

UMUT YENER KARA • **Kimlik Oyunu**

UMUT YENER KARA 1984 yılında Ankara'da doğmuştur. Hacettepe Üniversitesi Felsefe Bölümü'nde lisans, İletişim Bilimleri Bölümü'nde ise yüksek lisans yapmıştır. Eğitimine aynı bölümde doktora yaparak devam etmektedir. Kitap ve makale çevirileri vardır.

İletişim Yayınları 1964 • Araştırma-İnceleme Dizisi 330

ISBN-13: 978-975-05-1433-3

© 2014 İletişim Yayıncılık A. Ş.

1. BASKI 2014, İstanbul

*EDITÖR* Tanıl Bora

*DIZI KAPAK TASARIMI* Ümit Kıvanç

*KAPAK* Seda Mit

*KAPAKTAKI ÇİZİM* Turgut Yüksel

*UYGULAMA* Hüsnü Abbas

*DÜZELTİ* Remzi Abbas

*DIZIN* Birhan Koçak

BASKI ve CILT Sena Ofset · SERTİFİKA NO. 12064

Litros Yolu 2. Matbaacılar Sitesi B Blok 6. Kat No. 4NB 7-9-11

Topkapı 34010 İstanbul Tel: 212.613 03 21

**İletişim Yayınları** · SERTİFİKA NO. 10721

Binbirdirek Meydanı Sokak, İletişim Han 3, Fatih 34122 İstanbul

Tel: 212.516 22 60-61-62 • Faks: 212.516 12 58

e-mail: iletisim@iletisim.com.tr • web: www.iletisim.com.tr

UMUT YENER KARA

# Kimlik Oyunu

Video Oyunları,  
Yeni Medya ve Kimlik





*Anneme ve babama...*



## İÇİNDEKİLER

<b>ÖNSÖZ</b> .....	9
<b>GİRİŞ</b> .....	13
BİRİNCİ BÖLÜM	
<b>ANLAMBİLİMSEL TARTIŞMA: KİMLİK</b> .....	23
Kimlik nedir?.....	23
Kişisel kimlik ve benlik: Kısa bir tarihsel bakış.....	33
Erikson'un kimlik görüşü.....	38
Sonuç.....	41
İKİNCİ BÖLÜM	
<b>YENİ MEDYA VE KİMLİK: GENEL BİR BAKIŞ</b> .....	43
İlk kavramsallaştırmalar: Turkle ve Stone.....	43
Yeni medya ve benlik sunumu.....	50
Bilgisayar oyunları ve kimlik.....	52
Sonuç.....	56
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	
<b>POSTHÜMANİZM</b> .....	57
Posthümanizm nedir?.....	58
Posthümanizmin soykütükleri.....	61
Bir sınır eleştirisi olarak posthümanizm.....	68
Sonuç.....	72

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

<b>ARA BÖLÜM: JOURNEY VE KİMLİK</b> .....	75
<b>Çöl ve hacılık</b> .....	77
<b>Nietzsche, <i>amor fati</i> ve sonsuz dönüş</b> .....	84
<b>Sonuç</b> .....	88

BEŞİNCİ BÖLÜM

<b>İMGESİZ DÜŞÜNCE</b> .....	91
<b>Deleuzecü bir ontolojinin ana hatları</b> .....	91
<b>Kimlik ve etoloji</b> .....	101
<b>Sonuç</b> .....	116

ALTINCI BÖLÜM

<b>DENEYİMİN ZENGİNLİĞİ</b> .....	119
<b>Deneyci bir yaklaşım için çağrı</b> .....	119
<b>Sonuç</b> .....	130

YEDİNCİ BÖLÜM

<b>BİLGİSAYAR OYUNLARI, SİBERNETİK VE ÖZDEŞLİK</b> .....	133
<b>Sanal ve gerçek</b> .....	134
<b>Temsil ve simülasyon</b> .....	140
<b>Dijital oyunlar ve sibernetik</b> .....	145
<b>Bilmek yapmaktır, yapmak bilmektir</b> .....	149
<b>Dijital oyunlar ve özdeşleşme</b> .....	158
<b>Sonuç</b> .....	163

SONUÇ

<b>SORUNLAR, ÇÖZÜMLER VE TANIKLAR</b> .....	167
---	-----

<b>KAYNAKÇA</b> .....	179
-----------------------	-----

<b>DİZİN</b> .....	189
--------------------	-----



## ÖNSÖZ

Elinizdeki kitap bir tez olarak hayatına başlamış olsa da ortaya farklı türden bir çalışma çıkmıştır. Konusu genel olarak kimlik ve video oyunları olsa da bu konuların burada alışılmadık derecede geniş bir düzlemde tartışıldığı görülecektir. Aynı çalışmanın içerisinde video oyunlarının, zihin felsefesinin, kültürel çalışmaların, posthümanizmin, sibernetiğin ve Deleuze'ün metafiziğinin yer buluyor olması büyük ihtimal çoğu kişiye tuhaf gelecektir. Ancak bu “çeşitlilik için bir çeşitlilik” değildir ve geçerli nedenleri vardır.

Beşeri bilimlerde kimlik ve medya çalışmalarına genel olarak temsili, söylemsel ve metinsel yaklaşımların hâkim olduğu rahatlıkla söylenebilir. Bu yaklaşımlar medya içeriklerini ve kimlikleri söylemsel ve sembolik yapılara gönderme yaparak incelemektedirler. Bu başarılı ve verimli bir araştırma programıdır çünkü bu sayede Latour'un deyimiyile dünyaya kodlardan, göstergelerden ve söylemsel formasyonlardan oluşan “ufak bir ülkeye toplanmış olmaktadır” (1983: 10). Diğer deyişle dil ve söylemler bize dünyaya bakıp onun hakkında konuşacağımız Arşimedçi bir bakış açısı sağlar. Ancak

bütün Arşimedçi bakış noktaları gibi bahsedilen çerçeve de pek çok ayrıntıyı ve boyutu dışarıda bırakmaktadır. Gerçekte Nietzsche bu yaklaşımı kendi zamanında henüz varolmasına rağmen eleştirmişti ve “tanrıdan kurtulamadık çünkü hâlâ dilbilgisine inanıyoruz” diye yazmıştı.

Tabii ki burada söylenenler metin, söylem ve dil merkezli kültürel yaklaşımların yanlış veya geçersiz olduğu anlamına gelmez. Tartışılmaz şekilde onlar çok değerli kavrayışlar sunmuşlar ve hâlâ sunmaktadırlar. Vurgulamak istediğim nokta bu yaklaşımların gerçekliğin sadece belli bir boyutuna odaklanmış olduklarıdır. Bu çalışmada ise genel olarak yapılmaya çalışılan metin, gösterge ve söylemlerin dışında “imgesiz” bir şekilde düşünmeye çalışmaktır. Video oyunları bu noktada önemlidirler çünkü bahsedilen temsili ve metin merkezli yaklaşımların en fazla sorun çıkarttığı alanlardan birisi oyun çalışmalarıdır ve bu yüzden alan, anlatıcılar ve ludolojistler şeklinde iki kampa bölünmüştür. Bağlantısında oyunlar temsil-dışı yaklaşımlarla “beraber” düşünmek için son derece verimlidirler. Ancak bu çalışmanın bir arayış niteliğinde olduğu unutulmamalıdır. Başka bir deyişle burada yaptığım –büyük oranda başkalarının haritalarından yararlısam da– bir tür haritalama faaliyetidir ve bu yüzden ortaya çıkan harita ister istemez biraz parçalı ve de-taysız olmuştur.

Kitaptaki bölümler benzer ve bağlantılı temaları işlemler de birbirlerinden görece özerktirler. Bu yüzden önerilse de metnin illa baştan sona çizgisel şekilde okunması gerekmemektedir. Öte yandan bahsedilen ve kullanılan kuramların bazıları bazen bulutların üstünde hatta dünya-dışı bir soyutlama seviyesine ulaşabildiğinden belli yerler okuyucuları zorlayabilir ancak bu durumlarda hemen yeryüzüne döndüğü görülecektir. Aynı zamanda sıkça beşeri ve sosyal bilimlerin sınırlarının dışına çıkılması, bu çalışmayı bir nebze

riskli hale getirmektedir çünkü ne kadar dikkatli olsam da eninde sonunda resmi bir eğitimimin olmadığı alanlara girdim. Bu yüzden hatalar varsa, onlar için şimdiden özür dilerim ve bütün sorumluluğun bende olduğunu belirtirim.

Bu kitap Hacettepe Üniversitesi Felsefe ve İletişim Bilimleri bölümlerinde aldığım eğitim olmasa mümkün olmazdı ve buradan her iki bölümden hocalarıma teşekkür ederim. Özellikle de tez danışmanım Hakan Ergül'ün bu çalışmaya katkısı çok büyük olmuştur. Çalışmanın başlangıç aşamalarında dağınık okumalarla hem kendimin hem de konuştuğum herkesin kafasını karıştırmakla meşgulken bana “okumanın, düşünmenin ve yazmanın” farklı şeyler olduğunu söylemişti ve vurgulu bir şekilde “yaz!” demişti. Bu o anda bana ilahi bir emir gibi gelmişti ve ben de öyle yapmaya başlamıştım. Kendisi aynı zamanda yoğun mesaisine rağmen yazdıklarımı okuyacak, düzelterek, önerilerde bulunacak ve onları benimle tartışacak zamanı bulabilmişti. Diğer yandan bana konu ve alan konusunda hem özgürlük alanı bırakıp hem de çok fazla uçmamamı sağlamıştı. Kendisi bu çalışmada büyük emek sahibidir ve buradan ona büyük bir teşekkürü borç bilirim. Bunun yanında çalışmayı okuyan, düşüncelerini paylaşan herkese ve düzeltileri için Onur Kartal'a teşekkür ederim.



## GİRİŞ

“Eğer düşünce gerçek anlamda nesnelere boyun eğerse, eğer dikkatini nesnenin kategorisinden ziyade nesnenin kendisine yöneltirse, nesnelere bakış altında konuşmaya başlayacaklardır.”

– Adorno, 1973: 27-28

Deleuze bizim bilgimizin sınırlarında, bilgisizlik ve bilgiyi ayıran sınırdaki yazdığımızı söylemişti (Deleuze, 1994: xxi). “Kişi bilmediği ya da kötü bildiği şeyler dışında nasıl yazabilir?” diye sormuştum (s. xxi). Benzer şekilde ben de bu kitapta –en azından kısa bir süre önce– bilmemiş olduğum şeylerden bahsettim ve okuyup yazarken en keyif aldıklarım bildiklerim değil, bilmediklerim oldu. Bu yüzden buradaki girişte “yeni medyanın nasıl son yıllarda hayatlarımızın ayrılmaz bir parçası haline geldiğinden veya nasıl fevkalade önemli olduğundan” bahsetmeyeceğim. Bunun yerine kitapta bahsedilen kuramlara uygun biçimde bu kitabın ortaya çıkış veya yaratılış sürecinin bir hikâyesini anlatmaya çalışacağım.

Sandy Stone *The War of Desire and Technology At the Close of the Mechanical Age* (1995) adlı kitabının başında bir itiraf yaparak küçükken nasıl radyo denilen “teknolojik proteze” âşık olduğunu anlatır (s. 3). “Âşık olmak” veya “teknolojik protez” ifadelerine tamamen katılmasam da *Commodore 64* ve *Amiga 2000* adlı bilgisayarlarla karşılaşmamın Stone’un anlattıklarına benzer olduğunu söyleyebilirim. Yakın zamana kadar oyun konsolları olduğunu düşündüğüm bu büyük kutuların yapabildikleri o zamanlar bana saf sihir gibi görünmüştü. Beni büyüleyen en önemli özellikleri kullanıcının içinde hareket edecekleri, dolaşabilecekleri ve etkileşim kurabilecekleri dünyalar yaratabilmeleri idi. Massumi’nin (2002) belirttiği gibi protez veya uzantı düşüncesi halihazırda mevcut kapasitelerin ve olanakların artırılması gibi bir anlam önermektedir (s. 116). An+cak bana göre oyun dünyalarında söz konusu olan oyuncunun gerçek hayatta sahip olduğu kapasitelerin artırılması değil, şeylerin farklı kapasitelere sahip olduğu bir dünyaya adım atmaktır.

Nitekim kültürel çalışmalar odaklı bir iletişim formasyonu almış bir oyuncu olarak bildiklerimi bu dünyalardaki deneyimlerime uygulamaya çalıştığımda birşeylerin eksik olduğu hissiyatına kapıldım. *World of Warcraft* oynarken ben Turkle ve Stone’un dediği gibi “kimlik deneyleri” mi yapıyordum? Bana hiç öyle gelmiyordu; bir RPG *guild*’inde<sup>1</sup> kısa bir macera dışında hiç rol yapmaya çalışmamıştım ve avatarlarımı hiç de kendimin bir temsili olarak görmüyordum. Ka-

---

1 Tarihsel olarak “lonca” anlamına gelen *guild* terimi online oyunlarda kurulan oyuncu topluluklarına gönderme yapar. Özellikle MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) denilen türde (örn. *World of Warcraft*, *Guild Wars*, *Everquest*) oyunlardaki topluluklar için kullanılır. Yakın iki terim “klan” ve “takım”dır ancak bu terimler genelde karşılıklı oynanan takım oyunlarında yaygındır. *RPG guild* ve *raiding guild* gibi *guild* tipleri *World of Warcraft*’ta bu toplulukların odak noktalarıyla ilgilidir; RPG *guild*leri oyunun kendi dünyası içinde rol yapmaya odaklanırken, “raiding” *guild*leri oyunun zorlu üst seviye zindalarını tamamlamaya odaklanır.



*World of Warcraft* adlı oyundan kadın *gnome* bir savaşçı.

dın *gnome*<sup>2</sup> savaşçımı kadın bir cüce olmanın nasıl bir hissiyat olduğunu anlamak için değil *gnome*'ların ırksal bir becerisi ve kadın *gnome* bir savaşçının yarattığı tezatlık için seçmiştim. Oyunda amacım kendimin keşfedilmemiş yönlerini ifade etmekten ziyade oyunun kendi amaçlarıyla bağlantılı biçimde parlak zırhlar ve silahlar kuşanmak, zorlu canavarları mağlup etmek gibi sıradan şeylerdi. Tabii ki *World of Warcraft* gibi oyunlarda sosyal ilişkiler deneyimin büyük bir kısmını oluştursa da bu bana göre sadece hikâyenin bir kısmıydı. Bu oyunlarda kurulan toplumsal örgütlenme ve ilişki biçimlerine bakılırsa onların bu oyunların dünyalarıyla ne kadar ilişkili olduğu da açıktı. *World of Warcraft* gibi oyunlarda siberseks ve çevrimdışı hayata taşan romantik ilişkilerin yaygınlığı, bu oyunların uzun süreli kişilerarası iletişimi teşvik eden yapılarıyla da kısmen bağlantılı gibi görünüyordu. Diğer pek çok online oyunda (örn. *Starcraft II*,

2 *Gnome*'lar *World of Warcraft*'ta kısa ve minyon bir ırktır. Hızlı ve anlaşılmaz konuşmalarıyla, mucitlik yetenekleriyle ve kafa karışıklıklarıyla tanınırlar.

*Call of Duty*, MOBA oyunları) kadın oyuncuların az olmasıyla bağlantılı biçimde bu tür fenomenlerin çok nadir olması oyunların kendi kuralları ve yapılarıyla onların içinde kurulan toplumsal ilişkilerin yakından bağlantılı olduğunun bana göre bir göstergesiydi. Bu yüzden kimlik/nelik konusunda kişilerin veya genel olarak kendiliklerin (*entity*)<sup>3</sup> içinde buldukları ilişkiler ağlarının hiçbir zaman gözden kaçırılmaması gerektiği kanaatine vardım.

Bağlantılı biçimde temsil konusunun da oyunlar söz konusu olduğunda sorunsallaştırılması gerektiğini fark ettim. Oyunlardaki karakterler ve nesnelerin neyi temsil ettiği sorusuna basit bir cevap vermek zordur. Dovey ve Kennedy'nin (2009) kullandığı bir örnekle satrançta nasıl kule ve fil gibi taşların adlarını paylaştıkları gerçek dünyadaki nesnelere temsil ettikleri söylenemiyorsa bilgisayar oyunlarındaki nesnelere için de benzer bir durum vardır. Bilgisayar oyunlarında nesnelerin ve karakterlerin *neye benzediklerinden ziyade onların ne yaptıkları* oyuncular için çoğu zaman daha önemlidir; Mario oyunlarında dinazor Yoshi'nin milyonlarca yıl önce soyları tükenmiş hayvanlarla görünüşü dışında belki de hiçbir ortaklığı yoktur. Yoshi mizaç bakımından evcil hayvanlara benzer, bukailemun gibi uzun bir dile sahiptir ve düşmanlarını yutarak yumurtalara dönüştürmek gibi tuhaf bir becerisi vardır. Bu noktada kültürel çalışmaların benimsediği türden göstergelerin ve söylemlerin nesnelere kurduklarını söyleyen bir yaklaşım da bize yardımcı olmaz. Yoshi'nin bazı derin bilinçdışı yapıları gönderme yaptığını veya tuhaf bir kapitalizm metaforu olduğunu id-

---

3 “Kendilik” bazen Türkçede “benliğe” yakın bir anlamda kullanılsa da bu çalışmada kelimeyi istisnasız şekilde İngilizce *entity* anlamında kullanıyorum. Kısaca “kendilik” sözcüğüyle “bir birlik olarak ayırt edilebilir her türlü şey” gönderme yapıyorum. En yakın sözcük “varlık” olsa da kendilikler varsayımsal ve soyut olabildiklerinden, kelime “varlık” sözcüğünden daha geniş bir kapsama sahiptir.



dia etmek de kanımca gereksiz yere durumu karmaşıklaştıracaktır. Bu nedenlerle bana durum gayet basit görünmüştü; oyunlarda nesnelere ve karakterlerin özellikleri/kimlikleri oyunun kuralları ve yapısı çerçevesinde onlarla kurulan etkileşimlerle yakından bağlantılıydı, sadece onlar hakkında konuşulanlarla değil.

Bu gözlemlerin bana göre doğal sonucu somut yaşanan deneyimin odağa alınması gerektiğiydi. Oyun oynamak eninde sonunda bir oyun dünyasında hareket etmek, duyumsamak ve eylemek demektir. Oyun tasarımcılarının ve oyuncuların edimlerini Hall'ün (1980) dediği gibi bir kodlama ve kodaçma süreciyle açıklamak bizi sadece bir yere kadar götürecektir. Eğer oyuncular kodaçma yapıyorlarsa bu pratiklerinin tek parametresi paylaşılan kültürel anlamlar değil, kodaçma yapılan göstergelerin veya nesnelere oyuncuya ne yaptıkları ve oyuncunun onlara ne yaptığı da olacaktır. Bu görüş aynı zamanda anlamın dilsel değil, deneyimsel olduğu gibi bir içerime de sahiptir. Belki de savunulan bu deneyci görüşü en iyi Deleuze'ün Whitehead'den alıntılıdığı bir söz özetlemektedir: "Soyut olan açıklamaz, bunun yerine asıl onun açıklanması gerekir" (Deleuze ve Parnet, 1987: vii).

Gerçekte bu düşünceler genel çatı bakımından pek yeni değillerdir ve örneğin oyun çalışmalarında ludoloji yaklaşımı temsili metinsel analizlerin oyunlar için yetersiz olduğunu sıkça iddia etmiştir. Ancak bana göre bu kavrayışlar oyunlarla sınırlı bırakılmamalıdır ve geniş bir perspektife oturtulmalıdır. Bu noktadan hareket ederek okumalar yaptığımda çok geçmeden gördüm ki aslında bu türden kavrayışlar sadece oyun çalışmalarında değil bilim ve teknoloji çalışmalarından kuramsal biyolojiye ve bilişsel bilimlere kadar çok farklı alanlarda savunulmaktaydı. Felsefe alanında ise benim aradığım türden deneyci ve temsil-dışı yaklaşımların genelde Gilles Deleuze'ün felsefesiyle ilişkilendiğini

fark ettim. Belki de Deleuze'ün felsefesinin en müthiş özelliği onun neredeyse bütün disiplinler sınırların dışında bulunmasıdır. Bu yüzden örneğin Manuel de Landa (2002) Deleuze'ün düşüncelerini kompleks sistem bilimleriyle, Bonta ve Protevi (2004) coğrafyayla, Brian Massumi (2002) duygu ve algılarla, Pearson (1999) ise biyolojiyle birlikte tartışmaktadır. Bu kitapta da benimsenen Deleuzecü çerçevenin benzer bir transdisipliner yansıması olmuştur ve sık sık beşeri bilimlerin sınırlarının dışına çıkmıştır.

Nitekim metnin başından beri söylenenler, benim kısa bir süre önce bilmediğim şeylerdi ve dolayısıyla yanıltıcı olabilirler. Çoğu giriş gibi bu giriş de sonradan yazılmıştır ve eğer benim kitabı yazmadan önce yazacaklarıma dair ayrıntılı bir planım ve somut bir birikim sahibi olduğum gibi bir izlenim ortaya çıkmışsa bu tamamen yanıltıcıdır. Bağlantılı biçimde bu kitap mütevazı bir kuramsal arayış olarak görülmelidir ve yazılanlar hem bu arayışın sonuçlarını hem de bu arayış sürecinin kendisini anlatmaktadır.

Öte yandan bu kitap Deleuze üzerine bir kitap değildir ve amacı Deleuze'ün düşüncelerinin serimlenmesinden ziyade yeni medyayı, teknolojiyi ve bilgisayar oyunlarını farklı şekilde düşünmemizi sağlayacak kuramsal çerçevelerin aramasıdır. Bu yüzden Gilles Deleuze kadar Manuel de Landa, Brian Massumi, Bruno Latour, Humberto Maturana, Francisco Varela, Tim Ingold ve diğer pek çok kuramcının düşüncelerine de epey yer verilmiştir. Diğer yandan bu kitap sadece yeni medya veya bilgisayar oyunları hakkında da değildir ve dil, algı ve bilme gibi farklı konulara da geniş şekilde yer verilmiştir. Bunun pek çok nedeni olsa da en önemlisi kitabın içinde Latour'un (1991) perspektifinden ortaya konulmuştur: Yaygın biçimde fenomenler ya toplumsal ya doğal ya da söylemsel biçimde birbirlerinden kopartılarak incelenir ve bağlantılı biçimde disiplinler olarak bu alanların

arasına katı sınırlar çekilmiştir. Gerçekte ise insanın dünyasını oluşturan her şey aslında hem toplumsal, hem doğal hem de söylemseldir ve bu fenomenleri bütünlüklü şekilde incelemek için holistik yaklaşımlara ihtiyacımız vardır. Bu kitapta yer verilen kuramların çoğu bu türden holistik bir bakış açısını savunur; örneğin Maturana ve Varela kuramlarını tek hücreli canlılardan makinelere, topluma ve dile kadar geniş bir fenomenler alanına uygulamışlardır. Bu bakımdan bilgisayar oyunları da istisna değildir ve onların geniş bir perspektif içine yerleştirilmeleri gerekir.

Kitabın genel olarak bölümleri hakkında bir bilgi vermek gerekirse birinci bölüm kimlik konusunda anlambilimsel bir tartışmadan meydana gelmektedir. Kimlik konusunda yaptığım okumalarımda dikkatimi çeken husus, “kimlik” kelimesinin genelde anlamı kendinden açık bir kavram gibi kullanılması ve anlambilimsel açıklamalara veya tartışmalara gerek duyulmamasıydı. Bu noktadan hareketle literatür yardımıyla kimlik (*identity*) kelimesinin farklı kullanımlarına ve tarihsel geçmişine bakarak –en azından kendim ve benimle benzer bir karmaşa yaşayan okur için– durumu daha açık hale getirmeye çalıştım. Ancak sonuç olarak anlamsal karmaşaların tikel-tümel arasında kurulan oldukça sorunlu bir ontolojik ilişkinin ifadeleri olduğu yargısına vardım. Nitekim bu konuyu ancak kitabın ilerleyen bölümlerinde irdeleyebildim.

İkinci bölümde genel olarak yeni medyada kimlik konusunun nasıl kavramsallaştırıldığına bakmaya çalıştım. Literatürde siberuzamın genel olarak ya çevrimdışı kimliklerin dışına çıkıldığı “bedenden özgürleştirici” bir alan ya da basit şekilde çevrimdışı benliklerin veya kimliklerin sunulduğu gerçek yaşamla bütünlüklü bir alan olarak kavramsallaştırıldığını gözlemledim. Bu çerçevelerin bilgisayar oyunlarına uygulanmaya çalışıldığında ise yetersiz kaldıklarını iddia

ederek, farklı bir kuramsal eksene ve açıklamaya ihtiyaç olabileceğini dile getirdim.

Üçüncü bölümde beşeri bilimlerin ve hümanizmin ötesinde insan, doğa ve teknoloji üçlüsü hakkında zengin kavrayışlar içeren posthümanizm literatürünü ele aldım. Bu bölümde sıkça aynı oldukları düşünülen (eleştirel) posthümanizm ve transhümanizm yaklaşımları arasındaki farkların altını çizerek, posthümanizmin ne olduğu sorusuna cevap vermeye çalıştım. Bu alan özellikle insan ve ötekileri (doğa ile teknoloji) arasındaki ilişkilere odaklandığından bu alana bakmanın kimlik konusunda genel olarak faydalı olacağını düşünüyorum.

Dördüncü bölüm bir ara veya geçiş bölümüdür. Burada Zygmunt Bauman'ın "From Pilgrim to Tourist: A Short History of Identity" (1996) adlı makalesinden hareketle 2012 yılında *Playstation 3*'e çıkan ve pek çok ödül almış *Journey* adlı oyunu kimlik sorunu çerçevesinde yorumlamaya çalıştım. Nietzsche'nin *amor fati* ve sonsuz dönüş (ya da bengi dönüş) düşünceleriyle bazı bağlantılar kurarak, kişisel gelişim söylemlerinin günümüzde benlik ve öznellik konuları için verimli literatürler olabileceğini de ileri sürdüm.

Beşinci bölümde Gilles Deleuze ve Manuel de Landa'nın yaklaşımlarını merkeze alarak genellikle söylemlerden ve dilden hareketle kavramsallaştırılan kimlik/nelik konusunun farklı şekilde düşünülebileceğini göstermeye çalıştım. Buna göre kendiliklerin (*entity*) kimliği/neliği onların etki ve etkilenme kapasiteleri (*affect*)<sup>4</sup> çerçevesinde başka ken-

4 Brian Massumi ve Manuel de Landa'nın ifade ettiği gibi Deleuze "etki ve etkilenme kapasitesi" (*capacity to affect and to be affected*) ifadesini genelde sadece "affect" biçiminde kısaltarak kullanır. Ben de tezde genel olarak *affect* kelimesini "etki ve etkilenme kapasitesi" olarak açarak çevirdim; *affection* kelimesini ise "etkilenim" olarak çevirdim. Türkçe literatürde bu terimler sıkça "duygu" "ya da "duygulam" ve "duygulanım" olarak çevrilsede Massumi'nin belirttiği gibi Deleuze (ve Guattari) kelimeyi çok farklı bir anlamda kullanır ve duygu için *sentiment* kelimesini tercih eder(ler). (Bkz. Massumi'nin *A Thou-*

diliklerle kurdukları ilişkiler ağı/birleşimler (*assemblage*) ve özgül tarihleri çerçevesinde kavranmalıdır. Bu düşünceleri bilgisayar oyunlarına da uygulayarak böylesine bir yaklaşımın oyunlarda şiddet konusunu da farklı şekilde düşünmemizi sağladığımı ileri sürdüm.

Altıncı bölüm önceki bölümde söylenenleri açarak Deleuze'ün “transendental deneycilik”, Massumi'nin “genişletilmiş deneycilik”, Latour'un ise “gerçekçi gerçekçilik” dediği deneyci, gerçekçi ve materyalist bir yaklaşımın hatlarını ayrıntılı bir biçimde ortaya koymaya çalıştım. Özellikle doğa ve teknolojiyle bağlantılı fenomenleri kavramak için söylemsel ve temsili yaklaşımlardan daha verimli olduğunu düşündüğüm bu yaklaşımın genel olarak ilkelerini de ifade etmeye çalıştım.

Yedinci ve son bölümde ise bütün bu söylenenlerden hareketle bilgisayar oyunlarını odağa alarak sanal-gerçek, temsil-simülasyon, kapasite-görünüş ayrımları ve özdeşleşme konularını sorunsallaştırdım. Bu bölümde bilgisayar oyunlarının klasik sibernetik kuramlar çerçevesindeki kavramsallaştırmalarına kısaca bakıp ikinci dönem sibernetik kuramlar içerisinde en ünlüsü olan Maturana ve Varela'nın algı ve bilme kuramlarıyla bu kavramsallaştırmaları geliştirmeye çalıştım. Özdeşleşme kavramı yerine ise Deleuze'ün birleşim (*assemblage*) kavramının kullanılmasının çok daha verimli olabileceği görüşünü, bu bölüm içinde tartışmaya çalıştım.

Görüldüğü üzere bölümler kitabın kuramsal arayış niteliğiyle bağlantılı biçimde yarı-özerk bir görünüşe sahiptir. Dolayısıyla en azından ben kitabın bitmiş ve kapalı bir çalışma yerine *working notes* (iş gören notlar) şeklinde kav-

---

sand Plateaus'a [1987] yazdığı notlar, s. xvi-xix ve Manuel de Landa'nın *Intensive and Topological Thinking* adlı EGS'deki dersi: <http://www.youtube.com/watch?v=0wW2l-nBIDg>).

ranması taraftarıyım. Son olarak Maturana ve Varela'nın "her söz birisi tarafından söylenmiştir" deyişinden hareketle bir nesnellik iddiamın olmadığını belirtmem gerekir (2010: 57).