studios'un, King Kong raylı sistemini ve Jaws korku tünelini inşa edenlerin yardımıyla tasarlanan tema parkı tarzında bir simülatörü kapsayacak, [4] "el bombası" simülatörü ise ayrı bir cazibe unsuru olacak. Bu sistemde müzeyi ziyaret edenler gürültülü bir jipe binerek savaş alanına taşınacaklar. Ne var ki bu türden heyecanlar yaşamak için artık evden ayrılmak da gerekmiyor. 2002'den başlayarak ordunun yeni video oyunu *America's Army*'den ya da televizyona yansıyan Irak İşgali'yle uyumlu diğer savaş temalı oyunlardan yararlanmak mümkün. Ayrıca, 2003 Irak İşgali'yle aşağı yukarı aynı zamanda ortaya çıkan askeri temalı bir televizyon dizisi, bir tanka ya da zırhlı bir Humvee'ye binmekle ilgili hayaller kurdurabilir. "İliştirilmiş habercilik sistemi" denilen uygulama, televizyonda kendini şatafatlı bir biçimde lanse ederek çeşitli benzer hazlar sundu. Böylece yeni yüzyılda ABD'nin bir sanal savaş turistleri ülkesi haline geldiği görüldü.





Şekil 01 (solda) Kara mayını uyarı işareti, Kamboçya; (sağda) ABD Ordusu'nun bir fuar alanında sergilenen, gezici, Sanal Askerlik Deneyimi Karavanı.

Bu kitap, XXI. yüzyılın başlarında ABD'de, savaş konusunda değişen yurttaş deneyimine ilişkindir. Pek çok bilim insanı, 1991'de gerçekleştirilen Çöl Fırtınası Harekâtı'nın eğlence alanının bir parçası, popüler kültürün bir özelliği ve bir tüketim nesnesi haline geldiğini gösterdi. Baskın perspektif, savaş sunumunun "seyirlik" bir gösteri olarak görülmesinin, yani bu söylemlerin yurttaşı savaşın gerçekliklerinden uzaklaştırarak, saptırarak ve koparark kamuoyunu denetleme işlevi gördüğünü öne sürmek olmuştur. Ne var ki daha sonraki on yıllar, ABD'deki sivillerin savaş deneyimini kapsayan bir dizi yeni söylem ve uygulamayı beraberinde getirdi. Pentagon ile eğlence endüstrisi arasındaki ilişkinin artması, kişiyi kendisini eylemde tasarlamaya davet eden platformların kristalleşmesini sağladı. Özellikle 2003 Irak İşgali sırasında yurttaşların "interaktif savaş" oyunları oynama fırsatları arttı. Bu savaş tarzı, askeriyenin gazeteciliğe sokulmasından tüketimci uygulamalara kadar geniş bir alanı kapsıyordu. Bu interaktif tarz, birinci tekil şahıs savaş fantezilerini geliştirmek için olağan anlatı filtrelerini değiştirdi. Belirli hukuksal, kurumsal, iktisadi ve teknolojik eğilimler de bilgi dolaşım alanını yeniden düzenlemiş, böylece yurttaşın askerle ilişkisini yeniden kurmuştur. Ancak bu yeni savaş yönelimi, özünde temel savaş anlatıları, savaşı görüntüleme tarzları ve savaş deneyimi ile bilinen eğlence türlerinin bütünleştirilmesi şeklinde tanımlanan sembolik bir değişimdir.

İnteraktif savaşa geçişi betimlemek, son kertede, yurttaş öznenin

inşasındaki değişimi ortaya koyma çabasıdır. Bu yurttaşın niteliğindeki değişim özellikle, savaşın onaylanmasında ve yetkilendirilmesinde kişinin söz hakkına sahip olduğu, görünüşte demokratik bir sistem içinde, çağdaş savaşın niteliği bakımından hayati önem taşır. Sözgelimi, Sam Keen şöyle yazar: "Silahtan önce görüntü gelir. İnsanları gerçekten öldürmemizi sağlayan savaş baltasını ya da balistik füzeleri keşfetmeden önce başkalarını öldürmeyi düşünürüz."[5] "Başkalarını öldürme"yi düşünmek için, büyük ölçekli kolektif şiddet eylemlerinde bulunmaya istekli kimlikleri kabul ederiz. Judith Butler, gazetecilik söylemlerinin "emperyalist özne"yi nasıl konumlandırdığına ve oluşturduğuna dikkat etmemizi ister. [6] Caren Kaplan da benzer biçimde, söylemlerin ve iletişim teknolojilerinin ulusalcı çıkarlara hizmet eden "iktidar devreleri" oluşturduğunu kaydeder ve şöyle der: "Savaş ancak onun özne oluşturma potansiyeliyle olan bağlantılarımızı kavradığımız zaman sona erdirilebilir."[7] Başka deyişle, yurttaşın savaşla ilişkisini anlamak, iktidarın savaşı imal etmede nasıl bir işlevi olduğunu anlamak bakımından çok önemlidir. Bu kitap, "emperyalist özne"yi oluşturmak için interaktif tarzın yurttaşı "savaş oynama"ya davet ederek "iktidar çevreleri"ni yeniden yapılandıracak şekilde işlediğini öne sürmektedir.

İnteraktif savaşa geçişi incelemeden önce, savaş ile eğlence arasındaki bağın, özellikle elektronik medyaya doymuş bir dünyada daima nüfuz edilebilir ve tartışılabilir olduğunu kabul etmek gerekir. Farklı bir metafor kullanmak gerekirse bu ilişki, bir tür siyasal dayanak noktası olmuştur. Her çatışma beyanının, kendine ait eğlence değerinin etiğiyle boğuşması gerektiğini söylemek abartı olmaz. Klasik Soğuk Savaş belirsizliğini anlatan *Fail-Safe* (1964) filmi, bu tuhaf kültürel zorlanımı ortaya koyan açık bir öykü sunar. İlk sahnelerin birinde Walter Matthau'nun oynadığı siyaset bilimi profesörü, bir kokteyle katılmış insanları varsayımsal bir termonükleer savaşın sonrasında olacaklar hakkında tahminde bulunarak eğlendirir. Partiden sonra misafirlerden biri, gösterdiği performans nedeniyle profesörü örtük biçimde kutlar. Ona şöyle der: "Hep birlikte öleceğimizi gayet iyi biliyoruz. Fakat siz bunu bir oyuna dönüştürüyorsunuz. Bütün dünyayı kapsayan muhteşem bir oyun... Ölümü bir eğlence, oturma odasında oynanabilecek bir şey haline getiriyorsunuz." Bu sadece iyi bir pro-

fesörün kınanması değildir. Film, izleyiciler olarak savunulamaz bir konumu rahatça benimsemeye hazır olduğumuz için bizleri de insafsızca kutlamaktadır. Bu nükleer felaket filminin seyircileri olduğumuz için, gecenin eğlencesi olarak kendi kitlesel yıkımımızı sahneleyen muhteşem salon oyununa bizler de isteyerek katılmış oluruz. Sahnenin simetrileri böyle bir deneyim için özel olarak hazırlanmış gözükür: kindar bir tanrıya tapan huşu içindeki kederli insanları yutarak her şeyi yok eden bir ateş topu. Neticede, gişe rekorları kıran bir film için daha güvenli bir gıda olabilir miydi? Özellikle de gişe rekoru için kullanılan terim, "blockbuster/beton kıran", aynı zamanda havadan atılan büyük bombaları tanımlamak için kullanılırken.[8]

Gayet stilize bir düş sekansı, filmin dayanak noktasını oluşturur ve seyirciler olarak bizi kendi evimizde suç ortağı haline getirir. "Esmer" adıyla tanınan ABD generallerinden biri, kâbuslarında kendini bir boğa güreşi seyircisi olarak görmektedir. Matador *banderilla*'larını boğanın omuzlarına saplar ve öldürücü darbeyi indirirken, Esmer, boğanın yaşadığı acıyı çekmekte ve sayıklamaktadır. Başını sağa sola çevirir, gözbebekleri sürekli hareket eder. Bu arada çevresini saran hayranları onu cesaretlendirmektedir. Esmer uyanınca karısına matadorla karşılaştığında "her şeyin sona ereceğini" söyler. Filmin sonuna doğru, ABD uçaklarının Moskova'nın üzerine kazara bir atom bombası bırakmasının ardından, Başkan ondan bir jete binerek New York City'nin üzerine bir nükleer bomba bırakmasını ister. Bu, daha yıkıcı bir misillemeyi ve tırmanmayı önlemek için Sovyet başbakanına yönelik bir iyi niyet gösterisidir. Esmer, bombayı bıraktıktan sonra zehirli bir iğneyle intihar eder. Ölürken boğa güreşi sahnesi bir kez daha gözlerinin önünde canlanır. Kara boğa, arenanın orta yerinde can çekişmektedir. Sonunda ortaya çıkan bu görüntü, seyirci olmanın sadece bir güvenlik yanılsaması olduğunu gösterir.

Bu ahlâk dersinin bir versiyonu, özellikle Vietnam'dan bu yana Amerikan savaş deneyiminin dayanak noktası haline gelmiştir. Michael Arlen'in Vietnam Savaşı'nı bir "oturma odası savaşı" olarak betimlemesi ya da General Norman Schwarzkopf'un 1991'de yaptığı basın toplantısında, Çöl Fırtınası Harekâtı'nın "bir Nintendo oyunu" olmadığını söylemesi ve haklı bir öfke ("ölümü eğlence haline getiriyorsunuz...") ya da eğlence medyası ile post-endüstriyel savaş arasın-

da süregelen ilişkiyi ortaya koyan, basmakalıp bir söz olarak görülmüş ve çağın klişeleri arasında yer almıştır. Öte yanda, bu tür sözler bizleri "televizyon savaşı"na ve "savaş oyunu videosu"na yönelten medyada tuhaf biçimde özümsenmiştir. *Fail-Safe*'in, izleyiciyi daha filmin başında çarpması gibi medya da tedbiri bir yana bırakarak bize, görmek üzere olduğumuz şeyin bir video oyunu, bir havai fişek gösterisi ya da gişe rekortmeni bir Hollywood filmi olmadığını hatırlatan haberlerle doludur. Bu uyarıların zorunluluğu, dolaylı savaşın hatalı biçimde, kendi başına önemi olan bir eğlence gibi yorumlandığını varsayar. Ne var ki bu uyarılar bir ahlâki dürtüyü temsil etmez yalnızca, aynı zamanda, yasak meyveyi gösterirken tüketimi ahlâki olarak aşılamaya da hizmet eder. Bir bakıma, sahnenin en saldırgan biçimde nasıl tüketileceğine ilişkin kesin talimatlardır.

Savaş ile onun tüketilmesi arasındaki çelişkiler 2003'te kritik bir evreye ulaştı. Dünya tarihinde benzersiz olan o yıl, sahip olduğu cephane dünyanın geri kalan kısmının toplam askeri kapasitesini aşan, yeryüzünün yegâne süper gücünün, küçük bir egemen ülkeyi sebepsiz yere yıkıma uğratmasıyla başladı. Geçmişte de işgaller olmuştu. Fakat bunların hiçbiri böylesine gösterişli biçimde ve küstahça icra edilmedi ve hiçbiri dünyanın ilgisini bu ölçüde çekmedi. Olaylar 24 saat boyunca gerçek zamanlı olarak tüm dünyada görkemli ve acı veren "canlı" televizyon yayınlarıyla sergilendi. On yıl önce çadır kentlerde, otellerde zorluklarla yaşayan muhabirlerin durumu da çok farklıydı. Bu kez savaş, çölleri aşan yüz zırhlı aracın üzerine yerleştirilmiş, uydu bağlantılı yüz kamerayla canlı olarak veriliyordu. Bu canlılık kendisini bir uyuşturucu gibi pazarlıyor, yeni haber sunucularını nefes kesici beklentilere sürüklüyordu. İşgal, gerek hazırlık gerek icra aşamalarında eğlence alanıyla tam olarak bütünleşti; düzmece olayların sabit ritmiyle kesintiye uğrayan, bazıları paket halinde olan sürekli bir haber akışı sağlandı.

2003 yılı aynı zamanda" eğlence olarak savaş" deyiminin gündelik dile girdiği yıldır. Princeton'ın online sözlüğü WordNet, terimin belgelenmesinde başı çekti ve onu görünüşte sadece bir Amerikan deneyimi, "Savunma Bakanlığı'nın göklere çıkarıldığı, askeri içerikli yaşanan eğlence" olarak tanımladı. Bu tanım, muhtemelen terime uygun yeni bir televizyon yayıncılığı türü iddia eden, bir *CNN.com* ma-

kalesini temel almaktadır. Bu tür, 2002 yılının başlarında gerçekleştirilen çok sayıdaki savaş temalı TV realiti şovlarıydı.[9] 2003'te Bağdat'a yönelik Şok ve Dehşet saldırısından birkaç gün sonra, "eğlence olarak savaş" terimi tekrar ortaya çıktı ve bu kez, Raleigh, Kuzey Carolina'da çıkan *News and Observer*'dan Steve Ford onu, "özellikle televizyonda yayımlanan, savaşın yarattığı kaygı ve heyecanla ve ister istemez şiddet ve acıyla da eğlendirdiği görülen haberler" olarak tanımladı.[10] Bu yüzyılın başında sponsorluğunu Pentagon'un yaptığı realiti TV akışı ve 2005'te ortaya çıkan askeri temalı üç yeni kablolu televizyon kanalı, kamuoyunun terimi biraz daha benimsemesini sağladı.[11] Aynı yıl içinde savaş haberlerinin ve iliştirilmiş habercilik sisteminin akışı, eski *ABC News* yapımcısı Danny Schechter'in eleştirel belgeseli, *Weapons of Mass Deception*'daki "eğlence olarak savaş" başlığını kazandı. Bu kitabın amaçları bakımından, bu sözcüğü basit biçimde, haz veren bir tüketim nesnesine dönüştürülen bir şiddet durumu olarak tanımlayacağız. Bunun ötesinde sözcük, aynı zamanda bu şiddet durumunun soyut, uzak ya da tarihsel bir çeşitlilik değil, yurttaşın siyasal hayatıyla doğrudan bağlantılı, yakın ya da geçerli bir güç kullanımı olduğunu da göstermektedir.

"Eğlence olarak savaş" böylece kendisiyle savaş halinde, kendi merkezkaç gücüyle gerilmiş ve çelişkinin parçalama gücüyle yüklü bir terimdir. Bu terim, daha önce kıyaslanması mümkün olmayan iki veçheyi, savaşçı ile haberciyi birleştirir. Jonathan Burston ikilikleri gösterir: cesaret/büyü, eylem/temsil, gerçek/sahte, kamusal/evsel, erkeksi/kadınsı, yurtsever/kozmopolit, homofobik/gay dostu, muhafazakâr/liberal.[12] Terimin, kendi eleştirisini de içerdiği görülür. Bunu, eğlenceye bir propaganda havası katarak ya da hem ordunun fedakârlıklarını hem de savaşın trajedisini ucuzlatarak ortaya koyar. Ne var ki eski eleştirel tezatlar gibi, bu da terimi doğallaştıracak kadar makul kabul edilir. Yarım yüzyıl önce, Theodor Adorno ve Max Horkheimer, sanat fabrikası olarak gördükleri şeyin saçmalığını özgül biçimde göstermek için, "kültür endüstrisi" terimini kullanmışlardı.[13] Günümüzde "Kültür Endüstrisi", Microsoft ve General Electric gibi müşterileri olan Los Angeles'daki geniş bir pazarlama ve danışmanlık firmasının markasıdır.[14] 1990'larda "eğlence olarak bilgi" terimi eleştirel bir terim olarak tekrar eski haline döndü ve gündelik yu-

muşak haber türü haline geldi. "Eğlence olarak savaş" teriminin de aynı tarzda doğallaştırılmaması için hiçbir sebep yok. Haftalık savaş çevresinde toplaşan eğlence cinnetini tanımlamak için bir sözcüğe ihtiyaç duyduğumuz kesin. Terimin hayatı, değişken olmaya yazgılı ve benimsenmesi de muhtemelen felsefi değişiklikleri gerektirecektir. "Eğlence olarak savaş" yeni bir jenerik işaretleyici haline gelirse ya da geldiğinde, eleştirel kehanet her ne olursa olsun, içerilen sözcük kendisinden bekleneni gerçekleştirecektir.

"Eğlence olarak savaş", bazı yeni gelişmeleri ifade etmek için kullanılan bir neolojizm (uydurulmuş yeni terim) olsa da sözcüğün çelişkili ruhu, XX. yüzyılda derin köklere sahiptir. Walter Benjamin, "Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat Eseri" başlıklı ünlü denemesinin son bölümünde, Alman faşizminin oluşumunun "estetiğin siyasal hayata girişi"ne bağlı olduğunu yazdı.[15] Bu sürecin kestirilebilir sonuçlarından birinin savaşın yüceltilmesi olduğu sonucuna vardı. Benjamin bu eleştiriyi sadece oluşum halindeki *Führer* kültüne değil, aynı zamanda Filippo Tommaso Marinetti ve onun 1909 tarihli Fütürizm Manifestosu'na yöneltti. İtalyan Fütürist sanat hareketi açıkça, sanayiciliğin ve hızın zaferini, zaman ve mekânın silinmesini insanlığın en büyük kazanımları olarak kutsuyordu. Fütüristler için özellikle katıksız savaş ediminde insan ve makinenin birliği kadar muhteşem bir şey yoktu. Sözgelimi, Manifesto'nun dokuzuncu maddesi şöyleydi: "Savaşı – dünyanın yegâne hijyeni–, militarizmi, yurtseverliği, özgürlük taşıyıcılarının yıkıcı davranışını, uğrunda ölmeye değer güzel fikirleri ve kadının aşağılanmasını yücelteceğiz."[16] Benjamin, Fütüristler'in belki de faşizmin gerçek ataları olduğunu öne sürdü. Hitler ve Mussolini, sadece Marinetti'nin tekno-savaş romansını en yüksek estetik olarak destekleyen ağır düzyasısından çıkmış, sözde mevki sahipleriydi.

Küçük bir ihtiyat payıyla, Benjamin'in çağdaş duyarlıkları Marinetti'den daha çok yansıttığını söyleyebiliriz. Bunun sebebi muhtemelen, Benjamin'in Birinci Dünya Savaşı'nın yarattığı hasara tanık olması ve Alman faşizmini yakından izlemesiydi. Bu olaylar, gelişim halindeki pek çok Fütürist'i Dada'ya yöneltti. Ne var ki bu yarışmanın yankıları XXI. yüzyılda da sürmektedir. Benjamin ve Fütüristler özellikle kamera siyasetleri çevresinde geliştiler. Bir yanda savaşın, bir söz

icat etmek gerekirse "tüketilemezi tüketme" olduğuna dair geleneksel bilgeliği benimseriz. İşte bu, biraz çalışmayla savaşı estetik bir obje haline getirir. Hava Kuvvetleri doktoru William Burner'ın, ABD'nin 1989'da Panama'yı işgalinden sonra söylediği gibi; "İnsanların gözü önünde yapılmaması gereken iki şey, sosis imâlatı ve savaştır."[17] Kolay hazmedilemeyen insani bir olay ya da faaliyet varsa o da ağıt yakan anneleri, kötü kokulu hastaneleri, harap mahalleleri, yürüyen yaralıları, derme çatma mezarları ve hayat boyu sessizce süren acılarıyla savaştır. Benjamin bu duyarlılığı en iyi şekilde, savaşın estetikleştirilmesinin bir kendine yabancılaşmaya bağlı olduğunu yazarken yakalar. Bu öylesine aşırı bir yabancılaşmadır ki intihar ve türlerin imhası olasılığına, yani "kendi yıkımımız"ı deneyimleme olasılığına "birinci sınıf bir estetik haz" olarak yaklaşırız.[18]

Öte yanda savaş, paradoksal bir şekilde, gözün tüketim nesnesi olarak görünür. Fotoğrafın tarihi, daha çok savaş fotoğrafçısının tarihidir. Bu fotoğrafçının, Matthew Brady'den Robert Capa'ya, Yahoo News'ın "Sıcak Bölge'de Kevin Sites"ına kadar çeşitli tipleri vardır. Sonuncusu, 2005'te kamerasını "dünyada yaşanan her silahlı çatışma"ya[19] taşımayı amaçlayan, eski bir iliştirilmiş muhabirin internette yayımlanan görüntülerini içerir. Bu alana hâkim olan geleneğe göre televizyon gazeteciliğinin en yüksek noktası, haber muhabirlerinin en kutsanmışı olan savaş muhabirliğidir. Bu dürtü, hareketli resmin icadı kadar gerilere gider. Lumiére kardeşlerin hareketli resim kamerasının habercisi, Etienne-Jules Mary'nin kronofotografik tüfeği idi. Bu tüfek hem makineli tüfeğe benziyordu, hem de ondan esinlenmişti. [20] Aynı yıl Lumière kardeşler, ilk kısa filmlerini Paris'de sergilemeye başladılar ve Thomas Edison'ın, sinemada savaşın muhtemelen ilk kez canlandırıldığı *A Bar Room Scene*'i (1894) gösterime girdi. İlk savaş filmi *Tearing Down the Spanish Flag* (1898), William Randolph Hearst'ün canlandırdığı İspanyol-Amerikan savaşının alevlerini körükledi. Savaş sineması Birinci Dünya Savaşı sırasında hız kazanarak sadece sinemayı savaşın hizmetine sokmakla kalmadı, cephe hatlarından gelen görüntülere de yer verdi. [21] Susan Sontag, *Regarding the Pain of Others*'da* "1839'daki kameranın icadından bu yana, fotoğraf ölümle arkadaş oldu", der.[22] Bir başka yerde de fotoğrafın

* *Başkalarının Acısına Bakmak*, Çev.: Osman Akınhay, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2004. (ç.n.)

"duygusal kopuş"u güçlendirmeye, "içindeki her öznenin bir tüketim kalemi içinde küçümsendiği, bir estetik değerlendirme öğesine terfi ettirildiği"[23] bir dünya yaratmaya yönelik, temel bir önyargıyı beraberinde getirdiğini kaydeder. Böylece kamera savaş alanıyla karşılaştığında, arkaplanda fotografik güzelleştirme ile gerçeği söyleme eş amaçları arasında bir başka savaş verilir. [24] Savaş fotoğrafının tarihi, savaşın estetikleştirilmesi ve Antietam*, Dresden ve My Lay'in tüm kanonları arasındaki görüntü-savaşının tarihidir. Bu diyalektik, basit biçimde sadece kamerayla hatta belgesel tarzla sınırlanmaz. Lawrence Weschler 2005 yılında, *Harper's Magazine*'de yazarken bu temayı genişletir ve savaş karşıtı film diye bir şeyin olup olamayacağını "ya da sinemada herhangi bir savaş betiminin askeri-pornografik sömürüye dönüşmesinin zorunlu olup olmadığı"nı sorgular.[25] Weschler, Samuel Fuller'in bir filmin savaşın gerçek doğasını göstermesi isteniyorsa, "mermilerin ekrandan saçılması, seyircileri teker teker hedef alarak bir katliama yol açması gerekir" sözlerini yorumlar.[26] Aksi halde bu, sadece bir akşam gezintisi olur.

Savaşın güzelleştirilmesindeki bu temel çelişki, savaş "eve geldikçe" şiddetlenir. Küçülen dünya sivil cephe ile savaş alanı arasındaki hatları silmeye devam eder. Kameranın toplumsal alana doyması, mevcut sahneyi, o sahneyi hem uzamsal hem de zamansal temsiliyle birlikte çizer. Çağdaş hayatın önemli bir teması, tüketilebilir görüntü ile olayın kendisi arasındaki mıntıkayı daraltma ihtiyacıdır. Bu daraltma, şiddet içeren bir çatışma durumunda değişken bir bileşimdir. Bunu belki de en iyi canlandıran, Dünya Ticaret Merkezi'ne yapılan 11 Eylül 2001 saldırısıdır. Amerikalılar bu olayda, devrilen kulelerin gerçek büyüklüğü ile pek çok filmde, bu filmlerin anında gösterime sokulması ve televizyonlarda tekrar tekrar yayımlanması sırasında ortaya çıkan görüntünün büyüklüğü arasındaki yarışmaya tanık oldular. Ortaya çıkan travma her iki tarafı da etkiledi. Olay yerinde olanlar "tam bir film gibi" ortak değerlendirmesinde birleşti; evde olanlar ise böyle olmadığını kendilerine kanıtlamak için olay yerini ziyaret etme isteği duydu. [27] Slavoj Zizek, her zamanki gibi sözcüklerin yerini değiştirerek şöyle der: 9/11'in naif yanılsamalarımızı dağıttığı söylense de bu "gerçekliğin imgemize girmesi değildir: imge parçalanan ger-

* Amerikan İç Savaşı'nın ilk büyük muhaberesi. (ç.n.)

çekliğimize girmiştir." [28] Jean Baudrillard ise 9/11'in sinematik niteliğini önceden haber veren sayısız felaket filmine dikkati çekerek bir kültür olarak Batı'nın, olayın günün birinde gerçekleşeceğini tekrar tekrar düşleyerek saldırıya katıldığını öne sürer: "Bunu onlar yaptı fakat biz istedik."[29] İtici olsa da bu ifadeye gücünü veren şey kolayca reddedilemez.

Böylece 11 Eylül saldırıları, Amerikan kamuoyunun savaşın tüketilmesine ilişkin şizofrenisinde büyük bir rahatlama yarattı. Başkan Yardımcısı Dick Cheney ve Bush'un danışmanı Karl Rove, Hollywood'un ağır sikletleriyle buluşup endüstrinin "terörle savaş" için nasıl seferber edilebileceğini araştırırken Hollywood'daki geleneksel bilgelik, terörizme ya da İkiz Kuleler'e yapılan bütün göndermelerin, savaş filmlerinin ve belki de bütün gerçekçi şiddet görüntülerinin belirsiz bir yas dönemi boyunca ertelenmesi gerektiğini savundu. [30] Bütün bir savaş filmleri ordusu Stephen Spielberg'in *Saving Private Ryan* [Er Ryan'ı Kurtarmak] (1998) adlı filminin başarısından sonra seri halinde üretime geçtiği için bu alan toplam üretimin hatırı sayılır bir bölümünü oluşturuyordu.[31] Ekim 2001'de beklenen Schwarzenegger'in teröristleri yakaladığı *Collateral Damage* [Ölümüne Takip] (2002) adlı filmi, John Woo'nun Kasım 2001'de beklenen II. Dünya Savaşı aksiyon-draması *Windtalkers*'ı [Rüzgârla Konuşanlar] (2002) gibi beklemeye alındı. Saldırılar gerçekleştiği sırada 9/11'i esrarengiz biçimde haber veren pek çok film, Baudrillard'ın "biz istedik" sözüne cazibe katacak şekilde üretimdeydi. Jackie Chan'ın *Noseblees*'i (Ticaret Merkezi Kuleleri'ni havaya uçurmak için hazırlanan bir komplo), James Cameron'un *Deadline*'ı (bir uçağı kaçıran teröristler) ve *WWW3.com* (bir Simon and Garfunkel konseri sırasında Central Park'a kayarak indirilen bir uçak) bu filmler arasında yer alıyordu. Elbette 9/11'den sonra bu üç film asla gösterime girmedi

Ne var ki bu ilk duraksama fazla uzun sürmedi. Stüdyolar, ABD'nin Afganistan işgali ve 11 Eylül'den sonraki yurtseverlik patlaması sayesinde, sinemada kahramanca devlet şiddeti anlatımının, seyirci nezdinde en parlak dönemini yaşamakta olduğunu hemen kavradılar. 2002 için düşünülen çeşitli savaş filmleri bu ihtiyacı karşılamak için öne çıkarıldı. 1993'te Somali'de yaşanan çatışmaları temel alan *Black Hawk Down*'nun [Kara Şahin Düştü] gösterim tarihi Mart 2002'den

Ocak başlarına çekildi. II. Dünya Savaşı'nda Fransız Direnişi'nde çalışan bir İngiliz kadını anlatan bir film, 2002 yılından 2001 yılının Aralık ayı sonuna alındı. Mel Gibson'ın kanlı Vietnam destanı, *We Were Soldiers* [Bir Zamanlar Askerdik] 2002 sonundan aynı yılın Mart ayına alındı. Bu film seli içinde *Behind Enemy Lines* [Düşman Hattı] yeni savaş filmleri dalgasının sağladığı avantajdan yararlanan ilk film oldu. Filmin çıkışı Ocak 2002 idi; fakat büyük başarı kazanan test yayınının ardından stüdyo, filmi Kasım 2001'e çekti. Twentieth Century Fox'un ülke içi dağıtım başkanı şöyle dedi: "11 Eylül'ün skorları etkileyebileceğini ve insanların sinemayı biraz daha sevmelerini sağlayacağını düşünüyorum." Bu tahmin çok yetersiz kaldı. Film, stüdyonun tarihindeki en yüksek odak grubu skorlarından birini aldı. Seyircilerin filmin sonunda coşkuyla alkışladıkları bildiriliyordu. [32] Bütün bunlar eğlence ile savaş arasındaki çizginin, halkın savaşa ilişkin tutumunu bir barometre gibi ölçme işlevine sahip, aşırı derecede yüklenmiş bir siyasal alan olduğunu ortaya koymaktadır.

Eğlencenin, kitle iletişim araçlarının icadından bu yana askeri propagandanın önemli bir parçası olduğu söylenebilir. Bu anlamda ele alındığında "eğlence olarak savaş" yeni değildir. Ancak eğlence olarak savaş söylemleri ile propagandadan klasik olarak anlaşılan şey arasında ayrım yapmak yararlı olacaktır. Sözgelimi, dünya savaşlarında toplumsal denetimin esas yörüngesini mesajın kendisi –bir tez, bir anlatılar seti, düşman tanımları, pratik yardım yöntemleri vb.– oluşturuyordu. Wilson yönetimi tarafından, ABD'nin I. Dünya Savaşı'na girişi ve yönetimi için kurulan Kamu Enformasyon Komitesi (CPI) gazeteler, filmler ve daha doğrudan mesaj verebilen diğer sistemlerle kamuoyunu etkilemek için çalıştı. Komite George Creel, Walter Lippmann ve Edward Bernays gibi kamu ilişkileri alanında öncü isimleri kapsıyordu. Bu kişilerin hepsi, sanayi toplumunun çok karmaşık olduğunu, bu yüzden kamuoyu oluşturma görevinin artık kişilere bırakılamayacağını, vasi konumundaki seçkinler tarafından imal edilmesi gerektiğini düşünüyordu.[33] II. Dünya Savaşı sırasında 1942'de, çok daha yaygın fakat daha az manipülatif ABD Savaş Enformasyonu Bürosu (OWI) kuruldu. OWI, Hollywood'u bir "resmi savaş dönemi sanayisi" [34]olarak görüyordu. Savaştan sonra, adı yeni konan bu savunma kurumu, başlıca film stüdyolarıyla birlikte iş yapmak için yeni bir daimi

Pentagon Hollywood İrtibat Bürosu'nu faaliyete geçirdi. [35] OWI'nin önde giden planlayıcılarından Archibald Mac Leish de kamuoyunun önemini kabul ederek, şu tanınmış görüşü dile getirdi: "Bu savaşın esas cephesi Güney Pasifik değildir. Ortadoğu değildir. İngiltere ya da Norveç ya da Rus bozkırları değildir. Esas cephe Amerikan kamuoyudur."[36] Bu kurumlar sivil alanı askeri teçhizatın bir uzantısı ,halkla ilişkiler, propaganda, psikolojik operasyonlar ve bilgi savaşı aracılığıyla yönetilmesi gereken, pek çok savaş alanından biri olarak gördükleri için doğrudan kamuoyuna hitap ediyordu. Frank Capra ve diğerleri tarafından Disney Corporation'ın yardımıyla yapılan *Why We Fight* [Neden Savaşıyoruz?] başlıklı bir dizi propaganda filminde bu yaklaşım benimsendi. Filmler önce askeri birliklere gösteriliyor, daha sonra kamuya açılıyordu. Jack Benny'nin savaş tahvillerinin satın alınması için yaptığı çağrılarda da aynı yaklaşım işitilebilir: "Bu tahvilleri satın aldığımızda, unutmayın, *hükümete* bir imkân sağlamış olmuyoruz. Hükümet *biziz*! Bu *benim* savaşım ve *senin* savaşın! O halde var gücümüzle, hemen ... harekete geçelim."[37] Askeriye ile eğlencenin buradaki çakışma tarzı, klasik propaganda yaklaşımının bir yönüdür. Bu yaklaşım eğlence endüstrilerini ikna edici mesajların sayesinde iletilebildiği damarlar olarak kullanmaktaydı.

O sırada propagandanın önde gelen eleştirmenleri de onu, aslında bir ikna süreci (bazen de zorlama) olarak kavrıyordu. Savaş dönemi propagandasının belki de en etkili gözlemcisi Amerikalı sosyolog Harold Lasswell idi. Lasswell, 1941'de Lippmann ve Bernays gibilere (her ikisiyle de aşağı yukarı aynı yaştaydı) tepki olarak , modern toplumun bir eğilimi olarak gördüğü ve sivil hayatın her yönünün ordunun bir işlevi haline geldiği bir siyaset biçimi olan, "garnizon devleti" dediği şeyin ana hatlarını ortaya koydu. Garnizon devleti, yurttaşın devlet ve savunma meseleleriyle katılımcı bütünleşmesini sağlayacak yerde, yurttaşın dışlanmasını ve yönetilmesini temel almaktaydı. Yüksek düzeyde düzenlenmiş bir işgücünün ve paranın askeri mekanizmaya yönlendirilmesinin yanı sıra, garnizon devletindeki yöneticiler, katılım haklarını ortadan kaldırarak, kamuoyunu manipüle ederek ve belki de cesur yeni bir dünyada uyuşturucu trafiğini yöneterek liberal demokratik unsurları perdelemeye ("hâkim elitin itibar etmediği herkesin kritik işlevini zayıflatmaya") çalışıyordu.[38] Lasswell ve diğerleri bu yaklaşı-

mı teorileştirirken garnizon devleti, savaş mekanizmasının bir uzantısı olarak kamuoyunu yönetmek için bir dizi teknik kullanıyordu.[39]

Benzer eleştiriler, daimi ordunun kurulmasından sonra, savaş sonrası dönemde de sürdü. 1956'da, sosyolog C. Wright Mills, "sürekli savaş ekonomisi"nin yanı sıra kamuoyunu etkilemek için karmaşık bir organın oluştuğunu yazdı ve bu eğilimlerle "halk"ın "kitleler"e anti-demokratik dönüşümünün gerçekleştiğini öne sürdü. Mills, tartışma halkı harekete geçirirken, kitle iletişim araçlarının tek yönlü mesajlarının kitlelerin tutumunu belirlediğini, bunun "daha az insanın edindiği görüşü ifade edebildiği"[40] bir alan olduğunu öne sürdü. Propagandacının, reklam uzmanının ya da halkla ilişkiler stratejistinin görevi kitle görüşünü yönetmekti.[41] 1961'de Başkan Eisenhower veda konuşmasında, bu uyarıyı dile getirerek siyasal alandaki değişimi ifade etmek için ünlü "askeri-endüstriyel tesis" kavramını ortaya attı.[42] Bu terim, iktisadi gücün yanı sıra, Eisenhower'ın "ruhsal" etki dediği propaganda gücünü kullanabilen etkin bir yeni bloğu tanımlıyordu.[43]

Ne var ki aynı dönemde, iktidarın kamuoyunu sayesinde etkilediği araçları yeniden düşünmeye başlayan başka eleştirmenler çıktı. Bu teorisyenler kamusal alana yönelik yoğun bombardımanın önemi üzerinde durmak yerine, yurttaşlık alanının ve kimliğinin yeniden yapılandırılmasını tanımladı. Hayatı boyunca Nazi Almanyası'nı esir alan militarizmle boğuşmaya çalışan, Frankfurt Okulu eleştirmeni Jürgen Habermas, faal kamusal yurttaşların, temelde boş zamanın ticari olarak kolonileştirilmesiyle tüketici kültürünün bireyleşmiş "alıcılar"ına dönüşme sürecini anlattı. Halkla ilişkilerin ve reklamcılığın güçlü rolünü kabul eden Habermas, bu "kamuoyu" manipülasyonunu kamusal hayatın özelleştirilmesinin bir sonucu olarak gördü. Bir zamanlar kamusal düşünmenin olduğu yerde artık sansasyoncu bir basın ve siyasetin kişisel "beğeni" olarak özelleştirilmesi vardı.[44] Benzer biçimde Hannah Arendt de kamusal yurttaşın kaybına matem tutarken kamusal "meçhul asker" anmalarının, bu kayba ve "bu yüceltme"ye, bir 'kim', ortaya çıkarılması gereken kitle katliam yıllarının ait olduğu tanımlanabilir bir 'kim', bulabilmeye olan ihtiyaca tanıklık ettiğini öne sürer.[45] Arendt'e göre bu türden mekânlar, eylemde kaybolan yurttaşı anıyordu. Bu yurttaş "savaşın faili hiç kimseydi" gerçeğiyle başa çıkmak için dikilen, fail niteliğindeki bir kamunun gölgeli anısı olarak işlev

görüyordu.[46] Walter Benjamin'in savaş ile siyasetin estetikleştirilmesi arasındaki yakın ilişkiye dair gözleminin de özünde buna benzediği görülür. Toplumsal denetim, kamusal alanın doğru görüşü savunma umuduyla verilen doğru mesajlarla doyurulması yoluyla değil, daha çok yurttaşın ilk planda belirlenen rolden ayrılmasıyla sağlanır.

Bu ince perspektif değişimi, XX. yüzyılın sonunda, yurttaşı askeri alandan ayıran hukuksal ve kurumsal pek çok değişiklikle çakıştı. Profesyonellerden oluşan yeni bir sürekli ordunun kurulmasından ayrı olarak, II. Dünya Savaşı, Kongre'nin resmen savaş ilan ettiği, bu anayasal ayrıcalığın yürütme organına *de facto* terk edildiği son dönemdi.[47] 1973'te Başkan Nixon asker alma uygulamasına son verdi ve yurttaşı askeri aygıta bağlayan ilişkiyi ortadan kaldırarak tamamı gönüllülerden oluşan yeni bir yapının kurulmasını sağladı. Ordunun profesyonelleşmesine yönelik bu trendler, 1991 Körfez Savaşı'yla devam etti. Bu savaşta ABD Ordusu, düzenli güçlerin yerine uluslararası ve sözleşmeli özel askerlerden oluşan (PMC'ler) orduları geçirdi. 2003'te Irak'ın işgaliyle birlikte askeriyenin paralı güç kullanımı büyük artış gösterdi.[48] 2007'de Irak ve Afganistan'daki paralı askerlerin sayısı, devlete bağlı askerlerin sayısına bire bir eşitti. [49] Michael Hardt ve Antonio Negri bu konuda şunu kaydederler: "Bu noktada ABD Ordusu'nu 'silahlı halk' olarak anlamak mümkün değildir. Eski Roma zamanındaki gibi, postmodern savaşta da *paralı ordular*ın temel savaş gücü haline gelmekte oldukları görülür" (orijinal vurgu).[50]

Bütün bunlar, devrimci savaştan bu yana Amerikan yurttaşlık ideallerini temsil eden merkezi siyasal niteliği, yurttaş-askeri, kademeli olarak ortadan kaldırdı. Rönesans kökenlerinden bu yana yurttaş-asker, aristokratik çıkarcı güç kullanımı uygulamasından ayrılmayı ve yurttaş kimliğini askeri organa yerleştirme eğilimini temsil etmişti. [51] Bu yerleştirme ile siyasi güç ve genelde "sivil cumhuriyetçilik" adı ile anılan, "halk için ve halk tarafından" oluşan bir cumhuriyetin sesi geldi.[52] Yurttaş-asker ideali, meşru yurttaşlığın, bir grup ya da birey olarak siyasete tam katılım, askerlik hizmetinin tarihine bağlı olduğu nosyonunu destekler.[53] Böylece, yurttaşın askerden kurumsal olarak ayrılması, yurttaşın devletteki bilinçli rolünden ve özellikle ordunun kullanılmasıyla ilgili kararlardan genel olarak koptuğunu gösteriyordu.[54]

Aslında, yurttaşı askerden ayırmak, yürütme gücünün savaşla ilgili konularda demokratik hesap verebilirliğini ortadan kaldırmak için geliştirilen, çok başarılı bir strateji oldu. Sözgelimi, Nixon'ın asker alma uygulamasına son verme kararı, gelecekteki savaşları kamu kitlesinin protestolarından koruma işlevi gördü. 1991'de, Çöl Fırtınası harekâtı sırasında yurttaş, bilinçli bir rolden radikal biçimde koparılmıştı. Elaine Scarry'nin Çöl Fırtınası'nı gözlemlediği sırada yurttaş, yetkilendirme (savaşı Kongre'nin ilan etmesi), finansman sağlama (daimi ordu var olduğu için) ya da savaşma (asker alma uygulaması kaldırıldığı için) konularında, hiçbir role sahip değildi.[55] Başkan George H. W. Bush, birlikleri savaşa gönderirken kamuoyuna ve siyasetçilere bunun, yeni bir Vietnam olmayacağı konusunda güvence verdi. Başka nedenlerin yanı sıra, "bütün gönüllü güçlerimiz(in) üstün bir morale sahip" olduğunu öne sürdü. [56] Yurttaş-asker uygulamasının yeniden canlandırılması için gösterilen daha yeni çabalar, iktidarda olanlar tarafından, tam da beklendiği gibi, bir yurtseverlik jesti olarak değil, daha çok ordunun önüne geçilemez kullanımına yönelik tehditler olarak değerlendirilmiştir. Mesela, 2003 yılının Ocak ayında, üç Demokrat temsilci, genel askerlik hizmeti uygulaması isteyen bir yasa teklifi verdi. [57] Genel hizmetin sadece daha eşit bir ırksal ve iktisadi düzenlemeye değil, aynı zamanda savaş kararının ne kadar vahim olduğunu kabul eden, daha aydınlanmış bir kamusal diyaloga yol açacağı öne sürüldü. [58] Kongre 2004 yılının sonunda teklifi, 402'ye 2'lik görülmemiş bir oy oranıyla reddetti. Personel yetersizliğiyle karşılaşan generallerinin homurdanmasına rağmen Başkan Bush, genel askerlik hizmeti şöyle dursun, asker alma uygulamasına bile kendi döneminde dönülmeyeceği konusunda, uysal bir nüfusa tekrar tekrar güvence verdi. Kanun tasarısını destekleyenler bile başlangıçta, tamamen savaş karşıtı bir tutum olarak değerlendirdikleri tasarıya karşı oy kullandılar. [59] Beklendiği üzere halk da rağbet görmeyen bir savaş sırasında sunulan tasarıya direnç gösterdi. Ne var ki Washington'daki güçlü çıkarlar açısından, genel askerlik hizmetine itiraz edilmesinin esas sebebi, bilinçli yurttaşları harekete geçirme tehdidi taşımasıydı. Böyle bir yasa, askeriyenin kamusal sorumluluktan kurtarıldığı uzun bir süreci tersine çevirecekti. Genel askerlik hizmetinin, Vietnam dönemindeki asker alma uygulaması gibi muhalefeti harekete geçirmesi mümkündü.

Dolayısıyla tasarı, yurttaşların devlet şiddetiyle ilgili meselelere bilinçli katılım anlayışını yeniden gündeme getirdiği için "savaş karşıtı" idi.

Aynı eğilimler medya ve söylemsel uygulamaların daha önemsiz alanlarına da taşındı. Televizyon savaşının, sivilleri savaş alanına fazla yaklaştırdığından şikâyet eden Pentagon, haberciler ile yürütme gücü arasındaki ortakyaşam ilişkisinin nihai olarak düzenlendiği on yıllık bir deneyim süreci başlattı. 1991 Körfez Savaşı sırasında Pentagon, gazeteciliği gayet başarılı biçimde askeri halkla ilişkilerin gerçek zamanlı bir uzantısı olarak konumlandırdı. Savaşın sattığını fark eden yayın kuruluşları, bu halkla ilişkiler kurumlarına daha da yaklaşarak Pentagon'un savaşına "ulaşma" isteğinin, program yapma arzusundan pek farklı olmayacağını kanıtladı. Televizyon'dan verilen savaş, olayı ticari bağlama yerleştirip kendi akışını ve temel çekiciliğini oluşturarak eğlence medyasının görünümünü benimsedi. Savaş sunumu, kitlesel seyir, spordan sinemaya kadar, formunu alırken yurttaşlığı da savaş tüketicilerinin bir izleyicisi olarak yeniden çerçeveledi. Bu benimseyiş, programlamanın belirli özelliklerinin diş macunu ya da otomobil reklamları trafiğiyle uyumlu hale getirilmesini gerektirdi. Bu özellikler arasında baskın olan, savaş haberlerinin ölüm görüntülerini, ölüme yapılan göndermeleri ve ölüm dilini hızla azaltarak geliştirilmesiydi. Bunun yerine yeni televizyon savaşı, yüksek teknolojili savaş mekanizmasının iktidar ve hazlarından oluşan bir saplantıyı geçirdi. Savaş karşısında artan siyasal yabancılaşmayla birleşen bu etkenler, olabilecek en yüksek oranda suç hazzı sağlıyordu. Bu türden bir sahnenin oluşması, ideal tanığı, belki de bir patlamış mısır kabıyla bu kez savaşı tüketmeye davet edilen *yurttaş-seyirci*yi beraberinde getiriyordu.

Böylece Körfez Savaşı, çatışmayı olumsuz bir siyasi fenomenden olumlu bir siyasi fenomene, *satılması gereken* bir olaydan (propaganda aracılığıyla meşrulaştırma) *satılabilir* bir olaya (ticari eğlence, boş zaman ve haz ekonomisiyle bütünleştirme) dönüştürerek yeniledi. Savaş ile eğlence arasında bu türden ittifaklar kurma girişimi, Dünya Savaşları sırasında da bir ölçüde gerçekleştirildi.[60] Ne var ki Körfez Savaşı sırasında eğlencenin çatışmayla gerçek zamanlı, günlük bütünleştirilme düzeyi, konuya ilişkin bir yorum zenginliğine yol açarak daha önce görülmemiş düzeye ulaştı. 2003'te Irak'ın işgali bu eğilimlere hız kazandırarak, dolaylı savaşı tüketici kapitalizmin aynı anda pek çok

yerde olma özelliğiyle bütünleştirdi. Savaşın gazeteci tasvirleri, spor haberlerinin, realiti TV'nin, video oyunlarının ve diğer eğlence türlerinin özelliklerini kazandı. Pentagon'un ve Dışişleri Bakanlığı'nın halkla ilişkileri, bu alanın izleyicilerini, daha geniş bir "savaş sineması" komplo zinciriyle birbirine bağladı; Robert Stam'in 1991'deki Çöl Fırtınası Harekâtı'nın televizyon kampanyası dediği, multi-jenerik " mini savaş dizileri" üzerine genişletti.[61] Bu halkla ilişkiler olayı, çoğu kez Pentagon ile eğlence stüdyoları arasında işbirliği sağlanarak gerçek öyküler temelinde hazırlanan, TV filmleriyle daha da geliştirildi. Bu türden gösteriler, oyuncaklardan koleksiyoncu setlerine kadar daha geniş tüketici faaliyeti alanına yansıdı.

"Eğlence olarak savaş" terimi, daha çok Pentagon ile eğlence endüstrisi arasındaki işbirliğinin *seviyesinin* izini sürdüğü için ilgi uyandırmıştır. 2003'te Jonathan Burston şöyle diyordu: "Son on yıldır ya da daha uzun bir süredir askeriye ile eğlence endüstrisi arasındaki artan uyumu fark etmek için roket bilimcisi olmak gerekmez."[62] Tonja Thomas ve Fabian Virchow, USO [United Service Organization] gibi resmi askeri eğlence örgütlerinin sivil kültüre sızdığı, benzer bir "bayağı militarizm" ekonomisi saptamaktadır. [63] Nick Turse'nin 2008 tarihli popüler incelemesi, eğlenceyi "kompleks"in sadece bir yönü olarak betimler. Bu "kompleks"in filizleri, toplumsal ve maddi üretimin neredeyse her alanını işgal ederek Eisenhower'ın hayal edemeyeceği ölçüde yayılmaktadır.[64] Bu yaklaşımlar eğlence olarak savaşı, genellikle "militarizm" sözcüğünün bilinen anlamında olduğu gibi, varlık ve yokluk ekseninde var olan bir nicelik meselesi olarak görür. Sözgelimi Mark Andrejevic, bu yeni bağlantıların klasik propagandada bir canlanmaya işaret ettiğini, Bush yönetiminin ABD dış politika "marka"sını, 9/11'den sonra Müslüman dünyaya pazarlamak için en üst reklamcılık becerisini kullanması gibi, savaşı satmak için de devlet yanlısı propagandayı kullandığını öne sürer. [65] Bu perspektiften bakıldığında eğlence endüstrileri, iktidar sayesinde savaşı haklı gösterdiği araçlar haline gelir.

Burston'ın deyişiyle "eğlence olarak savaş makinesi"nin siyasal ekonomisi, yapbozun önemli bir parçasını oluşturur. Bir düzeyde, kamu hayatının "militarizm"e varan bu türden ilgi alanlarıyla sağlanan doyumunu ve denetimini fark edebiliriz. Bilim insanları bunun

genellikle iki şekilde olduğunu öne sürer. Birincisi, eğlence olarak savaş, hükümete basit biçimde ek bir platform sunar (diğer pek çok şeyin yanı sıra). Klasik propaganda bu platformdan yürütülür, böylelikle nüfus, savaşın resmi gerekçeleriyle uyum içinde tutulur. İkincisi ise bir siyasal iktisat çözümlemesinden gelir; propagandayı doğrudan tanımlayacak yerde "propaganda işlevi"ni eğlence medyasına uygular. Noam Chomsky ve Edward Herman bunu haberlere uygularlar: eğlence medyası görünmez bir ele, kültürel anlatıları kârlı çatışmalara doğru sürükleyen bir şirket ve hükümet çıkarları şebekesine maruzdur. Eğlence etkisi, Eisenhower'ın "ruhsal etki" dediği şeye benzer ve askeri-endüstriyel tesisin, yasama organı üzerindeki etkisini andırır.

Bu kitap, tüketici savaşının yurttaş kimliğinin savaşla ilişki içinde oluşumunun nasıl işlediğini sorarak konuya, üçüncü bir mercekten yaklaşır. Kitap, bunu yaparken aslında, eğlence olarak savaş fenomeninin çevresinde dönen, birbiriyle bağlantılı iki yönü tanımlamaya çalışır. Birincisi yurttaşın savaşla ilişkisinin "kurulması", savaşı tüketime hazır bir fenomen haline getiren teknolojilerin ve kurumların maddi biçimde düzenlenmesi olarak tarif edilebilir. Bu arayüzeyler belirli uygulamaları, alışkanlıkları ve düzenlemeleri savaşa yönelik olarak normalleştirir. Bununla yakından bağlantılı ikinci yön, askeri faaliyetin sembolik inşasıdır. Bu da baskın olan genel sıralamaları, anlatıları ve dilin seçimini kapsar. Bunlar sadece devlet şiddetinin görünümünü resmetmekle kalmaz, yurttaş özneyi onun içinde var etmeye de çalışır. Bu iki yön, Gilles Deleuze ve Félix Guattari'nin bir içerik ve ifade "kümelenmesi" dedikleri şeyin içinde işler. Bu, özneyi askeri organa özel biçimde yaklaştıran bütünleştirilmiş bir donanım ve yazılım mekanizmasıdır.[66] Bu kanallar, uygulamalar ve söylemler sayesindedir ki yurttaş kimliği ve askeri iktidar, birlikte evrilmeyi sürdürürler.

Aslında bu kitap "seyir" kavramına ve bu kavramın savaş zamanı medyanın kontrol işlevini açıklayan temel bir araç olarak belirlenmesine karşı çıkmaktadır. Bu bilinen değerlendirme, medya söylemlerinin siyasal özneyi dışlama, yolundan saptırma ve sonunda hareketsizleştirme tarzlarını açıklar. Seyir eleştirisi, çağdaş ordu-medya ikilisinin "propaganda değeri"ni, bunların nüfusu nasıl denetlediklerini, muhalefeti nasıl güçsüz kıldıklarını, yurttaşın bilinçli işlevini nasıl baskı altına aldıklarını tanımlama yöntemi olarak kalmıştır. Ancak bu kitap,

seyir eleştirisinin önemsiz olduğunu öne sürmemektedir. Seyir hâlâ yurttaşı röntgenci hoşnutluğuna davet eden, iletişimli siyasetler için geçerli bir tarz olmaya devam etmektedir. Bu kitap, oldukça üretken olan bu eleştiri tarzını küçümsemekten çok, yeni yüzyılda yeni bir tüketici söyleminin, interaktife dönüş olarak ifade edilebilecek şeyin izini sürmektedir. İnteraktif tarz, yurttaşı sadece yeni medya teknolojileriyle değil, aynı zamanda savaşı bir "oyun sahası olarak savaş alanı" şeklinde resmeden retoriklerle de askeri aleniyet mekanizmasına sokan, sayısız yöntemi temsil eder. Burada yurttaş, ekran aracılığıyla giderek olayın içine girmeye, eylemde sanal bir oyuncu olmaya davet edilir. Bu kitap, söz konusu eğilimlerin dışlamaktan ve pasifleştirmekten çok, yurttaş kimliğinin askeri-eğlence yapısı içinde özümsenmesine geçişi işaret ettiğini öne sürmektedir. Aslında bu, yurttaş ile asker arasındaki ilişkinin tarihsel olarak giderek birbirinden uzaklaşan ve birbirini dışlayan bir ilişki olduğu dikkate alındığında, tuhaf bir ilişkidir. Bu kitap, görünüşte çelişkili olan bu durumu anlamlandırmak için yurttaş kimliğinin, seyirden interaktif savaşın yeni cesur dünyasına aktarımını kaydederek başlamaktadır. Kitabın 1. Bölüm'ü olan "Her Şeyi Tüketen Savaş", sadece yurttaşın elektronik medya aracılığıyla savaş alanına nasıl yaklaştırıldığını değil, aynı zamanda yurttaş ile askerin bu yolla yeniden birbirine bağlanmasının ne anlama geldiğini de incelemektedir. Bölüm, öne çıkan "yurttaş-seyirci" söylemlerinin oluşum halindeki "sanal yurttaş-asker" öznesine nasıl dönüşmekte olduğunu gözlemleyerek bu geçişe ilişkin tarihsel ve teorik bir değerlendirme yapmaktadır.

Kitap, bu geçişi incelerken bazı istisnalar dışında, on yıllık bir süreyle ya da 1991 Körfez Savaşı ile 2003 Irak İşgali sonrası arasında kalan dönemle sınırlıdır. Çözümleme, bu döneme ilişkin dört temel vaka araştırmasından yararlanmaktadır. 2. Bölüm olan "Spor ve Askerileştirilmiş Siyasi Yapı", sporu savaş söylemlerinde süregelen bir metafor olarak incelemektedir. Savaşla yakın bir tarihsel ilişkisi olan spor söylemlerinin niteliği, özellikle spor ve savaş metaforlarının özel olarak birleştiği noktada, yurttaşın savaşla ilişkisinin dokusunu oluşturan önemli bir rol oynar. Gerek 1991'de Çöl Fırtınası gerek 2003'te Irak'ın işgali sırasında yapılan televizyon yayınları, spor metaforlarının, olaylarının, oyun öncesi gösterilerin, gerisayımların ve seyir spor-

larının aktarılmış işaretlerinin öne çıktığını gösterir. Bu dönemde " sıra dışı sporlar", geleneksel seyir sporlarını, savaşın anlamını ortaya koyan önemli bir araç olarak yerinden etmeye başladı. Dolayısıyla bu bölüm, sıra dışı sporlar metaforunun özelliklerini ve onun küresel siyaset sahnesinde meydana gelen değişikliklerle ilişkisini anlatmaya çalışmaktadır. Sıra dışı sporlar, tamamen yeni hazlar, rekabet ilişkileri, tek tipleşen ve yurttaşın küresel çatışmayla ilişkisine aracılık eden kimlikler sağlar, özellikle haz ve ölümü, yeni savaş söyleminin öncelikle tüketilebilir bir özelliği olarak görmeye başlayan yeni bir amalgam haline getirir. Ayrıca bu sporların görsel estetiği, izleyiciyi tehlike içindeki bedenle birinci tekil şahıs ilişkisi içinde yeniden düzenleyerek kişinin, o bedene sanal olarak aktarılmasına aracı olur. Bu bölüm, sıra dışı spor kodlarının savaş söylemine aktarıldığı sinema ve askere alma olarak ortaya çıkan buluşma yerlerini inceler.

2003 Irak İşgali sırasında uygulanan iliştirilmiş habercilik sistemi, yarattığı etki bakımından sıra dışı sporların sağladığı hazları temel alır. Sistem özellikle, izleyiciye "sıradan" bir sivil gazeteci aracılığıyla savaş alanına güvenli biçimde girme fantezisi sağladığından inanılmaz ölçüde ikna edici olan televizyon yayınları için oluşturuldu. Pek çok yorumcunun kaydettiği gibi iliştirilmiş habercilik, sıra dışı spor gösterilerini yayımlayan bir *televizyon* gösterisini andırır. Bu sadece bir metafor değildir. 3. Bölüm, "Gerçek Savaş", 1990'ların sonundan itibaren yerleşik realiti TV türleri ile askeriyenin ileri ölçüde bütünleştirilmesini anlatır. Bu dönemde realiti TV, Pentagon'un ordunun kamusal yüzünü oluşturduğu, tercih edilmiş bir uygulama alanı haline geldi. İliştirilmiş habercilik sistemi, doğrudan bu çabalardan kaynaklanır ve aktüel *televizyon programlarından* esinlenir. Bu yeni gazetecilik türü sivil ve askeri alanlar arasında yeni bir dinamiği belirledi. İliştirilmiş muhabir, kendisine vekâlet verilmiş bir yurttaş olarak yurttaşın askeri aygıt tarafından özümsenmesinin güçlü bir sembolü olmaya devam etti. Ayrıca bu yeni gazeteci, asker ya da düşmandan çok savaş haberlerinin odak noktası, askercilik oynayan yurttaşın hazlarına aracılık eden ünlü bir karakter haline geldi.

Bu interaktif dürtü, doğal olarak televizyon ekranının dördüncü duvarına nüfuz etti. Geniş bir yelpazede yer alan yorumcular, 1991 Körfez Savaşı'nın "bir video oyununa benzediği"ni kaydederlerken

kısa süre içinde, bunun "bir video oyunu gibi oynanacağı"nı akıl edememiş olabilirler. Böylece interaktif teknolojilerin giderek gelişmesi, interaktif savaşı kolaylaştırmıştır. 4. Bölüm, "Savaş Oyunları", video oyunlarını yeni bütünleştirici savaş oyunu siyasetleri için hem bir araç hem de bir metafor olarak araştırmaktadır. Oyunlar, askeri ve sivil alanlar arasında önemli bir "çapraz geçiş" yaparak belki de bütün oyunların en bütünleşmiş "yapı"sını oluşturur. Askeriye sadece çok sayıda ticari oyunu eğitim simülatörleri olarak dönüştürme konusunda değil, resmi eğitim simülatörlerini ticari piyasaya sürme bakımından da giderek ustalaşmıştır. Savaş temalı ticari oyunlar, yarattığı hazları interaktif tarzda aktararak televizyon savaşıyla giderek uyumlu hale geldi. Tematik olarak oyunlar, savaşa ilişkin "gerçeklikler"i TV'de izlenecek şekilde bütünleştirmeye yönelen bir eğilim göstermiştir. Zamansal olarak da televizyonda görülen bir olay ile o olayın bir oyunda görünüşü arasındaki gecikme önemli ölçüde kısalmıştır. Savaş haberleri televizyondan, belirli bir oyun estetiğiyle verilirken bazı oyunlar, televizyon savaşını gerçek zamanlı, oynanabilir bir olay olarak yeniden üretme çabası içindedir. Son olarak bu bölümde asker alma faaliyetini gösteren ordu üretimi bir video oyununun, *America's Army*'nin rolü incelenmektedir. Bu oyun gittikçe genişleyen kültürel "savaş oyunu" pratiğinin anlamına ve özgünlüğüne yeni bir düzey eklemiştir. Toparlarsak, eğitim, savaş haberleri ve askere alma; sivil savaş deneyimini yöneten temel bir arayüzey oluşturan video oyununu üretmiştir.

Savaşı gerçek zamanlı temalarla ticarileştirme uygulaması, ancak 1991 Körfez Savaşı'ndan bu yana hızlanmıştır. Video oyunları gibi savaş oyuncakları da resmi savaş söylemine girip ayaklanma propagandası yaparak askeri harekâtlara geribesleme sağlamaktayken ABD Ordusu, kendi eylem figürleri çizgisini de oluşturmuştu. Aynı zamanda televizyon savaşı ile onu oynama yeteneği arasındaki fark, yeni ve gerçek zamanlı, interaktif bir oyuncak piyasası içinde de sürmekteydi. Bunlar basit, genel oyuncak askerler ve oyun tahtasından oluşmuyor, televizyon savaşının "gerçekçiliği"ni özel biçimde yeniden üretiyordu. 5. Bölüm, "Eğlence Olarak Savaşla Oynamak" 9/11'in hemen ardından, Amerikan kültürüne aşılanan siyaset ve tüketim bütünleşmesini incelemektedir. Belki de saçmalık olarak algılandıkları için sa-

vaş oyuncakları, tarihsel süreçte, kamusal eleştirinin ön hatlarında yer almıştır. Irak Savaşı döneminde savaş temalı televizyon oyuncaklarının hızla çoğalması, savaş ile oyunun harmanlanmasına yönelik görülebilir bir kültürel tepkiye yol açtı. Bu söylem askeri-eğlence yapısına katılmak, onu eleştirmek, hatta onunla oynamak için çeşitli direniş pratikleri üzerinde düşünmek bakımından yararlı bir başlangıç noktası sağlar. Aslında interaktif savaşın doğası, eğlence olarak savaş kültürüne yanıt vermek için yeni araçlar da sağlar. Bu stratejiler dışarıdan direniş yerine, aracın ve işaret sisteminin içinden çalışan yeni bir ortamın sağladığı avantajdan yararlanır. Örnek vermek gerekirse interaktif savaş kültürünün başlıca satış noktalarından biri, "gerçekçilik" ya da savaş alanını doğru biçimde yeniden üretme yeteneğidir. Vicdandan arınarak oynama uğruna, bazı savaş gerçekleri bu gerçekçiliğin bir parçası olmaz. Sadece savaşın tüketilemeyecek gerçekliklerini sahnelemek, bu durumda önemli bir eleştiri silahı haline gelmiştir. Diğer direniş teknikleri, interaktif savaş abartılarak onun mantığı saçmalık noktasına varacak şekilde geliştirilerek işler. Ters bir strateji benimseyerek, savaş oyununu mümkün kılan masalara dönerek ve asıl konumunu doğal olmaktan çıkararak eğlence olarak savaş oynayanlar hâlâ vardır. Bu strateji, kültürü, bir karakterler setiyle savaş oynamanın neden zararsız bir eğlence fakat bu konumlar tersine çevrildiğinde neden barbarca olduğu sorusuyla yüzleşmeye zorlar.

Eğlence Olarak Savaş, 6. Bölüm'le, "Sorgulama: Ön Gösterimlerden Gösterim Sonrasına" Irak Savaşı'nın ilk yıllarında görülen ve "eğlence olarak savaş balonu" denebilecek bir döneme ilişkin, perspektif kazanmak için geçmişe yönelir. Bu bölüm; tüketilebilir savaştaki geçişleri belirler, onun kalıcı yönlerinin izini sürer ve gelecekte neler olabileceğine dair tahminde bulunur. Bu son akıl yürütme, teorik sorgulamalardan ve vaka araştırmalarından hareketle karşılıklı konuşmayı sürdürür. Bu konuşma sürekli olduğu görülen bir güçler setiyle ilişkilendiği ölçüde, pek çok bakımdan çatışmanın kendisi kadar eskidir. Ne var ki bu güçler, sivil cepheyi, kitle iletişim araçlarını ve interaktif ekonomiyi kapsayacak şekilde geliştirildi. Bu kitap yaşanan değişimleri anlama girişimleri boyunca yükselen seslere, savaşın "biz haline gelmesi"ni daha iyi anlamamızı sağlayacak şekilde katılmayı umuyor. Nihai olarak, devlet şiddetinin kullanımına ve çatışmalarda hayatları

paramparça olanlara ilişkin, sağlam bir sorumlulukla sivil bir kültürü güçlendirmek için üretken bir "eğlence olarak savaş" eleştirisine nasıl katılabileceğimizi sormaktadır. Bu da "fethedilen"in, şair Allen Ginsburg'un sözleriyle "hayalet ordulara alınanlar(ın), hayalet okyanuslarda seyredenler(in), hayalet ateşlerin içinde uçanlar"ın[67] silahtan arındırılmış hayatlarını tehlikeye atmaktansa, bizlerin bir tür savaşçı haline gelmemizi gerektirmektedir.

I
Her Şeyi Tüketen Savaş
Seyircilikten İnteraktif Katılıma

Eğlence olarak savaş terimi 2003 yılında ilk kez kullanıldığında, zaten hareket halinde olan eğilimin geç gelen bir semptomundan ibaretti. 1991 Körfez Savaşı, savaşın tüketim sistemine girdiğini gayet açık biçimde ortaya koydu. Çöl Fırtınası Harekâtı'nı izleyen yıllarda eleştirmenler, bu süreçlerin toplumsal denetim tarzı olarak tartışmayı ve muhalefeti azaltmayı amaçlayan bir yöntem işlevi gördüğünü, bu sayede yönetimin resmi ifadelerle daha uyumlu göründüğünü büyük ölçüde anladı. Bu yorumculara göre geleneksel propaganda, bu denetimin işleyişini artık açıklayamıyordu. Bilim insanları, savaş söylemini yurttaşın inançlarını değiştirme (bilinçli ya da bilinçsiz olarak) açısından değil, "seyir" terimiyle anlamaya başladı. Bu eleştirel terim

yabancılaşma ve uzaklaşmayla nitelenen bir siyasal ortamı ve medya ortamını tanımlamak için kullanılıyordu. Bu perspektif, "seyirlik bir savaş"ın karar verme mercinde olduğunu onaylayan yurttaşa yönelik çağrılarla, açıklamalarla ve gerekçelerle işlemeyeceğini savunur. Seyir, daha çok yurttaş özneyi itaatkâr, siyasal bakımdan bağlantısız, ilgisiz ve pasif bir izleyiciye dönüştüren belirli bir retorik türüdür. Döneme ilişkin en içgörülü yorum, özellikle eleştirel bir seyir dili kullanır. Diğer pek çoğu ise kendi eleştirilerinin merkezinde örtük bir seyir versiyonunu savunur.

1991'deki Çöl Fırtınası'nın aksine, 2003 Irak İşgali, ordu ile kültür endüstrileri arasındaki işbirliğinde dramatik bir yükselişi temsil ediyordu. Ne var ki değişiklik, işbirliği düzeyinde değil daha çok yurttaş özneyi savaş konusunda yeniden konumlandıran söylemlerin uygulamasında gerekliydi. Özellikle yeni bir interaktif ilişki, sivil cephe deneyiminin temel niteliği olarak seyre meydan okumaya başladı. Kuşkusuz seyir, hâlâ dolayımlı savaş ritüel ve retoriklerinde önemli bir yer tutuyordu. Ne var ki 9/11 sonrası ortam, yurttaşın ekran aracılığıyla ayak uydurabildiği ve eyleme sanal olarak katılabildiği bir kanallar ve söylemler çeşitliliği sunmaya başladı. Bu değişiklik, "arkaya yaslanma"yı sağlayan medya teknolojilerinden "öne eğilme"ye yol açan medya teknolojilerine bir geçişle belirlenen, geç yirminci yüzyıl akımlarıyla tutarlıydı. Bu dönemde, seyirci seyir sırasında düğmelere basarak, sörf yaparak ve en iyi sahneyi arayarak gittikçe daha faal bir rol aldı. İnteraktif olma, ekran aracılığıyla yansıtılan avatara*, bir benlik kopyalamasına yol açarak gelecekteki mükemmel yansımasına işaret eden, algı merkezinin tamamını kaplayan kontrollü berrak bir rüyaya yol açıyordu. Savaşın dolayımlanması, bir üçüncü tekil şahıs tüketici konumundan birinci tekil şahsınkine doğru giden bir yol katetti. Yurttaş-seyircinin pasifleştirilmesinin aksine interaktif savaş, savaş olayını yeni bir karakter, "sanal yurttaş-asker" denebilecek biri tarafından oynanan bir şey olarak sunar. Seyre pek çok bakımdan meydan okumasına rağmen interaktif savaş, onun denetim tarzlarında bir saflaştırma ve yoğunlaştırma da sağlar. Bu bölüm; seyir konusunda bir dayanak noktası kazandıktan sonra birinci tekil şahsın interaktif hazlara, sanal savaş alanına sıçramasının ne anlama geldiğini sorguluyor.

* Bilgisayar dilinde kişiyi simgeleyen resim ve simge. (y.h.n.)

YURTTAŞ-SEYİRCİ

1 Mart 1991'de, ABD'nin Körfez Savaşı'nda zafer ve ateşkes ilan etmesinden bir gün sonra, Başkan George H. W. Bush bir basın toplantısı yaptı. O sahneyi yaşayan bir muhabirin kaydettiği gibi başkan kürsüde "Kazanılan zaferle değil, kendi ülkesinin kamuoyuyla övünüyor" idi.[1] Kazanılan zaferin doğasını açıklarken de "Ülkenin tek vücut olduğu kuşku götürmez" diyordu. "Savaş karşıtı herhangi bir hareket yok. Bu güçlerde sadece gurur var."[2] Günün erken saatlerinde Temsilciler Meclisi üyeleriyle yaptığı bir toplantıda ise siyasi elite yönelik daha ayarlı bir dil kullandı.Yaşanan gururun nedenini açıklarken "Amerika için gururlu bir gün" diye söze başladı. "Tanrı'nın yardımıyla, Vietnam sendromunu kesinlikle defettik."[3] "Vietnam sendromu", yönetimin Vietnam Savaşı'nın halkla ilişkiler başarısızlığı olarak gördüğü şeyin şifresiydi. Metaforun da ima ettiği gibi bu başarısızlık, siyasal yapıda görülen özel bir hastalıkla zirveye ulaşmıştı. Savaş ilanına karşı bir direniş anlamına gelen bu "hastalık", 1964 ile 1980 arasında federal hükümete duyulan güvenin % 75'ten % 25'e düşmesine yol açmıştı.[4] Vietnam sendromunun "defedilmesi"yle birlikte, kesinlikle bir kadife devrim gerçekleştirilmişti. Bush'un sözleri insanların savaş istemedikleri on yılların tersine döndüğünü değil, savaşın gerçekleştiği mekânın, savaş alanından sivil cepheye geçtiğini de gösteriyordu. Zafer (ya da yeni dille söylersek ABD Ordusu'nun "galip gelmesi") için gerekli bileşenler, giderek karmaşık bir halkla ilişkiler düzeninin oluşturulmasını, basının daha da uysallaştırılmasını, kaygılı ve suskun kesimin sakinleştirilmesini kapsıyordu.

Aslında ordunun sivillerle kurduğu ilişki, Vietnam Savaşı ile Çöl Fırtınası Harekâtı arasında, dramatik bir değişim geçirdi. Bu dönemde, siyasi, iktisadi ve kültürel güçler sivil, savaş deneyimini seyir mantığıyla yönetilen bir deneyim olarak yenileyip onardılar. Bu her şeyden önce, ordu ile siyasal bağlantıdan önemli ölçüde arındırılmış bir yurttaşın ve ikinci olarak da koreografisi özelleşmiş tüketim için yapılan bir sivil savaş deneyiminin oluşturulmasını gerektiriyordu. Yurttaş ordudan, hem yasama organının savaş ilan etme yetkisinden feragat etmesiyle hem de asker alma uygulamasının kaldırılmasıyla hukuksal olarak uzaklaştırılmıştı. Fakat Körfez Savaşı, yurttaş-seyirci

kalıbını varlığa ilave etmek için değişen bir medya manzarası üzerinden ortaya çıktı. Yaşanan değişiklikler Pentagon'un, gazeteciliğin ve kültür endüstrilerinin bütünleştirilmesine yönelik iktisadi ve kurumsal değişiklikleri kapsıyordu.

Seyirlik savaş yapısal olarak, Pentagon ile medya arasındaki ittifakın hem gazetecilik hem de eğlence bakımından geçirdiği değişimden çıkarak gelişti. Bunun anlamı büyük ölçüde, savaşın ticari televizyonla bütünleşmesiydi. Bu süreç, bilindiği gibi New Yorker eleştirmeni Michael J. Arlen'in ünlü "oturma odası savaşı" sözüyle başladı. Bu terim sadece yeni bir aracın varlığını saptamıyordu. Arlen, savaş görünümünün temel bir değişim geçirdiğine işaret ediyordu. Televizyon savaşın vahşetini yumuşatarak ve denetim altına alarak onu, neredeyse sezdirmeden günlük hayatın içine soktu ve bir alışkanlık olarak saat 18.00'de, akşam yemeğiyle tüketilen bir şeye dönüştürdü. Arlen'e göre, televizyon, sivil cepheyi çatışmaya yakınlaştırma görünümü altında, paradoksal biçimde, yurttaşı savaşa yabancılaştırıyor ve her gece tekrarlanan kaotik filmleri ev içinde, varoluşun normal bir parçası haline getiriyordu.[5]

Evcilleştirilmiş "oturma odası savaşı" teriminin de gösterdiği gibi, iktidar konumunda olanların çoğu, daha ileri bir disiplinin gerekli olduğuna karar verdi. Siyaset plancıları ABD'yi, aylak ve denetlenemeyen muhabirlerin oluşturduğu keyfi sistem yüzünden Vietnam olayını "yatıştırma"yı başaramadığı için suçluyordu. Basının yanı sıra bir araç olarak televizyonun yeniliği ve her an her yerde var olabilmesi, özellikle de duygusal görüntü yaratma gücü, başlıca günah keçisi haline geldi. Doğası gereği geleneksel akla hitap eden bu araç, halkın hoşnutsuzluğunu ve sonraki Vietnam sendromunu besleyerek "yurtta savaş"ın kaybedilmesine katkıda bulunmuştu.[6] Vietnam ile Körfez Savaşı arasında, yürütme organı, bu aracın üstesinden en iyi şekilde nasıl gelebileceği konusunda deneyim kazandı. Dolaysız tepki Reagan yönetiminin, 1980'lerin başında, Lübnan ve Grenada müdahalelerine yaklaşımında görüldüğü gibi basına topyekûn bir karartma uygulamak oldu. Tahmin edileceği gibi karartma stratejisi ne iş dünyasının satış alanları talebiyle ne de yurttaşların varsayılan bilme hakkıyla uyuştu. Buna bir tepki olarak ABD hükümeti, merkezileşmiş bir bekçi olarak televizyonun potansiyelini, 1989 Panama

İşgali sırasında çok sınırlı bir haber havuzu sistemiyle ayarlama konusunda deneyim kazandı. Panama daha çok, savaş haberleri konusunda kamuoyunu tatmin ederken sivil cephe ile savaş alanı arasında, denetimli bir kanal açma girişimini temsil ediyordu. Bir darboğazdan geçirilerek resmi olarak denetlenen bu haberler, kimseyi yeterince tatmin etmedi. Kamuoyu, İngiltere'nin 1982 Falkland Adaları İşgali'ne bu ülkedeki sivil cephenin tepkisine benzer biçimde, bu askeri basın oluşumunu, kaygı, kuşku ve bir yoksunluk duygusuyla karşıladı. Buradaki uygulama, askeri danışmanlara yakın ve savaşın kendisine uzak, resmi olarak seçilmiş ve benzer biçimde sınırlanmış muhabirler sayesinde yürütüldü. Yürütme organı, basını, olumlu biçimde yönlendirilmesi değil olumsuz biçimde baskı altına alınması gereken bir şey olarak görüyordu ve televizyonun, bir görüntü gücü cephaneliği olarak taşıdığı potansiyeli yeni yeni keşfediyordu. Pentagon'un edindiği bu deneyimler, "Vietnam sendromu"nu çözmenin tam bir basın özgürlüğüyle ya da basının topyekûn dışlanmasıyla değil, basını büyük ölçüde bir Pentagon halkla ilişkiler sistemiyle bütünleştirerek mümkün olabileceğini öğretti.

Daha sonra ortaya çıkan, medyayı ordunun halkla ilişkilerinin bir uzantısı haline getirme yeteneği, 1980'lerde ekonomide başlatılan değişiklerle mümkün oldu. Reagan döneminde yaşanan kuralsızlaştırma, medya holdinglerinin yavaş yavaş güçlendirilmesini sağladı. Böylece 1983'te, yaklaşık 50 medya-haber kuruluşu varken, yirmi yıl içinde bu sayı neredeyse 5'e indi. [7] Rakip perspektifler alanı bu dönemde, giderek küçüldü ve homojenleşti. Daha büyük şirketler daha bağımsız haber kuruluşlarını içine alıyor, televizyon söylemi daha geniş anonim varlıkların, "endüstriyel medya tesisleri"nin beğenisine sunuluyordu. Bu yeni ve yoğunlaştırılmış model, şirket önceliklerini daha çok gazetecilik ideallerini daha az dikkate alma eğilimi gösterdi. Şirketleşen haberler, masraflı gazeteciliğin yükünü (soruşturmacı ve uluslararası haberler gibi) daha yüksek reyting sağlayabilecek haber türlerine (yarışma, eğlence ve sağlık haberleri gibi) atma eğilimindeydi.[8] Önceden hazırlanmış ve resmi halkla ilişkiler malzemesi, "ucuz haberler" kategorisine giriyor ve bu durum maliyetleri düşürerek ve kârları yükseltmeyi gözeten editörler tarafından, giderek görmezden geliniyordu.[9] Birleştir ve tasfiye et ekonomisi sayesinde, serumla sağ-

lanan halkla ilişkiler diyetine giderek alışan şirket medyası, 1991'de Pentagon'la eşleşmeye hazırdı.

Ordu, 1991 Körfez Savaşı sırasında oluşturulan büyük ölçekli bir basın havuzu modelini kurumsallaştırdı. Bir Suudi Arabistan çölünde kurulan çadır kentte yaşamak üzere, 1600 muhabir seçildi. Daha az sayıda muhabir de tekil birimlerde bir araya toplandı. Irak hükümeti, bir avuç muhabirin CNN'in canlı yayın yaptığı bir Bağdat oteline girmesine izin verdi. Bu merkezileştirilmiş savaşa giriş noktaları, Pentagon'un açık sansürünü fazla gerektirmiyordu. Ayrıca, resmi öyküden sapan bir muhabir, ekmeğini çıkardığı ortama girme, resmi halkla ilişkiler bölümünden gelen savaş programlamasına ulaşma olanağını kaybedebiliyordu. Gerek ordu gerek katılımcı haber ajansları, bu koşullar altında gayet başarılı oldular. Pentagon açısından bu ilişki hem gündem hem de dil bakımından, haber ağı üzerinde neredeyse bir tekel sağladı. [10] Sistem gazetecilere inandırıcı haberler, resmi görüşlere ulaşma ve güncelleştirme olanağı, serbest ve sanal olarak hiçbir risk taşımayan insan öyküleri sağlıyordu. Bu ortakyaşama hali, kablodan 24 saat yayımlanan haberleri başarısız bir fikirden etkili bir ticari başarıya dönüştürerek, şirket haberleri ihtiyacının karşılanmasında muazzam bir başarı sağladı. Savaş, paranın asıl Pentagon'la paslaşarak yapılacağını canlı biçimde kanıtlayarak CNN'in izleyici kitlesini on kat artırdı.[11] Bu yeni askeri-medya düzenlemesinde kurban edilen kuzu, elbette Amerikan kamuoyu oldu. Perspektiflerin farklılaşmasıyla birlikte demokrasinin oksijeni kesildi.

Yurttaşın basın tarafından koşullanan duruşu, bu yeni ilişkileri yansıtıyordu. Toplanmış basın, askeri halkla ilişkiler için stenograf rolü oynuyor, hatta düşman saflarını hedefleyen "kara propaganda" ve yanıltma için bir iletim hattı olarak hizmet ediyordu. Yurttaş, genellikle önceden hazırlanan bu tek yönlü mesaj akışının, varış noktasını temsil ediyordu. Ernest Larsen'in belirttiği gibi, Bağdat'daki El Reşid Oteli'ndeki gazetecilerden gelen canlı haberler, esas olarak muhabirin içinde bulunduğu "cehalet tuzağı"nın "acıklı itirafi"ndan ibaretti. Aslında Larsen, haberin bir "uyuşturucu" etkisi yarattığını, böylelikle "akort ayarı" olarak kullanıldığını öne sürer. [12] Basın havuzları sabırsızlıkla, etkileyici silah görüntülerinin verildiği, tehlikeyi göze alanların canlandırıldığı, General "Stormin Norman" (Schwarzkopf) gibi

ünlü askerlerin boy gösterdiği, günlük brifingleri beklerken yurttaş da evinde oturmuş, merakla aynı şeyi bekliyordu. Böylece Çöl Fırtınası televizyonun seyirlik bir araç olarak taşıdığı potansiyeli en üst noktaya çıkardı. Haber yayını sadece kapalı bir savaşı değil, ikna edici, gerçek zamanlı esas olayı verebiliyordu. Kendisini en üst bekçi olarak konumlandırmasına rağmen Pentagon, hem halkla ilişkilerin gereklerini yerine getiren hem de televizyon dostu olarak kalmasını sağlayan bir savaş veriyordu. Yani bu yeni ortakyaşama hali, savaşı dramatik bir ekran üretimi olarak konumlandırıyor ve onu giderek ülke içinde televize edilmiş tüketim malzemelerinden ve eğlencelerden oluşan olağan aleminin ortasına yerleştiriyordu.

Seyirlik savaşın televizyon aracılığıyla tüketilmesi, küresel ABD gücünün daha geniş akımlarından ayrılamaz. XX. yüzyılın sonunda ABD imâlat sektörünün dış kaynak kullanımı, "istikrarı" sürdürme işlevi gören, kaynaklara ve ticaret yollarına sürekli ulaşımı sağlayan ve genel olarak küresel iktisadi hegemonyayı koruyan yaygın bir küresel askeri üsler şebekesi sayesinde gerçekleşti.[13] Aslında bu dönemdeki esas savaş metaforu, "savunma"dan (coğrafi bir ulus devletin savunması) "güvenlik"e (dünya çapında bir sermaye şebekesinin güvenliği) kaydı.[14] Denizaşırı güçte meydana gelen bu değişiklikler, ülke içinde de kendi karşılığını buldu. İktisadi bakımdan ülke bir sanayi toplumundan bir tüketim toplumuna, düşük ücretli denizaşırı üretimin alıcısına dönüştü.[15] Sanayicilik üretim malları imalatı üzerinde odaklanırken tüketim toplumu, daha çok önemsiz tüketim mallarının imalatını üstlerdi. Reklamcılık ürünlerin özelliklerini yücelten ikincil rolü terk etti ve, tüketici kapitalizminde, "marka kimlikler" yaratan bir mekanizma olarak temel bir rol oynamaya başladı.[16]

Denizaşırı askeri harekâtların karşılanması da benzer ilkelerle işliyordu. Geleneksel propaganda, geleneksel reklamcılık ile onun ürünü arasındaki ilişkiye benzer biçimde, faziletlerini anlattığı savaşın meşrulaştırılmasında önemli bir rol oynadı. Ne var ki tüketim toplumu, giderek denizaşırı imalatın müşterisini ürettiği gibi savaşın müşterisini, denizaşırı askeri harekâtların pasif alıcısını da üretme işlevi gördü. Bu süreç, bir iddiaya ilişkin bir yargı oluşturmayı hedefleyen propagandadan ayrılıyordu. Tüketici savaşı, sadece izleyicinin konumunu belirleyip onun gösteriden keyif almasını istiyordu. Bu yeni öznenin

yaratılması, ilgisiz seyirciliği doğal tepki haline getiren bir savaş sunumunu gerektiriyordu. Böylece Çöl Fırtınası Harekâtı, George H. W. Bush'un tanımladığı gibi "hayat tarzımızı korumak için" verilen bir savaşı, kendi başına bir tüketim nesnesine, tüketici-yurttaş için hazırlanmış bir eğlence kanalına dönüştürerek devrini tamamladı.[17] Başka şekilde belirtmek gerekirse ordu, büyük şirketlerin enerji siyasetini denizaşırı ülkelere taşırken aynı çıkarları savunan medya, sivil cephedeki yurttaşı koşullayan devreler olarak hizmet etti. Bu ortamda, "askeri-endüstriyel tesis" terimi, sanayi sonrası savaş alanını artık tam olarak anlatamıyordu. Böylece XXI. yüzyılın başında, 1980'ler ile 1990'lar arasında, kitle iletişim araçlarını askeri çıkarlarla ittifaka sokan büyük değişimleri tarif etmek için "ordu-eğlence tesisi", "ordu-endüstriyel-medya-eğlence şebekesi", "ordu-enformasyon-eğlence tesisi" ve benzer terimler oluşturuldu.[18] Bu terimler, faal yasama yurttaşının anlamsızlığına meydan okuyarak onun yerine, doğrudan yürütme organının halkla ilişkilerinden beslenen bir yurttaş-seyirciyi yetiştirdi. Bu koşullar altında "savaş", çok daha kolay biçimlendirilebilen, plastik bir olay haline gelerek Basra Körfezi kumlarının üzerinde olanları, halkın ekranlardan algılamasını sağlamaya başladı. Bu yapısal değişiklikler, seyirlik savaşı simgeleyen retoriklere yol açtı. Bu dönemde özellikle üç temel kullanım ortaya çıktı: temiz savaş, teknofetişizm ve birlikleri destekleme retoriği.

TEMİZ SAVAŞ

Bu kullanımların ilki "temiz savaş", savaşın tüketilme kapasitesini azamileştirmek için izleyicinin ölüm olgusuna yabancılaşmasını azamileştirerek savaşı sunma tarzıdır. Vietnam Savaşı'nın ardından siyaset elitlerinin aklı selimi, denetlenmeyen aylak muhabirlerin siyasi yapının iradesini kırdığını ve savaşın bu yüzden kaybedildiğini söylüyordu. Bu Vietnam sendromunun geleneksel mitolojiye giren başlıca nedensel etkenlerinden biri, sansürlenmemiş şiddetin televizyon yayınlarına hâkim olmasıydı. Medyayla uğraşan bilim insanları, o zamandan bu yana genellikle abartılmış olan kana bulanmış televizyon mitini, ikna edici biçimde herkese duyurdular.[19] 1991 Körfez Savaşı'nda işe Pen-

tagon plancıları, Vietnam döneminde olanları, görece arındırılmış bir ekrana yansıtmayı başardı. Temiz savaş her şeyden önce, kamuoyunun ilgi sıralamasında en üst düzeyde yer alan, ölü Amerikan askerinin gösterilmemesini gerektiriyordu. Basra Körfezi'ndeki ilk "savaş" sırasında, neredeyse sınırsız güç dengesizliği, ABD askerlerinin kendi ülkelerinde yaşadıkları sivil savaş sırasında araba kazalarında ölme olasılıklarının istatistiksel olarak üç kat daha fazla olduğu konusunda, ikna edici bir güvence sağlıyordu. [20] Denizaşırı ülkelerde ölen az sayıda asker, Başkan George H. W. Bush'un uyguladığı yeni siyaset gereği, görünmez hale getirildi. Başkan, 1991 yılının başlarında Hava Kuvvetleri'nin Dover ve Andrews Üsleri'nde basının, tabut içinde dönen askerleri görüntülemesini yasaklamıştı.[21] Savunma İstihbarat Ajansı'nın, ölü sayısının 50 000 ile 150 000 arasında olduğunu gösteren resmi rakamları duraksayarak da olsa yayımlamasından sonra, Irak'ın kayıplarını gizlemek çok daha büyük bir görev haline geldi. [22] Ne var ki, yüz saatlik bir savaşta Iraklılar, astronomik kayıplar yaşarken bile temiz savaş, ölüm görüntülerini televizyondan sanal olarak silmeyi başardı. Bir örnekte, M-1 Abrams Tankları'nın önüne monte edilmiş buldozer kepçelerini kullanan ABD askerleri, çoğu hâlâ canlı belki iki bin Iraklıyı kendi savunma siperlerinden 112 km. mesafede gömdü. Daha sonra muazzam Armoured Combat Earth iş makineleriyle (ACE'ler) kumdan çıkan bütün kol ve bacakları, daha derine gömüp araziyi düzleme işlemi yapıldı. Gazeteci Patrick Sloyan'ın deyişiyle, bu görev, "modern savaşın sevk ve idaresini gösteren bir metafor" idi. [23]

Bu durum, Vietnam'daki düşman ölümlerine ilişkin halka hitap eden çığırtkanlıktan çok farklıydı. O dönemde ölü sayısı bir başarı ölçüsü olarak her gün yayımlanıyordu. 1991'de sorumluların verdikleri sayılar, 100 000'den (Pentagon'un verdiği ilk rakam) "yüz binler"e (General Norman Schwarzkopf'un nihayet 2000'de kabul ettiği gibi) ve 457'ye (hâlâ hükümetin verdiği tek kesin sayı olan, Savunma Bakanı Dick Cheney'in Kongre'ye sunduğu resmi raporundaki gibi) kadar büyük farklılık gösteriyordu.[24] Daha sonraki savaşlar, bu kaçamak felsefesini güçlendirdi. 2002 yılında, Savunma Bakanı Donald Rumsfeld, basına konuşurken Afgan askeri ve sivil ölümlerinin önemsiz olduğunu kesin bir dille belirtti. "Ceset saymıyorum. Bu ülke Vietnam'da

bunu yaptı ve faydası olmadı. Bu konuda spekülasyon yaptığımı görmediniz ve görmeyeceksiniz."[25] Birkaç gün sonra Başkomutan General Tommy Franks aynı siyaseti tekrarladı.[26] Böylece bu yeni medya savaşı, hem fiziksel hem de televizyel olarak ceset gizleme buyruğu nedeniyle savaştan çok, "mükemmel cinayet" deyimine uyuyordu. Bu noktada gerekli hazırlıkları yapanlar, savaşın gerçekliğini ortaya koyan bütün izleri başarılı biçimde silmişlerdi.

Temiz savaş, bir takım örtme yöntemleri kullanarak savaş dilinden ceset sözcüğünü de çıkardı. Çöl Fırtınası Harekâtı sırasında, bombardıman saldırılarının yerine "geziler", "seferler"; sevk malzemesinin yerine "aktifler"; "ağır silah temini"nin yerine, daha aşina olan "ziyaret" sözcüğünü geçiren bir sözlük kullanıma girdi. [27] Binalar havaya uçurulup paramparça edilmiyor, "nokta operasyonu" yapılıyordu. Hayatta kalmak için şiddetin zorunlu olduğu savaş meydanından çok, sanki steril bir salon söz konuşuymuş gibi, "harekât sahnesi" deniyordu. "Çok yönlü hasar" sivillerin ölümünü kişilerle ilgili bir olay olmaktan çıkararak meşrulaştırıyor, yok etmeyi soylu bir girişimin meşru bir yan ürününe dönüştürüyordu. Askerler kentlerde dehşet saçmaktan çok onları "yumuşatıyor", "psikolojik etkiler"i olan "mesajlar gönderiyor" idi.[28] I. Dünya Savaşı literatürü hakkında yazan Paul Fussell, savaş dilinin sürekli örtmecelerle oluştuğunu kaydeder: öldü değil "düştü" deniyordu; ölmek "yok olmak" idi; ölüm kişinin "kaderi" idi; düşman "hasım" olarak geçiyordu; cesur olan "centilmen", fethetmek ise "hakkından gelmek" idi. [29] Bu uygulamaların pek çoğunu devralan seyirlik savaş dili, bireysel kahramanlık dilinin yerine bürokrasinin dilini geçirdi. Mesela, Elaine Scarry modern savaşın başlıca dil standardının, tekil asker bedeninin daha geniş, muazzam bir mekanizma içinde metaforik biçimde soyutlanması olduğunu kaydeder. İletişim "kapatılması" gereken bir "sinir sistemi", ikmal hatları "parçalanması" gereken "damarlar", "keşif" "kör edilmesi" gereken "gözler" ve liderlik "koparılması" gereken bir "baş" haline gelir. Aslında tekil gövde kişileştirilmeyen bir savaş mekanizması içinde kaybedilir. [30] Temiz savaşın işi, tahmin edileceği gibi aynı zamanda bir "temizleme işi"dir. Ordular "hasmı yok etmek"den çok, "direnişi kırmak" suretiyle "işlerini yaparlar". Temiz savaş, galip gelmekten çok "güvenliği sağlama"ya, "etkisiz hale getirme"ye ya da "istikrarı

sağlama"ya çalışır. Yok etme dilinde asiler "saklandıkları yerden çıkarılır", yandaşlar "avlanır" ve düşman liderleri "örümcek yuvası"ndan çekilip alınır. Temiz savaş, düzgün, steril ve zeki silahlar kullanırken düşmanın silahları, zehir ve mikrop saçmak için tasarlanmış "kirli bombalar"dır. Temiz savaş yok etmez, "silahsızlandırma"ya çalışır; hijyenik yüksek teknolojinin moral otoritesiyle kutsanır. Ölülerin gizlenmesi, yurttaşın devlet şiddeti kullanma kararındaki suçluluğunu ortadan kaldırmak için kullanılan başlıca yöntemdir. Temiz savaşın harareti içinde yurttaş-seyirci, tıpkı bir havuza toplanmış gazeteciler gibi, sürecin ölümü de kapsadığını anlar. Fakat ölümün kendisi gerçek dışı hale geldiğinde, bu bilgi önemini kaybeder. Bu gerçekdışılık, kitlesel ölümlerin hem var olduğu hem de var olmadığı, "makul bir inkâr"ı mümkün kılan bir ölçü tutturmayı sağlayarak Vietnam'dan beri geliştirilen sınırlı savaşın, bir gizli savaş özelliği kazandığını gösterir. [31] Aslında seyirlik savaş, Slavoj Zizek'in, kafeinsiz kahve, yağsız krema, sekssiz seks (pornografi) vb. tüketmeye alışmış ölçüsüz bir tüketim toplumunun ifadesi olarak kullandığı, "savaşsız savaş" nosyonunu andırıyordu.[32] Bu kendisini yaratan, eleştirmek için *ele geçirilemeyen* bir savaştır: korkunç olduğu için değil, hayalet benzeri olduğu için de *akla sığmayan* bir savaş.

TEKNOFETİŞİZM

Seyirlik Savaş'ın ikinci kullanımı – "teknofetişizm", yüksek teknolojili silahlara tapmayı gerektirir. Bu kullanımın temiz savaşla pek çok ortak noktası vardır. Asu Aksoy ve Kevin Robins'in kaydettikleri gibi, ölümsüz savaş itibarını daha çok, yüksek teknolojili silahların bir yok etme aracı olarak yapısı gereği daha etik olduğu kavramından alır.[33] Tekno-gösteri zaman zaman silahları erotikleştirerek, onlara açık bir cinsel sembolizm kazandırarak işler. Bazen de, batan güneşin ışıklarını arkadan alan tam bir estetik azamete, silahı bir güzellik nesnesine, uyurgezer bir seyirci için bir alacakaranlık rüyasına dönüştürür. Birinci Körfez Savaşı sırasında yapılan bir araştırma, bu türden günbatımı görüntülerinin Suudi Arabistan'dan gelen öykülerin % 38'i gibi şaşırtıcı bir bölümünü süslediğini, CNN'in haber bültenle-

rinin beşte dördünde yer aldığını saptadı.[34] Fotoğraflar ve televizyon ekipleri, gece ateşlenen silahları çekmeyi özellikle tercih ediyorlardı. Gece karanlığında "roketin parlak kırmızı ışığı" bir havai fişek gösterisini ya da bir Noel ağacını andırıyordu.

Teknoloji fetişizmi, askeri donanımı televizyon savaş dramasının merkezine konumlayarak silahlara doğal bir güç ya da güzellik atfeder. Bu retorik, Pentagon'un finanse ettiği, askere alma afişi olarak nitelenebilecek, *Top Gun*'ın (1986) muazzam başarısına kadar izlenebilir. Başkan Bush tarafından, 1990'da ilan edilen Sovyet sonrası "Yeni Dünya Düzeni"nin gerçekleşeceği düşüncesiyle *Top Gun*, halkın askeriyeye olan ilgisini, ideoloji ekseninden teknoloji eksenine kaydırdı.[35] 1991 Körfez Savaşı'nda Pentagon, bu halkla aşk ilişkisini, akıllı silahları bir basın toplantısında tanıtarak sürdürdü. Yeni savaş, hain ve sorumsuz teknolojiye (Irak SCUD füzeleri) karşı göklere hâkim olan, doğru ve gerçek teknolojiyle (Patriot füzeleri) izleyicileri hayran bıraktı. Körfez Savaşı'ndan kısa süre sonra Paul Virilio bu yeni dine –"teknik köktencilik" – nasıl tapıldığını saptayarak onu, felaket niteliğindeki radikalizmlerin uzun tarihine ekledi.[36] Teknofetişizm, düşük teknolojili "barbarlığı" fethetmek ve yenilgiye uğratmak için dünyayı yüksek teknolojili "uygarlığın" tanrısal hakkına göre örgütler. Uygarlık/barbarlık dikotomisi, kuşkusuz zamanın sınavından geçmiştir. [37] Bu sunumda, özgül farklılık kültür açısından değil daha çok donanım açısından ortaya çıkar. Silahlar sadece sahnenin merkezinde yer almakla kalmaz, savaşın sayesinde meşruluk, doğruluk ve daha pek çok değer kazandığı temel bir sembol haline gelir. Bu değerler normal olarak tartışma ve çekişme alanı olacaktır. Bu değerlerin yüksek teknolojili silahlara tekrar tekrar aktarılması, demokratik tartışma sürecinin yerine kendini yücelten maddi bir olgu olarak silahın kendisini geçirir.

BİRLİKLERİ DESTEKLEME

Seyirlik savaşın üçüncü retorik özelliği birlikleri destekleme, sivillerin ilgisini meşruluğa ilişkin tartışmalardan uzaklaştırıp bizatihi savaş mekanizmasına yönlendirme işlevi görmesi nedeniyle teknofetişizmi

andırır. Bu retorik, pek çok mekanizmayla işler. Bu ifade bir bakıma bütünüyle erdemli bir istektir; gönüllü erkek ve kadın askerleri tehlikeden uzak tutarak gözetmeyi ve onlara minnet duymayı yüceltir. Gücü, kuşkusuz stratejik olarak muhalefeti ezmek için kullanılmasından kaynaklanır ve bunu resmi siyaseti birliklerin desteklenmesine eşitleyerek yapar. Temel kullanımı bakımından "birlikleri destekleme", savaş açma kararını, havalandırma sistemi olan Washington DC bürosundan çöldeki çadıra taşır.[38] Aslında bu söz, askerlerin görevlendirmeyi bizzat yapmalarını önerir. Böylece, askerin "zenginin savaşı"nı sürdürmek için kullanıldığı görüşüyle savaşmak için popülist bir çağrı da yapılmış olur.

Aynı şekilde "birlikleri destekleme", askere muhalefet eden siyasete muhalefeti gösterir. Protestocunun askere yönelik temel bir antagonizme sahip olduğunu ima eden bu yön, geçmişi Vietnam'a kadar uzanan bir tarihe sahiptir. Bu savaşın son dönemlerinde, Nixon yönetimi savaş karşıtı gösterilere katılan yeni bir karakteri zaptetmek için büyük çaba harcadı. Bu karakter protestocu eski askerdi. Yönetim, protestocu eski askerin sembolik gücünü en aza indirmek için karakteri retorik olarak bölmek ve askeri protestocudan ayırmak için bir dizi strateji uyguladı. Bu strateji, savaş karşıtı büyük yürüyüşlere tepki olarak, bir muhalefet görüntüsü yaratmak amacıyla devlet yanlısı orduyu, savaş yanlısı "karşı gösteriler" yapmak için seferber etmeyi kapsıyordu. Nixon'ın deyişiyle çekişme bir yanda "kampüs serserileri", öte yanda "tığ gibi ve gururlu askerler" arasındaydı.[39] Nixon aynı zamanda, Savaş Karşıtı Vietnam Gazileri'yle tartışacak Adil Barış İçin Vietnam Gazileri gibi öncü gruplar oluşturdu.[40] Nihayet yönetim 1968'de Tet Saldırısı'nın ardından, halkın savaşa verdiği desteğin hızla düşmeye başladığı bir sırada, alternatif bir strateji uyguladı. Nixon'un retoriği "komünizmi önleme" gibi dışsal gerekçelerden, savaşı Amerikalı savaş tutsaklarını kurtarma operasyonu olarak yeniden tanımlamaya kaydı.[41] Kendi askerlerimizi kurtarmak için verilen yeni savaş, giderek savaş karşıtı protestocuyu asker düşmanı olarak konumlandırdı.

Bu retorik 1980'de yayılan bir anlatıyla birleşti. Buna göre, Vietnam savaş meydanında değil, medya, siyasetçiler ve protestocular tarafından sivil cephede kaybedilmişti. Asker sırtından hançerlenmiş ya da Ronald Reagan'ın sözleriyle "kazanmasına izin verilmemiş"

idi.[42] Böyle bir yönelim oldukça saçma biçimde, izlenen siyasete karşı çıkanların, askere savaşa gitme emrini verenlerden çok askerin kendisini tehlikeye atma sorumluluğu taşıdığını ima ediyordu. Bu retorik, 1980'lerde protestocuların, Vietnam Savaşı sırasında düzenli biçimde askere alınanlarla ağız dalaşına girdikleri iddiasıyla hız kazanan, bir halk efsanesiyle güçlendirildi. Böyle bir olayın gerçekleştiğine ilişkin belgelenmiş hiçbir bulgu olmasa da muhalefetin ister istemez, askere karşı bir unsur içerdiği efsanesi gelişti. [43] "Birlikleri destekleme" retoriği böylece, Vietnam'a ilişkin arkadan hançerleme değerlendirmesini doğrulama işlevi görürken varsayılan, askeri sabote etme eğilimine de panzehir sağladı. Bu bağlamda yer alan söz konusu retorik, yurttaşa tek bir seçenek sunuyordu: ya resmi siyaseti desteklersin ya da askerin karşısında yer alırsın. Pek çok yorumcunun işaret ettiği gibi bu ifade, yurttaşı muhalif olarak kodlanan ve ahlâk dışı görülen bir çerçeve içinde "tuzağa düşürüyor"du.[44] Çoğu kez birlikleri destekleme söylemiyle birleştirilen, genel bir tez buna bir örnek oluşturabilir. Bu argüman, askerin, aralarında esas olarak konuşma özgürlüğü bulunan sivil özgürlükleri korumak için fedakârlık yaptığı ve halkın yetkiyi onaylamadığı öncülüyle başlar. Bu mantığı izlediğimizde, protestocunun bu özgürlükleri, askeri pusuya düşürmek için kullandığı gibi dehşet verici bir ironi ortaya çıkar. Kuşkusuz, askeriyenin kullanılması için çetin bir tartışmaya girmenin, yurttaşın yurtseverlik görevi olduğuna ilişkin güçlü bir tez oluşturulabilir, eğer askerin potansiyel kötü kullanımı denetlenecekse. Ne var ki esas kullanıma göre "birlikleri desteklemek" yurttaşın, askeriyenin durumunu tartışacak konumda olmadığını ve bunu yapmanın cephe hatlarındaki kuşatılmış erkekleri ve kadınları doğrudan tehdit edeceğini gösterir.

Bu retorik, muhalefetin itibarını kırmasının yanı sıra, yurttaşın askerle ilişkisini de yeniden düzenler. Temsili demokrasi açısından bakıldığında ordu, Kongre tarafından yetkilendirilen ve nihai olarak hükümeti oluşturan "kişiler"e karşı sorumlu olan bir devlet organıdır. Yurttaşın ordu ile olan ilişkisi, ideal biçimde, ordunun nasıl kullanılacağına ilişkin siyaseti belirleyen yasama mekanizmalarıyla işler. "Birlikleri desteklemek" yarı kişisel bir ilişkinin yerine, askere verilen bilinçli, kamusal ve siyasal bir sorumluluğu geçirerek bu yolu kısaltır. Andrew Bacevich bu değişimi kısaca şöyle açıklar: savaş zamanı

"yurttaş sorumluluğunun yeni standardı" olarak "hizmet verme"nin yerine "destek verme" geçirilmiştir. [45] Yani bu retorik, savaş siyasetinde faal bir rolü savunmaktan çok siyasetten arınmış ve uzak bir saygı etiğine sahip, yurttaş-seyirciye uygun düşer. Ayrıca, "birlikleri destekleme"nin ideal bir kamusal ifade olarak kullanılması, halkın dikkatini siyasetin oluşumu noktasından siyasetin uygulanması noktasına saptırır. Mantıklı açıklamalar ve hedefler, siyasal bağlamından koparılmış bir savaşın arka planında gözden kaybolma eğilimindedir. Bu unsurların yerine, askerin dolaysız savaş alanı hali, sahnenin merkezinde yer alır. Aslında, savaşa yönelik birlikleri destekleme tepkisi, uzaklarda yaşanan bir doğa felaketi gibi, benzer biçimde apolitik bir olaya gösterilen bir tepkiden çok farklı değildir. Bir depremin meşruluğunu sorgulamak nasıl fazla anlamlı değilse, "birlikleri destekleme" de askere sempati duyulan etik bir ortamı güçlendirir ve bu ortamda uzman yetkililere saygı göstermek yegâne seçenektir. 1991 Körfez Savaşı sırasında bu retorik, yurttaşı yeni televizyon seyrinin merkezinde yer alan temiz savaşın ve teknofetişizmin yarattığı etkisizleştirmeyle aynı eksene yerleştirir.

SEYİRLİK SAVAŞ

"Seyir" kavramı Guy Debord'un, 1967 tarihli *Society of the Spectacle* başlıklı metninden kaynaklanır. Bu metinde Debord, kitlelerin dikkatini saptırmaya ve onları siyasi olarak hareketsiz bırakmaya hizmet eden görüntüler ve anlatımlarla dolu bir toplumsal durumu betimler. Seyir, panaromik yanılsamadan, gerçek dünyanın yerini alan ve toplumu, kendi gerçek koşullarından koparark bunu bütün düzeyleri kaplayan nihai bir yabancılaşma üreterek yapan, bir "sahte dünya"dan ibarettir. Bu süreç iktidar merkezleri tarafından işlenen basit bir "sahte bilinç" tipi değildir. Seyir toplumunda görüntü merkezi, kendini sonsuz biçimde yeniden üreten bir mekânı işgal eder. Bu mekânda "aldatma kendini aldatır."[46] Debord bu konuda şunları yazar: "Yönetim düzeni, kesintisiz bir kendini övme monologuyla kendi söylemini sürdürür. Seyir, var olma koşulları üzerinde, totaliter yönetim çağında iktidarın bir özportresidir."[47] Boş zamana öylesine hükmeder

ki, gerçek siyasal koşullarla sahici bir temas, gölgeler içinde yok olup gider. Kitabın "Mükemmelleştirilmiş Ayırma" gibi anlamlı bir başlık taşıyan birinci bölümü, tecrit haliyle "sürekli bir afyon savaşı" seyri ile oluşturulan, son derece anti-demokratik bir ruh haliyle belirlenen yurttaşı betimler.[48] Debord şöyle yazar: "Seyir zincire vurulmuş bir modern toplumun gördüğü kötü bir düştür ve nihai olarak kendi uyutma arzusundan başka hiçbir şey ifade etmez. Seyir, bu uykunun gardiyanıdır."[49] Debord, bu yurttaş ne kadar uyutulursa otoriter yönetim potansiyelinin o kadar arttığını öne sürer. "Seyrin yoğunlaştırılmış formda hâkim olması, polisin de hükmetmesi anlamına gelir."[50] Böylece Debord'un vizyonu, seyri bilinen "propaganda" kavramından ayrı olarak sunar. Propaganda rasyonel argüman ve anlatıyla uğraşırken seyir, kopuşu güçlendirme lehine, iknadan feragat eder. Propaganda farkında olan bir izleyiciye hitap ederken seyir, farkında olmayan bir izleyiciyi varsayar. Ve propaganda *neden savaşıyoruz* sorusuna yanıt ararken seyir, kendisini *savaşıyoruz* olgusunda kaybeder. Böylece seyir, bir iddia ya da bir "büyük yalan"ı kurgulayacak yerde, aslen tartışmanın ortadan kalkmasıyla işler. Yukarıda da anlatıldığı gibi, gerek teknofetişizm gerek birlikleri destekleme retoriği, en çok Debord'un seyir nosyonuna uygun düşer: "hâkim düzenin kendini övme monologu." Bu noktada bizatihi askeri organın ayartıcı vizyonu, kendi varoluşunun mantığı olarak ortaya çıkmaya başlar. Debord'un seyri bir "sürekli afyon savaşı" ise; kansız, antiseptik savaş alanının en temiz afyon arayışının da demokratik yurttaşı öldürmek için tasarlanmış, ayırıcı bir ilaç olduğu söylenebilir. Seyirlik savaş, askeri eylemin meşruluğunu incelemez, sadece kendisini kaçınılmaz bir çatışma momentine sokar. Bilinçli insanın vicdanını rahatsız edebilecek bütün engelleri ortadan kaldıran bu savaş, yurttaşın arkasına yaslanmasını ve hareket halindeki o görkemli makineyi hayretle izlemesini ister.

Seyirlik savaşın gerçek dışılığı, belki de en özlü biçimde, Jean Baudrillard tarafından "Körfez Savaşı Gerçekleşmedi" gibi kışkırtıcı bir başlık taşıyan, 1991 tarihli bir denemede saptandı.[51] Baudrillard'ın tezi, kuşkusuz, "hiçbir şeyin olmadığı" değil, daha çok televizyon savaşının ve bizatihi olayın birbirinden çok uzak olduğu, öyle ki hiç kimsenin birincisinin ikincisini temsil ettiğini iddia edemeyeceği idi. Gerçek olayın bir taklidi olarak televizyon savaşı, olayı ekran ve hipergerçek

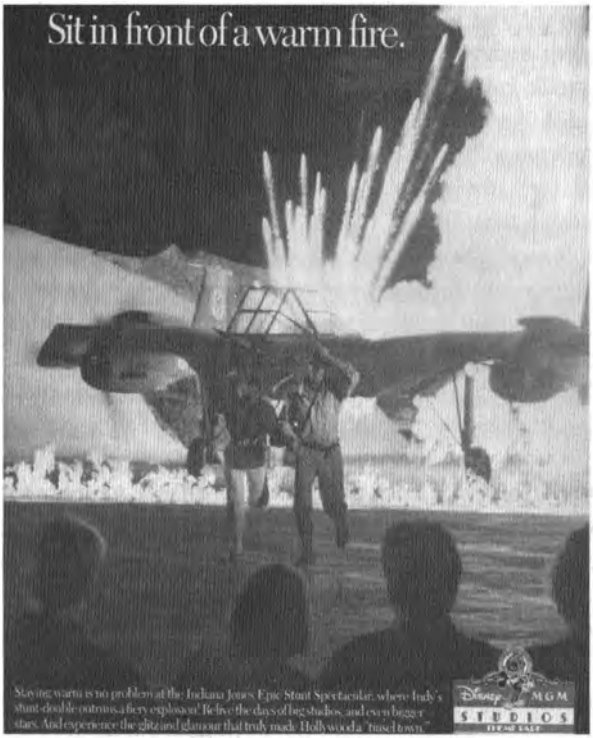
alanlarına iterek, gerçek olanı sadece yanlış anlatmakla kalmıyor, tamamen olayın dışına çıkarak aktarıyordu.[52] Bu anlam müdahalesinin en çarpıcı göstergesi, bu yüksek teknolojili, tek yanlı gaddarlığın bir "savaş" olarak kaydedilmesi olgusudur. Baudrillard'ın eleştirisine ayak uyduran Noam Chomsky de bu temel gösterimin kullanımını sorguladı: "Anladığım kadarıyla 'savaş' kavramı savaşan, sözgelimi birbirine ateş eden iki tarafı gerektirir. Körfez'de olan bu değildi."[53] Medya alanında çalışan bilim insanı George Gerbner, Körfez Savaşı'nı, yeni ekran gücünün maddi şiddetin gücünü yakaladığı bir dönüm noktası olarak gördü. "Savaş açma yeteneği, savaşa ilişkin bir film yönetme yeteneğiyle birleştiği zaman bir kaynama noktasına varılır."[54] Gerbner, savaş girişiminin kendi çekim merkezinin bilinçli olarak kararsız bir yönde ve seyir mantığı içinde değiştiğini göstermek için, bu yüceltmeye "Körfez Savaşı Sineması" adını verdi.

Çöl Fırtınası'nın dikkatli bir koreografi ve filtreleme işleminden geçirilmesi, tek başına bir "savaş sineması" oluşturmadıysa da Pentagon ve NBC, *The Horoes of Desert Storm* (1991) [Çöl Fırtınası Kahramanları] adlı bir TV filminde, Körfez Savaşı'nı ele almak için acilen işbirliği yaptı. Gerçekliği tamamen bir yana bırakan film, hem profesyonel aktörler hem de gerçek Körfez Savaşı askerleri tarafından okunan hazır malzemeyle haber akışı içinde araya giriyordu. Böylece *Heroes,* izleyicinin gerçek ile kurguyu ayırma kapasitesinin ortadan kalkmasını sağlıyor, kurgunun amaçlanmış bir sonuç olduğu görülüyordu. Sorumluluğu reddeden biri, gerçekçilik denebilecek şey adına "bu unsurlar [kurgu ile gerçek] arasında hiçbir ayırım olmadığı"nı belirtti. [55] Film, "aldatmanın kendini aldattığı" yerde, doğrudan seyirlik savaşın yörüngesini ele alıyordu. Basitçe söylemek gerekirse bir TV filmi yayımlama kararı, Körfez Savaşı'nın TV formunda yayımlanmış olduğu dikkate alınırsa doğal bir karardı. *Heroes*'in arkasındaki beyin, yönetmen Lionel Chetwynd, Reagan, Bush I ve Bush II başkanlıklarıyla yakın işbirliği içinde çalışarak resmi yönetim anlatılarını büyük ekrana yansıtmakla kariyer yapmış biriydi. Chetwynd aynı zamanda, Körfez Savaşı'nın önünü açan kamusal tartışmayı durdurmakla tehdit eden "birlikleri destekleme" coşkusunun, başlıca yaratıcılarından biriydi. Chetwynd, yüksek profilli *The Hanoi Hilton* (1987) filminin metnini yazdı. Bu film, savaş tutsaklarının Vietnam'ın

tahrip edilmesinin başlıca sebebi olarak halkın belleğine sürekli olarak kazınmasına yardımcı oldu. Chetwynd, ABD askerlerinin bu kez sivil cephede yargılanmalarına ilişkin, bir başka Vietnam öyküsü olan *To Heal a Nation* adlı, A&Network için hazırlanmış 1988 yapımı bir televizyon dizisini yazdı ve yönetti. Bu dizi, Reagan yönetiminin arkadan hançerleme anlatısını kullanarak Vietnam Sendromu'nu tersine çevirme girişimleri arasında yer aldı. [56] Chetwynd ,1980'de Reagan'ın seçim kampanyasında çalıştığı için bu girişimlere aşinaydı. Doğal olarak kendisi, George H. W. Bush yönetimiyle işbirliği halinde *Çöl Fırtınası Kahramanları*'nı yönetebilecek en uygun kişiydi. Film Başkan'ın özel hitabıyla başlar. Burada, klasik bir "birlikleri desteklemeye" yönlendirmesi yapan Bush, bizi tarihi yapan generalleri değil, Çöl Fırtınası'nın gerçek kahramanları olan sıradan askerleri düşünmeye zorlar. Chetwynd'in Bush II yönetimine kadar uzayan külliyatı, seyirlik savaşın iki ayrı yörüngesini yakalar: ekran gücünün askeri güce yıkılması ve halkın ilgisinin siyasetten askeri organın kendisine yeniden odaklanması.[57]

Böylece 1991 Körfez Savaşı, gerçeği gösterme külfetinden arınmış daha plastik bir savaşın, televizyonlu evin yeni mantığına gayet iyi uyum sağlayabildiği noktada ortaya çıktı. Pentagon'un ve Dışişleri Bakanlığı'nın halka ilişkiler organından çıkan "haber" akımına sürekli ve gerçek zamanlı ulaşma talebi, bir bakıma televizyonun çıkarlarına da uygundu. Bu talep, görüntü, dil ve olayların çerçevelenmesi üzerinde yürütme organının yüksek bir denetim kurmasına izin veriyordu. Bir başka açıdan, bir araç olarak televizyon, kendi standartlarını halkla ilişkiler uygulamasını kapsayacak şekilde genişletiyor; akış, reklam ve reyting taleplerine uyumu zorluyordu. Başka deyişle, bu savaş sırasında ordu-medya ikilisi, resmi halkla ilişki organlarını programcı ve yapımcı konumuna geçirdi. Sovyetler Birliği'nin çöküşünden sonra Amerikan askeri gücünün meydan okunamamazlığı da tüketilemez olanı tüketmenin, ticari ekrana uyarlanmasını kısmen kolaylaştırdı. Mesela, ABD ve Irak orduları arasındaki aşırı asimetri, çatışmanın hassas biçimde programlanmasını sağladı. Yürütme ilk bombardımanı 16 Ocak 1991'de *prime time*'da gösterilecek şekilde planladı. Yönetim ayrıca çatışmanın, tarih kitaplarına "yüz saatlik savaş" olarak geçmesine karar verdi. Amaç, bu savaşı uzayan ve muhalefete yol açan Vietnam

"bataklığı"ndan ayırmak, savaş süresinin ayarlanabildiğini göstermekti.[58] Askeri eylem, Tom Engelhardt'ın "topyekûn televizyon olarak savaş" dediği şeyin içinde mini seriler olarak paketlenebiliyordu.[59]



Şekil 1.1 Körfez Savaşı'nda bombardımanın en şiddetli olduğu sırada Disney'in Indiana Jones'unun 4 Şubat 1991 tarihli *Newsweek*'de yer alan reklamı. Bu tür çağrılar seyirlik savaş haberlerinin orta yerinde ülkenin her yerinde yapılıyordu.

Uygun zaman diliminde başlatılan Çöl Fırtınası, başka seyirlik olayların özelliklerini taşıyordu. Gazeteciler, bu türden kullanımları ödünç alarak ve bölümlerin kolay sindirilecek şekilde sunulmasıyla savaşı bir seyirlik spora indirgeme eğilimi gösterdi.[60] Savaş, arınma, şan ve şeref, halkın spor gösterileriyle belirlenmesi haline geldi. Ha-

ber sunucuları, karakteristik olmayan bir *maşizm(maçoluk)* sergilerken haberler, anlık tekrarlarla olayları dakikası dakikasına veriyordu.[61] Çatışma, daha geniş bir kurgusal şiddet eğlencesi denizinde, "eğlenceli şiddet" niteliğinde şenlikli bir olay, alışılmış bir egzersiz haline geldi. Busah Ebo'ya göre bu alışkanlıklar, seyretmenin getirdiği yabancılaşmayla tutarlı biçimde, "halkın bilincinde bir şok emici yastık, hiçbir şeyin hayretle karşılanmadığı bir tampon bölge" yarattı. Temiz savaş cilasının dökülmesi halinde, şiddet TV'deki diğer her şey kadar gerçek dışı görünebilirdi.[62] Hayali bir eğlence sahnesinde eritilen savaş, yurttaştan, bir futbol maçı ya da bir aksiyon filminden daha fazlasını beklemeyen, bir havai fişek ve makine festivali haline geldi. Savaş aynı zamanda, Kenon Brezeale'nin, tüketim eylemini bir "destek" eylemine çevirdiğini öne sürdüğü, her türlü saygıdeğer eğlence satışı gibi hediyelik eşyalardan özel yapım video setlerine, tişörtlerden model oyuncaklara kadar, bir yan piyasa dizisi de yarattı. [63] Aslında, sinema filmi ve onun satışıyla ilgili bir tabirle tüketilebilir savaşa ulaşılmıştı.

Ne var ki tüketilebilir savaş, nihai olarak iki yüze sahipti. Seyir, post-endüstriyel savaş ve onu algılamanın bir parçası olarak yerini muhafaza ederken Çöl Fırtınası'nı izleyen yıllarda, yeni bir söylem ve uygulama seti, yurttaş ile asker, iç cephe ile savaş alanı arasındaki arayüzeyleri yeniden yapılandırarak biçimlenmeye başladı. Bu değişim, seyirlik savaşın bilinen kullanımları olan, temiz savaş, teknofetişizm ve birlikleri destekleme retoriğini yeni savaşla yüz yüze gelme tarzlarıyla canlandırdı. Seyir, dikkati dağıtma afyonuyla yurttaşı hareketsiz bırakmak için çalıştıysa yeni savaş da yurttaş enerjisini, interaktif amfetaminiyle yönlendirecek şekilde çalıştı.

İNTERAKTİF SAVAŞ VE SANAL YURTTAŞ-ASKER
YENİ SAVAŞ, YENİ ORDU

İnteraktif savaşın doğasını anlamak için önce onun içinden çıkıp geliştiği alanı ele almak gerekir. Bu alan XXI. yüzyılın sonunda ABD Ordusu'nun profilinde ve felsefesinde meydana gelen bazı değişiklikleri içerir. Bu değişikliklerin başlıcası, sivil cephe ile savaş alanı arasındaki ayrımların silinmesine yol açan "enformasyonel savaş"ın yüceltil-

mesiydi. "Savaş"ın bu versiyonu, 1993'te RAND Enstitüsü'nden John Arquilla ve David Ronfeldt tarafından, "Sibersavaş Geliyor!" başlığı altında yapılan, etkin bir savunma planlama sunumunda öngörülmüştü. Bu belge, post-endüstriyel çağda savaşın, merkezileşmiş modern askeri kurumlara meydan okuduğunu ve sonunda bu kurumların yerine yaygın ve merkezi olmayan şebekelerin geçirildiğini öne sürüyordu. Üstelik, aldatma yıkımın yerini alırken, hâkimiyet ve bilgi insan gücü vurgusunun yerini almaktaydı. Arquilla ve Ronfeldt'e göre, bu stratejileri uygulama yöntemlerinin geleneksel anlamda "askeri" olması gerekmez. Söz konusu yöntemler, bunun yerine, psikolojik operasyonlar ve medya yönetimi üzerinde özel bir odaklanmayı kapsayacak şekilde, giderek ticaret ekonomisi ve bilgi alışverişi içinde faaliyet gösterirken ortaya konulan tez, bilgiyi temel alan savaşın sivil ve askeri alanlar arasındaki kavramsal sınırları çözme eğilimi gösterdiğini savunur.[64] Burada "savaş" bir yanda "sibersavaş" (komuta kontrol iletişim sistemlerini kullanan geleneksel yüksek yoğunluklu çatışma) ve öte yanda "netsavaşı" (kültürel ve toplumsal alanlara akan bilgi savaşı) arasındaki bir yelpazede gerekleşir. İkinci tür, "savaş dışı operasyonlar" denilen düşük yoğunluklu çatışmayı, psikolojik operasyonları ve halkla ilişkileri kapsar.[65] Bu anlamda netsavaşı topyekûn savaştan daha "topyekûn"dur; çünkü ülke içinde ve dışındaki insanları denetlerken, "bilgi dengesi"ni bir tarafın lehine çevirmeyi gerektirir. Başka deyişle, netsavaşı savaşı bölümlerine ayırır. 2000 yılının Mayıs ayında, Savunma Bakanlığı, bu felsefeyi, "yelpazenin tamamına hâkimiyet" terimiyle yeniden kavramlaştırdı. Bu ifade kara, deniz, hava, uzay, zaman ve enformasyon üzerinde topyekûn denetim anlamına geliyordu.[66] Michael Hardt ve Antonio Negri'nin gösterdikleri gibi "Savaşın hızla geri geldiği ve toplumsal alanın tamamını kapladığı görülür." Bu olasılık askeri teoriye eklenen bir toplumsal teori aksiyomu haline gelmiştir.[67]

Askeri bakışa ilişkin eşzamanlı bir "içe dönüş", sivil alanın askerileştirilmesine eşlik etti. 2002'de *Foreign Affairs*'de yazan Dışişleri Bakanı Donald Rumsfeld, bunu ABD'nin küresel askeri profilini, soğuk savaş düşüncesine hâkim olan "tehdit temelli" bir modelden 9/11 sonrası dünyaya uygun düşen "yetenekler temelli" bir modele dönüşümü olarak betimledi. Yetenekler modeli, gücü dışsal rakip uluslar üzerinde yoğunlaştırmak yerine, dikkati, bizatihi askeri organdaki zayıf noktaları

incelemek için içe yöneltmek durumundadır. Rumsfeld'in ideali; hafif siklet, yüksek düzeyde hareketli, yüksek teknolojili bir güçten ibaretti. Bu güç, Askeri İşlerde Devrim (RMA) denilen şeyi gerçekleştirerek dünyanın herhangi bir yerini anında ve tam isabetle vurabilecekti. [68] Pentagon daha sonra küresel askeri konumlanmada, Rumsfeld'in vizyonuna genel olarak uygun biçimde, dramatik bir yeniden yapılanma önerdi. Bu vizyon, büyük ve daimi askeri üslerin çoklu "zambak yaprakları" ya da süreksiz sıçrama noktaları halinde dağıtılmasını öngörüyordu.[69] Halihazırdaki bu dönüşüm ordunun her yerde bulunabilen, hareketli, iç ve dış harekâtlar arasında hiçbir ayrım yapmayan küresel bir polis gücüne evrilmekte olduğunu gösterdi. Tesadüfen bu "yetenekleri temel alan" ordu, tam da askeri organın önemli bir büyüme eşiğini aştığı noktada sahneye girdi. Afganistan'ın işgalinden başlayarak ABD Ordusu ilk kez, yeryüzündeki bütün diğer ülkelerin toplamını geride bırakan bir güce ulaştı.[70] Nietszche bir keresinde, "savaştan hoşlanan adam barış koşullarında kendisine saldırır" diye yazmıştı.[71] Kimsenin meydan okuyamayacağı bir düzeye ulaşan ABD askeri mekanizması, Paul Virilio'nun daha erken bir tarihte "endo-kolonizasyon" ya da nüfusun, hatta bedenin, askeri mekanizmanın bir eklentisine içsel dönüşümü olarak değerlendirdiği görevi üstlendi.[72]



Şekil 1.2 Bir ordu raporundan Tam Spektrum Operasyonları fikrinin görselleştirilmiş biçimi.
Kaynak: Fontenot a.g.y. (2003).8.

Bu yeni çatışma türünü anlamak için tercih edilen metafor, "iç güvenlik" idi. Rumsfeld, sözde açık sözlülüğüyle, yeni askeri stratejiyi kilitler, alarmlar, bekçi köpekleri ve polisle takviye edilmiş bir ev görüntüsüyle örnekledi.[73] Bu yabancı düşmanı metafor, 2003'ün başlarında, donanım mağazalarına izolabant ve plastik zırh satın almak için muazzam bir akının yaşandığı sırada yapıldı. İç Güvenlik Şubesi'nden Tom Ridge, kimyasal ya da biyolojik saldırı karşısında evlerin bu malzemeyle korunabileceğini söylüyordu.[74] Böylece Rumsfeld'in 9/11 sonrası savaş vizyonu ile halkın savaş alanına ilişkin yeni algısı, Amerikan evinin kapı eşiğinde buluştular. Ayrıca, iç cepheyle özdeşlenmiş bir savaş alanı vizyonu, güvenlik amacıyla yeni kurulan Anayurt Şubesi tarafından güçlendirilmişti. Şube, başka mektupların yanı sıra "Anayurt Güvenliği Evde Başlar" başlıklı bir broşür çıkardı. Bu retorik, sadece Soğuk Savaş'ın sığınak olarak ev anlayışını yeniden canlandırmakla kalmadı, bireyin ağ-tabanlı bir jeopolitik çatışmanın, "cephe hattı" olarak kuşatılmasına yönelik eğilimleri de güçlendirdi.[75] James Hay, bu türden bir retoriğin, "yurttaşları yaşadıkları yerde askere alan" böylelikle yeni bir yurttaş-asker tipi yaratan, özyönetimli bir güvenlik durumuna doğru, daha kapsamlı bir neo-liberal değişimin belirtisi olduğunu öne sürer.[76]

Bütün bunlar dikkate alındığında, gündelik siyasal söylem açısından yurttaş, "savaş"a görülmemiş biçimde yaklaştırılmış, "teröre karşı savaş"la uyum içinde güvenlik devletini içsel olarak pekiştirme çabasının orta yerine yerleştirilmişti. Bu durum yurttaşı, bir bakıma gıyaben interaktif bir katılımcı haline getirdi, terör uyarısının düzeyini turuncuya çıkararak sürekli bir tehdit saptamasına maruz bıraktı, Amerikan yurdunda görevlendirdi ve bir savaşın içine soktu. Ancak, bütün bu gelişmelerin bir kez daha yurttaşı, yurttaş-asker kisvesine bürünmeye çağırdığını, uzun bir aralığın ardından askeri organ içinde bir aktör haline getirdiğini söylemek yeterli değildir. Aslında, yurttaş ile asker arasındaki kurumsal farklılık, asla daha geniş olmamıştı. Bütün göstergeler, yurttaş-asker döneminde yurttaşın, ordunun aktif bir öznesi olarak kendine bir yer edinmesinden çok, askeri ilgi alanının daha etkili bir *nesne*si haline geldiğini gösterir. Bu koşullar altında, bizatihi yurttaş kimliği, giderek mikro-yönetimli bir savaş alanı hali-

ne gelir. İnteraktif savaş, böyle bir süreci, ordu-şirket-medya tesisiyle yurttaş kimliğinin içeriden sömürgeleştirilmesini temsil eder.

9/11 KOPUŞUVE ÖTESİ

Savaş toplumsal alanı kapladıkça seyir mantığı, interaktif mantığa boyun eğdi. 11 Eylül 2001, pek çok bakımdan bu geçiş uğrağını temsil ediyordu. Seyrin evriminde bir zirve olarak olaylar, ekranı "savaş"ın merkezine biraz daha yaklaştırarak bütün göz kürelerini eş zamanlı ve sanal olarak işgal etti. Jean Baudrillard'ın sözleriyle, 9/11, "mutlak olayı, olayların 'anası'nı, asla gerçekleşmemiş bütün olayların özünü oluşturan saf olayı" temsil ediyordu.[77] 11 Eylül mutlak ölüm gerçekliği ile olağanüstü bir sinematografik kalite arasında şiddetli biçimde salındı. Sanki sinemanın önceki yüzyılı, bir kader olarak o çarpma anına hazırlanmıştı. 1990'larda kentlerin yıkım sahnelerini kapsayan bu türden felaket filmlerinin yoğunlaştığına tanık olunmuştu. Bu sahneler özellikle ikonik NewYork siluetini kapsıyordu. 9/11'i haber veren filmler arasında *Die Hard* (1988, 1990, 1995) [Zor Ölüm], *Independence Day* (1996) [Kurtuluş Günü], *Armageddon* (1998), *Godzilla* (1998), *Deep Impact* (1998) [Derin Darbe], *The Matrix* (1999) ve diğerleri yer alıyordu. 26 Eylül 2001 günü, hiciv gazetesi *The Onion* "Amerikan Hayatı Bad Jerry Bruckheimer Sinemasına Dönüşüyor" başlıklı zekice yazılmış bir öykü yayımladı. 9/11 hakkında sık sık "bir film gibi" denilmesi, olayın ekran değerinin gerçek değerine ciddi bir tehdit oluşturduğu anlamına geliyordu. Sonunda kuleler, ekrana doğru öyle bir devrildi ki olayın dehşet verici gerçekliği, onun ekrana yansıyan görüntülerinden ayrılamadı. Olay bir süre için ekranın sınırlarını aştıysa da daha sonra bu durum sinemanın görsel kurallarına uygun biçimde telafi edilecekti. Geoff King, CBS'in *9/11*'i (2002) gibi belgesellerin sinema filminden beklenen türde zamansal süreklilik etkisini sağlamak için çok sayıda amatör kamera kaydını birbirine eklediğini kaydeder. HBO'nun *NewYork City: In Memorium*'da (2002) gişe rekorları kıran Hollywood filmlerinde, zamansal esnetme ve piroteknik patlamaları büyütme amacıyla yaygın biçimde kullanılan bir örtüştürme tekniği kullanacak kadar ileri gitti.[78] *World Trade*

Center (2006) [Dünya Ticaret Merkezi] ve *United* 93 (2006) [Uçuş 93] gibi daha sonraki filmler, sinematik uyarlamanın kaçınılmazlığını kanıtladı. Olayın seyirlik potansiyelinin, aynı olayın öldürücü mimarlarında büyük bir kaygıya yol açtığı kesindir. Ne var ki "bir görüntü yaratmak"tan çok saldırıların, görüntü mekanizmasına, optimal geliş açısıyla uçakların hızını yüksek vitesli görüntü mantığına yerleştirerek girdiği söylenebilir. Yönetici gücünün takviyesi, tahmin edilebilir biçimde olayın gölgesinde gerçekleştirildi ve Debord'un tezini kanıtladı: "Seyrin yoğunlaştırılmış formda hâkimiyeti, polisin de hükmetmesi anlamına gelir."[79] Böylece 9/11, bir yandan da savaş ile ekran arasındaki aşk ilişkisini tüketerek görüntünün nihai olgunlaşmasını ve zaferini temsil ediyordu.

Öte yanda olay, seyirde bir kırılmayı, yeni bir iktidar düzenine açılmayı ve dağılmayı temsil etti. Görüntünün mantığı, yabancılaşma ve hareketsizlik, işte bu noktada interaktif mantığa boyun eğdi. "Savaş", Bush yönetiminin 9/11'i sonuç olarak karakterize edeceği söylem, "eve çarpmıştı". Olay, Vietnam'dan bu yana dikkatle işlenen yabancılaşmış yurttaş-seyircide, büyük bir travma yarattı. Terör konulu yeni savaş, yurttaşı televizyon ekranının güvenli camından yeni savaş mıntıkasına itti. Bu dağılmış ekranın parçaları, her biri yeni, daha katılımcı bir savaş tarzına açılan bir kapı gibi hizmet ederek gündelik hayatın çatlaklarına yağmur gibi yağdı. Yurttaş-asker idealinin geri dönüşünün, örtük biçimde selamlandığı bir andı bu. Sıradan yurttaşlar kendi savaş öykülerini, uğradıkları kayıpları, zaferleri ve çektikleri acıları anlattılar. Polis memurları, itfaiyeciler ve sivil gönüllüler sivil kahramanlığın güçlü performansında birer karakter, üç itfaiyecinin ünlü Iwo Jima fotoğrafını andıran biçimde yıkıntıların arasında bir bayrağı yükseltirken çekilen fotoğrafi ise bir ikon haline geldi.[80] Halk kitleleri çok uzaklardan kurtarma faaliyetlerine katıldı, çok sayıda insan kan verdi. Daha sonra, Kongre'nin birleşik oturumunda Başkan Bush, konuşmasına United Flight 93'ün yolcularından Todd Beamer'ı tanıtarak başladı. Beamer, uçak Pennsylvania'da bir tarlaya çakılmadan önce kontrolü uçağı kaçıranlardan almak için onlarla boğuşmaya çalışmıştı.[81] Ertesi yılın Mayıs ayında Arizona Cardinals'ın yıldız savunma oyuncusu Pat Tillman, Army Rangers'a katılmak için yaptığı 3 milyon dolarlık sözleşmeden vazgeçti ve Afganistan'da sa-

vaşmak için askere yazıldı.[82] Kişisel fedakârlıkları nedeniyle hem Breamer hem de Tillman, yeni Amerikan yurttaş-askerinin metonimik [mecaz özelliği gösteren] sembolleri olarak kaldı. Tillman'a gösterilen ilgi spor seyircisini savaşa bağlayan sembolik bir ortam sağladıysa da yeni kahramanların, seyrin temel mantığına meydan okudukları görüldü. Çünkü sorumluluktan ve orduya katılma yönünde bir değişimi "desteklemek"ten "hizmet etme"ye doğru sembolik bir değişimi davet etti.

Ne var ki yurttaş-askerin görünürde canlanması, genellikle yüksek düzeyde evrilmiş bir askeri-medya tesisinin mantığına uygun biçimde gerçekleşti. Post-endüstriyel savaşın yönü giderek ordu-medya kanallarının kılcal damarları andıran geniş ağına, Vietnam'ın televizyon savaşından, gerçek zamanlı Çöl Fırtınası savaşına ve yeni yüzyıla açıldı. Yeni katılımcı dürtü yönetime hâkim olduğunda, bu kanallar kompleksi, öngörülmüş bir tarzlar dizisini sunmak üzere devreye girdi. Söz konusu dürtüyü, bu tarzlar aracılığıyla deneyimlemek mümkün oldu. İktidar nihai hedefi yurttaş-asker ideali olan orduyu sivilleştirmektense ters yönde, yukarıdan aşağıya doğru hareket ederek sivil alanı askerileştirmeye yöneldi. Bu yeni modelin en görülebilir örneği, ordu ile gazetecilik arasındaki ilişkiydi. Gazetecilik kısa süre içinde "iliştirilmiş muhabirlik"le, 3. Bölüm'de derinliğine açıklanan bir söylemle nitelendi. Bir bakış açısına göre iliştirilmiş muhabirlik, sivil gazeteciliğin askeri harekâtlara gittikçe daha fazla nüfuz ettiğini gösterdi. Aslında bu demokratik söylem aracılığıyla yürütme ve ticari medya, iliştirilmiş sistemi Amerikan kamuoyuna sattı. Ne var ki daha kesin olarak iliştirme, sivil alanın askeri organda özümsenmesini ve içerilmesini temsil ediyordu.[83] İliştirilmiş muhabir metonimi, bir tür aşılama olarak hizmet etti. Bu aşılama, kendilerini popüler kültürün en ileri noktalarına kopyalayan interaktif birliktelikleri kışkırttı. Yeni katılımcı savaş, ordunun kendi yurttaşına giderek daha çok hesap verebilmesini sağlamaktan çok, sivil alanın askeri olarak sömürgeleştirilmesini temsil etti.

Tam ifadesine yeni yüzyılda ulaşmış olsa da interaktif deyimi, 9/11 sonrası ortam için çok yeni değildi. İnteraktifin izleri, 1991 Körfez Savaşı sırasında yaşanan sivil deneyimde bulunabilir. Bu savaş, dolambaçlı olmakla birlikte gayet tutarlı bir bilimsel ilgiye yol açan, yoğun bir uygulama unsuru içeriyordu. Örnek vermek gerekirse, 1992'de

Public Culture dergisi, "Girdaba Çekmek" başlıklı özel bir bölüme yer verdi. Burada bilim insanları, savaşın sivil alanı görülmemiş biçimde kaplamasını değerlendirdi. Victor Caldarola yeni bir durum olan gerçek zamanlı CNN haberlerinin , izleyici için video oyununu andıran, "olağan zamanı görüntülü deneyimin hiperaktif alanı içine sıkıştıran" bir fenomenoloji yarattığını öne sürdü.[84] Robert Stam ise Pentagon'un, izleyicinin dünyaya bombanın gözünden bakmasını sağlayan, nişangâh görüntüleriyle verdiği video oyunu görüntülerine göndermede bulunur. Stam'e göre bu görüş noktası, yapısal olarak Soğuk Savaş komedisi, Dr. Strangelove'un ikonik son sahnesini andırıyordu. Bu sahnede Slim Pickens, düşmekte olan bir atom bombasının üzerine biner ve bir rodeo gösterisi yapıyormuş gibi kovboy şapkasıyla üzerine çıktığı nesneye vurup çığlıklar atar.[85] Ne var ki bu dönemin bilim insanları, daha interaktif bir estetiği ima ederken seyir olayına yol gösterici eleştirel merceklerle yaklaştı. Mesela, Stam'e göre böyle bir savaş "asker toplar" ama asıl "seyircileri" ve "koltuk emperyalistlerini askere alır" ve bunu, ekrana yansıtmadan çok yabancılaşmış tanrı benzeri bir röntgenciliğin, şehvet hazlarını sunarak yapar.[86] Bu eğilim belki de en iyi şekilde, Douglas Kellner'in, bir mihenk taşı oluşturan *The Persian Gulf TV War* başlıklı kitabıyla temsil edilir. Kitap, çözümlemesini sağlam biçimde seyir eleştirisine yerleştirirken oyun estetiğine gönderme yapar.[87]

İnteraktif savaşın bu pırıltıları, 2003 Irak İşgali konusunda dikkate değer değişikliklere yol açtı. Bilim söylemine "eğlence olarak savaş" teriminin ilk girişi, bir şeylerin niteliksel olarak değiştiği duygusunu yarattı. Çok sayıda bilim insanı bu ifadeyi daha belirgin yeniliklerle birleştirdi: savaş temalı realiti TV'nin patlaması ve iliştirilmiş muhabirlik sistemi.[88] Ne var ki niteliksel değişimin gerçek doğası belirsiz kaldı. "Eğlence olarak savaş" fenomeniyle ilgili en gelişmiş yorumu, Robin Andersen yaptı. Aşılması zor kitabı *A Century of Media*'da Andersen, birbiriyle bağlantılı üç gözlem geliştirir. Önce yeni savaş filminin, *Kara Şahin Düştü* (2001) ve *Er Ryan'ı Kurtarmak* (1998) gibi sanal bir savaş deneyimi karşılığında, kendisini diğer her şeyi feda ederek tanımladığını ve bu deneyimin savaşın siyasi gerekçesine herhangi bir göndermeden, tuhaf biçimde yoksun bir sahne yarattığını öne sürer.[89] İkinci olarak Andersen, iliştirilmiş muhabirlik sistemini, realiti TV'ye,

gazetecilerin bağımsızlık ruhunu "adrenalin artışı olarak savaş"da kaybettikleri koreografik bir fanteziye benzetir.[90] Nihayet ve belki de en önemlisi Andersen, haberlerde video oyunu duyarlılığının giderek daha fazla görülmesini, özellikle de bunun Pentagon'un sürdürdüğü siber savaşın çeşitli yönlerinin sivil ekrana aktarılmasını ve bütün bunların izleyiciyi, "savaşın yeni görsel retoriğinin temeli"nde"katılımcı ruh hali"ne sokan bir estetik yarattığını ifade eder.[91] Bu değerlendirme, bir medya çeşitliliği içinde oluşum halindeki interaktif savaş estetiğinin ilk gerçek kabulü olması nedeniyle eşsizdir.

Ne var ki Andersen'in çözümlemesi bazı soruları açık bırakır. Örnek vermek gerekirse onun, yeni savaş filminin haz ekonomisine ilişkin ifadesi, röntgenci tematiğine geriler. Bu noktada aşırı şiddet, "televizyonu kaplayan bütün diğer amaçsız şiddet formlarını rahatça oturup seyretmek" biçiminde normalleştirilir.[92] Andersen'in değerlendirmesi, bu türden fenomenlerin sakin ve ayrık bir alıcıyı gerektirdiği sonucuna varan, bir seyir eleştirisinin ötesine geçmeye cesaret etmez. Aslında bu retorik ve uygulamaların, seyir ve işlevin yeni bir tarzda yoğunlaştırılmasını temsil edip etmediği de açık değildir. Bu, Andersen'in yaptığı çözümlemenin tutarsız olduğu anlamına gelmez; daha çok, eleştirel savaş dilinde hayati bir geçiş olabilecek şeyi inceleme fırsatına işaret eder. Sözgelimi, Andersen'in "adrenalin artışı olarak savaş" tematiği, iliştirilmiş muhabirliğin esas ruh halini yakalar. Burada açık olmayan, Andersen'in ve diğerlerinin realiti TV türüyle ilişkilendirdikleri hazları üreten sembolik mekanizmalardır. Nihayet, Andersen'in video oyunu savaş çözümlemesi; askeri teknolojilerin, kokpit, silah nişan sistemleri ve simülatörün yeni estetiği nasıl temsil ettiğine ilişkin bir değerlendirmeyle sınırlanır. Andersen'in dikkate değer bir ifadeyle "dijital gösteri" dediği şey, savaş temalı ticari ve askeri oyunların yükselişiyle nasıl ilişkilenmektedir? Ayrıca, oyun merkezli savaşın, oyuncunun üretilmesindeki rolü nedir? Elinizdeki kitapta ele alınan bu sorular, özel olarak Andersen'e bir konturpuan olarak değil, daha çok onun kışkırtmalarını tamamlama, büyütme ve güçlendirme girişimi olarak ortaya atılıyor. Onun içgörüleri, izleyiciyi kararlı biçimde birinci tekil şahıs göstergeler rejimine sarıp sarmalayan, televizyon savaşının ön sahnesini yarıp geçen, bu sembolik pratikleri anlamak için değerli bir referans noktası sağlıyor.

İnteraktif savaşın özelliklerini tanımlamaya başlayabiliriz. İnteraktif savaş, tıpkı gösteri gibi hazzın tüketilmesi ve üretilmesiyle işleyen bir söylemdir. Ne var ki her biri farklı hazları içerir. Gösteri; avuntu, büyülenme ve röntgencilik arayışı içinde olanlara bir tür yabancılaşmış bakışla yönlendirilen hazlar sunar. İnteraktif savaşın verdiği hazlar ise tam aksine, sadece hareketli resimlerin geçtiği makineye bakarak değil, kişiyi birinci tekil şahıs fantazisi ve savaşın yaratıcı kinetiğiyle temasa geçirerek yönelten katılımcı oyunu temel alır. Bu iki deneyim iki farklı karakteri soruşturur: hareketsiz ve büyülenmiş bir durumda oturan yurttaş-seyirci ve askeri mekanizmanın ayrıntılı kargaşası içinde sörf yaparak hareket eden "sanal yurttaş-asker." Belki de en önemlisi, bu ikisinin farklı denetim tarzlarını temsil etmesidir. Seyretmek, siyasi dürtüyü başka araçlarla baskı altına almak için tasarlanan bir zorlama tip olarak biçimlenir ve olumsuz tarzda işler. İnteraktif savaş siyasi özneyi pasifleştirecek yerde, sanal yurttaş-askeri enerjisini öngörülmüş faaliyetler için harcamaya ayartır ve olumlu biçimde işler. Seyrin verdiği hazların, duruma uygun düşen bir polis devletine yol açtığı söylenebilirse de interaktif savaşın verdiği hazlar, iktidarı, yurttaş-özneyi içeren, dönüştüren ve üreten bir sembolik kapsam içinde yüceltir.

İNTERAKTİF SAVAŞ İÇİN İYİLEŞTİRME

Sanal yurttaş-askerin üretilmesi, zaten dolaşımda bulunan söylemlerin çevrilmesini ve çoğu kez hızlandırılmasını gerektirmiştir. "Birlikleri destekleme" retoriği Vietnam'dan bu yana uzun bir yörüngeyi izleyerek, sanal yurttaş-askerde kendi mantıksal uç noktasına yaklaşır. Belirtildiği gibi retorik, yurttaş sorumluluğunun yerine uzak ve kişisel bir sempatiyi geçirerek yurttaş ile asker arasındaki yasama bağlantısını koparacak şekilde, gösteri deyimi dahilinde hareket etmiştir. İnteraktif savaş, yurttaşı bir asker ve savaş alanı vizyonuna gittikçe daha fazla yaklaştırarak bu mantığı güçlendirir ve bunu yaparken özneyi düşünce noktasından uzaklaştırarak yönetimin icraatı noktasına yakınlaştırır. *Er Ryan'ı Kurtarmak* ve *Kara Şahin Düştü* gibi savaş filmleri, "birlikleri destekleme" retoriğinin interaktif biçimde hızlandırılmasını örnekler. Bu filmler özünde, izleyiciyi acı veren kanlı savaş sahnelerinin ortasına

yerleştirir. Amaç, gerçeküstü ayrıntılarla "savaşın neye benzediği"ni göstermektir. Sözgelimi, *Er Ryan'ı Kurtarmak*, objektiflere kan ve çamur sıçratarak seyirci ile oyun arasındaki mesafeye nüfuz eder. Film bunu yaparken kamera/gözü nesnellik statüsünün altına indirir, onun yerine öznel bedeni içerir ve izleyiciyi bu bedenin içine davet eder. Burada, askerle özdeşleşme ve ona duyulan sempati, bir tür ölüm simülatörü içinde canlandırıcı bir simya ile birleşirken siyasal bağlam ve gerekçelendirmeye ilişkin soruları ekranın ötesine iter. Seyirlik savaş, birlikleri, kişidışı kılınmış bir mesafeden destekliyorsa, interaktif savaş da bu türden retorikleri asker bedeninin sanal işgaline dönüştürür. Bu yüzden *Er Ryan'ı Kurtarmak*'taki Omaha Kumsalı'na çıkarma sahnesinin tonu çelişkilidir. Bu deneyim savaşın yarattığı dehşete yönelik bir tepki yaratır; fakat aynı zamanda büyük bir heyecana, en egzotik koşullar altında "askeri oynama" deneyimine yol açar. Eğlence olarak savaş çağında bu aktif şablon bir medya çeşitliliği aracılığıyla çoğaltılmaktadır.

İnteraktif savaş, temiz savaş mecazını hem hızlandırır hem de karmaşık hale getirir. Vietnam'dan bu yana verilen savaş haberlerinde ölüm, neredeyse bütünüyle ekrandan silinmiştir. Bu önlem, özellikle savaşın kolay tüketimini kolaylaştırmaktadır. Medya, kamerasıyla savaş alanını yansıttığında, bu kurgu, uzak ve soyut bir savaşta gayet iyi işlev görebilirken temiz savaşın çelişkileri daha da anlamsız hale gelir. Örnek olarak, savaşın sunumundaki şizofrenik uçları ele alalım. Bu uçların bir yanında *Kara Şahin Düştü*'nün hiper şiddeti; öte yanda, gerçek zamanlı iliştirilmiş savaşın hiper-hijyeni yer alır ve bunların her ikisi de Pentagon tarafından yetkilendirilir ve maddi olarak desteklenir. Her ikisi de interaktif bir vizyonu temsil eder. *Kara Şahin Düştü* örneğinde ana fikir, yurttaşın siyasi etkisinin ötesinde yer alır ve böylece temiz savaşın buyruklarına daha az borçludur.[93] İliştirilmiş muhabirlik, tam aksine, temiz bir çatışmayı gerçek zamanlı olarak sunmaya çalışır. Dolayısıyla bu interaktif savaş, savaş müşterisinin şiddetle temasını sağlamayı amaçladığı kadar, kendi şiddetini umutsuz bir çabayla karartmak için de işlemek zorundadır. İliştirilmiş gazeteciler, üzücü gerçekleri yansıtma konusunda ülkedeki haber müdürleriyle mücadele ettiler. Haber ajansları ise Bush yönetiminin oluşturduğu iklimde, "savaş karşıtı ifade" olarak düşünülebilecek fotoğrafları yayınlamak için değerli bir iliştirilmiş yayını kaybetme riskini umursamadılar. Böylece, otosansür ve temiz savaş

ekranda nihayet zafer kazandı.[94]Bu doğal istikrarsızlık, savaşa verilen popüler desteğin laneti, ölümün varlığı olarak sürmeye devam edecekti. Asker ölümlerine katlanma gücü, örneğin ordunun özel sektörün taşeronluğuna terk edilmesiyle artabilir. Böyle bir gelişme ordunun "biz" yerine "onlar" olarak kodlanmasını sağlayabilir. Bu türden gelişmeler, "üzücü; fakat orduya katılırken neler olacağını biliyorlardı" gibi hafife alan bir duyguyu, gönüllü ordunun tamamına aktararak asker ölümlerine duyulan ortak tepkiyi cesaretlendirebilir. İnteraktif savaş, yabancı halklarla ilişkide ölümün varlığını daha katlanılabilir hale getirme işaretleri vermiştir. Örnek vermek gerekirse 2002'de, Afganistan'ı işgalinden beri Pentagon, yerde kızılötesi ışıkla işaretlenen kişilerin öldürülüşünü gösteren, pek çok nişangâh videosunu yayımlattı. Bu kişiler uç noktada soyutlanıyordu ancak ölen insanların varlığı, genelde izleyicilerin uzun süreli bir nefret duygusunun üstesinden gelmeye başladıklarını göstermektedir. Bu, gerçekçilik ile gerçeklik arasındaki ince zarın bir yan ürünü, her zaman muhafaza edilemeyen bir ayırım olabilir. Bu ve benzeri gelişmeler, savaş oyunu hazlarının ölümü interaktif bir tarzda anlamlandırması için daha sadist bir duruşu devralan bir geleceğe işaret ediyor da olabilir.

"Teknofetişizm" kullanımı da seyirlik savaştan interaktif savaşa geçişi sağladı. Düğmelere basma itiliminin güvenli biçimde karşılanabileceği kısa süre içinde anlaşıldı. Mesela, yeni "Mavilikleri Aşma" kampanyasının parçası olarak Hava Kuvvetleri, insansız hava aracı Predator'un uçurulmasını, çocukların model uçak uçurma heyecanıyla kıyasladı. CNN bir muhabirin, "Irak'taki birliklerin neler yaşadıklarını görmek" için uzaktan kumandalı patlayıcıyla bir kamyonu havaya uçurduğu bir bölümü her nasılsa yayımladı. Gösterinin en önemli anı, muhabirin düğmeye basarken sergilediği heyecandı. Bunun yanı sıra interaktif savaş, sivil bakışın silaha dönüştürülmesine yönelik eğilimleri de şiddetlendirmektedir. Yurttaş özneyi nişan alma mekanizmasıyla bütünleştirmek, 1991 Çöl Fırtınası'ndan bu yana bir motif olmuştur. Çöl Fırtınası'nın en görülebilir ikonu, Irak'ta mühimmat deposu olduğu söylenen bir binanın "bacasından içeri" giren bir akıllı bombanın görüş noktasından hazırlanmış bir videonun, Pentagon tarafından yayına sokulmasıyla oluştu. Simgesel olarak düşmanın ırzına geçen savaş söyleminin, tipik bir örneğiydi bu. Bu ünlü video sekansında kamera binaya yaklaşır, görüntü gittikçe bü-

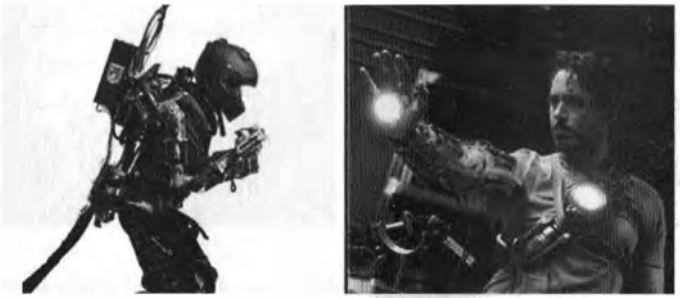
yür ve boş bir ekran çarpma anını işaretler. H. Bruce Franklin'in dediği gibi, bombanın monte edildiği kameranın verdiği görüntü, tekno savaşın "sanal gerçeklik" duygusunu yakalıyordu: silahla mükemmel görsel özdeşleşme, tam isabet ve kusursuz biçimde temiz ve gözle görülebilen bir sonuç.[95] Bu görüntü Çöl Fırtınası sırasında tek başına ikonik olduysa sivil bakışın silahlaştırılması da 2003'te Irak'ı Kurtarma Harekâtı sırasında kurumsallaştırılmış bir özellik haline geldi. Televizyon savaşı, bir dizi makinenin gözünden bakmayı sağlayarak silahlarla ileri derecede birinci tekil şahıs ilişkisinin kurulmasından yanaydı. Haber kameralarına uydurulan gece görüş gözlükleri, iç cephe ekranına kumlu yeşil bir renk veriyordu. *Cinéma vérité* (Gerçeklik sineması) tarzında hareketli kameralar, kokpitte kontrol panelinin karşısında yer alma, F-18'lerin içinden bakma, Abrams tanklarının içinde çölleri aşma yönünde dikkat çekici bir tercih sergiledi. Pentagon sayesinde silah gözüyle haber yapma, yurttaşı, Irak'ı Kurtarma Harekâtı sırasında temsili bir savaşçı olarak görevlendirdi. Kişinin bir piyade eriyle özdeşleşmesi, onu başkanlık emirlerinin arkasında "saf tutma"ya teşvik ediyorsa akıllı silahlarla özdeşleşmek, daha da sınırlanmış bir siyaseti ima ediyordu: önceden belirlenmiş bir programın kaçınılmaz icrası. Bu interaktif işlem, yabancılaştırılmış bir ordunun yurttaş tarafından yeniden ele geçirilmesini temsil etmekten çok, sivil kimliğin sömürgeleştirilmesini ve onun savaş mekanizmasının mantığına uygun biçimde disipline edilmesini işaret ediyordu.



Şekil 1.3 İnteraktif savaşın anlık görüntüleri. (Birinci sütun) 1991 Körfez Savaşı sırasında yapılan bir basın toplantısında, silah dürbününden bakış; 2003'te Fox News'ın kokpit içinden geçtiği görüntüler; bir CNN muhabiri 2005'te yol kenarındaki uzaktan kumandalı bombayla bir kamyonu havaya uçuruyor. (İkinci sütun) Hava Kuvvetleri'nin pilotsuz uçak Predator'u model uçaklara benzettiği görüntüler.

Körfez Savaşı'nın teknofetiş şablonu *Top Gun* idi. 2008'in fantezisi ise *Iron Man* olarak biçimlenmişti. *Iron Man*, kendinden önceki filmler gibi, Pentagon'un Hollywood İrtibat Bürosu'ndan cömert bir yardım gördü. Büro, Edwards Hava Kuvvetleri Üssü'nün ve bir uçak filosunun kullanılmasını sağladı. *Iron Man* (bir önceki yıl da *Transformers*) için irtibat subayı olarak hizmet eden Hava Kuvvetleri'nden Yüzbaşı

Christian Hodge, yaşadığı tatmin duygusunu şu sözlerle ifade etti: "Bu film muhteşem olacak. Hava Kuvvetleri rock yıldızları gibi görünecek."[96] Doğal olarak *Iron Man* tepeden tırnağa askeri donanımla kaplandı ve esas karakter, dahi tasarımcı Tony Stark'ın boş zamanlarında geliştirdiği, yarış arabaları, savaş uçakları ve zırhlı giysi görüntülerinden oluşan kesintisiz bir karışım sağladı. İmalatçı Raytheon Sarcos'un giyilebilir bir robot piyade sistemi olan prototipi "exoskeleton"u (dış iskelet) tanıtmak için kullandığı bir karakter olan Stark , ünlü silah müteahhitlerinin büyük ekrana çıkışını temsil ediyordu. Şirket, filmin ABD'de dağıtıma sokulacağı tarihte, exoskeleton ile *Iron Man* giysisi arasında özgül paralellikler kuran bir basın bülteni çıkardı. [97] Gerek Raytheon gerek film aynı hazdan yararlanıyordu: bedeni askeri bir makineyle bütünleştirme fantezisi. Stark, *Iron Man*'de, seyircinin "silahı deneme" imkânını bulabileceği bir araç haline geldi.



Şekil 1.4 (solda) Raytheon Sarcos'un XOS exoskleton giysisi; (sağda) Stark Industry'nin *Iron Man* giysisi (2008).

Aslında, silahı denemek bir süredir standart bir bilim kurgu teması olmuştur. Orson Scott Card'ın romanı *Ender's Game* (1985), *The Last Starfighter* (1984), *War Games* (1983)[Savaş Oyunları] ve *Toys* (1992) [Oyuncaklar] sivillere, interaktif oyunlardan fiili savaşa kısa bir sıçrayış yapma imkânı sağladı. 1991'de Çöl Fırtınası Harekâtı'nı yazan

kuramcı Paul Virilio, II. Dünya Savaşı'nın "ses aktarma", Vietnam'ın "görüntü aktarma" ve Çöl Fırtınası'nın yeni oluşan "eylem aktarma" dediği oluşumlarında saptadığı benzer yörüngeyi ortaya koydu.[98] Virilio'nun "eylem aktarma" savaşı vizyonu, uydu güdümlü bir bombanın koordinatlarına kilitlenen pilot ile aynı şeyi ticari bir askeri savaş simülatörü kullanarak evinde yapan sivil oyuncu arasındaki çizgileri belirsizleştirir. Anlatı hepimizin, bir düğmeye basma savaşında düğmeye basan kişiler haline gelebileceğimizi söyleyerek devam eder. Bazı trendleri değerlendirerek bu bilimkurgu distopyasının bir versiyonunu tasarlamak mümkün olabilir. Son yirmi yıl içinde, askeri simülasyon ile sivil oyun teknolojileri arasında daha fazla geçiş olmuştur. Bu geçiş kısmen, teknolojiye yatkın kişileri askere alma ihtiyacının bir ürünüdür. Gerçek askeri simülatörlere uygulanabilen askeri oyun kültürü, oyun uzmanlarının, düğmeye basılarak yapılan uzun mesafeli savaşın çevresinde dolaşmalarını sağlayabiliyordu. Ordu, gelişmiş savaş simülatörleriyle yapılan oyun turnuvalarını maddi yönden desteklemekteydi. Böyle bir görev kuşkusuz bir "eğlence değeri" de taşıyacaktı. Yükselmekte olan özel güvenlik endüstrisi, bu uygulama için mantıksal bir alan olabiliyordu ve insansız uçakların gittikçe daha çok kullanılması, bu türden bir *Ender's Game* ekonomisini, teknolojik bakımdan uygulanabilir hale getirdi.

Ne var ki bu anlatıyı sonuna kadar izlerken ihtiyatlı olmamız gerekir. "Arayüz" ve "eylem-aktarma" metaforları kullanıcının yeniden silahlanmasını, ileri teknoloji kullanan yurttaş-askerin yeniden sahneye çıkmasını ima eder. Ancak post-endüstriyel savaştaki temel eğilimler, tam tersinin geçerli olduğunu gösterir. Yurttaş ileri derecede silahsızlandırılmakta, gerçek askeri kurumda faal bir rolden koparılmaktadır. İnteraktif savaş bu eğilimleri tersine çevirmekten çok, yurttaşı askeri katılım fantezileriyle yönlendiren, kapalı, yapılandırılmış bir sisteme katılmaya teşvik ederek onları yoğunlaştırır. Yani, bu interaktif savaş, yurttaşı savaşın öznesi olarak konumlandıracak yerde, yurttaşın askeri organın *nesnesi* olarak oynadığı rolü ileri düzeyde güçlendirir. Yurttaş ile ordu arasındaki "arayüz", bu nedenle yurttaşın "savaş oyunu"nda gerçek bir rol oynadığı yer değil, ordu-eğlence tesisinin "yurttaşı oynadığı" karmaşık bir araç olarak düşünülmelidir.

Siyasal yükü olan "silah-kamera", farklılığa ilişkin yararlı bir örnek sağlar. 1991 Körfez Savaşı'ndan itibaren, sivil alan giderek silahın nişan çaprazı kamerasından verilen görüntülere aşina oldu. Bu görüş noktası aslında, yurttaş-asker idealinin yeniden sahneye çıkarılması, savaşın temel ve bozulmuş işlevine yeniden bağlanması olarak görülebilir. Pentagon kuşkusuz, yurttaşı, silah-kamera görüntüleriyle sınırladığı bir filtreden, temiz savaşın taklidine maruz bırakmayı başardı.. Margot Norris, bir düşünce deneyimi olarak, filtrenin kaldırılmasını, böylece silah-kameranın yurttaşın bakışına geniş çapta açılmasını önerdi. Bu uygulamanın, yurttaş-tanığın denkleme yeniden sokulmasını sağlayacağını öne sürdü. Böylece izleyici, askeri mekanizmanın faili, silah operatörü; görülebilen, somut, canlı bir bireye tetik çekme yetkisine sahip biri olarak saptanabileceği yeni bir konuma çekilecekti. [99] Norris'in güncelleştirilmiş yurttaş-asker ideali, televizyonla yönlendirilmiş eylemin gerektirebileceği şeye ilişkin belki de gerçekçi bir görünümdür. Fakat, temiz savaşın temel bir kuralını ihlal eden bu yaklaşım, ordunun silah-kamerayı kullanmayı seçerken benimsediği yaklaşımın tam tersidir. Aslında bu tele-eylem kavramı, sadece interaktif savaşın sunduğu bazı tematik hazların kavramsallaştırılması bakımından yararlıdır. Bu oyun sahası olarak savaş alanı Pentagon'dan çıkan temiz nişangâh kamerası görüntüleri gibi yurttaşı, savaşa bağlamaktan çok onu savaştan koparmak için her yolu dener.

Bu ortamda, asker alma söylemi karmaşık bir işlev görür. Aslında, interaktif savaşta, "asker alma" genelleşmiş bir kültürel koşul oluşturacak şekilde, normal sınırlarının ötesine geçmiştir. Fiilen orduya katılma çağrısı, bu koşulun bir yönünü oluştururken, interaktif savaş sivil alanı, tutarlı biçimde "sanal asker" olmaya davet eder. Tartışmanın da gösterdiği gibi bu sanal asker, bir yanda ordunun öznesi olarak yurttaşın askerlikten arındırılmasının, öte yanda ordunun bir *nesne*si olarak yurttaşın yeniden askerileştirilmesinin bir ürünüdür. Yani yurttaş, savaşla birinci tekil şahıs ilişkisine katılma fırsatlarıyla kuşatılırken bu katılım kanalları sivil enerjiyi, savaş siyasetine ya da onun tasarlanmasına fiili katılımdan giderek uzaklaştıracak şekilde programlanmıştır. Sonraki bölüm ise daha geniş bir asker alma söylemiyle tam olarak bütünleştirilerek değişim geçiren spor söyleminin, interaktif savaşa geçilmesine nasıl aracılık ettiğini inceliyor.

II
Spor ve Askerileştirilmiş Siyasal Yapı
Büyük Oyun

XXV. Amerikan Futbolu Şampiyonluk Müsabakası, seyirlik sporun savaşla evliliğinde bir başlangıç noktasıydı. Buffalo Bills ile New York Giants arasındaki 1991 müsabakası, Çöl Fırtınası Harekâtı'nın on ikinci gününde başladı. Taraftarlar, anti terör birliklerinin arasına oturarak ve Tampa Stadyumu'ndaki her sandalyeye küçük bir Amerikan bayrağı iliştirerek kapsamlı bir faaliyet gösterdi. Bir F-14 Tomcat savaş uçağı, stadyumun üzerinde alçaktan uçuş yaptı ve çeşitli koalisyon ülkelerinin bayraklarını açan üniformalı askerler, Whitney Houston'ın seslendirdiği ulusal marşa heyecanla eşlik etti. Televizyon izleyicileri için gösteri, Peter Kennings tarafından dört bölüm halin-

de sunulan, Irak üzerine bir ABC haberiyle başladı. "Körfez Savaşı: Şampiyonluk Müsabakası" başlığını taşıyan sonuncu bölüm, maçların onları Ortadoğu'da seyreden Amerikan askerleri için bir moral kaynağı olduğunu açıklayarak seyircilik ile askere "destek" arasında bağ kurdu. ABC, askeri birliklere ithaf edilen ve Disney World tarzı bir kalenin önünde 2000 çocuk tarafından seslendirilen, "Rüzgâr Kanatlarımın Altında" marşıyla tekrar müsabaka alanına döndü. Maça ara verildiğinde, George H. W. Bush ve Barbara Bush'un önceden kaydedilmiş mesajları maç seyircisine dev televizyon ekranlarından, "Basra Körfezi'nde ve dünyanın her yerinde özgürlüğümüzü koruyan" erkekleri ve kadınları hatırlattı. Sarı kurdeleler, bayraklar ve hep bir ağızdan söylenen "America the Beatiful"ın nameleri gösteri alanını doldurdu ve Brent Musberger'in özlem dolu, manalı sözleriyle sona erdi "Şu anda Basra Körfezi'nde şafak söküyor. Savaşçı erkek ve kadınlarımızın bir kısmı gece boyunca Şampiyonluk Müsabakası'nı izledi. Kalplerimiz onlarla birlikte çarpıyor. Ve şimdi ikinci yarı..."[1] Gene aynı yıl içinde, sezonun ilk Phoenix Cardinals maçı devre arasında 750 asker, kum torbalarının ardına yerleştirilmiş Humvee zırhlı araçları, Apache helikopterleri, bir Patriot füzesi, M-60 makineli tüfeklerinin sergilenmesi ve bir fırlatma koltuğu gösterisiyle övünç dolu anlara sahne oldu. İlk vuruşu belirleyen yazı tura işini, Körfez Savaşı'na katılmış eski bir savaş tutsağı yaptı. Bu uygulama daha sonra New York Giant tarafından tekrarlandı.[2]

Bu eğilimler sonraki on yıl içinde daha da güçlendi. 7 Ekim 2001 günü Başkan George W. Bush, ABD'nin Afganistan'a saldırısını duyurmak için televizyona çıktı. Konuşma bir oyun metni gibi okundu. "Tesisler" ve "mağaraların derinliklerine ve tahkim edilmiş yüksek yerlere gizlenen" teröristler "vuruluyor", gıda ikmal ve iletişim hatları kesilerek çeşitli stratejiler uygulanıyordu. [3] Ertesi gün *New York Times,* konuşmanın "futbol için mükemmel bir gün"de yapıldığını kaydetti. O sırada "pek çok insan haftalık Amerikan futbolu dozunu almak için televizyonlarının önünde oturuyorlardı."[4] Veterans Stadyumu, Bush'un konuşmasını Philadelphia Eagles'ın Arizona Cardinals'la maç yapmasını bekleyen coşkulu taraftarlara aktardı.[5] Daha sonra, Aralık ayı içinde Başkan, karacılarla denizcilerin maçında boy gösterdi, ilk vuruş için yapılan kura çekimini yönetti ve oyunculara, yeni

savaşta "galip geleceğiz" dedi. Donanma takımının koçu Ed Malinowski, Bush'un yaptığı konuşmanın, hatta bizatihi maçın, nasıl bir kahramanlık edimi olduğunu açıkladı: "Amerika'da daha iyi bir terörist hedefi yoktu. Stadyum hınca hınç doluydu."[6]

Ne var ki 1991 Müsabakası'nın gerçek tekrarı 2003 yılında, Amerikalılar yeni bir Irak İşgali için vites yükselttiklerinde gerçekleşti. ABC'nin XXXVI. Amerikan Futbolu Şampiyonluk Müsabakası yayınının büyük kısmı, donanma tarafından özel olarak donatılan bir Deniz Kuvvetleri gemisi, *USS Preble*'ın güvertesinden yapıldı. Celine Dion "God Bless America"yı (Amerikan Ulusal Marşı) ve Dixie Chicks "Star Spangled Banner"ı söylerken jetler uçuyor ve havai fişekler gökyüzünü aydınlatıyordu. Sahada savaş gazileri, safta tertiplenmiş askerlerin ve devrimci savaş dönemini canlandıran yelekler ve üç köşeli şapkalar giymiş aktörlerin her iki yanında yer alıyordu. Oyun boyunca, San Diego Qualcomm Stadyumu'ndaki skorbord, cephedeki askerlerin elektronik kartpostallarını kesintisiz biçimde verdi.[7] "Terörle Savaş" işaretleri skorbordun bütün boşluklarını dolduruyordu. Bir dizi güvenlik kamerası her köşeyi tarıyor; özel araçların stadyumun otoparkına girmesine izin verilmiyordu. Stadyumun üzerindeki hava sahası, bir Goodyear reklam balonunu da kapsayacak şekilde "uçuşa kapalı" bölge ilan edildi; maçı izlemeye gelenler sayısız kontrol ve arama noktasından geçirildiler; yakınlardaki Sahil Muhafaza ve donanma gemileri "yüksek uyarı" halindeydi.[8]

Oyun öncesi program da sanayi, ordu ve medya arasında dikkate değer bir sinerji yaratacak şekilde askeri temalarla doluydu. 2003 yılında, her yıl özel olarak toplanan *Howie Long's Tough Guys*, Savunma Bakanlığı'yla takım kurdu. Eski defans oyuncusunun her zamanki oyuncu seçme rolüne ek olarak, gösteri takımı ordunun her branşını ziyaret etti ve bizzat Long, askerlerle tankların, uçakların ve helikopterlerin içinde göründü. Gösterinin sonunda Long, seçilmiş bir futbol oyuncusuna "tough guy"/taş fırın erkeği, gösterinin sponsorlarından Ford'un yeni bir kamyonunu ödül olarak verdi. Bütün metaforlar yerli yerindeydi. Ordu şenlik mekânından coşkulu bir gönüllü asker topluluğuyla, Ford "güçlendirilmiş" yeni kamyonuyla, ABC ise bir dizi ucuz programla ayrıldı. Bu türden karmaşık girişimler, askeri malze-

me üreten Bell Helicopter-Textron şirketinin, 2006 yılında, ESPN* ile Worth Kalesi Stadyumu isminin Bell Helikopter Silahlı Kuvvetler Stadyumu olarak değiştirilmesini onaylayan bir anlaşma yapmasıyla hız kazandı. Alçaktan jet uçuşlarının ve askeri bir hava dalışı gösterisinin yanı sıra Bell Helikopter, diğer hava araçlarıyla birlikte Cobra ve Kiowa helikopterlerinin yapımcıları, bir yorumcunun sözleriyle "bir futbol maçında bugüne kadar görülen en büyük askeri donanım sergisi"ni açtı. Bu türden ekipmanın meraklılarla simülatörleri deneme ve pek çok malzeme çadırında gözlem yapma fırsatı buldu.[9]

Bu dönemde, savaşın belirtileri seyirlik spor dünyasıyla harmanlanırken televizyondan verilen savaş haberleri de seyirlik spor özelliklerini özümsedi. Bu haber türü, 1991 yılında gereğince test edilmişti. Christine Scodari, Birinci Körfez Savaşı sırasında televizyon savaş haberlerinin, sunucu yorumları ile "en çarpıcı görüntüler" arasında gidip geldiğini kaydeder. Sahneler yavaş çekimli anlık görüntülerden oluşuyordu. Sunucular olayları dakikası dakikasına anlatırlarken askeri uzmanlardan renkli yorumlar geliyordu.[10] Sue Curry Jansen ve Don Sabo, "Stormin" Norman Schwarzkopf gibi generallerin, Knute Rockne ya da Vince Lombardi** geleneğine uygun biçimde, ünlüler postuna büründüklerini ve senaryo yazarlarının Irak haritası üzerinde hazırladıkları "oyun planları"ndan yararlandıklarını gözlemlediler.[11] Gazeteciler, objektiflik taslamayı bıraktı ve "onlar"a karşı "biz" dilini kullanarak amigoluğa soyundu. Futbol sunucularının kullandığı argo, gazetecilik diline aşılandı. Uzun pas, top çalma, blok oyuncuları, başlama vuruşu, gol, altın gol ve Süper Kupa gibi terimler gırla gidiyordu.[12] Sunucular savaş haberlerini verirken maç tartışmaya devam ediyor, savaş ve maç normal haber akışı içinde birleşiyordu. Bu dil, birinci Körfez Savaşı'nda olduğu gibi ikincisinde de güçlü biçimde sürdürüldü.

Seyirci-spor savaşı 1991'de doğallaştırılırken 2003 yılında televizyon haberleri, oyun öncesi gösteri türünü benimseyerek yeni, "randevu yoluyla savaş" beklentisinden yararlandı.[13] 17 Mart günü Başkan Bush, Saddam Hüseyin'in 48 saat içinde ülkeyi terk etmemesi halinde, yönetimin ülkeyi işgal etme niyetinde olduğunu ilan etti.[14] Bağdat'ın piroteknik [fişekleme]bir "şok ve dehşet" bombardımanına

* 24 saat spor yayını yapan bir kablolu TV yayın kuruluşu. (ç.n.)

** İki ünlü Amerikan futbol koçu. (ç.n.)

tabi tutulması vaadiyle birleşen geri sayım, haber sunucularının dilinde ve ekran üzerinde önemli bir yer tuttu. Sözgelimi, MSNBC'nin "Irak'ta Gerisayım" haberlerinin bir parçası olarak, futbol şampiyonası öncesi gösteri sırasında ekranın köşesinde yer alan geri sayım saatinden pek farklı olmayan bir geri sayım saati, ekranların bir köşesine iliştirildi. MSNBC, 1991 Körfez Savaşı'nı ABD subaylarının gözüyle aktaran "*Savaşmak: General Schwarzkopf'un Günlüğü*" başlıklı özel bir yayınla program öncesi estetiği daha da ileri götürdü. Program, yaklaşan çatışmaya anlam ve tarihsel bağlam sağlıyor, ABD ile Hüseyin arasındaki uzun vadeli rekabeti "koçun geriye bakışı" tarzında ayrıntılandırıyordu.

Bu türden ileriye yönelik programlama, seyirlik sporların donanımını televizyon savaşı deneyimine soktu. 2003 yılının başlarında, yeni bir bahis endüstrisi oluştu. Oyuncular savaşın başlangıç tarihine, yanı sıra ABD'nin Saddam Hüseyin'i ne zaman öldüreceğine ilişkin bahse giriyordu. Irak'ın işgalinden tam dört gün sonra, online bahis sitesi Tradesports.com Hüseyin'in başına konulan bahis parasının, yıllık kolej basketbol şampiyonası "March Madness"in sonucu için yapılan bahisten sonra ikinci sırada yer aldığını bildirdi.[15] Seyirlik savaş ile seyirlik sporlar arasındaki ilgi yarışı, kolej basketbol dünyasında öfke uyandırdı. NCAA başkanı Myles Brand bir basın toplantısında turnuvayı yaklaşan savaşa bağladı. Turnuvanın planlandığı şekilde yürütüleceğini duyuran Brand, kavgacı bir tutum sergiledi: "Hayatlarımızı nasıl düzenleyeceğimizi bir zalime (Saddam Hüseyin) bırakamazdık."[16] Bir yurtseverlik eylemi olarak karar alma seçeneği, pekâlâ reytinglerin hizmetindeki ulusalcı duyguların kabarmasını sağlayan bir girişim olabilirdi. Öyleyse, bu çetin bir savaştı. Savaş haberleri televizyondan geçilmeye başladığında, turnuva seyircilerinin oranı yaklaşık % 16 azaldı. Bu da izleyicinin ana olaya kaydığını gösteriyordu. Spor dünyasının diğer mecraları da genellikle bu eğilimi yansıtıyordu. ESPN'nin araştırmalarla ilgilenen kıdemli başkan yardımcısı Arte Bulgrin, Irak savaşının "sporu arka sıralara iterek", 18-35 yaş arası erkek nüfusu kendine çektiğini kaydetti.[17]

Savaş ve spor karması bir çok yönden şaşırtıcı olmamalıdır. Bu ikisi, insanlık tarihi boyunca çeşitli derecelerde süreklilik kazanan çok yakın bir ilişki içinde olmuştur. Dario Del Corno, kadim Grek er-

keksi formunu oluşturan *aethlos*'un hem savaşçıların mücadelesi hem de atletlerin yarışması, cinsiyetsiz *aethlon* teriminin ise hem atletik müsabaka ödülü hem de savaş ganimeti anlamına geldiğini kaydeder.[18] Johan Huizinga, oyun konulu klasik bilimsel tezinde daha da ileri gider: Savaş ve oyun için var olan sözcükler ortaya çıktığından bu yana, erkekler savaşa oyun deme alışkanlığı geliştirmişlerdir."[19] Spor uzun süre savaşı abideleştirmeye hizmet etmiş, Ortaçağ'ın, hatta modern Olimpiyatlar'ın "adaletli oyun" örneğinde, savaşın yerine geçmiştir. Spor askeri eğitim formu olarak da işlev görmüştür. II. Dünya Savaşı döneminin jimnastik yapan genç erkeklerle ilgili haber filmleri, Almanların *Triumph of the Will* (1935) [İradenin Zaferi] ve *Olympia* (1938) gibi filmlerde sergiledikleri atlet-savaşçı bedenleriyle birlikte bu işlevi yansıtmaktadır. Dwight Eisenhower'ın "Amerikan sporunun asıl misyonu, genç erkekleri savaşa hazırlamaktır" dediği söylenmiştir.[20] Ronald Reagan 1981'de, "savaşa en yakın, öldürücü olmayan insan etkinliği spordur" diyordu. Bu sözler de sporun ideal bir eğitim laboratuarı olduğunu gösterir.[21] Spor ile savaşın aynı paranın iki yüzü olduğu fikri, belirli bir ayrışma ölçüsü sağlar.

Başka bir açıdan, atlet-savaşçı, XXI. yüzyıl hassasiyetleri dikkate alındığında, çağdışı kalır ve savaşın spor olayı olarak tüketilmesi bir sapkınlık olarak görülür. Bugünün dünyasında, çoklu spor kanallarımız ve mega stadyumlarımızla, beden ile siyasal yapı arasında Greklerin, hatta Eisenhower'ın tahayyül ettikleri aynı olumlu bağlantıları kurmakta sorun yaşıyoruz. Bu konuda yapılan eleştiriler Thorstein Veblen'e kadar uzanmaktadır. Veblen'e göre, spor kurumsal olarak şovenizmi, ulusalcılığı ve "yağmacı" değerleri güçlendirir ve bu da devlet şiddetinin yetkilendirilmesine yardımcı olur.[22] George Orwell de spora "ateş edilmeyen savaş" dediği "Spor Ruhu" başlıklı denemesinde benzer bir itirazda bulunmuştur.[23] Başkaları da klasik seyir eleştirisinde sporun yurttaşı "uyuşturucu eğlence"ye yönelttiğini öne sürerler. Sözgelimi Noam Chomsky, seyirlik sporların depolitize etme işlevi gördüğünü, muazzam miktarda zekâ ve dikkati ABD'nin dış siyaseti gibi meselelerden uzaklaştırarak boyun eğmiş, uyuşturulmuş bir halk kitlesine yol açtığını öne sürer.[24] Askeri alanda spor dilinin, spor alanında da savaş dilinin yaygın biçimde kullanılmasını eleştirenler de vardır. Matthew Nadelhaft, askeri eylemi betimlemek için

kullanılan spor metaforlarının, savaşın nedenlerini haklı çıkarmazken daha çok, savaşın kendisini meşru bir anlaşmazlık çözme aracı olarak onayladığını öne sürer. Spor metaforu savaşı, eşitlikçi kurallar temelinde sonunda iyi olanın kazanmasını sağlayan temiz, iki yanlı bir olay olarak gösterir.[25] Körfez Savaşı örneğinde, spor metaforu savaşın adil bir rekabeti değil yüksek teknolojili, yasadışı, tek yanlı bir katliamı andırması gibi bazı yönlerinin gözden kaçmasını sağladı.[26] Tartışmalı olmakla birlikte, bu uyumsuzlukların sayısı, spor metaforlarının bir "adil savaş" cilasını muhafaza etme adına yapıldığını gün ışığına çıkardı.

Bu türden eleştiriler tek başlarına aydınlatıcı olmakla birlikte, spor-savaş çiftinin değişen niteliğini genellikle hesaba katmaz. Bu ilişkinin önemi, sadece bu iki dünyanın süregiden bir gelgit halinde birleşmesi değildir. Spor ve savaş sürekli bir anlam üretme ortaklığı içinde, birlikte evrilmeyi sürdürür. Spor, sivil ve askeri alanlar arasında hayati bir aracıyı temsil ederek daha geniş iktidar ilişkilerini, ritüelleşmiş yeni sahneler halinde yoğunlaştırır. Beden ile siyasal yapı arasında işlev gören spor, savaşa ve uluslararası ilişkilere anlam katan hâkim güç vektörlerini tüketmek üzere, sembolik bir mikrokozmos sağlar. Savaş söyleminin sivil hayata sayesinde girdiği kültürel bir arayüz olarak spor, savaşla sivil ilişkinin yapılandırılmasında hayati bir rol oynar. Bu ilişki dinamiktir. Greklerin atlet-savaşçısı ya da Eisenhower'in betimlediği, *yurttaş-asker* idealiyle uyumlu bir vizyon oluşturur. XX. yüzyılın sonunda savaş deneyimine hâkim olan ritüellerde bu ilişki, savaşmaya uygun bedenler oluşturmanın ötesine geçerken özellikle Irak'a yapılan iki müdahaleyi saran pek çok ritüelle birlikte, televize tüketim ve *yurttaş-seyirci* alanına girdi.

Amerikan kültüründe geleneksel seyir sporlarının hâkimiyeti, yukarıda ifade edilen "seyircili spor savaşı" şeklinde sürmektedir. Ne var ki 1990'larda, yeni bir spor paradigması rekabetin, katılımcı beden ve izleyicinin anlamını yeniden biçimlendirerek oluşmaya başladı. " sıra dışı sporlar" (ya da alternatif olarak "*X-game*") olarak bilinen şey, sadece yeni bir eğlence tarzı olarak değil, aynı zamanda küresel ortama ilişkin yeni bir anlayış olarak yüzeye çıktı. Geleneksel rekabet Soğuk Savaş'ın diyalektiklerini tekrarladıysa, *X-game* de giderek Soğuk Savaş sonrası dünyanın mantığına ve oluşum halindeki terörizm söylemine bağlandı. Önceki geleneksel sporlar gibi bu sıra dışı sporlar da yurt-

taşın dolayımlı savaş tüketimini tam olarak sağlayan, bütün bir haz ve kaygı bütünün temsil eder. Ne var ki *X-game* metaforu yurttaşı, savaşla seyirlik sporlardan farklı bir mahrem ilişki içinde sorgular. Bu yeni söylem, sağladığı belli başlı hazları, izleme eyleminden değil, daha çok acıya ve tehlikeye sanal yakınlıktan alır. Bu metafor, asker alma söylemlerini, savaş gazeteciliğini, terörizmi ve diğerlerini sömürgeleştirerek bir "oyun sahası olarak savaş alanı" retoriğinin doğmasını sağladı. Savaşla kurulan bu ilişki sanal yurttaş-askerin hayati bir yönüdür. Basit biçimde ifade etmek gerekirse sıra dışı sporlar söylemi, yurttaşın askeri oynamaya davet edilmesine bir giriş olarak kullanılmıştır.

SIRA DIŞI İMPARATORLUK

Disiplin insanı kesintili enerji üretirken denetim insanı, bir dizi farklı yörünge arasında sürekli hareket ederek dalgalı bir seyir izler. Sörf yapmak bütün eski sporlardan devralınmıştır.

Gilles Deleuze[27]

Michael Hardt ve Antonio Negri yeni ufuklar açan *İmparatorluk* başlıklı çalışmalarında, küresel siyasal yapının değişen doğasını düşünmeyi mümkün kılan teorik bir malzeme sağlamaktadır: "Çeşitli emperyalist güçler arasındaki alışılmış çatışma ya da rekabet, bütün bu güçleri üst belirleyen, kesinlikle postkolonyal ve postemperyalist olan tek bir güç fikriyle önemli ölçüde yer değiştirmiştir."[28] İmparatorluk'ta iktidar, merkez/çevre, içsel/dışsal ya da Birinci Dünya/Üçüncü Dünya terimleriyle işlemez. İmparatorluk daha çok evrilen bir ulus-devletler, ulusötesi özel şirketler, uluslararası siyasal yapılar (NATO ya da BM) ve hükümet dışı örgütler matrisini betimler. Hardt ve Negri'ye göre burada kolonyal itilim, sınırlarını hisseder ve kendini meşrulaştırma görevini üstlenerek kendine dönmeye başlar. Bu süreç "savaş" fikrini bütünüyle değiştirir. Dikkat çekici olan, savaşın esas göstereni olarak uluslararası güvenlik metaforunun yerini, egemen savunmanın almasıdır. Böylece savaş, çatışma halindeki devletlerden çok, İmparatorluk'un iç dinamiklerini düzenleyen bir polis eylemi olarak görünür. Burada haklı savaş kavramı, etik ya da hukuktan çok, çıkar ve

etkili olma kavramıyla anılır. İmparatorluk siyasetlerinin tam olarak göründüğü uğrak, Sovyet Bloğu'nun parçalanmasının ardından yaşanan ilk büyük dünya çatışması, 1991 Körfez Savaşı oldu. Bu çatışma "Düşman, etik düzene yönelik mutlak tehdit" haline gelen saldırgan bir zalimi öne çıkardı.[29] "Serseri devlet" fikri bu retoriğin bir ürünüdür; terörizm ise olmazsa olmazı haline gelmiştir ve hâkim düzen içindeki istikrarsızlıkları işaret etmektedir: "hücre", güvenlik organının içindeki düşman ya da bütünleştirici bir kozmosun içinde pusuya yatmış kötülük. Böylece savaş bir tür süregiden kendini dönüştürme halini alır. Savunma Bakanı Donald Rumsfeld'in 9/11'den sonra halka yönelik tavsiyesindeki gibi: " 'Çıkış stratejileri'ni unutun."[30]

Terörle savaş mantığında siviller, alternatif hedef olarak orduların yerini alırlar ve "cephe hattı"nı işaretleyen bu gündelik insan topluluğudur. Emperyal güç içe döndükçe, kendi kurumları bu topluluğu içererek güçlenmeye başlar. Teknolojik ilerlemelerin bu güçlenmede oynadığı rol az değildir. C4ISR gibi askeri küresel gözetim mekanizmaları (ileri komuta, kontrol, iletişim sistemleri, bilgisayarlar ve istihbarat, gözetim ve keşif işlemi), askeri teorideki yenilikler (Hızlı Mevzilenme, Ağsavaşı ve Askeri İşlerde Devrim), öldürücü olmayan silahlar, gözetleme ve saptama teknolojileri, dünya çapında internet ağı ve küresel bilgi altyapısındaki diğer gelişmeler, bu siyasal alanı güçlendirecek şekilde bütünleştirilmiştir. Hardt ve Negri bu yoğunlaştırmaya, Gilles Deleuze'dan ödünç aldıkları bir kavramla, disiplin toplumundan denetim toplumuna geçiş demektedir. Denetim toplumunda, "komuta mekanizmaları daha 'demokratik' toplumsal alana daha içkin, yurttaşların beyinlerine ve bedenlerine dağıtılmış" haldedir.[31] Disiplinciliğin bir kolonileştirme ve bireysel atomlaştırma süreci olduğu yerde, denetim toplumu, sibernetik organizmanın mikropolitikalarını tam olarak kapsayan, küresel bir iktidar matrisi örerek bir şebeke üretir.[32]

Sıra dışı sporlar, bu siyasal ve bedensel ortam içinde anlamlı bir fenomen olarak görünür. Geleneksel sporların bir emperyal siyasetler mikrokozmosu oluşturması gibi bu sporlar da İmparatorluk'un, post-emperyal siyasetlerinin bir mikrokozmosunu temsil eder. Paul Virilio onların küreselciliğin kaybolan ufukları arasındaki ilişkisine değinir: "Dünyanın genişlemesi evreler halinde zayıflayarak tamamen

durduğu için (iletişim teknolojileri sayesinde) ... birey tuhaf biçimde kendisi için antreman sahası haline gelir."[33] 11 Eylül 1990'da ilan edilen "yeni dünya düzeni", oyun sahasını yeniden biçimlendirdiyse 11 Eylül 2001'den sonra ilan edilen "yeni savaş tarzı" da oyunun kurallarını tanımladı.[34] Yeni küresel siyasetler, bireyi Soğuk Savaş sonrası dönemde güvenlik ve terör dramalarını dışa vuran bir sahneye dönüştürerek kendilerini, bedenin yüzeyleri üzerinde detaylandırdı.

"Sıra dışı sporlar" terimi, 1990'larda tesadüfen ortaya çıkarak mevcut bir kültürel pratikler topluluğuna, tanınabilir bir şekil ve form sağladı. Bu spor, kayma tahtasının doğduğu 1950'lere ve 1960'larda sörfün giderek popüler olmasına kadar izlenebilir. Peter Donnelly yüksek riskli sporların ya da "vertigo sporları"nın (Roger Caillois'den alınan bir terim), kaya tırmanışı, sualtı dalışı, paraşüt, delta kanatla uçma ve kayak yapma gibi etkinliklerin kültürel sahneye girdiği 1970'lerde, dramatik biçimde arttığını kaydeder. Donnelly bu türden sporların 1960'larda yaşanan bireycilik, doğal hayata dönüş ve isyan eğilimlerinden kaynaklandığını öne sürer. [35] 1980'lerde dağ ve BMX bisikletçiliğinin ve rüzgâr sörfünün, 1990'larda ise kar kayağı ve buz pateni yarışmasının yükselişine tanık olundu. Terim 1990'ların başında sessizce dolaşıma girdiyse de bu farklı etkinlikleri, tekil bir bedene sunmak için anonim bir kimlik, 1995 Sıra dışı Oyunları'yla birlikte ESPN, kazandı. Bunun sebebi, aslında bir dizi fenomen üzerinde ticari bir denetim kurmaktı.[36] 1990'larda sıra dışı sporların ticarileştirilmesiyle birlikte, *bungee jumping*, hava dalışı ve serbest tırmanma gibi daha seyirlik bazı sporlar ikonlaştırıldı. [37] NASCAR, sürat teknesi yarışı ve motokros gibi daha az tanınan sporlar, bir ileri teknoloji unsuru gerektirdiği için aynı şemsiyenin altında toplardı. 1990'ların sonunda, "sıra dışı" etiketi taşıyan etkinlikler popüler oldu. Bireysel "hayat tarzı", heyecan arayışı sporlarına katılım yükseldi ve takım sporlarına katılımda bir düşüş görüldü.[38] 2001 yılında kaykaycı Tony Hawk, Amerikan gençliğinin en popüler atleti olarak Shaquille O'Neal ve Tiger Woods'u hezimete uğrattı.[39] ESPN, iki yılda bir yapılan X-Games ve Gravity Games'in yıllarca sponsorluğunu ve yayıncılığını yaptıktan sonra, ilk önemli kablolu yayın ağını, bir yan kuruluşu olan EXPN'yi ve onu izleyen pek çok kanalı sadece bu spor türüne ayırmaya başladı.[40]

Sıra dışı sporlar atletizm felsefesinde önemli bir değişikliğe işaret eder. Geleneksel sporlar genellikle çizgisel, hedef yönelimli ve hâkimiyet olanağına bağlıdır. Örnek vermek gerekirse, havuz atlayışı ve olimpik yüzme gibi sporlar, ölçümler ve güncel kayıt tutma yoluyla rekabet alanına girer. Allen Guttmann bu uygulamanın modern sporu modern öncesi spordan ayırdığını öne sürer.[41] Sıra dışı sporlar, bu unsurlardan yoksun olmakla birlikte, daha dolambaçlı ve süreç yönelimlidir; benliği bir keşif ve mücadele alanı olarak konumlandırır.[42] Geleneksel sporlar, kendi kimliklerini kolonyal metafor ve "toprak" kazanma anlayışına yerleştirirken sıra dışı sporlar, kendilerini kayıttan çok taklit çevresinde örgütleyerek göçebe olma eğilimi gösterirler [43] ve beden, onu ayrı bir tekil rakipten ya da takımdan ayıran farklı bir düzende işler. *X-Game* protezli bir bedeni, teni; makine, alan, etki ve kültürel söylemin organik bir bileşimini gerektirir. Bu sahneyi belki de en iyi temsil eden, Donna Haraway'in siborg ontolojisidir. Sıra dışı sporlar kendine içkin olan bir alanı temsil eder; kendi oluşumunu ve dönüşümünü, sürekli bir kendi istikrarını tartışma süreci içinde, "makinedeki stres" olarak bulur.[44] Onlar durumsaldır; kendi tarzını "spor" ile "sanat" arasındaki sınırları belirsizleştirerek oluşturur. Sözgelimi, kültür eleştirmeni Jeff Howe, kaykayı atletik ile estetiğin kıyılarında görür ve "kaymayı, bir altkültür, kültürel bir tepki olarak, bir dans ve siyasal bir eylem ve bir din olarak" değerlendirmemizi önerir. [45]

Beden jeopolitik dramayı tüketen alan haline geldiği için, coşku ve ölümü tuhaf bir amalgam içinde birleştirerek şiddetle mahrem bir ilişkiye girer.[46] Antropolog David Le Breton, buradaki özel etiği şu sözlerle tarif eder:

Ölüm ve bir değer olarak beden, zaman zaman asla aşılamayacak bir sınırın varlığını hatırlatarak sahneye çıkmakla birlikte, gerçek anlamda yaklaşmaktan çok, sadece uzaktan saygı duyulan ve metaforik olarak istenen ölüm ve olay mekânı olarak doğayla sembolik bir ilişki.[47]

Sıra dışı sporların verdiği hazlar, burada coşkulu pratiklere daha yakın olarak açığa çıkar: stres, acı, adrenalin yükselmesiyle birleşen panik duygusu, mest olma hali ve aktörün eylemle yoğun biçimde kaynaşması. Aslında, sıra dışı sporların "sıra dışılığı/X" (X-treme) ve popüler halüsinojenik uyarıcı esrikliğe ulaşmak için aynı kültürel durakta kitlesel

bir açılım kazandı. Esriklik (*ek statis*: tam olarak "normal durumun dışında" anlamına gelir) ya bedenin aşkınlığı ya da özyansıtma kapasitesinin hayvansallığa varoluşsal çöküşü olarak anlaşılabilir. Georges Bataille bu sonuncu durumu "çözünen" hayvan varoluşu olarak betimler.[48] Bir başka likit metaforu kullanan psikolog Mihaly Csikszentmihalyi, buna "akış deneyimi" der.[49] Esrik hazlar tam olarak, kadim Güney Pasifik köklerinden, 1980'lerin başında Batı'da çok popüler olan bir spor türüyle, *bungee jumping*'le ifade edilir. Bu uygulama, ayak bileklerinden bağlanıp baş aşağı boşluğa düşmeyi gerektiren, Yeni Zelanda sistemini kapsıyordu. Yaygın köprü atlayışında önemli olan, yukarı sıçramadan önce kordonun sonuna kadar gerilmesi, başın zemine değecek kadar yaklaşması ve böylece bir kayıtsızlık tadının yaşanmasıdır.

İntiharı andıran bu oyunun yaygınlaşması, günlük bedeni kapsayan yeni savaş mantığıyla özel bir ilişki içindedir. Georges Bataille'yi izleyerek bu fenomeni, yeni bir kurban ritüeli, şiddetin toplumun geneline sembolik dağılımı olarak ifade etmek mümkündür. Askeri düzenin de aynı şeyi yaptığı gerçeği, bu fenomene eşlik eder.[50] "Tarihin sonu", "yeni dünya düzeni", hatta 9/11'den sonra savaşın "her yerde ve her zaman" olacağına dair basit fikir, bu yeni duruma işaret eder. Yeni anlatı, yeni savaşın cephe hatlarını dünyevi hayatın her yerine, otobüs durağına, büroların bulunduğu çok katlı binalara ve medya matrisine yerleştirir. Michael Hardt ve Antonio Negri, militarizasyonun çok yaygın, bedenle ve hayatın biyopolitik üretimiyle çok yakın bir ilişki içinde olduğunu, öyle ki buna "askeri-hayati kompleks" demenin uygun olabileceğini öne sürerler.[51] Stuart J. Murray, savaş özünde biyopolitik ise İmparatorluk'un da sembolik düzeni kaplayan yerleşik bir "tanatopolitik"* içerdiğini öne sürer. [52] İntihar bombacısı, bedeni kullanma hakkını inkâr ederek hayatın biyopolitik üretimine tepkiyi cisimlendiren belki de en önemli örnektir. İntihar bombacısı, sıradan bombacının aksine, yıkım, medyatik seyir ve kimsenin hesap edemeyeceği başka yankılar yaratır. Bu karakterin, üretilmeyi reddederken ürettiği şey, özel bir sembolik tehdidi oluşturur. Ayrıca intihar bombacısı, savaşın giderek kendisini bedenin ve gündelik hayatın yüzeylerinde tükettiğini gösteren bir işarettir. Jeremy Packer'ın dediği gibi, "Savaş sürerken hepimiz bomba haline geliriz."[53] Yani şiddet,

* Ölüm-güdüsel politik. (ç.n.)

İmparatorluk'un makropolitikalarına yerleştiği gibi, yurttaş bedeninin mikropolitikalarını da istila etmiştir. Şiddetin bu şekilde içselleştirilmesi, potansiyel felaket ile gözetimden oluşan ikiz terörün, kişinin gündelik varoluşunu ele geçirdiği, yeni savaşın duygusal boyutu içinde görünür. Benzetirsek bu sıra dışı sporlar, savaş dramasını bedensel düzeyde sahneleyen, yeni bir pratik ve söylem setini temsil eder. Modern rekabetçi sporların endüstriyel çağ savaşında hüküm sürmesi ve tekrarlanması gibi, *X-Game* de eskisinin yerini alan yeni bir ölüm ritüeliyle kentin, kırın, makinenin ve benliğin kıyısından geçen, koşuşturan, sörf yapan bir ritüel tipine, postendüstriyel savaşa bağlanır.[54] Bunun, savaşı tüketilebilir bir olaya dönüştürmek için neden bu kadar yararlı bir söylem olduğu da böylece açıklanabilir.

BİR OYUN SAHASI OLARAK SAVAŞ ALANI

Jeep Liberty'me atlamak, biraz Mountain Dew içmek ve su işkencesine gitmek için bekleyemem.

Jon Stewart, işkence hakkında konuşurken, *The Daily Show*'da[55]

1990'ların sonunda sıra dışı sporlar kültürü, ana-akım tüketici kapitalizminin haz ekonomisine bütünüyle girmişti. CBS'in *Survivor*'ı, NBC'nin *Fear Factor*'ü gibi yüksek reytingli realiti TV programları ve bunların pek çok taklidi, *X-Game* siyasi topluluğunun tüketimine sunuldu. *Survivor*, egzotik mekânlarda (Avustralya taşrası, Afrika, Tayland, Amazon) dolaşarak vahşi ortamda hayatta kalma ve aforoz etme draması sergiledi. *Fear Factor*, yarışçılara, iğrenç yiyecekleri yeme, insanların arasında çıplak görünme, korkunç hayvanlarla, klostrofobiyle ve yükseklik korkusuyla başa çıkma cesareti veriyordu. Bu türden programlar baskı altında, korkan, titreyen, kusan ve genellikle sınırlarına ulaşan bedene tanıklık sağlıyordu. İki benzer film tarafından saf dışı bırakılmadan önce, 2000-2002 yılları arasında televizyonda yayımlanan MTV'nin popüler *Jackass* fenomeni, kendine işkence etme ve aşağılama edimlerini, çok talep edilen bir metaya dönüştürerek ileri bir adım attı. Bu şovun konsepti kaykay kültürü kadar gerilerden izlenebilir. 1990'ların sonunda, şovun ansızın parlayan starı Johnny

Knoxville, öldürücü olmayan silahları (güvenlik devleti silahları olarak kaydedilmesi gerekir) kendi bedeninde deneyerek önemli bir buz pateni dergisine video görüntüleri sağladı. Dergi bunu ve daha sonraki görüntüleri, MTV yayımlamadan önce abonelerine postayla gönderdi. [56] Bu şov tipi böylece acı veren hataları, yok edişleri, ters sonuç veren hileleri içeren, ev yapımı kaykay videolarında popüler olan "slam section" türünden çıkıp gelişmişti. *Jackass* sıra dışı sporlar kültürünün özünü, asgari kurguyla kendine dönük acıları sergileyerek puan toplayan kitlesel tüketim için yeniden üretti.

Merak uyandırıcı bu televizyon gösterisi türü, sonunda televizyon haberlerine de girdi. 2006 yılının sonunda ve 2007 yılının başında, pek çok televizyon haber muhabiri, *CNN*'den Rick Sanchez, *Fox News*'den Mike Straka ve *ABC.com*'dan Amanda Congdon, ekranda *The Daily Show* tarafından hicvedilen bir olguyu, şok tabancası testlerini kendi bedenine uyguladı. [57] *Fox News*'dan Steve Harrigan, televizyon seyircileri için boğulmayı canlandıran tartışmalı bir sorgulama tekniğine katlanmayı seçti. Bu, daha çok "su işkencesi"ni spor diliyle örten bir tekniktir. Harrigan, bu deneyimi "korkutucu" buluyor; fakat sonuç olarak "çok da kötü olmadığı"nı söylüyordu. [58] Mart 2008'de, *60 Minutes* muhabiri David Martin, Pentagon'un geliştirdiği öldürücü olmayan yeni mikrodalga silahına ilişkin bir haberde bu silahla defalarca vurulmaya gönüllü oldu. [59] Bu türden program yapmanın halk nezdinde açık infazın ya da "korku filmi"nin yumuşak bir versiyonunu temsil ettiği söylenebilir. Bu metaforlar, duruma uygun düşmekle birlikte, drama hazlarını kapsamaz. Buradaki şiddet tüketimi, acının bir başkasına, bir suçluya ya da bir günah keçisine çektirildiği Roma kolezyumunun seyirlik türü değildir. Travmayı yaşayan, seyircinin yerine geçen kişidir. Aslında, temel metafor kişiyi kurbanla özdeşleşmeye teşvik ettiği için halka açık bir infazdan çok, bir insanın kurban edilmesini andırır. [60]



Şekil 2.1 Acının biyopolitiği (soldan sağa) *Fox News*'dan Steve Harrigan su işkencesinde; *Fox News*'dan Mike Straka şok tabancası testinde; *CBC*'den David Martin *60 Minutes* programında mikrodalga silah ya da Aktif Caydırma Sistemi'yle vuruluyor.

Sıra dışı sporlar için genel olarak kullanılan isimle "hayat tarzı sporları", tıpkı "hayat tarzı pazarlaması"nın reklamcılığın merkezinde yer alması gibi, ana-akıma geçti.[61] Hayat tarzı pazarlaması, bir tenis ayakkabısı ya da bir etkinlik satmaktan çok, markayla işaretlenen bütünleştirici bir sembolik evrenle hayatı sömürgeleştirmeye çalıştı. Bu "büyük şirketlere karşı çıkma" ya da "reklamcılık sinizmi" gibi ifadelerle denkleme giren, direniş, isyan ve mutasyon gibi kolayca ortaya çıkmadı.[62] Reklamcılık, bu direnişlerle savaşmak için genellikle Thomas Frank'ın "hip tüketimcilik" dediği şeyin içerdiği isyan etiğini özümsedi. Bu tüketimcilik tarzı, halkı reklamcılık ve kurallara bağlanmış tüketim aracılığıyla sürekli biçimde isyana yöneltti.[63] Böylece sıra dışı sporlar söyleminin reklamcılar için bir ana damar olduğu kanıtlandı. Reklamcılar marka oluşturma görevini yerine getirmeyi

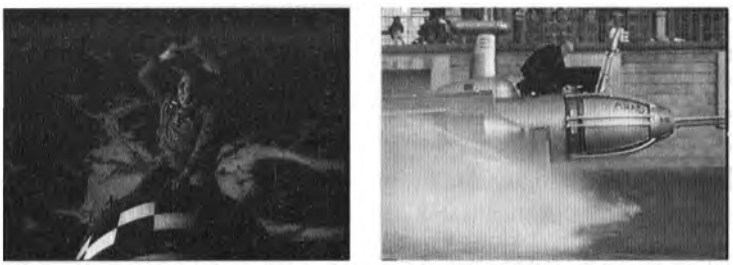
sağlayabilecek isyan işaretlerinin söylemini keşfediyorlardı.[64] Başka şeylerin yanı sıra bunun anlamı, "X"i, bir değişkenlik, isyan, inkâr ve bilinmezlik işareti olarak tüketici kapitalizmiyle bütünleştirmektir.[65] Şirketler, pazarlama dergisi *Campaign*'den Colin Grimshaw'un "muhalif, heyecan arayan, keçi sakallı, Eminem'e tutkun ve madde kullanan bir genç erkek" olarak resmettiği şeyden, muhtemelen hepimizin içinde var olan bir karakterden söz etmeye çalıştı. [66] Bu kampanyaların belki de en görüleni PosiCo'nun madde kullanımını çağrıştıran "Islatın" sloganıydı.[67] Pepsi reklamcıları, Amerikalıları, bir yamaçtan dağ bisikleti üzerinde paraşütle atlamanın en iyi yolunun, geniş ağızlı bir kutu Dew'i "götürmek" olduğuna ikna etmeye çalıştı. Spor araçlarının (SUV'ler) pazarlanması ve tanıtımı, sıra dışı sporların ticarileştirilmesi konusunda benzer bir örnek sağladı. Buradaki söylem, "güvenli tehlike" ya da "şık intihar" olarak nitelendirilebilir. [68] Örnek, Nissan'ın Xterra'sının bilinçli biçimde tıbbi bir ilk yardım setiyle donatılmasıdır. Şirketin X-Trail için yaptığı tanıtımlar, sıra dışı sporların tehlike ve maceracılığını yansıtan bir görüntüyü, röntgenle çekilmiş bir kırık kol görüntüsünü kullandı. (Görünüşe bakılırsa, bu SUV'un yüksek hisse oranlarına bir gönderme değildi.) SUV kapsamında yapılan kodlama, zırhlı bir kapsülün içinde iç cephe savaş alanını keşfetmenin hazzıydı. Bu tema, en özlü biçimde, Amerikan askeri aracının sivil versiyonu olan Hummer'da ifadesini buluyordu. *New York Times*'da yazan James G. Cobb, Hummer'ın, üzerinde yaşadığımız gezegenin ufkuna iliştirilmiş logosuyla bir tek başınalık, kuraldışılık, "önleyici sürüş" ve "tek kişilik ordu" sembolü olduğunu söyledi.[69] İsyan çığlığı ve ölümü cazip kılmak, yeni yollar araştırmasıyla sıra dışı sporlar söylemi, 9/11 sonrasının sembolik ortamında kendisine rahat bir yuva buldu. Aslında, terörle savaş genelde isyanla savaşan bir "baş isyancı"nın nezaret ettiği, sahici bir isyancılar savaşı olarak görüldü.[70] Hiciv dergisi *The Onion*, 14 Şubat 2007 tarihli sayısında, hem yeni savaşı hem de sporu anlatan "Aşırı Radikal İslamcıların ABD Büyükelçiliği'ne Yaptıkları Sörf" başlığıyla bir "aşırılık" retoriği kullandı.

Çok sayıda film, savaşın, isyan tüketiminin ve sıra dışı sporların görünüşte doğal biçimde kaynaşmasını yakalamaya çalıştı. 2002'nin hit casus filmi xXx ("üçlü X" olarak telaffuz ediliyordu) sıra dışı sporlar

söylemini, bilinçli olarak bir Soğuk Savaş sonrası terörizm motifi içinde eritti. *The Boston Globe,* filmin ana karakteri Xander Cage'i ,Vin Diesel'in oynadığı, "yabani ve yeterince işlenmemiş" bir James Bond olarak betimledi. [71] Cage,Aston Martin yerine bir Pontiac GTO kullanıyor, smokin yerine koyun derisinden kalın ceketler, termal iç çamaşırlar giyiyordu.Vücudunda pek çok dövme vardı: ensesinde 3X, sırtında X oluşturacak şekilde çapraz iki silah, kollarında bir kabile işareti, alevlerin içinden fırlayan bir boğa, "düzen"-"siz" ve "kaos" sözcükleri. Filmde Cage, "The Xander Zone" adlı internet sitesinin yıldızıdır. Sitede kahramanımızın yaptığı sıra dışı sporlar anlatılmakta, kendisi de terk edilmiş bir sanayi bölgesini andıran, borular, sokak çocukları ve gizli kapaklı işler çeviren kadınlarla dolu bir yerde yaşamaktadır. Yasadışı bir akrobasi uçuşu yaptığı için tutuklanır ve kendisine bir şans tanınır. Ya Ulusal Güvenlik Şubesi için çalışacak ya da cezaevini boylayacaktır. Cage birincisini seçer ve Anarşi 99 adında göçmen bir Çeçen terörist grubuna sızmak üzere, Prag'a gönderilir. Terörist grubun amacı, kitle imha silahları kullanarak bütün Batı Avrupa'yı zehirlemektir. Sonunda Cage, gruba sızarak kıyamet günü aletini durdur ve kızı kaparak günü kurtarır. Terörle savaşın yarattığı yankılar dikkate alındığında, *New York Times* sütun yazarı Maureen Dowd'ın, bir Larry King mülâkatında Dışişleri Bakanı Donald Rumsfeld'in yeni askeriye vizyonundan "daha çok ülkeye müdahale edebilmenizi sağlayacak, hızlı hareket eden Vin Diesel tarzında bir hafif güç" olarak söz etmesi şaşırtıcı olmayabilir. [72] Dowd'un özetlemesi, sıra dışı sporlar ile değişen jeopolitik alana ilişkin popüler anlayışlar arasındaki yakın ilişkiyi açığa vuruyordu.

Ordu Xander Cage'e ülkesini kurtarma fırsatı vermez. Filmin dramatik özü daha çok, savaş alanını devasa bir sıra dışı sporlar sahası olarak kullanan bir sivilin fantezisini merkeze alır. Bir eleştirmenin filmi izledikten sonra dediği gibi, "ister iyi ister kötü olsun bu casuslar ne ideolojiden ne de diyalektikten söz eder; filmin esas izleyicisi olarak görülen ergenler gibi, onlar da sadece eğlenmek ve fazla sorun çıkarmamak ister." [73] Aslında Cage haklı bir davanın kahramanı olmayı istemekten çok, yaşamakta olduğu uç hayatın bu yeni yükseltilmiş ve askerileştirilmiş versiyonuyla insanları etkilemeye çalışır. Görev için uçaktan paraşütle atlarken kameraya dönüp şöyle der mesela: "Bu

b..k'u çok seviyorum!" Columbia'daki bir kokain üretim merkezinde bir savaş helikopteri tarafından avlanmak üzere olan Cage, motosiklet üzerinde yapılabilecek bütün numaralarla çok daha büyük bir seyirlik ustalık sergiler. Kendisini kar arabalarıyla takip eden Anarşi 99 teröristlerini, kayakla bir çığın içinden geçerek büyük bir başarıyla atlatır. Filmin zirvesinde, öldürücü biyolojik silah içeren uzaktan kontrollü bir deniz aracını durdurmaya çalışırken, içine Amerikan bayrağı işlenmiş bir su paraşütüyle havaya fırlar. Fırlamadan hemen önce söylediği sözler herhangi bir ahlâki zorunlulukla ilgili değildir, şöyle haykırır: "Keşke bir kameram olsaydı!"



Şekil 2.2 (solda) Slim Pickens, *Dr. Strangelove* (1964) hicvinde bir atom bombasının üzerinde; (sağda) Vin Diesel, xXx'de (2002) bir kitle imha silahının üzerinde.

UÇURUMA BAKMAK

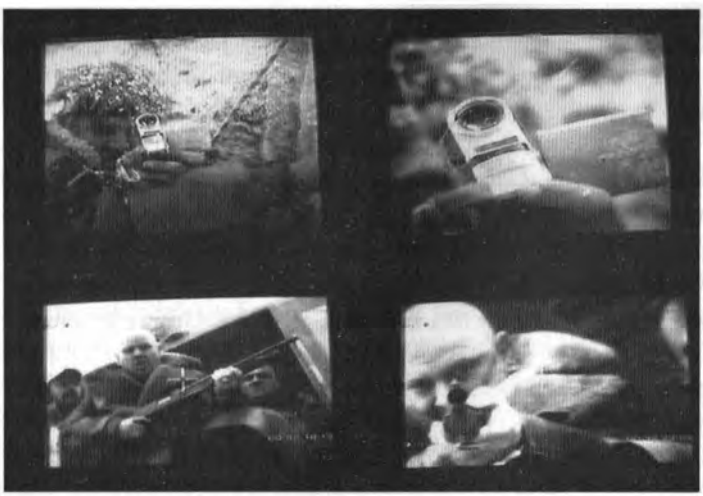
Bay Cage bu sözlerle sıra dışı spor estetiğinin, birinci tekil şahıs kamerasının dikkate değer özelliklerinden birini saptar. Bakışın, izleyicinin çeşitli konumlarına göre hareket ettiği seyirlik sporların aksine, sıra dışı sporlar söylemindeki kamera mantığı, seyirciyi tehlike içindeki bedene yansıtmaktır. Bu estetik, varlığını küçük ve fazla pahalı olmayan el kamerasına borçludur. Kamera, hayati bir alet olarak kayağın, BMX'in ve diğer spor araçlarının içine girer. Hava dalışı ve onun daha deneysel üvey kız kardeşi hava sörfü, kamerayı kask kamerasıyla bütünleştirdi. [74] Bu teknoloji sıra dışı sporların ticarileşmesinde önemli bir araç haline geldi. Mesela, *X-Game* gibi televizyondan

yayımlanan olaylar, geleneksel sabit çekim teknikleriyle (genellikle kurulu sahne için) oynak, elde taşınan ya da kaska takılan kamera çekimlerinin bir karmasıdır. Bu nedenle sıra dışı görsel estetiğin özü, bedenin kendi sınırlarıyla radikal biçimde özdeşleşmesidir. Beden bir *bungee* kordonunun ucunda salınırken ya da bir yamaca tutunmaya çalışırken seyirci, bu ölüm dramasında sanal bir özne olarak konumlanır.

Bu kamera ilişkileri, 2002 tarihli *Extreme Ops* filminde belirleyici bir rol oynadı. Adından da anlaşıldığı gibi bu film, savaş ile sıra dışı sporları kesiştiriyordu. Öykünün merkezinde, el kamerasıyla bir reklam filmi çekmeyi amaçlayan ekip, atletlerden, maceracılardan ve televizyon yapımcılarından oluşuyordu. Yapımcılar bir çığın önünde kayan tek ya da çift kayak görüntüsü ister. Bunun üzerine ekip hem çığ hem de tepe aşağı kayma görüntüleri almak için Avusturya Alpleri'ne gider. Yolda tesadüfen, saklanmakta olan uluslararası bir Sırp terörist grubunun filmini çekerler. Bu arada ekip, teröristlerin "48 saat içinde Hollanda Kraliyet Sarayı'nı havaya uçurma"yı planladıklarını keşfeder. CIA ajanları sanılan reklamcı ekip, sonunda teröristler için değil de kendileri için iyi biten, aşırı akrobasinin sergilendiği bir ölüm kalım savaşına girer. Büyük mücadele, ekibin başarılı biçimde savuşturduğu bir çığı tetikleyince, reklam kampanyasında kullanılacak görüntüler de çekilir. Böylece *Extreme Ops,* savaş söylemi ile terörizmi bilinçli olarak bir sıra dışı maceranın nihai arka planı olarak konumlandırır.

Filmin en çarpıcı görsel özelliği, el kameralarının ve birinci şahıs sanal oyuncu estetiğinin merkezde yer almasıdır. Filmin başlangıç sekansları bu estetiği oluşturur. Film seyirciyi, el kamerasının çeşitli görüş açılarıyla yönlendirir. Sözgelimi, bir hava dalışçısının mini kamera vizöründen çekilen atlayışına tanık olduğumuzu anlamak için zoom yapmadan önce, serbest iniş yapan bir diğer hava dalışçısını görürüz. Bir kayakçılar ırmağı gördükten hemen sonra, vizörün dışına çıkıp bu kez nehrin üzerinde asılı durarak eylemi çeken birinin bedenine aktarılırız. Sahne bir ekran ve öznellik tüneli olarak sunulurken bakış peş peşe düşen bir kamera-bedenden geçer. El kamerasının aynı anda pek çok yerde bulunması, filmin pek çok noktasında saçma düzeylere varır. *X-Game* mantığında, hayatı tehdit eden ne kadar durum varsa o kadar kamera gerekir. Sürekli tekrarlanan bu yaklaşım, yararlı biçimde kullanıldığında, bazı önemli görsel ve tematik ilişkilere anlık bir bakış

sağlar. Bunun özellikle acıklı bir örneği, kahramanlarımızdan biri yamaca takılıp helikopterin içindeki teröristler tarafından avlandığı zaman, yani filmin dramatik zirvesinde gerçekleşir. Kendisini bir halatla sarkmış, kırılgan bir durumda bulan karakter, o anda yapılacak en iyi işin yaklaşan ölümünü filme çekmek olduğuna karar verir. İçgüdüsel olarak kamerasını saldırganın namlusuna yöneltir. Bu noktada kask kamerası ağzıyla söylersek, seyircinin bakışı kameranın bakış açısına kayar ve kurbanın görüş noktasıyla birleşir. Seyirciler olarak bizden onun yerine geçmemiz istenir. Kameramıza yansıyan ölüm sınırı, aşağıdaki zemin değil, alnımıza nişan alan bir "terörist"tir. Teröristin karşılığı olarak bu X-oyuncusu/asker/seyirci, vizörden bakarak kendi ölümüne tanık bulmayı amaçlar. Sıra dışı spor söylemini terörizm bağlamında yansıtmak karşılaşmayı bir haz ritüeli olarak, belki de son noktasında, bir sıra dışı spor olarak okumamızı talep eder. Ölümle tanışan kişi, ona öylesine yakındır ki hayatını *bile* tehlikeye atarak değil, *özellikle* hayatını tehlikeye atarak filme alınmayı talep eder.



Şekil 2.3 Doruk noktada sıra dışı spor: *Extreme Ops*'da (2002) oyuncu ile teröristin ölüm ritüeli (2002).

2008 tarihli *Cloverfield* [Canavar]filmi, benzer bir uç savaş bakışı ekonomisi sağlar. Film 9/11 yapımcısı, bir *Blair Witch Project* [Blair Cadısı] tarzı gibi tamamen el kamerasına dayanıyor ve Manhattan'daki bir çatı katında parti veren bir grup genç profesyonelin görüntüleriyle başlıyordu. Parti sırasında, muazzam, meçhul bir canavar, muhtemelen bir uzay yaratığı, kente saldırıyor ve her şeyi dümdüz etmeye başlıyordu. O sırada partiyi kaydetmekte olan bir karakter el videosuyla bütün olup bitenleri çeker. *Canavar*'ın tamamı ordunun sonunda "daha önce Central Park olarak bilinen bölge"nin molozlarından çıkarak toparlandığı söylenen, bu video kaydından oluşur . Filmde 9/11'e yapılan, Empire State Building'in dikey çöküşünü de kapsayan, göndermeler uzun bir liste oluşturur. *Canavar* seyirciyi böyle bir günde, terörü ilk elden yaşamak için aşağı Manhattan sokaklarına götüren bir egzersiz halini alır. Aslında, yıkımın sebebi, dolaysız birinci tekil şahıs deneyimine kıyasla oldukça ikinci planda kalır. Bu asap bozucu seyahat sırasında kamera, bir kurbanın elinden diğerine geçtikçe seyirci, birinci tekil şahıs tarzında bir ölümü deneyimler. Bir eğlence parkı metaforu olarak 9/11'in ince bir zekâyı yansıttığı söylenemez. Filmin aldatmacalarından biri, yıkma eyleminin, karakterlerin daha önce Coney Island'a yaptıkları gezinin üzerine kaydedilmiş olmasıdır. Coney Island gezi kaydı, zaman zaman Manhattan'ın yok oluşunu gösteren kıyamet sahnelerinin arasından akar ve böylece paralel bir görsellik sağlanır. Filmin sonu gösterinin en can alıcı noktasıdır. Alevler kamerayı hayatta kalan iki karakterle birlikte yuttuğu anda, sahne aynı karakterlerin çok güzel ve eğlenceli bir gün geçirdiklerini söyledikleri yerde, neşeli bir park gezintisinin son noktasında kesilir. Sanal olarak tehlikeli mıntıkaya aktarılma fırsatı çağdaş kültürün önemli bir hazzı haline gelir. Sıra dışı spor söylemi; tüketici, kamera ve savaş alanı arasındaki ilişkilerin bir modeli olarak hizmet ederek sanal yurttaş-askerin devlet şiddetiyle ilişkisini giderek aydınlatır.



Şekil 2.4 *Canavar*'da (2008) kamerayla savaş düzenine giren ekip.

Bu mantık gene bu dönem içinde daha düzgün bir savaş filmi türüne aktarıldı. *Kara Şahin Düştü* ve *Er Ryan'ı Kurtarmak* gibi filmler, *gerçeklik sineması* estetiğinde, seyirciyi kısmen ya da bütünüyle deneysel olarak bu ortama aktarmaya dayanıyordu. Sıra dışı oyun sahası olarak savaşın en açık biçimde konumlandırılması 9/11'den sonra dağıtıma giren ilk büyük savaş filmi, *Düşman Hattı*'nda (2001) bulunabilir. Film, Bosna'ya Amerikan-NATO müdahalesi sırasında, bir uçak gemisinde geçirdiği rutin hayat yüzünden sıkılan Donanma Pilotu Teğmen Chris Burnett'in (Owen Wilson) öyküsünü anlatır. Burnett, kendisi için bir baba figürü olan Amiral Reigart'a (Gene Hackman) biraz hareket görmediği taktirde istifa etmek niyetinde olduğunu söyler. Reigart, Teğmen'i azarlar ve onu Noel günü uçuşa kapalı bir mıntıkaya yakın bir keşif uçuşuna gönderir. Her zaman isyankâr olan Burnett, yardımcı pilotla birlikte kuralları bozmaya ve uçuşa kapalı bölgede fotoğraf çekmeye karar verir. Bir grup Sırp militan karadan ateş açarak uçağı düşürür. Burnett paraşütle atlar ve onun kitlesel mezarların fotoğraflarını çektiğinden kuşkulanan militanların sürekli takibine uğrayacağı, kırsal bir bölgeye iner. Uçak gemisindeki Amiral Reigart

bir kurtarma timi göndermeye çalışır; fakat Fransız NATO komutanı "barış sürecini bozacağı" gerekçesiyle bu planı engeller. Hiçbir yardım almayan Burnett, çeşitli numaralarla Sırp kurşunlarından sakınarak, yasal bir kontrol noktasına ulaşmak için vahşi bir arazide kilometrelerce yol alır. Filmin sonuna doğru Amiral Reigart bürokratik kurallara daha fazla katlanamaz. Tam bir savaşçı olarak emirleri çiğner ve "Hadi gidip adamımızı geri getirelim!" diye haykırır. Bu ses geminin koridorlarında yankılanır ve filmin tanıtım fragmanında yer alır. Ve film Burnett'in helikopterle kurtarılması ve onlarca öfkeli Sırp milisin topyekûn katledilmesi görüntüleriyle sona erer.[75]

Düşman Hattı'nın ardından pek çok benzer film geldi; *Rambo: First Blood Part II*'dan[Rambo: İlk Kan 2] (1985) ve *Er Ryan'ı Kurtarmak*'a (1998) kadar pek çok asker kurtarma öyküsü bir gelenek halinde sürüp gitti. Film, savaş sorununu giderek siyasetin dışına çeken tek bir askerin krizi ve destek birliklerinin bu krize verdikleri karşılık dışında hiçbir sorunu ele almıyordu. Film aynı zamanda *Top Gun*'ı popüler kılan ve başarılı olmasını sağlayan teknofetişizmi, hızlı müzikleri, ansızın donan kareleri güçlü bir koronun ve elektronik aletlerin seslendirdiği esas film müziğinin eşlik ettiği hızlı çekimlerle birlikte ödünç aldı. Burnett'in F/A-18 Superhornet'i uçak gemisinin güvertesinden fırlatılırken çalan müziğin sözleri şöyleydi: "Yeni bir marka araba aldı/ Jaguar'ı andıran/koltukları deriden/Bir de CD çaları var." Aslında, uçak gemisinin güvertesinde duruş ve geçiş görüntülerinin çoğu, yavaş çekimleri, uçuş giysili, kasklı kahramanlarıyla *Top Gun*'ı hatırlatır. Filmin galasını San Diego deniz üssünde, *USS Nimitz*'in üzerinde yapma kararı, silah vurgusunu açıkça ortaya koyuyordu. *USS Nimitz*, filmin yapımında kullanılmak üzere donanma tarafından cömertçe tahsis edilen uçak gemisinin ta kendisiydi.

Bu temaların ötesinde, *Düşman Hattı, Lines* seyirciye bir oyun sahası olarak savaş alanının öyküsünü sunar. Bütün film, Burnett'in donanmayı gemide kalacak kadar heyecan verici bulup bulmayacağı sorununun çevresinde döner. Bir gün uçmasına izin verilmediğinde, Burnett yardımcı pilotuna şöyle der: "Bugün biraz heyecan yaşayalım; bunu barışın bedeli olarak düşün." Bu sözlerin ardından ikili güvertede sert bir futbol maçına katılır. Düş kırıklığına uğrayan Burnett, Amiral Reigart'a istifasını verirken şöyle der: "Madem savaştayız, ne-

den buna uygun davranmıyoruz?" Reigart istifa mektubunu "arka cebine" tıkıştırır. Daha sonra, Burnett'in uçağının vurulmasından hemen önce, yardımcı pilot istifa girişimini kastederek, şakacı bir havada ona şöyle der: "Bu heyecanı kaçırmış olmayacak mıydın?" Burnett, "Evet, kesinlikle" der. Hemen ardından radarda ilk füze saldırısı uyarıları görülür. Bu sahne arzulanan şeyin nihayet gerçekleşmesi olarak yorumlanabilir. Burnett'in nihayet yakın bir ölüm deneyimini yaşadığını öğreniriz. Film, Burnett'in "Eğleniyor muyuz yani?" şikâyetine uçağını vurarak yanıt verir.

Burnett, paraşütle inerken *Top Gun*'ın cilalı dünyasından, kumlu mavilikler ve griliklerden oluşan kasvetli bir manzaraya doğru seyahat eder. Sırp kırsalı sislidir; gün ışığından yoksundur; şehirler mermilerle delik deşik, yıkık dökük tür; bükülmüş, buruşmuş metallerle doludur. Yaratılan efekt şunu söyler: Burnett, uçak gemisinin temiz, güvenli ve düzenli ortamından, sürekli sigara içen milisler ve kara kuru sivillerle dolu, savaşın yakıp yıktığı bir kaos ve pislik ortamına geçmiştir artık. Burnett burada bir dizi dehşet verici deneyim yaşar. Avlanır, üzerine ateş edilir, havaya uçurulur. Yakın arkadaşı gözlerinin önünde idam edilir. Bir tank yanı başında öyle bir infilak eder ki işitme yetisini kaybeder (tam bu noktada film müziği birkaç saniye kesilir ve yerini kalp atışlarına bırakır.) Bir ara Burnett kendisini cesetlerin arasına gömer, peşindeki adamlar süngülerini toprağa saplayarak onu bulmaya çalışır. Bu türden olaylar normalde travma yaratır; fakat film bunları birer haz kaynağı olarak tanımlar. Burnett bu olaylar sayesinde donanmadan istifa etme düşüncesinden vazgeçer. Bir kan banyosunu andıran son sahnenin ardından Burnett nihayet kurtarıldığında, Reigart istifa mektubunu (elbette, arka cebinden çıkararak) ona uzatır. "Hâlâ istifa etmek istiyor musun?" der gibidir. Ağız dolusu sırıtan Burnett, mektubu alıp elinde buruşturur ve göğe doğru yükselmekte olan helikopterden dışarı fırlatır. Film, kahramanların daha sonraki hayatlarına ilişkin birkaç biyografik fotoğrafla sona erer. Burnett'in "donanmada kaldı"ğını öğreniriz ve mantıksal bir çıkarım olarak, bunu iyi bir şey yapma fırsatı bulduğu için değil, yakın ölüm deneyi adrenalinini tattığı için yaptığı sonucuna varırız.

ABD Deniz Kuvvetleri, *Düşman Hattı*'nın yapımına büyük bir katkıda bulundu. Askeri ekipman ve personel desteği (*USS Carl Vinson*, Apaçi helikopterleri, savaş uçakları, üniformalar, alet edevat) sağlanan Twentieth Century Fox, bu türden olağan işlemlerin bir gereği olarak orduya, senaryoyu yönlendirme hakkı verdi.[76] Filmin, bir askere alma afişini taklit etmesi şaşırtıcı değildir. Ne var ki bu kez Deniz Kuvvetleri, "Donanma: Hayatınızı Hızlandırın" sloganıyla sürdürülen askere alma kampanyasında, filmi kullanacak kadar ileri gitti. Arka planda elektronik bir gitar sesiyle filmin çarpıcı sahnelerine yer veren reklam, şunu soruyordu: "İşinizle ilgili bir film yapmak ister misiniz?" Ve bir başka soru: "Ekrandan içeriye girmek istiyor musunuz?" Deniz Kuvvetleri'nin reklam spotu *Düşman Hattı*'nın gösterimi boyunca bütün sinemalarda verildi ve aynı spot, filmin videosunun tanıtım bölümünde de yer aldı. Doğal olarak reklam uçak gemisinin güvertesinden alınmış kahramanca görüntülere de yer veriyor ve askeri araçları çekici kılmaya çalışıyordu. Filmin yapımcısı John Davis'in dediği gibi, "Film onların (donanmanın) düşündüğü gibi olmalı; düşürülmediğiniz sürece pilot olmanın gerçekten muhteşem bir şey olduğunu yeni bir kuşağa göstermeliydi."[77] *Top Gun*'daki ana karakterin aksine, Burnett'in uçağının düşürülmesi ilginçtir. Üstelik filmin bu özelliği reklamda öne çıkarılmakta, Burnett ölümcül bir tehlike içinde, bir mermi sağanağı altında, kitle mezarlarında saklanırken ve patlamalardan son anda sıyrılırken gösterilmektedir. Reklam, kariyer imkânları, iş becerileri ya da yurtseverlik temelinde çağrı yapacak yerde, vurulma ihtimalini, bir örgüte katılmanın tuhaf heyecanını öne çıkarır. Deniz Kuvvetleri burada, normal şartlarda saçma bir Hollywood fantezisi olacak şeye, bir filrn eleştirmeninin sözleriyle askerin, sanki "sihirli bir çamaşır" giymiş gibi her türlü tehlikeden sıyrıldığı bir savaş vizyonuna, resmi bir özgünlük damgası vurmaktadır.[78] Daha önemlisi, Deniz Kuvvetleri'nin bir oyun sahası olarak savaş alanına başvurma seçeneği, sadece temiz savaşı tüketmeye alışmakla kalmayan, aynı zamanda birinci elden güvenli tehlikeyi deneyimlemeye zorlanan sanal yurttaş-askere hitap etmektedir.

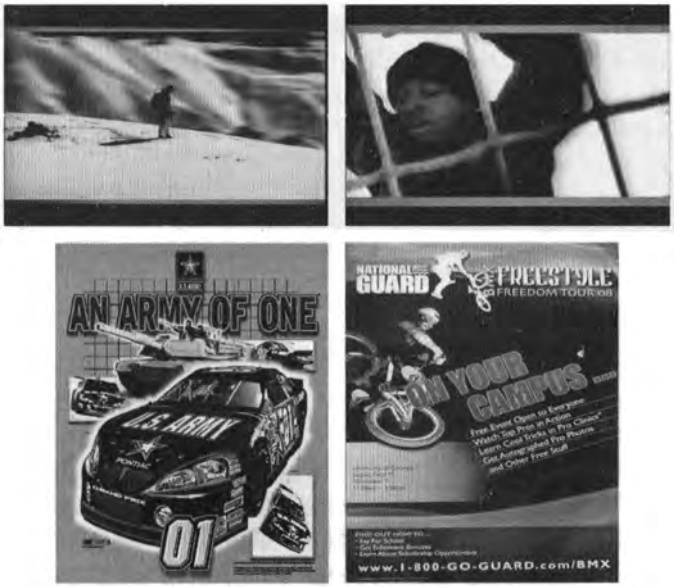




Şekil 2.5 Deniz Kuvvetleri'nin "Hayatınızı Hızlandırın" kampanyasından, savaşı bir sıra dışı spor olarak gösteren iki reklamı görüntüsü. *Düşman Hattı*'nın bir reklam görüntüsü: ana karakter düşman ateşinden kaçıyor (solda).Savaşı bir boş zaman etkinliğiyle eşitleyen bir başka reklam görüntüsü (sağda).

Düşman Hattı reklamı, Deniz Kuvvetleri'nin ilk kez CBS'in *Survivor*'ında yayımlanan 40 milyon dolarlık "Hayatınızı Hızlandırın" kampanyasının bir devamı oldu. [79] *Adweek*, kampanyayı "yüz yüze" sözleriyle ifade etti ve "sıra dışı spor tipi eğitim" görüntülerini temel aldı. Kampanya için basılan bir reklam afişinde, iki görüntüyle meselenin özü ortaya konuyordu: solda, elinde sörf tahtasıyla mayolu bir genç adam, sağda ise tüfek tutan üniformalı bir adam. Altta şöyle yazıyordu: "Hafta sonu tatili bittiğinde, pazartesi sabahına merhaba deyin." Hafta sonu tatilinin asla sona ermeyeceğini ima eden reklam, askeri olayları oyunun bir devamı olarak resmeder. Ordunun diğer kolları da bu uç temalara uydu. 9/11'den sadece birkaç hafta sonra, Colorado Kara Kuvvetleri Muhafiz Teşkilatı, "Gerçekten Kaçış" başlıklı bir askere alma kampanyası başlattı. İnternet sitesinde şu sözleri okuyoruz: "Heyecanlarınızı sıra dışı sporların yaratıcılarından, ABD Ordusu'ndan alın! Bizler gök dalışı yapıyor, paraşütle atlıyor, dağa tırmanıyor, halatla iniş yapıyor ve sıcağı sıcağına dört çekerli sürüyoruz."[80] Ordunun pek çok kolu, askere alma faaliyetleri için bir "altın madeni" olarak, NASCAR'dan BMX'e kadar "adrenalin sporları"na ulaşmaya çalışan ya da bu sporlara katılan kişilerin nüfus bilgilerine ulaştı.[81] (Yarış otomobili ile askeri aracı birleştirme fantezisi, 2008 tarihli aksiyon filmi *Death Race*'de [Ölüm Yarışı] tekrarlandı.) Deniz Piyadeleri, kendi reklamlarında halatsız kaya tırmanışı motifini kul-

landılar. Hava Kuvvetleri, kız kardeşinin sırt çantasını kurtarmak için 15 metre yüksekliğinde bir şelaleden atlayan, bir genç adamın görüntülerini kullandı. Adam suyun yüzüne çıktığında, sahne değişir ve yukarıda bir helikopter görünür. Ekranın dibinde şu sözler belirir: "Sizi beklemekteyiz." Hava Kuvvetleri'nin 30 milyon dolarlık "Mavilikleri Aşmak" kampanyasının bir parçası olarak 2002'de yayımlanmaya başlanan bu reklamı, Deniz Kuvvetleri'nin orduyu bir "hızlandırma" tarzı ya da bir sonraki uç düzeye "ulaşmak" olarak konumlandıran ve benzer bir mantıkla hazırlanan "Hafta sonu tatili bittiğinde..." reklamı izledi. Kara Kuvvetleri'nin askere alma kampanyası da sıra dışı sporlar motifini benimsedi ve kullandı. Bu uygulama, bilinçli biçimde popüler bir kaykay merkezinin yanında kurulan Philadelphia's Franklin Alışveriş Merkezi'nin bir "Ordu Deneyim Merkezi" inşa etme kararıyla sınırlı değildi.[82] 1981'den bu yana Kara Kuvvetleri'nin askere alma faaliyeti, bütün gönüllü güçlerin baş sloganı haline gelen çalışkanlık ve kariyer yönelimli "Ulaşabileceğiniz en uç noktaya ulaşın" sözüyle yapılmıştı.[83] 2001'de başlatılan "Tek Kişilik Ordu" Kampanyası, orduyu risk ve hayatta kalma hazlarının geçerli olduğu nihai alan olarak gösterir. En önde giden görsel reklamlardan biri olan "Buz Askerler"de, karlı bir dağın zirvesine çıkmakta olan, tırmanma donanımının içinde tek bir kişi görülmektedir. Filmin müziği, derin soluklanma, karda ayak sesleri ve karakter ileri teknoloji ürünü saatine ve küresel konum belirleme aletine göz attıkça duyulan bip sesleriyle kesintiye uğramaktadır. Önceki askere alma reklamlarının aksine, bu kişinin bir ordu mensubu olduğuna dair hiçbir görsel işaret bulunmaz. Adam bize, "Ben bir askerim, tek kişilik bir orduyum" der. "Dünyanın en güçlü ordusunun bir parçası olsam da ben, kendi başıma bir gücüm." "Çöl Hücumu" başlığını taşıyan bir başka reklam, kameranın gene düşman bir ortamdaki alevlerin gözlük camlarında yansıdığı, yalnız bir koşucuya yaklaşmasıyla aynı temaları kare kare tekrarlar.



Şekil 2.6 Sıra dışı sporları çağrıştıran asker alma ilanları."Tek Kişilik Ordu" televizyon reklamları (üstte). Ordu NASCAR reklamı ve Georgia Üniversitesi'nde Ulusal Muhafız Teşkilatı BMX 2008 kampüs turu (altta; yazarın çektiği fotoğraf).

Yeni "Tek Kişilik Ordu" motifi şaşkınlık yarattı. Kevin Baker, *Harper's* dergisinde şöyle yazdı: "Hiçbir ordu bireyselciliği desteklemez, tam tersini yapar. Dolayısıyla bu slogan, bugüne kadar tasarlanmış en ikiyüzlü askere alma sloganlarından biri olmak durumundadır."[84] Aslında, bu sözün ilk kez anlamlı biçimde ortaya çıkışı, ufak çaplı aksiyon yıldızı Dolph Lundgren'in oynadığı *Army of One* (1994) [Tek Kişilik Ordu] filmiyle birlikte on yıl kadar önceye rastlar. Bu filmde Lundgren, polisten ve diğer hırsızlardan kaçan savaşçı bir banka soyguncusunu oynar. Kullanımın "serseri faktörü" anlamı, 2003'te Kuzey Carolina, Murphy'nin belediye başkanı tarafından, bir teröristin, kürtaj yapılan bir kliniği bombalayan, "tek kişilik ordu" olarak ifade edildiği bir basın toplantısında ortaya çıktı.[85] "Tek Kişilik Ordu" Kampanyası, geleneksel askeri duyarlıklara ters düşmüş olabilir; fakat

kampanyanın temelini oluşturan retorik, hiper-bireysellik ve isyan etiğiyle temel tüketici kültürü dramalarına uygun düşüyordu. Silahlı Kuvvetler Bakanı, Harvard İşletme Okulu mezunu Louis Caldera stratejiyi, hedef nüfus grubu açısından tanımladı: "Bu bir gönüllü grubudur... Onlar, temel eğitimlerinde ve atandıkları her birlikte fedakârca hizmet, görev, şeref ve ülke etiğini benimseyeceklerdir. Fakat onlara fedakârca hizmet etme fırsatı vermeniz gerekir."[86] Slogan aynı zamanda "tek ordu" içinde olduğu gibi birlik duygusu öneriyordu. Burada reklam yapımcılarının askeri hizmete ters düşen değerleri savunma suçlamasından kurtulmalarını sağlayan bir çift anlamlılık da vardı.[87] Konu olarak kampanya, İmparatorluk'un jeopolitiğiyle, tek ordunun, tam da bir asimetrik savaş yapısı olan tek kişilik orduyla buluştuğu noktada ortaya çıkan dolaysız bir askeri alanla ilişkilenir.

Bir oyun sahası olarak savaş alanının hazları, kolayca ulaşılabilir hale geldiği için "asker alma" kavramı propaganda ve diğer halkla ilişki formlarından ayrı olarak, eskisi gibi kapsanamaz. Aksine, interaktif savaşın daha geniş retorikleriyle süreklilik kazanır.Ayrıca, marka mantığına göre askere alma metaforu, sanal yurttaş-asker işlevlerini canlandırmaktadır. Ordu, özgül bir kariyer çizgisi satacak yerde, dolaylı olarak tüketilen bir kimlik olarak giderek bütün toplumsal yelpazeyi temsil eder. Aslında, "Tek kişilik Ordu" ve "Hayatınızı Hızlandırın" gibi sloganlar, Tommy Boy ve "sadece yap" gibi türlerin kapsamında yer almaktadır. 2001'de ordunun dört branşı, askere alma stratejilerini, bilinçli biçimde yeni kimlikleri benimseyerek yeniledi. [88] Kara Kuvvetleri örneğinde bu yeni bir logoyu kapsıyordu: siyah zemin üzerine sarı şeritli beyaz yıldız. Bu logo sonunda, ordunun spor forması üretim bandına girdi. 2008'de Kara Kuvvetleri, Sears aracılığıyla pazarlanan, "All American Army" markalı yeni bir modayla bu uygulamayı resmileştirdi.[89] Kara Kuvvetleri, rodeo takımlarına ve bir NASCAR ekibine sponsorluk yapmaya başladı ve diğer branşlara öncülük etti. [90] Yeni strateji bir dizi televizyon reklamının, yeni kurulan ve son eki yeni bir pazarlama felsefesini gösteren GoArmy.com internet sitesiyle sürekli biçimde kaynaştırılmasını da kapsıyordu.

Bu genel ordu markasına katılma daveti, başka yönlerde de genişledi. Tek Kişilik Ordu Kampanyası'nın bir parçası olarak Kara Kuvvetleri, insanları GoArmy.com sitesini ziyaret etmeye yönelten ve te-

mel eğitimin zorluklarını yansıtarak askere çağıran, "webisode"lardan (web episodları) oluşan reklamlar yayımlamaya başladı. Leo Burnett reklam ajansının 200 milyon dolarlık bir sözleşmeyle ürettiği online diziler, verilen eğitimin zorluklarını yansıtan ve *The Real World*'ün öncülük ettiği itiraf tarzında yapılan mülakatlarla kampanyaya, oldukça kişisel bir hava kazandırdı. Bu diziler vatana hizmet, kariyer eğitimi ve dünyayı dolaşmak gibi standart temaların yerine, kişisel heyecan ve büyük zorluklarla karşılaşmanın verdiği tatmin duygusunu geçirdi. Mesela, dizi için yapılan bir televizyon reklamında, bir ip merdivene tırmanıp bir maymun köprüsünden geçtikten sonra, üç katlı ahşap yapıdan oluşan, "Zafer Kulesi" adında uzun bir kuleye tırmanmak durumunda olan, Richard adında bir genç adam anlatılır. Talim çavuşu haykırır: "Bugünkü göreviniz kişisel cesaret!" Richard bize şöyle der: "En korkuncu aşağıya doğru tırmanmak." Onun acı çeken yüzünü gösteren pek çok kare görür, nefes seslerinin üzerinde görünmez bir izleyicinin zafer çığlıklarını işitiriz. "Kule bir halattan ve benden ibaret ve kendi çabamla oradan aşağı iniyorum", der. Dış sesin şöyle dediğini işitiriz: "Richard bugün zafer kulesine tırmanacak. Kule 13 metre. En tepeye ulaştığınızda nefesiniz kesilir. Özellikle yükseklikten korkuyorsanız." Talim çavuşu verilmek istenen mesajı özetler: "Temel eğitim kapsamında bunu yapabileceğiniz tek yer burası, tadını çıkarın." Son sahnede, balık gözü kamera, kask kamerasıyla çekilen bir *bungee jumping* görüntüsünü taklit ederek halattan aşağı doğru kayar. Reklam yapımcılarının ip merdiven ve paraşütleri rahatça kullandıkları kampanyaya hâkim olan motifler bunlardır.

Sıra dışı spor ve savaş söyleminin, bu şekilde iç içe geçmesi ne anlama gelmektedir? Bu bölüm, bir açıdan, sıra dışı spor kültürünün küresel siyasal yapının beden aracılığıyla oluşturduğu yeni anlatıları tartışmak için bir yöntem sağlar. Ancak daha da önemlisi, sıra dışı spor söyleminin savaşın tüketimci uygulamalarla bütünleştirilmesinde merkezi bir önem taşımasıdır. Seyirlik tüketimin aksine bu sporlar, savaşı sanal yurttaş-askeri katılmaya davet eden interaktif bir olaya, bir oyun sahası olarak savaş alanına dönüştüren, bir haz seti sağlamaktadır. Yani, sıra dışı sporlar bir öykü teması oluşturur ve devlet şiddetinin interaktif tüketimini sağlamayı amaçlar. Bu söylemin özünde var olan sorun, yurttaşı "Bu savaş adil mi?" gibi bilinçli sorulardan, bu türden

soruların ya da sorumlulukların olmadığı, sadece dolaylı olarak şiddetle ilişkilenmenin ve şiddeti yaşamanın verdiği hazların bulunduğu bir evrende, anti-demokratik bir kapalı alana yöneltmektir. Bu sporların ait olduğu yaşam tarzı, belki de en canlı biçimde kendisini realiti TV alanında gösterdi. Bu alanda, ordu yapımı sıra dışı sporlar realiti şovu, sadece buzdağının görünen ucuydu. Aslında ordu şovu, televizyon stüdyoları ve Pentagon arasındaki işbirliğiyle ortaya çıkan savaş temalı sahici bir realiti TV denizinde yüzüyordu. 2003 Irak İşgali'nin basın haberleri için tasarlanan "İliştirilmiş muhabirlik" denilen sistem, birinci tekil şahsın, oyun sahası olarak savaş alanının verdiği bütün hazları düzenleyerek bu yeni türün belki de en saf biçimini oluşturdu.

III
Naklen Savaş
Herkes İçin Acemi Birliği

ABD'nin Irak saldırısı ve işgali sırasında, 2003 yılının başlarında, savaş haberlerinin "realiti TV" denilen türleri benimseme derecesi dikkati çekmeye başladı. *Boston Globe*'dan Matthew Gilbert; bir zamanlar realiti TV programları yapan muhabirlerin, CNN'den Anderson Cooper (*The Mole*) ve CBS'den Julie Chen (*Big Brother*), bu kez iliştirilmiş savaş işine girdiklerine dikkati çekerek bu metaforu kullanan ilk kişi oldu. Ayrıca, Gilbert'in gözlemlerine göre, sahra muhabirleri *Survivor* sunucularını andırıyordu.

"Amerika Evlendiriyor" programına katılan yarışmacıların doğrudan kameraya yaptıkları itiraflar, ağlayan savaş dulu reklamlarıyla akrabadır ve "Fear Factor"daki mülâkatları da Irak'taki askerlerin

yorumlarıyla aynı aile içindedir. Aslında, fiziksel meydan okumaların çevresinde dolaşan realiti şovlar, gerçekten tehlike içinde yaşayan askerlerin karşılaştıkları riskleri yansıttığı için, şimdiye kadar görülen belki de en kaba programlardır.[1]

Ne var ki Gilbert bunu anladığı sırada, realiti TV bütünüyle ordu-eğlence tesisinin güçlü bir koluna dönüştürülmüştü. XXI. yüzyıl başladığı sırada, Pentagon halkla ilişkiler amacıyla yaptığı yardımları, bu türden çeşitli programları kapsayacak şekilde genişleterek alana hâkim olmuştu. İletişim ağları bu işi gayet iyi yaptı. 2003 Irak İşgali televizyondan verildiğinde, "realiti TV savaşı" için gerekli olan bütün şablonlar, kendisi de bir realiti şovdan esinlenen yeni iliştirilmiş muhabirlik sistemiyle harekete geçirilmeye hazırdı. *Washington Post*'un belirttiği gibi, "Eğer 'realiti' televizyon programcılığı, bazı televizyon uzmanlarının iddia ettiği gibi kokain ise bugünlerde, onun en büyük dağıtıcısı Pentagon'dur."[2]

Mart 2001'de yeni, "Hayatınızı Hızlandırın" sloganlı askere alma kampanyasının bir uzantısı olarak Deniz Kuvvetleri, MTV ve onun *Real World/Road Rules Extreme Challenge* şovuyla işbirliği yaptı. Burada, *The Real World*'ün oyuncuları, gönüllü yazılmış acemi askerlerin başına gelenlere benzeyen zor durumdaki denizaltı talimlerinde, *Road Rules* oyuncularını alt etmek için rekabete girdi. Deniz Kuvvetleri yarışmacılara özel işaretli üniformalar, "mükemmel donanma yemeği", eğitim ve kışlada yatak sağladı. Deniz Kuvvetleri'nin yayın organı *All Hands*'e göre, "yarışmacılar denizaltı okuluna vardıkları andan itibaren, kendilerine acemi eğitimine katılan denizaltı öğrencileri gibi davranıldı."[3] Talimler sıra dışı sporlardaki ölüme meydan okuma tadındaydı. Bu talimlerin birinde ekipler, dakikada 1200 galon soğuk ve tuzlu suyla dolan bir denizaltı kabininde yaşanan krizi yönetmeye çalışıyordu. *The Real World*'den Julie, "Çok soğuktu, sanki bir film gibi" diyordu. "*Hunt for Red October* [Kızıl Ekim] filmindeki gibiydi." Bu anlık gözlem çok isabetliydi; çünkü *Kızıl Ekim* (1990) filmi de denizaltı gizemini üretirken Deniz Kuvvetleri'nin kapsamlı işbirliğinden yararlanmıştı.[4] Ancak bu *Extreme Challenge* bölümü, MTV'nin 16-25 yaş kuşağına hitap eden tamamen farklı bir fantezi özelliği taşıyordu. Bu fantezi, askeri teknolojinin gücüne hayranlık uyandıran değil, daha çok seyirciye, askeri oynayan sivilin yaşadığı hazları tattıran bir fanteziydi.

Hava Kuvvetleri realiti TV'nin başarılarını değerlendirdi. Denizaltı bölümü yayımlanırken Hava Kuvvetleri, *Road Rules*'un on yıllık tarihi içinde ilk iki bölüm finalinin çekimleri için MTV'ye katıldı. Hava Kuvvetleri halkla ilişkilerden Kıdemli Başçavuş Mark Haviland'a göre, programın yayın süresi, "aylarca süren kamera arkası eşgüdümü ve Hava Kuvvetleri'nin çabasını yansıtıyordu."[5] Sonuç olarak, 20 milyon kadar "askerlik yaşına gelmiş seyirci", düşman ateşi ve kayıplarla ilgili simülasyonu da kapsayan bir tıbbi kurtarma senaryosuyla 421. Kara Savaşı Gönüllü Müfrezesi'ni izledi. *Road Rules* takımı, filonun en pahalı uçağı olarak vitrine yerleştirilen B-2 Stealth Bombardıman uçağının havada yakıt ikmaline tanık olmak için, bir KC-10 Extender hava aracına alındıklarında, filmin final bölümü zirveye ulaştı.

Road Rules ekibi talim yaparken, TBS *Superstation* programı, Pentagon'un ağır müdahalesiyle üretilen ve *War Games* [Savaş Oyunları] denilen iki saatlik özel bir "düzmece belgesel" yayımladı. Şov, Hava Kuvvetleri, Deniz Kuvvetleri ve Deniz Piyadeleri'nin gerçek üyeleriyle icra edilen, hazırlık tatbikatlarını gösteriyordu. Anlaşılan Pentagon'un eşzamanlı projelerinden habersiz olan bir seyirci, *Variety* dergisine yazdığı notta, şovun askeri hayatı "Road Rules'un meydan okuyan havasına karşı bir 'Gerçek Dünya' gibi, itiraflardan ve cinsel gerilimlerden yoksun" olarak resmettiğini kaydetti.[6] Gitarın ağır bastığı film müziğine ek olarak şovun sahipleri, hiç kuşkusuz tonu da belirliyordu. Futbol ikonu Howie Long, uzun süredir Fox NFL'nin futbol spikerliğini yapan kişi olarak kendini ortaya koydu. Dışişleri Bakanı Colin Powell'ın kızı ve FCC (Federal İletişim Komisyonu) Başkanı Michael Powell'ın erkek kardeşi ona eşlik ettiler ve belirli bir kurumsal ağırlık kazandırdılar. *Savaş Oyunları* da oyunları kullanarak çevrimdışı markalar geliştirme konusunda uzmanlaşan, Wild Tangent şirketinin tasarladığı bir video oyunuyla gelişme kaydetti. Online "*Savaş Oyunları*" şovun oyunculara aynı hazırlık talimlerine katılma şansı vermesinden iki hafta önce superstation.com sitesinde göründü. M2 Bradley Zırhlı Savaş Aracı, M1-A2 Abrams Tankı ve Apache Helikopteri gibi askeri araçlara oyuncuların komuta etmesi sağlanıyordu. TBS'nin online pazarlama direktörü Richard Turner'a göre oyun, "seyircilerin bir savaş senaryosu eylemine doğrudan katılımını sağlayarak artan televizyon çabalarımızı yeni bir düzeye yükseltti" ve

sürekli izleyiciye daha fazla nüfuz edilmesini sağladı.[7] Video oyununun esas rolü, seyircileri sadece seyretmeye değil kendilerini fiilen ve sürekli olarak askeri fanteziye yansıtmaya da teşvik eden bu yeni askerileştirilmiş realiti televizyon türünün genel yönelimini ortaya koyar.

Ne var ki şehirdeki tek oyun *Savaş Oyunları* değildi. Aynı gün, 28 Mart 2001, Fox iletişim ağı yeni realiti dizisi *Boot Camp*'i [Acemi Birliği] yayına soktu. Dizi başladığı anda öyle yüksek bir reyting yaptı ki, Fox o yayın dönemi için ek bir epizot düşünmeye başladı. [8] Şov, sivillerden oluşan ekipleri bir deniz piyadesi acemi eğitim kampına (silah eğitimi ve teorik eğitim verilmeyen) yerleştirir. Kamp, Güney Florida'da özel olarak tasarlanan bir sette kuruldu. Şovun *Survivor* tarzı elemeyi temel alan örgüsü, yerleşik bir türün yenilendiğini gösterse de bu ordu için yeni bir alandı.[9] Deniz Piyadeleri'nin eğlence dünyası irtibat subayı Yüzbaşı Shawn Haney, Fox'la işbirliği projesinden duyduğu coşkuyu şu sözlerle ifade etti: "Şu anda realiti TV büyük bir iştir. Hayatta kalma konulu realiti şovlara birinci sınıf hizmet sunmaktayız."[10] Realiti TV türü daha genç seyircilerin kalbine ve zihnine emin bir yoldan ulaştıysa da, "şovun "gerçeklik"le ilişkisi aynı ölçüde belirgin değildi. Haney *New York Times*'a, gösteride yer alan mekânın "bir Deniz Piyadesi acemi asker eğitim kampı olmadığı"nı söyleyerek, "asla öyleymiş gibi davranmadık" dedi. Haney bir solukta, kendi işinin, *Boot Camp*'e, "Deniz Piyadelerine bir göz atması için halka verilen bir fırsat olarak bakmak" olduğunu da kaydetti. [11] Şovun temsili değeriyle ilgili kargaşa bu noktada sona ermedi. Baş yapımcı Eric Schotz, şovun başarısının belirli bir aşinalıktan kaynaklandığını kaydetti: "Herkes, filmlerden, kitaplardan ve televizyon gösterilerinden (ordunun) ne olduğunu biliyor ve onu anlıyor."[12] Aslında, yarattığı algı bakımından, *Boot Camp*, *Full Metal Jacket* (1987), *Forrest Gump* (1994) ve benzeri filmlerin Amerikan hayaline sağlam biçimde yerleştirdiği Hollywood versiyonları kadar, gerçek acemi asker eğitim kampını, temel almaz.[13] Şov, sivillere askeri fantezilere yeni bir ulaşım noktası sağlayarak uyku ile uyanıklık arasındaki alacakaranlık mıntıkada oynaşır. Böylece *Boot Camp*, Deniz Piyade Sınıfı'na, Kara Kuvvetleri'nin aynı dönemde yayımlanan web-tabanlı acemi eğitim kampı realiti şovunun eşdeğeri olarak hizmet etti. Tek kişilik ordu dizileri, askeriyenin ticari estetiği kapsamasını temsil ettiyse *Boot Camp* de ticari realiti TV'yi, askeri

alanı kapsayacak şekilde genişletti. Orta yolda buluşan bu ikisi, birbirine yeni anlamlar kattı. *Acemi Birliği*'nin gibi ticari girişimler, ansızın resmi meşruiyetle yankılandı. Aynı şekilde, depolitize eğlence ve oyun değerleri, ordunun kamusal anlamına derinlemesine nüfuz etti.

Acemi Birliği'nin *Survivor*'la benzerliği, ikincisini yaratan Mark Burnett'in sonunda savaş temalı bir *reality game*'e başlamasını sağlamış olabilirdi. Burnett böyle bir girişim için ideal bir kişiydi; çünkü 1980'lerde Orta Amerika'da yaşanan gerilla ve karşı-ayaklanma döneminde, bir İngiliz Özel Hava Hizmeti'nde danışman olarak çalışmıştı. Burnett televizyon kariyerine, 1990'ların ortasında sıra dışı sporlar özel gösterimi *Eco-Challenge*'ın yaratıcısı olarak başladı ve kendisini kabul ettirdikten sonra, CBC için *Survivor*'ın yapımını üstlendi. Dizinin ilk bölümü 2000'de yayımlandı. Francise Prose, *Harper's Magazine*'de şöyle diyordu:

Mark Burnett'in özgeçmişi, Hollywood sirenlerinin cazibesine kapıldığı bir sırada yönlendirilmiş olabileceği, Orta Amerika terörist eğitim kampından verilen haftalık haberleri andıran *Survivor*'un yapımına katkı sağlayabilir.[14]

Aralık 2001'de Burnett, dört askeri branştan USA Network'ün *Eco-Challenge: U.S. Armed Forces Championship*'de (ABD Silahlı Güçleri Şampiyonası) yarışacak kişileri bir araya getirdi. Bu, Charlton Heston tarafından anlatılan, Alaska'yı baştan başa kateden tehlikeli bir yarıştı. Şov, Pentagon danışmanlarının yardımıyla California'daki bir Hava Kuvvetleri üssünde çekildi. [15] Burnett beraberinde önceki girişimlerde kullanılan eğitim unsurlarını da getirdi. Önceki yılın *Survivor*'ında finale kalan dört yarışmacıdan biri, Rudy Boesch adıyla bilinen eski bir Donanma Özel Kuvveti mensubu da bu unsurlardan biriydi. Boesch o sırada şöhretini, Blue Box Toys'a ödünç vermiş, simasıyla bir Donanma Özel Kuvveti aksiyon figürü haline gelmiş, bu sayede ünlü bir tür realiti askeri olmuştu.[16] Burnett'in bu şova yarışmacı olarak seçtiği ilk kişi, Scott Helvenston gene eski bir Donanma Özel Kuvveti mensubuydu. Burnett onunla *Eco-Challenge*'in habercisi olan bir uluslararası macera yarışında, *Raid Gauloises*'de tanışmıştı.

Scott Helvenston'ın öyküsü, *Combat Missions* (Savaş Görevleri) havai fişek gösterisinin orta yerinde, savaş gerçekliğine ilişkin ayıltıcı bir ders sunar. Helvenston gösteri süresini tamamladıktan son-

ra, o sırada sette tanışmış olan iki arkadaş, John ve Kathy Potter, Helvenston'a hükümete iş yapan özel Blackwater USA firmasında bir görev önerdi. Helvenston, Bağdat'taki "yeşil kuşak"da işgalin mimarı Paul Bremer'in muhafızlığına atandı. Blackwater, son dakikada Helvenston'ı, çok daha tehlikeli bir göreve, ordu ikmal konvoylarının güvenliğini sağlayan bir taşeronluk işine aktardı. Helvenston zırhlı araçlara kestirme güzergâhlar buldu.[17] 31 Mart 2004'de Sünni isyancılar, Helvenston'un konvoyunu Felluce'nin orta yerinde pusuya düşürerek onun ve diğer dört taşeronun kavrulmuş cesetlerini sokaklarda sürükledikten sonra bir köprüye asıp bu dehşet verici olayın görüntülerini dağıttı. Görüntüler kısa sürede manşetlere çıktı ve televizyonlardan tekrar tekrar verildi. Realiti TV ile savaş gerçekliğinin bu yakınlığı, büyük bir etki yarattı. Burnett, "Bu her şeyi çok daha yakınlaştırıyor" dedikten sonra, gerçeklikleri harmanlayarak "Bana *Kara Şahin Düştü*'yü hatırlatıyor" diye ekledi. [18]



Şekil 3.1 USA Network'de *Combat Missions* ve yarışmacı Scott Helvenston (yukarıda); 2004'de Irak'ın Felluce kentinde Helvenston'ın konvoyuna düzenlenen isyancı pususu.

Combat Missions'un hemen ardından Hava Kuvvetleri, CBS'le ortak bir girişim olan *American Fighter Pilot*'ın [Amerikan Savaşçı Pilotu]yapımına katıldı. Hava Kuvvetleri'nin eğlenceden sorumlu irtibat bürosu, realiti şovun ortak yapımı için uzun vadeli iki anlaşmaya imza attı. Tony Scott, askere alma faaliyeti için seferber edilen Hollywood filmlerinin belki de en saf ve en başarılı örneği olan *Top Gun*'ı (1986) yönetmişti. Kardeşi Ridley Scott ise onunla birlikte *techno-noir* tarzı *Kara Şahin Düştü* (2001) filmine imza attı. Her iki film de orduya askeri donanım ve danışmanlık karşılığında senaryoyu yönlendirme hakkı vermişti. *American Fighter Pilot* aynı uygulamayı sürdürdü. Realiti şov Florida Tyndall Hava Kuvvetleri Üssü'nde üç müstakbel pilotu izliyordu. *AFP* yönetmeni Jesse Negron, şovun seyirciye attığı oltayı, "sıradan bir adam"ın "eğitimli bir katil"e dönüşmesi olarak betimledi. [19] Bir eleştirmen, şovun "uçan yarış arabaları"ndaki "MTV pilotları"nın yarattığı efekt sayesinde "*Moulin Rouge*'u durağan gösterdiği"ni kaydetti. [20] Bu, özellikle şov'a para bağışlayanların tam da istedikleri ve Negron'a göre, Hava Kuvvetleri temsilcilerinin "sevdikleri" şeydi.[21] *AFP* estetiğinin önemli bir bölümü, seyircinin "sıradan bir adam" olan kursiyer ile interaktif özdeşleşmesini sağlayan bir kokpit görüş noktasını kapsıyordu. Teknofetiş estetiğin bu özel yönü, 1991 Körfez Savaşı sırasında, genellikle Pentagon'un verdiği görüntüler formunda düzenli biçimde görülmeye başlandı. *AFP* bunu Mart 2002'den başlayarak nicelik ve yoğunluk bakımından sağlıyordu. Bu, televizyon savaş gazeteciliğinin, 2003 Irak İşgali sırasında yapılan, yayınlarda kokpit kamerasıyla doyum noktasına ulaşmasının başlangıcıydı. Şov, 9/11'i de fazla çaba göstermeden kendi öyküsüne içselleştirdi. CBS, şovu 9/11'den önce yayına soktuysa da iletişim ağı, *AFP* konseptini pilotların denizaşırı seferlerini kapsayacak şekilde genişleterek saldırılardan yararlandı. Yapımcılar ayrıca 9/11'e şovun açılış bölümünde temel motif olarak yer verdiler. Bu bölümde, *Top Gun* tarzı eğitim uçuşu görüntüleri, İkiz Kuleler'e çarpan uçakların gerçek görüntüleriyle birleştirilmişti. Bu arada Oval Ofis'de oturmakta olan Başkan Bush'un kumlu görüntüleri veriliyor, cızırtılı, filtrelenmiş bir sesle askerileşmiş bir halka emirler veriyormuş gibi kesintili sözleri ("ülkemiz güçlüdür....") işitiliyordu.

Viacom ,CBS, MTV ve VH1'in sahibi, "MTV pilotu"nu üretebildiyse "VH1 askeri"ni de üretebilirdi. Haziran 2002'de, VH1 *Military Diaries*'i [Ordu Günlükleri] yayımlamaya başladı. Kameralar bu kez Afganistan'daki askerlerin eline veriliyordu. Savaş temalı realiti TV'ye daha ölçülü bir belgesel yaklaşım sergileyen şov, 9/11 sonrası yaşanan telaşa, birinci şahıs estetiğiyle asker bedenini sanal olarak devreye sokarak bir tatmin sağladı. Pentagon'un işbirliği ve sansürüyle şov, daha önce *The War Room*'u (1993) yöneten R. J. Cutler'a göre, "o sırada silahlı kuvvetlerde genç bir erkek ya da kadın olmanın ne anlama geldiği"ni göstermeyi amaçlıyordu. *Military Diaries*'in bir VH1 yapımı olarak esas teması müzik, özellikle de görev sırasında kullanılan bando müziği idi. Cutler şöyle diyordu: "Terörizmle savaşa bir film müziği sağlamayı umuyoruz."[22] Bu metafor, kuşkusuz, "terörizmle savaş"ı bir ekran yapımı, belki de kendi başına bir realiti TV şovu olarak konumlandırır.

KİŞİSELLEŞTİRMEK, SAVAŞI DEPOLİTİZE ETMEK

Savaş temalı realiti TV'nin bereketli ürünü, Vietnam Savaşı sırasında başlatılan ve yüzyılın sonunda doruk noktasına ulaşan, daha geniş kültürel eğilimlerin yükselmesiydi. Bu dönem boyunca, savaş mekanizmasının korunması ve kutsanması üzerinde odaklanan söylem, onun kullanılmasını gerekli kılan amaçlara ilişkin argümanların yerini aldı. Askerin deneyimine kademeli olarak yapılan bu "zoom", XXI. yüzyılın başında savaş temalı realiti TV'nin patlama yapmasına yol açtı. Bu yakından görme ve kişisel savaş tohumları, yaklaşık olarak Vietnam Savaşı'nın son dönemlerinde yerleşti. Bunların başlıcası, Nixon yönetiminin, özgün gerekçesinin (örn., komünizmin çevrelenmesi) kaybedildiği bir savaşın sürekliliğini haklı çıkarmak için POW/MIA*'yı kullanmasıydı. Bu retorik stratejisi, savaşın amacını, kendi askerlerimizi kurtarmak için savaşmak şeklinde yeniden tanımlayarak işledi.[23]

Vietnam sonrası savaş filmleri, bu yeni yönelimi genişletti. Burada savaş anıları, siyasal amaca yapılan her türlü göndermeden önemli ölçüde temizlenmiştir. Bu dönemde, *The Deer Hunter* (1978)[Avcı],

* Savaş esirleri ve savaş sırasında kaybolan askerler. (ç.n.)

Apocalypse Now (1979)[Kıyamet], *Platoon* (1986) [Müfreze]ve *Full Metal Jacket* (1987) gibi bir dizi varoluşsal drama üretildi. Karen Rasmussen ve Sharon Downey, bu filmlerin, Hollywood'un savaşçı imajında saklı tutulan militarizm ile ahlâkçılık arasındaki savaşı canlandırdıklarını öne sürdüler. [24] Ciddi savaş filmi artık John Wayne'ın *The Green Berets*'i [Yeşil Bereliler] gibi zafer gösterisi tarzında Western'leri temel alamazdı. Ne var ki ismen "savaş karşıtı" olan bu filmlerin çarpıcı bir özelliği, bir savaş siyaseti eleştirisinden yoksun olmalarıdır. Aslında siyaset, gerekçe, hatta düşman genellikle ekranda görülmemektedir. Bunun yerine bu filmler, *Avcı*'daki Rus ruleti metaforundan *Kıyamet*'deki kanlı kurban sahnesine kadar çeşitli biçimlerde sergilenen, savaşın korkunç amaçsızlığıyla tanımlanır. Oluşum halindeki bu savaş filmleri sınıfı, savaşı ne siyaset alanına ne de savaşçıların arasına değil, bizzat askerin içine yerleşmiş bir iç kriz olarak tanımlar.[25]

Aynı zamanda, diğer filmler sınıfı, Vietnam anılarına ters yönden yaklaştı. *Rambo: İlk Kan* Bl. II (1985), *Missing in Action* filmleri (1984, 1985, 1988) ve *Uncommon Valor* (1983) [Olağanüstü Cesaret]bu türden filmler arasında yer alırlar. Nixon'ın POW/MIA retoriğini esas olay örgüsü olarak benimseyen bu filmler de insanlık dışı kurtarma işlerini başaran hiper-erkeksi karakterleri canlandırıyordu. *Kıyamet* deliliğin merkezine doğru seyahat ederken Rambo, geride bırakıldığı varsayılan Amerikan askerlerini kurtararak savaş mücadelesini yeniden canlandırmaya çalıştı. Bu filmler, POW/MIA gerekçesine ilişkin fantezileri yansıtmasının yanı sıra, Amerikan askerlerinin ölmeleri ve tutsak edilmeleriyle sonuçlanan bir savaşın daha kapsamlı nedenlerini genellikle göz ardı ediyor, bunun yerine Vietnam çatışmasını tutsak askerin ve korkusuz kurtarıcının yaşadığı dolaysız bir kriz halinde minyatürleştiriyordu.

1980'ler, "savaş karşıtı" varoluş krizleri ile "savaş yanlısı" tekil kurtarma öyküleri arasında, diyalektik bir dönem idiyse, 1990'lar da *Kıyamet*'in "dehşet"ini, görevine bağlı *Rambo*'yla birleştirerek bu çarpıcı bölünmeyi çözmeye başladı. Sonuç; Frank Wetta ve Martin Novelli'nin "yeni yurtseverlik" dediği şeyle nitelendirilen bir savaş filmleri sınıfı oldu. [26] Bu filmler, dikkate değer biçimde, savaşın sebeplerine yüzeysel de olsa göndermede bulunmaktan kaçınıyor, onun yerine dramanın kapsamını küçük bir grubun ya da bireyin dolay-

sız krizine indirgiyordu.[27] *Er Ryan'ı Kurtarmak* (1998), *Düşman Hattı* (2001) ve *Kara Şahin Düştü*'de (2001) görüldüğü gibi, en sık görülen kriz, tehlikeyle yüz yüze bir askeri kurtarma misyonunu içerir. Kurtarma motifi "yeni yurtseverlik"in temel dramasıdır. Burada, kişinin silah arkadaşlarına sadakati, belirli bir ideale ya da siyasete bağlı bir görev duygusunu örter. Bu yeni standart II. Dünya Savaşı'nın "neden savaşıyoruz?" sorusunu, "askerler olarak kendimiz için" şeklinde yanıtlıyordu. *Forrest Gump* (1994), Vietnam'ı, yeni yurtseverliğin ideal tanıklığı açısından resmetti: kendisini tamamen bir rastlantı sonucunda görünmez bir düşmanla silahlı çatışma içinde bulan, halinden memnun ve hiçbir şeyden haberi olmayan bir kişi, tam bir kahramanlık sergileyerek arkadaşını kurtarır. Bu perspektif değişimi, Stephen Klein'ın savaş karşıtı/asker yanlısı savaş filmi dediği ve en çarpıcı örnek olarak *Kara Şahin Düştü*'yü gösterdiği türün ana-akım haline gelmesini sağladı.[28] Klein'ın yaptığı formüllendirme, *Kara Şahin Düştü* ya da *Er Ryan'ı Kurtarmak* gibi görünürde savaş karşıtı, kanlı bir gerçekçiliğin sergilendiği, filmlerin, Pentagon'un Hollywood İrtibat Bürosu'ndan nasıl olup da tam destek gördüğünü anlamamıza yardımcı olur.[29] Kuşkusuz bu filmler, Vietnam sonrası duyarlıklara hitap etmekte, aslında savaşın yol açtığı dehşete olan nefreti anlatmaktadır. Ne var ki bu yeni yurtseverlik anlatısı, savaşın amacını kendi askerlerinin kurtarılması olarak göstermektedir. Böylelikle anlatı, savaşın vahşetini askerin kurtarılmasıyla tercihli olarak haklı çıkararak şiddetin olağan rolünü tersine çevirebilmektedir. Yani savaş ne kadar vahşi olursa o kadar gereklidir. En önemlisi, anlatının, kurtarılması tartışma götürmeyen kriz halindeki askerle haklı çıkardığı savaşı her türlü kamusal tartışma alanının dışına çekmesidir. "Yeni yurtseverliği" oluşturan esas olay örgüsü budur: askeri organın büyütülmesi, dramanın asker saflarıyla çevrelenmesi ve sonuç olarak savaşın kamusal tartışma alanının dışına çıkarılması.

Büyük ekrandaki bu değişiklikler, daha sonra küçük ekranda yaşanan perspektif değişikliklerini cesaretlendirdi. 2003 Irak İşgali'nin merkezi dramatik görüntülerinden biri, bir asker kurtarma öyküsüydü. 1 Nisan 2003'te, birinci sınıf er Jessica Lynch'in, "düşman hatlarının gerisi"nden kurtarılışını gösteren televizyon yayını, dikkat çekici bir yöntemle depolitize edilmiş savaşı canlandırıyordu. Lynch'in kur-

tarılışına ilişkin resmi Pentagon değerlendirmesinin, öykü örgüsünü doğrudan *Er Ryan'ı Kurtarmak*'tan ödünç aldığı görülüyordu. Aslında NBC *Saving Jessica Lynch* (2003) adında Pentagon'la işbirliği içinde yönetilen bir televizyon filmi yayımladı. Film, NBC'nin son on iki yıl içinde kaydettiği en yüksek reytingi yaptı.[30] Bu resmi öykü, Lynch'in ikmal konvoyunun pusuya düşürüldüğünü ve yiğitçe savaşmasına rağmen ele geçirilmesini, acımasız bir davranışla karşılaşmasını ve silahlı isyancıların denetimindeki bir hastaneye götürülmesini anlatıyordu. Öykü bir ABD komando birliğinin hastaneyi basması ve Lynch'i kahramanca bir mücadele vererek kurtarmasıyla sürüyordu. Pentagon, kurtarıcıların miğferlerine monte edilmiş kameralarla çekilmiş, gece görüntülerini dağıttı. Lynch ve diğerleri, dramatik olmakla birlikte filmin yaşanan olayları önemli ölçüde çarpıttığını hemen açıklayıverdiler. Hatta kurtarma olayı bir ölçüde sahnelenmişti.[31] Aşikâr abartmaların ötesinde, halkla ilişkilerin ABD kampanyası için Lynch'i seçmesi, daha kapsamlı ve resmi savaş retoriği içinde kurtarma anlatısının, giderek merkezi bir konum aldığını gösterir. Kahramanlık öyküsü, bir düşman komutanının ele geçirilmesi ya da Iraklı bir aileyi korumak için kendini feda etme eylemi olabilirdi. Temsili anektod, bunun yerine, kendi askerlerimizden birinin kurtarılması oldu: sarışın bir "endişeli küçük hanım." Lynch ideal bir kurban, "bizden biri" olarak hizmet etti. Saldırı amacı olmayan bir ikmal konvoyunda görev yaparken düştüğü bir pusuda ele geçirilmişti. Kurbanlaştırma draması, ulusal çapta yürütülen bir kurtarma faaliyetiyle birleştirildi. Seyirciler, evlerinde oturarak askerlerin miğferlerine iliştirilmiş kameralardan kurtarıcıların görüş açılarını izledi. Drama, basit, tartışmasız biçimde soylu, başarılı ve Irak İşgali'nin haklılığını açıklamak gibi bir külfetten arındırılmıştı.



Şekil 3.2 Yeni yurtseverliğin kurtarma motifi görüntüsü. *Forrest Gump* (1994) ve 2003'te Jessica Lynch'in televizyondan verilen kurtarılma görüntüleri (üstte). *Er Ryan'ı Kurtarmak* (1998) ve *Saving Jessica Lynch* (2004) afişleri (altta).

Lynch olayı yeni yurtseverlik mantığının realiti TV mantığıyla iç içe geçtiği bir noktayı temsil ediyordu. Yeni yurtseverlik anlatısı, geriye kalan her şey ordunun içinde kotarılan bir sahneden ibaret kalana kadar siyasal bağlamın katmanlarından soyulmasını gerektiriyordu. Lynch draması kişiselleştirilmiş ve deneysel bir savaşa "zoom" yaparak bu eğilimi hızlandırdı. Ayrıca, yarı-gerçek zamanlı bir dramanın görünüşte "senaryosuz" ve belgelenmiş temsili, sahneye çoklu giriş noktaları sağlıyordu. Mark Andrejevic bu türden bir davetin, realiti TV türünün tanımlayıcı bir özelliği olduğunu kaydeder. Kendisi buna "interaktiflik vaadi" demektedir. Yapılan iş, olay sanki kolektif olarak, demokratik biçimde gerçekleşiyormuş gibi bir havayla "sizi ekrandan alıp gerçekten olay yerine aktarabiliyordu."[32] Su Holmes da aynı yönde, realiti TV'nin şöhret hiyerarşisini yerle bir etme eğilimi gösterdiğini kaydeder. Bu eğilim medyayı film "yıldız"ından televizyon "kişiliği"ne, oradan da realiti TV'nin "sıradan insan"ına aktarmıştır.[33] Lynch'in "sıradan" olarak belirlenen statüsü, bir izdüşüm noktası, te-

sadüfen seçilmiş bir yarışmacının eşitini sağlıyordu. Tutsak saptamasına ek olarak, Lynch prodüksiyonunda miğfer-kamera teknolojisinin kullanılması seyircinin, kurtarıcının bedenine girmesini sağlıyordu. Nihayet Lynch'in salimen döneceğini umut eden ve bunun için dualarını esirgemeyen bir seyirci topluluğuna katılmak da mümkündü. Böylece drama, yapımcılar anlatılarının yapısını oluşturmak için sahne arkasında çalışırken bir canlı eylem ve senaryosuz gerçeklik duygusu için çabalıyordu. Daha sonraki "itiraf" sahnesi (anılar ve mülâkatlardan oluşan) yönetimin tıkır tıkır işleyen PR (halkla ilişkiler) makinesinde etkin bir gerçeklik kaybına yol açmış olsa da Lynch olayı, kısa vadede realiti TV savaşının en temel unsurunu iletme işlevini gördü. Bu temel unsur, ekranın içine girme ve birinci şahsın televizyon savaşını, bir deneyim olarak yaşama şansı idi.

Bu fırsatın elbette bir maliyeti de vardı. Andrejevic realiti TV'yi derinlemesine inceleyen değerlendirmesinde, bu türün "çıkış noktası"nın ,şöhret için gerekli olan üretim araçlarını ve kişisel fırsatı devralarak bireyden yapılan bir çıkarımla dengelediğini öne sürer. Bu çıkarım, Andrejevic'in "seyredilmemiş" dediği gözetlenmeye isteyerek boyun eğen bir tür bilgi çağı faaliyetidir. [34] Realiti TV savaşı bu tutumun kendine özgü versiyonunu içerir. Savaş alanının güvenli tehlikesini deneyimleme fırsatı sağlama çabası, savaş konusunda siyasal yaklaşımı isteyerek terk etmeye, bunun yerine askerileştirilmiş bir sanal alana gömülmeye varır. Yani ödenen bedel, yurttaş kimliğinin dağılması ve sanal alemde askerliğe boyun eğilmesidir. Ne var ki Lynch gösterisi yayımlandığı sıralarda, bu özellikler halkın zihnine, iliştirilmiş muhabirlik formunda yerleşmiş bulunuyordu. Bu, ipuçlarını doğrudan doğruya realiti TV'den alan bir Pentagon-basın oluşumuydu.

REALİTİ TV OLARAK İLİŞTİRME

Pentagon'un 2003 Irak İşgali sırasında, askeri birliklere 500 gazeteci "iliştirme" planı, gazetecilerin sadece miğfer ve kurşun geçirmez yelek giymelerini değil, bir haftalık eğitime katlanmalarını da gerektiriyordu.[35] Bu eğitimde muhabirler, olağan güvenlik kurallarının yanı sıra, kimyasal ve biyolojik saldırılarla başa çıkma tekniklerini

öğrendiler. Muhabirlerin sivilleri çıkarıp askeri giysilere büründükleri bu dönüştürücü süreç, televizyondan izlenen savaşta çok önemli bir dramatik uğraktı. Pentagon iliştirme tasarısını ilan ettiğinde, ana-akım gazeteciliği doğal olarak, korkusuz muhabiri bekleyen tehlikeleri ve seyahatleri ellerini ovuşturarak heyecanla karşıladı ve sadece kendisini düşündü. Televizyon savaşı, sansürlenmemiş ve öngörülemez olacaktı. Muhabirler ölümcül bir tehlike içinde olacaklar; dehşet verici şiddete tanıklık edecekler, belki seyirci de savaşın gerçek yüzüne tanık olabilecekti. Romantik "savaş fotoğrafçısı" mitosu, bütün ülkeyi bir anda heyecana boğmuş gibiydi. İliştirme olayı böylece, büyük olayların yaşanacağını ima eden haberlerle birlikte, ana olay olarak konumlandı. Bu yeni görüntü uygulaması, televizyon savaşının belirsiz bir "canlı ölüm" ödülü sunabileceğine dair imalı bir vaade bağlıyken asıl ayartma, seyirciye vaad edilen orduyla birlikte yaşayacağı temsili macerada yatmaktaydı. Georgia'daki Ft. Benning'de, yaygın kullanımında denildiği gibi, "acemi asker kampı"nda geçen eğitim dönemi bir *NBC Nightly News* yayını havasındaydı. *Newsweek*'den iliştirilmiş muhabir Martha Brandt, Fox'un *Boot Camp*'ını yönlendiren kavramdan pek de farklı olmayan, olayın dramatik özünü şu sözlerle özetledi: "Bence bütün bunlarda komik bir yan var; çünkü orta yaşlı ve biçimsiz kişileriz. Geçen gün fiziksel eğitimden sonra şiddetli ağrılar çektim." Brandt daha sonra şöyle dedi: "Ayrıca biliyorsunuz, bu aldatıcı bir şey; bu adamları nasıl saklayabiliriz, olayı anlatmalarını ve bu arada öldürülmemelerini nasıl sağlayabiliriz meselesi..." [36] Bahsi yükselten iliştirme uygulaması, sıradan insanı (savaşın) "neye benzediği"ni görmesi için olağanüstü durumlara yerleştirerek realiti TV pelerinine büründü.

Realiti TV ile iliştirilmiş savaş arasındaki benzerlikler rastlantısal değildi. İliştirme doğrudan *Profiles from the Front Line* [Cepheden Görünüm]denilen bir realiti TV deneyiminden kaynaklandı. Bu, 2002 yılının Şubat ayında açıklanan, bir ABC-Pentagon ortak girişimiydi. ABC işin yönetimi için iki yeteneği bir araya getirdi. Birincisi, *Top Gun* (1986), *Kara Şahin Düştü* (2001), *Düşman Hattı* (2001), *Armageddon* (1998) ve *Pearl Harbor* (2001) gibi filmleri olan, mükemmel aksiyon filmi yapımcısı Jerry Bruckheimer idi. Bruckheimer'ın ticari bakımdan dünyanın en başarılı yapımcısı olarak edindiği statüde, girişimlerinin çoğuna yardımcı olan Pentagon'la kurduğu, benzersiz

ortak yaşama ilişkisinin katkısı hiç de az değildi.[37] ABC aynı zamanda realiti TV tarzında "cinayet saati" türü, *COPS*'un yaratıcısı Bertram van Munster'in yardımlarından yararlandı. *The Amazing Race* [İnanılmaz Yarış]adlı bir başka realiti şovda birlikte çalışan Bruckheimer ve van Munster zaten tanışıyordu. Bu yetenek bileşiminin, *COPS* ile *Kara Şahin Düştü* arası bir şov üretmeleri şaşırtıcı değildir. *Profiles from the Front Line,* Afganistan'daki askerleri izleyen kameralara ağırlık veriyor, polis baskınlarıyla zorlu asker karakterlerini harmanlıyordu.[38] Van Munster'e göre, Başkan Yardımcısı Dick Cheney ve Savunma Bakanı Donald Rumsfeld projeyi bizzat imzaladılar. Pentagon'un eğlence dünyası irtibat subayı olarak Hollywood ile ordu arasında pek çok iş bağlayan Phil Strub, girişimi yönetmek üzere işe koyuldu.[39]

Profiles, Savunma Bakanı Donald Rumsfeld'in danışmanı olan Victoria Clarke'nin buluşuydu. Clarke, savaş zamanı halkla ilişkiler uzmanıydı ve hem Kongre'yi hem de kamuoyunu 1991 Körfez Savaşı'na ikna etme kampanyasında belirleyici bir rolü olmuştu. O sırada kendisi, dünyanın en büyük halkla ilişkiler firması olan Hill and Knowlton'un Washington DC bürosunun Genel Yönetmeni idi. Firma, muazzam bir halkla ilişkiler kampanyasının köşe taşı olarak, Irak askerlerinin bir Kuveyt hastanesindeki küvezleri çalarak prematür bebekleri yere bırakıp ölüme terk ettiklerine ilişkin, uydurulmuş bir öyküyü gayet başarılı biçimde yaydı. Bu sahte vahşet öyküsü, yönetimin savaş dosyasının temel dayanak noktası haline geldi ve kamuoyunun yetki noktasının ötesinde müdahaleden yana tutum almasında çok önemli bir rol oynadı. Öykü daha sonra "Neyyire olayı" adı altında genel bir nefret uyandırdı.[40] Bu türden başarılarla kendisini Bush'un siyasal organına kabul ettiren Clarke, 2001'de Halkla İlişkilerden Sorumlu Savunma Bakan Yardımcısı oldu. Bu konumu, 2003 yılının Haziran ayında, muhtemelen Pentagon'un Er Lynch'i kurtarma versiyonunun doğruluğu konusunda artan eleştirilerden ötürü, istifa edene kadar sürdürdü. Tahmin edileceği gibi, ne Neyyire ne de Lynch, Clarke'ın anılarında yer aldı. Bu atlama, kitabın açık yürekli başlığına yansımıştı: *Lipstick on a Pig: Winning in the No-Spin Era by Someone Who Knows the Game* [Domuzda Ruj: Dönüşü-Olmayan Bir Çağda Kazanmak – Oyunu Bilen Biri Tarafından].[41] Clarke'nin iddialı halkla ilişkiler akrobasisinin tamamında yer alan, iliştirilmiş

muhabirlik kavramı, onun kalıcı mirası haline gelecekti. Ticaret dergisi *PR Week*, iliştirme tasarısının, Clarke'yi sadece "ailenin bir ferdi" haline getirmekle kalmadığını, iş dünyasına, iliştirilmiş gazetecilerde kontrollü haber akışı sağlamayı amaçlayan bir halkla ilişkiler stratejisi görme ilhamı da kazandırdığını kaydetti.[42]

Profiles'ın yapımcıları dizinin siyasal rolü üzerine düşünmediler. Bertram van Munster şunu kabul ediyordu: "Bu, güçlü bir yurtseverlik mesajı taşıyan, çok görsel bir realiti şov olacak" ve "Elbette bizler de ordudan ve Amerika'dan yana tutum alacağız. Eleştirmeyeceğiz."[43] Bruckheimer da hiçbir tarafsızlık sorumluluğu taşımadığını ve Pentagon'un haklı olarak bütün kartları elinde tuttuğunu açıkça belirtti. Basına, "Biz haber değiliz", dedi. [44] Bir başka mülakatta Van Munster bir kez daha doğruladı: "Bu bir realiti şovdur. Eğlenceli olması gerekir."[45] *Profiles* ekibinin haber olmadığı, özellikle Afganistan'daki ABD macerasında açıkça ortaya çıktı. Burada Pentagon birliklere, ulaşımı Grenada ya da Panama İşgallerindeki gibi önemli ölçüde kısıtlayarak basına yönelik, çok muhafazakâr bir yaklaşım sergiledi.[46] Pentagon için *haberler* bir yükümlülüktü. Öte yanda, *Profiles* gibi bir eğlence gösterisi, bir gerçeklik iddiası taşıyarak fakat gazeteci objektifliğinin potansiyel olarak "sadakatsiz" etiğiyle açmaza sürüklenmeden, sunumun alacakaranlık boyutunda var oldu. *Profiles* çok daha basit bir şeyle ilgileniyordu: bir uçta savaş alanına giriş, öteki uçta reytingler. Kamera ile savaş arasında, uzun süredir romantik savaş fotoğrafçısı mitiyle temsil edilen ve normal olmayan kaygılarla süren aşk ilişkisi, sonunda ABC'nin "son realiti TV şov" olarak ilan ettiği şeyin içinde tüketilebiliyordu. [47] Aslında Pentagon, Bruckheimer ve van Munster'in mobil ordusuna daha çok benzeyen bir basını tercih ediyordu. Komutan General Tommy Franks, bu ideal medya duruşuna "dördüncü cephe" adını verdi. Bu cephe, iktidarın denetimindeki "dördüncü zümre"nin aksine, askeri gücü iç kamusal bilinç alanına genişletme yönünde hareket etti.[48] Basın savaştan dışlanamadığı taktirde, bir iç psikolojik operasyonlar türü olarak değişim geçirebiliyor, böylece ortaya daha vurgulu bir *Profiles* çıkabiliyordu.

Böylece realiti TV'nin esas mantığı, 2003 Irak İşgali sırasında gelişme kaydetti. Pentagon'un *Profiles* için atanan proje subayı Vince Ogilvie'ye göre şov, "iliştirme sürecine bir giriş" sağlıyordu.[49] Son

bölüm, ABD Ordusu'nun Bağdat'ın işgalini "şok ve dehşet" saldırısıyla başlatmasından tam sekiz gün önce, 11 Mart 2003'te yayımlandı. *Profiles*'ın ertelenmesi tam da iliştirilmiş muhabirin haberlerde görünmesiyle çakıştı. Bu arada, en üstte yer alan dört realiti TV programının reytingleri, iliştirilmiş savaş canlı olarak verilmeye başladığında düştü. Bu da izleyicinin, bir realiti şovdan diğerine çekildiğini gösteriyordu.[50] Victoria Clarke'nin emriyle Pentagon, Van Munster ve kamera ekibine, Irak'taki çekimler karşılığında hükümetten maaş bağladı. Bu durum, iliştirme uygulamasının, örtük biçimde, *COPS* gibi şovların mirasçısı olarak kabul edildiğini gösteriyordu. Bu birleşmenin ahlaki değeri, Van Munster'in kendi konumuna ilişkin ikiyüzlü değerlendirmesinde işitilebiliyordu: o, "propaganda sözcüğü her zaman kullanılır" gerçeğiyle "uyumlu"; öte yanda şirketinin "bağımsızlığı"nı ve önyargısızlığını sadakatle savunan ve olayların kaydını tutan biriydi.[51]

Clarke'nin iliştirilmiş muhabirlik sistemi, savaş haberlerini, temelde realiti TV türüyle uyumlu bir tarzda dönüştürdü. Basında pek çok kişi sistemi, perspektiften yoksun olmakla eleştirdi. Tomas Rid'in iliştirmenin sınırlarını betimleyen en popüler metafor haline gelen sözleriyle bu uygulama, sadece bir "soda kamışının içinden bakış" sağlıyordu. [52] Aslında, Andrew Hoskins, gerçek zamanlı savaşın kademeli olarak "deneysel" haberlere doğru bir değişim geçirdiğini öne sürer. 1991 ile 2003 arasında, savaş haberleri giderek artan sayıda eşzamanlı canlı beslemelerle hem "hızlandı" hem de çoğaldı. Hoskins, "canlılık" konusunda ısrar arttıkça, 24 saatlik haber çevriminin geniş gırtlağını doyurmak için "seyretme oranının az olduğu zaman"a daha fazla bel bağlandığını öne sürer. Gerçek zamanlı canlılık talebi, muhabirleri konunun özüne pek az değinmeye ya da hiç değinmemeye yöneltir: "Böylelikle haber içeriğinin anlamı çabukluk talebi arttıkça küçülür."[53] Bu boşluk, muhabirin çerçeveyi giderek deneysel içerikle doldurmasına neden oldu. Muhabiri kuşatan acil koşullardan söz etmek, perspektif, çözümleme, bağlam ve tarihin yerini almaya yüz tuttu. Basitçe ifade etmek gerekirse, gerçek zamanlı savaş, konuya ilişkin haberlerin temel hedefi olarak, anlamaktan çok deneyimlemeye değer veriyordu. Hoskins, savaş muhabirliğinin amaçlarından (kavrama) araçlara (iletişim hattı) doğru gelişen bu vurgu değişiminin, kamera bakışı altında tuhaf koşullarda yaşama dışında hiçbir şey "hakkında" olmayan *Big Brother* gibi realiti TV şovlarda çok

yaygın olduğunu kaydeder.[54] Bu türden yönelimler savaşı düşünmeyi, savaş mekanizmasının iç işleyişini düşünmeye indirger. Ampirik araştırmalar Hoskins'in yorumunu doğrulamaktadır. Gazetecilikte Üstün Başarı Projesi, iliştirilmiş öykülerin % 94'ünün çözümsel olmaktan çok öykü ya da olgu temelli olduğunu saptadı. Bu durumda çok ayrıntılı fakat kavramsal olarak parçalanmış bir haber çıkıyordu ortaya.[55] İliştirme, çölü aşan bir araca binmenin, barut koklamanın ya da gece görüş gözlüğüyle bir çatışmayı izlemenin yarattığı bir "orada olma" duygusuna, beş duyunun dolaysız kullanılmasına yol açıyordu. Savaş alanının gerektirdiği gizlilik, daha büyük "neresi" ya da "neden" resminin içine "orası"nı yerleştirmenin yarattığı sorunları artırıyordu. Ekranda, her biri kendi dar görüşüyle nitelenen çoklu uydu haberleri, hem şizofrenik hem de otistik görünümlü bir "haber içeriği"yle sonuçlandı.

Deneysel realiti TV savaşı, daha geniş savaş haberi camialarını etkiledi. W. Lance Bennett ve Kathleen Hall Jamieson gibi bilim insanları, televizyonun siyasetin kişiselleştirilmesi yönünde yapısal bir eğilim taşıdığını öne sürdüler.[56] Realiti TV savaşı, muhabiri öykünün nesnesi olarak üretme eğilimiyle öyküyü kişiselleştirme noktasını aşıyordu. İliştirme yapısının soda kamışını andıran sınırlamalarından ötürü, muhabirlerin temel anlatısı doğal olarak "sahradaki hayat" teması çevresinde dönüyordu. Fox News'dan Oliver North, özel bir kürek kullanılarak çölde nasıl dışkılandığını anlattı. Muhabirler kendilerini, makine gürültülerine, çöl fırtınası sınavlarına ve silahlı çatışmanın risklerine kaptırmıştı. Bu haber tipine öncülük eden, bir bakıma, fırtınaların orta yerinde ayakta durup canlı yayın yapan muhabirlerdi. Bu sahnelerde akrobatik beceri, sözde haberi yapılan olayın yerini alıyordu. İliştirmenin kendisi bir olay örgüsü, iliştirilmiş muhabirler ise ana karakterler haline geldi. 1991'de Birinci Körfez Savaşı, CNN'den Peter Arnett ve Wolf Blitzer gibi muhabirlere büyük bir ün kazandırırken 2003'teki iliştirilmiş muhabirlik sistemi, daha sonra kendi savaş yaralarını göstermek için geri dönen bir dizi yıldız yarattı. Fox News'dan Greg Kelly bir patlama sırasında yüzünden aldığı yara sayesinde, medyadan muazzam bir ilgi gördü. CBS'den Jim Axelrod, hayatta kalabildiği için kendisini şanslı saydığını söyledi. Burada etkin olan başlıca karakter, romantik "savaş muhabiri"nden çok, bir tür "askerleşmiş gazeteci" idi. Bu kişisel ün kazanma hali, NBC'ni 2004'te televizyon dizisi *War Stories*'i [Savaş

Hikâyeleri] yapma kararında etkili oldu. Film, İslami bir ayaklanmanın orta yerinde, Özbekistan'da yaşayan foto muhabirlerinin hayatını anlatıyor, o sırada Irak'ta sürmekte olan harekâta da üstü kapalı ince göndermeler yapıyordu. Filmin ismi bile tek başına, şov'un dramatik etkisini, savaş alanının cazibesine kapılan sivilin fantezilerini en yüksek noktaya çıkarma yeteneğini anlatmada başarılıydı.

NBC'den David Bloom örneği, yeni askerleşmiş gazeteci kültünü örnekler. Bloom belki de en görülebilir iliştirilmiş muhabirdi; çölü bir tank üzerinde geçerken yayın yapmayı sağlayan bir "Bloom Mobile" kamera icat etmişti. Çekilen sahneler ikon haline geldi, öyle ki aynı yıl içinde NBC'den Carl Quintanilla , İsabel Kasırgası'nı kendi "Bloom Mobile"ı olarak tanıttığı aleti kullanarak çekecek, böylece iliştirilmiş savaş haberinin, depolitize felaket haberleriyle uyumu belirgin biçimde ortaya çıkacaktı.[57] 6 Nisan 2003 günü, koalisyon birliklerinin Irak'a yaptıkları kara saldırısının en yüksek noktasında, akciğerlerindeki kan pıhtısı yüzünden öldü. Bu duruma genellikle hareketsizlik neden oluyordu. Bloom'un New York'taki St. Peter's Katedralin'de yapılan cenaze töreni, hem MSNBC hem de Fox News tarafından yayımlandı. Belediye Başkanı Rudolph Guiliani,Vali George Pataki ve Beyaz Saray Basın Sözcüsü Ari Fleischer matem tutanlar arasındaydı. İnsanların göremedikleri şey, törenin bir asker cenazesini andırmasıydı.



Şekil 3.3 İliştirilmiş süper starlar. Fox News'dan Greg Kelly yüzündeki yarayla ilgi topluyor (solda). NBC'den David Bloom "Bloom Mobile"ından haber geçiyor.

Altı ay sonra Bloom kendi asker törenine kavuştu. 1 Ekim 2003 günü Bush yönetimi ve medya yöneticilerinden oluşan bir kadro, Maryland, Burkittsville'de meçhul "savaş muhabirleri"ni anmak için toplandı. Oradaki anıtın ilk ve son hizmeti 1896'da İç Savaş'ın kaydını tutanları onurlandırmak olmuştu. *Washington Post* töreni şu sözlerle betimledi:

"Yeşil bayırlarda tek bir top atışı yankılandı, sonra hafiften bir boru sesi işitildi, düşen askerler için geleneksel, melankolik bir melodi duyuldu. Fakat dünkü ağıt, farklı bir muharip grubunu, Irak'ın işgalini ve terörle savaşı haberleştirirken ölen dört gazeteciyi onurlandırdı."[58]

Bu gazeteciler arasında, sadece Bloom değil, *Wall Street Journal*'dan Daniel Pearl, *Washington Post*'dan Michael Kelly ve *Boston Globe*'dan Elizabeth Neuffer de vardı. Pearl "savaşta öldürülen" tek kişiydi. Afganistan'da kendisini kaçıranlar tarafından vahşi biçimde katledilmişti. Kelly ile Neuffer ise Irak'ta araba kazasında ölmüşlerdi. Buna rağmen onlar için de askerlere özgü övgü dolu sözler sarf edildi. Tom Brokaw savaş muhabirliğini "soylu bir uğraş" olarak betimledi. Maryland Valisi Robert Ehrlich Jr., muhabirlerin "büyük bir fedakârlık" yaptıklarını söyledi. *Boston Globe*'un yayıncısı Richard Gilman, "düşen muhabirlerimizi onurlandırmak için" törene pek çok kişinin katılmasından duyduğu hoşnutluğu anlattı.[59] Savunma Bakan Yardımcısı Paul Wolfowitz, muhabirlere olan hayranlığını dile getirdi ve bunu yaparken muhabiri asker yerine koydu: "Amerika savaşa girdiğinde bütün özgürlüklerimiz tehlikededir; fakat bugün onurlandırdığımız kişilerin hayatları Anayasamızın bize sağladığı özgürlüklerin değerini kanıtlamıştır."[60] "Askerler özgürlüğü korurlar" anlayışına doğru bir dönüş yapan Wolfowitz, iliştirilmiş muhabirlerin basın özgürlüğünü hem benzersiz biçimde savunduklarını hem de ondan yararlandıklarını öne sürdü. Oysa bunların ikisi de doğru değildi.

Tören sadece ABD Ordusu'na ilişmiş "bizden yana" olanları değil, savaş haberi yaparken ölen bütün gazetecileri onurlandırabilirdi. Aslında Irak, II. Dünya Savaşı'ndan bu yana yaşanan en tehlikeli savaş olduğu için, gazeteci diliyle söylersek onurlandırılacak pek çok ölü gazeteci vardı. Bu, özellikle "tek yanlılar" denilen, koalisyon güçlerine iliştirilmeyen fakat felakete uğrayan gazetecilerin büyük çoğunluğunu oluşturan gazeteciler için geçerliydi.[61] Sayılar (El Cezire bürola-

rına ve Filistin Oteli'ne, ki burası tek yanlıların yoğunlaştığı bir yerdi, yapılan ölümcül Amerikan saldırılarının yol açtığı kayıplar) Sınır Tanımayan Gazeteciler gibi örgütlere ve diğerlerine, koalisyon güçlerinin bilgi alanını daha iyi denetlemek için iliştirilmeyenlere bilinçli biçimde gözdağı verdiklerini iddia etme imkânı verdi.[62] Bu bilgilerin ışığında, Maryland'da savaş muhabirleri için düzenlenen anma töreni, çok seçmeciydi ve muhabirleri bir yönetici personel, top atışları, boru sesleri ve askeri tören diliyle yapılan kahramanlık konuşmalarından oluşan bir tabloya yerleştirdi. Vali Ehrlich'in övgü dolu sözleriyle, Burkittsville töreni, ölen ve böylece " savaşın üzücü gerçeklerini tam olarak anlayabilmemizi" sağlayan gazetecileri, gerçekten onurlandırmayı amaçlıyor idiyse yapılan işin daha çok, 7 Ekim 2005 günü Fransa'nın Normandiya Bölgesi'ndeki Bayeaux Kenti'nde yapılan anma törenine benzemesi gerekirdi. Orada 1944'den beri işlerini yaparken hayatlarını kaybeden, dünyanın her yanından 2000 gazetecinin isimleri sergilenmişti.[63] Bunun yerine günün konusu ulusalcılık ve militarizm oldu. İliştirilmiş muhabir, retorik olarak bir gazeteciden çok ünlü bir asker ve yürütme gücünün bir sözcüsü olma konumuna yerleştirildi.

Realiti TV'nin ve gazeteciliğin iliştirme tasarısıyla kaynaştırılması iki farklı etki yarattı. İlk olarak, Pentagon'un yapısal olarak savaş gazeteciliğini özümsemesini ve büyük ölçüde denetim kurmasını sağladı. Sistem, dizginleri elde tutarak, anlık olması bakımından güçlü fakat bağlam bakımından zayıf, parçalı haberler üretilmesini sağlayarak bilgi alanını sınırladı. Bu durum öykü anlatma yetkisini, Katar'daki 250 000 dolarlık Merkezi Komuta basın brifingi odasına kaydırdı. Bu odanın dekorasyonu, bir Hollywood film seti tasarımcısı tarafından hazırlanmıştı.[64] Brifing veren askerler, seçilmiş bir gazeteci grubu için soda kamışı haberlerdeki boşlukları hevesli bir tutumla dolduruyordu. Medya'yı askeri psikolojik harekâtın bir uzantısına dönüştüren iliştirilmiş sistem, basının iktidarı denetleme, kamuoyunu aydınlatma ve çatışmada üçüncü taraf olma rolüne meydan okudu. Bu değerlerin elbette tartışılması gerekiyordu. Savunma Bakan Yardımcısı Bryan Whitman, Ocak 2003'te ilk kez medya yöneticileriyle buluştuğunda, eleştirmenler doğal olarak onu objektif gazetecilikle ilgili sorularla karşıladılar. Whitman bu kaygıları yanıtlarken şöyle dedi:

"Saddam Hüseyin'in, tam bir yalancı ve yanlış bilgi verme sana-

tında ustalaşmış biri olduğunu biliyoruz. Bununla başa çıkmak için sahada yer alan ve olaylar gerçekleştikçe haber yapan objektif bir gazeteci topluluğuna sahip olmaktan daha iyi bir yol var mı?"[65]

Yönetimin verdiği bu güvencelere rağmen, soru orta yerde durmaya devam etti. Ordu sansür yapar mı? Gazeteciler kendilerini sansürler ederler mi? Bu kaygılar genellikle *Minneapolis Star Tribune*'da yer alan şu sözlerde yankılandı: "Yedikleri yemekten düşmandan korunmaya kadar her konuda o birliklere güvenmek durumunda oldukları için, (gazeteciler) objektifliklerini kaybederler ve 'güdümlü' hale gelirler."[66] İliştirilme süreci, iç cepheye aktarılan bilgiyi bozmuyor muydu? İliştirilenlerin, eleştirmenlerin kullandığı genel bir metaforla "alkış tutan" rolünü potansiyel olarak benimsedikleri dikkate alındığında, bu geçerli bir kaygı idi. Ne var ki bu kaygılar kısa ömürlü oldu. Whitman, en büyük kaygısı objektifliği kaybetmek değil, stratejik bilgiye tesadüfen ulaşmak için muhabir güvenliği ve potansiyeli olan ana-akım basınının planı için verilen neredeyse evrensel bir onayla karşılaştı. [67] Aslında birkaç yıl sonra, iliştirilmiş muhabirliğin yörüngesi, Pentagon sivil gazeteciliği bir kez daha özümsediğinde açıkça ortaya çıkacaktı. Ocak 2005'te yapılan Irak seçimleriyle birlikte, 800 olan özgün iliştirilmiş gazeteci sayısı, 150'ye inmişti. Temmuz 2007'de öykünün gelişmemesi ve tehlikenin artması nedeniyle, sayı dokuz gibi önemsiz bir düzeye indi. Pentagon, iliştirme yerine, savaş görüntülerini dağıtmak ve medyaya haber sağlamak için çok milyon dolarlık bir projeyi, DijitalVideo Dağıtım Sistemi'ni (DVIDS/DigitalVideo Distribution System) başlattı. "Askeri gazeteciler"in 16 mm.lik kamerayla çektikleri görüntüler ve askerlerle yapılan mülâkatlar, önceden hazırlanmış haber paketleri halinde servis edildi. Bu yeni "gazetecilik" uygulaması, 1980'lerden itibaren şirketlerin halkla ilişkiler dünyasında popüler olan video haber dağıtımına (VNR'ler) benziyordu.[68] Şirket medyasının (pahalı olmayan haberler) çıkarları ile askeri organın çıkarları (halkla ilişkiler), daha önce asla bu ölçüde kaynaşmamıştı.

İliştirilmiş gazeteciliğin ikinci ve belki daha da baskın bir etkisi, savaş gazeteciliğinin geçirdiği değişim idi. Savaş muhabiri, trençkotunu standart askeri üniformayla değiştirdi. Seyircinin önünde duran bu kişi, sanal bir asker konumundaydı; araçlara biniyor, karavanadan yiyor, tehlikeyle yüz yüze geliyor, bir asker olarak hayattan söz ediyordu.

Kuşkusuz bu yeni karakter, şirket medyasının olaya katılma arzusunun karşılanmasından ve Pentagon'un olumlu halkla ilişkiler arzusundan kaynaklanıyordu. Ancak iliştirilmiş muhabir, bütünüyle yeni bir gazetecilik performansı, yeni fakat giderek normatif bir anlamlar ve ilişkiler setiyle kodlanan askerileştirilmiş bir versiyondu. Bir bütün olarak televizyon savaş haberleri, bu savaş süper starının bir uzantısı, yeni ve temel bir gazetecilik göstergesi olarak yeniden yapılandırıldı. Tankın içindeki muhabir, ABD Ordusu'ndan söz ederken, doğal olarak "biz" diye konuşmaya başlamıştı. ABD'de masalarının başında oturan haber sunucuları da bu tutumu taklit ediyordu. İliştirilmiş gazeteciliğin performans yapısı, savaş zamanı yurttaşlığın ayrı bir "katılım" modeli ya da Robert Asen'in sözleriyle canlandırılmış bir "kamu girişimi tarzı" sağlıyordu.[69] Savaş zamanı gazeteciler, yurttaşlığın en ulaşılabilir ve görünebilir temsilcileri durumundaydı. İliştirilmiş muhabir, ekranı tek bir olay örgüsüyle dolduruyordu: gerçek zamanlı televizyonun gözü üzerinde olduğu halde, bir savaş mıntıkasında olmanın nasıl bir şey olduğunu gösteren bir sivil yarışmacı. Aslında iliştirilme olayı, sivil alanı realiti TV'nin interaktif heyecanları ve hazlarıyla dolu bir dördüncü cephe içinde yeniden düzenleyerek seyirciyi, kendi yerine geçen kişi aracılığıyla sahneye yansıtma işlevi gördü.

IV
Savaş Oyunları

Sony'nin ürettiği PlayStation 2'nin dağıtını, 2000 yılının Mart ayında küçük bir engele çarptı. Japon hükümeti oyun konsolunu, gerçek bir füze güdüm sistemi olarak kullanılabilecek kadar güçlü olduğu gerekçesiyle "konvansiyonel silahlarla bağlantılı genel amaçlı bir ürün" olarak sınıflandırdı. Dolayısıyla hükümet, dağıtımcıların özel bir lisans sağlamaları şartıyla PlayStation oyununa, ihracat denetimi uyguladı. Döviz ve Dış Ticaret Denetim Yasası, ilk kez bir oyun konsoluna ilişkin düzenlemede kullanılıyordu.[1] Bu esnada ABD Ordusu, denetim birimi PlayStation 2'den sonra modellenen "Dragon Runner"ı küçük, insansız, uzaktan kumandalı bir keşif aracını tasarlama sürecindeydi. Bu tasarım kararına pratik bir varsayım yol

açmıştı. Bu varsayıma göre, askere alınanlar bu aracı kullanmak için kısmi bir eğitim göreceklerdi. [2] Bu arada, silah imalatçısı Raytheon, insansız hava aracı Predator için video oyuncularından oluşan bir ekip kiraladı. Amaç, daha güçlü bir PlayStation'ı andıran, daha ergonomik ve daha gelişmiş bir kontrol mekanizması oluşturmaktı. Ayrıca aracın kontrol sistemi bir Xbox işlemcisini temel alıyordu.[3]

Savaş ile video oyunları arasındaki huzursuz ilişki, en azından birinci Körfez Savaşı'ndan bu yana, gündemden düşmeyen bir konu olmuştur. Şubat 1991'de yapılan bir basın toplantısında General Norman Schwarzkopf, kendisini Amerikalılara savaşın "bir video oyunu olmadığı"nı hatırlatmak zorunda hissetti.[4] Ne var ki on yıl sonra bu metafor, artık doğal karşılanıyordu. *Ottawa Citizen*'dan Janice Kennedy'nin sözleriyle:

"Ürkütücü yeşil bir gece göğüne nakşedilen o küçük nişan çaprazlarını ilk gördüğümüz gökyüzü aynı ama aradan neredeyse 12 yıl geçti, savaş, video oyunları ve bu ikisinin kaynaşmasına ilişkin çok sayıda söylenti ve saptırma vardı. Bir zekâ örneği sergileyerek savaş bir oyun değildir, diyorlardı. Önemli olan askerdi. Kullanılması gereken oydu."[5]

Aslında, tuhaf teknolojik birliktelikler, savaşın dolaylı sunumu ve yaşanan deneyimi iç cephede tarif eden dil, Schwarzkopf'un yanıldığını kanıtlanuştı. 9/11'den sonra gerçek savaş ve savaş oyunları ortak sınırları silerek birleşti. Televizyon haberlerinde, parlak ışıklar ve akıllı bomba kameralarıyla yapılan yayınlarda video oyunu metaforunun ötesine geçildiği görüldü. Televizyon yayınlarının içeriği, interaktif savaşa daha uyumlu medya ile rekabet halindeymiş gibi, mevcut oyun üretim değerleriyle dijital canlandırma yöntemlerini kullanarak olayları gereksiz biçimde yeniden yaratmaya başladı. Bu arada oyunlar da televizyon savaşını, sahnelenebilir gerçek zaman içinde, yeniden yaratmaya çalışıyordu.



Şekil 4.1 2003 Irak İşgali sırasında, haberlerde kullanılan video oyunu tarzında grafikler.

Okuruna "asker" olarak hitap eden Kennedy, video oyunu olarak savaşın önemli bir özelliğini ortaya koyar: karşıya geçmeye ve asker kimliği denemeye davet. XXI. yüzyıl savaş oyunları artık sadece askeri meselelerin uzak bir kopya modelini yansıtıyordu. Oyunlar, iç cepheyi ve savaş alanını çoklu kanallarla birleştirmektense bilgi çağı savaşının tamamlayıcı bir parçası haline geldi. Aslında onlar, kültür alanındaki askerileşmenin bir bağlantı noktasını, belki de en çok savaş temalı eğlence parkını, interaktif bir askeri heyecan gezisine dönüştüren bir aracı temsil eder. Buradaki hikâye göründüğünden biraz daha karmaşık olabilir; çünkü askeriye video oyunlarını iç eğitim amaçları bakımından yararlı bulmaktadır. Bu bölüm, askeri ve ticari alanlar arasında, sadece kendi başına bir yapı yaratmakla kalmayıp özgün askeri simülatörlere sivil bir arzu da yaratan, serbest akışlı bu ekonomiyi tanımlayarak başlıyor. Bölüm daha sonra, televizyon haberleri ile video oyunlarının gerçek zamanlı savaş sunumunda nasıl birleştiğini inceliyor. Savaş temalı oyunlar, malzeme ve öykü konusunda giderek gazeteci değerlendirmelerinden yararlanmakta, televizyon savaşı oyu-

nuna platform olarak hizmet etmektedir. Son olarak bölümde askere alma ve eğitim alanlarındaki gelişmeleri, özellikle ordunun yeni asker alma oyunu *America's Army* [Amerika'nın Ordusu] aracılığıyla popüler kültüre girme yöntemini izliyor. Bu oyun en çok, ordu markası altında, geniş bir "sanal askere alma" kültürünün resmileştirilmesini sağladı. Bu üçü ;eğitim, savaş ve askere alma, bir savaşın ekran mantığı içindeki eğilimlerini ayırır. Burada oyunlar, askeriyenin sivil zihniyeti özümsemesini sağlayan başlıca kanal olarak işlev görür.

EĞİTİM

2001 yılının Ekim ayında, NewYork ve Pentagon'a yapılan saldırılardan kısa süre sonra, sinema eleştirmeni Michael Medved, "Terörizmle savaşı bilgisayar oyunları mı kazanacak?" diye sordu.[6] Medved, 1983'te Disney'in EPCOT Merkezi'nde (Experimental Prototype Community of Tomorrow/Yarının Deneysel Prototip Topluluğu) bir grup öğrenciyle konuşan Ronald Reagan'ın dile getirdiği şu duyguları aktarıyor gibiydi: "Kokpitteki bilgisayarlı radar ekranı, bilgisayarlı video ekranından farklı değildir. 'Space Invaders' [Uzay İstilacıları] oynarken kaçış manevraları yapan ve peş peşe puan alan 12 yaşında bir çocuğu izlerken yarının pilotunun becerilerini değerlendirmiş olursunuz."[7] Askeri eğitimdeki gelişmeler bu umutları besliyordu. Soğuk Savaş'tan bu yana, asker eğitiminde simülatör kullanımı bir devrim yaratmıştır. [8] Bilgisayar eğitimi, büyük ve pahalı atış poligonu, uçuş ya da tank simülatörleriyle sınırlı olarak kullanılırken (bazıları çeyrek milyon dolara mal olur) şimdiki simülatörler, bilgisayarlar sayesinde neredeyse bütün eğitim alanlarına nüfuz etmiştir. *New York Times* muhabiri Amy Harmon şunu kaydeder: "Yeni olan, hem oyunların en alt düzeydeki piyade erlerine kadar yayılma tarzı, hem de Pentagon'un en üst düzeylerinde bu oyunların ele alındığı daha geniş vizyondur."[9] İngiltere Savaş Bakanlığı test kurumu Qinetiq'in, Savaş Deneyimi Teknik Yönetmeni Chris Morris, şu açıklamada bulunur:

"Uzun süredir uçuş ve araç simülasyonları kullanıyoruz. Ancak piyadeler için gerçekçi bir sentetik ortam yaratmak çok daha zor. Zihinsel ve yöntemsel konular üzerinde yoğunlaşmaya karar verdik, böylece de-

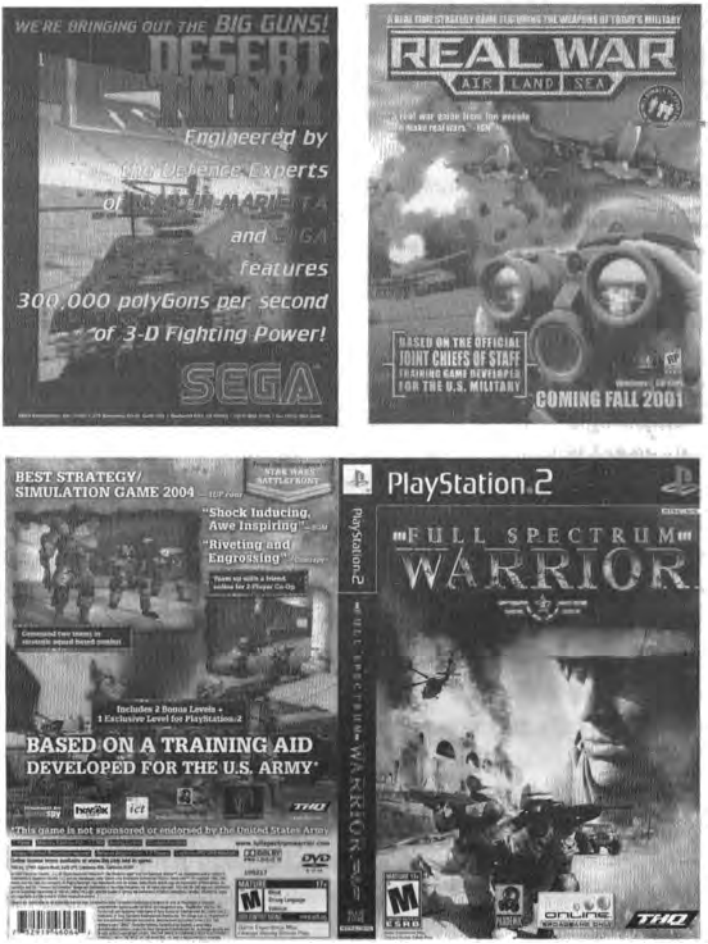
gişiklik yapabileceğimiz bir bilgisayar oyunu aramaya başladık."[10]

Bu arada ABD'de de Orlando'daki Ordu Simülasyon Merkezi Müdürü Michael Macedonia'nın benzer bir hayali vardı. Macedonia, 2004 yılında AWE'de (Asimetrik Savaş Ortamı), bir "sanal Afganistan" programını başlattı. Program, 24 saat devam eden sanal bir savaş alanı eğitimi için binlerce bilgisayar arasında bağlantı kuruyordu. Aynı yıl içinde, Savunma Bakanlığı'na bağlı ABD Birleşik Kuvvetler Komutanlığı, kent ayaklanmalarına ilişkin eğitim vermek için iki dev süper bilgisayarı birleştiren, 195 000 dolarlık "Urban Resolve"un (Kentsel Dönüşüm) testlerine başladı. Sistem en son teknolojiyi yansıtıyor, iktidarın devre dışı kaldığı kent savaş stratejisine uygun durumlar oluşturmak için karmaşık bir yapay zekâ yazılımı kullanıyordu.[11] Macedonia'nın umudu, 1985'te yayımlanan bilim kurgu romanı *Ender's Game*'e benzer bir yöntemi yeniden yaratmaktı. Bu romanda, bir bilgisayar oyununda bilinmeyen yaratıklarla savaşan ve dünyayı gerçekten kurtardıklarını fark eden, bir grup genç anlatılıyordu. Roman, Macedonia'nın itiraf ettiği gibi, AWE'nin tasarımında "çok etkili" olmuştu.[12]

Çöl Fırtınası ile Irak'ın Özgürlüğü Harekâtı arasında geçen dönemde oyunlar ve oyun teknolojisi, aradaki sınırı düzenli biçimde geçerek askeri uygulamalardan ticari uygulamalara yöneldi. Belki de ortamın doğasından ötürü, askeriye ile oyun endüstrileri arasındaki ilişkiler daha interaktif ve daha denetimliydi. Aslında, gerek J. C. Herz'in "askeri eğlence tesisi" gerek James Der Derian'ın "askeri-endüstriyel-medya-eğlence ağı", özgül olarak, eğitim simülatörleri alanı ile diğer teknolojilerin işbirliğini tanımlamak için icat edildi.[13] Mesela, 1990'larda Sega oyun sistemleri, Lockheed Martin için simülatör donanımı geliştirdi. Lockheed de Sega oyun modülleri için gerekli olan mikro devreleri imal etti. Bu dönemde de Sega, *Desert Tank* (1994) [Çöl Tankı] gibi Lockheed simülatörlerini ticari kullanıma uyarladı. Herz'e göre, popüler ticari helikopter simülatörü *Apache: Longbow* (1996) ilk kez, "McDonnell Douglas'ın özenli yardımlarıyla Fort Bragg askeri üssünün yakınlarındaki, Kuzey Carolina girişim bölgesinin merkezinde" geliştirildi.[14]

Bu trend on yıl boyunca sürdü. 1997'de savunma müteahhidi OC A.Ş., ABD Genel Kurmay Başkanlığı için "genel doktrin" ya da as-

keri branşların eşgüdümü için tasarlanan Joint Force Employment adlı bir askeri strateji simülasyon oyunu geliştirdi. Simülatör, sahradaki askeri güçlerin, bir tanrı gözü perspektifinden gerçek zamanlı stratejik (RTS) denetimini canlandırıyordu. Tasarımcılar, doğal olarak, simülatörün öncülünü doğrudan ABD dış siyasetinden alıyor, Rus tipi bir mühimmat deposuna giren bir terörist grubu, Bağımsız Kurtuluş Ordusu'nu (ILA) hipotetik olarak varsayıyordu. ABD ya da ILA rolünü benimseyen oyuncular, psikolojik harekâtların (bildirilerle), propaganda ve medya kampanyalarının yanı sıra, konvansiyonel savaşa giriyorlardı. Oyunu tasarlayanlar sonunda bunu heyecanlı bir video oyunu haline getirebildi ve *Real War* adıyla sanki bir kehanet gibi, 11 Eylül 2001 tarihinde piyasaya sürmeyi planladı. O kader günü geldiğinde, dağıtımcı firma Simon and Schuster Interactive, muhtemelen kötü bir etki yaratacağı düşüncesiyle oyunu piyasadan çekti. 27 Eylül'de şirket tutumunu değiştirmiş ve oyun yerel Best Buy'ın raflarında yerini almıştı. Şirketin sözcülerinden biri, *Real War*'ın 9/11'den sonra kabul edildiğini kaydetti: "Teröristleri havaya uçuruyorsunuz. Bazıları zamanlamanın mükemmel olduğunu düşünüyor."[15]



Şekil 4.2 Ticari askeri simülatör tanıtınları. *Desert Tank* (1994), *Real War* (2000) reklamı ve *Full Warrior* (2004) box kapağı.

Real War'un yanı sıra, Pentagon da piyade erlerini eğitmek için yeni bir simülatör tasarımına yetki verdi. Oyun yönetmeni Wil Stahl'a göre, "Ordu'nun asıl hedefi bir tür ekip oyunuydu. Bu, 11 Eylül ön-

cesiydi ve onlar askere alınanların ara sıra oynamayı seçecekleri, ancak kendilerine öğretilenleri de pekiştirecekleri bir şey istiyorlardı."[16] Sonuçta ortaya *Full Spectrum Warrior* çıktı. Bu oyun dört dörtlük bir "taktik karar alma antrenörü" ve birinci tekil şahıs bir avcı erini, ekip becerileriyle birleştiriyordu. Oyunun öyküsü, Zekistan adında kurgusal bir Ortadoğu ülkesini ve "Taliban ile yönetime sadık Iraklılar"dan oluşan bir çeteyi yöneten, eski bir Mücahidin lideri ve diktatör olduğu farz edilen, Muhammed Cabbur El-Afad adlı bir karakterin devrilmesini kapsıyordu. 9/11 sonrası kültürde, bu türden temalar kitleleri etkileme potansiyeline sahipti. Pentagon'la birlikte çalışan özel oyun tasarımcısı THQ, bu eğitim simülatörünü piyasaya sürmeyi düşünüyordu.[17] 2003 yılında ve ABD'nin ilk Irak İşgali'nin orta yerinde, THQ olası bir Körfez Savaşı temalı video oyununa halkın ne kadar duyarlı olduğunu araştırdı. Sonuç, böyle bir oyunun çok popüler olacağını gösteriyordu. Oyunun "kötü ve istismar edici" olduğunu söyleyenlerin oranı sadece % 8 idi.[18] THQ, *Full Spectrum*'u 2004'de Xbox ticari piyasasına sürdü. Bunu bir yıl sonra oyunun devamı olan *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* izledi. Kara Kuvvetleri'ni izleyen Deniz Kuvvetleri, özel yazılım şirketi Destineer'ın yardımıyla, *Close Combat: First to Fight* adlı, Beyrut tabanlı bir kara eğitim oyunu geliştirdi. Oyun 1996'dan beri var olan *Close Combat* dizilerinin bir eki olarak 2005'te Xbox ve PC için ticari olarak piyasaya sürüldü. [19] Bu oyunların yaşam süreci, mevcut olaylar bağlamında askeriye ile ticari oyun yapımcıları arasında devam eden kurumsal anlaşmaları ortaya koyar.

Askeri ve ticari varlıklar arasındaki işbirliğinin, normal olarak en ileri teknolojinin askeri kullanımından eve giden bir yol izleyeceği varsayılabilirdi. Pek çok teknolojinin izlediği standart yol budur. Fakat pek çok oyunun bu yolu izlemesine karşın, tersi bir norm haline geldi. Atari oyunu *Battle Zone* (1980) ilk gerçekçi 3D (üç boyut) ortamlarından birini sağladı. Daha sonra ordu, oyun yapımcılarını bir tank eğitim simülatörü üretmekle görevlendirdi.[20] Ticari oyun piyasası patlama yaparken ordu, mümkün olduğu kadar hızlı biçimde modifiye edilmiş ticari oyunları (mod'lar) hizmete soktu. Daha yeni bir örnek, Deniz Piyadeleri'nin, ilk özgün avcı eri oyunu *Doom*'u kullanmasıdır. Bir mod olan *Marine Doom,* Deniz Piyade Teğmeni Scott Barnett ve Çavuş Dan Snyder tarafından geliştirildi.

Onlardan, iç savaş oyunu piyasasını asker eğitiminde kullanılabilecek bir şey bulmak için taramaları istenmişti. Barnett, teknik okulu bitirdikten sonra Quantico,Virginia üssündeki Modelleme ve Simülasyon bürosunda görevlendirildiğini ve önceleri bürosundaki bilgisayarda *Doom*'un bir kopyasını bulundurduğu için üstlerinden azar işittiğini anlatarak ekler. "Bunu bir isyan hareketi olarak yorumladılar. Oysa şimdi *Doom*'u Deniz Piyade sınıfı içinde kurumlaştırıyorum."[21] Askeriyenin, oyunun sahada tekrarlamalı karar almayı öğretme konusunda faydalı olduğunu görmesinden sonra, 1997 tarihli ilk versiyon, ticari birinci tekil şahıs avcı erlerinin daha ileri düzeyde askeri kullanımı için bir prototip olarak hizmet etti. 1999'da Deniz Kuvvetleri, Jane's Combat Simulations'ın ürettiği *Fleet Command*'ın ticari versiyonunu kullandı. 2001'de Kara Kuvvetleri Ubi Soft Entertainment'in ürettiği *Tom Clancy's Rogue Spear: Black Thorn*'u, askerlere kent bölgelerinde teröristlerle savaş eğitimi vermek için kullanmaya başladı.[22] Oyun yapımcısı Bohemian Interactive, 2001 tarihli taktik avcı eri oyunu *Operation Flashpoint*'i, *Virtual Battlespace* olarak bilinen Deniz Piyadeleri eğitim simülatörü için uyarladı. Şirket, oyunun güncelleştirilmiş versiyonu *Armed Assualt*'u, 2007'deki *Virtual Battlespace 2* gibi, Deniz Piyadeleri'ne uyarladı. [23] İngiltere Savunma Bakanlığı, DIVE (İndirilmiş Piyade Sanal Ortamı) olarak bilinen bir projede, bilim kurgusal bir avcı eri modu olan *Half-Life*'ı kullandı.[24] Gizli Servis, CIA, FBI ve diğer yasa uygulayıcı kurumlar, benzer uygulamalara ilgi duydukları-nı ifade ettiler. [25]

Bu türden işbirliklerini kolaylaştırmak için 2000 yılında, Savunma Bakanlığı, Güney California Yaratıcı Teknolojiler Enstitüsü Üniversitesi'ni (ICT) kurdu. Savunma Bakanlığı'nın sağladığı 45 milyon dolarla kurulan ICT, Hollywood yetenekleri, akademi, oyuncak yapımcıları ve oyun endüstrisindekileri orduya yardımcı olacak bir karışım halinde bir araya getirdi. Burada, oyuncak yapımcıları fütüristik silahlar için fikir üretimine yardımcı oluyor; akademi, kent savaşı ve psikolojik harekâtlar için stratejiler öneriyor; ve set tasarımcıları sanal ortamların yaratılmasına yardımcı oluyordu. ICT'nin Eğlence Teknoloji Merkezi, askeri simülasyon için gerekli olan işbirliğinin merkezi oldu. Ortaklık sadece orduya yararlı olmakla kalmıyordu, Sony gibi devler, yazılım geliştirme faaliyetine yardımcı olacağı umuduyla mer-

keze bağışta bulunuyordu.[26] Bu türden ortaklıklar, ticari oyun geliştirenlerin, halkın denemek için sabırsızlandığı yeni silah sistemlerinin en güncel ayrıntılarına ulaşmasına izin verir. Böylece ICT, bütün bir alanı kapsayacak şekilde harekete geçirilen çok daha geniş bir askeri-ticari işbirliğinin yoğunlaşmasını ifade eder. Bu türden kurumlar askeri organın sürekli ve artan bir bölümüdür. Örnek vermek gerekirse 2007'de ordu, Kara Kuvvetleri'nin Ulusal Simülasyon Merkezi'nin bir parçası olan, Eğitim ve Doktrin Komutanlığı Oyun Projesi Bürosu adında, sadece oyun tasarımıyla uğraşan bir merkez kurdu.[27]

Bu faaliyetlere ilişkin pek çok tartışma vardır. Ordu içinde pek çok kişi simülatörlerin uygunluğunu ve etkinliğini, bunlar kitlesel ölçekte kullanılırken bile, sorgulamaktadır. Bu türden oyunlar sivil hayata aktarılırken oyunculara öldürmeyi öğretmek için özel olarak tasarlanan oyunların psikolojik etkilerine ilişkin, "Columbine" tartışmaları sürmektedir. Bu sorular önemli olmakla birlikte, buradaki esas soru, savaş temalı oyunların sivil alanı nasıl yeniden yapılandırdığıdır. Kuşkusuz, kolektif olarak göz yumulan devlet şiddetinde olduğu gibi, tetiği bizzat çekmeyi gerektirmeyen öldürme yöntemleri vardır. Bu en az sorulan sorulardan biridir: Video oyunlarının, "nasıl" öldürüleceğini gösterirken, "niçin" öldürüldüğü konusunda aktardıkları bir şey var mıdır? Savaş oyunlarının realiti TV tarzı savaş haberleriyle giderek benzeşmesi dikkate alındığında, bu, özellikle acilen yanıtlanması gereken bir sorudur.

SAVAŞ

9/11 saldırıları ve Afganistan ile Irak'ta süren savaş, piyasa için üretilen savaş temalı video oyunu satışlarında bir patlama yarattı. *Wired* dergisi bu ve diğer savaş oyunlarının en çok 2003 Noel sezonunda popüler olduğunu kaydeder.[28] Bunların arasında, her ikisi de II. Dünya Savaşı aksiyonlarını konu edinen, *Prisoner of War* ve çok başarılı devam filmi *Medal of Honor: Frontline* gibi başlıklar vardı.[29] Daha yeni askeri müdahaleleri oynayanlar da vardı. Jerry Bruckheimer'ın filminin verdiği oyun duygusundan esinlenen *Delta Force: Black Hawk Down*, oyuncuları savaş kumandanlarının arandığı bir Mogadişu, Somali

turuna çıkarıyordu. *Conflict: Desert Storm*, oyunculara birinci Körfez Savaşı'nı yeniden canlandırma şansı veriyordu. Bu sahne, oyuna büyük bir ün kazandırdığı kuşku götürmeyen güncel Irak İşgali'nden çok farklı değildi. Özel harekâtlar, polis güçleri ve isyancı avı üzerinde odaklanan oyunlar özellikle rağbet görüyordu. Örnekler, oyuncuların örtülü harekât ekiplerinin bir parçası haline geldiği *Tom Clancy* dizilerini kapsıyordu: *Splinter Cell*, *Rainbow Six*, *Ghost Recon*, *Raven Shield*. *SOCOM: Navy Seals* ses tanıma yazılımı sayesinde popüler oldu. Oyuncu, kulaklığını takarak takım üyeleriyle tıpkı gerçek askerler gibi iletişim kurabiliyordu.

9/11 sonrası savaş oyunu ortamı, saf savaş deneyimini serbestçe tüketme yeteneğiyle araya girmeyi mümkün kılabilen anlatılardan kaçınma eğilimindeydi. Oyunlar, savaş bilgeliğini ölçmek için kullanılan her türlü ölçütü kapsayarak yasal, etik, moral ya da ideolojik kaygılardan kaçınma eğilimi gösteriyordu. Aslında, bu oyun anlatılarında ifade edilen temel bir "ideoloji" varsa o da diplomasiye yönelik belirgin bir aşağılama ve terörle savaş retoriğiyle tutarlı güç kullanma tercihidir (Başkan Bush'un sürekli tekrarladığı, "Teröristlerle görüşmeyeceğiz" sözündeki gibi). Oyun promosyonları ve reklamları da benzer bir masal anlatmaktadır. *Conflict: Desert Storm*'un hem reklamlarında hem de oyun kutularındaki alt başlığı şudur: "Diplomatlar Yok. Müzakere Yok. Teslim Olmak Yok." Deus Ex'in *Invisible War*'ı için basılan bir reklam metni, "bilinmezlerle dolu, yetkilendirilmemiş, durdurulamaz" bir "geleceğin terörle savaşı" kapsamında yurttaşlığın tükenişini sergiler. *Tom Clancy's Rainbow Six* dizileri için hazırlanan promosyonlar, bu temanın daha karmaşık bir versiyonunu sunar. Bir dizi dergi reklamında *Rainbow Six 3: Raven Shield,* sayfaya iliştirilmiş gazete kupürleriyle başlamaktadır. Başlıkta okunan sözler şunlardır: "Yabancı Büyükelçilerin Venezuela'daki Teröristlerle Yüz Yüze Barış Müzakereleri Raporu" ve "Diplomasi Amerika'nın Endonezya Krizine Son Vermek için Başvurduğu Esas Silahtır." Alttaki gerçek durumu görmek için bu iliştirilmiş kupürleri çekerek sayfadan ayırmak gerekir. Gerçek durum ise şudur: silahlı özel harekât birlikleri güç kullanarak görevlerini yerine getirmektedir. Bu II. Dünya Savaşı'ndan bu yana pek çok örtülü ABD askeri müdahalesi (geçerken belirtelim, hem Endonezya hem de Venezuela'yı kapsar) için doğru olsa da

bu türden reklamlar, olayı hem doğallaştırmakta hem de övmektedir. *Tom Clancy's Rainbow Six* için hazırlanan televizyon reklamları, hem canlı hem de bilgisayar tarafından yaratılmış siyah giysili askerleri gösterir. Bu askerler sinsice ilerlemekte ve önlerine çıkan her şeyi havaya uçurmakta, arka planda ise bir önceki ulusal marş "Amerika" ya da Bağlılık Yemini'nden bazı sözler, genç bir çocuk tarafından söylenmektedir. Bu birliktelik, oyunu haz veren bir sınır aşımı konumuna yerleştirerek bir masumiyet kaybı temasını tekrarlamaktadır. *Tom Clancy's Splinter Cell* reklamlarındaki anlatıcı, şu dizeleri tekrarlar: "Amerikan özgürlüklerinin korunması için gerekli olan beşinci özgürlüğe ,casusluk, çalma, yıkma ve katletme hakkına, tek başıma sahibim." Araç tamponlarına yapıştırılan pullarda yer alan "Özgürlük özgür değildir" sözleri, bu reklamları çerçeveler. Normal olarak bu slogan, özgürlüğün fedakârlığı gerektirdiğini söylemektedir. Oyunun bağlamı içinde kazandığı anlam ise oldukça gizemlidir. Aslında buradan, "bu büyük bir oyundur; fakat oldukça yüklü bir para ödemeniz gerekir" anlamı da çıkarılabilir. Belki de oynamak için bazı değerleri feda etmek gerektiği söylenmektedir. Ya da daha geniş bir reklam temasını aktararak küstahça bir tutumla özgürlüğün, sadece anlamsız bir klişe olduğu ima edilmektedir. [30]

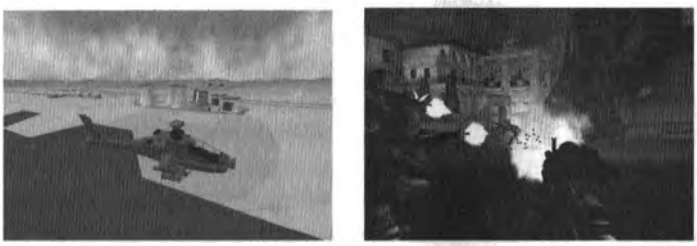
Bu temaların ötesinde, video oyunu olarak savaşın gerçek anlamı savaşa zamansal yakınlığında yatar. 9/11'den sonra oyun yapımcılarının, oyunlar ile savaşın gerçekliklerinin yakınlaştırılmasına duyarlı oldukları görülür. *Medal of Honor* ve *Command and Conquer* gibi ürünler yayımlayan, Electronic Arts'ın sözcüsü Jeff Brown, "Oyunlarımız ile mevcut olayların gerçekliği arasında önemli bir fiziksel ve psikolojik mesafe vardır" diyerek kamuoyuna bir hatırlatma yapmayı gerekli görse de[31] şirket, bu yapay tavrı kısa süre içinde terk etti. Sözgelimi 2008 yılında EA, *Army of Two*'yu çıkardı. Oyunun örgüsü iki özel askeri şirketin çevresinde döner. Bu şirketler kurgusal bir "güvenlik ve strateji şirketi" için çalışırlar. Burad, gerçek hayattaki en büyük şirketlerden biri olan Blackwater USA ile bir analoji yapılmaktadır.[32] Oyunda iki kiralık asker, terörle savaşarak dünyayı dolaşmaktadır. EA Montreal'deki üretici Reid Schneider, fikrin cazibesini şu sözlerle açıklamaktadır: "Bu adamlar gri bir bölgede faaliyet gösteriyorlar. Onlar paralı asker. Paralarını hemen her zaman nakit olarak alıyorlar.

Eğlenceli bir oyun olmanın yanı sıra, sadece ABD'de değil dünyanın hemen her ülkesinde insanları düşünmeye yöneltiyor."[33] Bu doğruydu. Blackwater on yedi Iraklı sivilin hiçbir kışkırtma olmadan katledilmesi nedeniyle soruşturulduğu için insanlar, paralı askerleri özellikle düşünüyordu. Schneider bu haberlerin satışları azaltacağı yerde "ilgi uyandırdığı", oyun yapımcılarının bu dönemde ortaya çıkan suçluluk aurasının peşine takıldıkları sonucuna vardı.[34]

Army of Two, savaş oyunları ile savaşın daha geniş zamansal yakınlaşmasının bir belirtisidir. Patrick Crogan, önce bu türden oyunların "iç alanı kapsayarak" sosyal hayatın askerileştirilmesinde bir rol oynadığını kabul ederek bu soruna, başlangıç niteliğinde bir yaklaşma yöntemi sağlar.[35] Crogan, savaş oyunlarının aynı zamanda bir "ileriye dönük dürtü"yle yönlendirildikleri ölçüde, zamanı yeniden biçimlendirme eğilimi gösterdiğini öne sürer. Oyunlar, kendisinin "oyun zamanı" dediği, alışkanlık yaratan bir tarih tarzını güçlendirir. Bu, sürekli bir eylem ve etik düşünceyi baskılama söyleminden yana olan bir zamansal estetiktir. Sözgelimi, "tarih" filmi *Pearl Harbor*'da (2001) bu estetiğin yer aldığını kaydeder ve bunun neden bir video oyunu gibi yorumlandığını açıklar. Crogan'ın oyun zamanı kavramı, tarihsel boşluğu kapamak için ileriye dönük dürtüyü açıklayacak şekilde genişletilebilir. Yani, oyun zamanının mantığı, gerçek dünya olayları ile onları gerçek zaman içinde yeniden yaratma ve "oynama" yeteneği arasındaki zamansal boşluğu kapatma eğilimi de gösterir. Bu, televizyon savaşının, neden tempo değişiklikleriyle uyumlu bir video oyununu andırdığını açıklar. Bu tempo, "randevuyla savaş"ın başlamasını, kamusal geri sayımları ve kırmızı çizgileri, gerçek zamanlı yayını ve diğer önemli zaman göstergelerini de kapsar.[36] 1991'de Körfez Savaşı sırasında George Gerbner gibi bilim insanları, televize medya seyir tarzı olarak propaganda amaçlı "anlık tarih" imalatına göndermede bulundu.[37] On yıl sonra Irak'a Özgürlük Harekâtı'nın interaktif türü, etik düşünceyle ilgili hiçbir iz bırakmayarak sadece canlı, interaktif ve her yerde sunulan bir yayınla tarihi imal edecek yerde, onu imha etti.

Aslında savaş oyunları bizatihi savaşlardan etkilendi.[38] Haberlerde verilen çatışma ile oyunun hazırlanması arasındaki zamansal kopukluk, evreler halinde ortadan kalktı. 1991'deki Çöl Fırtınası Harekâtı, oyun yapımcılarına, gayet iyi düzenlenmiş bir televizyon savaşıyla

yaratılan tüketici talebi konusunda ders verdi. Körfez Savaşı temalı oyunlar, savaşla birlikte ortaya çıktı. Bunlar, Libya'nın fethedilmemiş son ülke olduğu *LHX Attack Chopper'ı*; oyunculara Saddamcı "General Kilbaba"yı (bebek katili?) yenilgiye uğratmak için Apache helikopteriyle uçma fırsatı veren *EA*'nın *Desert Strike: Return to the Gulf*'unu; Irak'ta görev yapan *F-15 Strike Eagle III*'ü; ve birinci şahıs tank simülatörü *Super Battletank: War in the Gulf*'u kapsıyordu. Ardından, *Super Battletank 2* (1994) gibi devam yapımları geldi. Güçlü gerçekçilik talebini kavrayan oyun üreticileri, çoğu 1990'ların ortasında üretilen eğitim simülatörlerini piyasaya sürmek için Pentagon ve askeri müteahitlerle iş yapmaya başladı.



Şekil 4.3 Piyasaya sürülen iki askeri simülatör kuşağından görüntüler. (Solda) Apache: *Longbow* (1996) ve (sağda) *Close Combat: First to Fight* (2005).

Oyun yapımcıları piyasa araştırması yaptıktan sonra, Irak'ın Özgürlüğü Harekâtı'nın başlama vuruşunun yapılacağı, 20 Mart 2003'e gayet iyi hazırlandılar. Piyasaya sürülen en popüler çöl savaşı oyunlarından birini, *Conflict: Desert Storm*'u ele alalım. Bu oyun 2002'nin sonunda, ABD Irak'ı işgal etme ve yıkma niyetlerini açıkça dile getirdiği sırada piyasaya çıktı. TV yayınlarına göz atan biri, saldırı anına ayarlı saatler ile birlik intikallerine ilişkin öyküler arasında sıkışıp kaldığını görebiliyordu. Buna bir de oyun için hazırlanan bir ilan ekleniyordu. İlanda Saddam Hüseyin'in bıyıklı yüzü tüfek çaprazından görülüyordu. (Oyunda bu karaktere General Aziz deniyordu ki muhtemelen, Hüseyin'in Yardımcısı Tarık Aziz kastediliyordu.) Oyun yapımcıları,

uzun işgalin başladığı Ekim 2003'te *Conflict Desert Storm II:Back to Baghdad*'ı piyasaya sürdüler. Slogan, "Özgürlük Kalıcı Olacak" oyunun, tam da çatışmanın orta yerinde piyasaya sürülmesinin amaçlandığını doğruluyordu. 2002 yılının Aralık ayında yazılım şirketi Rtzen, Irak'ın Özgürlüğü Harekâtı beklentisiyle popüler II. Dünya Savaşı oyunu *Battlefield 1942*'de değişiklik yaptı. Sonuç, 2003 Nisanı'nda 250 000 kez indirilen *Desert Combat* idi.[39] 3DO'nun, oyuncuların "görevi tamamlamak" için Bağdat'a saldırmalarını sağlayan tank tabanlı *Gulf War: Operation Desert Hammer* oyunu, 2003 yığınağı ve işgali sırasında satışlarını üçe katladı.[40] Bir diğer savaştan yararlanma girişiminde, PlayStation imalatçısı Sony, 21 Mart 2003'te, yani ABD Ordusu'nun şok ve dehşet adı verilen stratejisinin Bağdat'a uygulandığı gün, "şok ve dehşet" sözünü ticari marka haline getirme girişiminde bulundu. Bu tür işlerle uğraşan otuz şirketin en büyüğü olan Sony, video oyunlarını pazarlamak için bu sloganı kullanmayı planlamıştı. Şirket, belki de "savaşı video oyununa dönüştürme" eleştirisinden kaçınmak için bir ay sonra haklarından vazgeçti.[41]

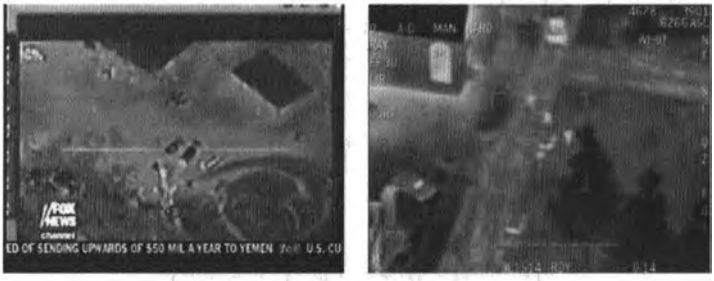


Şekil 4.4 (yukarıda) *Desert Strike: Return to the Gulf*'dan (1992) iki görüntü; (altta) ikisi de Irak İşgali sırasında piyasaya sürülen *Conflict: Desert Storm* (2002) ve *Conflict Desert Storm II: Back to Baghdad*'ın (2003) reklam görüntüleri.

En çok satış yapan oyunlardan biri, *Call of Duty*, 2007'de oyunun *Modern Warfare* başlıklı dördüncü versiyonunu piyasaya sürdü. Bu oyun, dünya çapında en yüksek satışı yaptı.[42] II. Dünya Savaşı senaryoları üretme geçmişinden kopan bu bölüm, Ortadoğu'daki çatışmaları canlandırıyor ve büyüyen bir rakibe, Rusya'ya dikkati çekiyordu. Oyundaki "Yukarıdan Ölüm" adlı bir seviyede oyuncu, büyük çaplı bir makineli tüfek ve top taşıyan bir AC-130 Spectre helikopteri kullanır. Gelişmiş bir kızılötesi görüş sistemi sayesinde AC-130, pilotlar ona Kuran'da geçen ölüm meleği Azrail'in adını vermişlerdir, yer hedeflerini, özellikle personeli saptayabilmektedir. AC-130, Afganistan ve Irak İşgalleri sırasında da Pentagon periyodik olarak kızılötesi görüntüleri medyaya dağıttıkça, halkta büyük bir ilgi uyandırdı. Kaçışan ve havaya uçan hayalet benzeri, küçük insan şekilleri, ölüme göndermede bulunan temiz televizyon savaşına belki de en yakın türdü. *Modern Warfare*'in "Yukarıdan Ölüm" bölümü, helikopterin hedef görüşünü, oyuncuya "pilot sensin" "Yak onları" ve Vietnam'ın kötü şöhretli serbest atış mıntıkalarını hatırlatarak "Köydeki her şeyi çıkartın" diyen telsiz seslerini birebir canlandırmaktadır. Sesler oyuncuya neler hissetmesi gerektiğini söylemekte; "Çok güzel, canlarına okudun, aşağıda, sadece birkaç küçük parça görülüyor" diyerek onu kutlamakta; "Tam isabet" ya da kaygısız bir neşeyle "Badoom!" diyerek coşturmaktadır. Oyun, kişinin televizyon haberlerinde ve YouTube'da çok popüler olan videoları oynamasını sağlamaktadır. Aslında, gerçek ile oyun arasındaki farklılığın ne olduğunu söylemek zordur. Bir oyuncu, oyundan aldığı sahneleri YouTube'a ekledi ve çok sayıda insanı aldattı. Seyircilerden biri şu yorumda bulundu: "Hiç bitmesin istiyorum, bu ne biçim ateş gücü!" Videonun oyundan alındığı keşfedildiğinde, bir başka kullanıcı bunu yapanları şu sözlerle fırçaladı:

"COD4 oyunundan aldığın videoları gerçek hayatmış gibi buraya koymaktan vazgeç. Lanet olsun. O havlu kafalıları defeden gerçek bir AC-130 bombardımanı ararken karşımda, 2 milyon insanın kafalandığı bir çocuk oyunu görmek istemiyorum. Ok!"

YouTube'un bir başka yerinde, gerçek bir AC-130 videosu şu etiketi taşıyordu: "Dikkat: Bu bir Call of Duty 4 sahnesi değil!"[43]



Şekil 4.5 İki video savaş oyunu. (solda) Afganistan'da bir AC-130 helikopter harekâtının *Fox News*'dan verilen görüntüleri ve (sağda) oyuncuların benzer görüntüler üzerinden oynamalarını sağlayan, *Call of Duty 4* oyunundaki "Yukarıdan Ölüm" başlıklı AC-130 helikopter görüntüsü.

Kuma/War gibi oyunlar, gerçek zamanlı dizilerde, yaklaşık savaş trendi olarak daha fazla yaygınlık kazanacak gibi duruyor. *Kuma/War*, bir grup emekli subayın 2004 yılında kurduğu, New York merkezli bağımsız bir ticari şirketin, Kuma, LLC'nin, yönettiği bir tekil avcı eri ve bir websitesi (www.kumawar.com) için bulunmuş bir isimdir. Oyunun hedef kitlesi yaş ortalaması 26 olan, teknolojiye yatkın, medya izleyicisi yetişkinlerdir. [44] *Kuma/War* ayda birkaç dolar karşılığında oyunculara, televizyon haberlerinde sadece birkaç hafta önce gösterilen, dramatik askeri sahneleri yeniden yaşama şansı vermektedir. Oyun, tanıtım konusunda History Channel ve Spike TV'yle işbirliği yaptı. CEO Keith Halper'ın deyişiyle *Kuma/War* "haberler ile oyun arası"dır. "Olup bitenleri daha iyi anlamaları için insanları TV'de yorumlanan ya da görülen durumların ortasına yerleştirmek istedik."[45] Daha açık sözlü bir anında Halper şu iddiada bulundu: "Yapmaya çalıştığımız iş, bir haber örgütlemesidir."[46] Oyunun tasarımcıları, bu amaçla her misyonu 3-D topografisine, önemli karakterlere, donanıma ve askeri istihbarata uygunluk bakımından araştırmakta ve bütün bunları, gayet titiz biçimde yeniden canlandırmaktadır. Oyun, her bir misyon için oyunculara online makaleler, televizyon klipler, mülâkatlar, uydu görüntüler ve silah tanıtımlarıyla bilgi verir. Mesela, misyonlardan biri, Saddam Hüseyin'in oğulları Uday ve Kusay'ın

öldürüldükleri Irak'ın Musul kentinin, ABD güçleri tarafından kuşatılmasını canlandırmaktır. Tasarımcılar burada çatışma bölgesini, merdivenlere ve balkonlara kadar canlandırır. Oyuncu, hava indirme birliğinden yana oynamaya davet edilir. Birliğin görevi Baasçı askerlerin savunma hattını yararak kardeşleri saklandıkları yerden çıkarmaktı. Oyuncular, başlamadan önce, gerçek savaş haberi videolarını, emekli bir Deniz Piyade generaliyle yapılan mülâkatı izlemekte; bir oyun analistinden gerekli ipuçlarını almaktadır. Ne var ki bütün savaş, haberleri oyunu beslemeye uygun değildi. Mesela, Haiti Devlet Başkanı Jean Bertrand Aristide'ye karşı 2004'de yapılan ABD destekli darbe, *Kuma/War* tasarımcıları tarafından oynanabilir bulunmadı. "Burada taktik bakımdan önem taşıyan herhangi bir şey görünmüyordu" diyerek durumu açıkladı Harper. İş yapacak bir oyunun tüketilebilir bir olay olarak belirlenmesi gerekir, diyordu.[47]

Kuma/War, daima sıkıştırılan "yayın akışını"nın etrafında dönüp dururken güncel olaylara ayak uydurma baskısı muazzamdır. Halper'a göre şirket", terörizmle savaşa ilişkin bilgiler üzerinde düşünmek dışında hiçbir şey yapmayan bir araştırmacılar ekibi"ne sahiptir. Hedef, gerçek zamanlı haberlerle denkleşen hassas bir eşzamanlılık sağlamaktır. "Bir sonraki aşamada neler olabileceğini kestirmemize yardımcı olan, çok uzmanlaşmış bilgiler toplayarak başlıyoruz."[48] Böylece oyun, iliştirilmiş muhabir deyiminin mantıksal bir uzantısı haline gelir; muhabirin bile sağlayamayacağı bir iliştirilmişlik halini karşılar. Oyun, bunu yaparken iliştirilmiş gazeteciliğin miyopluğunu artırır. Halper'e göre, "Buradaki fikir, diğer haber kaynakları gibi geniş haber gündemleri üzerinde sığlaşmaktan çok, sadece birkaç olaya derinlemesine girmektir."[49] Bu örnekte, "derinlemesine girmek" tarih ve bağlamdan çok oyunun lojistiğini derinlemesine aktarmak anlamına gelir. Sonuç olarak *Independent*, haklı olarak *Kuma/War*'a "kaşınan tetik parmaklı CNN" dedi.[50] *Kuma/War*'un kaşınan parmağı, zaman zaman önce ateş edip sonra sorgulamaya neden olmaktadır. Mesela, 2005 yılının sonunda oyun, Özel Kuvvetler'in uranyum üretim tesislerini imha etmek için İran'a sızdığı bir senaryoyu piyasaya sürdü. O sırada ABD, İran'la resmi ve kamuya açık bir müzakere süreci içindeydi. Gayrı resmi olarak, Seymour Hersh'in *New Yorker*'da açıkladığı gibi ABD, bombalar henüz düşmemiş olsa da 2004 yazından beri İran'ın içle-

rinde gizli keşif harekâtları yönetiyordu.[51] Burada *Kuma/War*, İran'ın bombalanması gibi olası gelecek olayların gerçekleşmesinden önce boşlukları doldurarak oyun zamanının, "beklenen etkisi"ne ihanet etmektedir. Bu durum, 1991 Çöl Fırtınası sırasında yaşanan, "CNN etkisi" denilen durumdan farklıdır. O sırada gerçek zamanlı haber sunumları, sahadaki eylemden önce geliyor ve böylece eylemi etkiliyordu. *Kuma/War* ise olaya ilişkin beklentiyi onu gerçekleşmeden önce yaratarak "gerçek zaman"ı genişletmekte ve bunu yaparken de gazetecilikten bir sahicilik retoriğini ödünç almaktadır. Ne var ki ana-akım haberleri gibi, *Kuma/War* da "çok sahici" olması halinde, kendi kâr potansiyelinden ödün vermiş olacaktı. Yani oyun, tüketildiği sürece kendi saçmalığını maskelemek durumundaydı. Oyun eleştirmeni Suneel Ratan'ın kaydettiği gibi, "(*Kuma/War*) insanların kullanamayacakları, savaşa dair söyledikleri kulağa saçma gelen, komik bir oyun haline gelecek."[52]



Şekil 4.6 *Kuma/War* haber oyunu.(Üst soldan saat yönünde)Saddam Hüseyin'i yakalama misyonunun tanıtımı; oyunun sunucusu, Jacki Schechner tarafından verilen haberler; oyun akışından örnekler.

ASKER ALMA

2003 yılının Mayıs ayında, George W. Bush'un *USS Abraham Lincoln* uçak gemisinin güvertesinde, Irak'ın işgalinin "tamamlanmış bir görev" olduğunu ilan etmesinden sadece iki hafta sonra, ordu Los Angeles Elektrik Eğlence Sergisi'nde, yani E3'te bir gösteri yaptı. Gösteriye 30'dan fazla asker katıldı. Bir Stryker tugayının askerleri zırhlı bir araca bindirildi. Ulusal Muhafız askerleri Staples Center'ın dışına süzülen bir helikopterden halatla aşağıya kayarak duvarları aşıp içeri daldı,Yeşil Bereli askerler ise bir Humvee'den atladı. Bu olası bir uyuyan terörist hücreye karşı düzenlenmiş bir saldırı değil, ordunun asker alma amacıyla geliştirdiği *America's Army* adlı bir video oyununa dikkatleri çekmek için tasarlanmış, 500 000 dolar gibi muazzam bir maliyete yol açan bir gösteriydi. Oyun, 2002'de E3'te ilk kez ortaya konulduğundan bu yana ilgi odağı oldu.[53] O sırada oyun iki bölümden oluşuyordu; biri, acemi kampını kapsayan *Soldiers* başlıklı bir eğitim simülasyonu; diğeri, oyuncuların görev yapmak için online takımlar içinde faaliyet gösterdikleri, *Operations* denilen daha geleneksel bir birinci şahıs avcı eri oyunu.

Piyasaya 2002 yılının Bağımsızlık Günü'nde dağıtılan *America's Army,* XXI. yüzyıl askeri tüketim kültüründe, muazzam bir anıtı temsil ediyordu. Oyun üç yıl süren üretim aşamasında, bu türden oyunların ortalamasından üç kat fazla olan, 7.5 milyon dolara maloldu ve Kara Kuvvetleri'nin reklam cephaneliğinde, gelişmekle birlikte süreklilik kazanan bir demirbaş haline geldi. Parasal olarak *America's Army* Pentagon'un, 700 milyon dolarlık reklam bütçesinin ince bir dilimini oluşturuyordu. Bu bütçe içinde Kara Kuvvetleri'nin 2004 harcamaları, 75 milyon dolar kadardı.[54] Başlangıç platformuna yeni "harekâtlar" eklendikçe Kara Kuvvetleri, yıllık bakım maliyetinin 4 milyon dolara çıkacağı tahmininde bulundu. Para, hem oyunun geliştirilmesine (2.5 m. dolar), bir ara 5000-6000 online oyuncuyu barındıran ülke çapında bir ağ sunucusuna (1.5 m. dolar), hem de oyunun parasız indirilebildiği GoArmy.com ve AmericasArmy.com websitelerine gitmekteydi. 2005'te parasız dağıtılan milyonlarca oyun CD'si, askere alınanların masasına bırakılmış, oyun dergilerine eklenmiş ve mağazalardan alınan yazılım paketlerindeki ekstralar arasında

yer alnıştı. O yıl Kara Kuvvetleri, oyunu, Xbox ev konsolu için geniş çapta dağıtmaya başladı. [55] Oyun direktörü Yarbay Casey Wardynski "Oyunun yeni versiyonlarını ürettiğimiz hızla dağıtacağız" diyordu.[56]

America's Army doğrudan ve muazzam bir açılım başarısı oldu. 4 Temmuz günü oyun, tam 50 000 kez indirildi ve kayıtlı oyuncu sayısı bir yıl içinde 1.3 milyona çıktı. Kara Kuvvetleri, söz verdiği gibi oyunun *Special Force* [Özel Güç]başlıklı yeni versiyonunu, 2003 yılında çıkardı. Oyun ilk hafta içinde 200 000 kişi tarafından oynanıyordu. [57] 2003 yılının Aralık ayında, kullanıcıların sayısı 2.4 milyona ulaşmıştı ve Noel sezonunda popüler oyunlar listesinde yer alıyordu.[58] Oyunun direktör yardımcısı Binbaşı Chris Chambers coşkuluydu: "İşe başlamadan önce uzmanlar bize, bu alanda hedefin yılda 250 000 kayıtlı kullanıcı olduğunu söylediler. Biz ilk iki ay içinde bu miktarı aştık."[59] 2003'te *America's Army,* sürekli olarak, dünya çapında internette oynanan ilk beş aksiyon oyunu içinde yer aldı. [60] 2006'da *America's Army*'nin 7.5 milyon kayıtlı kullanıcısı vardı, iki yıl sonra bu sayı 9 milyona çıkarak tavan yaptı.[61]



Şekil 4.7 *America's Army*'den bir ekran görüntüsü: *Rise of a Soldier.*

America's Army, televizyon ilanlarından, oyunlar ve NASCAR (National Association for Stock Car Auto Racing/Ulusal Yarış Oto-

mobilleri Motor Sporları Birliği) sponsorluğu gibi daha ucuz asker alma yöntemlerine geçen, daha geniş bir askeri stratejinin parçası olarak var olmaya devam ediyordu.[62] Pentagon her bir asker adayına kur yapmak için ortalama 15 000 dolar civarında harcama yaptığından, oyunun maliyetleri düşürmesi, yılda 300 asker kaydının yapılmasını gerektiriyordu. Eldeki veriler oyunun bu hedefin aşılmasını sağladığını göstermektedir. Mayıs 2003'te yapılan askeri araştırmaya göre, Irak Savaşı'nın ardından, iç güvenlik ve Kuzey Kore'yle yaşanan gerilimler konusunda orduya dair "lehte bir farkındalık" yaratan şeyler arasında oyun, dördüncü sırada yer alıyordu.[63] 2005 yılında orduya yazılanların % 40 kadarı, daha önce bu oyunu oynamıştı.[64] Oyunun, askere alınanların toplu oyunlarla ve asker alma bürolarında diğer asker adaylarıyla ilişki kurmalarını sağladığını gösteren pek çok bulgu vardır.[65] Ocak 2003'te birlikler, Irak sınırında hazırlık eğitimi yaparken, Kansas City Asker Alma Kıtası, bir teknik okulda toplantı düzenledi. Yaklaşık 120 lise öğrencisi birbiriyle *America's Army* oynamak için ekiplere ayrıldı. Orduya göre bu türden programlar, asker alma tarihinin en başarılı deneyimlerinden olmuştu.[66]

Oyunun bu kadar tutmasının bir nedeni modern dizaynıdır. *PC Gamer* dergisinin oyun eleştirmeni Dan Morris, oyunun "Triple-A kalitesi"nde olduğu, yani "teknoloji eğrisinin ilerisinde" yer aldığı ve oyun mağazalarında satılması halinde, 60-70 dolar gibi yüksek bir fiyat etiketi taşıyacağı yorumunda bulundu: "Daha çok sivil gelişim mağazalarının, bu oyunda gerçekleşen tutku türünü sergilemesini diliyorum."[67] GoArmy.com sitesinin *America's Army* bölümü, "Kimse orduyu taklit eden orduyu almaz" diye övünüyordu. Böylece oyun yapımcıları olaya "gerçekçilik" katmak için büyük bir çaba gösterdi. Savaş tutsaklarının kurtarılması (ya da ele geçirilmesi) ya da Alaska Petrol Boru Hattı gibi bazı görevler varsayımsaldı. Diğerleri, Afganistan'da gerçekleştirilen bir saldırının ardından modellenip piyasaya sürülen *Operations*'da olduğu gibi, yaşanmış olaylarla ilgiliydi. Düşük stratejik duyarlılığı olan askeri senaryolar, ayrıntılı biçimde yeniden üretildi ve el bombası patlama efektleri, el bombasının tipine göre değişti. Hedef menzilleri ve engel parkurları, Georgia, Ft. Benning'de büyük bir titizlikle yeniden canlandırıldı. Bir silah ateşlendiğinde, atışı yapanın nefes alıp verişleri ve atış sayısı gerçeğe

tam olarak uygundu. Bir asker, kendi adamlarına ateş açarak çatışma kurallarını ihlal ederse 10 dakikalık hapis cezasını çekmek üzere Ft. Leavenworth'u boylamakta, hücre arkadaşının ağız mızıkasıyla çaldığı yalnızlığı çağrıştıran bir melodiyi dinlemekteydi. Ordu, *Kuma/War*'ın bütünleştirici ruhu ve kahramanları plastik aksiyon figürlerinin yanı sıra, madalya kazanmış dokuz gerçek askerden oluşan, "Real Heroes" [Gerçek Kahramanlar]başlıklı bir projeye başladı. [68]

Ne var ki gerçekçilik, dehşet verici savaş gerçeğini kapsayacak ölçüde değildi. Oyun, on üç yaş ve üzeri oyuncular için uygun olduğunu gösteren bir "T" reytingi edindi. İnsanlar vurulduklarında, sessizce yere yığılıyordu, bazen görünmez yaranın üzerinde bir kan buğusu belirse de kurbanlar ne çırpınıyor ne de bağırıyorlardı. Cesetler sanki cennete yükseliyormuş gibi gözden kayboluyordu. Şiddetin düzeyi, ilk bakışta, oyunun pozitif katkılarından biri gibi görünür ve tahmin edileceği gibi oyunu tanıtanlarca bir meşruluk kanıtı olarak gösterilir. Oyunu geliştirenlerden biri, Kara Kuvvetleri'nden Binbaşı Bret Wilson, maksat "şiddeti tanıtmak değil... ordunun yaptığı işleri tanıtmaktır" der. [69] Oyunun direktör yardımcısı Binbaşı Chris Chambers ise hassas güdümlü silahların erdemini, Pentagon'un kullandığı dille överken şunu kaydeder: "Oyun en az can kaybı hedefine neredeyse ulaşmakta, nefret uyandıran davranışları ödüllendirmemektedir."[70] Oyunu tanıtanlar, bütün silahlı çatışmaları lazer işaretleyicisiyle veren bir ebeveyn denetimi özelliğine de hemen dikkati çektiler. Ordunun pek çok kaygıya yanıt verdiği görülmektedir. Zira kolların ve bacakların havaya uçtuğu dehşet verici bir oyun, sadece en kolay tepki eleştirilerine yol açmakla kalmayacak, reytingi düşünerek oyuncu sayısını da sınırlayacaktı. Ayrıca, savaşın yarattığı dehşete ciddi biçimde yaklaşan bir oyun asker alma faaliyetlerini de zayıflatacaktı. Oyun, ölüme haberlerin yapamayacağı bir tarzda göndermede bulunabilir; çünkü ölüm hipotetik bir uzamda gerçekleşmektedir. Gene de oyunun, ana-akım Amerikan haber programları gibi yaklaşan sterilize bir vizyonda denge bulması gerekiyordu. Ayrıca, "gerçekçilik" gözetilse de iliştirilmiş muhabir haberlerinde görülen türden bir temiz savaş ruhu da kesinlikle yüceltildi.

Belki de en ilginç oyunun belirlediği hedeflerdi. *America's Army* asker alma düzeyinin en alt noktaya indiği 1999 yılında, fikri oluştu-

ran Ordu Ekonomi ve İnsan Gücü Çözümleme Bürosu Direktörü Yarbay Casey Wardynski'nin buluşuydu. Ward hem kendi oğullarının hayatında video oyunlarının ne kadar önemli olduğunu, hem de teknolojiden anlayan askerler bulmak için piyasaya girmek gerektiğini anlamıştı. Bu hıza rağmen Wardynski, ısrarla oyunun "kesinlikle" bir asker alma aracı "olmadığı"nı söylüyordu. "*America's Army* esas olarak, oyunculara ordunun ne olduğunu, ileri teknoloji kullanan, heyecan verici bir örgüt göstermek için tasarlanan bir iletişim organıdır."[71] Wardynski, oyunun işlevini "eğitim" ve "iletişim" olarak tanımlarken oyunun ne bir sunum ne de bir tez oluşturan geçmiş kampanyalardan ayrıldığı gerçeğine dikkati çeker. Aslında oyun, ordunun daha geniş "hayat tarzı pazarlama" stratejisinin, kapsayıcı bir kültürel evren yaratma çabasının uzantısıdır. Bu evreni tasarlamak ve pazarlamak için interaktif teknolojilerin kullanılması ,reklam ve reklam-oyun olarak video oyunu, ordunun pek çok ilki arasında sayılabilir. *America's Army*'nin başarısı, kendi markalarını da benzer yöntemlerle tanıtmayı uman Coca-Cola ve Daimler-Chrysler gibi farklı şirketlerin de dikkatini çekmiştir. [72] *Army*, oyuncu ile asker adayı arasındaki ayırımı azaltarak "asker alma" retoriğini de dönüştürdü. Ordu, oyununun asker alma dilinin ticari savaş oyunları alanına sokulmasına da bir katkıda bulunmuş olabilir. *Conflict: Desert Storm*'un televizyon reklamı bize şöyle der: "Bütün Amerikalılar Sadakat Yemini Eder. İçlerinden Sadece Seçilmiş Olanlar Bu Sadakati Kanıtlar." II. Dünya Savaşı oyunu *Medal of Honor: Rising Sun*'ın basılı reklamı, bir celp kâğıdına (askere gönüllü kaydedilmek için kullanılan kağıt) ve şu slogana yer verir: "Oyun oynamıyorsun. Sen bir gönüllüsün." Bu yeni savaş oyunu ortamında asker alma, markayla, bir tür sadakat markasıyla bütünüyle uyumlu bir mantık kazanır. Bir kültürel anomali olmaktan uzak olan *America's Army,* pek çok markadan biri haline gelmiştir. Buradaki asker alma retoriği daha geniş bir tüketim ekonomisi içinde dağılmıştır. Albay Wardynski, oyun "Orduyu popüler kültürün içine yerleştirme hedefine ulaşmıştır" diye böbürlenirken bunu belki daha iyi ifade ediyordu.[73]

SAVAŞ OYNAMA

Yeni interaktif savaşta, bir zamanlar ayrı olduğu düşünülen türler yeni ve tuhaf ittifaklar oluşturmuşlardır. Savaş haberleri bir video oyunu gibi görünmekte; video oyunları ise savaş haberlerini yeniden sahnelemektedir. Resmi askeri eğitim simülatörleri, ticari eğlence piyasalarını kaplamakta; ticari video oyunları da askeri eğitim uygulamaları için kullanışlı hale getirilmektedir. Reklamlar video oyunlarını yurtseverlik retoriğiyle satmakta; video oyunları ise yurtseverlik reklamı yapmaktadır. Oyunların üretildiği iş alemi devlet şiddetinin araçlarını kopyalamak için askeriyeyle yakın işbirliği içinde çalışmakta; devlet şiddetinin bağlı olduğu iş alemi de kurumsal amaçlarla oyun zamanından yararlanmaktadır.



Şekil 4.8 Ticari oyunlarda bir tema olarak asker alma. (Solda) "Oyun Oynanıyorsun, Sen Bir Gönüllüsün" sloganını taşıyan *Medal of Honor: Pearl Harbor* reklamının orta yerinde, bir celp kâğıdı görlüyor. (Sağda) *Freedom Fighters* reklamı "savaş için askere alınan"ı yüceltiyor.

Video oyunları elektronik medyanın, toplumsal kurumların ve dünya olaylarının değişen konfigürasyonları tarafından üretilen, olu-

şum halindeki sanal yurttaş-asker siyasetlerini, diğer kültürel ifadelerden daha çok temsil eder. Bu yeni figür, yurttaş kimliğinin bir savaş alanı haline geldiği Netsavaş'ın mantığına uygun biçimde, yurttaş öznenin yeniden programlanmasını temsil eder. Yeni güvenlik devleti "yoğunlaştıkça", toplumsal alanı kendi imgesinde yeniden üretme eğilimi gösterir. Bu da yurttaşı, savaş makinesinin hareketiyle ileri derecede bütünleştiren bir kültürle sonuçlanır. Yeni savaş temalı oyunlar kuşağı, kişiyi "oyun zamanı" estetiğiyle koşullanan bir siyasal dünyaya davet ederek bu kültürün merkezinde yer alır. Oyun zamanı hızlıdır, eleştirel ve etik sorunları, hareket ve eyleme tâbi kılar. Tarihsel olarak savaş gösterisi, vurguyu akılcı bir soru olan "Neden savaşıyoruz?"dan, "İşte savaşıyoruz!"un baş döndürücü biçimde sergilenmesine kaydırmak için oluşur ve oyun zamanı, yurttaşı, sanal da olsa, "Nasıl savaşırız?"ın mekanik hazlarıyla bütünleştirir.

Medya etkileri üzerine çalışan Arthur Asa Berger şöyle yazar:

Oyunlar gerçekliğin modelleri değildir ve böyle bir iddiaları da yoktur; onların yaptıkları, oyuncuların zihninde arzulanan fanteziler yaratan, duygusal bir gerçekliği temsil etmektir. Dolayısıyla oyunları gerçek ya da gerçekçi olmadıkları için eleştirmek esas noktayı gözden kaçırır.[74]

Bu, bir düzeyde zekice bir görüştür. Neyin "gerçeklik ilkesi"ne uygun olması gerektiğine ilişkin turnusol testi, sanatın neyi "iddia ettiği"ne bağlı olmalıdır. Savaş temalı ticari bir oyun, sahicilik iddiasında bulunmaya başladığında ya da daha iyi bir örnek, Pentagon gibi bir devlet kurumu, sahicilik iddiasında bulunmaya başladığında (bu iddia olmadan *America's Army* olur mu?) kültür, tamamen başka bir gerçekliğe girmiş olur. Yeni icat edilen bu meşrulukla silahlanan savaş temalı video oyunları, derin bir retorik güç kazanır. Bir zamanlar fantastik ve eğlendirici olan bir kenar çubuğu, savaş gösterimi haline gelir.

Oyun kılığına bürünmüş savaş gösterimi, savaş oyunu için tek başına yeterli değildir. Gösterim, yüksek teknolojili bir askeri mekanizmanın yaratabileceği dehşetlerden yoksun olmalıdır. İster *Kuma/War* oynuyor, ister MSNBC'de ilişkilendirilmiş bir muhabiri izliyor olsun, sanal yurttaş-asker, genellikle insani sonuçları olmayan bir savaşı yaşar. Oyuncu, *America's Army* için itinayla yeniden üretilen, 3000 dolarlık

gece görüş dürbünlerinin anahtarı çevrildiğinde çıkardığı vızıltıyı yakından tanımakta fakat *Ottawa Citizen*'dan bir yorumcunun gözlemlediği gibi aynı gözlükle aşağıda "yüzü parçalanan küçük kızlar"ı görmemektedir.[75] Alexander R. Galloway, birine "gerçekçicilik" (fiziksel dünyanın özelliklerini yeniden üretme yeteneği), diğerine ise "gerçekçilik" (toplumsal hayatın gerçekliklerine uygunluk) diyerek video oyunları açısından, aradaki farklılığı kaydeder.[76] *America's Army*'nin gücü, bir bakıma, birincisinin ikincisi üzerinde bir iddiada bulunmak için kullanılmasında yatar. Sorun, kuşkusuz, sterilize edilmiş savaş fantezisiyle bütünleşmenin, askeri güç meselelerine eleştirel katılım kapasitesi pahasına sağladığı hazzın, baştan çıkartıcılığında yatmaktadır. Savaşın orta yerinde, savaş oyunu oynama özgürlüğünün bedelsiz olmadığı söylenebilir.

Savaş temalı video oyunlarının askeri ve sivil kullanımları arasındaki geçiş, teknolojik olarak gittikçe daha "gerçekçi" bir savaş üretme yeteneğini ve siyasal olayları oynanabilir gerçek zaman içinde seçerek yeniden üretme iradesini içeren, bir geribesleme döngüsüne kapanmıştır. Bu döngünün sıkılaştırıldığı ve hızlandırıldığı görülmektedir. James Der Derian, *Virtuous War* (Erdemli Savaş) başlıklı yüksek teknolojili askeri eğitim araştırmasında, savaşın görünüşteki erdeminin, sanallığıyla kolaylaştırıldığını ve bu sanallıktan genellikle ayrılamaz olduğunu öne sürer. [77] Bizi şu sözlerle uyarır: "Gerçeğin en yakın karşılığı olan düş gibi, sanal savaş da isterse devletler ya da kabileler, sınıflar ya da kastlar, toplumsal cinsiyetler ya da kuşaklar arasında olsun, eğer savaşın yarattığı adaletsizliklerin arasında bir uyurgezer değilsek er ya da geç, eleştirel bir uyanışı gerektirir."[78] Bu eleştirel uyanıştan hoşlansak da hoşlanmasak da öncül aynı kalır: video oyunları giderek, savaşı sayesinde anladığımız hem bir araç hem de bir metafor haline gelmiştir. Yurttaş kimliğinin tasarlanmasında bunların taşıdığı önemle yüzleşilmedikçe, video oyunları, askeri üslerde yapılan eğitimlere yol göstererek ve hem kalplerimizde hem de zihinlerimizde yer tutarak ilerlemeye devam edecektir.

V
Eğlence Olarak Savaşla Oynamak Savaşı Satın Almak

Wal-Mart, 11 Eylül 2001 günü, 116 000 Amerikan bayrağının satıldığını bildirdi. Sayılar daha sonra da yüksek düzeyde kaldı. Mayıs 2002'de, 4.9 milyon bayrak Wal-Mart gişelerinden geçmiş ve başka yerlerde de sayısı bilinmeyen, milyonlarca bayrak satılmıştı.[1] Bayraklar evlerin kapılarında, pencere camlarında, araba plakası süsü, çıkartma, araba tamponlarına yapıştırılan pullar, manyetik araba süsleri, hatta tişörtler olarak görünmeye başladı.[2] Bu çılgınlık hiç kuşkusuz enerjisini, saldırı karşısında yükselen Amerikan dayanışması ve ulusalcılığından alıyordu. "Yabancı" olarak yargılanmaktan korkanlar, savunma duygusuyla evlerine ve işyerlerine bayrak astılar. Ticaret er-

babı, bu dürtüleri anında yakalayarak, arabalardan, pizzaya ve uzun mesafe hizmetlere kadar her şeye bir bayrak iliştirdi ve tüketicilere bütün bu ıvır zıvırı satın alıp "yurtseverliklerini göstermelerini" tavsiye etti. Jennifer Scanlon, bu bayrak satışı çılgınlığının, tüketim mallarını, her türlü tüketimi, tamponu bayraklı otomobilleri, Wal-Mart'ı ve jeopolitiği, "yurttaş-tüketici"yi sarıp sarmalayan ve yalıtan dikişsiz bir sembolik kumaş halinde dokuduğunu kaydeder. [3] Bu, savaş zamanı iyi yurttaş vizyonu, resmi Washington kararnameleriyle de anlam kazanıyordu. 27 Eylül 2001 günü konuşan Başkan Bush, Chicagolu bir yurttaşa tavsiyede bulundu: terörizmle başa çıkmanın en iyi yolu, tüketicinin dolar hareketliliğini sürdürmesi idi. Başkan Amerikalılara, kaygılanacakları yerde şunu yapmalarını öneriyordu: "Uçağa binip Amerika'nın büyük eğlence merkezlerine gidiniz. Florida'da Disney World'e ininiz. Ailenizle birlikte hayatın tadını çıkarınız, dilediğiniz gibi eğleniniz."[4]



Şekil 5.1 Yazar tarafından toplanan 9/11 sonrası ticari bayrak örnekleri: pizza kutusu, "Made in China" damgalı plastik bayrak ve telefon/mail hizmeti.
Kaynak: yazarın çektiği fotoğraflar.

Afganistan ve Irak'ın işgaliyle eşzamanlı olarak ortaya çıkan bu yurtseverlik markası, gözünü hatıra eşyalardan çekerek, piyasayı işgal eden savaş temalı yeni bir tüketici malları dizisine dikti. Daha tuhaf bazı ticari mallar, yetişkinlerin topladıkları oyuncaklar biçiminde ortaya çıktı. Bunun bir örneği oyuncak ayılardı. Kara Kuvvetleri, Hava Kuvvetleri, Deniz Kuvvetleri ve Deniz Piyadeleri temalı, şaşılacak sayıda oyuncak ayı piyasaya sürüldü. Hamilton Collection, tüfekli ve çöl savaşçısı teçhizatlı bir askeri ayı dizisi üretti. Bu oyuncaklarda, kayıtsız şartsız aşk ile durdurulamaz bir ölüm makinesi arasında hassas bir denge gözetiliyordu. Bir reklamda bu savaşçı ayının "Özgürlüğün cephe hattında" olduğu ve "Amerika'nın askeri kahramanlarına selam" durduğu ilan ediliyordu. Teksas, Irving'den Gemmy Industries, Irak İşgali'nin beklendiği sırada Çin'den ithal edilen, askeri teçhizatlı hamsterları bol miktarda piyasaya sürdü. Şirket sözcülerinden biri, hamsterların "çok kazançlı" olduğunu söylüyordu.[5] Oyuncak ayı satıcısı WeMakeBears4U.com'un özel ürünleri içinde en popüler parçalardan biri, Obur Ayıcık, Dindar Ayı ve Seni Seviyorum Ayı'nın yanı sıra, Şok ve Dehşet Ayıları adında bir ikili idi. Bu ayı, ABD'nin Bağdat'ı yıldırım saldırı tarzında bombalamasına ve bir Pentagon görevlisine göre "daha önce asla görülmemiş ve hayal bile edilmemiş boyutta" olan bir saldırıya göndermede bulunuyordu.[6] Şirket, doğal olarak ayılardan birine "Şok", diğerine "Dehşet" adını verdi. Web sitesi bunları, derin ve anlaşılmaz bir durumun üstesinden gelme aracı olarak tanıttı: "Dünya 'şok ve dehşet'e gömülmüş gibi görünürken bu şirket, etkiyi yumuşatmaya çalışıyor."[7]



Şekil 5.2 Hamilton Collection'ın "Sadık Kıvırcıklar" serisinden sunduğu Askeri Ayı'sı. *Parade* dergisinin, 30 Mart 2003 tarihli sayısından.
Kaynak: yazarın çektiği fotoğraf.

Ne var ki bu piyasa, savaş temalı eylem figürlerindeki patlamayla kıyaslandığında, sönük kaldı. 2002'de, bir önceki yıla kıyasla % 21 daha fazla satış yapan (pazar payının % 14'ünü kaybeden Barbie gibi standartlara kıyasla) savaş oyuncakları, geleneksel oyun sektörünün kaldıracı haline geldi. Hasbro'nun iletişim direktörü, 2002 yılında % 46 kâr artışına dikkati çekerek "Bütün bir yeni kuşak G. I. Joe'yi keşfetti" diyordu.[8] 9/11 sonrası savaş oyuncakları türü, uzun süreli bir piyasa enflasyonundan daha fazlasıydı. Oyuncaklar da önemli bir değişim geçirerek video oyunları gibi, gerçek dünya olaylarıyla daha yakın bir tematik ilişki kurdu. 2003 yılının Ocak ayında, Irak İşgali'nin yakın

göründüğü bir sırada Hasbro, Ordu'nun Delta Güçleri'ni modelleyen bir "Çöl Taktik Danışmanı" figürü oluşturdu.[9] 2002'nin en çok satanları, merkezi Hong-Kong'da olan Dragon Models, Ltd.'den "Amerikan Özgürlük Savaşçıları: Afganistan Cephesi'nden Canlı" başlıklı bir oyuncaklar dizisiydi. Bu figürlerden biri, "Tora Bora Red" adını taşıyordu. Yapımcılarına göre bu figürün görev yeri, "ABD askerlerinin Afganistan'daki anti-terör harekâtı sırasında Taliban'la savaştıkları Tora Bora civarındaki, mağaralarla dolu, tahkim edilmiş dağlık bölgeydi." JC Penny, bir "Dünya Barışı Oyun Seti" çıkardı. Adına rağmen oyun, bütünüyle Amerikan askeri güçlerinden oluşuyordu. Blue Box Toys ise ABD'nin Afganistan işgaline eşlik etmek için "Özgürlük Gücü" eylem figürleri denilen bir seri çıkardı. Bir diğer büyük oyuncak imalatçısı Small Blue Planet ise "Özel Kuvvetler: Irak'la Hesaplaşma" başlıklı bir dizi çıkardı. Şirket'in başkanı Anthony Allen, pazarlama sürecini şu sözlerle ifade etti: " 'Hesaplaşma klişesi yayınlandığında çalışmaya başladık. Yeniliklerde başı çekme konusunda imalatçılar arasında ateşli bir rekabet var."[10] Her iki oyun yapımcısı ve perakendeciler bu düsturu kabul ettiler. Plan-B oyuncaklarının başkanı Christian Borman, potansiyel bir alıcıdan aldığı bir tavsiyeyi aktardı: "Bize savaş başlayana kadar beklememizi, herhangi bir logo CNN'de göründüğü anda oyuncaklarımızı piyasaya sürmemizi söyledi."[11] Bu türden piyasa güçleri giderek oyuncak dünyasını, geçmiş on yıllarda uzun metrajlı filmlerin ticarileştirilmesi gibi televizyon savaşının içine soktu.

Gerçek dünya liderlerinin temsilleri de satış yapıyordu. İnternet üzerinden satış yapan HeroBuilders.com, Irak İşgali'ne karşı çıkan en büyük ve sesi en çok çıkan üç büyük Batılı devletin lideri, Vladimir Putin, Jacques Chirac ve Gerhard Schroeder'in konuşan bebekleriyle ün kazandı. Protect and Serve Toys of Indiana, bir numaralı kötü adam "Usame bin Laden"in "nihayet yakaladığımızda ne olabileceğini heveslilerin zihinlerinde canlandırmalarını sağlayan" başını, piyasaya sürdü.[12] HeroBuilders.com, savaş sırasında düşmanı zayıflatmanın aşırı bir örneği olarak "Kadın Giysili Usame" ve "S&M Saddam" (kamçılı zincirli) adını taşıyan popüler bebekleri piyasaya sürdü. Hüseyin'in bir sadist olarak kazandığı şöhret, ilk adının farklı biçimde telaffuzu ve çeşitli haber sunucularının Baas Partisi'nin üyelerine "Saddamcılar" demesi, bu aksiyon figürünün tuhaf sembolizmini besledi.[13] Missouri

merkezli Crazy Debbie's Firework Şirketi, 2004 yılının Bağımsızlık Günü için "Oyun Bitti" başlıklı bir paket çıkardı. Tamamı Çin'de imal edilen paketin en önemli parçası, "Terörist Kafasını Havaya Uçuran" havai fişeklerdi. Diğer dört parça şunlardı: "Çaput Başlıklı Arafat", "Deli Hüseyin", "Bin Laden Kellesi" ve "Yamyam Kaddafi". Büstler ateşlendiğinde acı acı feryat ediyor, havaya uçmadan önce kan kırmızısı kıvılcımlar saçıyordu. Bu set gayet iyi satış taptı. Büyük Nebraska şirketi Stars and Stripes Firework'ün sahibi Keith Christensen, stok yapmakta zorluk çektiğini söylüyordu.[14]

Bu oyuncakların şimdiye kadar en popüler olanı, Blue Box Toys'un, George W. Bush'u "Seçkin Savaş Pilotu" olarak tasvir eden heykelciği idi. Burada Başkan, 1 Mayıs 2003'te dikkatle tertiplenmiş bir gösterideki haliyle görülüyordu. Bir savaş uçağından uçuş giysileri içinde çıkan Başkan, kötü şöhretli "Görev Tamamlandı" bayrağı altında "büyük savaşın sonu"nu ilan ettiği konuşmasını yapmadan önce, *USS Abraham Lincoln* uçak gemisinin güvertesinde dolaşıyordu. Clinton'ın eski danışmanlarından George Stephanopoulos, *Good Morning America* [Günaydın Amerika] programında, olayın koreografisi hakkında şöyle dedi: "Başkan'ın fotoğraf seçimini puanlayanlar, buna A++ verdiler. Başkan'ın uçuş güvertesindeki resimlerinden söz ediyorum. Pilotlardan biri gibi görünüyor."[15] Uçak gemisi çıkarmasının ardından K.B Toy Stores, müşteri hizmet hatlarının bir tür oyun temalı oyuncak çağrılarıyla dolduğunu fark etti. Blue Box Toys'un ("Hello Kitty"nin yapımcısı) yaptığı, Elit Güç aksiyon figürü serisinde, bu oyuncak için bir yer buldular. K.B Toys, kendi türünde ilk başkanlık aksiyon figürü olan 12 Aviator'u, Stephanopoulos'un coşkusunu yansıtan bir ürün tanıtımıyla stokladı:

1 Mayıs 2003 günü Başkan Bush, Pasifik Okyanusu'ndaki *USS Abraham Lincoln*'a indi ve Irak'taki büyük savaşın sona erdiğini resmen ilan etti. "Deniz Kuvvetleri 1" adı verilen, 35. Deniz Saha Filosu'nun "Mavi Deniz Kurtları"ndan S-3B Viking uçağının koruması altında Başkan, uçak gemisinin üzerinde bir tur attıktan sonra uçağın komutasını, iniş için pilota devretti. Deniz kuvvetlerinin uçuş giysileriyle tam teçhizatlı Başkan, uçak gemisinin güvertesindeki askerleri selamladı.

Bu başkanlık aksiyon figürü, kumanda sisteminin önünde oturup interaktif savaş fantezisiyle oynayan herkesi memnun etmedi. Eski

askerlerden gelen, Bush'un bir "savaş kahramanı" olmadığına ilişkin şikâyetler üzerine Blue Box, bir bildiri yayımladı: "Başkan'ın eksikliklerini kapatmaya ya da onu desteklemeye çalışmıyoruz; fakat kendisi bizim elit güç ölçütlerimize uyuyor. Üniformalı birinin, bir tür askeri kahraman olması ya da bir askeri üniformanın gösterilmesi gerekiyordu."[16]



Şekil 5.3 Ticari televizyon savaşı. George Bush'un 1 Mayıs 2003'te *USS Abraham Lincoln* uçak gemisine inişine ilişkin üç CBS görüntüsü ve olaydan sonra piyasaya çıkarılan aksiyon figürü.
Kaynak: Daniel Cota'nın izniyle aksiyon figürü fotoğrafı.

ABD Ordusu, ticari savaş oyuncakları furyasının gerisinde kalmak istemedi. 15 Kasım 2007'de, ordu kendi aksiyon figürleri serisini çıkardı. "Gerçek Kahramanlar" serisi, her biri gerçek, madalya kazanmış bir askeri temel alan dört temel figürden oluşuyordu (diğerleri yoldaydı). *Star Wars* [Yıldız Savaşları] heykelciğini andıran plastik aksiyon figürleri, her bir askerin rütbesini, unvanını, aldığı ödülleri ve diğer durum bilgilerini ayrıntılı biçimde içeren, oyun kartlarıyla birlikte veriliyordu.

Mortal Kombat, Disney, Mega Man ve Street Fighter oyuncaklarının lisansına sahip Jazwares Şirketi, "Gerçek Kahramanlar"ın her ayrıntısını mükemmelleştirmek için Pentagon'la yakın işbirliği yaptı.[17] Bu diziler, aynı askerleri oynanabilir karakterler olarak tasarlayan *America's Army* video oyununun bir uzantısıydı. Her iki durumda da ordu, piyasa yönelimini, daha fazla "gerçekçilik" ve televizyon savaşına bağlılık trendlerini kabul etti ve resmi kapasitesini, ticari benzerlerinin yapısında var olan sınırların ötesine geçmek için kullandı. Ordu, bunu yaparken giderek bir oyun zamanı etkinliği olarak televizyon savaşını tüketmeye alışmış bir kültüre, benzersiz bir onay vermiş oluyordu.

Ordunun eylem figürlerini içeren oyun kartlarını destekleme kararı, muhtemelen 2001 Kasım'ında, savaş temalı bir dizi kart çıkaran Topps şirketinin başarısından esinlendi. Genellikle spor kartları çıkaran bir şirket olarak bilinmesine rağmen Topps, 9/11 olaylarını anan ve Afganistan işgaline alkış tutan "Kalıcı Özgürlük Resim Kartları" başlıklı bir set çıkardı. Dizinin yarısı karakter kartlarından oluşuyordu: İkiz Kuleler'in enkazında cesaret gösteren itfaiyeciler, Başkan'ın Kabine üyeleri, dünya liderleri ve Usame bin Laden. Doksan karttan oluşan dizinin diğer yarısı, işgal sırasında kullanılan silah sistemlerini gösteriyordu. [18] Topps'un başlıca rakibi Upper Deck, "Birlik Olduk" başlıklı kendi 9/11 serisini çıkardı ve tekil kartları kendi "Legends of New York" (New York Efsaneleri) beyzbol paketlerinin içine koydu. [19] Kısa süre sonra ortaya çıkan benzer fakat daha savaşkan US Oyun Kartları, LLC, Saddam Hüseyin, Usame bin Laden, Yaser Arafat ve Muammer Kaddafi gibilerinin yer aldığı, 42 "terörist kartı"nı içeriyordu. Diğer kartlarda Başkan'ın kabinesi ve silah sistemleri, "Bu Teröristler Ancak Kıçlarına Atılacak Sıkı Bir Tekmeden Anlarlar" sloganıyla yer alıyordu. [20] Masa oyunu cephesinde, 2005 yılında Jaggi Games, "Bağdat'a Savaş: Özgürlük Mücadelesi"ni çıkardı. Oyunun kullanma kılavuzunda şöyle deniyordu: "Havaalanlarını alacak, geceleri kentleri bombalayacak, Saddam Hüseyin'i avlayacak ve Bağdat'ı ele geçireceksiniz." Oyuncu, hava indirmeyle takviye birlik kazanabiliyor ya da bir araca yapılan bombalı saldırıyla asker kaybedebiliyordu. Kartların birinde bir kadın asker, bir tutsağı boynundan tasma kayışıyla çekerken görülüyor, altta ise şu sözler yer alıyordu: "Utanç verici: Bazı askerler Iraklı tutsaklara karşı yasadışı muamele yapmak

ve insanlık dışı şiddet eylemleri uygulamaktan suçlu bulundular. Bu durumda 100 asker kaybedersiniz!"[21]



Şekil 5.4 ABD Ordusu tarafından piyasaya sürülen resmi aksiyon figürlerinden biri. America's Army Real Heroes koleksiyonunda anlatılan bir gerçek asker, Birinci Sınıf Çavuş Gerald Wolford.
Kaynak: Matthew Kessen, Copyright 2007. Figures.com'un izniyle kullanıldı.



Şekil 5.5 (üstte) America's Army Real Heroes koleksiyonundan oyun kartları; (altta) Topps'un "Kalıcı Özgürlük" oyun kartı setinden kartlar.
Kaynak: Matthew Kessen, Copyright 2007. Figures.com'un izniyle kullanıldı.

Bu türden ticari ürünler, bütünüyle yeni değildi. 1991 Körfez Savaşı sırasında Dungeons ve Dragons oyununun yapımcısı TSR şirketi, "Savaş Ateşi Ayarı" ve "Cihad Ayarı" denilen puan sistemlerine sahip, "Kumda Çizgi" adında bir masa oyunu çıkardı. Oyun üç ay içinde bir yıllık satış miktarına ulaştı. Şirket gerçek çatışmayı yansıtmak için oyunu, iki kez güncelledi. Oyuncak model imalatçısı International Hobby Corporation, savaş sırasında satışların üçe katlandığını gördü. Şirket artık ne en çok satan SCUD füzesi setini, ne de ikinci en çok satan modeli Abrams tankını raflarda tutabiliyordu. Revell/Monograph modelleri, Stealth savaş uçağı kitinin savaş öncesine kıyasla beş kat daha fazla satması üzerine bir "Çöl Fırtınası Uçağı"nı piyasaya sürdü.[22] Gene bu dönemde Topps, üç bölümlü Çöl Fırtınası setiyle savaş oyunu kartları işine girmeye karar verdi. Böylece Körfez Savaşı, savaş oyuncaklarının gelişiminde çok önemli bir uğrak haline geldi. Bu dönemde perakendeciler, doğrudan televizyon savaşı deneyimine bağlı olan oyuncak piyasasını geliştirmeye çalıştı. Bu dönemin dersi, tüketicilerin savaş gösterisine ilişkin anı edinme arzularıydı. 2003 işgali devam ederken oyuncak imalatçıları, oyuncuların daha sinerjik savaş oyunu fantezileri yaşayabilmeleri için "gerçekçilik" izlenimini artırarak ve uygun olay yeri görüntüleri sağlayarak bu trendlerden yararlanmaya hazır durumdaydı.

Bu trendler, oyuncak imalatçıları ile askeri-sanayi kurum arasında çok daha sıkı bir bütünleştirme gerektiriyordu. Güney Cali-

fornia Üniversitesi'ndeki Yaratıcı Teknolojiler Enstitüsü'nün (ICT) görevlerinden biri silah imalatçıları ile ticari oyuncaklar arasındaki ortakyaşam ilişkisini kurumsallaştırmaktı. Bu işbirliği, oyuncak imalatçılarının gittikçe daha gerçekçi olan savaş oyuncaklarının askeri donanımı için gerekli şartnamelere ulaşmalarını sağladı. Sözgelimi, 2003 yılında ICT, füturistik bir siber asker prototipi olan "Objektif Güç Savaşçısı" için, Ordu-Hasbro tasarım transferine aracılık etti. Bir savunma müteahidi, *New York Times*'a, "Bu işin G. I. Joe tarafından sahaya çıkarıldığını görmek ferahlatıcı" diyordu.[23] Deniz Piyadeleri için bot imal eden Zodiac of North America da Hasbro'ya, kendi adını, logosunu ve tasarımını kullanma yetkisi verdi. [24] Fakat bu işlemden yararlananlar sadece oyuncak imalatçıları değildi. Silah müteahitleri, kendi ürünleri için "reklam" yapma konusunda rahat davranıyorlardı. Reklamlar hem sivil alanda coşku yaratmakta hem de kanun koyucu tarafından onaylanmaktaydı. Silah imalatçıları aynı zamanda, daha küçük, hafif sistemlerle ilgili fikirler için yapılan askeri araştırmalar bakımından da bu ortaklıktan yararlanıyordu. Bu türden işbirlikleri sözgelimi, "Dragon Runner" adında 15 inçlik, uzaktan kumandalı bir kamyonla sonuçlandı. Model uçaklar, uzaktan kumandalı bir keşif uçağı olan "Dragon Eye"a ilham verdi. *Times*'ın belirttiği gibi, bu silahlardan birinin oyuncak piyasasına sürülmesi halinde, süreç başladığı yere geri dönecekti.[25]

Bu işbirliği sonunda başladığı yere döndü. 2003 Irak İşgali'nden başlayarak televizyon savaşı izleyicisi, özellikle 24 saat yayın yapan kanallarda, savaş oyuncaklarını görmeye alıştı. Mesela, MSNBC "Durum Odası" programını, model uçaklarla ve sürekli bir video oyununu andıran animasyon akışıyla veriyordu. Gerçekçi oyuncaklar sonunda, 2005 yılının Ocak ayında savaş alanına girdi. O sırada Iraklı isyancılara ait bir sitede, bir Amerikan askerinin ele geçirildiği duyuruldu. Site yakalanan kişinin standart askeri giysiler içinde bir fotoğrafını yayımladı. Associated Press hemen öykünün üzerine atladı; fakat bir süre sonra ABD Ordusu'nda, kaybolan askere ilişkin herhangi bir kaydın bulunmadığı anlaşıldı. Nihayet, oyuncak şirketi Dragon Models Şirketi'in bir temsilcisi, "tutsak"ın kendi gerçekçi "Special ops: Southern Iraq" aksiyon figürlerinden biri olduğunu açıkladı. Figürün adı "Cody" idi ve sitedeki resim, M4 tüfeğini başının üzerinde tu-

tan minyatürün yakından çekilen fotoğrafiyla oluşturulmuştu. [26] Pek çok yorumcuya göre bu inandırıcı hikâye, sıradan isyancı hilelerinden biriydi. Diğerleri ise isyancı grupların itibarını sarsmak için ABD Ordusu'nun yaptığı "kara propaganda" kampanyasının bir parçası olarak resmin, postayla gönderilmiş olabileceğine dair spekülasyon yaptı. [27] Ne var ki gerçek haber öyküsü, oyuncaklar ile savaş arasında giderek saçmalaşan bir ilişkiydi. Burada bir aksiyon figürü, ultra-gerçekçiliği içinde, bilgi savaşı alanına girebiliyordu. On yıl kadar önce, CNN'in gerçek zamanlı savaş yayını, savaş alanı hesaplarına geribesleme sağlamaya başladı ve bu "CNN etkisi" denilen şeyle sonuçlandı. Cody olayı ise benzer bir özümsemenin, kültür endüstrisinin diğer dalları içinde de gelişebileceğini açığa çıkardı. Yani, silah tasarımı ve savaş tüketimi çevrimi, hızla çökmekte olan bir geribesleme çevrimi oluşturuyordu. Ne var ki devlet şiddetinin gerçekliklerini oyun fantezilerine gittikçe yaklaştıran bu süreç, pek çok istikrarsızlığın eşlik ettiği tehlikeli bir işti.



Şekil 5.6 2003 Irak İşgali sırasında, MSNBC'de Lester Holt, model savaş uçağıyla (solda); *Fox News*'da "Cody" adlı aksiyon figürü aldatmacası.

ÇEMBER TAMAMLANIYOR: İSTİKRARSIZLIK VE DİRENİŞ NOKTALARI

Baylar, burada savaşamazsınız! Burası Savaş Odası!
Başkan Merkin Muffley, *Dr. Strangelove*'dan, 1964

2002 yılının Eylül ayında Beyaz Saray Genel Sekreteri Andrew Card, yönetimin Irak'ın işgali dosyasını açmak için neden beklediğini, gazetecilere içtenlikle açıkladı: "Pazarlama bakış açısından, ağustos ayında yeni ürünleri ortaya çıkarmazsınız."[28] Metafor, yaklaşan Noel döneminin havasını yansıtıyordu. Bu dönemde hem yönetim hem de perakendeciler, tam güç "savaş piyasası"na giriyorlardı. Card'ın yorumu, savaş oyuncaklarının tam da çizgiyi aşmak üzere olduğu bir sırada yapılan, gayet isabetli bir dokundurmaydı. Oyuncak şirketi Ever Sparkle'ın, JC Penney, Toys 2R' Us, K.B Toys ve Amazon.com gibi noktalardan satılan "Forward Command Post" oyun seti bu tartışmanın merkezinde yer alıyordu. Oyun seti, sadece ev mobilyalarıyla değil, aynı zamanda mermi delikleri, meşaleli duvarları, kum torbaları ve silahlı askerlerle dolu, savaş sonrası bunalımı içinde bir bebek evini andırıyordu. Çağdaş savaşın metonimik bir "eve dönüş" vizyonu. Perakendeciler kısa süre içinde, ebeveynlere oyuncak danışmanlığı yapan Lion and Lamb Project gibi denetçi gruplardan gelen eleştirilerin ve gazete başyazılarının arı sürüleri gibi başlarına üşüştüğünü gördüler.[29] Oyun seti öylesine ilgi uyandırdı ki mitleri bozan internet sitesi snopes.com bile oyun evi için olumlu bir giriş yaparak bunun, aslında gerçek bir oyuncak olduğunu doğruladı.[30] Bir diğer tartışma, Walgreens, K-Mart ve Wal-Mart'taki savaş oyuncaklarının içinde yer aldığı, 2003 Easter pazarlama sepetleriyle ilgiliydi. "Askeri Savaş Seti" oyuncak savaş uçaklarını, aksiyon figürlerini ve kamuflajlı tanker kamyonlarını kapsıyordu. Bunların hepsi bir sepetin içine konulmuş ve saydam bir kâğıda sarılmıştı. "Askeri Güç" setinde, minyatür otomatik silahlar ve bir de dikenli tel seti yer alıyordu.[31] Göstericiler bir GrassValley, California K-Mart'ının önünde ve başka yerlerde toplandı. Bazı göstericiler, üzerinde "Savaş boyasından şekerleme yapma!" yazılı posterler taşıyordu. Tavşan kız kıyafetli bir kadın, bir Manhattan K-Mart'ının önünde bildiri dağıtırken tutuklandı.[32] Basından gelen

baskı ve tüketici şikâyetleri karşısında Walgreens, sepeti raflardan çekmeyi tercih etti. Wal-Mart ve K-Mart da aynı şeyi yaptı. Bir Wal-Mart sözcüsü olan Karen Burk, şu açıklamada bulundu: "Amerikalıların hizmet veren erkek ve kadınlarımıza yönelik gururunu paylaşıyorum." K-Mart ise farklı bir ideolojik konumu dile getirdi: "İyi satmazsa aksiyon figürlerini satıştan çekeriz."[33]

Savaş oyuncakları tüketimi, kamuoyunun ve dış siyasetin geçirdiği değişimlere daima inceden inceye bağlı olmuştur. Patrick Regan, XX. yüzyıl ABD kültüründeki iktisadi militerleşme ile savaş oyuncaklarının ve filmlerinin yaygınlaşması arasında, yüksek bir ampirik ilişki keşfetti. [34] Bu ilişki modern savaşın doğuşuna kadar izlenebiliyordu. Avrupa'da oyuncak askerler Ortaçağ'da satrançta, daha sonra XIX. yüzyılda, bir strateji oyunu olan Alman *Kriegspiel*'le birlikte esas olarak subayların evlerinde yer aldı. XIX. yüzyılın ortalarında, iktisadi koşullar oyuncak askerlerin kitlesel üretimini mümkün kıldı. Almanya'nın Nuremberg kentindeki fabrikalar, sağlam heykelcikler üretiyorlardı. Yüzyılın sonunda Fransız imalatçılar, oyuncak asker piyasasının başlıca oyuncuları haline geldi. Bu oyuncaklar, Victoria Çağı İngilteresi'nde çok sayıda müşteri buluyordu. 1893'te İngilizler, farklı büyüklükte oyuncak askerleri, kitlesel olarak üretmeye başladı. 1910'da bir İngiliz fabrikası, haftada 200 000 heykelciği seri halinde üretiyordu. İmalatçıların sayısı çoğaldı. Bu ortamda, bazı ulusalcı üretim ve tüketim modelleri gelişti. Sözgelimi, giderek kızışan ticari rekabet nedeniyle İngiliz imalatçılar, sonunda Alman asker heykelcikleri üretmekten vazgeçti. [35] Mekanize savaşı mümkün kılan aynı kitlesel üretim sistemleri de inşa halindeki savaş ekonomileri içinde, halka standart bir yeni sosyalleşme aracı sağladı. Kenneth D. Brown, I. Dünya Savaşı'ndan hemen önce, Avrupa'yı ele geçiren savaş histerisiyle nedensel bir ilişki kurulamasa da oyuncak askerlerin yaygınlığının göz ardı edilemeyeceğini öne sürer.[36]



Şekil 5.7 Ever Sparkle'ın, 2003 Easter'i sırasında çok satan Military Forward Command Post'u.
Kaynak: JC Penney'in 2002 Noel katalogunun 486.sayfasından alınmıştır.

I. Dünya Savaşı'ndan hemen önce yaşanan savaş oyuncakları patlaması, savaşın hemen ardından, özellikle Ernst Friedrich'in 1924 tarihli *Krieg dem Krieg!* (*Savaşa Karşı Savaş!*) kitabıyla başlayan en kalıcı militarizm eleştirilerinde, oyuncak askerin önemli bir yer edinmesinin nedeni olabilir. Kitap, Friedrich'in 1923'te Berlin'de kurulan Savaş Karşıtı Müze'sinde, bir fotoğraf turu sağlıyordu. Tıpkı müze gibi kitap da mekanize savaşın olgunlaşan fotoğraf sanatıyla buluştuğu bir sırada, I. Dünya Savaşı'nın yarattığı dehşete görsel bir tanıklık imkânı sağlar. *Krieg dem Krieg!* parçalanmış insan gövdelerini sergilemenin ötesindeydi. Mesela, "Savaşın Yüzü" başlığını taşıyan, daha ünlü bölümlerin birinde, sayfalar boyunca askerlerin dehşet verici biçimde dağılmış, parçalanmış yüzleri görünür. Yüzlerde büyük delikler açılmıştır, bazı-

larının çenesi yoktur. Friedrich, kitap okuru sadece yıkım görüntüleriyle yüklemez, vahşeti sergileyen fotoğrafları, idealize edilmiş savaş görüntüleri şiirsel kahramanlık ve subayların tumturaklı sözleriyle yan yana getirir. Bu stratejinin en bariz örneği, Friedrich'in kitaba "Çocuklar Oyuncak Askerlerle Savaş İçin Nasıl Eğitilirler?" başlıklı bir bölümle başlama kararıdır. Bu bölümde heykelciklerin, kâğıttan kesilmiş figürlerin ve savaş temalı çocuk kitaplarının görüntülerinden sonra, savaşa giden coşku dolu genç askerlerin resimleri yer almaktadır. Kitabın geri kalan kısmı savaşta ölenlerin mezarlıkları, yakılıp yıkılmış köyleri ve parçalanmış bedenleri gösteren bir katalogtur. Susan Sontag'ın *Başkalarının Acısına Bakmak*'ta nitelediği gibi kitap, her evi I. Dünya Savaşı tarafından parçalanmış Avrupa için, tam bir "şok terapisi" oldu. [37] *Krieg dem Krieg!* bu şok terapisini, savaştan hemen sonra bütün Avrupa'yı kaplayan coşkulu romantizmle, Almanya'da "1914 Ruhu" olarak bilinen coşkuyu, kıyaslayarak uyguladı. Ne var ki bu estetik savaş algısını ortadan kaldırma girişimi, kısa süre içinde dirençle karşılandı. *Krieg dem Krieg!*'den bir yıl sonra yayımlanan *Kavgam* adlı kitabında Hitler, 1914 yılında, I. Dünya Savaşı'nın hemen öncesinde patlak veren güçlü, ulusalcı coşkunun orta yerinde, genç bir adam olarak yaşadıklarını hatırlıyor ve Nasyonal Sosyalizm'in bir hedefinin de o ruhu canlandırmak ve ona süreklilik kazandırmak olduğunu yazıyordu. Daha sonra Parti, 1933 yılını, 1914 ruhunun dirilişi olarak açıkça ilan edecek kadar ileri gitti.[38] 1933 yılında Naziler, beklendiği gibi Friedrich'i hapse attı, Savaş Karşıtı Müze'yi tahrip etti ve binayı kötü şöhretli bir işkence merkezine dönüştürdü. Müze, yüzyılın başındaki oyuncak askerleriyle birlikte, kapılarını 1981 yılına kadar açamadı.[39]

G. I. Joe'nin öyküsü bu gerilimlerin daha yeni bir örneğidir. Hasbro'nun en mükemmel savaş oyuncağı, askerileştirilen oyuna yönelik kamusal tutumlardaki dalgalanmaların barometresi olarak hizmet etti. "Aksiyon figürü" 1964'te, oldukça jenerik bir oyuncak asker olarak ortaya çıkmıştı. Bu yerleşik kahramanlık sinemasının ve Amerika'nın Vietnam'daki rolüne duyduğu güvenin bir yansımasıydı. Sonraki dört yıl, Hasbro için şaşırtıcı bir ticari başarı oldu. Ne var ki G. I. Joe, 1968 Tet Saldırısı'ndan sonra zirveye ulaşan, savaş karşıtı duyguların yükselen dalgasına yakalandı. Savaşa yönelik gittikçe artan

genel tepkiye, bazı siyasi liderler daha sonra buna "Vietnam Sendromu" diyeceklerdi, karşılık vermek zorunda kalan Hasbro, oyuncağı aşamalı olarak piyasadan çekti. 1969'da şirket, seriye "Maceraperest G.I Joe" ve 1970'de ise sadece "Macera Ekibi" adını verdi. Süreç içinde yeni oyuncak karakter, askeri giysilerini safari giysileriyle değiştirdi ve sakal bıraktı. Bu seferki düşman, fazla tehditkâr olmayan hayvanlardı. Aksiyon ekibinin, bir çember içinde "T"nin (Team/Ekip) üzerine gelen bir "A"dan (Action/Aksiyon) oluşan logosu gayet belirgin biçimde barış işaretini andırıyordu. [40] *Star Wars*'un (1977) gelişi ve filmin muazzam bir ticari başarı kazanması üzerine Hasbro, Joe'nin imajını bu kez uzay savaşçısı "Süper Joe" olarak değiştirdi. Bu tip, bütünüyle üretim dışı kalana kadar iki yıl boyunca varlığını sürdürdü. 1982 ile 1995 arasında oyuncak, bu kez "G. I. Joe: The Real American Hero"ya (Gerçek Amerikan Kahramanı) dönüştü; kendi televizyon şovunun yanı sıra, *Star Wars* tarzı pazarlama tekniklerini gayet başarılı biçimde taklit etti. Düşman seti C.O.B.R.A Command'ın eşliğinde Joe, bir "çöl draması" koleksiyonunu denemek için Körfez Savaşı'nın yol açtığı coşkudan yararlandı ve 1969 öncesi 12-inç'lik modellerini yeniden piyasaya sürdü. Hasbro aynı zamanda, yaylı silahlara ve G. I. Joe'nin gerçekten öldüren bir karakter olarak betimlenmesine getirdiği uzun süreli yasaklamayı kaldırdı. [41] 9/11 sonrası oyuncak ortamı, yeni bir Joe ürünleri dalgasını başlattı. Bu ürünlerin hepsi çorak çöl bölgelerine uygun teçhizatlı, çok gerçekçi güçlerdi ve az çok televizyon savaşına uygun biçimde modellenmişlerdi. Bunlar, Stratejik Operasyon Güçleri, Deniz Kuvvetleri Fokları ve İsrail Askeri setlerini kapsıyordu. Hasbro CEO'su Alan Hassenfeld, 2003'te şöyle diyordu: "G. I. Joe, sizin de bildiğiniz gibi elbette Amerikan yurtseverliğiyle birlikte yükseliyor. Mümkün olan her cepheye açılmaya çalıştık."[42]

Kuşkusuz, savaş oyuncaklarının temel çelişkileri ve gerilimleri bir yüzyıldan fazla sürmüştür. Ancak bazı şeyler değişmiştir. Bunların en önemlisi, *Salon.com*'un "mevcut çatışmalara uygun markalı" dediği, bir oyuncak piyasasının gelişmesidir. [43] Yani, savaş ile savaş oyuncağı arasındaki temsili uzam, kademeli olarak ortadan kalkmıştır. Savaş oyuncakları interaktif dürtüyü tatmin etme çabası içinde, savaşla tehlikeli bir yakınlık kurmuştur. Ancak, gerçekçiliğin artmasıyla birlikte, savaşın gerçekliklerinin bu deneyime müdahale etmesi, onu kesintiye

uğratması ve ikisini ayıran ince zarda bir gedik açması daha olasıdır. Ayrıca, interaktif savaş bir dizi yazım aracını gerektirdiği için yeniden yazılma, yeniden üretilme ve yeniden anlamlandırılma potansiyeli yüksektir. Başka bir deyişle interaktif savaş güçlenip yaygınlaştıkça, daha kırılgan ve savaş oyuncaklarının temsil ettiği gerilimler, daha geniş bir eğlence olarak savaş kültürüne içkin hale gelmektedir. Aslında onlar, bu kültüre anlamlı biçimde katılma ve elbette onunla "oynama" yöntemleri arayışı bakımından üretken bir alandır. Ardından sadece oyuncaklar aleminde değil, eğlence olarak savaş yelpazesi boyunca da sanatçıların ve eylemcilerin yaptıkları türden araştırmalar gelir.

Bu stratejilerin bazıları, belirli eğlence pratiği türlerini içermeyi ve "karıştırma"yı gerektirir. Bu içeriden iş görme yaklaşımının kışkırtıcı bir örneği, 2002 yılında başlatılan, "Kadife Vuruş" adında bir proje idi. Burada, *Counter-Strike* adında, birden fazla oyuncunun ve birinci tekil şahıs bir nişancının yer aldığı bir oyuna yönelik, bir dizi müdahale söz konusuydu. *Counter-Strike* gibi geniş online oyunlar, "hack"lere ya da oyuncuların *chat* yapmalarına izin veren yazılım değişikliklerini gerektirir. [44] Kadife Vuruş ise savaş oynama kültürüyle eleştirel biçimde uğraşmaları için kendi oyuncularının, oyunun sembolik ortamını değiştirmelerini sağlıyordu. Bu projeyi tasarlayan kişi, Silikon Vadisi San Jose Müzesi'nde araştırmacı ve tasarımcı ve online gazete *Switch*'in editörlerinden Anne-Marie Schleiner idi. Online ortamlarda "hacker sanatı" denilen şeyin önde giden uzmanlarından biri olan Schleiner, tasarımları, "bu endüstriye ve onun programcılarına tepki gösterme aracı ve temel tüketimci sistemin çatlaklarında gelişen alternatif bir uygulama olarak" tarif etti. [45] Kadife Vuruş'u kullanan eylemciler, *Counter-Strike* ortamına, sanal zeminlere ve sanal duvarlara savaş karşıtı ve şiddet içermeyen sloganlar yazmak için gerekli araçlarla silahlanmış olarak girer. Gösteriler, önceki metin tabanlı oyunların popülerliğinden beri, bu tarz "role-playing" oyunlarda zorunlu olmuştur. Mesela, 22 Eylül 2001'den sonra o sırada ABD'nin en popüler online oyunu olan *Everquest*'in oyuncuları, bir ateşkes çağrısında bulundu ve ellerinde sanal mumlarla nöbet tuttu.[46] Ne var ki Kadife Vuruş, içinde yer aldığı oyunun anlamını belki de ilk kez açıkça sorguluyordu. Geniş bir "sprey boya" paleti kullanan *hacker*'lar odaları, duvara çizilmiş kalp resimleri ya da zemini, çocukların seksek oyunu şekilleri gibi bek-

lenmedik görüntülerle dolduruyordu. Taktikler "Aşk ve Barış" için oturma gösterilerinden intihar misyonlarını sınıflandırmaya kadar değişiyor, bu arada Schleiner'in mesaj kartında yorumlar görülüyordu. Bu yorumlara göre, bunu yapan insanlar "elinden daha iyisi gelmeyen hippiler" ya da iyi niyetli teröristler idi.[47] Bir muhabir, "çıkış noktası oyunun bilinçaltı mesajını barış yanlısı bir gündemle tahrip etmek için oyuna sızma fikri" olmakla birlikte, mesajların "acı veren bir ciddiyet ile tam bir kaçıklık arasında gidip geldiği"ni kaydeder. [48]

Kadife Vuruş gibi eleştirel projeler, genellikle "kültürel tıkanıklık" olarak ifade edilir. Christine Harold, bu terimi "isyancı bir siyasal hareket" olarak tanımlar. Bu hareket, "çokuluslu şirketlerin pazarlama retoriğini, özgül olarak medya hileleri, anonim sabotaj, reklam panosu "serbestisi" ve marka ihlali gibi pratikler aracılığıyla zayıflatmaya çalışır."[49] Harold "sabotaj" ve "el koyma" dediği tıkanıklığa yönelik iki genel yaklaşımı tanımlar. Sabotaj bir inkâr, göstergeler sistemini köstekleme eylemiyken el koyma, mevcut göstergeler sistemini üretken bir yönde harekete geçiren ve yönlendiren daha gelişmiş bir yaklaşımdır.[50] Kadife Vuruş stratejisinin büyük bir bölümü, sanal olarak trafiği tıkamanın eşdeğeri, bir sabotaj edimidir. Ne var ki izlediği strateji, oyunun mimarisinin içinden iş görerek, yeni sanal alanlar yaratarak ve kamusal bir tartışmayı kışkırtarak gerçekleştirilen bir el koyma işleminin özelliklerini sergilemekten ibarettir. Çeşitli nedenlerden ötürü, interaktif savaş, özellikle kendisini el koyma biçiminde sürdürür. İnteraktif savaş, yurttaş tüketiciyle daha sıkı dokunmuş bir ilişki kurarken kendisini giderek daha ulaşılabilir hale getirir. Eğlence olarak savaş kültürüyle çatışma stratejileri, genellikle üç biçim alır: çökertme, hızlandırma ve tersine çevirme.



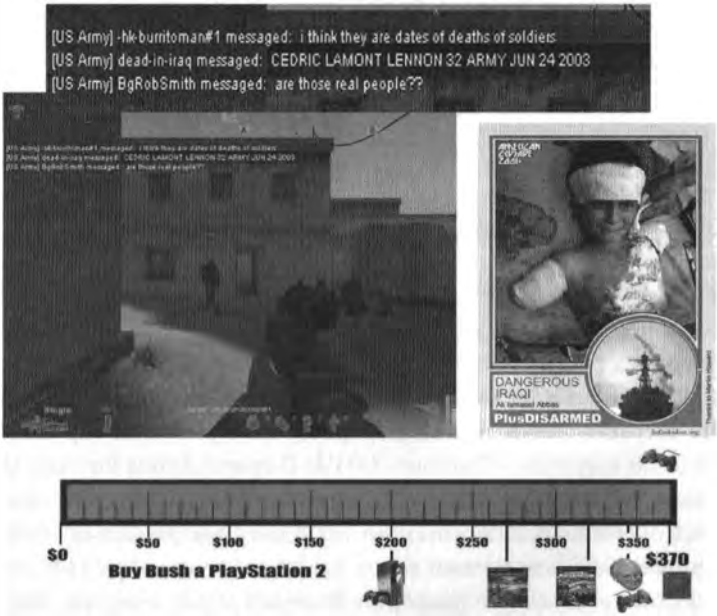
Şekil 5.8 Online *Counter-Strike* oyununu hack'leyen Kadife Vuruş'tan sahneler. Seksek oyunu (solda); "Asker Fantezi Rehineleri" sanal duvar üzerinde sprey boya (sağda). Kaynak:Anne-Marie Schleiner'in izniyle sağlanan görüntüler.

ÇÖKERTME

Bu ilk strateji, gayet basit biçimde ilk planda, eğlence olarak savaşa izin veren yabancılaşmayı çökertmeye çalışır. Klasik bir ideoloji eleştirisinde bu yöntem, tüketilemez savaşa tüketim pratiklerini enjekte ederek perdeyi açmaya çalışır. Kadife Vuruş hareketinin üyeleri, bu stratejiyi sahneye bir seksek oyunu sokarak uygular. Bu, savaş denilen olayın, bir uzay istasyonunda otomatlar arasında yaşanan bir çatışma olmadığını hatırlatır. Diğer örnekler, askeri eşyaların ucuza satıldığı piyasayı dengelemek için 2003'te üzerinde "Bize Petrolünüzü Verin, Yoksa Sizi Öldürürüz" yazan bir T-shirt'ün satılmasını kapsar. Aynı yıl içinde, InfiniteJest.org adlı site, savaş temalı oyun kartı çılgınlığının peşine düşen "Amerikan Seferi" başlıklı, savaş temalı, çıktısı alınabilir bir oyun kartları seti çıkardı. Kartlarda silah sistemleriyle poz veren şirket, medya ve yönetim şahsiyetleri, sivil ölülerin fotoğraflarıyla yan yana görülüyordu.[51]

ABD'nin Irak'ın işgalini kotardığı sırada Mikel Reparaz, savaşın icrası ile savaş oyunu pratiklerini yan yana getirmeye çalıştı. California, Novato'daki *Marin Independent Journal* için çalışan, 24 yaşında bir editör ve video oyunu eleştirmeni olan Reparaz, "Başkan George W. Bush'a Play Station 2 Satın Al" başlıklı bir para toplama kampanyasına girişti. Reparaz, konsolla birlikte Bush'a bir de White House *SOCOM: Navy Seals and Conflict: Desert Storm* oyunu göndermeyi

önerdi. Bu oyunların hem yaygın biçimde reklamı yapıldı, hem de oyunlar bağışçılar tarafından önerildi. Beyaz Saray'a hitap eden bir mektupta da "Mr. Cheney'in kullanımı için", ikinci bir kumanda aygıtı eklendiği ifade ediliyordu. Mektupta kampanyanın sebepleri de açıklanıyordu: "Son aylarda bu konuyla ilgili olarak halkın önünde yapılan konuşmaların ve siyasal retoriğin miktarı dikkate alındığında, bize öyle geliyor ki gerçek insan kayıplarına yol açan gerçek bir savaş vermekten çok, sanki komandoculuk oynamayı amaçlıyorsunuz." Kampanyanın haber toplayıcısı *Fark.com*'a eklenmesinden saatler sonra, bağışlar yağmaya başladı ve kampanya hedefine ulaştı. Beyaz Saray hediye bürosu, alındı belgesi imzalandıktan sonra konsolun o sırada yaşanmakta olan *antraks* korkusu nedeniyle "incelendiği"ni ve her zamankinden farklı bir tepki göstereceklerini bildirdi. İnternet sitesine göre Reparaz, "farklı" olanın kara şahin helikopterlerini kapsamadığını umut ediyordu. 7 Temmuz 2004'de Reparez, henüz bir yanıt alamamıştı.[52] Bu arada kampanya ilgi toplamaya devam ederken *Seattle Times*, Reparaz'ın kampanyasının Sony'nin "şok ve dehşet" terimi üzerindeki kendi ticari markalarını kaldırma ve savaş temalı bir oyun imal etme planlarından vazgeçme kararında, etkili olup olmadığını merak ediyordu.[53]



Şekil 5.9 Eğlence olarak savaş müdahaleleri. Joseph DeLappe'nin "Dead_in_Iraq" projesinden bir görüntü (üstte); Bush'a bir Play Station satışı online kampanyasından bir bağışmetre.
Kaynak: Joseph FeLappe ve Ted McManus'un onayıyla.

Nevada Üniversitesi'nde sanat profesörü Joseph De Lappe gerçeğe uygunluğu sağlamak için birkaç cesedin yeterli olduğunu kabul ediyordu. 2006'da De Lappe, sponsorluğunu Pentagon'un yaptığı online *America's Army* oyununa "online müdahale oyunu" dediği şeyi oluşturmaya başladı.[54] "Dead_in_Iraq"a oturum açarken De Lappe siber tüfeğini bırakıyor ve oyuncuların sohbet etmek için kullandıkları kaydırılabilir mesaj çubuğuna, ölen ABD askerlerinin isimlerini girmeye başlıyordu. Tipik bir giriş, ölenin adını, yaşını ve ölüm tarihini içeriyordu: "Irak'ta öldü: JOHN DOE 21, 4 Mayıs 2004." Eylül ayında De Lappe 2970 ölünün 1273'ünü listelemişti. *America's Army*'nin 6 milyon kayıtlı oyuncusunun bir kısmından gelen tepkiler,

oyunun gerçekçiliği ile sürmekte olan savaşın gerçeklikleri arasındaki uyumsuzluğa ilişkin, anlık bir aydınlanma sağlamaktaydı. İsimler ekranda akarken, oyuncular aslında ölü askerleri temsil etmekte olduklarını anlayınca biri sorar: "Bunlar gerçek insanlar mı?" Bir diğeri, bağlamda tuhaf kaçan bir sözcük kullanarak, isimleri "propaganda" olarak göz ardı eder. Bir başkası Dead-in_Iraq'dan "kapat şu içine ettiğimin şeyini!" talebinde bulunur. De Lappe, ülkeyi dolaşarak projeyi sergilemeye devam etti. Oyuncu yorumlarının yer aldığı ekran görüntülerini seçiyor; ölü bir oyun karakteri arkaplanda yere serilmiş olarak görülüyordu. Bazıları bu çabayı, anlamlı bir etki yaratmak için dijital aletlerin zekice kullanılması olarak niteledi. Diğerleri projeyi, daha doğrudan siyasal yorumda bulunabilecek boş bir artistik jest olarak küçümsedi. Gene bazıları, projenin ölen askerlerin isimlerini bu askerlerin muhtemelen onaylamayacakları bir mesajı iletmek için haksız biçimde kullandığını söyleyerek itirazda bulundu. [55] Ne var ki projenin en büyüleyici yönlerinden biri, bir "mesaj" vermemesi, sadece savaş kültürünün iki ulaşılabilir yönünü birbirine yaklaştırmasıydı. Dead_in_Iraq savunma yapmaktan çok, yurttaşlar, medya ve savaş arasındaki ilişkilere dikkati çekiyordu. De Lappe'ye göre, "Bu oyun bir metafor olarak var oluyor; bizden katliamı, eve giden tabutları görmemizi istemiyor. O bizim için sterilize edildi."[56] Projenin orta yerinde ordu, *Americas Army: Real Heroes*'i piyasaya sürdü. Oyunun bu versiyonu gerçek askerlerin profillerini kapsıyordu. Bu gelişmeyi gözlemleyen De Lappe, interaktif savaşı canlandıran "gerçekçilik" söyleminin özüne temas ettiğini kabul ediyordu:

"Onların oyunu daha gerçekçi hale getirme niyetleri, temelde benim yapmaya çalıştığım şeydir; fakat her ne hikmetse askerlerin hepsi hâlâ hayatta. İçlerinden birinin bir başka turda ölmesi halinde ne olacak? Ölenleri oyunda mı bırakacaklar?"[57]

Ordu muhtemelen böyle bir şeyin asla gerçekleşmediğini kesinleştirmek için adımlar atarken soru, interaktif savaşın tanımındaki dengesizliğe dikkati çekmektedir.

HIZLANDIRMA

De Lappe'nin projesinin, savaşı tüketmek için bir çökertme stratejisi kullanması gibi, diğer sanatçı ve eylemciler de savaşın kendi mantığını hızlandırarak eğlence olarak savaşa ilişkin, güçlü eleştirilerde bulundular. Bunların bazıları gösteri deyimiyle yapılmıştır. Mesela 2003 yılının sonunda, Bush yönetiminin Irak'ı işgal etme planlarını gözden geçireceği anlaşılmaya başladığında, *Mad* dergisi, *Salon.com*'un internette en fazla dolaşıma giren Fotoşop görüntülerinden biri" dediği bir görüntüyü yayımladı.[58] Görüntü, *Gulf Wars II: Clone of the Attack* denilen kurgusal bir filmin "pek yakında" posterini yansıtıyordu. *Pittsburgh Post-Gazette*'de yer alan bir başyazıya göre, posterin estetiği *Stars War* –özellikle filmin devamı olan 2002 tarihli gişe rekorları kıran *Attack of the Clones* [Klonların Saldırısı]– ile *Rüzgâr Gibi Geçti* filminin kırmasıydı.[59] Filmde George W. Bush'a alfa-kahraman, Condoleeza Rice'a uçuşan Scarlet O'Hara bukleli kadın kahraman, Saddam Hüseyin'e kılıksız baş hain, George H.W. Bush'a akıl hocası rolü düşüyordu. Çok sayıda küçük karakter de vardı: Donald Rumsfeld, Colin Powell ve Dick Chaney. Sonuncusu başından tüyler ürpertici bir yeşil ışık saçıyordu. Posterin bize "Görünmeyen Tehdit"i temsil etmekte olduğunu söylediği, Usame bin Laden'in görüntüsü ise yoktu. Burada da 1999 tarihli *Star Wars* bölümüne bir gönderme vardı. Tanıtma yazısında şu sözler okunmaktadır: "Texaco, Mobil, Exxon vd. ile ilişkilendirilen askeri-sanayi kompleks tarafından üretildi. Bu askeri eylemin başarısı henüz değerlendirilmemiştir." Bu tür aşılamalar bir yana bırakılırsa görüntünün gücü, birinci Körfez Savaşı'ndan bu yana "savaş filmi"ne alışmış yurttaş-seyirciler olarak edindiğimiz konumun, anlık kabulünü kışkırtma yeteneğinden gelmektedir.[60] *Klonların Saldırısı* posteri, yurttaş-seyircinin savaşla olan sinematik ilişkisini, savaşın rahatça tarafsızlaştırıldığı noktada yoğunlaştıracak şekilde işler. Bu strateji, basit biçimde savaşa hayır diyecek yerde, kendi ivmesini onu bir uçuruma itecek şekilde kullanır.



Şekil 5. 10 *Mad Magazine*'in alaycı film afişi.

Savaş temalı oyuncakların mantığını hızlandıran *The Daily Show,* 2002 Noel döneminde dikkat çeken oyun seti, Askeri İleri Komuta Noktası'nı canlandıran kısa bir bölüm yaptı. Muhabir Ed Helms, yıkılmış bir oyuncak evin "Savaş Dulu Barbie" (siyahlara bürünmüş) ve Gazze'deki protestocuların kullandığı türden bir "Fırlatılan Balistik Eylem Topu" (taş) ile gelmesini önerdi.[61] Bir diğer örnekte, sanatçı

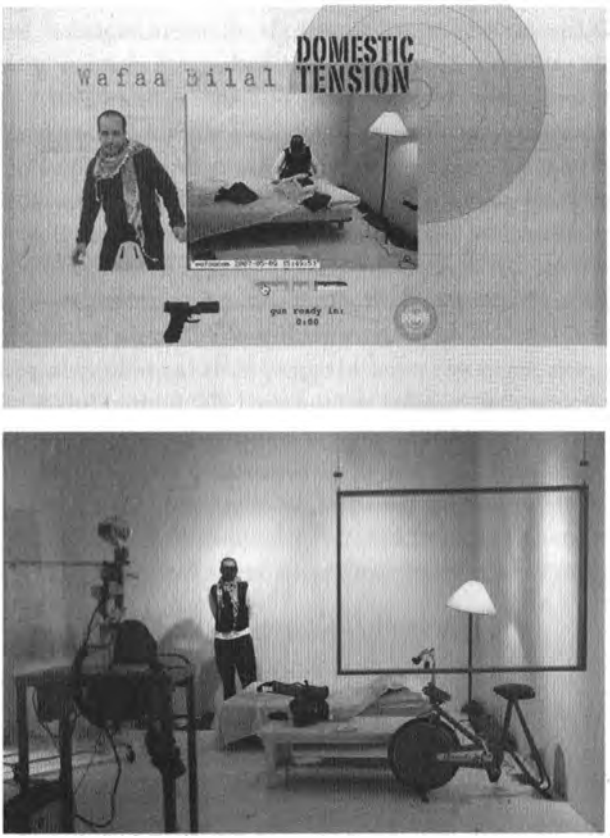
Wayne Coe, 2003'te raflardan taşan, savaş temalı model setleri üzerine yapılan yorumlardan esinlendi. Coe, "Guantanamo Bekçi Köpeği" ve "I.E.D" (Irak'taki Amerikan birliklerine en fazla kayıp verdiren başlıca isyancı silahı, "geliştirilmiş patlayıcı aletinin kısaltması") gibi isimleri olan model kutular imal etti. Coe'nun "İnsan Piramidi" kutusu, ön planda lastik eldivenli, yukarı çevrilmiş baş parmakların göründüğü bir çıplak gövdeler yığınının, Ebu Garib tarzı bir fotoğrafını gösterir. Kutunun arkasında insanı andıran oyun parçalarının uygun biçimde nasıl birleştirileceğine ilişkin, şematik talimatlar görülmektedir. Coe ikna edici kutularını sıkıca paketledi ve onları bir New York festivalinde, bu türden işler için ideal bir yer olan Division Street'de 7x7'lik bir ekranda sergiledi.[62] Los Angeles'dan bir eleştirmen, gösteri hakkında şöyle diyordu: "İlk başta komik; fakat sonunda insanı rahatlatan o Revell logosunun ardında, Amerikan tarihinin en utanç verici sahnelerinden birinin görülmesinde ürpertici bir şeyler var."[63]



Şekil 5.11 "İnsan Piramidi" ve "Guantanamo Bekçi Köpeği" –Wayne Coe'nin sergilenen savaş modeli kutusu.

Hızlandırma stratejisinin en dramatik örneklerinden biri, Chicago'da yaşayan Irak doğumlu bir sanatçının, Wafaa Bilal'in yarattığı, "Domestic Tension" (İç Gerilim) başlıklı bir kurulum projesi formunda geldi. Bilal, 2007 yılının Mayıs ayını Chicago'nun Flatfile galerisinde küçük, beyaz bir odada geçirdi. Odada mobilya olarak sadece beyaz bir yatak ve beyaz bir lamba, odanın bir köşesindeki sehpanın üzerinde ise sadece, sarı boya dolu bir boya atma tabancası vardı. Bi-

lal, "internet avcılığı" denilen uygulamaya benzer bir konfigürasyon içinde, silahı bir bilgisayar kamerasıyla internete bağladı.[64] Bu kurgu sayesinde websitesi ziyaretçilere bir internet kamerası "görüşü"yle uzaktan nişan alma ve fareye tıklayarak ateş etme imkânı sağlıyordu. İkili bir bağlantı, Bilal'in ateş edenlerle iletişim kurmasını sağlıyordu. Bilal, acıyı gösteren boya izlerinin yanı sıra, odadaki gündelik hayata bir savaş deneyimi katarak her atışta, yüksek bir silah sesi çıkaran bir düzenek oluşturdu. Bu koşullarda hayat kolay değildi. Bilal deneyimi anlatırken şöyle diyordu: "Yırtıcı hayvanlar gibi benim gardımı düşürmemi bekliyorlar."[65] Projenin sonunda, site 80 milyon kez tıklanmış, 65 000'den fazla atış yapılmıştı.[66] Siteye belki de en büyük destek, proje, kitap ayracı sitesi Digg.com.'da tanıtıldığında geldi. Digg öyküsü kapsamında yapılan yorumların çoğunluğu düşmancaydı: "Şu züppeye münasip bir sunucu verin de Waffa Topu [aynen] oynayalım" ya da "Çok kötü biri, su işkencesi yapmaya bile değmez.."[67] Bilal'i bir teröristle kıyaslayan yorumlar, kısmen onun Filistin kefiyesi giyme tercihine bir tepki olabilir. Bilal durumu şöyle açıklar: "Kendimle ilgili pek çok yeni şey öğrendim. Bir zenci, bir kum zencisi olduğumu öğrendim. Aynı zamanda eşcinseldim. Bu şeytanlaştırma sayesinde vurulmamı haklı çıkarabilirsiniz." [68] İlham verici anlar da oldu. Ateş edenlerden biri, başarılı biçimde Bilal'in lambasını tahrip ettikten bir gün sonra, Irak'ta görev yapmış bir deniz piyadesi ona yeni bir lamba getirdi.[69]



Şekil 5.12 Wafaa Bilal'in "Domestic Tension" projesi. Kameralı nişan görüşlü websitesi (üstte); Bilal yaşadığı yerde kısılmış halde (altta)
Kaynak: Fotoğraflar Wafaa Bilal'in izniyle yayımlanıyor.

Bilal'in açıklanan amacının bir bölümü, karşılıklı konuşarak derdini anlatamayanları kapsamaktı. "Domestic Tension" ahlâk dersi vermekten çok kişiyi, bilinen fakat hızlandırılmış bir konuma çekiyordu. Odanın siteden görünüşü, ekranın alt kısmından sahneye uzanan namluyla birinci tekil şahıs avcı video oyununa çok benziyordu. Web sayfası ekranı bir küre olarak gösteriyor, jeopolitik alandaki deneyimi

ya da Bilal'in bir *CBC News* mülâkatında "küresel silahlı çatışma" dediği şeyi canlandırıyordu.[70] Kendi öyküsü de anlatısına uyuyordu. Bilal, Irak'ta Saddam Hüseyin döneminde yetişmiş, Irak ordusuna katılmayı reddettiği için siyasi muhalif damgasını yedikten sonra, 1991'de ABD'ye kaçmıştı. 2003'te ABD'nin Irak'ı işgali sırasında Chicago'daki Sanat Enstitüsü'nde bir akademi üyesi olarak, sokaklarda "domestic tension" (iç gerilim) dediği olguyu günlük olarak deneyimledi.[71] 2005'te Bilal, pilotsuz bir uçaktan atılan bir füzenin, Necef'teki aile evinin önünde duran erkek kardeşinin ölümüne neden olduğunu öğrendi. Birkaç ay sonra bu kez babası, bir kontrol noktasında öldürüldü.[72] Bu trajediler sadece "Domestic Tension"a ilham vermekle kalmadı, aynı zamanda hızlandırılmış "oyun"a inkâr edilemez bir eleştirel güç kazandırarak onun algılanmasını da besledi.

TERSİNE ÇEVİRME

Savaşın seyirlik ve interaktif tüketimi, hem emperyalist öznenin inşasına hem de şeytanlaştırılan bir düşmana dayanır. Aslında bu konumların sadece tersine çevrilmesi bile güçlü bir strateji olabilir. 2005 ile 2006 arasında New York ya da dünyanın büyük kentlerinden birinin caddelerinde yürüyen biri, *United We Stand* adlı bir filmin afişini görebilirlerdi. Bir savaş gemisi, bir savaş uçakları filosu ve arkaplanda bir patlamayı gösteren afiş, 9/11 sonrası Hollywood gişe rekorları kıran uzun filmler listesinin afişleri arasında yer alabilirdi. Afişe yakından bakıldığında, filmin isminin hemen altında şu slogan görülüyordu: "Avrupa'nın bir misyonu var." Uzakta dalgalanan Avrupa Birliği bayrağı ve bir dizi Avrupalı oyuncunun resmi, Ewan McGregor'dan Penelope Cruz'a kadar, manzarayı tamamlar. "Kodlar çarpışması neredeyse elle tutulabilecek kadar canlıdır" diye yazdı *ArtNet*'den Ben Davis.[73] Afiş, "0100101110101101.org" kolektif ismini kullanan iki İspanyol sanatçı, Eva ve Franco Mattes'in gösterdikleri büyük çabanın ürünüydü. İkili, bu hayali filmin afişini indirip kullananları, reklamlarını panolarına koyanları ve dergilerinde yayımlayanları dünya çapında kayıt altına aldı. Yapılan işin çoğu reklamlardan ibaretti, ancak siteyi ziyaret eden "birkaç yüz bin" kişi şu sinopsisle karşılaştı: "2020 yılı. Kuzey Kore'nin

nükleer programını bahane eden ABD, Çin'i işgal eder. Bu, uluslararası analistlerin uzun süredir bekledikleri bir gelişmedir. 'Bir sorunumuz vardı. Şimdi iki oldu: Amerika ve Çin'."[74] Tek tırnak içindeki sözler, ABD Dışişleri Bakanı Donald Rumsfeld'in 2003 yılının Ocak ayında "eski Avrupa" dediği şeye ilişkin nitelemesine çok benzemektedir: "Almanya bir sorun olmuştur ve Fransa bir sorun olmuştur."[75] *New York Times*'dan Holland Cotter, resimlerin "Hollywood tarzı tarih olarak propaganda"yı taklit ettiğini, film sahte olsa da afiş kampanyasının "bilincimize kazınabileceği"ni kaydetti[76] *United We Stand*'ın sağladığı tersine çevirme, geniş bir izleyici kitlesine ulaşarak Amerikalı ve Avrupalı kimlik mitleri arasındaki keskin farklılıkları ortaya koydu. Hollywood filmleri ve diğer Amerikan kültürel etkileriyle doymuş bir küresel ortamda, projenin yaratıcıları şunu sordular: "ABD'nin yurtseverlik ikonografisi genel kabul görürken bu ikonografi, Avrupa'ya uygulandığında neden anlamını bütünüyle değiştirerek gülünçleşiyor?"[77] Tersine çevirme, alışılmış biçimde Amerikan ayrıcalığı kavramının yeniden yazılmasını hedef alarak bu türden soruları ortaya koyma eğilimi taşır. Bu bilinçaltı sembolik pratikler derinleştikçe, terimlerin tersine çevrilmesinin yarattığı kopuş da o kadar büyük olur.



Şekil 5.13 Sahte film *United We Stand*'in afişi ve NewYork City'de afişi inceleyen biri. Kaynak: 0100101110101.org.'dan Eva Mattes ve Franco Mattes'in izniyle alındı.

Tersine çevirme stratejisi interaktif dilde daha akışkandır. Örnek vermek gerekirse 2003 yılında, Jesse Petrilla adında 19 yaşında bir Californialı, *Quest for Saddam* (Saddam Avı) adında bir oyun yarattı. Oyun en çok Irak'ın işgali sırasında popüler oldu. Tanıtım metnine göre, *Quest for Saddam*, aynı anda televizyon haberlerinde de verilen "tarihin en büyük insan avına katılma" imkânı sağlıyordu.[78] Daha sonra, 2006 yılında, Petrilla California'daki bir caminin önünden yaptığı bir bağlantıyla bir Usame bin Laden heykelini asmaya çalışırken gene haberlerde yer aldı.[79] Küresel İslami Medya Cephesi denilen bir grup, bazı değişikliklerle Irak askerlerinin yerine Amerikan askerlerini ve Hüseyin'in yüzü yerine Bush'un yüzünü geçirerek oyunu dağıtmaya başladı. *The Night of Bush Capturing* (namı diğer *Quest for Bush*) adıyla yapılan bu taklit eylemi nedeniyle Petrilla "övülmedi."[80] CNN "oyuncuların eski Irak liderini şaka yollu avladıkları" *Quest for Saddam*'ı ilgi ve övgüyle anlatırken *Quest for Bush*'un ortaya çıkışını biraz panikle karşıladı ve onu "İslami radikallerin interneti kullanarak nefret mesajlarını yayma tarzlarının son örneği" olarak tanımladı.[81]

Her iki oyun da sonunda, o sırada "Domestic Tension" projesinin yarattığı travmadan henüz çıkan Wafaa Bilal'in dikkatini çekti. Sahnenin zarif simetrilerine dikkat eden Bilal, halkın tersine çevirmeye ne kadar hoşgörüyle yaklaştığını test etmeye karar verdi. 2007 yılında Bilal, *Quest for Bush*'u "Sanal Mücahit" adında bir projeyle bütünleştirdi ve onu New York, Troy'daki Rensselear Politeknik Enstitüsü'de sergiledi. Bilal oyunda bazı değişiklikler yaptı ve bomba düzenekli bir yelek giyen oynanabilir bir ekran karakterine, kendi yüzünü verdi. Oyunun hedefi *Quest for Bush*'unkiyle aynıydı: bir sığınağa girmek ve Başkan Bush'u öldürmek. Sanal Mücahit sadece bir gün gösterildi. Ardından kamusal bir tartışma patlak verdi. Rensselaer'in Kolej Cumhuriyetçileri, sanat bölümünün "teröristlerin sığındığı bir liman" olduğunu öne sürdü, FBI soruşturma başlattı ve okul yönetimi sergiyi kapattı.[82] Bu sansür olayı ülke çapında ilgi uyandırdı, böylece proje başlıca hedeflerinden birine ulaşmış oldu. Bilal, yapılan işin terörizmi yüceltmek değil, "çatışma mıntıkası" ile "huzur mıntıkası"nı tersine çevirecek bir "tartışma platformu" oluşturmayı amaçladığını açıkladı.[83] Ayrıca Sanal Mücahit, oyunu ülke bağlamına aktararak, geleneksel "bizim oynadığımız oyunlar" ile "onların oynadığı oyunlar" ikili-

ğini test etti. [84] Yapılan iş, bir ülke liderinin katledilmesini anlatan bir oyun "terörist oyun" olarak tanımlarken bir başka ülkenin liderinin katledilmesini anlatan bir başka oyunun, neden tam bir kabul gördüğünü sorguluyordu. [85] *Quest for Bush*'un devamı yoldayken Sanal Mücahit, bir dizi tuzak kurarak kamuoyunun tutumunu açığa çıkardı ve onu belirgin bir çifte standartla hesaplaşmaya zorladı. Ayrıca, Bilal'e ve onun ekrandaki görüntüsüne rağmen, proje olağan öznellikler setini tersine çevirdi; "huzur mıntıkası"nı tarafsız konumundan çıkardı ve sanal ya da gerçek kuşatma altında olmanın ne anlama geldiğini sorguladı.



Şekil 5.14 *Quest for Saddam* ve *Quest for Bush*'dan ekran görüntüleri (üstte); "Sanal Mücahit" (altta).

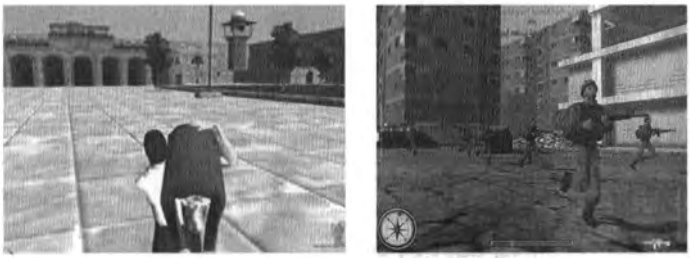
Aynı dinamik, 2001 yılında ilk Arap yapımı 3D savaş video oyunu *Under Ash*'i çıkaran Suriye yayın şirketi Dar el-Fikr'i de etkiledi. [86] Oyun, *Jane's Israeli Air Force* (hedef Arap kentlerini bombalamaktır) ve *Delta Force* (Amerikalılar, Araplardan oluşan bir düşman güçle savaşırlar) gibi video oyunlarına doğrudan bir tepkiydi. Dar el-Fikr'in yönetmeni Hassan Salem, hiçbir Amerikan şirketinin oyunun gerek-

tirdiği temel grafik altyapıyı satmadığını, dolayısıyla sistemin baştan sona kurulması gerektiğini söyledi. Buna rağmen on bin kopyalık ilk baskı bir hafta içinde satıldı.[87] Oyun basit biçimde karakterleri tersine çevirmiyordu. Oyuncular, direnmeye ve İntifada'ya katılmaya karar veren, Ahmet adında genç bir Filistinliyi oynuyordu. Ahmet mücadelesine tanklara taş atarak başlıyor, zamanla silahlı çatışmalara giriyor ve sonunda işgal bölgesindeki İsrail üslerini ve yerleşimlerini basmak ve İsrail bayraklarını indirmekle görevlendiriliyordu. "Siyonistler"in vurduğu yaralı Filistinlileri kurtarıyor, 1994'te yapılan bir katliamın yeniden canlandırıldığı bir sırada, camide namaz kılıyordu. Oyunun açılış bölümünde, ekranda, çatışma ve baskı görüntüleri belirirken Ahmet'in büyükbabası, İntifada'nın yükselişine ve umutların canlanmasına ilişkin bir öykü anlatıyordu. *Under Ash*, onu pek çok birinci tekil şahıs avcı oyunundan ayıran özellikler taşır. Oyunda "kazanan" yoktur, dolayısıyla sadece "mücadele" sergilenir. Ahmet, hiçbir bakımdan insanüstü bir tip değildir ve onu sihirli biçimde hayata döndürecek herhangi bir ilk yardım kiti yoktur. Vurulduğu zaman ölür. Ahmet sivilleri vurduğu zaman, oyun sona erer. İntihar bombacısı da yoktur. Oyunun çok zor olduğuna ilişkin şikâyetler üzerine tasarımcı Rıdvan Kasmiyye şöyle dedi:

Under Ash tarihe ilişkindir. Modern tarihimizde çatışma konusunda hiçbir çözüm yoktur. Oyun da bunu yansıtmaktadır. Ahmet'in durumu için de hiçbir çözüm yoktur. Oyunun son düzeyinde, ne büyük bir zafer, ne geri alınan topraklar ne de buna benzer bir şey vardır.[88]

Kasmiyye oyunun, Kudüs'de bir Filistinli olmanın ne anlama geldiğini deneyimlemekle ilgili olduğunu öne sürdü. Aslında, oyunun işgal altında yaşayanlara sempati duyan fakat elinden bir şey gelmeyen insanlar için bir araç, bir "özkurtuluş" aracı olarak değerlendirilmesi gerektiğini söylüyordu. Oyunun başarılı tersine çevirme yeteneğinden, *Israeli Air Force* gibi daha ana-akım oyunların büyüsünü bozmasından kaynaklanan anlamlılığı, kısmen, siyasal olmayışının, saydamlığının ve özel bir durumu anlatmasının sonucuydu. *Under Ash* üretken bir karmaşıklığı da savaş temalı video oyunları alanına sokmaktadır. Oyun, sözgelimi *Quest for Bush*'dan çok daha farklı bir tersine çevirme düzleminde işler. Kasmiyye, *Quest for Bush*'u oynamış ve onun "propagandadan başka bir şey olmadığı"nı, "nefret dolu" olduğunu

görmüştü.[89] Oyun, basit biçimde bir "taraf"ı diğerinin yerine geçirmekten çok, gayet bilinçli biçimde güçsüzlüğün, işgale uğramışlığın ve fethedilmişliğin trajik perspektifini gösterir. Bunu yaparken, bir savaş oyununun "komik" olmasının gerekli olup olmadığını sorgulamakla kalmaz, başından beri galipler tarafından üretilen ve tüketilen oldukça yekpare bir eğlence olarak savaşı da eleştirel bir ışıkla aydınlatır.



Şekil 5.15 *Under Ash*'den görüntüler. Ana karakter yaralı silah arkadaşını taşıyor (solda); işgalci İsrail Savunma Güçleri'nin görüntüsü (sağda).

GERÇEKÇİLİK GERÇEKLİĞE KARŞI

Bu müdahaleler bir şey öğretiyorsa o da eğlence olarak savaş kültürünün, tartışma götürmez biçimde var olduğudur. Aslında, pek çok etkenin tüketilebilir savaş olarak sıralanması biraz zaman aldı. Süreç, "Vietnam Sendromu"nun, siyaset plancılarının hükümete körü körüne inancın savaşın onaylanması için artık yeterli olmayacağını görmesinden bu yana oluşmaktaydı. Genel olarak baktığımızda, eğlence olarak savaş kültürü onay odağında, propagandadan savaşın mevcut tüketim pratikleriyle bütünleştirilmesine doğru gerçekleşen bir kaymadan çıkıp gelişti. Bu daima kendini inkârın kıyısında anlamlar üreten olağanüstü hileli bir iş olmuştur. Bu kaymanın bir sonucu, seyirlik savaşın gelişmesiydi. Burada, savaşın tüketilemez gerçeklikleri kanatlarda beklemekte, zaman zaman hiç uygun olmayan bir anda vicdanları yaralamaktaydı. Ne var ki dibe vuran interaktif savaş, kişiyi

özgünlük ve üç boyutlu deneyim vaatleriyle tüketim pratiklerine çok daha fazla yaklaştırdı. Bu da bahisleri yükseltti. Tüketilebilir "gerçekçilik" girişimi ne kadar büyük olursa söylem, tüketilemeyen bazı gerçekliklerin devreye girmesine o kadar duyarlı hale geliyordu. Seyirlik savaşın kıyas hatları az ve geniş olsa da interaktif savaş, bütün bir anlam sistemi boyunca dağılan bir kılcal çatlaklar şebekesinden oluşuyordu. Aslında bu çatlaklar, zırhı küçük bir eleştirel kışkırtmayla parçalanacakmış gibi duran, sanal yurttaş-asker kimliğini aşılamıştır. Bu bölüm bu türden bir dizi kışkırtmanın, çökertme, hızlandırma ve tersine çevirme stratejileriyle sürece nasıl darbeler indirdiğini inceledi. İnteraktif savaşta isabetli bir vuruş, bu çatlakları harekete geçirmekte, bütün deneyimin sorgulanmasını sağlayan sistemik bir krizi başlatmaktadır. Bu çaba söz konusu kültürü bir adım geri atmaya zorlamakta ve devlet şiddetinin gerçek karanlığıyla ve bizim katılımcı yurttaşlar olarak oynadığımız önemli rolle hesaplaşmaktadır.

VI
Sorgulama
Ön Gösterimlerden Gösterim Sonrasına

Yeni yüzyılın başlangıcında, yönetimi bir dalga gibi kaplayan "eğlence olarak savaş" kültürü, pek çok bakımdan, 2002'de Pentagon'un yaptığı bir kısa filmle temsil edilebilir. *Enduring Freedom: The Opening Chapter* (Kalıcı Özgürlük: Başlangıç Bölümü) adlı bu dört dakikalık film, Bush yönetiminin Irak'ın işgali için davullar çalmaya başladığı sırada, Eylül ayından itibaren olağan sinema filmi gösterimleri arasında kendine bir yer edindi. Tanıtım filmi rolünü oynayan film, ABD'nin Afganistan seferinin misyon ismi olan "Kalıcı Özgürlük"ün, yaklaşan medya olayının sadece "başlangıç bölümü" olduğunu öne sürüyordu. Ne var ki filmin maksadı belirsizdi. *Village Voice*'dan Ed Halter buna "bir sonraki savaş zamanı propagandası

kuşağı" der. Bu kuşakta, "tekno-savaş çığırtkanlığı", "atletleri andıran, tek tip slogancılık ordusu" ile buluşur.[1] Aslında, *Enduring Freedom* çeşitli türlerden oluşan bir karışımdı: biraz asker alma ilanı, biraz belgesel, biraz realiti şov ve biraz da II. Dünya Savaşı tarzında bir propaganda filmi. Filmin yapımcıları bile onun nasıl bir işlev gördüğünü söyleyemiyordu. Filmin yapımcısı Yarbay James Kuhn'a göre, *Enduring Freedom,* "Amerikan kamuoyuna Deniz Kuvvetleri'nin ve Deniz Piyadeleri'nin ne olduğunu ve bizim kim olduğumuzu güçlü biçimde anlatmak" için tasarlandı.[2] Yarbay daha sonra şöyle dedi: "Bu parça kimseden bir yargıda bulunmasını ya da bir eylem yapmasını istemiyor. Sadece, siz bir vergi mükellefisiniz, askeriyeye anlamlı bakış budur, diyor."[3] Aslında, film seyirciden eyleme geçmesini, zorluklara katlanmasını, savaş tahvili satın almasını, şekeri karneyle almasını, hatta askeriyeye katılmasını istemiyordu. Özsaygısı olan her tanıtım girişimi gibi, anlamı şu sözlerde yatıyordu: "gösteri başlıyor." Ekranda görülen bir asker de aynı şeyi söylüyordu: "Soru, savaşa gidip gitmeyeceğimiz değil, ne zaman gideceğimiz." Ne var ki, *Enduring Freedom,* bazı gösteri özellikleri sergilerken, yeni interaktif savaşın da zirvesine tünüyordu. Film seyirciyi, savaşmaya yazgılı "biz"den biri olarak asker postallarına sokma konusunda hiç vakit kaybetmedi. Hizmet yemini eden acemi askerlerin görüntüsüyle başlayan film, 9/11 ve kendi rutinleri içinde kararlı asker görüntüleriyle devam ediyordu. *Enduring Freedom*, seyirciyi yakın bir çatışma için yapılan askeri hazırlıklara sanal bir katılımcı haline getiriyordu. Bir Deniz Piyadesi'nin videoda dediği gibi "Birilerini savaşa göndermekten söz ettiğinizde, söz konusu kişiler robot değil, sizin gibi insanlardır." Yaklaşan savaşın tanıtımını yapmakla birlikte, filmin nihai olarak istediği şey, hareket halindeki muhteşem askeri mekanizmaya tanıklık etmek değil, sanal olarak güverteye sıçramak ve "sizin gibi" olan birinin suretine bürünmektir.

Bu kitap, *Enduring Freedom*'ın bir "başlangıç bölümü" olarak hizmet ettiği, interaktif savaşı betimlemektedir. Vaka araştırmaları esas olarak dar bir zaman penceresinde, kabaca 9/11'den Irak'a saldırı ve işgal arasında geçen süre üzerinde odaklanıyordu. Bu döneme, "eğlence olarak savaş balonu" denilebilir. Burada izleyicinin ilgisi, yaratılan efektler, kültür endüstrisinin kâr güdüleri ve Pentagon'un ilgi alanı, belirli bir tüketilebilir savaş türü üretecek şekilde sıralandı.

Bu dönem, pek çok bakımdan, 1991 Körfez Savaşı'nın bir tekrarını ve yoğunlaştırılmasını ifade ediyordu. Çöl Fırtınası'na ilişkin sivil deneyim seyir ve siyasal hareketsizliğin mantığını izliyordu. Fakat, 9/11'i izleyen yıllar, "sanal yurttaş-asker"i, birinci tekil şahıs fantezisine, interaktif savaşa adım atmaya davet edilen bir özneyi betimlemeye başlayan belirli kurumsal, siyasal, teknolojik ve kültürel değişiklikleri içeriyordu. Spor söylemleri, "oyun sahası olarak savaş alanı " söylemiyle uyumlu bir haz ekonomisi olarak yurttaşın ölüme sanal yakınlığını sağladı; savaş gazeteciliği realiti TV türü ve onun interaktif mantığıyla birleşti; askere alma kendi kültürel alanını boş zaman ortamları yaratacak şekilde genişletti; video oyunları savaş oynama alanları sağladı; oyuncak endüstrisi askeri donanımı ve televizyon savaşını Pentagon'la daha yakın işbirliği içinde bütünleştirdi. Aslında, eğlence olarak savaş söylemleri, devlet şiddetine yönelik öngörülmüş bir duruşu içsel olarak şiddetlendirerek ve böylece "irade koalisyonu"nu genişleterek öznenin kılcal damarlarına daha derinlemesine nüfuz etti. Bu eğilimler devlet siyasetine ilişkin eleştirel yargılarda bulunan demokrat yurttaşın, "halk"ın iradesinin ötesine geçerek icra edilen siyasetleri tüketen ve bitiren kablolu bir yurttaş özne ile yer değiştirdiğini gösterir. Bu kitabın büyük bir bölümü, interaktif savaş görünümünün daha karmaşık ve üç boyutlu bir sosyal denetim rejimini temsil ettiğini öne sürmektedir. Ne var ki interaktif savaş, bir dizi istikrarsızlık da içerir. Deneysel gerçekçiliğe yönelik irade, kaçınılmaz biçimde savaşın gerçeklikleriyle temas ederek savaşı ilk planda tüketilebilir kılan, serinkanlı mitolojileri tehdit eden sürtüşmelere yol açar. Böylece interaktif savaş, en saf haliyle "eğlence olarak savaş" teriminin şiddetli uyumsuzluğunu temsil eder. Bu çelişkiler, bir temsiller savaşı içinde, direnişin yeni oluşum alanlarına dağılmış dinamit kalıpları olarak var olmaktadır.

Jean Baudrillard, geç XX. yüzyıl tüketici aşırılığına ilişkin şu ünlü soruyu sorar: "Orjiden sonra ne yapıyorsunuz?"[4] Eğlence olarak savaş ve savaşın tüketimi konusunda, orjinin genellikle sona erdiği, halkın onaylama sayılarındaki düşüşle, uzun bir işgalle, çelişkili başarı raporlarıyla, kayıp sayılarının artışıyla ve liderliğin söylemsel olarak fazla savaşçı olmayan bir yönde değişim geçirmesiyle birlikte, savaş fişeklerinin sönmekte olduğunu söylemek uygun olabilir. Bu eğlence ola-

rak savaş balonuna, tarihsel bir bölüm olarak tanıklık edilirken onun anlamı ve mirası hakkında ne söylenebilir? Bu sorunu ele almanın en az iki yöntemi vardır.

Bir yaklaşım, bazı gerçekliklerin, savaşı sorunsal olmayan bir biçimde tüketme yeteneğine başarılı biçimde meydan okuduğu sonucuna varmaktadır. Irak saldırısı, nihayet Amerikan kamuoyunun, Çöl Fırtınası'nın hızlı ve sonuç alıcı biçimde tekrarlanacağı beklentisini boşa çıkardı. Bush yönetimi savaşın, 1 Mayıs 2003'te "Görev Tamamlanmıştır" bayrağı altında sona ereceği farz edilen "bir tür dans" olacağını öngörüyordu. Bitiş çizgisine varılmış olsa da ABD ölümleri ve yaralanmaları artmaya devam etti ve bu gelişme sonunda varlığını genel nüfus içinde de hissettirmeye başladı. Iraklı sivil kayıplarına ilişkin haberler, 2004'te 100 000, 2006'da 600 000 tahmin ediliyordu ve bu ölümler basın tarafından sürekli biçimde göz ardı edilmesine rağmen halkın bilincine yerleşebiliyordu.[5] Savaşın yüksek asker cesedi sayıları yüzünden, bir "bataklık" haline gelme potansiyeli nedeniyle 2005'te elitler arasında potansiyel "Irak sendromu" tartışmaları başladı. Bu durum gelecekte halkın, tercihli askeri müdahaleye hoşgörüsünü etkileyebilirdi. [6] Anketler bu değerlendirmeyi yansıtıyordu. Savaşın "verilmeye değer" olduğunu onaylayan Amerikalıların oranı, 2003 Nisanı'nda % 70-75 ile zirve yaptıktan sonra, % 50'ye düştü ve Saddam Hüseyin'in büyük gürültü koparan yakalanışıyla birlikte, kısa süre için tekrar %60'lara yükseldi. 2006'da onay oranları % 30-35 gibi düz bir çizgi izledi. [7] Bu "sendrom"un ortaya çıkışının kolektif bir eleştirel uyanışı, savaşın tüketilmesini mümkün kılan temel anlatıların giderek sorgulandığını işaret ettiği öne sürülebilir. Başka bir deyişle, bazı gerçeklikler artık uzak tutulamıyor, düşünme ve tartışma alanı genişliyor ve savaş döneminde halkla ilişkilere yönelik artan kuşkular kök salıyordu. Bu şekilde savaşın tüketiminin, yeni zorluklar nedeniyle bir sahtekârlık haline geldiği sonucuna varılabilir.

Bazı belirtilerin bu yönü işaret ettiği görüldü. Mesela 2009'da Savunma Bakanı Robert Gates, eve dönen ABD tabutlarına ulaşma yasağını kaldırarak ailelere, açık cenaze töreni yapma seçeneği sağladığını ilan etti.[8] Bu türden jestler, eğlence olarak savaş kültürüne yönelik yeni kamusal duyarlıklarla çakışıyordu. Aynı yıl içinde, Ulusal Futbol Ligi, futbolu savaş metaforlarıyla süslemekten vazgeçeceğini

duyurdu. Ancak bu âdet askeri gösteri uçuşlarında ve subayların yazı tura atma uygulamalarında devam etti. [9] 2009 yılının Mart ayında, Konami Games, *Six Days in Fallujah*'ı piyasaya sürmeyi planladığını ilan etti. Şirketin "docu-game" (belgesel oyun) dediği bu ürün, ABD'nin 2004 yılında Irak'ın Felluce kentine uyguladığı kuşatmayı canlandırmak için tasarlanmıştı. Nisan ayında, eski askerlerden gelen kınama dahil kamusal tepki, Konami'yi projeden vazgeçmeye zorladı.[10] Mayıs ayında Philadelpha's Franklin Mills Mall'daki video oyunu, satış mağazası ile asker alma merkezinin bir bileşimi olan Ordu Deneyim Merkezi, ülke çapında ilgi uyandırdı. Eski askerler, dini liderler ve diğer protestocular savaşın ve onun bir oyun olarak tüketilmesinin bağdaşmazlığını sergileyen bir tiyatro gösterisi sahnelediler.[11] Bu tip olaylar, kamusal tartışmalarda bu konuların bir "sınır çizgisi" olarak kabul edildiğini gösterir.

Fazla iyimser olmayan bir açıdan bakıldığında, eğlence olarak savaş kültüründeki gerileme, eleştirel değerlendirmeden çok bir bıkkınlığın sonucu olabilir. Yani savaş, kendini tüketmiş ve yeniliğini kaybetmiş olabilir. 2007 Ocak ayından 2008 Mart ayına kadar haberlerin geçirdiği değişimin, bu açıklamayı desteklediği görülür. Savaşın kendisi bu dönemde radikal değişiklikler geçirmezken Pew Araştırma Merkezi'nin Gazetecilikte Üstün Başarı Projesi, Irak Savaşı'yla ilgili haberlerin, toplam medya haberleri içindeki oranının %24'den %4'e gerilediğini saptadı.[12] Bu ilgisizliğin, ilk planda, onay reytinglerine yansıdığını, bunu eğlence olarak savaş tarzı programlarda bir azalmanın izlediğini, nihayet Irak'ın haberlerden tamamen çıktığını söylemek uygundur. Fazla uzun sürüp tadını kaçıran mini diziler gibi, savaş da "tepe taklak" giderek, doğal akışını sürdürmüş ve halk kanal değiştirmeye başlamıştı. Dikkatler olağan konulara, aksayan ekonomiye, başkanlığın öncelik verdiği konulara ve adayların bıktırıcı askeri işgal sorunundan yan çizdikleri, seçim kampanyasına yöneldi. Bu "bıkkınlık" hali, demokratik müzakere açısından biraz daha rahatsız edicidir; çünkü eğlence olarak savaş çağında bir savaşa destek verme arzusunun, onu tüketme arzusundan ayrılamayacağını gösterir.

Bu azalma nasıl açıklanırsa açıklansın, eğlence olarak savaş kültürünün bütünüyle ortadan kalkmadığı bir gerçektir. Aslında, bu türün yaptığı patlama, ardında hâlâ tütmeye devam eden közlerle kaplı bir

alan bıraktı. İnteraktif savaş yurttaş kimliğine damgasını vurmuş, sivil alanda, medyada ve ordudaki uygulama ve kimlikleri yenilemiştir. Çeşitli göstergeler, eğlence olarak savaş kültürünün, inceltilmiş olarak varlığını hâlâ sürdürmekte olduğunu gösterir. Örnek vermek gerekirse, 2005 ile 2008 arasında, video oyunu *America's Army* etki alanını artarak genişletti, belli başlı bütün oyun platformlarında 25 ayrı versiyona ve 2008'de 9 milyon kullanıcıya ulaştı ve şimdi de yılda yaklaşık bir milyon kayıtlı oyuncudan oluşan bir hızı sürdürmektedir.[13] Ordunun düzenlediği yarış turnuvalarının yanı sıra, eğlence parkı tarzında "deneyim merkezleri"nde de oyun, temel bir unsur olmuştur. Ayrıca, ordu başka popüler oyunlara da el atmıştır. Misal, 2007 yılının sonunda Microsoft, popüler *Halo* oyun şirketiyle birlikte çalıştı. Füturistik bir dünyada, birinci tekil şahıs avcı oyunu olan *Halo 3*, 2008'in Mart ayında bir online turnuva programladı. Ordu turnuvaya sponsor olmakla kalmadı, Xbox LIVE üzerinden, "keskin nişancı okulu", "araçlar" ve "ağır silahlar" gibi dersleri kapsayan bir "Temel Savaş Eğitimi" sağladı. Bu dersler, gerçek ordu uzmanlarından oluşan bir kadronun, savaş stratejilerini ve tavsiyelerini kapsıyordu.[14] Görünüşe bakılırsa Ordu *Kuma/War* adlı realiti oyundan ve onun askeri uzmanlar ile oyunu birleştirme özelliğinden kopya çekmişti. Bu işbirliği, aynı zamanda ordunun kendi markasını, *America's Army*'nin gerçekçiliğinin ve yarattığı ilginin ötesine geçirmek istediğini de gösterdi. Böylece ordu, daha geniş ve daha farklı boş zaman çevrimlerine hükmederek bir eğlence imparatorluğu geliştirmeyi sürdürdü. Bu yeni alanda, eğlence parkı ya da bir fantezi oyunu, "çok uzakta" verilen savaşı oynamak için bir başka fırsat olarak yine ve yeniden kodlandı.

Gazetecilik açısından, 2003'teki gibi büyük bir savaş olayının on yıl ya da daha uzun bir süre içinde tekrarlanması pek mümkün değildir. Bunun yerine, Obama yönetiminin Irak'tan tamamen çekilme konusunda duraksaması ve Afganistan'daki askeri varlığı artırmak istemesi dikkate alındığında, Irak ve Afganistan işgalleri kamusal bilincin derinliklerinde canlanmaktadır. "Savaş karşıtı aday" olarak görülen Obama'nın, kamuoyunun işgallere muhalefetine karşı, kısa vadeli bir önleyici olarak hizmet ettiği görüldü. Bu askıya alma durumunda, "Irak sendromu"nun 1980'lerde askeri müdahaleyi yeraltına iten "Vietnam Sendromu"nun hafif bir versiyonu olarak etki etmesi

muhtemeldir. Halkın savaş haberlerine ilgisizliği, muhabirleri çatışma bölgelerinde tutmanın maliyeti ve tehlikesi, 2004'te iliştirilmiş muhabir uygulamasına son verilmesi üzerine, parasız görüntü sağlamaya başlayan DVIDS (Pentagon'un Dijital Video Dağıtım Sistemi) tarzı hizmetlerin sağlanması gibi geçerli iktisadi etkenler, basında savaş haberlerine verilen yeri belirlemeye devam edecektir. [15] Ebu Garib tarzında büyük rezaletlerin gerçekleşmediği bir ortamda, bu etkenler muhtemelen uzun süreli ve serinkanlı bir statükoyu muhafaza edecektir.

Realiti TV'de askeri varlık, Irak'taki ABD askeri varlığına ilişkin haberlerle birlikte azalmaya başlasa da askeri temalı şovların, sınırlı bir rol oynamayı sürdüreceği görülmektedir. Örnek vermek gerekirse 2006 yılının Temmuz ayında, NBC, popüler *Fear Factor*'ün pek çok çeşitlemesi arasında yer alan, *Military Fear Factor* adında özel bir ürüne yer vermeyi kararlaştırdı. Bu şov, Kara Kuvvetleri, Deniz Kuvvetleri, Hava Kuvvetleri ve Deniz Piyadeleri'nin yakın zamanda Irak'ta hizmet etmiş mensuplarını arayıp buluyordu. NBC, sürekli olarak San Francisco Körfezi'nde demirleyen ve rutin olarak Pentagon'un onayladığı ürünler için kullanılan uçak gemisi *U.S.S Hornet*'in güvertesinde çekimler yaptı. Önceki jenerikler *xXx 2: State of the Union* (2005), *Rescue Dawn* (2007) ve bir *JAG* bölümünü, çeşitli ticari ve televizyon yapımlarını kapsıyordu. [16] *Military Fear Factor*'deki yarışmacılar, büyük bir sapanla kendilerini uçuş güvertesinden denize fırlatıyorlar, asker karavanasından yiyorlar, gemiden suya atlamadan önce bir kamyonun tepesindeki plastik el bombalarının pimini çekiyorlardı ,ülke uğruna hayatlarını ya da kollarını, bacaklarını bu şekilde tehlikeye atlamaları gerçekten takdire şayan.[17]

Eğlendirici savaşın son bir kalıntısı, kablo ve uydu TV'de kendine yer edinebildi. Irak Savaşı'nın ilk evrelerinde, askeri temalı realiti TV ve iliştirilmiş muhabirlik çatışma halindeydi. İşgal başlarken bu iki tür sessizce ortadan kayboldu; fakat aslında ikisinden oluşan bir melez tür, kültürel ortamın ayrı bir köşesine göç etmişti. 2005 yılının Ocak ayında, *New York Times* şunu ilan etti: "Amerikalılar kendi askeri TV'lerini istiyor."[18] O ay içinde 1998'den beri faaliyetini sürdüren havacılık temalı Discovery Wings kanalı, adını The Military Channel (Askeri Kanal) olarak değiştirdi ve 24 saat eğlence olarak savaş yayı-

nı yapmaya başladı.[19] Yeni kanal, seyircileri cephe hattına götürmeyi, yeni aletleri göstermeyi ve standart askeri tarih öyküleri anlatmayı vaat ediyordu. Askeri Kanal ilk gösterisini "Task Force Red Dog" başlığıyla verdi. Burada kameralar Afganistan'daki bir Deniz Piyadesi birliğini izliyordu. Bu daha çok, iliştirme sistemini esinleyen *Profiles from the Front Line* adlı realiti şovu andırıyordu.[20] *Delta Force* adını taşıyan benzer bir programda, bu kez Bağdat'taki bir Deniz Piyadesi birliği izleniyordu. 2007'de Askeri Kanal, askerin ürettiği içeriğe sahip bir gösteri olan *Military Diaries* (Askeri Günlükler) tarzında bir şovu başlattı. "Askeri kanal özünde birliklerin sesidir" diyordu Discovery'nin CEO'su David Zaslav. "Savaşı onların gözünden görmek istiyoruz. Bu, orada neler olup bittiğini anlamamızı sağlayacak."[21] Bu yeni program anlayışı, kanalın tarih programlarından uzaklaşarak ve gerek Irak'ta gerek başka yerlerde birinci tekil şahıs savaş alanı deneyimlerine ve uçakların it dalaşına yer veren gösterilere yönelerek yakaladığı başarının kapsamını genişletmek için geliştirdiği daha kapsamlı bir stratejinin parçasıydı.[22] 2005'te diğer iki kanalı The Military Channel izledi. A&E'nin History Channel'ı, askeri tarih belgesellerinin hevesli izleyicilerini hedefleyerek The Military History Channel'a (Askeri Tarih Kanalı) dönüştü. Pentagon da derhal The Pentagon Channel adı altında kendisine ait, reklamsız bir kablolu kanalı faaliyete geçirdi. Kanal'ın izleyicileri, doğal olarak daha çok askeri alanda hizmet verenler ve onların ailelerinden oluşuyordu. Bu üç kablolu kanalın kuruluşu ve faaliyeti, realiti tarzı eğlence olarak savaşın daha sürekli bir konuma yerleştiğini gösterir.

Ne var ki özellikle savaşı onaylayanların sayısı düştükçe, eğlence olarak savaşa yönelik eleştiriler daha geniş bir kesime ulaşmaya başladı. Bölüm 5, gözle görülür bir sıçrama yapan bu eleştirilerin pek çoğunu belgeledi. 2008 yılında eğlenceli savaşın belki de en belirgin ve kamusal eleştirilerinden birine, John Cusack'ın *War, Inc.* projesine tanık olundu. Zengin bir kara mizah olan film, "Turakistan" ülkesine yönelik anonim bir askeri işgali canlandırır. "Tamerlane" şirketi, Halliburton'a örtülü bir gönderme, saçmalık ölçüsünde etkin bir halkla ilişkiler bölümüyle birlikte, savaşı yönetmektedir. Sözgelimi askeri araçlar, hayvan vagonları gibi ticari logolar ve spor logolarıyla donatılmıştır. Dokunaklı bir sahnede muhabirler bir brifing salonunun önünde

kuyrukta beklemektedir. Girişte bir muhafiz, her birinin boynuna bir çip enjekte ederek onları, "aşılanmış muhabir" haline getirmektedir. İçerisi bir tiyatro salonu gibi düzenlenmiştir. Aşılanmış muhabirler sıralara otururlar ve üç boyutlu gösteren iri gözlükler takarlar. Brifing başlarken salon, bir Universal Studios simülatörü gibi sarsılmaya, gidip gelmeye başlar. Aşılanmış muhabirlerin bu deneyimden hoşlandıkları görülmektedir. Ekranda roketler infilak ettikçe, keyifli sesler çıkarırlar. Diğerlerinden daha bağımsız düşünebilen bir muhabir (Marisa Tomei) bir kiralık katilin (John Cusack) yanında oturmaktadır. Ona, "Zümrüt Kent"ten (Bağdat'taki "Yeşil Bölge"ye bir gönderme) nasıl kaçabileceğini sorar. Kaçmayı başarırsa, dışarıda "neler olup bittiğini" görebilecektir. "Şu Xbox zırvalığından daha kötüsü olamaz" der. İkisi dışarıdaki sokaklarda yaşanan ölümlerden söz ederlerken aşılanmışlardan biri, onlara doğru eğilip gürültü etmemelerini söyler: "Burada bir savaşı seyretmeye çalışıyoruz..." Birkaç dakika sonra, ekrandaki hareketliliğin iyice ısındığı bir anda, aynı muhabir oturduğu koltuktan düşer ve kendinden geçmiş bir halde haykırır: "Vuruldum! Vuruldum!" Film, bu türden bitiştirmeleri büyük bir etki yaratacak şekilde kullanır. Sahne, iliştirilmiş muhabir eleştirisinin yanı sıra, sanal yurttaş-asker'in daha derin zorlanım ve çelişkilerini aydınlatır. Bu da filmin, sözgelimi bir korku odası olan "brifing salonu"ndan, çok farklı olmayan deneyimler yaratan askeri tema parklarının artan varlığıyla doğrudan görsel bir iletişime geçmesini sağlar.



Şekil 6.1 "War, Inc.'den "Aşılanmış gazetecilik" sahnesi (solda); 2008'de gezici Sanal Ordu Deneyimi Merkezi'nde Humvee ve hava basınçlı M-2 tüfekleri (sağda).
Kaynak: Sanal Ordu Deneyimi sayfası: http://www.vae.americasarmy.com/.

Gelecek kestirilemez olsa da bütün işaretler, eğlence olarak savaş balonunun ardında, savaşın tüketilmesi ile eleştirel düzeltmeler arasında karmaşık bir gerilim alanının var olacağını göstermektedir. İnteraktif savaşın bir versiyonu burada kalacağı için, "cephe hatları" tartışması sürecektir. Bir yanda askere, silahın öteki ucundakilere ve bilinçli demokrasiye yönelik temel siyasal sorumluluklar; öte yanda ise, eğlenceli savaşın baştan çıkarıcılığı yer alacaktır. Güçlü ve dürüst bir yönetimi sürdürme görevinin bir parçası, bu çelişkileri araştırmak, onları aydınlatmak ve en savunulabilir değerleri korumak için bir yüzleşmeyi zorlamaktır. Gilles Deleuze şöyle diyordu: "Sorun en iyisi için kaygılanmak ve en iyisini umut etmek değil, yeni silahlar bulma sorunudur."[23] İnteraktif savaş evrildikçe bu eleştiri silahları, her zaman belirgin biçimde ortaya çıkmayacaktır. Ne var ki onlar, daima işaretlerin dolaşımında ve yurttaş-özne'de temsil edilecektir. En önemlisi, devlet şiddetini yetkilendiren ve "tetiği çeken" nihai gücü elinde tutan bu yurttaştır. Siyasi hedefimiz bu sorumluluğun taşıdığı ağırlığın bilincinde olan bir yurttaş, gerçek askerleri bir oyunun piyonlarına, gerçek sivilleri ise sinik bir hobinin malzemesine dönüştürecek kültürel güçlere, eleştirel bir yurttaş yetiştirmek olmalıdır. Hedefimiz, siyasal enerjilerin, tüketici ve tekrar tekrar sahnelenen resmi siyasete sifon çekmektense açık demokratik müzakereye yönlendirildiği, bir sivil kültür geliştirmek olmalıdır. Bunlar temel değerlerdir; fakat bu değerler savaşı gerçekten kazanmanın belki de tek yoludur.

Notlar

GİRİŞ

1. Rage Against the Machine, "No Shelter" (1998)

2. Thomas Hayden ve Marc Silver, "Tanks for the Memories", *US News and World Report*, 6 Haziran 2005, D14.

3. Natalie Zmuda, "Are the Army's New Marketing Tactics a Little Too Kid-Friendly?", *Advertising Age*, 8 Eylül 2008, 1. Carrie McLeroy, "Army Experience Center Opens in Philadelphia", *Army.Mil/News*, 2 Eylül 2008. Online: http://www.army.mil/-news/2008/09/02/12072-army-experience-center-opens-in-philadelphia/. John Leland, "Urban Tool in Recruiting by the Army: An Arcade", *New York Times*, 5 Ocak 2009, bl.9, s. 3.

4. Julie V. Iovine, "The Army Wants You for the Afternoon", *New York Times*, 10 Ekim 2004, bl. 2, s. 1.

5. Sam Keen, *Faces of the Enemy: Reflections of the Hostile Imagination* (San Francisco: Harper&Row, 1986), 10

6. Judith Butler, "Contingent Foundations: Feminism and the Question of 'Postmodernism' ", *Feminists Theorize the Political* içinde, Judith Butler ve Joan W. Scott (New York: Rotledge, 1992), 10-12.

7. Caren Kaplan, "Precision Targets: GPS and the Militarization of Consumer Identity", *American Quarterly* 58, no3 (2006):709.

8. Sinema filmi ortamı ile atom bombası konusu arasındaki tuhaf benzerliğe ilişkin, tarihsel bir deneme için bk. Jerome F. Shapiro, *Atomic Bomb Cinema: The Apocalyptic Imagination on Film* (New York: Routledge, 2002).

9. James Poniewozik ve Jess Cagle, "That's Militainment!", *CNN. com*, 25 Şubat 2002. Online: http://ww.cnn.com/ALLPOLITICS/time/2002/03/04/militainment.html.

10. Steve Ford, "So Terrible We Can't Get Enough", *News and Observer*, 23 Mart 2003, A30.

11. Bu kanallar şunlardır: The Military Channel (Discovery Winggs kanalının değiştirilmiş ticari ismi), The Military History Channel (bir A&E/History Channel girişimi) ve Pentagon Channel (Pentagon'dan faaliyet gösterir). Mark Glassman, "Military Channels Are Competing on Cable TV", *New York Times*, 24 Ocak 2005, C8.

12. Jonathan Burston, "War and the Entertainment Industries: New Research Priorities in an Era of Cyber-Patriotism", *War and the Media: Reporting Conflict 24/7*, der. Daya Kishan Thussu ve Des Freedman (Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2003), 169.

13. Bkz. "The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception", Max Horkheimer ve Theodor Adorno, *Dialectic of Enlightement* içinde, Çev. John Cumming (New York: Continuum, 1999), 120-67.

14. Bkz. http://www.cultureindustry.com

15. Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", *Illuminations*, der. Hannah Arendt (New York: Schocken Books, 1968), 241.

16. Bkz. Charles Harrison ve Paul Wood, der. *Art in Theory, 1900-2000: An Anthology of Changing Ideas* (Malden, MA: Blackwell Publishing, 2003), 147.

17. Alıntı, Patrick Sloyan, "The War You Won't See: Why the Bush Administration Plans to Restrict Coverage of Gulf Combat", *Washington Post*, 13 Ocak 1991, C2.

18. Benjamin, "The Work of Art in the Age of mechanical Reproduction", 242.

19. Bk. http://www.yahoo.com

20. Bu geçişe dair kapsamlı bir değerlendirme için Bkz. Paul Virilio, *War and Cinema: The Logistics of Perception*, Çev., Patrick Camiller (Londra: Verso, 1989).

21. Diğerleri Boxer *Ayaklanması'nı* anlatan İngiliz filmi *Attack on a China Mission* (1900) ve Zulu savaşlarını anlatan *How a British Bulldog Saved the Union Jack*'i (1906) kapsar. ABD'de ise, Vitagraph, *Scenes from a True Life* (1910) ve D.W. Griffith'in *The Battle*'ı (1911) gösterildi. Bk. Jeanine Basinger, *The World War II Comba Film: Anatomy of a Genre* (Middletown, CT: Wesleyan University Press, 2003), 347.

22. Susan Sontag, *Regarding the Pain of Others* (New York: Farrar Straus and Giroux, 2003), 24.

23. Susan Sontag, *On Photography* (New York: Farrar, Straus, and Giroux, 1977), 110-11.

24. A.g.y. 77.

25. Lawrence Weschler, "Valkyries over Iraq", *Harper's*, Kasım 2005, 69.

26. A. g. y.,77.

27. Susan Sontag olaydan önceki felaket filmleri geleneğine bağladığı bu işarete dikkati çeker. Sontag, *Regarding the Pain of Others*, 22.

28. Slavoj Zizek, *Welcome to the Desert of Real!: Five Essays on September 11 and Related Dates* (New York:Verso, 2002), 16.

29. Jean Baudrillard, *The Spirit of Terrorism; and Other Essays*, yeni bs. (Londra, New York:Verso, 2003), 5.

30. Todd J. Gillman ve Carolyn Barta, "Bush Administration Getting Cozy with Hollywood", *Dallas Morning News*, 22 Kasım 2001 (Lexis Nexis veritabanı)

31. Andy Seiler, "Hollywood Declares Time is Right for War Movies", *USA Today*, 27 Kasım 2001, 1A.

32. Alıntı, "Movie Theatres of War", *Advertiser*, 8 Kasım 2001, 40. Film eleştirmeni John Patterson da seyircilerin filmin başında alkış tutmaları fenomenini kaydetmek için salondan çıkar. "Bottom Gun: John Patterson Takes a Look at this Week's US Movies and Finds *Behind Enemy Lines* Serving up Jingoistic War Film Cliches", *Guardian*, 3 Aralık 1991).

33. Eski kamu ilişkilerinin bütünlüklü bir tarihi için bk. Stuart Ewen, *PR!: A Social History of Spin*, 1. Bs. (New York: Basic Books, 1996). Ayrıca bk. Edward L. Bernays, *Propaganda* (Brooklyn, NY: Ig Publishing, 2005). Walter Lippmann, *Public Opinion* (New Brunswick, NJ: Transaction Publishers, 1991).

34. OWI'yle [Office of War Information/Savaş Bilgileri Ofisi] işbirliği yapanlar gayet gelişmiş ve merkezileşmiş Alman Propaganda Bakanlığı'nı taklit etmeye çalışıyorlardı. Alman Propaganda Bakanlığı önceleri kendisini, daha etkin bir renkli film teknolojisi geliştirmek için ABD'yle "silah yarışı" halinde görüyordu. Eric Rentschler, *The Ministry of Illusion: Nazi Cinema and Its Afterlife* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1996), 203. *The Eternal Jew*'in (1940) Alman yönetmeni Fritz Hippler, topyekûn savaş "bizi 'silahlar' ve 'askerler' gibi kavramları yeniden değerlendirmeye zorlamıştı"

diyordu. Öyle ki "Ulusal hayatın bütün ifadesi savaş silahları haline gelmektedir." Alıntı, Rentschler, *The Ministry of Illusion*, 202.

35. Pentagon'un kabul ve reddettiği filmlerin listesiyle birlikte bu büronun tarihi, David L. Robb'un, *Operation Hollywood: How the Pentagon Shapes and Censors the Movies* (New York: Prometheus Books, 2004) başlıklı kitabında kataloglanmıştır.

36. Alıntı, Allan W. Winkler, *The Politics of Propaganda: The Office of War Information, 1942-1945* (New Haven, CT:Yale University Press, 1978), 12.

37. Alıntı, a. g. y., 61. Hazine Bakanı Henry J. Morgenthau, Jr. Tahvil kampanyasının, daha hızlı tasarruf fakat aynı zamanda herkese "demokrasiye mali bir katkı" ve "bir şey yapma fırsatı" sağladığını kabul ediyordu. John Morton Blum, *V Was for Victory: Politics and American Culture During World War II* (New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1976), 17.

38. Harold Lasswell, "The Garrison State", *American Journal of Sociology* 46 (1941):461.

39. Temel bir teknik Lasswell'in "korku modeli" dediği şeydir. Bir tehlike (iç ya da dış) tehdidini hissettirmek için yapılan anlık bir düzenleme, "askeriyede geçerli olan buyurgan bir tarzda" ifade edilir, a. g. y: 460. Böyle bir durum giderek savaş korkularına bağlanır. Lasswell, bu savaş tehditlerinin etkisini sürdürmek için zaman zaman onların kan dökülerek, seyirlik savaş uygulamasıyla beslenmesi gerektiğini öne sürer. Sonuç olarak, böyle bir zihinsel savaş meşguliyetinin yanı sıra halka yönelik savaşçı bir retoriğin tekrarına ve törenselleştirilmesine ilişkin bir eğilim vardır. Daha sonra Lasswell, garnizon devletinde, demokrasi zarar görse de demokratik katılım görüntüsünün düzenli fakat içi boş sembollerin kullanılmasıyla sürdürüldüğünü açığa çıkardı. Laswell, "The Garrison State Hypothesis Today", *Changing Patterns of Military Politics*, der., Samuel Huntington (New York: Free Press, 1962), 51-70. Lasswell'in görüşlerine ilişkin bir değerlendirme için Bkz. Vernon Dibble, "The Garrison Society", *New University Thought 5* (1966-67), 106-15. Ayrıca Bkz. Başkan'ın Birliğin Durumu konuşmalarına, kamuoyu ve diğer işaretlere ilişkin ilginç bir çözümleme: Samuel Fitch, "The Garrison State in America: A Content Analysis of Trends in the Expectation of Violence", *Journal of Peace Research* 22 (1985), 31-45.

40. C. Wright Mills, *The Power Elite* (New York: Oxford University Press, 1956), 304.

41. A. g. y., 315.

42. Dwight Eisenhower, "Farewell Address", 17 Ocak 1961 (http://millercenter.org/scripps/archive/speeches/detail/3361). Konuşmanın orijinal taslağında terim, "askeri-endüstriyel-kongresel tesis" idi. "Kongresel" sözcüğü, Kongre'yi tedirgin etmekten kaçınmayı amaçlıyordu. Belirtmek gerekir ki bazı kayıtları olmasına rağmen Eisenhower, veda konuşmasında ve diğer bütün ifadelerinin bağlamında geniş çapta görüleceği gibi, daimi ordunun

en kararlı destekçilerinden biriydi. A. Duane Liftin, "Eisenhower on the Military-Industrial Complex: Critique of a Rhetorical Strategy", *The Central States Speech Journal* 25, no.3 (1974), 198-209. "Askeri-endüstriyel tesis" nosyonu, en baskın biçimde, daha sonraki popüler olmayan savaş evrelerinde ortaya çıkan baskın bir eleştirel terim olarak günümüze kadar gelmiştir. Vietnam Savaşı'nı eleştirenler "askeri-endüstriyel tesis"i bir protesto olarak Eisenhower'ın ismi ve otoritesiyle anmayı sürdürmüşlerdir. 1970'lerin ilk yarısında bütün kütüphane raflarının militarizm incelemelerine ve askeri-endüstriyel tesis çalışmalarına ayrıldığına tanık olundu. Bkz. Seymour Melman, *Pentagon Capitalism: The Political Economy of War* (New York: McGraw-Hill, 1970). Adam Yarmolinsky, *The Military Establishment:Its Impacts on American Society*, 1. bs. (New York: Harper&Row, 1971). Steven Rosen, *Testing the Theory of the Military-Industrial Complex* (Lexington, MA: Lexington Books, 1973). Peter Wallensteen, Johan Galtung ve Carlos Portales, *Global Militarization*, Westview Special Studies in Peace, Conflict, and Conflict Resolution (Boulder, CO: Westview Press, 1985). James A. Donowan, *Militarism, USA* (New York:Scribner, 1970). Sidney Lens, *The Military-Industrial Complex* (Philadelphia, PA: Plgrim Press, 1970) Carroll W. Pursell, *The Military-Industrial Complex* (New York: Harper& Row, 19). Daha sonra, halkın dilinden genel olarak düşen terim, 2003 yılında Irak'ın işgalinden hemen önce yeniden ortaya çıktı. 2004 Haziran'ında işgali onaylayan insanların bir kısmı, bir kez daha olaylara eleştirel bir gözle bakmaya başladı. Linda Feldmann, "Why Iraq War Support Fell So Fast", *Christian Science Monitor*, 21 Kasım 2005, 1. 2006'da şirket kârlarının savaştaki rolünü sorgulayan iki belgesel film piyasaya sürüldü. Eugene Jarecki'nin *Why We Fight*'ı en doğrudan biçimde askeri-sanayi tesis terimini ele alır. Filmin piyasaya sürüldüğü tarih, 17 Ocak 2005, Eisenhower'ın veda konuşmasından tam 45 yıl sonrasını göstermektedir. Film ismini bilinçli biçimde, II. Dünya Savaşı sırasında ABD hükümeti tarafından üretilen çok tanınmış propaganda filmleri dizilerinden almıştır ve sanki sorunun ulusal savunmadan şirket kârlarına bağlandığına ilişkin bir işaret oluşturmaktadır. Robert Greenwald'ın *Iraq for Sale*'i aynı yıl içinde ortaya çıktı ve işgali kârlı bir girişim şeklinde inceleyerek ele aldı.

43. Eisenhower'ın, kamu çıkarlarından çok şirketlere hizmet edebileceğine ilişkin kaygısı, 1937'de, I. Dünya Savaşı'nın en süslü bahriyelisi General Smedley Butler tarafından öngörülmüştü. Butler, ünlü kitapçığı *War is a Racket*'de, modern savaşın, ülke dışındaki ticari çıkarları koruyan bir araçtan başka bir şey olmadığını yazdı. Butler'a göre savaş, serveti yurttaştan büyük şirkete aktarma işlevi görüyor, yapılan işlem askerlerin kanıyla imzalanıyordu. Smedley Butler, *War Is a Racket* (Los Angeles: Feral House, 2003).

44. Habermas'ın belirttiği gibi, coşkulu kamusal alanın dışında "devletin ve toplumsal kurumların artık kamusal ve özel ölçütüne göre farklılaşamadığı, tek bir işlevsel yapı içinde kaynaştığı, yeniden siyasallaşmış bir toplumsal

alan" oluşuyordu. Jürgen Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*, Çev.Thomas Burger and Frederick Lawrence (Cambridge, MA: MIT Press, 1996), 148.

45. Hannah Arendt, *The Human Condition* (Chicago: University of Chicago Press, 1989), 181.

46. A. g. y.

47. 1973 tarihli Savaş Güçleri Yasası, savaş ilan etme hakkı üzerinde kongre denetimini yeniden kurmaya çalıştı ve yurttaş iktidarını askeri iktidardan ayırmaya yönelik temel eğilimlere bir istisna oluşturdu.

48. Bu fenomene ilişkin erken bir inceleme, Peter W. Singer'in *Corporate Warriors: The Rise of the Privatized Military Industry* başlıklı kitabıdır (Cornell Studies in Security Affairs, Ithaca, NY: Cornell University Press, 2003). Singer'in ufuk açıcı çalışmasını, Chalmers A. Johnson'ın *The Sorrows of Empire: Militarism, Secrecy and the End of the Republic* başlıklı kitabı izledi (1. Bs., New York: Metropolitan Books, 2004). Özel ordular konusunun büyük bir ilgi uyandırdığını ortaya koyan bir gösterge, Jeremy Scahill'in *Blackwater: The Rise of the World's Most Powerful Mercenary Army* başlıklı kitabıdır (New York: Nation Books, 2007). Bu yeni fenomene "savaş hizmeti endüstrisi" de denilmektedir. Dina Rasor ve Robert Bauman, *Betraying Our Troops: The Destructive Results of Privatizing War* (New York: Palgrave Macmillan, 2007).

49. Jeremy Scahill, "Bush's Mercenaries Thrive in Iraq", *Toronto Star*, 29 Ocak 2007, A13.

50. Michael Hardt ve Antonio Negri, *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire* (New York: Penguin Press, 2004), 47.

51. Yurttaş-asker kavramı, Rönesans döneminin başlarına, özellikle Machiavelli'ye kadar uzanır. Mediciler'e yaptığı tavsiyelerde Machiavelli, ister prenslik ister cumhuriyet olsun devletin istikrarına yönelik esas tehdidin sürekli biçimde paralı ordu kullanmak olduğunu öne sürdü. Yapısı gereği sadakatsiz olan bu ordular, her an devlete isyan edebilirdi. Machiavelli paralı orduların "bölünmüş durumda, iktidar açlığı içinde, disiplinsiz ve sadakatsiz" olduklarını yazdı. "Onlar Tanrı'dan korkmaz; kendi adamlarına inanç duymaz; savaşa girmekten kaçındıkları sürece yenilgiden de kaçınır; barış dönemlerinde onlar tarafından, savaş döneminde düşman tarafından soyulursunuz." Niccoló Machiavelli, *The Prince*, Çev. George Bull, yeni bs., Penguin Classics (New York: Penguin, 1999), 77. Machiavelli, "şan ve şeref için savaşan mutlu bir ordu ile örgütlenmesi yetersiz ve başkalarının hırsları için savaşan bir ordu arasındaki" derin farklılığı inceledi. Niccoló Machiavelli, *Discourses on Livy*, Çev. Julia Conaway Bondanella ve Peter F. Bondanella (New York: Oxford University Press, 1997), 113. Aslında Machiavelli, yurttaş-askerlerden oluşan daha sadık bir ordu ile askeri gücün dağıtılmasından yanaydı. Bu asker devletin sürekliliğinde, kişisel bir çıkara sahipti. Aristokrasi açısından, bir "cumhuriyet"in kurulması kuşkusuz bir mübadele idi. Askeri gücün yurt-

taş-askerler arasında dağıtan yönetici elit, devletin istikrarı karşılığında bir egemenlik ölçüsünden feragat ediyordu.

52. Machiavelli ve onu izleyen sivil cumhuriyetçi düşünürler çizgisi aracılığıyla yurttaş-asker, klasik katılımcı hükümet kavramlarının yeniden canlanmasında, merkezi bir rol oynadı. Yönetime katılmak askeri bir kimliğin edinilmesiyle mümkün oluyordu. Sivil cumhuriyetçi düşünce çizgisinde bu, genellikle yasaların hâkimiyetini savunmak anlamına geliyordu ve Aristotelesçi bir karma hükümet üç parça; monarşi, oligarşi, demokrasi arasında denge kuruyordu. Sivil cumhuriyetçilik "klasik cumhuriyetçilik"in gelişmiş biçimi olarak da düşünülebilir; fakat "cumhuriyetçi" sözcüğü ne Kadim Yunan'da ne de Roma döneminde vardı. Bunun yerine oldukça belirsiz bir terim olan *res publica* (Latince: kamusal olan) kullanılıyordu. Aydınlanma Aristoteles'in karma hükümetinin ideal bir temsili olarak Çiçeroncu Roma Cumhuriyeti'ni örnek aldı. Roma modeli, Venedik şehir-devleti tarafından benzersiz biçimde kopya edildi (kabaca İ.Ö. 1223-1600 arasında). İtalyanlar buna Serenissima ("Huzurlu Devlet") diyorlardı. Böylece sivil cumhuriyetçi düşünce, kadim Roma'nın, Rönesans Venedik'inin gölgesinde ve daha geniş hümanizm ve skolastisizm entelektüel eğilimleri içinde doğdu. Bu yeni devlet teknolojisi de Protestan Reformasyonu'nun, kabaca aynı dönemde bütün Avrupa'yı kaplayan, "bütün inananların rahipliği" temel kavramını da yansıtıyordu. Özetle yeni yurttaş-asker, askeri bir kimlik edinerek hükümette yer edindi. Iseult Honohan, sivil cumhuriyetçi geleneğin genel olarak, tohumlarını klasik Yunan ve Roma düşüncesinde (Aristoteles ve Çiçero) bulan ve tam olarak Machiavelli ve Harrington'la başlayan ve Rousseau, Wollstonecraft ve Madison gibi düşünürlerle süren, cumhuriyetin korunmasıyla ilgili bir düşünceler topluluğu olduğunu açıklar. "Cumhuriyetçilik kamu yararı sorumluluğunu vurgulamasıyla bireysel hakları temel alan özgürlükçü teorilerden ayrılır." Iseult Honohan, *Civic Republicanism* (New York: Rotledge, 2002), 1. Machiavelli ve Rousseau'da sivil cumhuriyetçiliğe ilişkin mükemmel bir tartışma için bk. R. Claire Snyder, *Citizen-Soldiers and Manly Warriors: Military Service and Gender in the Civic Republic Tradition* (Lanham, MD: Rowman & Littlefield Publishers, 1999), 45-55.

53. Elaine Scarry'nin kaydettiği gibi, Anayasa'ya yapılan onbeşinci ek (siyahlara yurttaşlık), dokuzuncu ek (kadınlara oy hakkı) ve yirmialtıncı ek (oy verme hakkının 18 yaşa düşürülmesi) söz konusu grupların askeriyeye katkıda bulunacakları düşüncesiyle yapıldı. Elaine Scarry, "Watching and Authorizing the Gulf War", *Media Spectacles*, der., Marjorie Garber, Jann Matlock ve Rebecca L. Walkowitz (New York: Rotledge, 1993), 57-73. Özgürlük Bildirgesi, seçilme niteliğini özgür yurttaş olarak hizmet etmekle eşitleyen bir dil kullanır. I. Dünya Savaşı sırasında yazan W.E.B Du Bois tam yurttaşlık ve eşit haklar yönünde önemli bir adım olarak siyahların, askerlik hizmetine alınmalarını talep etti. Günümüzde de eşcinsellerin askere alınmaları ve ka-

dınlara savaşçı rolünün verilmesine ilişkin tartışmalarda benzer görüşler işitilmektedir. Bk. John Whiteclay Chambers, *To Raise an Army: The Draft Comes to Modern America* (New York: Free Press, 1987), 156. Cynthia H. Enloe, *Does Khaki Become You?: The Militarisation of Women's Lives* (Boston, MA South End Press, 1983), 15. Jody Cramsie de benzer bir görüş öne sürer: "Ülkenin savunulmasına katkıda bulunmak temel bir yurttaş yükümlülüğüdür; önemli bir ulusal kuruluşa katılımdır." Bk. Jody Cramsie, "Gender Discrimination in Military: The Unconstitutional Exclusion of Women from Combat", *Valparaiso University Law Review* 17, no.2 (1983): 580. Kur'a ile Askerlik Sistemi, yurttaşlığın temel gereklerinden biri olmaya devam eder. Yüksek siyasi görev noktalarına gelmek, görece yakın zamanlara kadar, kişinin askerlik yapma ehliyetine sahip olması anlamına geliyordu.

54. Yurttaş-asker idealine yönelik meydan okuma, çok eskilere gider. John Whiteclay Chambers bu evrimi kaydeder. Bu ideal XVI. yüzyılda Avrupa'da ortaya çıkan devlet inşasını mümkün kılarken aynı ideal, Napoleon Savaşları'nı ve I. Dünya Savaşı'nı kışkırtan daha merkezileşmiş kitlesel asker alma uygulamasını da kapsadı. Chambers bu bakımdan ABD'nin Avrupa'daki uygulamanın oldukça gerisinde kaldığını, yurttaş-asker modelini Jeffersoncu bir merkezi denetim kuşkusu nedeniyle kitlesel asker almaya tercih ettiğini öne sürer. Örnek vermek gerekirse, Anayasa'ya ikinci ekte sivil cumhuriyetçi karma hükümet ve askeri katılım idealleri en özlü biçimde ifade edildi: "Özgür bir devletin güvenliği için gerekli olan düzenli bir ordu, halkın silah taşıma ve bulundurma hakkı ihlal edilemez." Chambers, Devrim öncesi savaş *Zeitgeist*'ını şu şekilde nitelendirir: geniş bir profesyonel ordu bir "siyasal yozlaşma, manipülasyon ve devlet zulmünün aracı" idi. Chambers, *To Raise an Army*, 19. ABD Anayasası Kongre'nin daimi bir orduyu finanse etme sorumluluğunu kesinlikle reddeder. ABD Anayasası'nın 8. Bölümü'nün 1. Maddesi, Kongre'nin "ordular kurma ve destekleme" yetkisine sahipken, "iki yıldan uzun bir süre orduya para tahsis etme" yetkisine sahip olmadığına vurgu yapar. Daimi ordu Anayasa değişikliği yapılmaksızın kuruldu.

55. Scarry, "Watching and Authorizing the Gulf War." Bu türden temel yurttaşlık özelliklerinin kaybı, Scarry'nin diğer yurttaşlık hak ve özgürlüklerinin geleceği konusunda kuşkulanmasına yol açmaktadır.

56. George H.W. Bush, "The President's News Conferance", *George Bush Presidential Library and Museum*, 30 Kasım 1990. Online: http://bushlibrary.tamu.edu/research/public_papers.php?id=2516&year=1990&month=11.

57. New York'tan Charles Rangel, Michigan'dan John Conyers ve California'dan Pete Stark.

58. Kore Savaşı'ndan madalyayla dönen Rangel şöyle demektedir: "Savaşmak üzere askere alınanlar, çocuklarının askere alınmasının daha olası olduğunu bilirlerse daha temkinli ve Irak'la ilgilenen uluslararasıtoplulukla birlikte çalışmaya daha istekli olurlar." Elise Young, "Talk of a Military Draft Has

New Significance: Proposal to Require Service Alters Outlook for Some Youths", *Seattle Times*, 2 Şubat 2003, A16.

59. Edward Epstein, "House Defeats Bill to Reintroduce Draft", *San Francisco Chronicle*, 6 Ekim 2004, A1. Ayrıca bk. Carl Hulse, "Threats and Responses: The Draft", *New York Times*, 9 Şubat 2003, 17.

60. I. Dünya Savaşı'nın Kamu Enformasyon Komitesi (CPI) ve II. Dünya Savaşı'nın Savaş Enformasyon Bürosu (OWI), askeri film ve radyo yayınlarının temel organlarıydı. Özellikle Nazi Almanyası'nda bu karışım, Propaganda Bakanı Josef Goebbels'in esas hedefi olmuştu. Hitler, İradenin Zaferi (1935) ve *Ebedi Yahudi* (1940) gibi köşeli propaganda filmlerini tercih etse de Goebbels ,mevcut eğlence türleri özellikle müzikalle çalışmayı tercih ediyordu. Goebbels, tiyatroyu halkın zihniyle kurulan hayati bir bağ olarak gördü ve bir alışkanlık temelinde resmi fikirlere maruz kalan, sinemaya giden halkı işledi. Aslında, ağır bombardımanların ardından Goebbels, mümkün olduğu kadar çok sayıda sinema salonu inşasına ve film yapımına öncelik verdi. Doob buna, Goebbels'in ilgi çeken bir araçla propaganda malzemesini aktararak izleyici kitlesinin ilgisini çekme ilkesi demektedir. Bk. Leonard W. Doob, "Goebbels' Principles of Propaganda", *Public Opinion and Propaganda* içinde, der. Daniel Katz a.g.y. (New York: Dryden Press, 1954), 513.

61. Robert Stam, "Mobilizing Fictions: The Gulf War, the Media, and the Recruitment of the Spectator", *Public Culture* 4, no.2 (1992): 124.

62. Burston, "War and the Entertainment Industries: New Research Priorities in an Era of Cyber-Patriotism", 164.

63. Thomas ve Virchow, kültürel nefret yıllarının ardından aynı modelin Almanya'da da tutunmaya başladığına işaret eder. Tanja Thomas ve Fabian Verchow, "Banal Militarism and the Culture of War", *Bring 'Em On: Media and Politics in the Iraq War*, der. Lee Artz ve Yahya R. Kamalipour (Lanham, MD: Rowman& Littlefield Publishers, 2005), 29.

64. Nick Turse, *The Complex: How the Military Invades Our Everyday Lives* (New York: Metropolitan Books, 2008).

65. Bush yönetimi ABD'deki iki üst reklamcılık firmasının (1992'ye kadar Tahtam-Laird&Kudner ve 1996'ya kadar Ogilvy&Mather'in CEO'su) başında bulunan Charlotte Beers'i, 2001-2003 yılları arasında Kamu Diplomasisi ve Kamu İşleri Müsteşarlığı'na atadı. Mark Andrejevic, "The Rehabilitation of Propaganda: Post 9/11 Media Coverage in the United State", *Rhetorical Democracy: Discursive Practices of Civic Engagement: Selected Papers from the 2002 Conference of the Rhetoric Society of America*, der. Gerard A. Hauser ve Amy Grim (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2004), 88-89.

66. Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987), 75-110.

67. Allen, "Verses Written for Student Antidraft Registration Rally 1980", *Collected Poems*, 1947-1980 (Harper & Row, 1984), 730.

1. Bölüm

1. Julia Malone, "POWs Top Allied Agenda", *Atlanta Journal and Constitution*, 2 Mart 1991, A1.

2. A. g. y.

3. Ann Devroy ve Guy Gugliotta, "Bush to 'Move Fast' on Mideast Peace", *Washington Post*, 2 Mart 1991, A1.

4. "Trust in Federal Government, 1958-2004", American National Election Studies. Online: http://www.electionstudies.org/nesguide/taptable/tab5a_1.htm.

5. Michael J. Arlen, *Living-Room War* (New York:Viking Press, 1969).

6. Vietnam sendromunun, sonraki medya deneyimi üzerinde yarattığı etkiye ilişkin mükemmel bir tartışma için bk. Susan L. Carruthers, *The Media at War: Communication and Conflicts in the Twentieth Century* (New York: St. Martin's Press, 2000).

7. Ben H. Bagdikian, *The New Media Monopoly* (Boston: Beacon Press, 2004). Robert McChesney, *Rich Media, Poor Democracy: Communication Politics in Dubious Times* (Urbana: University of Illinois Press, 2000).

8. James W. Carey, "American Journalism on, before, and after September 11", *Journalism after September* içinde, der. Barbie Zelizer ve Stuart Allen (New York: Rotledge, 2002).

9. John C. Stauber ve Sheldon Rampton, *Toxic Sludge Is Good for You: Lies, Damn Lies and the Public Relations Industry* (Monroe, ME: Common Courage Press, 1995). Bu gelişme bilim insanlarının yürütme organının yetkilerinde bir artış, "retoriksel başkanlık" olarak gördükleri şeyle çakışıyordu. Bu sistemde başkanlar yasama organını atlayarak konuşmak ve siyaset sorunlarına doğrudan halka başvurarak hâkim olmak için kitle iletişim araçlarını başarılı biçimde kullanmaktaydı. Bkz. Jeffrey Tulis, *The Rhetorical Presidency* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1987).

10. Kendi "propaganda model"lerinde Chomsky ve Herman, habere ulaşmanın (buna "kaynak bulma" derler), güçlü kurumların çıkarlarıyla suç ortağı olan bir haber ortamının biçimlenmesine yardımcı olan, beş filtreden biri olduğunu belirtirler. Bkz. Edward S. Herman ve Noam Chomsky'nin *Manufacturing Consent: The Political Economy of the Mass Media* (New York: Pantheon Books, 2002) başlıklı kitaplarının 1. Bölümü. Havuz sisteminin Vietnam'dan bu yana diğer Pentagon-basın ilişkileriyle kıyaslanmasına ilişkin bir tartışma için Bkz. Carruthers, *The Media at War.*

11. Daniel C. Hallin ve Todd Gitlin, "Agon and Ritual: The Gulf War as Popular Culture and as Television Drama", *Political Communication* 10 (1993): 411. 2003'te Irak'ı Kurtarma Harekâtı, Fox News'a baş rolü vererek ticari olarak en başarılı savaş haberlerinin, kendisini besleyen ele en yakın haberler olduğunu kanıtladı. Bu duruma genel olarak "Fox Etkisi" denildi ve diğer haber kuruluşlarının da aynı yolu izlemelerine yol açtı. Mike Tierney, "Fox Now the Big Dog in Cable News –and Growing", *Atlanta Journal and Constitution*, 9 Mayıs 2005, 1A.

12. Ernest Larsen, "Gulf War TV", *Jump Cut*, no 36 (1991): 7-8.

13. 2005'te Pentagon 735'ten fazla denizaşırı üssü olduğunu açıkladı. Gerçek sayı muhtemelen 1000'e yakındır. Bk. Chalmers A. Johnson, *Nemesis: The Last Days of the American Republic*, The American Empire Project (New York: Metropolitan Books, 2006), 139-40.

14. Michael Hardt ve Antonio Negri, *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire* (New York: Penguin Press, 2004), 20.

15. Endüstri sonrası sosyo-ekonomiye ilişkin en erken ve en açık inceleme için Bkz. Daniel Bell, *The Coming of Post-Industrial Socety: A Venture in Social Forecasting* (New York: Basic Books, 1976).

16. Aslında marka, tüketim toplumunun olmazsa olmazı haline gelmiştir. Jean Baudrillard bu göstergeyi kapitalist değişimin temel birimi olarak anlayan belki de ilk kişi oldu. Bunun en açık ifadesi için Bkz. Jean Baudrillard, *For a Critique of the Political Economy of the Sign* (St. Louis, MO: Telos Press,

1981). Markanın hâkimiyeti konusunda Bkz. Naomi Klein, *No Logo: Taking Aim at the Brand Bullies* (New York: Picador USA, 2000).

17. Bkz. Norman Solomon'un Körfez Savaşı'nın maddi ve iktisadi zorunluluklarının, Başkan Bush'un kamusal söyleminde nasıl dile getirildiğine ilişkin tartışması. Norman Solomon, *War Made Easy: How Presidents and Pundits Keep Spinning Us to Death* (Hoboken, NJ: John Wiley, 2005), 87.

18. J. C. Herz, *Joystick Nation* (New York: Little, Brown, and Co., 1997), 197-213. James Der Derian, *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network* (Boulder, CO: Westview Press, 2001). Lisa Parks, *Cultures in Orbit* (Durham, NC: Duke University Press, 2005), 98.

19. Medya uzmanı Daniel Hallin ve tarihçi William Hammond, Vietnam'la ilgili televizyon yayınlarının şiddet görüntülerinden görece özgür olduğunu ikna edici biçimde öne sürerken bu şiddet mitinin, gazeteciliğin basın üzerinde daha sonra uygulanan denetimi haklı görmesine hizmet ettiğini öne sürdüler. William M. Hammond, "The Press in Vietnam as Agent of Defeat: A Critical Examination", *Reviews in American History* 17 , no.2 (1989), 312-323. William M. Hammond, *Reporting Vietnam: Media and Military at War* (Lawrence, KS: University Press of Kansas, 1998). Daniel C. Hallin, *The "Uncensored War": The Media and Vietnam* (New York, Oxford University Press, 1986). Hallin bazı ikonik şiddet imgelerinin savaşın son dönemlerinde ekrana yansıdığını kaydeder (örn., May Lay katliamı ve ünlü "napalm kız" fotoğrafı gibi). Fakat bunlar kamuoyunun çökmesinden önce değil, sonra ortaya çıkmıştı.

20. Üstelik, bu Amerikan kayıplarının yarısı dost ateşiyle öldürülmüştü. Jean Baudrillard, *The Gulf War Did Not Take Place* (Bloomington: Indiana University Press, 1995), 69.

21. Dana Milbank, "Curtains Ordered for Media Coverage of Returning Coffins", *Washington Post*, 21 Ekim 2003, A23. Özgür Irak Harekâtı için, Bush'un ikinci başkanlık dönemi sırasında bu siyaset güçlendirildi. Kamuoyu bu durumu, 2003 yılının Nisan ayında, sözleşmeli çalışan bir asker, gelen tabutların görüntüsünü *Seatle Times*'a sızdırdığında öğrendi.

22. Margot Norris, "Only the Guns Have Eyes: Military Censorship and the Body Count", *Seeing Through the Media: The Persian Gulf War*, der. Susan Jeffords ve Lauren Rabinowitz (New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1994) 296.

23. Patrick Sloyan, "What Bodies?", *The Iraq War Reader: History, Documents, Opinions*, der. Michael L. Sifry ve Christopher Cerf (New York: Touchstone Books, 2003), 130. Özgün yayın: Patrick Sloyan, "What Bodies?" The Digital Journalist, Kasım 2002. Online: http://www.digitaljournalist.org/issue0211/sloyan.html.

24. Bk. Norris, "Only the Guns Have Eyes: Military Censorship and the

Body Count." Sloyan, "What Bodies?" Ayrıca Bkz. "How Many Iraqi Soldiers Died?" *Time*, 17 Haziran 1991, 26.

25. Eric Schmitt ve Thom Shanker, "A Nation Challenged: Body Count; Taliban and Qaeda Death Toll in Mountain Battle Is a Mystery", *New York Times*, 14 Mart 2002, A1.

26. General Frank şöyle dedi: "Benden ya da liderliğimize dahil herhangi birinden orada 1000 ceset var ya da şu kadar kişi kurtuldu gibi bir söz işittiğinizi sanmıyorum." Edward Epstein, "Success in Afghan War Hard to Gauge US Reluctance to Produce Body Counts Makes Proving Enemy's Destruction Difficult", *San Francisco Chronicle*, 23 Mart, 2002, A1.

27. Busah Ebo, "War as Popular Cultuıer: The Gulf Conflict and the Technology of Illusionary Entertainment", *Journal of American Culture* 18 (1995): 23-24.

28. Bu arada, İngilizce'de "fiize", "mektup" ve mesaj" sözcükleri , aynı Latince kökten "göndermek" anlamına gelen "mittere" sözcüğünden gelir. Etimolojik olarak beyan etme edimi ile savaş edimi arasındaki sınırlar gayet geçirgendir.

29. Paul Fussell, *The Great War and Modern Memory* (New York: Oxford University Press, 1975), 22.

30. Elaine Scarry, *The Body in Pain: The Making and Unmasking of the World* (New York: Oxford University Press, 1985), 71.

31. "Makul inkâr" terimi örtülü operasyonlar aleminden gelmektedir. Terim ilk olarak Küba'nın Fidel Castro'su ve Şili'nin Salvador Allende'si gibi dünya liderlerini öldürmek için yapılan gizli operasyonlara ilişkin Church Komisyonu soruşturmaları sırasında ortaya çıkan, CIA dokümanlarında görüldü. Bu katliam planları yürütüldüğünde, makul inkâr doktrini bu işlerle, mafya gibi, CIA'nın aradaki bağlantıyı makul biçimde inkâr edebileceği üçüncü bir tarafın görevlendirildiğini gösterir. Bkz. Church Report: Covert Action in Chile 1963-1973", der. Select Committee to Study Governmental Operations with Respect to Intelligence Activities (Washington, DC: US Government Printing Office, 1975).

32. Slavoj Zizek, "Passion: Regular or Decaf? *In These Times*, 29 Mart 2004, 24. Ayrıca Bkz. Zizek, *Welcome to the Desert of the Real!: Five Essays on Sempember and Related Dates.*

33. Asu Aksoy ve Kevin Robins, "Exterminating Angels: Morality, Violence and Technolgy in the Gulf War", *Triumph of the Image: The Media's War in the Persian Gulf*, der. Hanid Mowlana, Herbert I. Schiller ve George Gerbner (Boulder, CO: Westview Press, 1992), 202-212. Ayrıca bk. Douglas Kellner, The Persian Gulf TV War (Boulder, CO: Westview Press, 1992), 157-63.

34. Hallin ve Gitlin, "Agon and Ritual: The Gulf War as Popular Culture and as Television Drama", 417.

35. Aslında, *Top Gun* uçaklarla havada yapılan it dalaşlarını göstermesine

rağmen, düşmanın adı tam olarak verilmiyor ya da saptanmıyor, arada bir Sovyet yapımı "MİG" uçaklarına gönderme yapılıyordu. *Top Gun*'ın ideoloji sonrası çeşnisi filmi, onu "yeni yurtseverlik" denilen şeyin öncüsü haline getirir. Bkz. Frank J. Wetta ve Martin A. Novelli, " 'Now a Major Motion Picture': War Films and Hollywood's New Patriotism", *The Journal of Military History* 67, no 3 (2003), 861-882. Soğuk Savaş sonrası siyasi iklimle ilgili önemli bir çalışma için Bkz. Daniel Bell, *The End of Ideology: On the Exhaustion of Political Ideas in the Fifties* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1988).

36. Paul Virilo, *Desert Screen: War at the Speed of Light* (New York: Continuum, 2002), 53.

37. Örn. Bk. Robert L. Ivie, "Images of Savagery in American Justification for War", *Communication Monograph* 47, no.4 (1980), 279-292. Robert L. Ivie, "Savagery in Democracy's Empire", *Third World Quarterly* 26, no1 (2005), 55-65. Dana L. Cloud, " 'To Veil the Threat of Terror': Afghan Women and the <Clash of Civilizations> in the Imagery of the US War on Terrorism", *Quarterly Journal of Speech* 90, no 3 (2004), 285-306. Stephen W. Siliman, "The 'Old West' in the Middle East: US Military Metaphors in Real and Imagined Indian Country", *American Anthropologist* 110, no.2 (2008), 237-47.

38. Askerlerin kendi başlarına tertiplenmelerini önermek, kuşkusuz en çok, askerlerin çoğunluğu resmi siyasete karşı çıktıkları zaman anlamsızdır. 2006'da yapılan bir Zogby anketi, Irak'ta konuşlandırılan ABD askerlerinin % 72'sinin çekilmekten yana olduklarını göstermektedir. Savaşın gözden düştüğü bu dönem, kuşkusuz pek çok kişiye yapılan "askeri destekleme" (yani mevcut siyaseti destekleme) çağrısının, sivil cephede en yüksek sesle dile getirildiği dönemdi Richard Sisk, "70% of Troops Want out-Poll", *Daily News*, 1 Mart 2006, 10.

39. Juan de Onis, "Nixon Puts "Bums' Label on Some College Radicals", *New York Times*, 2 Mayıs 1970, 1. Bu karşı gösteri taktiklerine ilişkin bir tartışma için Bkz. Jerry Lembcke, *The Spitting Image: Myth, Memory, and the Legacy of Vietnam* (New York: New York University Press, 1998).

40. Helen Kennedy, "Kerry's Old Navy Foe Looks to Sink Senator", *Daily News*, 4 Mayıs 2004, 26.

41. H. Bruce Franklin, *Vietnam and Other American Fantasies* (Amberst, MA: University of Massachusetts Press, 2000), 174-201. Ayrıca Bkz. Hallin, *The "Uncensored War": The Media and Vietnam*, 178.

42. Ronald Reagan, "Remarks on Presenting the Medal of Honor to Master Sergeant Roy P. Benavidez", *Ronald Reagan Presidential Library*, 24 Şubat 1981. Online: http://www.reaga.utexas.edu/archives/speeches/1981/22481.d.htm.

43. Bu imge, ABD'nin Vietnam çatışması deneyimine ilişkin tanımlayıcı bir fenomen haline geldi ve sayısız başyazı, konuşma ve popüler filmde yer

aldı; en çok 1991 Çöl Fırtınası Harekâtı'na acil takviye sırasında görünür hale geldi. Böyle bir olaya ilişkin hiçbir bulgu olmaması bir yana, insanlar son askerler de eve dönene kadar öyküyü yenden değerlendirmeye başlayamadı. Lemcke, *The Spitting Image: Memory, and the Legacy of Vietnam.* Gazetelerde yer alan savaş karşıtı haberlere ilişkin bir araştırma, benzer bulgularla sonuçlandı. 1990 ile 1991 arasında protestocuları ve birlikleri kapsayan haberlerin yarıdan fazlası, Vietnam sırasında protestocuların asker karşıtı olduğu varsayılan davranışlarına gönderme yapıyordu. Ne var ki 1965-1971 arasında verilen haberleri tarayan aynı araştırma, göstericiler arasında asker karşıtı davranış ya da retoriğin ihmal edilebilir düzeyde olduğunu, asker yanlısı ve elit karşıtı retoriğe ilişkin çok güçlü bulgular olduğunu ortaya koydu. Thomas D. Beamish, Harvey Molotch ve Richard Flacks, "Who Supports the Troops? Vietnam, the Gulf War, and the Making of Collective Memory", *Social Problems* 42, no 3 (1995), 344-60.

44. Örn. Bk. Robert Jensen, *Citizens of the Empire: The Struggle to Claim Our Humanity* (San Francisco: City Lights Books, 2004), 21. George Mariscal, "In the Wake of the Gulf War: Untying the Yellow Ribbon", *Cultural Critique*, no. 19 (1991): 112.

45. Andrew J. Bacevich, *The New American Militarism: How Americans Are Seduced by War* (New York: Oxford University Press, 2005), 108.

46. Guy Debord, *The Society of the Spectacle*, Çev. Donald Nicholson-Smith (New York: Zone Books, 1994), Kısım 2.

47. A. g. y., Bölüm 24.

48. A. g. y., Bölümler 25, 44.

49. A. g. y., Bölüm 21.

50. A. g. y., Bölüm 64.

51. Bu deneme, Fransız dergisi *Liberation* için 1991 yılının Ocak ve Mart ayları arasında yazılan üç denemeden biridir. "Körfez Savaşı Gerçekleşmeyecek" ve "Körfez Savaşı: Gerçekten Oluyor mu?" başlıklı makalelerle birlikte bu yazı da bir kitapta toplandı: Baudrillard, *The Gulf War Did Not Take Place.*

52. Lojistik olarak, savaş "olayı"nın ekrana aktarılması, gerçek zamanlı küresel "savaş" yayınının sahada alınan kararları etkilemeye başladığı, "CNN etkisi" denilen olguda açığa çıktı. Bkz. Steven Livingston, *Clarifying the CNN Effect: An Examination of Media Effects According to Type of Military Intervention* (Cambridge, MA: Joan Shorenstein Center on the Press Politics and Public Policy, John F. Kennedy School of Government, Harvard University, 1997). Piers Robinson, *The CNN Effect: The Myth of News, Foreign Policy and Intervention* (New York: Routledge, 2002).

53. Babak Bahador, The CNN Effect in Action: How the News Media Pushed the West toward War in Kosovo, Palgrave Macmillan Series in International Political Communication (New York: Palgrave Macmillan, 2007). Noam Chomsky, "The Media and War: What War?", *Triumph of the Image:*

The Media's War in the Persiam Gulf: A Global Perspective, der. Hamid Molwana, George Gerbner ve Herbert I. Schiller (Boulder, CO: Westview Press, 1992), 51.

54. George Gerbner, "Persian Gulf War, the Movie", *Triumph of the Image: The Media's War in the Persian Gulf: A Global Perspective*, der. Hamid Molwana, George Gerbner ve Herbert I. Schiller (Boulder, CO: Westvies Press, 1992), 244.

55. Don Ohlmeyer, *The Heroes of Desert Storm* (NBC, 1991).

56. Reagan'ın asker retoriğine ilişkin mükemmel bir tartışma için Bkz. Bacevich, *The New American Militarism: How Americans Are Seduced by War*, 97-121.

57. Başkan George W. Bush tarafından, Başkan'ın Sanat ve Beşeri Bilimler Komitesi'ne atanmasından sonra Chetwynd Showtime için *DC 9/11: Time of Crisis*'i (2003) yönetti. Bu film Başkan George Bush ve bakanlarının kahramanlıklarına odaklanıyordu *Independent* film için, "Beş para etmez her totaliter rejimin propagandistini utandıracak efsanevi bir yapım" diyordu. Iain Miller, "Decisive, Determined and Articulate. Is That Really My Bush?" *Independent*, 9 Mayıs 2004, 24. (Tuhaftır, *DC 9/11*'de Bush'u oynayan aktör Timothy Bottoms, daha önce, yapımcılığını *South Park*'ın yaratıcılarının yaptığı "İşte Benim Bush'um" adlı Comedy Central şovunda da başkanı oynamıştı.) Chetwynd, *DC 9/11*'in ardından, *Celsius 41.11: The Temperature at Which the Brain ... Begins to Die* (2004) videosunun metnini yazdı. Bu film Michael Moore'un 2003 tarihli, Bush yönetimine teatral eleştirisi, *Fahrenheit 9/11*'ine bir yanıttı.

58. Roger Stahl, "A Clockwork War: Rhetorics of Time in a Time of Terror", *Quarterly Journal of Speech* 94, no.1 (2007): 73. Ebo, "War as Popular Culture: The Gulf Conflict and the Technology of Illusionary Entertainment", 21.

59. Tom Engelhardt, "The Gulf War as Total Television", *Seeing through the Media*, der. Susan Jeffords ve Lauren Rabinovitz (New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1994), 81-94. Robert Jensen, basının, 2003'te Irak'a karşı kullanılan "şok ve dehşet", yıldırım savaşı stratejisi çevresinde oluşturulduğunu öne sürer. Bağdat sokaklarında ve semtlerinde insan hayatına ilişkin kaygılar, bu yönelimin yol açtığı kayıplardan biriydi. Robert Jensen, "The Military's Media", *The Progressive* (Mayıs 2003): 22-25.

60. Colin Mclnnes, *Spectator-Sport War: The West and Contemporary Conflict* (Boulder, CO: Lynn Rienner Publishers, 2002). Richard Keeble, *Secret State, Silent Press* (Bedfordshire: John Libby Media, 1997).

61. Christine Scodari, "Operation Desert Storm As "Wargames": Sport, War and Intertextuality", *Journal of American Culture* 16, no.1 (1993), 1-5.

62. Ebo, "War as Popular Culture: The Gulf Conflict and the Technology of Illusionary Entertainment", 20.

63. Kenon Breazeale, "Bringing the War Back Home: Consuming Operation Desert Storm", *Journal of American Culture* 17, no.1 (1994): 31. Ayrıca Bkz. Scott Shugar, "Operation Desert Store: First the Air War, Then the Ground War, Now the Marketing Campaign", *Los Angeles Times*, 29 Eylül 1991, 18.

64. John Arquilla ve David Ronfeldt, "Cyberwar Is Coming!", *Comparative Strategy* 12, no.2 (1993), 141-168. Ayrıca Bkz. John Arquilla a.g.y., *The Advent of Netwar* (Santa Monica, CA: RAND, 1996).

65. 9/11'den sonra denizaşırı medyada, "kara propaganda" operasyonlarını yönetmek için kurulan Stratejik Etki Bürosu (The Office of Strategic Influence/OSI), bunun iyi bir örneğidir. James Dao ve Eric Schmitt, "A Nation Challenged: Hearts and Minds; Pentagon Readies Effort to Sway Sentiment Abroad", *New York Times*, 19 Şubat 2002, A1.

66. Bkz. Ortak Kurmay Başkanlığı'nın çıkardığı bir dizi yönerge: http://www.dtic.mil/futurejointwarfare/. Özellikle Bkz. General Henry H. Shelton, *Joint Vision 2020* (Washington, DC: US Government Printing Office, 2000). Bu doküman da Temmuz 2007'de online olarak arşivlenmiştir; Bkz. http://www.dtic.mil/jointvision/jv2020.doc.

67. Hardt ve Negri, *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, 41, 55. Yazarlar bu akımları birlikte ele alarak 9/11'den sonraki "savaş"ın temel anlam değişikliklerine yol açtığını öne sürer. Yüksek bir noktaya ulaştırılan savaş, daha önceki "istisnai durum" statüsünden sürekli ve belirsiz bir küresel duruma dönüştürüldü. Savaş, sıradanlaştırılarak eşzamanlı olarak bir polis eylemi haline geldi. Hardt ve Negri, yelpazenin tamamına hâkimiyetin, Clausewitz'in "Savaş siyasetin başka araçlarla sürdürülmesidir." deyişinin tam tersi olduğunu, bunun yerine savaşın post-endüstriyel toplumun temel örgütlenme ilkesi olduğunu öne sürer. Clausewitz'in bu şekilde tersine çevrilmesini Foucault'dan ödünç alır. Bkz. Michel Foucault, a. g. y., *"Society Must Be Defended": Lectures at the College de France*, 1975-76, 1. bs., Çev. David Macey (New York: Picador, 2003), 15-16. Foucault'nun çalışmasının büyük kısmı iktidarı söylemsel oluşumlarla izlemesine rağmen, kendisi şu görüşü öne sürer: "Kişinin referans noktası dile (*langue*) ve göstergelere ilişkin değil, savaş ve çatışmaya ilişkin büyük model olmalıdır. Bizi taşıyan ve belirleyen tarih, bir dil formundan çok bir savaş formuna sahiptir; anlam ilişkileri değil güç ilişkileridir." Michel Foucault, *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977*, der. ve Çev., Colin Gordon (New York: Pantheon Books, 1980), 114. Roland Barthes, "silahlar ve göstergeler esas olarak aynı şeydir" ve "terörizm özünde gösterene ilişkin bir konuşlandırma"dır diyerek savaş ile söylem arasındaki ilişkiye dair benzer iddialarda bulunmuştur. *The Grain of the Voice: Interviews, 1962-1980*, Çev. Linda Coverdale (New York: Hill and Wang, 1985), 127, 160-61. Hardt ve Negri'nin Clausewitz'i tersine çevirmeleri, sadece askeri gücün siyasal alana aşılanması anlamına gelmez,

aynı zamanda Foucault'nun "biyoiktidar" kavramından yararlanarak olağan iktidar kavramını da tersine çevirir. Foucault bu kavramı baskıcı ya da fethedici olarak değil, daha çok hayatın üretimine ilişkin dolaysız yapı kurucu olarak kavrar. Özellikle üretici biyoiktidar tartışması için Bkz. Michel Foucault, *The History of Sexuality*, c. 1, Çev., Robert Hurley (New York: Vintage Books, 1990). Foucault bir başka yerde bunun, "Batı toplumlarının uzun süredir ifadesini savaşta bulan güç ilişkilerinin, her savaş formunda aşamalı olarak siyasal iktidar düzenine aktarılmasının Batı toplumlarının temel özelliklerinden biri" olduğunu kaydeder. Foucault, *The History of Sexuality*, c.1, 102. Bu kavramı yeniden çerçeveleyen Hardt ve Negri, post-endüstriyel savaşın, ölümün üretilmesinden çok hayatın üretilmesine, "askeri-hayati kompleks" denilen şeye ilişkin bir "biyoiktidar rejimi" haline geldiğini yazarlar. Hardt ve Negri, *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, 13, 41.

68. Bir RMA [Revolution in Military Affairs/Askeri İlişkilerde Devrim] çözümlemesi ve askeri bilim ile altyapıda görülen bu değişikliklerin geç XX. Yüzyıl kapitalizmindeki değişiklikleri nasıl yansıttığına ilişkin bir çözümleme için Bkz. Randy Martin, "Derivative Wars", *Cultural Studies* 20, no. 4-5 (2006), 459-76. Martin "dolaysız tehdidin genelleştirildiği" ve askeri eylemin, yeni yatırım alanları açtığı ölçüde geleceğe ilişkin tahminlere bağlı olduğu, Soğuk Savaş sonrası bir durumu tasarlar (471).

69. Ann Scott Tyson, "New US Strategy: 'Lily Pad" Bases", *Christian Science Monitor*, 10 Ağustos 2004, 6.

70. Stockholm Uluslararası Barış Araştırma Enstitüsü (SIPRI) resmi ABD askeri bütçesinin, bütün dünya askeri harcamalarının % 46'sını oluşturduğunu hesapladı. Irak ve Afganistan seferleri için harcanan milyarların ardından bu sayı, 2001'den bu yana yarıyı aştı. Bkz. http://SIPRI.org. Ayrıca Bkz. David R. Francis, "It's Back: The Global Arms Race", *Christian Science Monitor*, 26 Mart 2007, 16.

71. Friedrich Nietszche, *Beyond Good and Evil*, Çev., Walter Kaufmann (New York: Vintage Books, 1989), 81.

72. Örn. Bkz. Paul Virilio ve Sylvere Lotringer, *Pure War*, Çev. Mark Polizotti (New York: Semiotexte, 1983). "[Bu] artık exo-kolonizasyon (dış dünyanın fetih çağı) değil yoğunluk ve endo-kolonizasyon çağıdır. Artık kendi nüfuslarını kolonileştiriyorlar" (95). Ayrıca Bkz. Paul Virilio, *The Art of the Motor*, Çev. Julie Rose (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 1995), 109-12.

73. Donald Rumsfeld, "Transforming the Military", *Foreign Affairs* 81, no 3 (2002), 20-32.

74. Bu güvenlik uyarısının yanı sıra, şubenin terörist tehdit değerlendirmesi "turuncu"ya ya da yüksek düzeye çıkarıldı. Duyuru, 15 Şubat 2003 günü, New York City'de yapılması düşünülen kitlesel savaş karşıtı protestonun katılımını azalttı. Ridge'ye göre kentin, o gün, bir terörist saldırıya

uğrama olasılığı çok yüksekti. Mark Lepage, "New York Ducts and Covers", *Montreal Gazette*, 17 Şubat 2003.

75. II. Dünya Savaşı kadar eski bir tarihte, hava gücü, iç cephe ile savaş alanı arasındaki uzamsal sınırları ortadan kaldırarak sivilleri ve fabrika altyapısını önemli hedefler haline getirdi. Savaşlarda sivil ölümlerinin asker ölümlerine oranı, o zamandan beri sürekli bir yükselme göstermiştir. Chris Hables Gray, *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age* (New York: Routledge, 2001), 55-58. Bir sivil cephe yaratan Soğuk Savaş da dehşet verici nükleer bomba hayaletiyle aynı etkiyi yarattı.

76. James Hay, "Designing Homes to Be the First Line of Defense", *Cultural Studies* 20, no-4-5 (2006): 372.

77. Jean Baudrillard, *The Spirit of Terrorism, and Other Essays*, yeni bs. (New York: Verso, 2003), 4.

78. Geoff King, " 'Just Like Movie': 9/11 and Hollywood Spectacle", *The Spectacle of the Real* içinde, der. Geoff King (Portland, OR: Intellect, 2005), 47-57.

79. Debord, *The Society of the Spectacle*, Bl. 64.

80. Matthew T. Hall, "Military Re-Enlistments Rise in Response to Devastation", *San Diego Union-Tribune*, 30 Eylül 2001, B1.

81. George W. Bush, "Address Before a Joint Sessions of Congress", 20 Eylül 2001, http://www.gpoaccess.gov/wcomp/v37no38.html.

82. Tillman, Pentagon'un düşmanla kahramanca bir savaş olarak tanımladığı bir olayda, 2004 yılının Nisan ayında öldürüldü. Bir ay sonra Tillman'ın "dost ateşi"yle öldüğü anlaşıldı. Olay, Afganistan ve Irak'ta verilen 9/11 savaşlarına ilişkin daha görülebilir anlaşmazlıklardan birini oluşturdu. Claudia Lauer ve Johanna Neuman, "Rumsfeld Denies Tillman Coverup", *Los Angeles Times*, 2 Ağustos 2007, A12.

83. ABD Ordusu'nun II. Dünya Savaşı sırasında da iliştirme yöntemini kullandığını, ancak bunun bir belgeleme yöntemi olarak kullanıldığını ve sınırlı bir ölçekte uygulandığını belirtmek gerekir. Bkz. Carruthers, *The Media at War: Communication and Conflict in the Twentieth Century*, 79.

84. Victor J. Caldarola, "Time and the Television War", *Public Culture* 4, no 2 (1992): 130.

85. Stam, "Mobilizing Fictions: The Gulf War, the Media, and the Recruitment of the Spectator", 104.

86. A. g. y., 102.

87. Örn. Bkz. temiz savaş tartışması, Kellner, *The Persian Gulf TV War*, 157.

88. Bkz. Sam Brenton ve Reuben Cohen, *Shooting People: Adventures in Reality TV* (New York: Verso, 2003), 166-73. Robin Andersen, "That's Militainment! The Pentagon's Media-Friendly. "Reality War", *Extra!* 2003, 6-9. James Compton, "Shocked and Awed: The Convergence of Military and

Media Discourse", *Global Politics in the Information Age*, der. Mark J. Lacy ve Peter Wilkin (Manchester: Manchester University Press, 2005), 54.

89. Robin Andersen, *A Century of Media, a Century of War* (New York: Peter Lang, 2006), 217-19.

90. A. g. y., 234-35.

91. A. g. y.,244.

92. A. g. y.,299.

93. Kuşkusuz, Clinton yönetimini Somali'ye müdahaleden vazgeçmeye zorlayan, temiz savaş kuralının ihlal edilmesiydi – Mogadişu sokaklarında ölü bir ABD askerinin sürüklenmesiyle .

94. CBC Douglas Arrowsmith'in *Dead-line Iraq: Uncensored Stories of the War* (CBC Filmleri, 2003).

95. Franklin, *Vietnam and Other American Fantasies*, 23-24.

96. Donna Miles, "Military, Hollywood Team up to Create Realism, Drama on Big Screen", *American Forces Press Service*, 8 Haziran 2007. Online: http://www.defenselink.mil/news/newsarticle.aspx?id=46352.

97. "Raytheon Sarcos Exoskeleton Robotic Suit Linked to Iron Man Superhero", *PR Newswire*, 2 Mayıs 2008 (Lexis Nexis veritabanı)

98. Paul Virilio, *Desert Screen: War at the Speed of Light*, Çev. Michael Degener (New York: Continuum, 2002).

99. Norris, "Only the Guns Have Eyes: Military Censorship and the Body Count", 289.

2. Bölüm

1. Jim Castonguay, "The Gulf War TV Super Bowl", *Bad Subjects*, no.35 (1997). Online: http://bad.eserver.org/issues/1997/37/castonguay.html. Ayrıca Bkz. Sue Curry Jansen ve Don Sabo, "The Sport/War Metaphor: Hegemonic Masculinity, the Persian Gulf War, and the New World Order", *Sociology of Sport Journal*, no.11 (1994):5.

2. Scott Shugar, "Operation Desert Store: First the Air War, Then the Ground War, Now the Marketing Campaign", *Los Angeles Times*, 29 Eylül 1991, 18.

3. George W. Bush, "Presidential Address to the Nation", 7 Ekim 2001. Online: http://www.whitehouse.gov/news/releases/2001/10/2001 1007-8.html.

4. R. W. Jr. Apple, "Home Front: Edgy Sunday", *New York Times*, 8 Ekim 2001. Online: http://www.prospect.org/cs/articles?articleId=5978.

5. Scott Stossel, "Sports: War Games", *American Prospect*, 19 Kasım 2001. Online: http://www.prospect.org/cs/articles?articleId=5978.

6. David Kindred, "An Army and Navy of One", *Sporting News*, 10 Aralık 2001, 64.

7. William C. Rhoden, "Sports of the Times; Metaphors, Realities and Football", *New York Times*, 29 Ocak 2003, D1.

8. Bob Keefe, "Super Bowl XXXVII: Security's Super Tight for Big Game", *Atlanta Journal and Constitution*, 26 Ocak 2003 6D.

9. Gary West, "Fort Worth Game Tries to Put Fun Back into the Bowls", *Fort Worth Star-Telegram*, 22 Aralık 2006 (Lexis Nexis veritabanı). Ayrıca Bkz. Eric Bailey, "Iron Man", *Tulsa World*, 22 Aralık 2006, B1.

10. Christine Scodari, "Operation Desert Storm As 'Wargames': Sport, War and Media Intertextuality", *Journal of American Culture* 16, no.1 (1993): 1-5.

11. Jansen ve Sabo, "The Sport/War Metaphor: Hegemonic Masculinity, the Persian Gulf War, and the New World Order", 4. 2003 yılında, bu türden askeri uzmanlar Beyaz Saray'ın haberleri etkileme inisiyatifinin bir parçası olarak stüdyoya "iliştirilecek"lerdi. David Barstow, "Behind TV Analysts, Pentagon's Hidden Hand", *New York Times*, 20 Nisan 2008, A1.

12. Matthew Nadelhaft, "Metawar: Sports and the Persian Gulf War", *Journal of American Culture* 16, no.4 (1993), 25-33. General Norman Schwarzkopf ABD saldırı planının tamamını "Uzun Pas " olarak niteledi. Bkz. Jansen ve Sabo, "The Sport/War Metaphor: Hegemonic Masculinity, the Persian Gulf War, and the New World Order", 3. Ayrıca Bkz. Jeffrey O. Segrave, "The Sports Metaphor in American Culture Discourse", *Culture, Sport, and Society* 3, no.1 (2000): 49-50.

13. "Randevu yoluyla savaş" William J. Small'dan ödünç alınan bir ifadedir. Bkz. "The Gulf War: Mass Media Coverage and Restraints", *The 1,000 Hour War: Communication in the Gulf* içinde, der. Thomas A. McCain ve Leonard Shyles (Westport, CT: Greenwood Press, 1994), 3.

14. George W. Bush, "President Says Saddam Hussein must leave Iraq within 48 Hours", 17 Maer 2003. Online: http://www.whitehouse.gov/news/releases/2003/03/20030317-7.html.

15. Irak'la savaşın kaçınılmaz olduğu anlaşıldığında, bir site, MarchToWar.com işgalin zamanına ilişkin bir bahis düzenledi. Sitenin girişinde şunlar yazılıydı: "Tamamdır, Bağdat bahsini kazanana bedava benzin vereceğiz, dört çekerinin motorunu fayrap etsin diye. Fazla beklemek gerekmeyecek." Farah Stockman, "On the Internet, Betting on Hussein's Fate Is Heavy, Cyberspace Wagering Seen as Good Predictor", *Boston Globe*, 11 Mart 2003, B1. Ayrıca Bkz. Philip Klein, "Gamblers Place Wagers on Saddam's Demise", *Reuters*, 24 Mart 2003 (Lexis Nexis veritabanı).

16. Jack Wilkinson, "March Madness:NCAA: Show Must Go On", *Atlanta Journal and Constitution*, 19 Mart 2003, IC.

17. Richard Sandomir, "The Decline and Fall of Sports Ratings", *New York Times*, 10 Eylül 2003, D1.

18. Dario Del Corno, "Games and War in Ancient Greece", *War and Games* içinde, der. Tim Cornell ve Thomas B. Allen (Rochester, NY: Boydell Press, 2002), 20.

19. Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Çev. George Steiner (Londra: Maurice Temple Smith, 1970), 110.

20. Alıntı, Dave Zirin ve John Cox, "Hey Guys, It's Just a Game", *The Nation*, 20 Haziran 2006. Online: http://www.thenation.com/doc/20060703/zirin.

21. Varda Burstyn, *The Rites of Men: Manhood, Politics, and the Culture of Sport* (Toronto: University of Toronto Press, 1999), 165.

22. Thorstein Veblen, *The Theory of the Leisure Class* (Boston: Houghton Mifflin, 1973), 170-76.

23. George Orwell, *The Collected Essays, Journalism&Letters, George Orwell*, der. Sonia Orwell ve Ian Angus, c. 4 (Boston: David R. Godine, 2000), 42.

24. Chomsky genel nüfusun seyirlik sporlarla ilgili uzmanlık düzeyinin, sorunun insanların kendilerini yönetememelerinden değil, daha çok entelektüel kapasitelerini başka yerde harcamaya teşvik edilmelerinden kaynaklandığını ortaya koyduğunu öne sürer. Noam Chomsky, *Understanding Power*, der. Peter R. Mitchell ve John Schoeffel (New York: The New Press, 2002), 99-101. Allan Guttman, bu "neo-Marksist" tezin sosyolojik araştırmalarla desteklenmediğini gösterir. Spor olaylarına katılanların siyaset dahil hayatın bütün alanlarında, katılmayanlara kıyasla daha faal oldukları görülmektedir. Alan Gutan, *Sports Spectators* (New York: Columbia University Press, 1986), 153-54.

25. Nadelhaft, "Metawar: Sports and the Persian Gulf War", 28.

26. II. Bush yönetiminin üst kademelerinde yer alan biri, 2003 Irak'ı Kurtarma Harekâtı'nın yasadışı olduğunu kabul etti. Savunma Bakanı yardımcısı Richard Perle bir İngiliz izleyiciye şöyle dedi: "Bu örnekte uluslararası hukukun doğru olanı yaptığını sanıyorum". Oliver Burkeman ve Julian Borger, "Bush in Britain: War Critics Astonished as US Hawk Admits Invasion Was Illegal", *Guardian*, 20 Kasım 2003, 4.

27. Gilles Deleuze, *Negotiations: 1972-1990*, Çev. Martin Joughin (New York: Columbia University Press, 2002), 180.

28. Michael Hardt ve Antonio Negri, *Empire* (Canbridge, MA: Harvard University Press, 2000), 9.

29. A. g. y., 13.

30. Donald Rumsfeld, "A New Kind of War", *New York Times*, 27 Eylül 2001, A21.

31. Hardt ve Negri, *Empire*, 23. Denetim toplumu kavramı Foucault'nun "biyoiktidar" ya da hayatın kendi iç dünyası aracılığıyla düzenlenmesi ve yö-

netilmesidir. Michel Foucault, *The History of Sexuality*, c.1, Çev. Robert Hurley (New York: Vintage Books, 1990), 140-41.

32. Bu sürecin parçası, hayatın dışa açık bir yüzeyler sistemi haline gelen bedenin görünebilirliğiyle giderek doymasıdır. Biyoiktidar, "beden" fikrini ontolojik bilginin ayrık bir birimi olarak karmaşıklaştırır ve bu nedenle Hardt ve Negri, Donna Haraway'in "sibernetik organizma"sını İmparatorluk'un mantığı içindeki bedenselliği kavrama tarzı olarak sunarlar. Haraway'in ontolojisi, tekil bedenin hepsi genom bilime varan bir makineler, söylemler ve diğer toplumsal ve biyolojik yapılar şebekesi içinde bütünleşmesini betimler. Donna Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature* (New York: Routledge, 1991), 149-81.

33. Virilio, *Desert Screen: War at the Speed of Light*, 30.

34. George H. W. Bush, "Address to a Joint Session of Congress and the Nation", 11 Eylül 1990, http://millercenter.org/scripps/archive/speeches/detail/3425. Ayrıca Bkz. Rumsfeld'in yazısı, "A New Kind of War."

35. Peter Donnelly, "Vertigo in America: A Social Comment", *Sport, Culture, and Society*, der. John W. Loy, Jr., Gerald S. Kenyon ve Barry D. McPherson (Philadelphia, PA: Lea&Febiger, 1981), 308-313.

36. Gazeteci ve kültür eleştirmeni Jeff Howe, kendi gençlik hobisi olan kaykay, sıra dışı spor başlığı altına sokulduğunda, kendini isimlendirme ve tanımlama gücünü kaybettiği için matem tuttu. "Drawing Lines: A Report from the Extreme World", *To the Extreme: Alternative Sports Inside and Out* içinde Robert E. Rinehardt ve Synthia Sydnor (Albany, NY: State University of New York Press, 2003), 253-72.

37. Bu liste, delta kanatla uçma, dağ bisikleti ve olası her türlü kombinasyonla genişledi: gökyüzü sörfü, yelkenli ve yelkensiz sörf, hatta serbest yürüyüş olarak bilinen şey. Mağaracılık, su ve kar kayağı, skuba ve serbest dalış, şnorkelle yüzme, sokak bisikletçiliği, kar ayakkabısıyla yürüme, açık sularda yüzme, gergin halat üzerinde yürüme ve sıcak havalı balonla seyahat gibi geçmişi olan heyecan sporları harmanlandı.

38. 1999 ile 2000 arasında sörf katılımcılarının sayısı 7 milyona, kaykay katılımcılarınınki 12 milyona çıktı. Bu sayılar % 15 artışla 6 milyona çıkan futbol izleyicisiyle kıyaslandığında %51'lik bir artışı gösteriyordu. Sandra Yin, "Going to Extremes", *American Demographics*, Haziran 2001, 26. Beyzbol katılımı 1995'ten 2000'e kadar %13 azaldı. Andrea Graham, "PR Pros Find Extreme Sports Less Elusive", *O'Dwyers PR Service Report*, Aralık 2002, 1.

39. "Surfing the Wave", *Sports Marketing*, 19 Kasım 2001, 14.

40. FOX, 24 saat yayın yapan sıra dışı spor şebekesi Fuel'i 2003'te kurdu. Dağıtım şirketi X-Dream International, Mayıs 1999'da Batı Avrupa'da Extreme Sports Channel'ı kurdu ve "Tavsiye Edilmeyen Davranış" ve "İsyan TV" gibi şovlarla Kuzey ve Güney Amerika pazarlarına açıldı. Bu çabalar, moda ve müziğin bütünleyici unsurlar olduğu, MTV geleneğine uygun *lifestyle* [yaşam

tarzı] kanalları EXPN ve FOX'un Fuel'ine ortam hazırladı. Sıra dışı spor yayını X-Dream's Extreme.com, onlar için bir marka olan Bluetorch, EXPN ve Fuel web siteleri ve High.TV gibi web-TV servislerine de yol açtı. Bu girişimler, 1995'te Fox Sports Network programlarını dağıtmaya başlayan bir sıra dışı spor yapımcısına, Planet X gibi şirketlere dağıtım yapıyordu. Janis Mara, "IQ News: Earthlink, Sprint Go to Extreme", *Adweek*, 11 Eylül 2000 (Lexis Nexis veritabanı). Allison Romano, "New Fox Net Dubbed 'Fuel' ", *Broadcasting and Cable*, 14 Nisan 2003, 33. Monica Hogan, "Comcast, ESPN Go to Extremes for X-Games", *Multichannel News*, 13 Ağustos 2001., 16. "Web-Only TV Channel Launches for Extreme Sport Market", *New Media Age*, 26 Haziran 2003, 4. Andy Fry, "X-Dream Coasts on Extreme Sports Wave", *TeenScreen*, 1 Mart 2000, 16. "Fox Announces Extreme Sports Network", *TV Meets the Web*, 3 Aralık 2002 (Lexis Nexis veritabanı). Thomas Umstead, "New ESPN Service Goes to Extremes", *Multichannel News*, 29 Nisan 2002, 3. "Surfing the Wave", 14.

41. Allen Guttman, *From Ritual to Record* (New York: Columbia University Press, 1978).

42. Bunu yaparken, Roger Caillois'nın "simülasyon oyunları" ve "vertigo sporları" dediği bir kategoriye girerler. Bu tür, şans ve rekabet oyunlarının aksine, ilkel toplum özellikleri taşır. Roger Caillois, *Man, Play, and Games* (New York: Free Press of Glencoe, 1961), 87. ESPN'nin X-Games'i ya da gezici Gravity Games gibi daha ticarileşmiş stadyum olayları, turnuva yapılarını, hakemleri ve yaratıcı kayıt tutma sistemlerini alarak sürdürme girişiminde bulundu. Ne var ki sıra dışı sporların kurallaşmaya direnmesi, bu türlü kuralları belirsiz hale getirdi. Buz pateni yarışının öncüsü Arlo Eisenberg, bu gerilimi şu sözlerle kaydetti: "Televizyon yapımcıları artık paten kaymayı sınırlıyorlar; şirket sponsorları da öyle. Patenle kaymanın odağı bireyin kişisel hedeflerinden uzaklaşarak hızla şampiyonayı kazanmaya ve şampiyonluk için eğitime yönelmektedir. Bu eğilimi nasıl geri çevirirız?" Arlo Eisenberg, "Psychotic Rant", *To the Extreme: Alternative Sports, inside and Out*, der.. Robert E. Rinehart ve Synthia Sydnor (Albany, NT: State university of New York Press, 2003), 25. Eisenberg'in dediği gibi, sıra dışı sporların ruhu hasımla rekabet etmek ve onun üstesinden gelmekte değil, daha çok bedenin sınırlarını keşfetmekte ve zorlamakta yatar.

43. Geleneksel sporlar genellikle şehrin (polis) meşalesini yükseltir ve fetihle ilgili metaforları kullanır: Houston, Chicago'yu alır, LA Miami'nin altını üstüne getirir vb. dünya savaşları ya da Soğuk Savaş rekabetleri sırasında modern olimpiyatlar, bir bakıma gerçek jeopolitik sıcak savaşın ve olası bir nükleer imhanın yerine geçebilen belirgin ve çoğu kez kısır bir coğrafi siyasete sahipti. Peter Beck, Uluslararası Olimpiyat Komitesi gibi kurumların, katartik olarak savaşın yerine geçmeye ve nükleer bir felaketi önlemeye hizmet edebildiği, II. Dünya Savaşı iyimserliğini anlatır. Peter Beck, "Confronting

George Orwell: Philip Noel-Baker on International Sport, Particularly the Olympic Movement, as Peacemaker", *Militarism, Sport, Europe: War without Weapons* içinde der. J.A. Mangan (Portland, OR: Frank Cass, 2003), 187-207.

44. Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, 164. Kaykayda, kentin kendisi, beden ile mimarinin birleşmesiyle spor alanı haline gelir. Trabzanlar, boş havuzlar ve drenaj boruları yaratıcı ve seyirlik pozisyonların "kurallar"ı haline gelir. Motokros akrobatik atlayış gibi daha ileri teknoloji gerektiren oyunlar farklı bir psikoloji, beden, makine ve jeofizik sınırlar setiyle tanımlanır.

45. Jeff Howe, "Drawing Lines: A Report from the Extreme World", *To the Extreme: Alternative Sports Inside and Out*, der. Robert E. Rinehardt ve Synthia Sydnor (Albany, NY: State University of New York Press, 2003), 368.

46. Sözgelimi, *The Ultimate Encyclopedia of Extreme Sports* başlıklı cep kitabına yazdığı giriş bölümünde Joe Tomlinson şunu sorar: Sıra dışı sporlar neye ilişkindir? Atletleri hayatlarını riske sokmaya zorlayan şey nedir? Tomlinson bu sporların temel bir özelliği olarak şunu ortaya koyar: bir adrenalin boşalması eşliğinde, ölümle, yaralanmayla flört. Şöyle devam eder: "[Atletler] bu tuhaf sporlara aşina olmayanları öldürebilecek şeyleri başarıyla yapabilirler; çünkü kendilerini kendi sınırları içinde gösteri yapmaya adamışlardır ve bu sınırları yeniden tanımlamak için kendilerine sürekli biçimde meydan okurlar." Joe Tomlinson, *The Ultimate Encyclopedia of Extreme Sports* (Londra: Carleton, 1996), 7.

47. David Le Breton, "Playing Symbolically with Death in Extreme Sports", *Body and Society* 6, no.1 (2000):6.

48. George Bataille, *Theory of Religion*, Çev. Robert Hurley (New York: Zone Books, 1992), 19.

49. Mihaly Csikszentmihalyi, *Beyond Boredom and Anxiety* (San Francisco: Jossey-Bass, 2000).

50. Bataille'ye göre, kurban uygulaması erken toplumlarda insani yarar dünyasıyla birlikte gelişti. İnsan varoluşunu hayvan varoluşundan ayıran alet, fayda dünyasını oluşturan bir özne-nesne ayırımları ekolojisi yaratır. Mallar, hayvanlar ya da insanlar kurban seremonisiyle yok edildiği zaman toplum faydanın ötesinde birleşmiş eski dünya içinde mistik bir pırıltı, Bataille'nin temel bir insani dürtü dediği şeyi kazanır. "Acil hedeflerimizin ötesinde, insanın etkinliği aslında evrenin faydasız ve sınırsız ifasını izler." Georges Bataille, *The Accursed Share*, c. 1, Çev. Robert Hurley (New York: Zone Books, 1991), 21. Bu, aktüel olarak faydalı nesnelerin imhasını (yerli Amerikan festival seremonisindeki gibi) ya da tamamen sembolik bir jesti (Hıristiyanlar'ın suçsuz, çarmıha gerilmiş bir beden üzerinde yaptıkları haftalık meditasyon gibi) kapsayabilir. Kurban etmek bir tür kutsal içkinliği yerine getiren, özne-nesne ilişkisinin anlık ortadan kalkışıyla yaratılan, kutsalla akıldışı bir kaynaşmayı sağlayan bir şiddettir. Bataille, kurban etme zorunluluğunun, esriklik anında

keçilerin "gösteri niteliğinde tüketilmesi"ni sağlayan bir aşırılık olduğunu söyler. Bataille daha ileride, kurban uygulamasının "askeri düzen"in yükselişiyle birlikte ortadan kalktığını öne sürer. Bu toplumsal sistemde şiddet, kurban etme dürtüsüyle içe doğru değil, dışa, ötekine (emperyalizm, kapitalizm, dini yayma çabası, yayılma) yansıtılır: "Askeri düzen ilkesi şiddetin metodik biçimde dışarıya doğru saptırılmasıdır. Şiddet içeriye yönelirse, askeri düzen bu şiddete elinden geldiğince karşı çıkar. Sonunda bu şiddet, gerçek bir amaca doğru saptırılır." Bataille, *Theory of Religion*, 65.

51. Hardt ve Negri post-endüstriyel savaşın, ölümün üretimi kadar hayatın üretimi konusunda da bir "biyoiktidar rejimi" haline geldiğini yazar. Hardt ve Negri, *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, 12, 41.

52. Stuart J. Murray, "Thanatopolitics: On the Use of Death for Mobilizing Political Life", *Polygraph* 18 (2006), 191-1.

53. Jeremy Packer, "Becoming Bombs: Mobilizing Mobility in the War on Terror", *Cultural Studies* 20, no. 4-5 (2006):378.

54. Bu drama aslında sembolik olarak tüketilir kitle iletişim araçları içinde, tekrarlayan bir tema olarak dağıtılır. Aslında Paul Virilio, bu türden "intihar niteliğindeki deneyimler"in bedenin ağırlığını yeniden keşfetme arzusunu karşılayarak fiziksel dünyanın, hiper ortamda soyutlanmasına bir tür antidot olarak etki ettiğini öne sürer. Paul Virilio, *Open Sky*, Çev. Julie Rose (Londra: Verso, 1997), 30-31.

55. John Stewart, *The Daily Show*, Comedy Central, 1 Kasım 2007.

56. Ed Halter, "Hard Knoxville", *Village Voice*, 5 Kasım 2002, 132.

57. John Stewart, *The Daily Show*, Comedy Central, 1 Kasım 2007.

58. Greta Van Susteren ve Steve Harrigan, "The Waterboarding Experience", *Fox on the Record with Greta van Susteren*, 3 Kasım 2006 (Lexis Mexis veritabanı).

59. Özellikle öldürücü olmayan silahların mazoşist testinin yarattığı kültürel cazibe, İmparatorluk'un biyopolitik mantığını göstermektedir. Şok tabancasının başlıca işlevi, tıpkı sığır gütme değneği gibi, öldürmek değil daha çok üretken bir şiddet tarzını dağıtmak, insanları ve bedenleri denetlemektir.

60. Mel Gibson'un filmi *The Passion of the Christ*'in (2004) [Tutku] aynı sıralarda ortaya çıkmasının sebebi belki de budur. Uç noktada bir mazoşizm gösterisi olan film, İsa'nın hayat öyküsünü yaşadığı çarmıh işkencesinin içine serpiştirir. Standart Hıristiyan teolojisi ve kamera görüşüyle yapılan film, seyirciyi sürekli işkence edilen bir bedeni işgal etmeye davet eder. Daha geniş bir bağlamda ele alındığında, böylesine sembolik bir deneyim güçlü siyasal eğilimlere sahiptir. Icon Production, filmi 2004 yazında, Michael Moore'un Bush karşıtı polemiği, *Fahrenheit 9/11*'yle aynı sırada dağıtıma soktu. Bu iki film ABD'nin Irak'ı işgalinin hemen sonrasında, "mavi devlet/kırmızı devlet" denilen siyasal bölünme demografilerini betimleyen popüler referanslar haline geldi. *Fahrenheit* kendi duygusunu savaş karşıtlığında bulurken, *The*

Passion kişinin kendi işkencesini ve ölümünü dolaylı biçimde deneyimleyerek "o neye benziyordu"yu sayesinde görebileceği bir beden sunuyordu. Bu anlamda film, Walter Benjamin'in, çağdaş hayatın kişinin kendi yıkımını en yüksek eğlence düzeyine çıkardığı bir kültüre doğru giden yörüngesi gözlemini, canlandırıyordu. Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", *Illuminations*, der. Hannah Arendt (New York: Schocken Books, 1968), 242.

61. Örn. Bkz. sıra dışı sporlara ilişkin ilk akademik denemelerden biri: Belinda Wheaton, *Understanding Lifesytyle Sports: Consumption, Identity, and Difference* (New York: Routledge, 2004).

62. Örn. Bkz. Naomi Klein, *No Logo: Taking Aim at the Brand Bullies* (New York: Picador USA, 2000).

63. Thomas Frank, *The Conquest of Cool* (Chicago: University of Chicago Press, 1998).

64. Coca-Cola ve Pepsi gibi belli başlı soft içecekler, şirket isimlerinin sıra dışı sporların sokaktaki itibarıyla engellenebileceği korkusuyla bu sporları kendi reklamlarından çıkardılar. *Sports Marketing* dergisi bunu şu şekilde belirtir: sıra dışı sporlar "her zaman para getirmez ve şirket büyüklüğünün ayağınıza bağ olması mümkündür." Bkz. "Surfing the Wave", 14.

65. 1990'larda Generation X teriminin popülerleşmesinden bu yana X, kültürel ikonografi düzeyine yükseldi. *Boston Globe*'dan Joseph Kahn buradaki kullanımın paradokslarını, İsa ile *Hustler Magazine* arasında, evrim ile imha arasında bir yerlerde araştırır. X-Men'in, *The X Files*'ın, Sony'nin video oyunu X-Box'ın, kısa ömürlü XFL futbol liginin, Xtina'ya dönüşen baştan çıkarıcı popüler Christina Aguilera'nın, Ecstasy ("X") ve Xanax gibi ilaçların popülerliğini biliyoruz. Kahn, özellikle reklamcıların X-dalgasına kapıldıklarını ve onun mistik özelliklerini beslediklerini kaydeder. Joseph P. Kahn, "X-Communication: Hot Products and Arts with 'X' in Their Names Are Everywhere – and It's No Accident, Say Marketing Experts", *Boston Globe*, 3 Mayıs 2003, D1.

66. Colin Grimshaw, "Living Dangerously-It Is Not Always the Advertisers You Would Normally Expect That Are Trying to Associate Themselves with Extreme Sports", *Campaign*, 29 Mart 2002, 35. Paul Virilio da sıra dışı sporların yarattığı esrikliği, halisünojen bağımlılığı"yla birleştirir. Bkz. Virilio, *Desert Screen: War at the Speed of Light*, 30. Red Bull, Erectus, Venom ve Liquid X gibi "enerji içecekleri"nin (torin, ginseng, guarana, efedra ve kafein içerir) popülerliği, uyuşturucunun verdiği esrimeye daha yakındır. Sıra dışı pazarlama estetiği çoğu kez dumanlı, statik, dijital bir başlangıç hamlesiyle bir tür kendini kaybetme haliyle nitelenir. Moda da kaykaycı çocuk bakışıyla tipleşen uygun bir suçluluk halesine sahiptir: kukuletalı bol eşofman üstü, bere ve çuval jeans.

67. Mountain Dew, 2006'da, "ellili yaşlardaki insanların sıra dışı eylemlere giriştikleri"ni saptadıktan sonra, uzun süreli bu tarz pazarlama faaliyetinde azaltma yapmaya karar verdi. Kenneth Hein, "Not So Extreme: Dew Retooling Image", *Brandweek*, 23 Ekim 2006 (Lexis Nexis veritabanı).

68. SUV "hâkimiyet/uyum", "ehli/vahşi", "bilinen/yeni" ile "maddi/ruhsal" diyalektikleri arasındaki liminal boşlukta var olan paradoksal bir kültürel yapıdır. Bu tez için Bkz. Richard K. Olsen, Jr., "Living above It All: The Liminal Fantasy of Sports Utility Vehicle Advertisements", *Enviropop* içinde, der. Mark Meister ve Phyllis Japp (Westport, CT: Praeger Publishers, 2002), 175-196.

69. James G. Cobb, "Hummer H2: An Army of One", *New York Times*, 6 Nisan 2003, bk. 12, s. 1

70. Bkz. Fred Barnes, *Rebel-in-Chief: Inside the Bold and Controversial Presidency of George W. Bush* (New York: Crown Forum, 2006).

71. Jim Verniere, "Excruciating: Diesel-Powered 'xXx' Results in Spontaneous Combustion", *Boston Globe*, 9 Ağustos 2002, S5.

72. Maureen Dowd, *Larry King Live*, 6 Kasım 2004, CNN News Network.

73. " 'xXx'treme Action Blurs Good, Evil, Fuels Diesel's Unlikely Hero", *Milwaukee Journal Sentinel*, 9 Ağustos 2002, 4E.

74. 1990 sonbaharında, Dünya Serbest Stil Federasyonu, şampiyonluk müsabakalarını Teksas göklerinde sahneleyerek, ilk kez "ekip video konsepti"ni uyguladı. Buna göre, hava sörfü atlayışlarına kask kamerası taşıyan biri eşlik ediyordu. Peşpeşe yapılan atlayışlar kamerayla saptanıyor, aşağıdaki seyirciler ile hakemlere gerçek-zamanlı olarak gösteriliyordu. Bu tekniğin yeniliği, kamerayla uçan kişi olayın içinde yer aldıkça özne ve nesne ayrımının ortadan kalkmasındadır. Kameralı kişinin, seyirlik görüntüler, açılar bir dizi hava akrobasisi görüntüsü almak için manevra yapması ve sörfçüyle senkron tutturması gerekir. Tomlinson, *The Ultimate Encyclopedia of Extreme Sports*, 43.

75. Film, Hava Kuvvetleri pilotu Scott O'Grady'nin uçağının, Haziran 1995'te vurulup düşürülmesinin yarattığı yankıdan esinlendi. O'Grady altı gün boyunca böcek ve ot yiyip yağmur suyu içerek Sırplar'dan gizlenmiş ve Deniz Kuvvetleri tarafından kurtarılmıştı. Film, paraşütle indiği yerde hiç kimseyle karşılaşmayan O'Grady'nin başından geçenleri çok farklı biçimde yansıtıyordu. O'Grady 2001 yılında tam gün motivasyon konuşmacısı olarak çalışmak üzere Hava Kuvvetleri'nden istifa etti. 2002'de O'Grady'nin, adına leke sürüldüğü ve bir konuşmacı olarak kariyerini tehlikeye soktuğu için Twentieth Century Fox'a karşı dava açması üzerine, olay yeniden ısındı. Dava dilekçesinde, "Yüzbaşı O'Grady, Fox filmindeki 'kahraman' uygunsuz bir dil kullandığı, 'sorunlu' ve emirlere uymayan bir pilot tipi olarak gerçek dışı resmedildiği için de zarar gördü", deniliyordu. Bkz. "U.S. Pilot O'Grady Sues Film-*Makers*", *Montreal Gazette*, 21 Ağustos 2002, F7.

76. Bkz. David L. Robb, *Operation Hollywood: How the Pentagon Shapes and Censors the Movies* (New York: Prometheus Books, 2004), 181.

77. Alıntı, a.g.y.

78. Jim Slotek, "Making War Look Good: Behind Enemy Lines Director Admits the Camera Exaggerates", *Toronto Sun*, 3 Aralık 2001, 38.

79. Tanya Irwin, "Navy Offers Action in Campaign: Debut from CEA Suggests Enlisting Will Accelerate Your Life", *Adweek*, 19 Mart 2001 (Lexis Nexis veritabanı)

80. Susan Greene, "Recruiting Pitch Draws Fire: Guard Tries " 'Escape from Reality' Tactic", *Denver Post*, 5 Ekim 2001, A18. Aynı kapsamda Pentagon 1999'da "Kent Savaş Kaykayı" dediği bir uygulama başlattı. Ev ev dolaşarak yapılan araştırmalara yardımcı olmak amaçlanıyordu. Bkz. "Operation/Series: Urban Warrior'99", Savunma Bakanlığı, online: http://www.dodmedia.osd.mil/DVIC_View/Still_Details.cfm?SDAN=DMSD0002959&JPGPath=/Assets/2000/Marines/DM-SD-00-02959.JPG.

81. Tan Vinh, "Sporting Events Offer 'Gold Mine' for Army Recruiters", *Seattle Times*, 25 Temmuz 2005, B1.

82. Natalie Zmuda, "Are the Army's New Marketing Tactics a Little Too Kid-Friendly?" *Advertising Age*, 8 Eylül 2008, 1. Ayrıca Bkz. McLeroy, "Army Experience Center Opens in Philadelphia." Bu askeri yayın özgül olarak merkezin yerleşimini bildirmektedir: "Popüler bir eğlence merkezinin [Dave&Buster's] yanında kurulan ve hemen yanında bir kaykay parkının bulunduğu AEC, pek çok interaktif simülasyon aletini kapsamakta ve çeşitli online eğitim imkânları sunmaktadır."

83. Kampanya temalarındaki değişikliğe reklam bütçesinin, 2000'de 85 milyon dolardan, 2001'de 150 milyon dolara çıkarak neredeyse ikiye katlanması eşlik etti. Jane Weaver, "Advertising for the Army", *MSN News*, 13 Mart 2003. Online: https://www.msnbc.com/news/884250.asp.

84. Kevin Baker, "We're in the Army Now", *Harper's*, Ekim 2003, 35-46.

85. "Residents Dispute Idea That Bomber Suspect Lived Amid Sympathizers", *Grand Rapid Press*, 2 Haziran 2003, A5.

86. Alıntı, James Dao, "Ads Now Seek Recruits for 'An Army of One' ", *New York Times*, 9 Ocak 2001, A1.

87. 2006'da Kara Kuvvetleri, sloganını "Güçlü Ordu" olarak değiştirdi. Bunun sebebi muhtemelen "tek kişilik ordu"nun askeri değerlere uygun düşmediğine inananların yaptığı baskıydı.

88. Bkz. George Coryell, " 'Army of One' Defends Ad Sports", *Tampa Tribune*, 6 Mayıs 2001, 1.

89. Zmuda, "Are the Army's New Marketing Tactics a Little Too Kid-Friendly?", 1. Dao, "Ads Now Seek Recruits for 'An Army of One' ", A1.

90. Dave Trimmer, "Tapping New Market: Team to Compete as 'Army of One' ", *Spokesman Review*, 5 Temmuz 2004, C1. Lauren Gregory, "Compe-

tition Fierce in Wartime Recruiting", *Chattanooga Times Free Press*, 18 Ekim 2008, =. Gerek Deniz Piyadeleri gerek Sahil Muhafaza, 2006 yılında, bu türden reklamların, öteki branşlar özellikle de Kara Kuvvetleri için olduğu kadar verimli olmadığını belirledikten sonra, kendi NASCAR takımlarını bıraktılar. Bkz. James W. Crawley, "Gentlemen, Rethink Your Logos; the Coast Guard and the Marines Are Dropping NASCAR Sponsorships", *Richmond Times Dispatch*, 15 Kasım 2006, A4

3. Bölüm

1. Matthew Gilbert", DoubleVision:The TV Landscape Is One Unsettling Blur of News and Entertainment", *Boston Globe*, 2 Nisan 2003, C1.

2. Lisa de Moraes, " 'Reality' TV Is Marching to the Military's Tune", *Washington Post*, 19 Mart 2002, C7.

3. Bob Houlihan, "MTV's Extreme Challenge", *All Hands*, Mart 2001, 40-43. Online:http://www.news.navy.mil/media/allhands/acrobat/ah200103.pdf.

4. A.g.y. Deniz Kuvvetleri ile Hollywood yapımı *Hunt for Red October*'la ilgili dokümanlar öğreticidir. Deniz Kuvvetleri, filmin yapımına yardımcı olduktan sonra filmin hem asıl gösterimine hem de video versiyonuna, bir askere alma ilanı eklemek istedi. Ancak bu istek, Deniz Kuvvetleri'nin reklam ajanslarından birinin tavsiyesi üzerine reddedildi. Ajansın bilgi notunda şöyle yazıyordu: "Her iki film de [*The Hunt for Red October* ve *Flight of the Intruder*] ordu, özellikle de Deniz Kuvvetleri için mükemmel askere alma araçları sağlamaktadır ve iki saatlik bir filmin önüne ticari bir askere alma reklamı

eklemek fazla gelir." David L. Robb, *Operation Hollywood: How the Pentagon Shapes and Censors the Movies* (New York: Prometheus Books, 2004), 181.

5. Mark Haviland, "Road Rulers Meet AF During Show's Taping", *DCMilitary.com* (2001). Online: http://www.dcmilitary.com/dcmilitary_archives/stories/111401/11956-1.shtml.

6. Steve Oxman, "War Games", *Daily Variety*, 28 Mart 2001, 24.

7. Catherine Bacon, "Online War Game to Promote TV Special", *Streamingmedia.com* (2001). Online: http://www.dcmilitary.com/dcmilitary_archives/stories/111401/11956-1.shtml.

8. Bill Carter, "Reality TV Goes Back to Basic", *New York Times*, 2 Nisan 2001, C1.

9. *Boot Camp*'ın *Survivor*'la benzerliği, CBS'in Fox'a dava açmasına neden olduysa da dava daha sonra düştü. Bill Carter, " 'Survivor' V. 'Boot Camp' in Latest TV Lawsuit", *New York Times*, 11 Nisan 2001, C2. Aslında, Boot Camp'in baş yapımcısı Scott Messick de şovun yaratıcısı Mark Burness'le birlikte Survivor'ı üretmişti.

10. David Wood, "Operation Makeover; Military Gets Real; Survival Themes Aim to Jazz Up Image", *New Orleans Times-Picayune*, 1 Nisan 2001, 29.

11. A. g. y.

12. Donna Petrozzello, "War on Terror, the TV Series", *Daily News*, 21 Şubat, 2002, 100.

13. *New Orleans Times-Picayune*'nin sütun yazarı Dave Walker, *Boot Camp*'in gerçek yıldızlarının, yarışmacılar değil eğitimi yaptıranlar olduğunu öne sürer. Yani, şovun en dikkate değer özelliği, eğitimcinin sürekli olarak yüksek sesle bağırmasıdır. Walker'ın başlıca referans noktaları 1952 yapımı *The D. I* filmindeki Jack Web, 1960'ların televizyon dizileri *Gomer Pyle* ve *USMC*, *Stripes*'da Bill Murray karakterinin karşısındaki askeri eğitimci, *An Officer and a Gentleman*'daki (1982) Louis Gossett ve belki de açıklayıcı bir askeri eğitimci görüntüsü sunan, *Full Metal Jacket*'deki (1987) R. Lee Ermey karakteridir. Dave Walker, "Listen up, Maggots! The Drill Instructors Are Stars in 'Boot Camp' –and Don't You Forget It", *Times Picayune*, 10 Nisan 2001, 1. O sıralarda askeri eğitimcinin başarısı, *Judge Judy*, *Dr. Phil* ve diğerleri gibi belirli bir "otorite figürü"ne dayanan televizyon şovlarıyla çakıştı.

14. Francine Prose, "Voting Democracy Off the Island", *Harper's*, Mart 2004, 61.

15. Bill Keveney, "Military Is Up to These Challenges", *USA Today*, 5 Aralık 2001, 4D.

16. Don Oldenburg, "And Now", 'Rudy, the Ultimate Seal' ", *Washington Post*, 13 Şubat 2001, C43.

17. Jeremy Scahill, "Blood Is Thicker Than Blackwater", *Nation* (2006). Online: http://www.thenation.com/doc/20060508/scahill.

18. "Former Leesburg Resident One of Civilians Killed in Iraq", *Associated Press State and Local Wire*, 1 Nisan 2004 (Lexis Nexis veritabanı).

19. De Moares, " 'Reality'TV Is Marching to the Military's Tune", C7.

20. Robert Bianco, " 'Top Gun' Meets MTV with 'AFP' ", *USA Today*, 29 Mart, 2002, 7E.

21. De Moares, " 'Reality'TV Is Marching to the Military's Tune", C7.

22. Marc Silver ve Betsy Streisand, "Hollywood at War", *U.S. News and World Report*, 11 Mart, 2002, 76.

23. Bu retorik stratejisine ilişkin bir tartışma için Bkz., H. Bruce Franklin, *Vietnam and Other American Fantasies* (Amherst MA: Universtity of Massachusetts Press, 2000), 174-201.

24. Karen Rasmussen ve Sharon Downey, "Dialectical Disorientation in Vietnam War Films: Subversion of the Mythology of War", *Quarterly Journal of Speech* 77 (1991).

25. Bu filmlerin hiçbirinde kadın askerler yoktu.

26. Wetta ve Novelli, " 'Now a Major Motion Picture': War Films and Hollywood's New Patriotism", *The Journal of Military History* 67, No.3 (2003), 861-82.

27. Wetta ve Novelli Amerikan Devrimi'nin işlenişine, *The Patriot*'a (2000) göndermede bulunurlar. Burada Mel Gibson'ın oynadığı, filmin adındaki yurtseveri canlandıran ana karakter, vatana sadakat ya da bağımsızlık davası için değil, katledilen iki oğlunun intikamını almak için silaha sarılmaktadır. Wetta ve Novelli şuna işaret eder: Filmin hiçbir yerinde Gibson, bağımsızlık için İngilizlere karşı olduğunu ortaya koyan, tek bir söz etmez." Filmin adı düşünüldüğünde bu oldukça tuhaf bir durumdur. A. g. y., 871.

28. Stephen A. Klein, "Public Character and the Simulacrum:The Construction of the Soldier Patriot and Citizen Agency in Black Hawk Down", *Critical Studies in Media Communication* 22, no.5 (2005), 427-49.

29. Hollywood İrtibat Bürosu, işlevi, maddi olarak desteklediği ve destek vermeyi reddettiği filmlerle ilgili bir açıklama için Bkz. Robb, *Operation Hollywood: How the Pentagon Shapes and Censors the Movies.*

30. Jacqueline Garrelts, "Army Lends Aid to Hollywood", *Army News Service*, 29 Temmuz, 2004. Online: http://ww.militaryinfo.com/news_story.cfm?textnewsid=1098

31. Lynch öyküsüyle ilgili sorular, ilk basın toplantısından hemen sonra ortaya atıldı. Daha sonra Lynch esir alınmadığını ve kurtarılma anında hastanenin Iraklı askerlerin işgali altında olmadığını açıkladı. Aslında hastane görevlileri personel ve yakıt yetersizliğine rağmen ona iyi bakmışlar, ameliyatını yapmışlardı. Bir hastane çalışanı, Lynch'i ambulansla ABD birliklerinin bulunduğu bölgeye göndermeye çalıştığını fakat ABD askerleri hedef gözeterek üzerine ateş açtıkları için geri dönmek zorunda kaldığını söyledi. Bkz. Hugh Dellios ve E. A. Torriero, "Myth: How the Jessica Lynch Story Turned

into a Fable", *San Diego Union-Tribune*, 1 Haziran 2003, G6. Diane Sawyer Pentagon'un tutumunun kendisini rahatsız edip etmediğini sorduğunda Lynch şöyle dedi: "Elbette, etti. Bu saçmalıkları sembolleştirmek için beni bir araç olarak kullandılar. Evet, bu yanlıştır." David D. Kirkpatrick, "Jessica Lynch Criticizes U.S. Accounts of Her Ordeal", *New York Times*, 7 Kasım 2003, A25. ABD'deki hastane kayıtları Lynch'in tecavüze uğradığı iddialarını doğruladı. Bu bilgi, Lynch'in onayladığı *"I Am a Soldier, too"* (Ben de Bir Askerim.)başlıklı biyografisinde de yer aldı. Ne var ki onu tedavi eden Iraklı doktorlar, herhangi bir tecavüz bulgusuna rastlamadıklarını öne sürdüler. Bkz. William Branigin, "New Biography Indicates Lynch Was Raped by Captors", *Washington Post*, 7 Kasım 2003, A24. David Weber, "Iraq Doctors Say Lynch Didn't Suffer Sex Assault", *Boston Herald*, 8 Kasım 2003, 6.

32. Mark Andrejevic, *Reality TV: The Work of Being Watched* (Lanham, MD: Rowman Littlefield Publishers, 2003), 9, 11.

33. *Reality TV*'nin şöhreti demokratikleştirmesine ilişkin bir tartışma için Bkz. Susan Holmes, " 'All You've Got to Worry About Is the Task, Having a Cup of Tea, and Doing a Bit of Sunbathing": Approaching Celebrity in Big Brother", *Understanding Reality Television*, der. Susan Holmes ve Deborah Jermyn (New York: Routledge, 2004).

34. Andrejevic, *Reality TV: The Work of Being Watched*.

35. Harry Levins, "Strange Bedfellows Militarymediamilitary", *St. Louis Post-Dispatch*, 16 Şubat 2003, B1. İliştirme sisteminin tamamen yeni olmadığını belirtmek gerekir. II. Dünya Savaşı sırasında ABD Savunma Bakanlığı bir avuç muhabiri asker saflarının arasına yerleştirmişti. Susan Carruthers, *The Media at War: Communication and Conflict in the Twentieth Century* (New York: St. Martin's Press, 2000), 54-107. Sayı, kapsam ve teknolojik bütünleşmedeki artış 2003'teki uygulamanın farkını oluşturuyordu.

36. Tom Brokaw, "Pentagon Recommends Boot Camp for Journalists Covering War", *NBC Nightly News*, 10 Şubat 2003.

37. Bu filmlerin listesi için Bkz. Robb, *Operation Hollywood: How the Pentagon Shapes and Censors the Movies.*

38. Judith S. Gillies, "Putting a Face on Those Who Serve", *Washington Post*, 9 Mart 2003, Y7.

39. "Series Eyes U.S. Military", *Montreal Gazette*, 22 Şubat 2002, D11. Ayrıca Bkz. Robb, *Operation Hollywood: How the Pentagon Shapes and Censors the Movies.*

40. Neyyire; Kongre'nin önünde bu vahşeti doğrulayan ve söz konusu hastanede çalıştığı söylenen 15 yaşında bir kızdı. Bir yıl sonra bu öykünün, Kuveyt hükümeti adına, bütünüyle Hill ve Knowlton grubu tarafından tertiplendiği açığa çıktı. Üstelik Neyyire'nin, Kuveyt Büyükelçisi'nin kızı olduğu anlaşıldı. Bkz. John R. MacArthur, *Second Front: Censorship and Propaganda in the Gulf War* (New York: Hill and Wang, 1992), 54-60. Ayrıca Bkz. Stauber

ve Rampton, *Toxic Sludge Is Good for You: Lies, Damn Lies, and the Public Relations Industry*, 167-74.

41. Torie Clarke, *Lipstick on a Pig: Winning in the No-Spin Era by Someone Who Knows the Game* (New York: Free Press, 2006).

42. Matthew Creamer, "Transparency-Embedded Reporters May Help Corporations Open Up", *PR Week*, 19 Mayıs 2003, 9.

43. Petrozzello, "War on Terror, the TV Series", 100.

44. " 'Front Line' a Questionable Does of Reality", *Alameda Times-Star*, 27 Şubat 2003 (Lexis, Nexis veritabanı).

45. "Series Eyes U.S. Military", D11.

46. Carruthers, *The Media at War: Communication and Conflict in the Twentieth Century*, 108-62.

47. John Leland, "Cultural Studies: Glued to Public Seduction TV", *New York Times*, 23 Şubat 2003, bl.9, s. 3.

48. Danny Schechter, "Independent Press Was a Target in Iraq", *Television Week*, 28 Şubat 2005, 8. "Dördüncü cephe" sözünün kökeni belirsizdir; fakat on yıl kadar önce Paul Virilio'nun birinci Körfez Savaşı değerlendirmesi, Desert Screen'de görülür. Virilio şöyle yazar:

Şimdiki halde, "dördüncü cephe" aslında hiç kimsenin sorumlu olmadığı anlık bilgi prosedürleri, bir kısa devre içinde kaybolma eğilimi gösteren medya ve aracılık kavramları, haberlerin, özellikle haberlere ilişkin akılcı yorumun zorunlu bağımsızlığını kesinlikle geçersiz kılan bir geribesleme içinde çözülür. Dehşetli bir "dördüncü cephe" hayaleti böylece ufukta belirir. Bu noktada iletişim silahları artık mevcut bilgi araçlarımızla herhangi bir ortaklık taşımaz ve yarattığı saf anlamda teknik emperyalizm, eski toprak lordları zindanının yararlı biçimde uyduyla yer değiştirdiği bir feodalizme dönüşle oluşur.

(Paul Virilio, *Desert Screen: War at the Speed of Light*, Çev. Michael Degener (New York: Continuum, 2002), 134-35)

Virilio bir kültür eleştirmeni olduğu kadar bir askeri teorisyen olarak da yorumlandığı için, kavramın etimolojisini de muhtemelen biliyordu.

49. Gillies, "Putting a Face on Those Who Serve", Y07.

50. Kathleen Obrien, "Most Wanted: Drilling Down/Television; the Other Reality", *New York Times*, 31 Mart 2003, Cp.

51. Susan Crabtree, "Pentagon Enlists Reality TV Producer", *Daily Variety*, 25 Nisan 2003, 4.

52. Thomas Rid, *War and Media Operations: The US Military and the Press from Vietnam to Iraq* (New York: Routledge, 2007), 153. Ayrıca Bkz. Gina Kim ve Mark Ramirez, "Judging Embedded Reporting: The Experts", *Seattle Times*, 26 Mart 2003. Online: http://community.seattletimes.nwsource.com/archive/?date=20030326&slug=embedded26.

53. Andrew Hoskins, *Televising War: From Vietnam to Iraq* (New York: Continuum, 2004), 47.

54. A. g. y.

55. "Embedded Reporting: What Are Americans Getting?" *Project for Excellence in Journalism*, 3 Nisan 2003. Online: http://journalism.org/node/211.

56. W. Lance Bennett, *News, the Politics of Illusion*, 2. Bs. (New York: Longman, 1988). Kathleen Hall Jamieson, *Eloquence in an Electronic Age: The Transformation of Political Speechmaking* (New York: Oxford University Press, 1988).

57. Richard Roeper, "TV Reporters Lack Sense to Come In Out of the Rain", *Chicago Sun-Times*, 22 Eylül 2003, 11.

58. Lori Montgomery, "Paying Tribute to the Chroniclers of War", *Washington Post*, 2 Ekim 2003, B01.

59. Bryan Bender, "War Journalists Honored at Memorial", *Boston Globe*, 2 Ekim 2003, B01.

60. A. g. y.

61. Irak'ta 20 Mart ile 9 Nisan günü Saddam Hüseyin heykelinin devrilmesi arasında öldürülen on dört gazetecinin, sadece dördü iliştirilmişti. O yılın sonunda, Irak'ta 21 basın emekçisi öldürüldü. İçlerinden sadece on altısı "tek yanlı" idi ve çoğu Batılı koalisyon güçleri tarafından öldürülmüştü. Peter Wilson, "Iraq Inquest", *Australian*, 8 Nisan 2004, 20.

62. Sınır Tanımayan Gazeteciler Basın Özgürlüğü Grubu Başkanı Robert Menard şöyle diyordu: "Pek çok gazeteci ateş altında kaldı, diğerleri gözaltına alınıp saatlerce sorgulandı, bazıları koalisyon güçlerinin kötü muamelesiyle karşılaştı, dayak yedi ve aşağılandı", a. g. y., 20. Ocak 2005'te CNN yöneticisi Eason Jordan, İsviçre'de toplanan Dünya Ekonomik Forumu'nda, koalisyon güçlerinin kasıtlı olarak gazetecileri hedef aldıklarına ve onları öldürdüklerine inandığını öne sürdü. Jordan, bu yorumları kamuoyuna açıkladıktan kısa süre sonra görevinden ayrıldı. Bkz. "Bloggers Go Big Game Hunting", *Toronto Star*, 20 Şubat, 2005, A10.

63. Montgomery, "Paying Tribute to the Chroniclers of War", B01.

64. Andrea Stone, "Lights, Cameras Get Ready for War", *USA Today*, 10 Mart 2003, 3D.

65. Sig Christenson, "Pentagon Plan Opens Combat News Coverage", *San Antonio Express-News*, 15 Ocak 2003, 4A.

66. Bob von Sternberg, "The Pentagon Gives Reporters Front Seats but Not Free Reign", *Star Tribune*, 7 Mart 2003, 4A.

67. Fox News iliştirilmiş gazeteci Geraldo Rivera'yı, birliklerin konumunu gösteren bir haritayı kumların üzerine çizdiği için kınadı. CNN, kıdemli gazeteci Peter Arnett'i, Irak televizyonuna mülâkat verdiği için topa tuttu. CNN, Arnett'in tutumunu önce savundu, on iki saat sonra karşı çıktı. Jack Shafer, "Sacking Arnett for the Wrong Reason", *Slate*, 31 Mart 2003. Online: http://www.slate.com/id/2080947. ABD Ordusu iliştirilmiş olma-

yan *Christian Science Monitor* muhabiri Philip Smucker'a, Irak'ı terk etmesini emretti. Onu birliklerin yerleşimlerini deşifre etmekle suçluyorlardı.; Rob Owen, "Reporters Get Yanked by Brass and Bosses", *Pittsburg Post-Gazette*, 1 Nisan 2003, A1.

68 .Wayne Woolley, "Military Goes High-Tech to Spread 'Good News' ", *Star-Ledger*, 23 Temmuz 2007, 1. DVIDS web sitesine kaydolmak ve yüksek kaliteli videolarla ve asker öykülerine ulaşmak mümkündür. Online: http://www.dvidshub.com. Stauber ve Rampton, *Toxic Sludge Is Good for you: Lies, Damn Lies, and the public Relations Industry*, 184-85.

69. Robert Asen, "A Discourse Theory of Citizenship", Quarterly Journal of Speech 90, no. (2004): 191, 203.

4. Bölüm

1. "Export Controls Put on 'Military' Playstation 2", *Electronics Times*, 26 Nisan 2000, 4.

2. William L. Hamilton, "Toymakers Study Troops, and Vice Versa", *New York Times*, 30 Mart 2003, bl.9, s.1.

3. William Saletan, "War Is Halo", *Slate Magazine*, 22 Temmuz 2008. Online: http://www.slate.com/id/2195751.

4. Alıntı, J. C. Herz, *Joystick Nation* (New York: Little, Brown and Co., 1997), 197.

5. Janice Kennedy, "Virtual Hell", *Ottawa Citizen*, 29 Mayıs 2003, E5.

6. Michael Medved, "Zap! Have Fun and Help Defeat Terrorists, Too", *USA Today*, 30 Ekim 2001, 15A.

7. Ronald Reagan, "Remarks During a Visit to Walt Disney World's Epcot Center near Orlando, Florida", *Ronald Reagan Presidential Library*, 8 Mart 1983. Online: http://www.reagan.utexas.edu/archives/speeches/1983/30883a.htm.

8. Kapsamlı bir askeri simülasyon değerlendirmesi için Bkz. Der Derian, *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network.*

9. Amy Harmon, "More Than Just a game, but How Close to Reality?", *New York Times*, 3 Nisan 2003, G1.

10. Alıntı, John Crace, "War Game: Tap, Tap-You're Dead! How Computer Games Became the Army's Latest Training Tool", *Guardian*, 9 Temmuz 2002, 42.

11. Steve Silberman, "The War Room", *Wired Online*, Eylül 2004. Online: http://www.w,red.com/wired/archive/12.09/warroom_pr.html. Ayrıca Bkz. Amit Asaravala, "When War Games Meet Video Games", *Wired Online*, 20 Ekim 2004. Online: http://www.wired.com/news/technology/0,1282,65403,00.html.

12. Harmon, "More Than Just a Game, but How Close to Reality?", G1.

13. Herz, *Joystick Nation.* Der Derian, *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network.*

14. Herz, *Joystick Nation*, 209.

15. Marc Saltzman, "Army Enlists Simulation to Help Tacke Terrorists", *USA Today*, 2 Ekim 2001, 3D.

16. Alıntı, Tom Luftus, "War Games in a Time of War", *MSNBC.com*, 18 Temmuz, 2004. Online: http://www.msnbc.msn.com/id/5318462

17. Steve O'Hagan, "Recruitment Hard Drive: The US Army Is the World's Biggest Games Developer, Pumping Billions into New Software", *Guardian*, 19 Haziran, 2004, 12.

18. Andy Walker, "US Army Scores Hit in Kinder, Gentler War Games", *Toronto Star*, 19 Mayıs 2003, D1.

19. Rick Rogers, "Video Game Brings the Fight to the Marines", *San Diego Union-Tribune*, 3 Haziran 2005, A1.

20. Alexander R. Galloway, "Social Realism in Gaming", Game Studies 4, no 1 (2004). Online: http://www.gamestudies.org/0401/galloway.

21. Rob Riddell, "Doom Goes to Ear", *Wired*, 4 Mayıs 1997. Online: http://www.w,red.com/archive/5.04/ff-doom.html.

22. Saltzman, "Army Enlists Simulation to Help Tackle Terrorists", 3D.

23. Bkz. Michael Peck, "Battlefield Gamers", *Defense Technology International*, 1 Eylül 2007, 12.

24. Crace, "War Game: Tap, Tap-You're Dead! How Computer Games Became the Army's Latest Training Tool", 42.

25. Mike Snider, "Spies Will Learn Craft Via Games", *USA Today*, 16 Haziran 2005, 5D.

26. Sharon Waxman, "Thinking Outside the Tank: California's Institute for Creative Technologies Puts Tinseltown Talent to Work on Military Defense", *Washington Post*, 7 Mayıs 2003, C1.

27. Noah Shachtman, "Army Set sup New Office of Video Ga-

mes", *Wired*, 12 Aralık 2007. Online: http://www.wired.com/news/games/0,2101,61515,00.html.

28. Suneel Ratan, "War Games Come Marching In", *Wired*, 9 Aralık 2003. Online: http://www.wired.com/news/games/0,2101,61515,00.html.

29. Don Oldenburg, "New Video War Games Give a Taste of Combat-for Fun", *Washington Post*, 10 Aralık 2002, C1.

30. "Özgürlük özgür değildir" ifadesi, Orwell'in "Özgürlük köleliktir." sözünü andıran tuhaf bir ifadedir. Fox News Channel, 2001 yılından itibaren, "Özgürlüğün bedeli" adında bir ekonomi dergisi çıkarmaktadır. Burada kastedilen, özgürlüğün bir ekonomik hesaplama meselesi olduğu ya da özgürlüğün ekonomi üzerinde olumsuz bir etki yarattığıdır.

31. Alıntı, Ben Berkowitz ve Jean Yoon, "In Wake of Attacks, Industry Weighs Video Game Violence", *San Diego Union-Tribune*, 18 Eylül 2001, 4.

32. Bu dönemde Blackwater USA şirketi Pentagon'un kiraladığı özel paralı güçlerin en büyüklerinden biriydi. ABD'nin güvenlik gücü olarak ve savaşta özel güvenlik şirketi kullanımında görülen muazzam artış Peter W. Singer (2003) tarafından kapsamlı biçimde belgelenmiştir. Ayrıca Bkz. Chalmers Johnson (2004). Online video oyunu *Kuma/War* ünlü Blackwater USA şirketinin bir askeri olarak oynanabilecek bir misyon geliştirdi.

33. Derrick J. Lang, " 'Army of Two' 'Turning Point' and 'Kwari' Take New Aim at the Shooter Genre", *Associated Press*, 21 Kasım 2007 (Lexis Nexis veriyatabanı).

34. A. g. y.

35. Patrick Crogan, "Gametime: History, Narrative, and Temporality in Combat Flight Smulator II", *The Video Game Theory Reader* içinde, der. Mark J. P. Wolf ve Bernard Perron (New York: Routledge, 2003), 280.

36. Bkz. Roger Stahl, "A Clockwork War: Rhetorics of Time in a Time of Terror", *Quarterly Journal of Speech* 94, no. 1 (2007), 73-99.

37. Gerbner, "Persian Gulf War, the Movie."

38. Burada tartışılan örneklerden ayrı olarak, temaları mevcut olaylara denk düşen pek çok başka savaş oyunu da vardır. Düzinelerce anti-Saddam Hüseyin ve anti-Usame bin Laden oyunları, 11 Eylül 2001'i izleyen yıllarda Internet üzerinden dağıtıldı.

39. "The Games People Slay", *Wired*, 1 Nisan 2003. Online: http://www.wired.com/news/culture/0,1284,58314,00.html.

40. Walker, "US Army Scores Hit in Kinder, Gentler War Games", D1.

41. ABD Patent ve Ticari Marka veritabanı üzerinde yapılan bir araştırmaya göre (http://www.uspto.gov), "şok ve dehşet", müzik promosyonu için "Şok ve Dehşet Turu"ndan, spor giyimi, bardak, şemsiye ve tebrik kartına kadar çeşitli ürünlerin ticari markası olmuştu. Bkz. Julia Day, "Sony to Cash in on Iraq with "Shock and Awe' Game", *Guardian Online*, 10 Nisan 2003. Online: http://media.guardian.co.uk/print/0,,4644696-105237,00.html.

"Sony Drops 'Shock and Awe' for Playstation Games", *USA Today Online*, 16 Nisan 2003. Online: http://www.usatoday.com/tech/world/iraq/2003-04-16-shock-sony_x.htm. "No 'Shock and Awe' for Sony", *CNN.com*, 16 Nisan 2003. Online: http://robots.cnn.com/2003/TECH/biztech/04/16/japan.sony.reut/index.html.

42. Ben Fritz, "Holiday Fuels Activisation", *Daily Variety*, 8 Şubat 2008, 4.

43. Bkz. Seth Schiesel, "Facing the Horrors of Distant Battlefields with a TV and Console", *NewYork Times*, 19 Mart 2008, E3.

44. Abbey Klaassen, "Media Morph: Episodic Games", *Advertising Age*, 20 Ağustos 2007, 15.

45. Alıntı, Josh Sims, "When Reality Is Just an Illusion", *Independent*, 29 Mart 2004, 4.

46. Brian Crecente, "Fighting Reality: Military Games Entertain, Disturb with Creative Depictions of Modern Warfare", *Rocky Mountain News*, 30 Nisan 2004, 29D.

47. Hiawatha Bray, "Online, They're Already Fighting the Last War", *Boston Globe*, 3 Mart 2004, C1.

48. A. g. y.

49. Sims, "When Reality Is Just an Illusion", 5.

50. A. g. y., 4.

51. A. g. y., 40-47.

52. Sims, "When Reality Is Just an Illusion", 5. "Komik" sözcüğünün burada ne anlama geldiği ve ne türden şiddet oyunlarının geleceğe uyarlanmasının muhtemel olduğu, açık bir sorudur. Eidos Games, 2004 yazında *Shell Shock:Nam 67*'yi tanıttı. Bu oyun, "diğer savaş oyunlarının daha önce gitmedikleri yerlere gitmeye", "Vietnam deneyiminin sansürlenmemiş bir tarifini" vermeye "cesaret ediyor" idi. Crecente, "Fighting Reality: Military Games Entertain, Disturb with Creative Depictions of Modern Warfare", 29D. Vietnam'ın uzaklığı ve genişleyen oyun piyasası dikkate alındığında, bu bir sürpriz değildir. Ancak bu türe gösterilen hoşgörü düzeyinin gelecekte nasıl evrileceği ve bunun daha yakın zamanda gerçekleşen çatışmaların oyunlardaki görünümünü nasıl etkileyeceği bilinmemektedir.

53. Stanley A. Miller, "War Game: Army Deploys to L. A. To Capture the Attention of America's Gamers", *Milwaukee Journal Sentinel*, 12 Mayıs 2003, 1A.

54. 1999'da asker alma faaliyeti en düşük düzeye indi. Bu nedenle Savunma Bakanlığı'nın asker alma bütçesi , Genel Muhasebe Bürosu'na göre, 1998-2003 döneminde neredeyse ikiye katlanarak 299 milyon dolardan 592 milyon dolara çıktı. "Military Recruiting: DoD Needs to Establish Objectives and Measures to Better Evaluate Advertising's Effectiveness", der. United States Accounting Office. Report to Semnate and House Committees on Armed Services (2003). Özel şirketlerin harcamalarıyla kıyaslandığında,

ABD Ordusu 34. sırada, McDonald's'ın hemen arkasında yer alır. Jim Edwards, "Uncle Sam Ups Ante for Recruiting Effort", *Adweek*, 29 Kasım 2004 (Lexis Nexis veritabanı).

55. O'Hagan, "Recruitment Hard Drive", 12.

56. Alıntı, Jacob Hodes ve Emma Ruby-Sachs, " 'America's Army'Targets Youth", *The Nation*, 23 Ağustos 2002. Online: http://www.thenation.com/doc/20020902/hodes20020823.

57. Shawn Jeffords, "Army Game Enlists 'Soft Sell' for Recruitment", *Chicago Sun-Times*, 25 Kasım 2003, 20.

58. Dwight N. Odelius, "These Games Provide Funky Fun, and One's Free", *The Houston Chronicle*, 25 Aralık 2003, 4.

59. Alıntı, Wayne Woolley, "From 'Army of One' to Army of Fun", *New Orleans Times-Picayune*, 7 Eylül 2003, 4.

60. Kennedy, "Virtual Hell", E5.

61. Maria Aspan, "A Game with Real Soldiers", *New York Times*, 18 Eylül 2006. Natalie Zmuda, "Are the Army's New Marketing Tactics a Little Too Kid-Friendly?", *Advertising Age*, 8 Eylül 2008.1.

62. Jim Edwards, "Uncle Sam Ups Ante for Recruiting Effort." *Adweek*, 29 Kasım 2004.

63. Miller, "War Game: Army Deploys to L. A.", 1A.

64. Julian E. Barnes, "The New Action Heroes", *US News & World Report*,21 Kasım 2005, 53.

65. Josh White, "It's a Video Game and an Army Recruiter", *Washington Post*, 27 Mayıs 2005, A25.

66. Wayne Woolley, "From 'Army of One' to Army of Fun", *New Orleans Times-Picayune*, 7 Eylül 2003, 26.

67. A. g. y.,26.

68. Barnes, "The New Action Heroes", 53.

69. Tina Susman, "Military Wins with Recruiting Game", *Newsday*, 29 Ekim, 2003, A7.

70. Woolley, "From 'Army of One'to Army of Fun", 26.

71. Marc Saltzman, "Army Gives New Meaning to War Games – on a PC", *USA Today Online*, 2 Mayıs 2002. Online: http://www.usatoday.com/tech/techreviews/2002/4/22/army-game.htm.

72. Kris Oser, "Big Guns Fall in Line Behind Army's Adver-Game", *Advertising Age*, 11 Nisan 2005, 83.

73. A. g. y.,83.

74. Arthur Asa Berger, *Video Games: A Popular Culture Phenomenon* (New Brunswick, NJ: Transaction Publishers, 2002), 14.

75. Kennedy, "Virtual Hell", E5.

76. Galloway, "Social Realism in Gaming."

77. Körfez Savaşı'nda teknolojik fetişizm kavramının ve onun erdem ve

barbarlıkla ilişkisinin ayrıntılı bir çözümlemesi, Aksoy ve Robins'in "Exterminating Angels: Morality, Violence and Technology in the Gulf War" başlıklı makalelerinde bulunabilir.

78. Der Derian, *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network*, xvii.

5. Bölüm

1. "Patriotism Fuels Flag Purchases", *USA Today*, 10 Eylül 2002, 1D.

2. 9/11'den sonra ortaya çıkan yurtseverlik alameti ticari ürünler için Bkz. Richard Roeper, "Nothing Is So Sacred It Can't Be Marketed", *Chicago Sun-Times*, 3 Aralık 2001, 11.

3. Jennifer Scanlon, " 'Your Flag Decal Won't Get You Into Heaven Anymore": US Consumers, Wal-Mart, end the Commodification of Patriotism", *The Selling 9/11: How a National Tragedy Became a Commodity* içinde, der. Dana Heller (New York: Palgrave Macmillan, 2005), 174-100.

4. George W. Bush, "At O'Hare, President Says 'Get on Board' ", 27 Eylül 2001. *White House Press Releases* (Lexis Nexis veritabanı).

5. Patrick Burns, "Some Easter Baskets Carry Military Theme This Year", *Intelligencer Journal*, 4 Nisan 2003, A1. Ayrıca Bkz. "Military Hamsters Capture Toy Sales", *Seattle Times*, 3 Nisan 2003, C1.

6. "Iraq Faces Massive US Missile Barrage", *CBSNews.com*, 24 Ocak

2003. Online: http://www.cbsnews.com/stories/2003/01/24/evening-news/printable/537928.shtml.

7. Napa Valley Worldwise Wholesalers. Online: http://www.napavalleywww.com/shock-andawe.htm. Giriş tarihi 17 Nisan 2005.

8. Bartosiewicz, "From G. I. Joe to Tora Bora Ted." *Salon.com*, 11 Eylül 2003.

9. Merle English, "He Wrote the Book on G.I Joe", *Newsday*, 23 Mayıs 2004, G3. Bo Emerson, "G. I. Joe Stll Says Home to Troops, Collectors", *Atlanta Journal-Constitution*, 31 Mart 2003, 1E. William L. Hamilton, "Toymakers Study Troops, and Vice Versa", *New York Times*, 30 Mart 2003, bl. 9, s. 1.

10. Alıntı, Hamilton, "Toymakers Study Troops, and Vice Versa", bl.9, s.1.

11. Hamilton, "Toymakers Study Troops, and Vice Versa", bl. 9, s.1.

12. Alıntı, Bartosiewicz, "From G. I. Joe to Tora Bora Ted."

13. Fox News'den Brit Hume ve MSNBC'den Pat Buchanan ile Keith Olbermann "Saddamcı" terimini özel olarak tercih etmişlerdi. I. Körfez Savaşı sırasında Hüseyin'in cinsel sembolizmi ve şeytanlaştırılması için Bkz. Douglas Kellner, *The Persian Gulf TV War* (Boulder, CO: Westview Press, 1992), 65-66. Ayrıca Bkz. Stam, "Mobilizing Fictions: The Gulf War, the Media, and the Recruitment of the Spectator", 120-21. Şeytan Hüseyin'in şeytanlaştırılması aynı zamanda Çöl Fırtınası'nın popüler eğlencesi oldu. Bkz. David Prochaska, " 'Disappearing' Iraqis", *Public Culture* 4, no.2 (1992), 89-92.

14. Josefina Loza, "War on Terror Playing Out through New Fireworks", *Associated Press State and Local Wire*, 2 Temmuz 2004, (Lexis-Nexis veritabanı).

15. George Stephanopoulos, *Good Morning America*, ABC, 2 Mayıs 2003.

16. Alıntı, "Bush-the Doll-Ready to Fly Plane Again", *Chicago Sun-Times*, 14 Ağustos 2003, 5. Ayrıca Bkz. Elaine Monoghan "Bush's Landing on Aircraft Carrier Inspires Presidential Action Figure: Doll Draws Protests from War Veterans", *Ottawa Citizen*, 13 Ağustos 2003, D18.

17. Michael McWhertor, "America's Army Deployed to Toy Aisles [Bureau of Licensing]", *Kotaku*, 15 Aralık 2007 (Lexis Nexis veritabanı).

18. Jackie Sindrich, "Topps Turns Attack into Trading Cards", *San Diego Union-Tribune*, 9 Kasım 2001, E7.

19. Frank Green, "Upper Deck to Issue Patriotic Trading Cards; 'United We Stand' Line Contains Images from Sept. 11 Terror Attacks", *San Diego Union-Tribune*, 10 Kasım 2001, C1.

20. Karen Herscheson, "Terorist Cards Tout Tastelessness", *Contra Costa Times*, 4 Ocak 2002, A3.

21. Matthew Preusch, "Games: An Army of Fun", *Newsweek*, 28 Kasım 2005, 8.

22. Scott Shugar, "Operation Desert Store: First the Air War, Then the Ground War, Now the Marketing Campaign", *Los Angeles Times*, 29 Eylül 1991.

23. Hamilton, "Toymakers Study Troops, and Vice Versa", bl.9, s. 1.

24. A. g.y.

25. A. g.y.

26. Miriam Fam, "Iraqi President Says US Troops Should Stay; Election Workers Begin Final Tally of Historic Vote", *Associated Press*, 1 Şubat 2005(Lexis Nexis veritabanı).

27. Jim Krane, "Insurgency-Friendly Web Sites Valuable to Rebels, Reporters and US Military –and Prone to Hoaxes", *Assocated Press*, 3 Şubat, 2005 (Lexis Nexis veritabanı).

28. Dana Milbank, "No Crawfishing from a Unique Vernacular", *Washington Post*, 10 Eylül 2002, A13. Ayrıca bk. "Quotation of the Day", *New York Times*, 7 Eylül 2002, A2.

29. Bkz. Krissah Williams, "Barbie Doesn't Play Here; War Toys Spur Debate Ober Harmless Fantasy vs. Violent Reality", *Washington Post*, 22 Aralık 2002, H5; Ayrıca, Bartosiewicz, "From G. I. Joe to Tora Bora Ted."

30. "Forward Command Post", *Snopes.com*. Online: http://www.snopes.com/politics/military/commandtoy.asp.

31. Mary Morgan Edwards, "Military Easter Baskets Come under Fire", *Columbus Dispatch*, 12 Nisan 2003, 1B.

32. Burns, "Some Easter Baskets Carry Military Theme This Year", A1. "Military Hamsters Capture Toy Sales", *Seattle Times*, 3 Nisan 2003, C1.

33. Theresa Howard, "Walgreens Won't Sell Easter Baskets with Toy Soldiers", *USA Today*, 7 Mart 2003, 1B. Ayrıca Bkz. Erik Baard, "Full Metal Bonnet", *Village Voice*, 11 Mart 2003, 39.

34. Patrick M. Regan, "War Toys, War Movies, and the Militarization of the United States, 1900-1985", *Journal of Peace Research* 31, no. 1 (1994), 45-58.

35. Kenneth D. Brown, "Modelling for War? Toy Soldiers in Late Victorian and Edwardian Britain", *Journal of Social History* 24, no.2 (1990): 237-39.

36. A.g.y., 244-47.

37. Susan Sontag, *Regarding the Pain of Others* (New York: Farrar, Straus ve Giroux, 2003), 14.

38. Jeffrey Verhey, *The Spirit of 1914: Militarism, Myth, and Mobilization in Germany*, Studies in the Social and Cultural History of Modern Warfare (Cambridge, MA: Cambridge University Press, 2000), 225.

39. 1982'de, Friedrich'in varisleri müzeyi Berlin'in bir başka yerinde yeniden açtılar. Bkz. "Anti-Kriegs-Museum"daki betimleme. Online: http://www.anti-kriegs-museum.de/english/start1.html

40. Karen J. Hall, "A Soldier's Body: GI Joe, Hasbro's Great American Hero, and the Symtoms of Empire", *Journal of Popular Culture* 38, no.1 (2004), 34-54.

41. A. g. y.

42. Petra Bartosiewicz, "From G. I. Joe to Tora Bora Ted", *Salon.com*, 11 Eylül 2003 (Lexis Nexis veritabanı).

43. A. g. y.

44. Bir *hack*, bir oyuncuyu görünmez hale getirebilir ya da hedefi ıskalamaksızın ateş edebilir. Bunlar Internet'te serbestçe yer alabilmekte ve *Guardian*'a göre, en popüler online oyunlara bulaşan bir "epidemi"yi temsil etmektedir. David McCandless, "Make Cheats, Not War", *Guardian*, 22 Mayıs 2003, 23.

45. Anne-Marie Schleiner, "Cracking the Maze Online Exhibit: Game Plug-Ins and Patches as Hacker Art", *Switch*, no.12 (1999). Online: http://switch.sjsu.edu/nextswitch/switch_engine/front/front.php?

46. Mick Wadhams, "Online Games Increasingly a Place for Protest, Social Activism", *Associated Press*, 6 Şubat 2003 (Lexis Nexis veritabanı).

47. "Velvet Strike Flamer Gallery", online: http://www.opensorcery.net/velvet-strike/mailgallery.html. Ayrıca Bkz. Jennifer Buckendorff, "The 'Velvet-Strike' Underground", *Salon.com*, 4 Mayıs 2004 (Lexis Nexis veritabanı).

48. Buckendorff, "The 'Velvet-Strike' Underground."

49. Christine Harold, "Pranking Rhetoric: 'Culture Jamming' as Media Activism", *Critical Studies in Media Communication* 21, no.3 (2004): 190.

50. A.g.y.

51. Bill Berkowitz, "Collect Them All", *In These Times*, 24 Haziran 2002, 8.

52. Bkz. Reparez'in sitesi: "The Buy Bush a Playstation 2 Campaign." Inline: http://www.evilninja.net/buybush.htm.

53. "*Seattle Times* Tech News Column", *Seattle Times*, 21 Nisan 2003 (Lexis Nexis veritabanı).

54. Dead_in_Iraq. Online: http://www.unr.edu/art/DELAPPE/Gaming/Dead_In_Iraq/dead_in-iraq%20JPEGS.html

55. Kathleen Craig, "Dead in Iraq: It's No Game", *Wired.com*, 6 Haziran 2006. Online: http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/news/2006/06/71052. Ayrıca Bkz. Rebecca Clarren, "Virtually Dead in Iraq", *Salon.com*, 16 Eylül 2006 (Lexis Nexis veritabanı).

56. Craig, "Dead in Iraq: It's No Game."

57. Bu hipotetik durum çökertme stratejisinin bir sınırı olduğunu göstermektedir. Stratejinin amacı fantezi dünyasına bir "gerçeğe uygunluk" katmak olabilirken, ısrarlı "savaşsız savaş" saçmalığı bizatihi ölümü gerçekdışı hale getirerek tanıklığın gücünü azaltmış olabilir.Yani böyle bir olay belki de, interaktif gerçekçiliğin, simulakra temiz savaşın savaş gerçekliğini kaplamakla tehdit ettiği bir ortamda oyunun bütünlüğünü tehdit etmezdi. Clarren, "Irak'ta sanal ölüm."

58. Corrie Pikul, "The Photoshopping of the President", *Salon.com*, 1 Temmuz 2004 (Lexis Nexis veritabanı).

59. Ann McFeatters, "Laughter in a Time of War", Pittsburgh Post-Gazette, 30 Mart 2003. Online: http://www.post-gazette.com/forum/cd/20030330edann30p3.asp.

60. Chuck Roberts, *CNN Headline News*, 20 Mart 2003 (Lexis Nexis veritabanı)

61. *The Daily Show*, Comedy Central, 19 Aralık 2002.

62. Meg Linton, "Wayne Coe, American Hero", *Juxtapoz Magazine*, Aralık 2006, http://www.waynecoe.com/press.html. Coe'nun yaptığı işten pek hoşlanmayan mağaza sahibi, sergi devam ederken gösteriyi kısa kesti ve kutuları iade etmedi.

63. Greg Stacy, "Atrocity Becomes art at OCCCA's "Just How Does a Patriot Act?' Show", *OC Weekly*, 16 Ekim 2008 (Lexis Nexis veritabanı).

64. Mary Vallis, "In Texas, a Mouse Can Kill a Deer; Web Site Would Give Hunters an Online Shot at Animals", *Chicago Sun-Times*, 19 Kasım 2004, 46. "Bilgisayar yardımıyla avlanma" daha sonra pek çok eyalette yasaklandı. Zachary M. Seward, "Internet Hunting Nipped in Bud", *Seattle Times*, 12 Ağustos 2007, A9.

65. Kari Lydersen, "Antiwar Art in a New Medium: Paintball-on-Web; Iraqi Dodges Projectiles at Chicago Gallery to Illustrate His People's Plight", *Washington Post*, 29 Mayıs, 2007, A2.

66. Stevenson Swanson, "Iraqi Artist Claims 'Censorship', *Chicago Tribune*, 11 Mart, 2008, 3.

67. Kari Lydersen, "ın the Crosshairs", *In these Times*, Temmuz 2007, 48. Aslında, Bilal daha sonra "köpek ya da Irak" denilen bir online proje hazırladı. Bu projede insanlara kendine mi yoksa bir köpeğe mi su işkencesi yapılması gerektiğini oylamalarını istiyordu. Köpek kazandı. Bilal, Noel baba kılığına girmiş bir adamın yönettiği bir su işkencesi filmi de hazırladı. Bu film www.dogoriraqi.com sitesinde yer aldı. Bkz. Robin Shulman, "Terror-Themed Game suspended; Iraqi-Born Artist Asserts Censorship after Exhibit Is Shut Down", *Washington Post*, 8 Mart 2008, A3.

68. Lydersen, "In the Crosshairs", 48.

69. Lydersen, "Antiwar Art in a New Medium."

70. "Wafaa Bilal Sits in Small Room with a Paint Ball Gun While Visitors to His Web Site Take Shots at Him", *CBS News*, 31 Mayıs 2007 (Lexis Nexis veritabanı).

71. William Walker, "So Many Fears for Such a Beatiful Afternoon", *Toronto Star*, 17 Kasım 2002, B3.

72. Lydersen, "Antiwar Art in a New Medium."

73. Ben Davis, "Pop Life", *Artnet.com*, 16 Aralık 2005. Online: http://www.artnet.com/magazineus/reviews/davis/davis12-16.asp.

74. "United We Stand." Online: http://www.unitedwestandmovie.com/.

75. Kim Hosego, "Rumsfeld's Remarks Draw Anger in France", *Associated Press*, 23 Ocak 2003 (Lexis Nexis veritabanı).

76. Holland Cotter, "The Collective Conscious", *New York Times*, 5 Mart 2006, bl.2, s. 1.

77. "United We Stand." Online: http://www.0100101110101101.org/home/united/unitedwestand/story.html.

78. Bkz. "Quest for Saddam: Die with Laughter as Action-Packed 3D Shooter Lets You Hunt Down The "Butcher of Baghdad' ", *Market Wire*, 12 Mayıs 2003 (Lexis Nexis veritabanı).

79. Bu oyun yüzünden kötü bir şöhret kazanan Petrilla, Birleşik Amerikan Komitesi denilen bir siyasal grup kurdu. 2006'da gösterinin etkisi altında kalan bir grup Amerikalı, "radikal İslam'ın hepimiz için bir tehdit" olduğunu hatırlatmak için California, Culver City'deki bir caminin önünden canlı bağlantı kurarak bir Usame bin Laden heykelciğini astı. Jose Antonio Vargas, "Way Radical, Dude; Now Playing: Video Games with an Islamist Twist", *Washington Post*, 9 Ekim 2006, C1.

80. A. g. y.

81. Carol Costello ve Eric Horng, "Waiting Finally over for 'Matrix' Fans", *CNN*, 15 Mayıs 2003 (Lexis Nexis veritabanı). Wolf Blitzer *vd.* " "Bush Administration Reacts to Iranian Showdown; President Bush Hails Global Literacy as Weapon against Terrorism; President Chirac Says France Willing to Work with US on Iraq", *CNN*, 18 Eylül 2006 (Lexis Nexis veritabanı).

82. Swanson, "Iraqi Artist Claims 'Censorship'."

83. A. g. y.

84. *Quest for Bush* Arap kültürünün ulusalcı ve köktenci unsurlarıyla oynayan, sayısı artan bir oyunlar kataloguna eklenen son oyundu. Mesela 2004 yılında Lübnan Hizbullah, hükümeti, öldürücü David yıldızlarını ve Ariel Şaron'u yüzünde örümceklerle gösteren, *A Spice Invaders* tarzında bir oyunu, *The Children of Jerusalem*'i piyasaya sürdü. Hizbullah'da oyuncuların 2000 yılında Lübnan'ı işgal eden İsrail askerleriyle savaşmak için İslami direnişe katılabildikleri teknik olarak gelişmiş bir birinci tekil şahıs avcının yer aldığı ve sponsorluğunu yaptığı *Special Force*'u piyasaya sürdü. Bunun devamı olan *Special Force 2*, 2006 İsrail işgaliyle ilgileniyordu. Merkezi ABD'de bulunan oyun şirketi IslamGames ilk kuşak Nintendo'nunkilere benzeyen düşük teknolojili bir dizi oyun tasarladı. *Ummah Defense I* ve *II*'de oyuncular, 2114 yılında, İslam topraklarını tek bir kâfirin yarattığı bir robotlar ordusuna karşı savunuyorlardı. IslamGames'in *Islamic Fun* adlı bir diğer ürünü, İslami unsurları eğitmek için bulmacalar ve oyunlar içeriyordu. Bu seriden, "The Resistance" adlı bir oyunda, oyuncu ülkesini işgal eden İsrail ordusuyla savaşan Lübnanlı bir çiftçi oluyordu. Rebecca Armstrong, "Jihad: Play the Game", *Independent*, 17 Ağustos 2005, 38-39. Bu türden oyunlar, 7 Temmuz'da Londra metrosu-

nun bombalanması ve elli kişinin ölmesinden sonra, 2005 yılında ABD'de de halkın ilgisini çekmeye başladı. *New York Times* yazarı Thomas Friedman, Leeds'deki bir Müslüman kitapçı tarafından dağıtımı yapılan IslamGames'in bombalamalarda bir rolünün olup olmadığını merak ediyordu. Thomas L. Friedman, "Giving the Hatemongers No Place to Hide", *New York Times*, 22 Temmuz 2005, A19.

85. Bir başyazıda denildiği gibi, "RPI'nin (Rensselaer Polytechnic Institute) *Quest for Saddam*"ı değil de, "Bilal'in 'Sanal Mücahit'ini algılama tarzı, egemen bir Ortadoğu ülkesinin Müslüman liderini katletmenin meşru olduğunu fakat kışkırtıcı bir sanat eserinin aynı şeyi ABD Başkanı'na yapmasının kışkırtıcı bir faaliyet olduğunu gösterir." Owen Goldfarb, " 'Virtual Jihadi' Creator Achieves His Objective", *Times Union*, 20 Mart 2008, A10. Sanat bölümünün yönetmeni Kathy High, benzer bir tepki gösterdi: "Özgün oyun 'Quest for Saddam' idi, bu ise onun bir taklidi. Hiç kimse 'Quest for Saddam'ı protesto etmedi. Oysa şimdi bu oyunu sorguluyorlar. Anlaşılan, bir başka devlet başkanının avlanmasına evet; fakat ABD başkanı için böyle bir şey olamaz." Swanson, "Iraqi Artist Claims 'Censorship'."

86. 2005'te şirket, 1999 ve 2002 arasında, ikinci İntifada sırasında Filistinli karakterlerin hayatları üzerinde odaklanan, *Under Siege*'i piyasaya sürdü.

87. Kim Ghattas, "Video Game Features Virtual Intifada", *Inter Press Service*, 9 Temmuz 2002 (Lexis Nexis Veritabanı).

88. Alıntı, Ghattas, "Video Game Features Virtual Intifada."

89. Vargas, "Way Radical, Dude; Now Playing: Video Games with an Islamist Twist", C1.

6. Bölüm

1. Ed Halter, "War Games", *Village Voice*, 13-19 Kasım 2002. Online: http://www.villagevoice.com/print/issues/0246/halter.php.

2. " 'Enduring Freedom' Short Film to be Released in Theaters", *Navy News Stand*, 21 Aralık 2002. Online: http://www.news.navy.mil/search/display.asp?story_id=5094.

3. Alıntı, Halter, "War Games."

4. Jean Baudrillard, "What Are You Doing after the Orgy?", *Artforum* 22, no.2 (1983), 42-46.

5. Les Roberts *ve d.*, "Mortality before and after the 2003 Invasion of Iraq: Cluster Sample Survey", *Lancet* 364, no.9448 (2004) 1857-1864. Gilbert Burnham *ve d.*, "Mortality after the 2003 Invasion of Iraq: A Cross-Sectional Cluster Sample Survey", *Lancet* 368, no 9545 (2006), 1421-1428. Dünya Sağlık Örgütü tarafından yapılan bir araştırma 2003 ile 2006 arasında ölü sayısını 194 000 ile 223 000 olarak değerlendirdi. Amir H. Alkhuzai *ve*

d., "Violence-Related Mortality in Iraq feom 2002 to 2006", *New England Journal of Medicine* 358, no. 5 (2008), 484-93. Ayrıca bk. popüler basındaki haberler: Lawrence K. Altman, Richard A. Oppel, Jr. ve Gardiner Harris, "W.H.O Says Iraq Civilian Death Toll Higher Than Cited", *New York Times*, 10 Ocak 2008, A14.

6. John Mueller, "The Iraq Syndrome", *Foreign Affairs* 84, no.6 (2005) (Lexis Nexis veritabanı)

7. ABC News/Washington Post Poll, *Pollingreport.com.* Online: http://www.pollingreport.com/iraq2.htm. Başkan Bush iyi bir iş yaptı mı, savaş haklı mıydı yoksa "hata"mıydı ya da ABD'nin kazanç ve kayıpları bakımından "savaşmaya değer" miydi gibi sorularda da benzer sayılar çıktı. Hiçbir ankette, saldırının ahlâki, etik ya da hukuksal bakımdan doğru mu yoksa yanlış mı olduğuna dair herhangi bir soru yer almadı. Bu türden sorular yasaklanmış gibidir.

8. Julian E. Barnes, "U.S. Lifts Photo Ban on Fallen", *Los Angeles Times*, 17 Şubat 2009, A10.

9. Les Carpenter, "NFL Orders Retreat from War Metaphors", *Washington Post*, 1 Şubat 2009, D1.

10. Jamin Brophy-Warren, "Iraq, the Videogame", *Wall Street Journal Online*, 7 Nisan 2007. Online: http://online.wsj.com/article/SB123902404583292727.html#mod=rss_Lifestyle.

11. Robert Watson, "Bare Knuckles: War Games Trigger an Ethical Conflict", *Philadelphia Inquirer*, 8 Mayıs 2009, W31.

12. "Iraq War Coverage Plunges", *Pew Research Centers's Project for Excellence in Journalism*, 25 Mart 2008. Online: http://www.journalism.org/node/10345. ABD birliklerinin kaderine ilişkin farkındalık da aynı dönem içinde azaldı. "Awareness of Iraq War Fatalities Plummets", *Pew Research Center's Project for Excellence in Journalism*, 12 Mart 2008. Online: http://people-press.org/report/401/awareness-of-Iraq-war-fatalities-plummets.

13. Maria Aspan, "A Game with Real Soldiers", *New York Times*, 18 Eylül 2006, C6. Natalie Zmuda, "Are the Army's New Marketing Tactics a LIttle Too Kid-Friendly?" *Advertising Age*, 8 Eylül 2008.

14. Nick Gillett, "Military Operations", *Guardian*, 19 Ocak 2008, 30.

15. "US to Air Own Military News, Pentagon Wants More Control of Iraq, Afghanistan Reports", *Seattle Post-Intelligencer*, 28 Şubat 2004, A4. Wayne Woolley, "Military Goes High-Tech to Spread 'Good News'', *Star-Ledger*, 23 Temmz 2007

16. Projelerin listesi *USS Hornet*'in internet sitesinde bulunabilir. "TV&Movie Film Production Opportunities", USS Hornet Museum. Online: http://www.hornetevents.com/film/index.html.

17. Hanna Tamrat, "Hornet Hosts 'Fear Factor' ", *Inside Bay Area*, 16 Temmuz 2006 (Lexis Nexis veritabanı).

18. Mark Glassman, "Military Channels Are Competing on Cable TV", *New York Times*, 24 Ocak 2005, C8.

19. The Military Channel I. Körfez Savaşı'nın ardından faaliyete geçmişti; fakat kablodan yayın yapan kanal, 1999'da iflas etti. Discovery, 2005'te markayı satın aldı ve canlandırdı. Bu durum, kuşkusuz, bu tür programcılığa duyulan ilginin doğrudan yakın bir çatışmaya bağlı olduğunu gösterir.

20. Kanalın ilk canlı programı, gayet isabetli biçimde, Kara-Deniz Kuvvetleri futbol maçıydı.

21. David Lieberman, "Military Channel to Be 'Voice of Troops' ", *USA Today*, 5 Şubat 2007, 5B

22. A. g. y.

23. Gilles Deleuze, *Negotiations: 1972-1990*, Çev. Martin Joughin (New York: Columbia University Press, 2002), 179.

Dizin

A
"Askeri-sanayi tesis" 212
Allende, Salvador 219
America's Army, video oyun dizisi 17, 37, 136, 153, 154, 155, 156, 157, 159, 160, 168, 169, 170, 182, 202
American Fighter Pilot, televizyon dizisi 115
Andersen, Robin 67, 68
Apache: Longbow (1996), video oyunu 137, 146
Apocalypse Now (1979), film 116
Arafat, Yaser 166, 168
Arendt, Hannah 29
Aristide, Jean Bertrand 151
Arlen, Michael 20, 44
Armageddon (1998), film 64, 122
Army of One, film 104
Arnett, Peter 126
Arquilla, John 60, 61
Atari 140
AWE (Asymmetric Warfare Environment/Asimetrik Savaş Ortamı), eğitim simülatörü 137
Axelrod, Jim 126
Aziz, Tarık 146

B
Bacevich, Andrew 54
Barbie, oyuncak 164, 185, 259
Battle Zone (1980), video oyunu 140
Battlefield 1942 (2002), video oyunu 147
Baudrillard, Jean 4, 26, 56, 64, 199
Beamer, Todd 65
Beers, Charlotte 217
Behind Enemy Lines (2001), film 27
Bell Helicopter, silah imalatçısı 79
Benjamin, Walter 23, 24, 30
Benny, Jack 28
Bernays, Edward 27, 28
Big Brother, televizyon dizisi 109, 125
Bilal, Wafaa 11, 14, 186, 187, 188, 189, 191, 192
Bin Laden, Usame 165, 168
Biyopolitik 88
Black Hawk Down (Kara Şahin Düştü, 2002), film 26, 142
Blackwater, USA 114, 144, 145
Blitzer, Wolf 126
Bloom, David 127, 128
Blue Box Oyuncakları 113, 165, 166
Boesch, Rudy 113
Boot Camp, televizyon dizisi 112, 122
Brady, Matthew 24
Bremer, Paul 114
Brokaw, Tom 128
Bruckheimer, Jerry 64, 122, 123, 124, 142
bungee jumping 88, 106

Burnett, Mark 98, 99, 100, 101, 106, 113, 114
Bush, Barbara 78
Bush, George H.W. 31, 43, 48, 49, 58, 78, 184
Bush, George W. 78, 153, 166, 167, 180, 184
Butler, General Smedley 5, 19

C
Caillois, Roger 86
Call of Duty: Modern Warfare, video oyunu 149, 150
Capa, Robert 24
Capra, Frank 28
Card, Andrew 74, 173
Castro, Fidel 221
CBS 64, 89, 102, 109, 115, 126, 167
Celsius 41.11: *The Temperature at Which the Brain ... Begins to Die (2004),* belgesel film 225
Chambers, Bnb. Chris 5, 154, 156
Cheney, Dick 26, 49, 123, 181
Chetwynd, Lionel 57, 58
Children of Jerusalem (2004), video oyunu 263
Chirac, Jacques 165
Chomsky, Noam 34, 57, 82
CIA 95, 141
Clarke, Victoria 123, 124, 125
Close Combat: First to Fight (2005), video oyunu 140, 146
CNN 21, 46, 51, 67, 71, 73, 90, 109, 126, 151, 152, 165, 172, 191
Coe, Wayne 5, 11, 186
Collateral Damage (2002), film 26
Combat Missions, televizyon dizisi 10, 113, 114, 115
Command and Conquer, video oyunu 144
Conflict: Desert Storm II: Back to Baghdad (2003), video oyunu 148
Conftict: Desert Storm (2002), video oyunu 148, 180
Cooper, Anderson 109
COPS, televizyon dizisi 123, 125
Counter-Strike, video oyunu 10, 178, 180
Creel, George 27
Csikszentmihalyi, Mihaly 88
Cusack, John 204, 205
Çöl Fırtınası 18, 20, 31, 33, 35, 41, 42, 43, 47, 48, 50, 57, 58, 59, 60, 66, 71, 72, 74, 75, 77, 137, 145, 152, 170, 199, 200

D
Daily Show, televizyon dizisi 89, 90, 185
Dar el Fikr, oyun tasarımcısı 192
Dead in Iraq, eleştirel video oyunu 182, 183, 261
Death Race (2008), film 102
Debord, Guy 4, 55, 56, 65
Deer Hunter (1978), film 116
Delappe, Joseph 14
Deleuze, Gilles 34, 85, 206
Delta Force (1998), video oyunu 192
Delta Force, televizyon dizisi 204
Delta Force: Black Hawk Down (2003), video oyunu 142
Desert Combat (2002), video oyunu 147
Desert Strike: Return to the Gulf (1992), video oyunu 10, 146, 148
Desert Tank (1994), video oyunu 137, 139
Destineer, video oyunu tasarımcısı 140
Die Hard (1988,1990,1995), film 64
Diesel, Vin 9, 93, 94
Discovery Wings, kablolu yayın kanalı 203

DIVE 141
Doom (1993), video oyunu 140, 141
Dowd, Maureen 93
Dr. Strangelove (1964), film 9, 67, 94, 173
DVIDS 130, 203

E
Eğitim ve Doktrin Komutanlığı'nın Oyun Proje Bürosu 142
Eco-Challenge, televizyon dizisi 186, 203
Edison, Thomas 24
Ehrlich, Robert, Jr. 128, 129
Eisenhower, Dwight 29, 33, 34, 82, 83
Electronic Arts, video oyunu tasarımcısı 144
Ender's Game (1985), roman 74, 75, 137
Enduring Freedom: The Openin Chapter (2002), kısa film 197
Engelhardt, Tom 58
Everquest (1999), video oyunu 178
Extreme Ops (2002) 9, 95, 96

F
F 15 Strike Eagle III (1994) 146
Fahrenheit 9/11 (2003), belgesel film 225, 239
Fail-Safe (1964), film 19, 21
Falkland Adaları/Malvinas 45
FBI 141, 191
Fear Factor, televizyon dizisi 89, 109, 203
Fleet Command (1999), video 141
Fleischer, Ari 127
Foreign Affairs 61
Forrest Gump (1994), film 112, 118, 120
Foucault, Michel 5
Frankfurt Okulu 29
Franks, General Tommy 50, 124
Fransa 129, 190
Freedom Fighters (2003), video oyunu 158
Friedrich, Ernst 175, 176
Full Metal Jacket (1987), film 112, 116
Full Spectrum Warrior (2004), video oyunu 140
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (2005), video oyunu 140
Fuller, Samuel, yönetmen 25
Fussel, Paul 50, 221
fütüristler 23

G
G.I. Joe 164, 171, 177, 258, 259, 260
Gates, Robert 200
Gerbner, George 57, 145
Gibson, Mell 27
Gilman, Richard 128
Ginsburg, Allen 39
Godzilla (1998), film 64
Goebbels, Josef 216
Gomer Pyle, USMC, televizyon dizisi 244
Good Morning America, televizyon dizisi 166
The Green Berets (1968), film 117
Greenwald, Robert 212
Guattari, Felix 34
Guiliani, Rudolph 127
Gulf War: Operation Desert Hammer (1999), video oyunu 147
Gulf Wars II: Clone of the Attack (2002), film 184

H
Habermas, Jügen 29
Half-Life (2001), video oyunu 141

Halo, video oyunu 202
Halper, Keith 150, 151
The Hanoi Hilton (1987), film 57
Haraway, Donna 87
Hardt, Michael 30, 61, 84, 85, 88
Harrigan, Steve 90, 91
Hava Kuvvetleri 24, 49, 71, 73, 74, 103, 111, 113, 115, 163, 203
Hawk, Tony 26, 86, 142
Hearst, William Randolph 24
Helms, Ed 185
Helvenston, Scott 10, 113, 114
Hersh, Seymour 151
Heston, Charlton 113
Hill and Knowlton, halkla ilişkiler firması 123
Hitler, Adolph 23, 176
Holt, Lester 10, 172
Houston, Whitney 77
Howie Long's Tough Guys (2003,) televizyon programı 79
Huizinga, Johan 5, 82
Hume, Brit 173
Hunt for Red October (1990), film 110
Hüseyin Uday 150
Hüseyin, Kusay 150
Hüseyin, Saddam 80, 81, 129, 146, 150, 152, 168, 189, 200

I

I. Dünya Savaşı 27, 50, 174, 175, 176,
II. Dünya Savaşı 14, 26, 27, 30, 75, 82, 118, 128, 142, 143, 147, 149, 157, 198
Independence Day (1996), film 64
interaktif savaş 18, 38, 42, 68, 70, 71, 75, 76, 166, 178, 179, 194, 195, 199
Invisible War (2003), video oyunu 143
Iraq for Sale (2005), belgesel film 212
Iron Man (2008), film 9, 73, 74
Iwo Jima 65

J

JC Penny 165
Jackass, televizyon dizisi ve filmi 89, 90
JAG, televizyon dizisi 203
Jane's Combat Simulations, video oyunu tasarımcısı 141
Jane's Israeli Air Force (1998), video oyunu 192
Jarecki, Eugene 212
Joint Force Employment (1997), askeri eğitim simülatörü 137
Jordan, Eason 249

K

Kaddafi, Muammer 166, 168
Kavgam (1925), kitap 176
Kellner, Douglas 4, 67
Kelly, Greg 126, 127
Kelly, Michael 128
Kennings, Peter 77
King, Larry 17, 64, 93
Kitle İmha Silahları (WMD/Weapons of mass destruction) 93
Knoxville, Johnny 89
Konami, oyun tasarımcısı 201
Körfez Savaşı (1991) 30, 32, 35, 36, 37, 41, 43, 44, 46, 48, 51, 52, 55, 56, 57, 58, 59, 66, 73, 76, 77, 78, 80, 81, 83, 85, 115, 123, 126, 134, 140, 143, 145, 170, 177, 184, 199
Kuma, LLC, video oyunu 150
Kuma/War, video oyunu 10, 150, 151, 152, 156, 159, 162, 202, 253

L

Lasswell, Harold 28

Leo Burnett, reklâm ajansı 106
Lion and Lamb Project 173
Lippman, Walter 27, 28, 210
Lockheed Martin, silah imalatçısı 137
Long, Howie 79, 111
Lumiere kardeşler 24
Lübnan 44
Lynch, Jessica 4, 118, 119, 120, 121, 123

M
Macedonia, Michael 137
Machiavelli, Niccolo 213, 214
MacLeish, Archibald *28*
Mad Magazine 10, 185
Marine Doom (1997), eğitim simülatörü 140
Marinetti, Filippo Tommaso 23
Martin, David 4, 14, 90, 91, 93, 117, 137
Mary, Etienne-Jules 24
Mattes, Eva ve Franco 189, 190
McDonnell Douglas, silah imalatçısı 137
Medal of Honor, video oyunu serisi 142, 144, 157, 158
Medal of Honor: Frontline (2002), video oyunu 142
Medved, Michael 136
Military Diaries, television dizisi
Military Fear Factor, özel televizyon 203
Mills, C. Wright 17, 29, 201
Missing in Action (1984, 1985, 1988), film 117
Moore, Michael 225
MSNBC 10, 81, 127, 159, 171, 172
MTV 89, 90, 110, 111, 115
Mussolini, Benito 23

N
NASCAR 86, 102, 104, 105, 154
NBC 57, 89, 118, 119, 126, 127, 203
NBC Nightly News (NBC Gece Haberleri) 122
Negri, Antonio 5, 30, 61, 84, 85, 88
Neuffer, Elizabeth 128
New York City: In Memoriam (2002), film 64
Night of Bush Capturing, video oyunu 191
Nixon, Richard 30, 31, 53, 116, 117
North, Oliver 126, 171

O-Ö
O' Grady, Scott 241
O'Neal, Shaquille 86
Obama, Barack 202
Olbermann, Keith 258
Olympia (1938), film 82
The OnionOperation Flashpoint (2001), video oyunu 64, 92
Orwell, George 82
Özel Kuvvetler 151, 165

P
paralı askerler 238
Pataki, George 127
Pearl Harbor (2001), film 122, 145, 158
Pearl, Daniel 128
Pentagon 18, 22, 28, 32, 33, 36, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 52, 57, 58, 61, 67, 68, 70, 71, 72, 73, 76, 90, 107, 110, 111, 113, 115, 116, 118, 119, 121, 122, 123, 124, 125, 129, 130, 131, 136, 139, 140, 146, 149, 153, 155, 156, 159,

163, 168, 182, 197, 198, 199, 203, 204
Perle, Richard 233
Petrilla, Jesse 191
Pickens, Slim 9, 67, 94
Platoon (1986), film 116
PlayStation, Sony Oyun Merkezi 133, 134, 147
POW/MIA, tasarım 116, 117
Powell, Colin, Dışişleri Bakanı 111, 184
Powell, Michael 111
Prisoner of War (2002), video oyunu 142
Profiles from the Front Line, televizyon dizisi 122, 123, 204
Putin, Vladimir 165

Q

Quest for Bush, video oyunu 11, 191, 192, 193
Quest for Saddam (2003), video oyunu 11, 191, 192

R

Raid Gauloises, televizyon dizisi 113
Rambo: First Blood Part II, film 99
RAND Enstitüsü 60
Reagan, Ronald 44, 45, 53, 57, 58, 82, 136
Real War, video oyunu 138, 139
Realiti TV 22, 23, 36, 67, 68, 89, 107, 109, 110, 111, 112, 114, 116, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 129, 131, 142, 199, 203
Rescue Dawn (2007), film 203
Ridge, Tom 63
Rivera, Geraldo 249
RMA, Askeri İşlerde Devrim 61
Ronfeldt, David 60, 61
Rove, Karl 26
Rtzen, video oyunu tasarımcısı 147
Rumsfeld, Donald 49, 61, 62, 63, 85, 93, 123, 184, 190

S

sanal yurttaş 35, 42, 69, 84, 97, 101, 105, 106, 159, 195, 199, 205
Sanchez, Rick 90
Savaş tutsağı (POW) 78
Saving Jessica Lynch (2003), televizyon filmi 118
Saving Private Ryan (1998), film 26
Sawyer, Diane 246
Sınır Tanımayan Gazeteciler 129, 249
Schechter, Danny 22
Schleiner, Anne-Marie 14, 178, 179, 180
Schroeder, Gerhardt 165
Scott, Tony 4, 10, 13, 74, 113, 114, 115, 140
SCUD füzesi 170
Sega, video oyunu şirketi 137
Serseri devlet, devlet retoriği 85
Shell Shock: 'Nam 67 (2004), video oyunu 255
Showtime, yayın ağı 225
Siber savaş 68
siborg 87
Simulacrum 246
Sites, Kevin 24
Six Days in Fallujah, önerilen video oyunu 201
SOCOM: Navy Seals (2002), video oyunu 143, 180
Sontag, Susan 24, 176
Special Force, video oyunu 154
Star Wars (1977), film 167, 177, 184
Stephanopoulos, George 166, 258
Stewart, Jon 89
Straka, Mike 90, 91
Stripes (1981), film 166

Strub, Phil 123
Super Battletank 2 (1994), video oyunu 146
Survivor, televizyon dizisi 89, 102, 109, 112, 113

T
Taliban 140, 165
tanatopolitik 88
Tearing Down the Spanish Flag (1898), film 24
terörizm 83, 85, 92, 96
The Heroes of Desert Storm (1991), televizyon filmi 225
The Last Starfighter (1984) 74
The Matrix (1999), film 64
The Military Channel 203, 204
The Military History Channel 204
The Mole televizyon dizisi 109
The Patriot (2000), film 245
The Patriot füzesi 52, 78
The Real World/Road Rules Extreme Challenge, televizyon dizisi 110
The Real World television dizisi 106, 110
The War Room (1993), film 116, 252
THQ, video oyunu tasarım şirketi 140
Tillman, Pat 65
To Heal a Nation (1988), televizyon filmi 57
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield (2003), video oyunu 143
Tom Clancy's Rogue Spear: Black Thorn (2001), video oyunu 141
Tom Clancy's Splinter Cell, video oyunu serisi 144
Tomei, Marissa 205
Top Gun (1986), film 52, 73, 99, 100, 101, 115, 122
topyekûn savaş 61, 210
Toys (1992), film 74
Triumph of the Will (1935), film 82

U
Ubi Soft Entertainment, video oyunu tasarımcısı 141
Ummah Defense, video oyunu 263
Uncommon Valor (1983), film 117
Under Ash (2001), video oyunu 11, 192, 193, 194
United 93 (2006), film 64
United We Stand, film 11, 189, 190

V
van Munster, Bertram 123, 124
Veblen, Thorsten 82
Velvet Strike 260
Viacom 115
video oyunları 134, 158, 159, 160, 164, 193, 199
Virilio, Paul 52, 62, 75, 85
Virtual Battlespace, askeri eğitim simülatörü 141
Von Clausewitz, Carl 226, 227

W
War Games (1983), film 74, 111
War Stories (2004), televizyon filmi 126
War, Inc. (2008), film 11, 204, 205
Wardynski, Yarbay Casey 154, 157
We Were Soldiers (2002), film 27
Whitman, Bryan 129, 130
Why We Fight (2005), belgesel film 212
Why We Fight, II. Dünya Savaşı dizi filmleri 280
Windtalkers (2002), film 26
Wolfowitz, Paul 128

Woods, Tiger 86
World Trade Center (2006), film 64

X

xXx (2002), film 92, 94
xXx 2: *State of the Union* (2005), film 203

Z

Zizek, Slavoj 25, 51


AYRINTI

Der.: Santiago Zabala
Dinin Geleceği
R. RORTY & G. VATTIMO

İnceleme/çev.: Rahmi G. Öğdül/92 sayfa/ISBN 975-539-523-4

Bu kitap iki büyük filozof, Richard Rorty ve Gianni Vattimo, arasında bir diyalog olarak tanımlanabilir. Öte yandan, bu filozoflardan birinin (Vattimo) dünyanın miladını İsa ile başlatmaktan memnun bir teolog, diğerinin (Rorty) ise tarihin dönüm noktasını Fransız Devrimi olarak algılayan laik bir demokrat olduğunu düşünürsek bu diyaloğun önemi de ortaya çıkmış oluyor.

Rorty ile Vattimo'yu bu derlemede bir araya getiren İtalyan felsefe araştırmacısı Santiago Zabala, "Teistleri ve Ateistleri Olmayan Bir Din" başlıklı makalesinde, iki düşünürü buluşturan ortak zeminin, ontolojik hakikate dayanma iddiasından arındırılmış postmodern düşünme tarzı olduğunu belirtiyor. Çünkü Zabala'ya göre, hermenötik ve yapısöküm akımları yalnızca modern/bilimsel/rasyonel/laik/ateist düşüncenin değil, bu düşünme tarzından çok eskilere dayanan ve Aydınlanma'dan bu yana sahne ardına itilmiş olsa da yaşamını sürdüregelen inanca dayalı teolojik/dinsel/teist düşüncenin de kendini temellendirdiği hakikat zeminini ortadan kaldırmıştır.

Tartışmanın bir tarafındaki Vattimo'ya göre, kutsal kitapların bir hakikat temeline dayanma zorunluluğunun ortadan kalkışı, bir yanda teist düşünce için otorite karşıtı, özgürlükçü ve demokratik bir teolojik düşünme tarzının ortaya çıkması yolunda önemli bir fırsat yaratırken, öte yandan ateist ve laik düşünceyle ortak bir zeminde buluşmanın da yolunu açmıştır.

Rorty ise, insanlığın demokrasi ve özgürleşme yolunda adım atması için, inancı ya da laik düşünceyi aforoz etme arayışındaki özcü düşünceler yerine, iletişime ve dilin pragmatik kullanımına dayalı bir felsefi bakışın daha elverişli olduğunu savunuyor.

Kitabın son bölümündeki diyalog bize, teolojik düşünceyle laik düşüncenin ortaklaşabileceği zeminleri gösteriyor: özgürleşme/ilahi kurtuluş ideali, demokratikleşme/otorite karşıtlığı, dayanışma/hayır vb.

Bu kısa ancak önemli derleme, hem teoloji hem de çağdaş Batı felsefesi öğrencileri ve araştırmacıları için önemli bir başvuru kaynağı sunmanın yanında, Türkiyeli düşünürlerin büyük bölümünün uzun bir süredir etrafında dolandığı laik/dinci ya da çağdaş/gerici ayrımları üzerine farklı bir zeminde düşünebilmemiz için de bir kapı aralıyor.

Richard Sennett
Zanaatkâr

İnceleme/çev.: Melih Pekdemir/400 sayfa/ISBN 975-539-548-7

Zanaatkâr, temel bir insani içgüdüyle ilgilidir: bir işi başka bir şey için değil de yalnız o iş için yapmak. Sözcük, endüstri toplumunun gelişiyle yitmekte olan bir yaşam tarzını akla getiriyor olsa da, zanaatkarın dünyası maharetli el emeğinin çok ötesine, bugüne, bütün insan uğraşlarına uzanıyor. Dolayısıyla, bu kitap bilgisayar programcısının, doktorun, ebeveynlerin, kısacası her yurttaşın iyi zanaatkârlığın değerlerini öğrenerek neler kazanacağını anlatıyor.

Yazdığı kitaplar içinde en tutkulusu olan Zanaatkâr'da günümüzün en parlak düşünürlerinden R. Sennett, antikçağın duvar ustalarından Rönesans'ın sarraflarına, Aydınlanma dönemindeki Paris matbaalarından Endüstri Devrimi döneminin Londra fabrikalarına uzanan araştırmalarıyla, zanaatkârların yaptıklarını ve yapma biçimlerini irdeliyor; etik değerlerle maddi emek arasında bağ kuruyor ve günümüze kadar gelerek iyi iş denen şeyin anlamını masaya yatırıyor.

Tarih boyunca teoriyle pratik, teknikle dışavurum, zanaatçıyla sanatçı, üreticiyle kullanıcı arasında fay hatları oluştu; ancak modern toplumla birlikte bu tarihsel mirasın izleri silinmekle kalmadı değerler de unutulmaya yüz tuttu. Halbuki zanaat ve zanaatkârın geçmişi bize aynı zamanda araçları kullanmanın, işi örgütlemenin, malzeme hakkında düşünmenin başka yollarını gösterdiği gibi hayatı nasıl yaşamak gerektiği hakkında güzel öneriler sunuyor.

Michel Bourse

Melezliğe Övgü

İnceleme/çev.: Işık Ergüden/292 sayfa/ISBN 975-539-552-4

Etnik kimlik çatışmalarının ve milliyetçi hareketlerin insanı ve insana özgü her şeyi unutturduğu bir dönemde, Melezliğe Övgü bize çok temel bir şeyi hatırlatıyor: "Doğal kimlik" diye bir şey yoktur; tesadüfen şuralı ya da buralı olan hepimizin kimliği, karşılıklı alışverişe dayalı kültürel, politik ve ideolojik bir kurgudan başka bir şey değildir. Çoğu zaman da bu kurgusal kimlikler savaşların, çatışmaların, soykırımların bahanesi olmuştur.

Temel amacı kimlik ideolojisine karşı mücadele etmek olan Melezliğe Övgü, öncelikle kültür kavramını da kapsayan eleştirel bir analize girişiyor. Ardından, kimlik taleplerinin ve milliyetçi hareketlerin çoğaldığı bir dönemde, kimlik stratejilerinin nasıl oluşabildiğini analiz ediyor. Eser, "ideolojik kültürcülük"ün eleştirisinin yanı sıra, kültürler arasındaki ilişkilerin yeniden sorunsallaştırılmasını gerçekleştirerek, kültürler arası yeni bir pedagojinin imkânlarını ve aşamalarını irdeliyor.

Kimlikler içine kapanmanın yarattığı sorunların çözümüne katkıda bulunmaya çalışan bu deneme, seksenli yılların sonundan itibaren araştırma gruplarında sürdürülen çalışmaların, özellikle Romanya ve Makedonya eksenli etkinliklerin ürünlerini de sergilemektedir. Makedonya'da "çoketnili" bir üniversite kurma ve kültürler arası gerilimleri azaltma temel hedefinin de parçası olmuş bu eser, bugünün Türkiye'sindeki kültürler ve etnik yapılar arası ilişkilere ışık tutucu niteliktedir.

Savaş Oyunları A.Ş. çağdaş Amerikan kültüründe savaşın eğlence olarak sunulma ya da anlaşılma biçimlerini, başka bir ifadeyle "savaş eğlencesi"ni kışkırtıcı ve yer yer şaşırtıcı bir yaklaşımla gözler önüne seriyor.

Savaş, yüzyıllarca eğlence konusu olmuştur; ancak Roger Stahl yeni bir olguya, askerileştirilmiş yeni bir eğlence tarzının, izleyicilerini nasıl sanal yurttaş askerlere dönüştürdüğüne işaret ediyor. Yazar, güçlü savaş oyunları endüstrisinin izleyicileri interaktif katılımcılar olarak gösteriye davet etme yöntemlerini göstermek için çok geniş bir tarihsel ve çağdaş medya örnekleri dizisini irdeleyip açıklıyor.

Savaşa interaktif katılım, gazete haberlerinden online oyunlara, gerçek zamanlı televizyon yayınlarına kadar değişen çeşitli kanallardan sağlanmaktadır. Basit biçimde ifade etmek gerekirse, interaktif yeni savaş eğlencesi, savaşı seyredilecek bir şey olarak sunmaktan çok, oynanan ve başkası adına yaşanan bir şey olarak sunar. Stahl bu kitabında, söz konusu yeni askerileştirilmiş eğlence tarzının demokrasiye nasıl bir tehdit oluşturduğunu, yarattığı gerilimleri ve esinlendirdiği direniş pratiklerini keşfetmektedir aynı zamanda.

Bu kitap savaş ve medya arasındaki ilişkiyle ilgilenen herkes için temel bir kaynak niteliği taşırken, bugünün Irak ve Afganistan'ındaki uluslararası çatışmalarla sanal savaş alanları arasındaki bağlantıları aydınlatmaktadır.

"Roger Stahl, Amerikan popüler kültürü ve yakın dönem askeri tarihini sistematik olarak araştırmış ve bu savaşların nasıl bir izleyici kitlesi yarattığı ve izleyicileri nasıl işleyip eğlenceye dahil ettiğine ilişkin son derece aydınlatıcı görüşler ortaya koymuştur. Medya, spor, video oyunları, realiti şovlar ve savaş oyunlarının tüm diğer araçlarını irdeleyen bu çalışmayı çağımızda savaşla eğlencenin kesişmesi olgusuna ilgi duyan herkesin mutlaka okuması gerekir."

Douglas Kellner, California Üniversitesi öğretim üyesi; *Politik Kamera* ve *Postmodern Teori* kitaplarının yazarı.



AYRINTI • İNCELEME
ISBN: 978-975-539-584-5
9 789755 395845