

kaynayan kurbağa: bir bilgisayar oyunu bize ne anlatır?

erdem kılıç · 2 ekim 2026 · 7 dk okuma



the last of us (tlou), 2013 yılında çıkış yapan ve oyun endüstrisinde kendi dönemi için bir kilometre taşı sayılan, yolu oyun dünyasıyla kesişen hemen herkesin aşına olduğu bir yapımdır. oyun; en başta hikayesi ve bu hikayeyi sunuş biçimi olmak üzere, müzikleri ve teknik özellikleriyle öne çıkmış; 2014'te ps4'e, 2022'de ps5'e ve 2023'te bilgisayara gelen güncellemelerle toplamda 40 milyondan fazla kopya satmıştır. insanları bu denli etkileyen temel unsur, şüphesiz yapımın hikaye anlatımındaki teknik ve sinematik başarısı olmuştur. özellikle sektöre yabancı olanlar için bu başarının büyüklüğünü ifade edecek olursak, son dönemde mantar gibi türeyen oyun uyarlaması dizilerin prime-time'da yayınlanacak kadar ciddi bir prodüksiyon kalitesine ulaşmasının en önemli sebeplerinden birisi last of us olmuştur. tlou, çıkış yaptığı dönemde bilgisayar oyunlarının başarısının oynanış kalitesinden ibaret olduğu varsayımını yıktığı gibi; hbo gibi çok ciddi işlere imza atan bir televizyon kanalının dikkatini de hikayesiyle çekmeyi başarmış ve fallout gibi diğer yüksek prodüksiyonlu oyun uyarlamalarının önünü açmıştır.

ilk oyunun ana karakteri joel, zombi pandemisinde hayatta kalmaya çalışan 51 yaşında bir kaçakçıdır. salgının patlak verdiği ilk gecede öz kızını kaybetmiş, hayata küsmüş ve bir anti-kahramana dönüşmüştür.

bir gün, patojene karşı bağışıklığı olan ellie adında bir kız çocuğunu ülkenin bir ucundan diğer ucuna götürme işini alır. bu zorlu yolculuk sürecinde aralarında kurulan derin baba-kız ilişkisi, oyuncuların karakterlerle ciddi bir duygusal bağ kurmasını sağlamış ve yapımı unutulmaz kılmıştır.

2020 yılında çıkış yapan ikinci oyun, ilk oyunun inşa ettiği devasa beklentinin üzerine geldi. teknik detayları, grafikleri ve oynanış mekanikleriyle oyun tarihinin en iyilerinden biri olmaya adaydı. ne var ki, oyunun adeta bir propaganda aracı haline getirilip birçok politik mesajın kurguya adeta zorla entegre edilmesi, oyuncu topluluğunda büyük tartışmalara yol açtı.

ikinci oyun, 2037 yılının seattle'ında geçer. artık 19 yaşında olan ellie, lezbiyen bir karakter olarak yazılmış; biseksüel partneri dina ile birlikte ilk oyunun sevilen karakteri joel'un öldürülmesinin ardından intikam için yolculuğa çıkmıştır.

oynanabilir diğer ana karakter abby, her ne kadar heteroseksüel bir kadın olarak resmedilse de, doğal yollardan elde edilmesi fizyolojik olarak imkansız, son derece maskülinize edilmiş bir vücut profiliyle, adeta bir ucube olarak karşımıza çıkar. bu tasarım, açık olduğu üzere ideolojik bir "cinsiyetsizleştirme" ve geleneksel kadın imgesini yıkma çabasının kasıtlı bir tezahürüdür.

abby'nin hikaye boyunca yoldaşı olan lev (gerçek adıyla lilly) ise dayatmanın en belirgin olduğu karakterdir. 13 yaşındaki lilly, salgın sonrası ortaya çıkan ve tarım toplumu hayatı süren "serafler" adlı radikal bir dini kültün mensubudur. cinsiyet memnuniyetsizliği yaşayan lilly, zorla evlendirilmek istenince buna tepki olarak -kültün yasaklarına aykırı biçimde- saçlarını kazıtır ve ölüm cezasına çarptırılır.

bu noktada senaristlerin kurnazlığı devreye girer. esasında hiçbir kaliteli kurgu, iyi veya kötü oluşu bu derece tebarüz eden, tek boyutlu ve karikatürize karakterleri barındırmaz. derinlikli edebî ve sinematik eserlerde gri alanlar vardır, nitekim hayat da genellikle gridir. ancak oyun, bir ideolojik zemin oluşturma gayesi güttüğünden, serafler kasıtlı olarak tamamen zorba, çocukları zorla evlendiren ve baskıcı bir topluluk olarak tasarlanmıştır. bu sayede lilly'nin (lev) başkaldırısı ve cinsiyet reddi, "zalim bir dini inanca karşı haklı bir nefsi müdafaa" şemsiyesi altına gizlenir. annesiyle yaşadığı arbedede annesinin ölümüne sebep olması bile oyun tarafından meşrû bir savunma olarak aklanır. alt metinde verilen mesaj açıktır: *çocuğunun cinsiyet değiştirmesine rıza göstermeyen ebeveynlerin ölmesinde bir beis yoktur*. ilk oyundaki derinlikli senaryonun tam aksine, senaristler bu oyunda oldukça sığ davranmış ve son derece basit bir din taşlamasına başvurmuşlardır.

ellie ve dina cephesine döndüğünde ise oyun, ana hikayeden tamamen kopuk ve gereksiz uzunluktaki bir "çiftlik evi" sekansıyla oyuncuyu baş başa bırakır. dina'nın asyalı bir erkekten doğan bebeğiyle birlikte kurdukları lezbiyen aile modeli, bir "mutlu yuva" tablosu içerisinde, adeta bir kamu spotu uzunluğunda gözümüze sokulur.

2 ana karakter ve anlatının merkezinde bulunan 2 yan karakterin tamamı sağlıklı bir cinsel tercihe/cinsiyet kimliğine sahip değildir. toplumun kahir ekseriyetinin bu yönelimlerde olmadığı gerçeği, bu orantısız temsil dayatmasıyla manipüle edilmektedir.

ikinci oyunun neden bu denli yoğun bir propaganda aracı haline geldiğini anlamak için, serinin ilk oyununun çıktığı 2013 yılı ile ikinci oyunun piyasaya sürüldüğü 2020 yılı arasındaki keskin sosyokültürel ve siyasi u urumu tahlil etmek elzemdir.

2013 yılında dünya, nispeten daha konvansiyonel siyasi tartışmaların yaşandığı bir eksende idi. sosyal medya elbette hayatımızın merkezindeydi ancak henüz algoritmaların kitleleri radikal kutuplara hapsettiği ve kimlik siyasetinin her alanı domine ettiği bir silaha dönüşmemişti. eğlence sektöründe lgbt temsiliyeti yok değildi; fakat bu durum, tıpkı ilk oyundaki bill karakterinde olduğu gibi, hikayenin asli unsurunu işgal etmeyen, göze sokulmayan ve sadece hikayenin doğal akışına bırakılmış arka plan detayları olarak işleniyordu.

ne var ki 2020 yılına gelindiğinde, küresel siyasi konjonktür adeta bir kabuk değiştirmişti. 2010'ların ikinci yarısından itibaren batı'da agresif bir yükselişe geçen, "sjw" (sosyal adalet savaşçıları) olarak bilinen ve "woke" (farkındalık) kültürü adı altında dayatılan yeni sol-liberal ideoloji, artık marjinal bir internet akımı olmaktan çıkıp dev şirketlerin, hollywood'un ve oyun endüstrisinin resmi politikası haline gelmişti. 2020 yılı, tüm dünyanın pandemi sebebiyle evlere kapandığı, dijital içerik tüketiminin zirveye ulaştığı bir dönemdi. aynı dönem batı'da ırk, cinsiyet ve kimlik siyasetinin sokakları dahi ateşe verdiği günlere denk düşüyordu.

artık uluslararası eğlence devleri sadece sanat veya oyun üretmiyor, kurumsal dünyada dayatılan "çeşitlilik ve kapsayıcılık" kotaları (esg skorları) gereği yapımlarına zorunlu olarak lgbt ve cinsiyetsizlik öğeleri eklemek zorunda kalıyorlardı. ikinci oyunun senaryosundaki bu keskin kırılma, yazarın anlık bir hevesinden ziyade, batı dünyasında devletlerin ve mega şirketlerin eliyle inşa edilen bu yeni sosyokültürel iklimin, kültür-sanat maskesi ardında sistematik bir şekilde kitlelere zerk edilmesinin çok net bir örneğidir.

diğer taraftan, bu 7 yıllık kısa zaman diliminde dozun bu denli artırılabilmiş olması, küresel ölçekteki çürümenin hızını göstermektedir. ancak asıl korkutucu olan, toplumun doğrudan ifsad olması değil, sınır uçlarımızın adım adım kemirilmesidir.

esas yıkım sessizlikle başlar. genç kuşaklar interaktif medyada mütemadiyen bu propagandaya maruz kalırken, yetişkinler de prime-time televizyon dizilerinde aldatmanın, fuhşiyatın ve entrikanın her türlüşüne şahit olmaktadır. "ben izliyorum ama ahlakım bozulmuyor" savunması büyük bir yanılgıdır. tehlike ahlakın anında bozulması değil, kanıksama ve normalleşmedir. bu sürecin sonunda toplum, hiçbir sapkınlığa, hiçbir ahlaksızlığa ses çıkarmaz hale gelir. tarih boyunca iyiler ve kötüler olmuştur. asıl sorun

kötülerin olması değildir, zira kötüler her zaman olacaktır. imtihan bunu gerektirir. asıl yenilgi, kötülerin kötülüğüne karşı çıkacak kimselerin olmamasıdır.

٤٣٣٦ - حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ مُحَمَّدٍ الْبَغْلِيُّ، حَدَّثَنَا يُونُسُ بْنُ رَاسِدٍ، عَنْ عَلِيِّ بْنِ بَدِيمَةَ، عَنْ أَبِي عُبَيْدَةَ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "إِنَّ أَوَّلَ مَا دَخَلَ الْقَصَصُ عَلَى بَنِي إِسْرَائِيلَ، كَانَ الرَّجُلُ يَلْقَى الرَّجُلَ، فَيَقُولُ: يَا هَذَا، اتَّقِ اللَّهَ وَدَعْ مَا تَصْنَعُ، فَإِنَّهُ لَا يَجِلُّ لَكَ، ثُمَّ يَلْقَاهُ مِنَ الْعَدُوِّ، فَلَا يَمْنَعُهُ ذَلِكَ أَنْ يَكُونَ أَكْبَلَهُ وَسَرِيهَهُ وَقَعِيدَهُ، فَلَمَّا فَعَلُوا ذَلِكَ صَرَبَ اللَّهُ قُلُوبَ بَعْضِهِمْ بِبَعْضٍ"، ثُمَّ قَالَ: (لَعْنُ الدِّينِ كَفَرُوا مِنْ بَنِي إِسْرَائِيلَ عَلَى لِسَانِ دَاوُدَ وَعِيسَى ابْنِ مَرْيَمَ). إِلَى قَوْلِهِ (فَاسْقُوا). [المائدة: ٨١]، ثُمَّ قَالَ: «كَلاَّ وَاللَّهِ لَتَأْمُرَنَّ بِالْمَعْرُوفِ وَلَتَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ، وَلَتَأْخُذَنَّ عَلَى يَدَيِ الطَّالِمِ، وَلَتَأْطُرَّهُ عَلَى الْحَقِّ أَطْرًا، وَلَتَقْصُرَّهُ عَلَى الْحَقِّ قَصْرًا

"israiloğullarına giren ilk noksanlık şuydu: adamın biri, (günah işlemekte olan) birisine rastladığında ona: ey adam, allah'tan sakın ve yapmakta olduğun (kötü) işi bırak. bu sana helal değildir, derdi. ertesi gün tekrar o adama aynı haldeyken rastladığında, onun bu durumu, kendisiyle beraber yiyip içmesine ve oturmasına engel olmazdı. onlar böyle yapınca allah kalplerini birbirlerinininkine vurdu. (sonra rasulullah sallallahu aleyhi ve sellem şu ayeleri okudu:) 'isrâiloğulları'ndan kâfir olanlar, dâvûd ve meryem oğlu îsâ diliyle lânetlenmişlerdir. çünkü onlar isyan etmişlerdi ve sınırı aşıyorlardı. işledikleri kötülükten birbirlerini vazgeçirmeye çalışmıyorlardı. yaptıkları ne fena idi! onlardan birçoğunun inkârcıları dost edindiklerini görürsün. onların önceden kendileri için hazırladığı şey, yani allah'ın onlara gazap etmesi ne kötü bir sonuçtur! hem de onlar azapta sürekli kalacaklardır. eğer onlar allah'a, peygambere ve ona indirilene iman ediyor olsalardı o inkârcıları dost edinmezlerdi; fakat onların birçoğu yoldan çıkmışlardır.' (bundan sonra da rasulullah sallallahu aleyhi ve sellem şöyle dedi:) "hayır, allah'a and olsun ki sizler mutlaka iyiliği emredecek, kötülükten sakındıracaksınız. sonra da zalimin elinden tutacak, onu hakka meylettireceksiniz. ona hakkı zorla kabul ettireceksiniz."

ebû dâvud, babu'l-emri ve'n-nehy, 4336

kısacası, bu yapımlar mahalle baskısını ve toplumsal otokontrolü ortadan kaldırmaktadır. bugün yayınlanan pek çok dizi 2000'li yılların başında yayınlansaydı, dönemin en katı seküler elitleri dahi rahatsızlık duyardı. bugün ise dört bir yandan kuşatılmış olmamıza rağmen kimse sesini çıkarmıyor veya çıkartmaya gerek duymuyor; çünkü "kuldan utanma" mefhumu sistematik olarak yok ediliyor.

dolayısıyla okuyucuya çağrım şudur: anne babanız, kardeşleriniz ve evlatlarınızın maruziyetlerine dikkat edin. gücünüz yettiğinde onları münkerden nehyedin. ve dalga dalga üzerimize gelen propogandanın farkında olun. bu kadar ünlü bir oyunda dahi kör göze parmak sokar gibi bu mesele gündeme gelebiliyorsa, farkında olmadığımız tablonun ne derece berbat olduğunu varın siz düşünün. mollalar, ilim talebeleri, tıpçılar, psikologlar ve sosyologlar; eğer allah'tan korkuyorsanız ilminizi unculardaki kafelerde, kimsenin işine yaramayacak nazarî meseleleri tartışmaya değil; karşı propaganda malzemesi üretmek için sarfedin. propaganda için fikre ihtiyaç vardır. batı, o yıllardır bu fikri üretiyor. ümmetimizin ve memleketimizin ifsad olmasını engellemekten daha öncelikli ne işimiz olabilir? eğer bir derdiniz varsa da allah'ın dinine

muvazzafûn

yardım edin. çünkü allah teala o'nun dîni'ni dert edenin dünyevi işlerini kendi üzerine almıştır. ve allah teala vaadinden dönmez.

ve âhiru da'vânâ enilhamdülillâhi rabbil âlemîn.