

Dijital Oyunlarda Toplumsal Hafıza İnşasının Göstergibilimsel Analizi

SELÇUK İLETİŞİM

DERGİSİ 2022;

15(2): 767-800

doi: 10.18094/JOSC.1115717.



A. Ceren Başal Yıldız

ÖZ

Toplumsal hafıza, törenler, ritüeller, bayramlar aracılığıyla inşa edilmektedir. Hatırlama aracılığıyla tekrarlanan bu uygulamalar toplumların geçmişine ve bugününe dair birtakım göstergelerle yüklüdür. Giyim, mekân, yeme-içme, bedensel pratikler vb. her biri toplumsal hafızaya dair anlamlar taşımaktadır. Hatırlama, geçmişini bugüne taşıyan ve yaşatan pratiklerden biridir. Geçmiş, hatırlama aracılığıyla var olmaya devam etmektedir. Geçmiş, edebi ürünler, haberler, filmler, diziler ve oyunlar aracılığıyla hatırlanmakta ve medya ürünleri aracılığıyla da hatırlatılmaktadır. Ayrıca geçmişe dair hatırlama ritüelleri belli bir mekânda fiziksel olarak bulunmakla yapılabileceği gibi günümüzde dijital mekanlarda da sanal olarak gerçekleştirilebilmektedir. Dijital oyunlar bu sanal mekanlardan biri olmaktadır. Bu çalışmada bir medya ürünü olarak dijital oyunların toplumsal hafızanın inşa edilmesine katkıda bulunduğu varsayılmıştır. Buradan hareketle bu çalışmada İran ve İran Devrimi'ne dair toplumsal hafızanın nasıl inşa edildiğini ortaya koymak amacıyla İran İslam Devrimi'nin canlandırıldığı 1979 Revolution Black Friday dijital oyunu, Roland Barthes'ın *düz anlam* ve *yan anlam* kavramsallaştırmalarından yola çıkılarak gündelik yaşam, din, politika ve medya olmak üzere 4 kategoride göstergibilimsel olarak analiz edilmiştir. 1979 Revolution Black Friday dijital oyununda, Devrim sürecinin, İran'ın gündelik yaşam pratikleri, inanç temelleri ve politik yapısına dair öne çıkan göstergelerle toplumsal hafızada yeniden canlandırıldığı görülmüştür.

Anahtar Sözcükler: Dijital Oyun, Toplumsal Hafıza, İran Devrimi, Göstergibilim, 1979 Revolution Black Friday

A. CEREN BAŞAL YILDIZ

Arş. Gör.

Ondokuz Mayıs Üniversitesi

ceren.basal@omu.edu.tr

ORCID ID: 0000-0003-4417-3387

SELÇUK İLETİŞİM DERGİSİ 2022; 15(2): 767-800

doi: 10.18094/JOSC.1115717

Geliş Tarihi: 12.05.2022 Kabul Tarihi: 12.08.2022 Yayın Tarihi: 15.10.2022

Semiotic Analysis of Collective Memory Construction in Digital Games

JOURNAL OF SELÇUK
COMMUNICATION 2022;
15(2): 767-800
doi: 10.18094/ JOSC. 1115717



A. Ceren Başal Yıldız

ABSTRACT

Collective memory is reconstructed through ceremonies, rituals and festivals. These practices can be assumed to be repeated via remembering which bond the societies within the indicators of the past and the present. From the fashion of clothing to places and spheres; from the cultural concept of food and beverages to anatomopolitic practices, all play a different role in reconstructing the concept of collective memory. Remembering is one of the practices that brings the past to the present and this is the way to keep the past alive. The past is remembered through literature, news, films, television serials and games, and it is also reminded through media contents. The rituals of remembrance can be performed in digital spheres as well as physical places. Digital games are assumed to be one of these digital spheres. Starting from this point of view, a digital game called – “The 1979 Revolution Black Friday”, in which the Iranian Islamic Revolution is revived, is examined in this study to reveal how the collective memory of Iran and Iranian Revolution is being constructed. Based on Roland Barthes’ *denotation and connotation* conceptualizations, the game has been analyzed semiotically in 4 categories: These categories are; daily life, religion, politics and media. In this digital game, it is seen that the Revolution process is being reconstructed through collective memory with prominent indicators of Iran’s daily life practices, religious roots and the political structure of that society.

Keywords: Digital Game, Collective Memory, Iranian Revolution, Semiotics, 1979 Revolution Black Friday

A. CEREN BAŞAL YILDIZ

Res. Asst.

Ondokuz Mayıs University

ceren.basal@omu.edu.tr

ORCID ID: 0000-0003-4417-3387

JOURNAL OF SELÇUK COMMUNICATION 2022; 15(2): 767-800

doi: 10.18094/ JOSC. 1115717

GİRİŞ

Bireylerin barınma, beslenme gibi temel yaşamsal aktivitelerden farklı olarak topluma bağlılığından gelen, kültürel yönüne göre gerçekleştirilen birtakım pratikleri vardır. Örneğin içinde yaşanılan toplumun tarihsel geçmişine dayanan resmi bayramları, bireyin içinde bulunduğu grubun inançsal ritüelleri (ibadet, dini bayramlar, dini törenler gibi), giyim ve kuşama yansıyan geleneksel desen ve biçimler, bireyin kültürel aidiyetine yani toplumsallığına işaret etmektedir. Bu aidiyet ve toplumsallık da bireyin toplumsal hafızasına etki etmektedir; çünkü toplum, bu pratiklerin inşa edildiği bir yapıdır. Bireyin toplumsal hafızasının inşa edilmesi ise destanlar, romanlar gibi edebi ürünler; film, dizi, müzik, sinema, haber, dijital oyun gibi medya ürünleri aracılığıyla gerçekleşmektedir. Medya ürünleri geçmişe dair hatırlanması gerekenlere işaret etmekte ve onları toplumsal hafızada yer edinmesi adına canlı tutmaktadır. Bu hatırlatma işlevi kimi zaman geçmiş konu edinen bir dizi veya film, kimi zaman geçmiş ama toplum için önemli olan tarihsel bir gelişmeyi gün yüzüne çıkaran bir haber, kimi zaman da bireyi simüle bir ortamda o döneme götüren bir dijital oyun aracılığıyla yapılabilmektedir.

Hatırlama kültürünün amaçlarından biri sosyal sorumluluğa dayanmaktadır ve “neyi unutmamamız gerekir” sorusu üzerinde temellenmektedir. Hatırlama kültürüne sahip olmayan bir sosyal topluluk yoktur. Hatırlama kültürü için zaman önemli bir öğedir; geçmiş kendisiyle ilişki içinde olduğunda ortaya çıkmakta ve hatırlanarak yeniden kurulmaktadır (Assmann, 2018, s. 38-40). Bunun sonucunda geçmiş, hatırlama aracılığıyla bugünü etkileyebilmektedir. Hatırlama aracılığıyla bugünle bağlı tutulan geçmiş, kendisine dair toplumsal hafızanın inşa edilmesiyle şimdi ile bir aradadır. Erl’ e göre ise toplumsal hafızanın iki düzeyi vardır. İnsanın yaşadığı dünyada geçmişten gelen deneyimleriyle varlık kazandığını ifade eden biyolojik düzey ve medya, kurumlar ve çeşitli pratikler tarafından oluşturulan sembolik yapıdan oluşan ikinci düzey. İkinci düzeyde hatırlama bireysel düzeyden kültürel düzeye metaforik şekilde aktarılmaktadır. Bu metaforik aktarım da “milli hafıza”, “toplumların dini hafızası”, “edebi hafıza” şeklinde adlandırılmaktadır (aktaran Oğuzhan Börekci, 2020, s. 4). Toplumsal hafızanın metaforik anlam aktarımı ise bayramlar, ritüeller, törenler, edebiyat, roman, medya metinleri ve araçları aracılığıyla inşa edilmektedir. Bu bağlamda hikayesi gerçekleşmiş bir olaya dayanan dijital oyunlar da hatırlama yoluyla toplumsal hafızanın inşa edilmesinde rol oynamaktadır. Dijital oyunlar toplumsal hafızanın inşa edilmesinde tarihsel olayların simülasyonlarını oluşturarak hatırlatıcı işlevi görmektedir

(aktaran Kılıç, 2020, s. 269). Bu noktadan hareketle bu çalışmada Navid Khonsari tarafından geliştirilen, İran Devrimi'ni hatırlatan 1979 Revolution Black Friday oyunu incelenmiştir.

Bu çalışma, bağımsız oyun tasarımcıları tarafından geliştirilen, dünyanın dikkatini çekmiş bir olaylar dizisi olarak İran İslam Devrimi'ni gerçeklerden hareketle uluslararası hafızada yeniden canlandıran ve 7 dile çevrilerek yerel olanı küresele taşıyan 1979 Revolution Black Friday dijital oyununu inceleyen ilk çalışma olması bakımından önemlidir. Çalışmanın önemi, 1979 Revolution Black Friday dijital oyununun toplumsal hafızanın inşa edilmesi bağlamında daha önce incelenmemiş olmasından ileri gelmektedir. Çalışmanın Türkçe literatürde dijital oyunlarda toplumsal hafızanın inşa edilmesi üzerine çok az sayıda çalışma bulunması nedeniyle de ilgili alana katkıda bulunacağı düşünülmektedir. Çalışmanın amacı, İran İslam Devrimi'nin dijital oyunla simüle edilerek İran'a ve devrime dair toplumsal hafızanın nasıl inşa edildiğini oyunda yer alan göstergeleri analiz ederek ortaya koymaktır. Nitel araştırma yönteminin benimsendiği bu çalışmada, bir medya ürünü olarak dijital oyunların toplumsal olaylara dair duyguları harekete geçirmek amacıyla toplumsal hafızanın inşa edilmesinde rol oynadığı varsayımından hareketle, İran Devrimi sırasında bir foto muhabiri olarak yaşananlara tanıklık edilen 1979 Revolution Black Friday dijital oyunu, Roland Barthes'ın *düz anlam* ve *yan anlam* kavramsallaştırmalarından yola çıkılarak gündelik yaşam, din, politika ve medya olmak üzere 4 kategoride göstergebilimsel olarak analiz edilmiştir. Toplumsal hafızanın inşasında oyunun anlatısının göstergeler aracılığıyla nasıl kurgulandığına odaklanıldığından çalışmada oyuncu deneyimleri ve tercihleri kapsam dışı bırakılmıştır.

TOPLUMSAL HAFIZANIN İNŞA ARACI OLARAK DİJİTAL OYUNLAR

Toplumsal hafıza, bireyin içinde yer aldığı ulusal grubun, hatırladığını söylediği ancak gazetelerden ya da olaylara doğrudan tanık olmuş yakınlarından bildiği birtakım olayların tiyatrosudur. Bu olaylar bireyin bulunduğu ülkenin hafızasında yer etmektedir. Ancak birey bu olaylara bizzat tanık olmamıştır (Halbwachs, 2018, s. 46). Tüm bu hatıralar toplumsal hafızamızı oluşturmakta, inşa etmektedir. Toplumsal hafıza, bireylerin bizzat tanık olmadığı olayların önem hiyerarşisine göre kendisine hatırlatılması, tekrarlanmasıdır. Bu hatırlatma gazete, radyo, televizyon gibi kitle iletişim araçlarıyla yapılmaktadır. Halbwachs'a (2018, s. 45-46) göre birey iki tür hafızaya dahildir. Hangisine katılıyorsa ona göre tutum edinecektir. Birincisi kişiliği, özel hayatı ve hatıraları çerçevesinde yer alan, kendisi için diğerleriyle ortak olarak değerlendirdiği ancak sadece diğerlerinden ayrıldığı kadar onu ilgilendiren yönüyle değerlendirdiği bireysel hafızadır. İkincisi ise kişisel olmayan bazı anların sadece grubu

ilgilendirdiği ölçüde hatırlanmasına ve sürdürülmesine olanak tanıyan toplumsal hafızadır. Bu iki hafıza birbirine sıkça nüfuz ederse bireysel hafıza boşlukları doldurmak için toplumsal hafızayı temel alabilir. Bu bakımdan toplumsal hafıza bireysel hafızayı kuşatabilir ancak onunla karışmaz. Halbwachs'ın ifade ettiği toplumsal hafızanın bireysel hafızayı kuşatması ya da ona etki etmesi birçok biçimde gerçekleşebilmektedir. Toplumsal hafızanın bireylerin hafızasında canlı tutulması, yer etmesi için inşa edilmesi gerekir. Bu inşa ile toplumsal hafızanın canlı tutulması sağlanmaktadır. Connerton'a (2019, s. 17) göre ise toplumsal hafıza, anma törenleri ve beden pratikleri ile canlı tutulur, tekrarlanır ve hatırlanır/hatırlatılır. Hatırlama, geçmiş olayları birbirinden bağımsız hatırlamak değildir; aksine onlardan anlamlı bir anlatı dizi oluşturmaktır (Connerton, 2019, s. 49-50). Toplumsal hafızanın inşası da tam da bu anlamlı anlatı dizisini oluşturmakla ilişkilidir denilebilir. Çünkü toplumsal hafızayı inşa etmek için bireyin hafızasında geçmişle anlamlı bir bağ kurmasını sağlamak gerekmektedir. Connerton'a (2019, s. 12) göre geçmişin imgeleri ve geçmişin hatırlanan bilgileri uygulamalarla taşınmakta ve sürdürülmektedir. "Geçmiş ancak kendisiyle ilişki içinde olunması halinde ortaya çıkar." (Assmann, 2018, s. 39). Toplumsal hafıza, grubun ortak deneyim ve alanını ifade ettiği için kolektiftir ve grubun geçmişe dair ortak bir imaj paylaşmasını sağlamaktadır. Bu nedenle toplumsal hafıza geçmişle birlikte hatırlamayı içermektedir. Bu birlikte hatırlama ya sözlü kültürdeki gibi kuşaktan kuşağa aktarılan enformel bir aktarım şeklinde ya da medya ürünleri veya farklı dolayimsal etkinlikler aracılığıyla gerçekleşebilmektedir (Başaran İnce, 2010, s. 11-12). Assman'a (2018, s. 42-43) göre hatırlama kültürünün en yaygın örneği ölümlerin anılmasıdır. Bu bağlamda insanın hatırlaması duygusal ve kültürel biçimlendirme ve kopmayı aşarak geçmişle kurulan bilinçli bir ilişkidir. Bu nedenle ölümlerin anılması gelenekten öte bir yerde konumlanmaktadır. Çünkü bu unsurlar kültürel belleği belirler ve bunu gelenekten ötesi bir şey haline getirir.

Toplumsal hafıza, akademik çalışmaların yöneldiği bir alan olmanın dışında geçmişle hesaplaşma ya da geçmişle yüzleşme olarak gündelik hayatı etkileyen ve geçmişle algılama biçimini değiştiren kuşatıcı bir kavram haline gelmiştir. Hafızanın dolayimsallığı kitle iletişim araçlarının toplumsal hafızayı nasıl inşa ettiğini kavramaya yardımcı olmaktadır. Kitle iletişim araçlarının etrafımızı algılamada ve bu araçların aracılığı ile kanaatlerimizi biçimlendirmedeki etkisi düşünüldüğünde şimdinin bilgisi gibi geçmişin bilgisi de bu tarz bir "dolayimsallık" üzerinden tesis edilmektedir. Bu bakımdan toplumsal hafızayı inşa etme sürecinde kitle iletişim araçlarının günümüze taşıdığı geçmiş dirilmekte, tanıklarıyla ya da kurbanlarıyla yüzleşilmekte, bastırılan ya da çoğunlukla sansür edilen geçmiş de ötelenmekte veya unutturulmaktadır

(Başaran İnce, 2010, s. 10). Belleğin mekânı olarak müzeler, anıtlar, mezarlıklar ilk akla gelen yerler olsa da yazı, film, televizyon veya arşivleme olanağı olan her tür medya ortamı, toplumsal hafızanın en yaygın şekilde görünür olduğu mekanlardır (Çelenk Özen, 2010, s. 172). Medya geçmişe dair gelişmeleri sunmakta; bu gelişmeler de birikerek toplumsal hafızayı oluşturmaktadır. Şimdiye dair gelişmeler de zamanla toplumsal hafızaya eklenmektedir. Ayrıca medya toplumsal hafızayı zamana ve mekâna bakmaksızın muhafaza edebilme özelliğine sahiptir. Medya, toplumsal hafızayı yazılı ve sözlü kültürün bir kişinin yaşamı süresince aktardıklarına dayandırmasına karşılık olarak yüzyıllarca aktarabilmektedir (Bakar ve Budak, 2021, s. 1294). Güncel ihtiyaçları gidermenin birincil kaynağı olarak medya, üretilen bilginin dolayimsal oluşu ve geçmişle gelecek bilgisini oluşturmadaki rolü nedeniyle toplumsal hafızanın inşası için önemlidir. Medyanın ürettiği bilgi biçimi, bugün ve yarın için üretilen geçmiş bilgisinin kaynağı olması nedeniyle hafızanın inşa edilmesinde ana kaynak olarak yer edinmektedir (Başaran İnce, 2010, s. 17). Bu bakımdan medyanın toplumsal hafıza ile kurduğu ilişki ve toplumsal hafızanın inşasında nasıl bir işlevi olduğu önemlidir. Kılıç'ın (2020, s. 267) aktardığında göre, medya-bellek ilişkisinin ikili bir işlevi vardır: Medya bir yandan tarihsel olayları kaydeden ve arşivleyen bir araç olarak bir yandan da yine tarihsel olayların yapılandırılması ve yayılması için ana kaynak olarak hatırlamaya yardımcı işlevi görmektedir. Bellek, hatırlamaya yardımcı medya aracılığıyla birey ve toplum arasında dolayım lanmakta ve medyanın yapılandırarak kurguladığı geçmiş nedeniyle de yeniden inşa edilmektedir.

Medyanın toplumsal hafızayı inşa etmek amacıyla kullandığı araçlardan biri de dijital oyunlardır. Oyun, bireylerin hem eğlenmek, zaman geçirmek amacıyla hem de nesiller boyu kültür aktarımı ve toplumsal hafızanın inşa edilmesinde önemli bir yer edinmektedir. İnsanı *Homo Ludens* yani "oyuncu" olarak nitelendiren Huizinga, oyunun kültürden daha eski ve anlam bakımından zengin bir işlevi olduğunu söylemektedir. Ona göre oyunda yaşamın gereksinimlerinin ötesinde ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur vardır. Bu nedenle her oyun bir anlam taşımaktadır (Huizinga, 2013, s. 16-17). Buradan hareketle oyunların bireylerin yaşamları, hafızaları, kültürleri, iletişimi gibi pek çok konuda ele alınabilecek zengin bir araştırma alanı olduğu söylenebilmektedir. Oyunun başlı başına kendi kurgusu, oyuncuların deneyimleri, katılım, oyuncunun kimliği, oyunun hangi kültür temelinde kurgulandığı gibi pek çok unsur oyunun basit bir zaman geçirme aracı olmadığını, pek çok niteliğe ve amaca sahip olduğunu göstermektedir.

Oyun, kültürün içinde, ondan önce var olan ve ona eşlik eden ve kültüre damgasını vuran verili bir kendiliğindenlik içermektedir. Oyunun varlığı ile her yerde ve gündelik olandan farklılaşan belirlenmiş bir eylem niteliği olarak karşılaşılmaktadır. Oyun gündelik hayat içerisinde rahatlama amaçlı bir meşguliyet olarak görülse de aynı zamanda gündelik yaşama eşlik eden, onu tamamlayan, onun bir parçasını meydana getiren bir eylemdir. Bu bakımdan oyun birey açısından biyolojik işlev olarak ve topluluk açısından da oyunun içerdiği anlam, yarattığı toplumsal bağ da kültür işlevi olarak vazgeçilmez bir niteliğe sahiptir (Huizinga, 2013, s. 20-26). Her oyun kendi içinde anlam taşımaktadır. Oyunun anlamının ne olduğu ve oyunun nasıl tanımlandığı ise deneyimle ilişkilidir ve farklı boyutlarla ele alınabilmektedir. Bu bağlamda oyun, çocuksu bir etkinlik veya boş zaman geçirme etkinliği olarak görülebilmekte, eğitsel yönüne dikkat çekilebilmekte ya da kültürel bir fenomen veya tarihsel bir hafızaya işaret edebilmektedir. Toplumsal bir eylem olarak oyun, fiziksel veya zihinsel bir aktivite olmakla birlikte aynı zamanda toplumsal bir temsil alanıdır. Oyun, öznel dünyanın inşa edilmesinde bir bakma yolu ve yaşantının düzenlenmesinde yol gösterici görevi üstlenmektedir (Ercansungur ve Talimciler, 2020, s. 337-339)

Yirmi birinci yüzyılda artık dijital oyunlar bireyleri eğlendirmek amacıyla değil ideolojik, dinsel, kültürel vb. mesajları iletmek amacıyla üretilmektedir. Postmodern dünya olarak adlandırılan günümüz dünyasında oyun oynama kültürünün de değiştiği öne sürülebilmektedir (Biçer ve Şener, 2020, s. 1105). Bu bağlamda dijital oyunları gerçek hayattan soyutlamak zordur çünkü kısmen de olsa oyunların bünyesinde bir gerçeklik yer almaktadır. Dijital oyunların sahnelerine aktarılan olaylar gerçek hayattaki kuralları kurmaca bir dünyaya yerleştirmektedir (aktaran Biçer ve Şener, 2020, s. 1108). Goldsmiht ve Ray Mann tarafından 1947'de üretilen ilk dijital oyundan (Dönmez, 2012, s. 50) bu yana, dijital oyunlar uzun bir zaman dilimi içerisinde varlığını sürdürmektedir. Dijital oyun, oyunun basit ve eğlenceli olarak anlamlandırılmasından öte karmaşık ve kültürel ekonomik bir üründür (Binark, 2009). Oyunun ve de özellikle ulus ötesi erişim imkânı bulunan dijital oyunun bu yönü, onun sadece bir "eğlence" ürünü olarak görülmemesi gerektiğine dikkat çekmektedir. Örneğin Amerikan kültürüne dair imgeler içeren kurguya sahip bir dijital oyunun Türkiye'de, Japonya'da, Mısır'da kullanıcılar tarafından oynanması aynı zamanda dünyanın dört bir yanından bireylerin Amerika'ya dair toplumsal hafızasına aktarımlarda bulunabilmektedir. Ayrıca Yenğin'in (2010, s. 107) de belirttiği üzere teknolojinin gelişmesi oyunlardaki ilerlemeyi de mecbur kılarak yerel oyunlara da uluslararası kullanım ortamı sağlamaktadır.

Yerelin uluslararası kullanıma açıldığı dijital ortamda, oyunlarda hafızanın inşası, oyunun senaryosu veya anlatısı ile oluşturulmaktadır. Dönmez'in (2012, s. 48) belirttiği gibi dijital oyunlarda da sinemaya benzer bir anlatım dili, senaryo yapısı ve müzik kullanımı bulunmaktadır. Oyuncu, sinemada izleyicinin karakterle özdeşleşebildiği gibi dijital oyun içerisinde de özdeşleşebilmektedir. Ancak dijital oyunlarda oyuncu sinemadaki izleyici gibi pasif değildir. Oyuncu, oyunda sürekli olarak aktif ve etkileşimli olarak oyuna bağlı olmak zorundadır. Hikâye, hedef ve amaç, geribildirim ve çıktılar, mücadele/meydan okuma/ rekabet/ yarışma, kurallar ve etkileşim ise dijital oyunların özellikleridir (Coşkun, 2020, s. 11). Dijital oyunun oyuncuyu kuşatan ve aktifleştiren kurgusu, oyuncuyu olayların içine yerleştirmekte, o ana götürmekte, o an içinde etkin kılmaktadır. Bu bakımdan özellikle tarihsel olayları konu edinen ya da hikayesi gerçek olaylara dayanan dijital oyunların, bireylere o hikâyenin simülasyonunda olayı yaşattığı ve o olaya dair fikir edinmesini sağladığı ifade edilebilir. Ayrıca Kılıç'ın (2020, s. 269) aktardığı gibi, oyunun tasarımında da neyin öne çıkarılacağını seçme, belirli argümanları kullanma ve çerçeveleme gibi kararlar da dijital oyunlarda anlam üretimini ve belleğin yeniden inşa edilmesini sağlamaktadır.

Hatırlama: İran Devrimi

Kaçar Hanedanı'nın Şahı Ahmed'in emrinde üç yıl başbakanlık yapmasının ardından Rıza Şah, Pehlevi Hanedanı'nın kurucusu olarak 1926'da tahta çıkmıştır. Rıza Şah, aristokrat ya da kraliyet ailesinden gelmemiş, bu ailelerle herhangi bir bağı olduğuna dair bir işaret bulunmamıştır. Pehlevi monarşisini nereden geldiği belirlenemeyen türedi bir monarşi olmuştur. Rıza Şah'ın ilk yaptığı şeyler orduyu güçlendirmek, ithalatı azaltarak sermayeyi ülke içinde tutmak, ülkenin tam anlamıyla her şeye sahip ilk üniversitesini kurmak olmuştur. Ayrıca Şah, Türkiye'de Atatürk'ün yürüttüğü milliyetçi ve seküler temellerle Batı modeline benzer bir modernleştirmeyi takip etmiştir. Şah, Batı tarzı kıyafetler giymeyi emrederek cübbe, sarık, peçeyi yasaklamıştır (Axworthy, 2020, s. 50-54). İran'ın İngiltere ve Sovyetler Birliği tarafından işgal edilmesiyle Rıza Şah'ın görevi son bulmuş yerine 1941'de oğlu Muhammed Rıza Şah gelmiştir. Rıza Şah'ın tahttan indirilmesinin ardından 1941-1953 yılları arasında ülkede radikal, dini ve liberal otoriteler zayıflamış olan monarşi karşısında üstünlüğü ele geçirmiş ve Tudeh Partisi yeniden açılarak İran komünizmine yeni bir kimlik kazandırmıştır. Muhammed Rıza'nın hükümdarlığı karşısında liberal bir lider olarak Muhammed Musaddık, İran parlamantosunun Ulusal cephesinin karizmatik lideri olarak yer almıştır (Chelkowski ve Dabashi, 2018, s. 26). Musaddık, 1951'de İran Başbakanı olmuş ve İran

petrolünün millileştirilmesi için politikalar yürütmüştür (Axworthy, 2020, s. 64). 1953'e gelindiğinde Tahran radyosuna bağlanan Musaddık başarısız bir darbe girişimi ile görevden alınması için girişimde bulunulduğunu söylemesinin ardından, halk Musaddık'ı desteklemek için sokaklara dökülmüştür. Darbe girişiminin ardından Şah'a karşı gösteriler artmış; Musaddık'ın birtakım uygulamaları monarşinin tehdit altına girdiğini göstermiştir. Monarşinin ortadan kalkması komünist parti Tudeh'in iktidarı ele geçirmesi anlamına gelmiştir. Bu nedenle Musaddık, Tudeh öncülüğünde gerçekleştirilen gösterileri polis ve ordunun güç kullanarak dağıtmasını emretmiştir. Bu durumun ardından Musaddık'a karşı Şah'ı destekleyenler kalmıştır. Musaddık'ın rezidansının önünde toplanan bir gruba askeri birlikler ve tanklar gelmiştir. Askeri birlikler ve tanklar arasında çıkan çatışmada birçok kişi yaşamını yitirmiştir. Bunun üzerine Musaddık'ın tutuklanmasının ardından darbe girişimi sonrası Başbakan olması planlanan Zahidi, Başbakan olarak yönetime el koymuş ve Şah da Tahran'a geri dönmüştür (Axworthy, 2020, s. 70-73). Tüm bunların ardından Şah hakimiyetini artırmış, Musaddık'ı destekleyen gazeteler kapatılmış, Tudeh ve Milli Cephe sempatizanlarının çoğu tutuklanmıştır. Bu bastırılmalarda CIA'in desteğiyle Şah'ın kurduğu SAVAK gizli polis örgütünün faaliyetleri ön plana çıkmıştır (Axworthy, 2020, s. 78).

Şah'ın, babası Rıza Şah gibi benimsediği Batılılaşmış, modern, teknokratik İran vizyonunda ulemaya pek yer olmaması, 1954-1969 yılları arasında büyüyen İran ekonomisinin ardından devrime yaklaşan süreçte bu uzun süreli büyüme dönemini aşırı harcama ve aşırı tasarruf politikalarının tetiklediği bir dönem izlemiştir. Hayat pahalılığından grevler de artmıştır. Şah'ın ABD'deki Kennedy yönetiminin teşvikiyle gündeme getirdiği toprak reformu, din adamları grubunu rahatsız etmiştir. Ayrıca konsey üyelerine Kur'an haricinde kutsal kitaplar üzerine yemin etme ve kadınlara oy hakkı tanınması, monarşi ile din adamlarının arasında anlaşmazlık oluşturmuştur. Brucerdi'nin 1961 sonunda ve Kaşani'nin bir yıl geçmeden 1962'deki ölümünden sonra Kum şehrindeki din adamlarının günler süren görüşmelerinin ardından Humeyni "dini bir lider", "başat bir figür" olarak öne çıkmıştır. Hükümetin ilk toprak reformu önerisine tepkiler gelince bunun üzerine Şah, 1962'de yeni bir Toprak Reformu Yasası gündeme getirmiş ve Ocak 1963'e gelindiğinde "Beyaz Devrim" adını verdiği altı maddeden oluşan bir planın parçası olarak halk oylamasına sunmuştur. Hükümetin açıkladığı verilere göre Beyaz Devrim planları büyük destek görmüştür. Ancak Milli Cephe, önerilerin anayasaya uygun olacak şekilde seçilmiş hükümet tarafından hazırlanması gerektiği gerekçesiyle referandumu boykot etmiş; Humeyni ise bir dizi eleştirel telgraftan sonra diğer kıdemli din adamlarını güdümlenerek Şah'a karşı sesini yükseltmiştir. Şah'a karşı din

adamlarının öncülüğünde ve *bazar*lerin (tüccarların) destek verdiği İslami Dernekler Koalisyonu kurulmuştur. Sonrasında SAVAK, Humeyni'nin Kum şehrinde vaaz verdiği medreseye saldırmış ve talebelerini öldürmüştü ve Humeyni'yi tutuklamıştır. Humeyni, birkaç gün sonra serbest bırakılmasının ardından hükümetin yolsuzlukları ve toprak reformu meselesine değinmeye devam etmiştir. Tüm bunların yaşandığı yıl Aşure günü Haziran ayı başına denk gelmiş ve gerilimin doruk noktasına ulaştığı gün olmuştur. Tahran ve birkaç büyük şehirde gösteriler gerçekleştirilmiş ve Muharrem ayının gergin atmosferi gösterilere de yansımıştır (Axworthy, 2020, s. 80-83).

Aşure günü İran için hem inançsal hem de kültürel anlamı yoğun olan bir günü, zamanı ifade etmektedir. Öyle ki 1979 İslam Devrimi gerçekleşmesinin temelinde Aşure gününün önem verildiği Şii inancı yatmaktadır. Şii'lik, Şah İsmail ve onun soyundan gelen Safevi Hanedanlığının dayatmasıyla 1501 yılından itibaren İran'ın resmi dini olmuştur (Axworthy, 2020, s. 30). Fakat gerçekleştirilen protesto nedenlerini ve biçimlerini anlamlandırabilmek için Şii'liğin inançsal temeline değinmekte fayda vardır. 680 yılında günümüzde Irak sınırlarında yer alan Kerbela çölünde bir savaş meydana gelmiş ve Muharrem ayının Aşure günü olarak bilinen onuncu gününde Hz. Muhammed'in torunu, Ali'nin oğlu Hüseyin, topluluğa katılmak için Küfe'ye doğru yola çıktığında Sünni Halife Yezid ve aşireti tarafından yetmiş iki kişilik ordusu ve tüm aile fertleri ile alıkonulup çölde katledilmiştir (Chelkowski ve Dabashi, 2018, s. 51). Şiiiler için Kerbela'daki bu olay dönüm noktası olmuştur ve o zamandan beri en büyük adaletsizlik olarak gördükleri bu olayın yasını tutmuşlardır. Şii Müslümanlar Kerbela'daki bu olayın her yıl dönümünde anma amacıyla cenaze alayı yürüyüşleri düzenlemekte, Kerbela şehitlerine bağlılık için kılıçla başlarını yaralama, sinelerini dövme gibi kolektif yas ritüelleri gerçekleştirmektedir (Axworthy, 2020, s. 30-34). Öyle ki Muhammed Rıza Şah'ın babası ve Pehlevi Hanedanının kurucusu Rıza Şah, tahtta olduğu süre boyunca laikleştirmeye ve modernleştirmeye çalıştığı İran'da, bu tür Muharrem ritüellerini yasaklamıştır ama halk bu gösterilerden hiçbir zaman vazgeçmemiştir (aktaran Afary ve Anderson, 2012, s.71). Humeyni, 1963 yılının Haziran ayında Muharrem ayının Aşure gününde milyonlarca inananın vaaz dinlemek için gittiği Kum'da, Şah'ı Yezid'le kıyaslayan beyanlarda bulunmuş ve Şah'ı, Hüseyin'in düşmanı ve Şii inancında nefret edilen, düşman yerine koymuştur (Afary ve Anderson, 2012, s. 85). Bu yaşananlardan sonra Humeyni, 1964 yılında İran'dan sürülmüş; önce Türkiye'ye, sonra da Irak'a ve son olarak da 1978 yılında Paris'e sürgüne gitmiştir (Axworthy, 2020, s. 83-84). 1977 yılının sonbaharında ise Humeyni'nin oğlu Mustafa Humeyni, Irak'ın Necef şehrinde ölü bulunmuş, görünürde kalp krizinden öldüğü belirtilmiştir.

Bu ölüm haberinin ardından Kum, Tahran, Yezd, Şiraz ve Tebriz şehirlerinde anma gösterileri gerçekleştirilmiştir. Anma gösterilerinde Humeyni İran'a çağrılmış, Şah karşıtı sloganlar atılmıştır. Mustafa'nın ölümünün ardından gerçekleştirilen 40. gün anmalarında, Kum'da, Humeyni'nin dönüşü gibi talepler dile getirilmiştir. Ancak mitingin havası radikalleşmiş ve "Şah'a ölüm" sloganları atılmaya başlanmıştır (Axworthy, 2020, s. 131). 1978'in Ocak ayına gelindiğinde Ettelaat gazetesinde Humeyni'yi hedef alan bir makalenin yayımlanmasının ardından din adamları öfkelenmiş, Kum şehrindeki din öğrencileri sokaklarda polisle çatışmaya, "Yezid Hükümet" şeklinde sloganlar atmaya başlamış; özür dilenmesini ve yeni anayasa düzenlenerek Humeyni'nin ülkeye dönmesine izin verilmesini talep etmişlerdir. Protestoların ilk günü 8 Ocak'ta yaralanma veya ölüm olayı yaşanmamıştır ancak 9 Ocak günü polisle çatışmalar şiddetlenmiş ve daha çok taşlı saldırılar gerçekleştirilmiştir. Polis binlerce kişiye ulaşan kalabalığı dağıtmak için önce havaya ateş açmış, kalabalık dağılmayınca hedef almış ve birkaç gösterici yaşamını yitirmiştir. Ölüm haberlerinin yayılması, protestoların ülkenin başka bölgelere yayılmasına neden olmuş; ertesi gün Humeyni, daha fazla gösteri düzenlenmesi çağrısında bulunmuştur. Kum'da bulunan Şariatmedari ise ölümleri kınayarak anayasal hükümet taleplerini desteklediklerini açıklamış ve halkı sonraki kırk gün geleneksel yasa çağırmıştır (Axworthy, 2020, s. 134-136). 1978'de gerçekleştirilen sonraki 40. gün yas törenlerinde olaylar kısmen daha sakin geçmiştir. Sadece 29 Mart'ta Tebriz'deki ölümleri anmak için elli beş şehir ve kasabada büyük anma törenleri düzenlenmiş; Tahran, İsfahan ve Yezd dahil birkaç yerde şiddet olayları yaşanmıştır. Gösterilerde binalara saldırmışlardı. Şah'ın ve babasının heykelleri de saldırıya uğrayan yapılardandı. Bir kırk günlük yas döneminin ardından 10 Mayıs'ta ülke çapında yine büyük gösteriler yapılmıştır. Kum şehrinde ise gösteriler 10 saat boyunca sürmüş ve şehirde insanlar öldürülmüştür. 17 Haziran'da bir kırk günlük yas anması daha düzenlenmesi gerekirken daha fazla kimsenin ölmemesi hem de bu tarihlerin önceden belirlenmesi nedeniyle polis tarafından bastırılmaması için gösterilere ara verilmiştir (Axworthy, 2020, s. 137-138). Ramazan ayı o yıl 6 Ağustos'ta başlamıştır. Ramazan'da insanlar camilerde bir araya gelmekte, toplanmaktaydı. 1978 yılının Ağustos ayında bu toplanmalar siyasi tartışmalara ve hükümet karşıtı hissiyatın güçlenmesine vesile olmuş ve birçok şehirde gösteriler düzenlemesiyle sonuçlanmıştır. İsfahan'da 10 Ağustos'a kadar süren gösterilerde ölenler olmuştur. Sıkıyönetimin ilan edildiği 10 Ağustos'ta Şiraz'da da gösteriler düzenlenmiş ve ölümler meydana gelmiştir. 19 Ağustos'ta yaşanan Abadan'daki Rex Sineması'nda çıkan yangın hükümete karşı öfkeyi daha da güçlendirmiştir. Acil çıkış kapılarının kilitlendiği yangında 370 kişi

yaşamını yitirmiştir. Olayla ilgili iki taraf da birbirini suçlamıştır (Axworthy, 2020, s. 140). İşçi sınıfı mahallesinde yer alan Rex Sineması'nda yangın çıktığı esnada gösterilen film, ılımlı sol gerilla direnişini konu edildiği bir İran filmidir (Moazami, 2021, s. 234). Ramazan ayının sonunda 4 Eylül'de açık havada kalabalıkla bir bayram namazı kılınmış, katılımcılardan bazıları bayraklar, Humeyni'nin resimlerinin yer aldığı dövizler getirmişlerdir. Namazın son bulmasıyla bazıları bir araya gelerek kalabalık oluşturmuş ve yürüyüşe başlamışlardır. Bu yürüyüşlerinin ardından din adamları aynı kitleye 7 Eylül'de aynı yerden başlayacak bir yürüyüş gerçekleştirileceğini söylemiştir. 7 Eylül gösterileri öncekinden büyük katılımı gerçekleştirmiş ve güvenlik güçleri gösterileri dağıtmak için erken saatlerde göz yaşartıcı gaz atmıştır ancak bir etkisi olmamıştır. 8 Eylül Cuma günü ise Hükümet Tahran dahil olmak üzere on iki şehirde sıkıyönetim ilan etmiştir. Fakat sabah saat 08.00'de Jale Meydanı'nda büyük bir kalabalık toplanmıştır ve karşılarında da askeri birlikler vardır. Gerginlikler başlamış askeri birlikler önce göz yaşartıcı gaz atmış, sonrasında havaya ateş açmış, kalabalık yeniden toplanınca otomatik silahlarıyla kalabalığı taramışlardır. Ölenler ve yaralananlar olmuş ve çatışmalar gün boyu devam etmiştir (Axworthy, 2020, s. 141-145). Pehlevi rejimi boyunca Tahran sokakları ilk kez festivallerle değil müşterek dua için bir araya gelen erkeklerle dolmuştur. Ayrıca çoğu seküler, eğitilmiş, orta sınıf olan çok sayıda kadın da kederi ve yası yansıtan kara çarşaf giyerek gösterilere katılmışlardır. Erkeklerin toplu namaz ritüelleri, kadınların çarşaf giymesi Şii kültürünün yansıması olmuştur (Moazami, 2021, s. 235). Jale Meydanı'nda çok sayıda ölümün yaşandığı bu katliam günü, sonrasında çalışma kapsamında incelediğimiz oyunun adında yer aldığı gibi "Kara Cuma" olarak adlandırılmıştır.

O yıl Aralık ayı Muharrem ayı olarak yas ve anmalarla gerilimli geçmiş, 19 Ocak'ta bir milyondan fazla insan Şahyad Meydanı'nda bir araya gelmiştir. Gösteriler Talekani ve Sencabi tarafından okunan bildiri ile sona ermiştir. Bunun sonucunda Şah devrilmiştir ve geçici olarak İslami bir cumhuriyet kurulması, Humeyni'nin bir İslam devrimi konseyi ve geçici bir hükümet oluşturması gerekli görülmüştür. Humeyni, 1 Şubat 1979'da sürgünden dönmüş ve başbakanını atayarak İran'da iki hükümetin olduğu gerilimli bir yapı oluşturmuştur (Axworthy, 2020, s. 165-166).

YÖNTEM

Çalışmada buraya değin toplumsal hafıza kavramına değinilmiş, araştırma kısmında incelenen 1979 Revolution Black Friday dijital oyununda toplumsal hafızanın nasıl inşa edildiğinin anlaşılabilmesi

için çok yönlü ve çok farklı açılardan ele alınabilecek, çok taraflı bir olay olarak 1979 İran Devrimi hatırlatılmaya çalışılmıştır. Kuramsal çerçeve ve İran Devrimi'ne dair aktarılanlardan hareketle, çalışmada dijital oyunların toplumsal hafızanın inşasında nasıl rol oynadığını ortaya koymak amaçlanmıştır. Nitel araştırma yönteminin benimsendiği çalışmada 1979 Revolution Black Friday dijital oyunundaki göstergeler, Roland Barthes'ın *düz anlam* ve *yan anlam* kavramsallaştırmasından yola çıkılarak gündelik yaşam, dini, politik ve medyaya ait göstergeler olmak üzere 4 kategoride göstergebilimsel olarak analiz edilmiştir.

Roland Barthes'a (2005, s. 87-88) göre göstergebilimsel bir araştırmanın amacı, her türden yapısal etkinliğin, gözlemlenen konuların bir taslağını oluşturmak için tasarıya uygun şekilde, dil dışındaki anlamlama dizgelerinin işleyişini belirleyip ortaya koymaktır. Böyle bir çalışmada belirginlik ilkesi önemlidir. Belirginlik ilkesi, derlenmiş olguların tek bir açıdan betimlenmesi anlamına gelmektedir. Bu ilke tanımı gereği çözümlenen nesnelerin ya da konuların anlamlamasıyla ilgilidir. Fiske ise göstergebilimin doğru anlamlandırmalar için "analitik bir metodolojik çerçeve sağladığını" söylemektedir (aktaran Umunç, 2021, s. 198). Gösterge, gösteren ve gösterilenden kuruludur. Gösterenler düzlemi *anlatım*, gösterilenler düzlemi ise *içerik düzlemi*ni oluşturmaktadır (Barthes, 2005, s. 47). Bu ikili anlamlama düzlemi iki anlatım dizgesini oluşturmaktadır. Birinci dizge düz anlam ve onu kapsayan ikinci dizge ise yan anlam dizgesidir (Barthes, 2005, s. 84). Barthes, yan anlamı mit olarak ifade etmektedir. Ona göre mitolojilerde, yemek yeme, giyinme gibi ritüelleri olan gösterge sistemleri, başka bir anlamlandırma sistemi tarafından "mit" olarak adlandırılarak devralınmıştır. "Mit, göstergebilimde betimlenen gıda veya moda sistemi aracılığıyla dünyayı anlamlandırmaktadır" (aktaran Umunç, 2021, s. 201). Barthes'a (2005, s. 38-40) göre moda ve beslenme biçimi anlamlama dizgeleridir. Giyim, giyinme ve giysi her biri yan anlamlar taşıyan anlamlama dizgelerini oluşturmaktadır. Aynı şekilde besin dili de (yemeğin tadı, hazırlanışı, yenme biçimi) yan anlamlar taşıyan anlamlama dizgelerinden biridir.

Bu çalışmada anlamlama, Barthes'ın *düz anlam* ve *yan anlam* kavramsallaştırmasına göre yapılmıştır. Dijital oyun dağıtım, oynama ve yaratma platformu Steam üzerinden satın alınarak bilgisayarda oynanan 1979 Revolution Black Friday oyunundaki göstergeler, düz anlamsal ve yan anlamsal olarak analiz edilmiştir. Çalışmada analiz edilen görseller Steam platformunun arayüzü kullanılarak ekran görüntüsü alınmıştır.

Araştırmanın sınırlılığı 1979 Revolution Black Friday dijital oyununun bilgisayar ortamına uygun versiyonunun incelenmesi ve Playstation, İOS ve Android cihazlar için uyarlanan versiyonlarının dışarıda bırakmasından ileri gelmektedir. Ayrıca çalışmada İran Devrimi'ne dair toplumsal hafızanın kurulmasında göstergelerin kullanımına odaklanılması nedeniyle dijital oyunlarda kullanıcı deneyimi kapsam dışı bırakılmıştır.

BULGULAR

Çalışmada, dijital oyunlardaki göstergelerin ifade ettiği düz ve yan anlamların ortaya koyulabilmesi için göstergeler 4 kategoride analiz edilmiştir. Gündelik yaşam, dini, politik ve medyaya dair göstergeler şeklinde yapılan bu kategorileştirme, yöntem kısmında belirtildiği gibi gözlemlenen konuların bir taslağını oluşturmak için tasarıya uygun şekilde analiz edilen oyunda, dil dışındaki anlamlama dizgelerinin işleyişini ortaya koymak için yapılmıştır. Ayrıca bu kategorileştirme, 1979 Revolution Black Friday'de İran Devrimi, devrimin dinamikleri, devrimin katılımcı profilleri, İran'ın toplumsal ve politik yapısına dair toplumsal hafızanın nasıl inşa edildiğini ilişki olarak anlamlandırabilmeyi kolaylaştırmak amacı taşımaktadır.

Gündelik Yaşam Göstergeleri



Şekil 1 İran'ın Geleneksel Barbari Ekmeği

Gösterge: Şekil 1: Sokakta ekmek satan bir satıcı, seyyar ekmek arabası ve insanlar

Düz anlam: Bir seyyar satıcı ekmek satıyor

Yan anlam: İran'ın susamlı ve taş fırınlarda pişen geleneksel barbari ekmeği. Fırınlardan ve sokak satıcılarından alınan bu ekmeğin, İran'ın geleneksel yemek kültüründe önemli bir yeri vardır.

Her toplumun ya da grubun geleneksel bir yemek kültürü vardır. Ekmekler de yapılışı, formu, pişirilme şekli ile kültüre özgü ürünlerden biridir. Görsel 1’de yer alan *barbari* ekmeği, İran’ın en çok sevilen (Zolfaghari, Ardebili, Asadi ve Larijani, 2015, s. 284), kalın ve oval şekilli (aktaran Erdem ve Karakaya, 2020, s. 2571), Türkiye’de de bazı bölgelerde yapılan tandır ekmeğine benzeyen (Deniz ve Öksüz, 2017, s. 176) geleneksel ekmeğidir. Oyunda İran Devrimi’ne giden süreçte gösterilerin yapıldığı caddelerden birinin köşesinde Görsel 1’de yer alan seyyar satıcı ve tezgâh üzerinde ekmekler görülmektedir. Gergin kalabalıkların bulunduğu caddede ilerlerken görülen *barbari* ekmeği tezgâhı, İran Devrimine dair bir oyunun içerisinde devrim ve dinamikleri kadar devrimi gerçekleştiren halkın gündelik yaşam kültürüne ait göstergelerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum aynı zamanda oyunu oynayan her bireyin İran’a dair toplumsal hafızasını inşa etmek için önemlidir. Çünkü toplumsal hafızanın inşası kültürden bağımsız değildir. Yemek kültürü de bir topluma ait kültürel gösterge olma niteliği taşımaktadır. Barthes’ın belirttiği gibi yeme içme biçimleri de anlamlandırma dizgelerini oluşturmaktadır. Bu bakımdan oyunda İran’ın yemek kültürüne ait barbari ekmeğinin temsil edilmesi oyunun toplumsal hafızanın inşasına katkıda bulunmasına imkân sağlamaktadır.



Şekil 2 Sorgu Odası ve Çay

Gösterge: Şekil 2: Kayıt cihazı, çay bardağı, belgeler, karanlık bir oda

Düz anlam: Bir sorgu memuru, sorgu odasında suçluyu sorguluyor

Yan anlam: Gündelik hayatta sohbet, duygulara, dostluk ortamına eşlik eden bir içecek olarak çay, hapishanede sorgu memuru tarafından sorgu esnasında ılımlı bir yaklaşımla suçluya ikram edilmektedir.

Görsel 2’de İran’ın gerek Şah döneminde gerekse devrim sonrası işkenceleriyle ünlü Evin Hapishanesi’nde sorguya çekilen oyunun baş karakterine sorgu memuru tarafından çay ikram edilmektedir. İran, dünyada en çok çay tüketen uluslardan biridir. Geç Kaçar döneminde (1796-1925) İran’da çay ülkenin milli içeceği olmuştur (Matthee, 1996, s. 200-202). Çay, İran’ın gündelik yaşamında, özel günlerinde, her anına eşlik eden ve tüketilen önemli bir içecektir. İran’ın çay kültürü 15. yüzyıldan bu yana eski bir kültüredir ve İran’da birçok yerde çay evleri bulunmaktadır (Tekin, 2017). Görsel 2’de hapishanedeki sorgu memurunun oyunun baş karakteri Foto Muhabiri Rıza Şirazi’ye sorgu esnasında çay ikram ettiği görülmektedir. Görsel 2, bir İranlının günün birçok anında çay içmesine göndermede bulunarak suçluya çay ikramında bulunulması olarak yorumlanabileceği gibi aynı zamanda dostça, samimi ve dürüst sohbetlerin eşlikçisi olarak da çayın, sorgulamayı memurun lehine çevirebileceği, sorgu ortamını güven ortamına çevirerek “suçlunun suçunu itiraf etmesini kolaylaştırabileceği” olarak da yorumlanabilir.



Şekil 3 Nevruz Kutlamaları

Gösterge: Şekil 3, hatıra fotoğrafı, eğlenen insanlar

Düz anlam: Aile fotoğrafı, birlikte eğlenen insanlar

Yan anlam: Nevruz, İran’ın ulusal bayramlarından biridir. İnsanlar Nevruz’da yeni yılın gelişini aileleri, arkadaşlarıyla birtakım ritüellerle kutlarlar.

Nevruz, İran’ın en büyük ve görkemli kutlamalarının yapıldığı bayramı olmakla birlikte, yeni yılın ilk gecesi olarak Mart ayının 21. günü kutlanmaktadır. Ailelerin biraraya gelmesi için de vesile olan bu bayramda sofralar kurulur, birtakım ritüeller gerçekleştirilir. Örneğin Nevruz bayramında kuruyemişler, tatlılar ve meyvelerden oluşan Haft Sin sofrası kurulmaktadır (Babaei ve Koday, 2021, s. 1788). İran’da iki hafta boyunca süren Nevruz kutlamaları yılın 13. günü yapılan *Sizdeh Peder* pikniği ile son bulmaktadır

(İran'da Nevruz hazırlıkları , 2021). Görsel 3'te de oyun içinde gerçek hikayelerin yerleştirilmesiyle karşımıza çıkan, Devrim öncesi bir ailenin Nevruz kutlamları için yola çıktığını ve açık havada gerçekleştirdikleri Sizdeh Peder pikniği gösterilmektedir. Burada yine İran'ın gündelik hayatında birtakım ritüellerin nasıl gerçekleştirildiği, dijital oyun aracılığıyla aktarıldığı ve İran kültürüne dair toplumsal hafızanın inşa edildiği görülmektedir. Çünkü toplumsal hafıza bayramlar gibi ritüellerle inşa edilmektedir. Görsel 3, hem bir toplumun hafızasının inşa edilmesinin aracı olarak Nevruz Bayramı kutlamalarını hem de bir topluma ait toplumsal hafızanın oluşturulmasında o toplumun inançları, bayramları gibi birtakım pratiklerinin oyun içerisine yerleştirilerek toplumsal hafızanın inşa edildiği şeklinde anlamlandırılabilir.



Şekil 4 İran'da Aile Yaşamı

Gösterge: Şekil 4, Birlikte yemek yiyen bir aile, anne ve çocuk

Düz anlam: Ailece yenilen akşam yemeği, kadın ve çocuk

Yan anlam: Yemeğin yer sofrasında değil de yemek masasında yenilmesi, herkesin kendine ait tabaklardan yemek yemesi, Batı tarzı kıyafetler, İran'da devrim öncesi seküler yaşamın hâkim olduğu anlamına gelmektedir.

Görsel 4'te Devrim öncesi İran'da aile yaşamının oyunda nasıl aktarıldığı görülmektedir. Devrime giden yoldaki ayaklanmalar esnasında Şah'a yakınlığı olan Şirazi ailesi, bir masanın etrafında akşam yemeği yemektedir. Anne Şirin'in başörtüsü olmayan ve aksesuarlarla tamamladığı elbisesi, baba Hümayun'un kravatı ve gömleği ile İran Devrimi'nden önce Şah'ın modernleşme politikalarının göstergesi olarak Batı tarzı giyim kuşamı yansıtmakta olduğu söylenebilmektedir. Ayrıca Görsel 4'te, yaşanmış hikayelerden kurgulanan oyunda, Rıza Şirazi'nin babası Hümayun'un ofisinde denk geldiği video kayıtlarından bir görüntü yer almaktadır. Görüntüde başörtüsü olmadan, mini eteğiyle çocuğunu okula

götüren bir kadın ve çocuğu görülmektedir. Bu görsel Devrim öncesi İran’da kadınların yanında bir erkek olmadan da dışarıya çıkabildiği ve başörtü zorunluluğunun olmadığını göstermektedir.

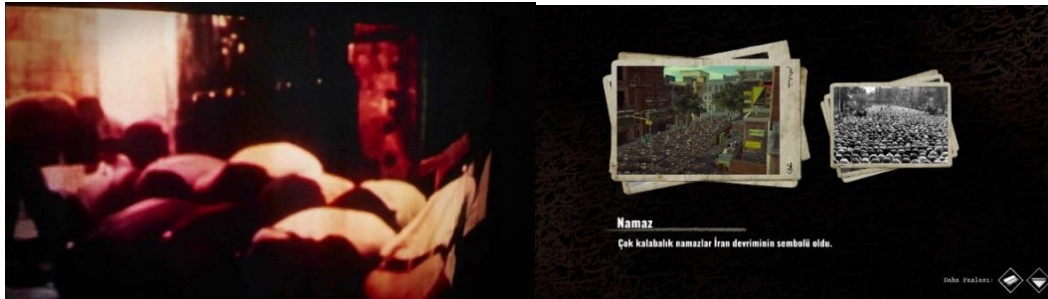
Dini Göstergeler



Şekil 5 Kuran-ı Kerim



Şekil 6 Namaz



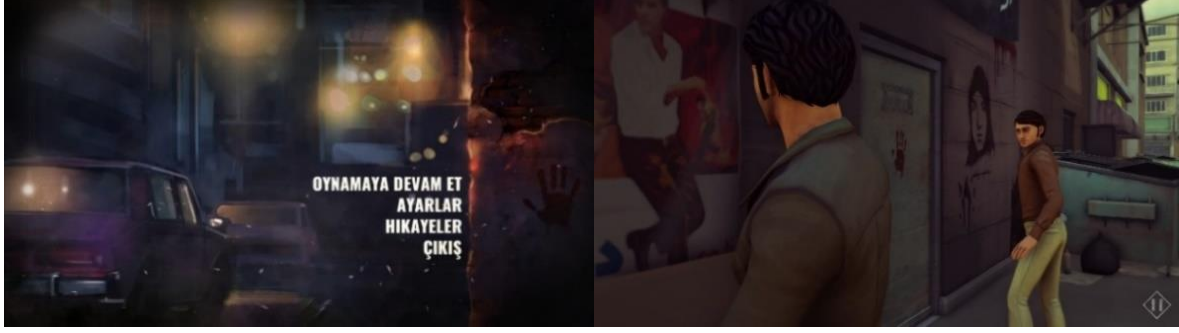
Şekil 7 Toplu Namaz

Gösterge: Şekil 5, 6 ve 7; Kuran-ı Kerim; Namaz; Toplu namaz

Düz anlam: Kuran-ı Kerim; Namazın duruşları; topluca namaz kılan insanlar

Yan anlam: Kuran-ı Kerim Müslümanların kutsal kitabıdır. Namaz, İslam dininde bir ibadet biçimidir. İran Devrimi'nin protestocuları, Şii Müslümanlardır ve namaz İran Şiilerince devrim sürecinde bir protesto aracı olarak kullanılmıştır.

Görsel 5, 6 ve 7'de İslam dini sembollerinden Kuran'ı Kerim ve ibadet biçimi olarak namaz görülmektedir. Şah Rıza'nın Batılılaşma politikalarına karşılık gerçekleştirilen İran Devrimi sürecinde Müslümanlığın önemli bir itici güç olduğu görülmektedir. Devrim protestocuları, İran Şiiilerinin simgesi olarak namaz ibadetini bir protesto aracına çevirmişler ve caddelerde toplu namazlar kılmışlardır.



Şekil 8 Kızırmızı El İzi

Gösterge: Şekil 8, Sokaktaki bir duvarın üzerinde kırmızı el izi

Düz anlam: İran Devrimi esnasında sokaklarda duvar üzerinde yer alan kırmızı el izleri

Yan anlam: Duvar üzerindeki el izindeki kırmızılık kanı, kanlı el izi de Şii inancındaki şehitliğin kutsallığını ifade etmektedir.

Şii Müslümanlar, Hüseyin ve beraberindekilerin Kerbela'da şehit edilmelerini her yıl Muharrem ayında anmakta ve birtakım yas ritüelleri gerçekleştirmektedirler. Bu kanlı el izleri de Hüseyin ve beraberindekilerin feda edilen kanı olarak şehitlik anlamına gelmektedir. 1978 ve 1979'daki devrime giden süreçte Tahran, İsfahan, Tebriz'deki gösteriler protestocular tarafından Kerbela alayı olarak görülmekte; alandaki kalabalığın güvenlik güçleri tarafından açılan ateş sonucu öldürülmesiyle Kerbela'nın tekrarı olarak algılanmaktadır. Protestocular öldürülenlerin kanlarına ellerini sokmakta ve havaya kaldırmaktadırlar. Kan feda etmek Kerbela olayının ana simgelerinden biridir (Chelkowski ve Dabashi, 2018, s. 71-74). Görsel 8'de görülen kanlı el izi Kerbela ve Devrim şehitlerini temsil etmektedir.



Şekil 9 Yumruklarını Havaya Kaldıran Protestocular

Gösterge: Şekil 9, Kalabalık insan grupları, dövizler

Düz anlam: Kalabalık insan grupları

Yan anlam: 1978 ve 1979 yılında art arda gelen 40. gün yasları için bir araya gelen topluluklar, yas günlerini protestolara dönüştürmüşlerdir.

Hatırlama kültürünün en yaygın örneđi ölülerin anılmasıdır. Bu bağlamda insanın hatırlaması duygusal ve kültürel biçimlendirme ve kopmayı aşarak geçmişle kurulan bilinçli bir ilişkidir. Bu nedenle ölülerin anılması gelenekten öte bir yerde konumlanmaktadır. Çünkü bu unsurlar kültürel belleđi belirler ve bunu gelenekten ötesi bir şey haline getirir (Assmann, 2018, s. 42-43). Görsel 9'da yer alan yas protestocuları da Kerbela şehitlerini anmak için bir araya gelmişlerdir. Onlar için her ay artık Muharrem ayı ve her anma alayı bir Kerbela olarak görölmektedir. Kerbela şehitlerinin anmak için sinelerine yumruk atan Şii'ler bu protestolarda yumruklarını havaya kaldırmaya başlamışlardır (Chelkowski ve Dabashi, 2018, s. 71). Birçok kez tekrar eden bu protestolar İran Devrimi'nin simgesi haline gelmiştir denilebilmektedir.

Politik Göstergeler



Şekil 10 İran Şahı Rıza Pehlevi ve ABD Başkanı Jimmy Carter

Gösterge: Şekil 10: İran Şahı Rıza Pehlevi ve ABD Başkanı Jimmy Carter

Düz anlam: Devlet insanı, hükümdar; karşılıklı içki içen iki devlet insanı

Yan anlam: Muhammed Rıza Pehlevi, 1941-1979 yıllarında İran Şahı'dır. Pehlevi Hanedanı'ndan gelen monarşik liderdir. 1979 yılında İslam devrimcileri tarafından tahttan indirilmiştir. İran Şahı Rıza Pehlevi ve dönemin ABD Başkanı Carter, Tahran'da bir araya gelmiştir.

İran Devrimi, İranlılar için Batı'nın ve ABD'nin siyasal, ekonomi ve kültürel etkilerine karşı milliyetçi bir hareket olarak anlaşılmıyordu. Şah karşıtı Humeyni taraftarları için Muhammed Rıza Şah, dönemin Amerika Başkanı Carter'ın "köpeği" olarak görülmekteydi (Halliday, 1992, s. 45). Pehlevi Hanedanı'nın kurucusu İran Şahı Rıza'nın oğlu Şah Muhammed Rıza Pehlevi, 1941-1979 yıllarında İran'ın monarşik lideridir. Babası Rıza Şah gibi Batılılaştırma politikalarını takip etmiş ve bu politikaları nedeniyle İran'da ulema ve Şii halkın tepkisini çekmiştir. Bu bakımdan Şah Rıza, İranlılar için Amerika'nın iş birlikçisi olarak görülmektedir. Ayrıca Görsel 10'da görüldüğü üzere Şah Rıza, Batı tarzı bir giyim kuşama sahiptir ve ABD Başkanı Carter'la içki içmektedir. Bu durum Müslüman İran halkı için onları temsil etmeyen, onlara hiç benzemeyen bir liderin varlığı anlamına gelmektedir. Nitekim İran halkını ayaklandıran ve protestolara sevk eden şeylerden biri de bu politikalar ve Şah'ın bir araya geldiği devlet insanları olmuştur.



Şekil 11 Şah'ın Portresinin Yakılışı

Gösterge: Şekil 11: Kalabalık insan grubu bir resmi yakıyor

Düz anlam: Ateş, insanlar, yakılan eşyalar

Yan anlam: İran devrimi sürecinde protestocular Şah'ın resmini yakıyorlar. Devletin yöneticisinin portresinin yakılması onun devrilmesi/yönetimden edilmesi anlamına gelmektedir.

Görsel 11'de ifade edilen nedenlerden dolayı Devrim protestocuları meydanlarda sloganlar atarak bir protesto biçimi olarak Şah'ın portresini yakmaktadırlar. Şah'a karşı gerçekleştirilen devrim mücadelesi, Şii inancındaki Hüseyin ve Yezid arasındaki Kerbela mücadelesinin yeniden canlandırılmasıymış gibi sunulmuştur (Afary ve Anderson, 2012, s. 75). Bu nedenle Şah'ın portresinin yakılması Yezid'in yok edilmesi anlamına gelmektedir. Ayrıca yakılan portre, Şah'ın gitmesinin ve yerine başka bir liderin (ki bu lider dini bir lider olarak Humeyni'dir) gelmesi talebini somutlaştırmaktadır.



Şekil 12 Devrim Esnasında Sokaklar

Gösterge: Şekil 12: Duvarları figürlerle dolu sokaklar, çöp kutuları, insanlar

Düz anlam: Sokakta dağılmış çöp tenekeleri, boyanmış duvarlar

Yan anlam: İran devrimi sürecinde protestocular cadde ve sokaklara lider benimsedikleri Humeyni'nin görsellerini çizmektedirler.

Görsel 11'de ifade edildiği üzere devrim protestocuları devrilmesini istedikleri lider olarak Şah Rıza'nın portresini yakarken; Görsel 12'de yönetimi ele alması, İslam Cumhuriyeti kurması için destekledikleri, hatta Şii inancına göre İmam olarak gördükleri Ayetullah Humeyni'nin portresini cadde ve sokaklarda duvarlara resmetmektedirler. Protestocular aynı zamanda bu süreçte sürgünde olan Humeyni'nin ülkesine dönerek yönetime geçmesini talep etmişlerdir.



Şekil 13 Harita

Gösterge: Şekil 13: Harita

Düz anlam: Harita

Yan anlam: Protestolara katılan bir protestocunun çizdiği devrim sürecinde önemli olan noktaların belirlendiği Jale Meydanı Haritası.

Jale Meydanı, Kara Cuma olarak adlandırılan, protestoların ve müdahalelerin bunun sonucu olarak da çok sayıda ölü ve yaralının olduğu Cuma gününün yaşandığı meydandır. İran devrimine giden süreçte Jale Meydanı'nda sokaklar, caddeler ve buraların güvenlik noktaları protestocular için önem taşımaktadır. Görsel 13'teki harita, protestoların gerçekleştirileceği yerlerin belirlenmesi gibi amaçlara hizmet etmektedir. Devrim sonrasında da çok sayıda ölü ve yaralının olduğu bu meydan sembolik olarak da anlam kazanmıştır. Jale Meydanı, İran Devrimi'ne dair toplumsal hafızanın mekânı olarak simgeleşmiştir. Kılıç (2020, s. 274), Nusrat oyununda Nusret Mayın Gemisi'nin mekânsal olarak hafızanın referans noktası olduğunu söylemektedir. 1979 Revolution Black Friday oyununda da Jale Meydanı,

devrimin gerekleŐtiĐi nemli mekanların toplumsal hafızanın referans noktası olarak iŐlev grdĐ sylenebilmektedir.



Őekil 14 SAVAK yesi

Gsterge: Őekil 14: SAVAK yesi

Dz anlam: Gvenlik gc olarak alıŐan bir grevli

Yan anlam: Őah'ın gizli istihbarat rgt SAVAK'a mensup bir gizli polis.

Oyunun giriŐ kısmında grdĐmz baŐ karakter Rıza Őirazi'nin kardeŐi Hseyin Őirazi, Őah'ın yeraltındaki muhalefeti bastırmak iin kurduĐu gizli polis teŐkilatı SAVAK (Milli İstihbarat ve Gvenlik TeŐkilatı) yesi olarak yer almaktadır. SAVAK devrim srecinde tutuklanarlara ve protestoculara iŐkence yapan, zor kullanan, Őah'ın lehine alıŐan devlet grevlileri olarak grlmektedir.

Medyaya Dair Gstergeler



Őekil 15 Protestolar Esnasında FotoĐraf eken Bir Foto Muhabiri

Gsterge: Őekil 15: Protestolar esnasında fotoĐraf eken bir foto muhabiri

Düz anlam: Ara sokak, fotoğraf makinesi ve fotoğrafçı

Yan anlam: Protestolara katılan bir foto muhabiri, sokaklarda neler olduğunu kayıt altına almak ve dünyaya duyurmak adına fotoğraf çekmektedir.

Görsel 15'te oyunun ana karakteri foto muhabiri Rıza Şirazi'nin protestolar esnasında olup bitenleri tüm dünyaya aktarmak amacıyla fotoğraf çektiği görülmektedir. Sontag'a (2011, s. 2-5) göre fotoğraf, bir dilbilgisi ve görme etiği oluşturmaktadır. Fotoğraf çekmek kişiye bütün dünyayı kafasının içine sığdırabilme duygusu kazandırmaktadır. "Fotoğraf toplamak dünyayı biriktirmektir." Fotoğraf çekmek zapt edilmiş deneyim, fotoğraf makinesi ise biriktirmeye eğilimli bir bilincin ideal uzantısıdır. Bir şeyi fotoğraflamak dünyayla, insan bilgilenme duygusu uyandıran bir şekilde ilişkiye girmektir. "Gazeteler ve dergiler onları basar, polisler onları arşivler, müzeler onları sergiler, yayıncılar onları derler." Fotoğraflar kanıt teşkil etmektedirler.

Bu bakımdan oyunda, fotoğraf olan biteni aktaran bir kanıt, gerçeklikten bir kesit olarak ele alınmaktadır. Fotoğrafi çekenin bulunduğu konum, kadraj, o olayın topluma nasıl aktarılacağını belirlemektedir. Bu aktarım toplumsal hafızaya kazınacak görüntüler aracılığıyla yapılmaktadır. Bu bakımdan devrim protestocuları için, onların gözünden sokaklarda olanların fotoğraflanması, dünyanın "tüm gerçekleriyle orada ne olduğunu" görmesi ve protestoların hafızalarda nasıl yer edeceği önem taşımaktadır. Oyunda toplumsal hafıza ana karakter Şirazi'nin çektiği fotoğraflar aracılığıyla inşa edilmektedir.



Şekil 16 Devrim Sürecinde Haber Yapan Yurttaş Gazeteci

Gösterge: Şekil 16: Devrim sürecinde haber yapan yurttaş gazeteci

Düz anlam: Masa, daktilo, gazeteci ve gazeteler

Yan anlam: Devrim protestolarına katılan ve destek veren protestocular kendi haberlerini yaparak halka dağıtıyorlar. Protestoculardan biri o dönemde çıkan ana akım gazeteleri eleştirerek olayların içinden yurttaş gazeteciliği yapmaktadır.

İran Devrimi sürecinde protestocular Şah yanlısı medyaya güvenmemektedir. Bu nedenle devrim sürecinde neler olduğunu "olduğu gibi" aktarmak amacıyla kendi medyaları olmuşlardır. Protestocular, hem protestolara katılmakta hem de Anden-Papadopoulos'un (2017, s. 287) tanımıyla "yurttaş kamera tanıklığı" yapmaktadırlar. Yurttaş kamera tanıkları, "gerçeği", olayların içinden bizzat tüm çıplaklığıyla aktarmaktadır. Ayrıca yurttaş gazeteciler, herhangi bir medya kuruluşuyla ekonomik anlamda bağıllığı bulunmadığından kendisini bağımsız ve tarafsız haberci olarak görmekte ve haber yapmaktadır.



Şekil 17 Evin Hapishanesi'nde Sorgu Odası

Gösterge: Şekil 17: Evin Hapishanesi'nde sorgu odası

Düz anlam: Hapishane, sorgu odası, sorgu memuru, suçlu, suç delilleri

Yan anlam: Devrim protestolarına katılarak olayları fotoğraflayan oyunun baş karakteri Foto Muhabiri Rıza Şirazi, çektiği fotoğraflar nedeniyle sorguya çekilmektedir. Şirazi'nin fotoğraf makinesi silahla özdeşleştirilerek, fotoğrafları nedeniyle birinin öldürülmesine sebep olduğu gerekçesiyle suçlanmaktadır.

Görsel 17’de oyunun ana karakteri Foto Muhabiri Rıza Şirazi, protestolar esnasında çektiği fotoğraflar nedeniyle devrimden sonra 1980 yılında Tahran’da bulunan kötü üne sahip Evin Hapishanesi’nde itirafa zorlanmaktadır. Şirazi’yi sorguya çeken görevli ise Devrim sonrası yönetimi ve tüm kurumları ele geçiren devrim muhafızı Esedullah Laciverdi’dir. Laciverdi, Şirazi’yi Şah yanlısı bir aileden gelmesi ve devrim protestoları esnasında fotoğrafını çektiği bir protestocunun öldürülmesi nedeniyle suçlamakta ve masanın üzerine koyduğu fotoğraf makinesini silahla özdeşleştirerek suç aleti olarak adlandırmaktadır.

Sontag, fotoğraf makinesinin kayıtlı suçlayıcı bir nitelik taşıması, doğrulayıcı ve haklı çıkarıcı bir işlevi olması nedeniyle faydalı olduğunu söylemektedir (2011, s. 5). Ancak oyunda öncelikle “dünyaya olup biteni” protestocuların gözünden göstermek amacıyla fotoğraf çeken Şirazi, devrim sonrasında “olup biteni” çektiği için protestoları destekleyenler tarafından suçlanmaktadır. Bu noktada hakim iktidar yapısının medyaya bakış açısının baskı ve sansür üzerine kurulduğu görülmektedir. İktidar/yönetim değişse dahi medyanın tehlike arz ettiği düşüncesinden hareketle kontrol edilmesi, baskıya maruz bırakılması gerektiği fikrinin değişmediğini söylemek mümkündür.



Şekil 18 Film Afişi

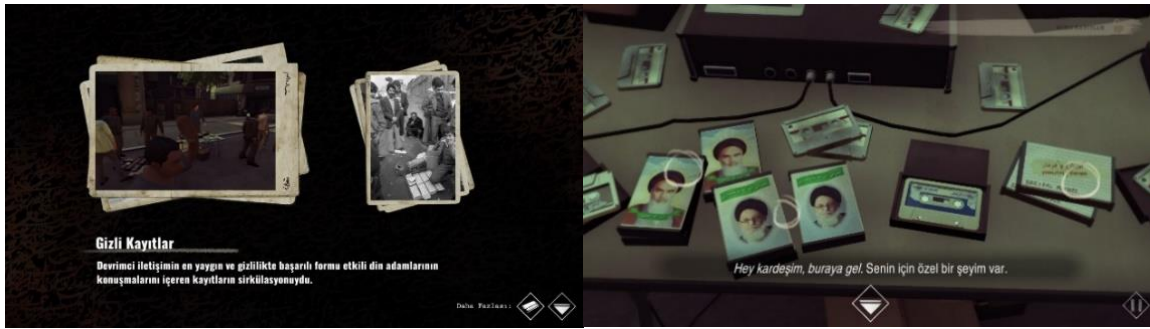
Gösterge: Şekil 18: Film afişi

Düz anlam: Film afişi

Yan anlam: Rex Sineması’nda yangın çıktığı esnada gösterimde olan film.

Görsel 18’de Abadan’da yaklaşık 400 kişinin yaşamını yitirdiği Rex Sineması yangınında, yangın sırasında gösterimde olan filmin afişi yer almaktadır. Sinemadaki yangının nedeni olarak gösterilen bu film, işçi sınıfını konu edinmektedir.

Sinema, toplumsal hafızayı var eden, güçlendiren ve yaşanılanları geleceğe aktaran en önemli araçlardan biridir. Filmler ise konu edindikleri ya da çekildikleri dönemi içermesi nedeniyle toplumsal hafızanın deposu olarak işlev görmektedir (Kula ve Koluçak, 2016, s. 388). Sinemanın işlevleri, tanıklık edilmeyen olaylara tanık olmak, bu olaylar hakkında fikir sahibi olmak ve bakış açısı geliştirmektir (Fener, 2018, s. 491). Toplumsal hafızanın inşa edilmesinde önemli bir medya aracı olan sinema, oyunda toplumsal hafızanın inşa edilmesinde iki yönlü olarak karşımıza çıkmaktadır. Birinci yönüyle filmi izleyenler açısından film, İran işçi sınıfına dair toplumsal hafızayı oluşturmaktadır. İkinci yönüyle film gösteriminin böyle bir olayla sonuçlanması da toplum hafızasında neyin unutturulması gerektiği ile ilgilidir.



Şekil 19 Kasetler

Gösterge: Şekil 19: Kasetler

Düz anlam: Kaset

Yan anlam: Humeyni'nin İran'daki destekçilerine hitap ettiği, onları harekete geçirdiği ses kayıtlarının bulunduğu kasetler.

Görsel 19'da yer alan kasetler, Humeyni'nin ses kayıtlarının bulunduğu kasetlerdir. Kasetler, İran devrimini kitlesel olarak yayılmasını sağlayan medya araçlarıdır. Sürgünde olan Humeyni'nin konuşmalarının kaydedildiği kasetler, devrim sürecinde protestocular tarafından gizlice çoğaltılmakta ve dağıtılmaktadır. Bu kasetler hem Humeyni ve taraftarlarının birleşmesini hem de düzenlenecek eylem biçimlerini yönlendirmektedir. Ayrıca Gürakar'ın (2017, s. 16) aktardığı gibi İran Devrimi bu nedenle "Kaset Devrimi" olarak da adlandırılmaktadır.

SONUÇ

Bireyin bağlı olduğu grup ya da topluma dair hafızasının canlı tutulmasında, neyi hatırlayıp neyi hatırlamayacağını belirlemede toplumsal hafızanın inşası önemli bir yer tutmaktadır. Bu inşa, bireyin günlük yaşam pratiklerinden toplumsal varlığına kadar belirleyici, yapılandırıcı olmaktadır. Bu belirleme ya da yapılandırma medya araçları aracılığıyla gerçekleşmekte, toplumsal hafıza medya aracılığıyla inşa edilmektedir. Dijital oyunlar da toplumsal hafızanın inşa edilmesinde rol oynamaktadır.

Toplumsal hafızanın dijital oyunlarda nasıl inşa edildiğini ortaya koymak amacıyla yola çıkılan bu çalışmada, Devrim nedeniyle İran'dan ayrılan (1979 Revolution: Black Friday. Would you cooperate?, 2017) oyun tasarımcısı Navid Khonsari'nin tasarladığı 1979 Revolution Black Friday dijital oyunu göstergebilimsel olarak analiz edilmiştir. Oyun, devrimle ilgili belgeler toplanması, akademisyenlerle ve devrimi deneyimlemiş 40 İranlı ile görüşmeler yapılmasının ardından gerçek hikayeler ve gerçek kayıtlardan (kaset kayıtları, fotoğraflar) hareketle kurgulanmıştır. İran kültürü oyunda, İran'ın çay kültüründen geleneksel ekmeğine, Farsça ayrıntılarına kadar bir İranlı perspektifinden deneyimlenmektedir (Davarsi, 2016, s. 13). Belgesel film niteliğindeki 1979 Revolution Black Friday dijital oyununda (Davarsi, 2016), İran İslam Devrimi, uluslararası bir platformda dünyanın hafızasında inşa edilmektedir. Oyunun İran Devrimini, İran'ın gündelik yaşam pratikleri, özel günleri, inanç profili, yönetim biçimi, politik imgeleri, devrimin dinamikleri, katılımcı profilleri, medyanın devrim sürecindeki konumu olmak üzere tüm yönleriyle oyuncuya simülasyon ortamında yaşatmakta olduğu görülmüştür. Oyun, devrime giden süreçte yaşanan kırılma noktalarını temel alarak gerçeklerden hareketle kurgulanmıştır. Devrim öncesi ve sonrası süreci yaşamış kişilerden elde edilen gerçek fotoğraf ve video kayıtlarının oyun içine yerleştirilmesiyle inşa edilmek istenen toplumsal hafızanın da gerçeklik temeline oturtulduğu görülmüştür. Çalışmanın kuramsal kısmında Assmann, Halbwachs ve Connerton'a atıfla ifade edilen toplumsal hafızayı canlandıran ölümlerin anılması, giyim biçimleri, bedensel pratikler, bayramlar gibi uygulamaların, oyunda toplumsal hafızanın inşası için işlevsel olarak kullanıldığı görülmektedir. Yas protestoları, toplu namazlar, portre resimlerin yakılması, Nevruz kutlamaları hem İranlılar hem de uluslararası olarak oyunu deneyimleyen herkes için İran kültürüne dair toplumsal hafızanın inşa edilmesinde işlevsel göstergeler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışma dijital oyunların toplumsal hafızanın inşasındaki işlevselliğine odaklanmış ve oyuncu deneyimlerini kapsam dışı bırakmıştır. Bu

nedenle çalışmada incelenen oyun gibi hikayesi gerçekleşmiş toplumsal olaylardan oluşan dijital oyunlarda toplumsal hafızanın nasıl inşa edildiğini oyuncu tercihleri ve alımlamalarına odaklanarak ortaya koyan çalışmalara da ihtiyaç olduğu düşünülmektedir.

EXTENDED ABSTRACT

Individuals don't only act according to their daily needs, habits and activities but also have other practices that depend on their commitments as a member of a social group or society. These practices are carried out according to the cultural aspect of the individual, unlike basic life activities such as shelter and nutrition. For example, official holidays are based on the historical background of a society in which an individual lives, religious rituals of a group (such as worship, religious holidays, religious ceremonies), traditional patterns and forms that are reflected in clothing etc. As far as they may seem, all these daily life activities can be accepted as a union of a part of a big socialization process. The feeling of belonging to a society and the whole socialization process also affects the collective memory of the individual; because society is assumed to be called as a structure in which all these practices are being reconstructed. The construction of the individual's collective memory is remembered through literature such as epics and novels. On the other hand, media products play an important role in remembering via movies, TV serials, music, news and digital games. Media products point out to the things that need to be remembered from the past and warn every individual to keep the specific information of the past in mind as long as possible. Media can be observed as a reminder in many kinds of different ways. This can sometimes be a television serial or a movie about the past. Sometimes a news can bring light to a historical development that has happened in the past but still has an important meaning for the society, and sometimes even a digital game can reconstruct a period in a simulated environment which can connect the past to the present.

One of the aims of the culture of remembering is focused on the thought of social responsibility which is based on the question of "What should not be forgotten?". In the meantime, we also have to accept the fact that there is no social community that does not have a culture of remembering. Time is an important element for the culture of remembering; The past only emerges as long as someone or something is related to it. So this means that it is reconstructed by remembering (Assmann, 2018, s. 38-40). The past can affect the present through remembering. The past, whose connection with the present

is kept alive through remembering, is together with the present by the construction of the collective memory about itself. Starting from this point view, a digital game called “The 1979 Revolution Black Friday”, which is developed by an Iranian-Canadian game designer Navid Khonsari is taken as a case study. The aim of this study is to examine how the Iranian Islamic Revolution is simulated and being reminded and revived through this game which would give insight knowledge about how the collective memory of Iran and the revolution is being constructed by analyzing the indicators in the game. The importance of this study is that it can be accepted as the first study that examines “The 1979 Revolution Black Friday” digital game, which is developed by independent game designers, so that the Iranian Islamic Revolution can be re-enacted as a series of events that attracted the world's attention in both international and national memories as it is translated to 7 languages. In addition, the importance of the study stems from the fact that the 1979 Revolution Black Friday digital game was not examined in the context of building collective memory before. It is thought that the study will contribute to the related field since there are very few studies on the construction of collective memory in digital games in Turkish literature as well.

In this study, in which the qualitative research method is adopted, it has been assumed that digital games as a media product play a role in the construction of collective memory to activate emotions about social events. 1979 Revolution Black Friday digital game has been analyzed based on Roland Barthes's denotation and connotation conceptualizations semiotically in 4 categories: These categories are daily life, religion, politics and media. This study focuses on how the narrative of the game is constructed through signs in the construction of collective memory. However, the user/player experiences and preferences are excluded from the scope of this study.

It has been seen that the game makes the Iranian Revolution being experienced in a simulation environment with all aspects of Iran's daily life practices, special days, the main concept of the belief system, how the regime works, political images, dynamics of the revolution, profiles of the participants, and the position of the media during the revolution. The game is based on the breaking points experienced in the process leading to the revolution and on the facts. It has been seen that the collective memory that is intended to be constructed by real photographs and video recordings obtained from people who have experienced the pre-revolutionary and post-revolutionary period which serves to form an impression of the truth.

In the theoretical part of the study, it is seen that practices such as the commemoration of the dead, the styles of clothing, bodily practices, holidays, which revive the collective memory expressed with reference to Assmann, Halbwachs and Connerton, are functionally used for the construction of collective memory in the game. Mourning protests, mass performing prayers, burning portraits and Nowruz celebrations appear as functional indicators in the construction of a collective memory of Iranian culture for both Iranians and all of those who experience the game.

KAYNAKÇA

- 1979 *Revolution: Black Friday. Would you cooperate?* (2017, March 29). ACMI: <https://www.acmi.net.au/stories-and-ideas/1979-revolution-black-friday-navid-khonsari/> adresinden alındı
- Afary, J., ve Anderson, K. (2012). *Foucault ve İran Devrimi toplumsal cinsiyet ve İslamcılığın ayartmaları*. (M. Doğan, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Anden-Papadopoulos, K. (2017). Yurttaş kamera tanıklığı: 'Dolayımlanmış kitle öz-ietişim' çağında bir bütün halinde toplanmış siyasi muhalefet. H. Hülür, ve C. Yaşın (Dü) içinde, *Yeni medya geleceğin gazeteciliği* (s. 286-310). Ankara: Ütopya Yayınları.
- Assmann, J. (2018). *Kültürel bellek eski kültürlerde yazı, hatırlama, politik kimlik* (3 b.). (A. Tekin, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Axworthy, M. (2020). *Devrimci İran İslam Cumhuriyeti'nin tarihi*. (A. Karatay, Çev.) İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Babaei, F., ve Koday, Z. (2021). Kültürel Turizmin gelişimi ve İran'daki rolü. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 25(4), 1782-1792.
- Bakar, H., ve Budak, E. (2021). Toplumsal belleğin oluşmasında medyanın rolü üzerine bir inceleme: 32. Gün Belgeselleri örneği. *Selçuk İletişim*, 14(3), 1287-1310. doi:<https://doi.org/10.18094/josc.870011>
- Barthes, R. (2005). *Göstergebilimsel serüven* (4 b.). (M. Rifat, ve S. Rifat, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Başaran İnce, G. (2010). Medya ve toplumsal hafıza. *Kültür ve İletişim*, 13(1), 9-29.
- Biçer, S., ve Şener, Y. (2020). Postapokaliptik temalı video oyunlarında öteki'nin inşası: Metro 2033 adlı dijital video oyununun göstergebilimsel analizi. *Erciyes İletişim Dergisi*, 7(2), 1101-1125. doi:<https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.724809>
- Binark, M. (2009, Temmuz 27). *Kapitalizmin ideal tür metası olarak dijital oyunlar ve Türkiye'deki durum*. Dijital Oyun Kültürü: <https://dijitaloyun.wordpress.com/2009/07/27/kapitalizmin-ideal-tur-metasi-olarak-dijital-oyunlar-ve-turkiye%e2%80%99deki-durum/> adresinden alındı
- Chelkowski, P., ve Dabashi, H. (2018). *Bir devrimi sahnelemek İran İslam Cumhuriyeti'nde propaganda sanatı*. (A. Birer, Çev.) İstanbul: The Kitap Yayınları.

- Connerton, P. (2019). *Toplumlar nasıl anımsar?* (3 b.). (A. Şenel, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Coşkun, Ö. (2020). Dijital oyunlarda propaganda: "Call of Duty World War 2" oyununun incelenmesi. *Yayımlanmamış yüksek lisans tezi*. İstanbul Aydın Üniversitesi.
- Çelenk Özen, S. (2010). Bir bellek mekanı olarak televizyon: Bu kalp seni unutur mu? *Mülkiye Dergisi*, XXXIV(269), 171-197.
- Davarsi, P. (2016). Empathy, perspective and complicity: How digital games can support peace education and conflict resolution. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259928> adresinden alındı
- Deniz, A., ve Öksüz, M. (2017). Ankara'daki İran restoranları: Kültürel kimlik üzerine etnografik bir araştırma. *Coğrafi Bilimler Dergisi*, 15(2), 167-185. doi:https://doi.org/10.1501/Cogbil_0000000187
- Dönmez, A. (2012). Savaş temalı dijital oyunlarda egemen ideolojinin temsili. *Yayımlanmamış yüksek lisans tezi*.
- Ercansungur, D. O., ve Talimciler, A. (2020). Dijitalleşme ve tüketim: Metadan mecraya dijital oyunlar . B. Kayıhan (Dü.) içinde, *Dijital Çağda Kitle Kültürü Eğlence ve Sanat* (s. 337-368). Ankara: Ütopya Yayınları.
- Erdem, N., ve Karakaya, M. (2020). Geleneksel kapak ekmeği üretimi . *Journal of the Institute of Science and Technology*, 10(4), 2565-2574. doi:<https://doi.org/10.21597/jist.672942>
- Fener, H. S. (2018). Özcan Alper sineması ve toplumsal hafıza. *International Journal of Social Science*(69), 489-500. <https://jasstudies.com/DergiTamDetay.aspx?ID=7682> adresinden alındı
- Gürakar, H. T. (2017). Bir toplumsal hareketin anatomoisi: İran Yeşil Hareketi. *İran Siyaseti*, 9-21. https://www.academia.edu/7396178/B%C4%B0R_TOPLUMSAL_HAREKET%C4%B0N_ANATOMU%C4%B0S%C4%B0_%C4%B0RAN_YE%C5%9E%C4%B0L_HAREKET%C4%B0 adresinden alındı
- Halbwachs, M. (2018). *Kolektif Hafıza* (2 b.). (B. Barış, Çev.) Ankara: Heretik Yayınları .
- Halliday, F. (1992). İran Devrimi: eşitsiz gelişme ve dinci popülizm. S. Üşür (Dü.) içinde, *İran Devrimi din, anti-emperyalizm sol* (E. Sakallıoğlu, Çev., s. 9-53). İstanbul: Belge Yayınları.
- Huizinga, J. (2013). *Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (4 b.). (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İran'da Nevruz hazırlıkları* . (2021). Hürriyet: <https://www.hurriyet.com.tr/dunya/iranda-nevruz-hazirliklari-6157183> adresinden alındı
- Kılıç, N. P. (2020). Dijital oyunlarda belleğin yeniden inşası: Nusrat örneği. *Moment Dergi*, 265-286. doi:<https://doi.org/10.17572/mj2020.2.265286>
- Kula, N., ve Koluvaçık, İ. (2016). Sinema ve toplumsal bellek: Türk sinemasında Almanya'ya dış göç olgusu. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 6(15), 384-411. <https://dergipark.org.tr/pub/odusobiad/issue/27575/290213> adresinden alındı
- Matthee, R. (1996). From coffee to tea: Shifting patterns of consumption in Qajar Iran. *Journal of World History*, 199-230.

- Moazami, B. (2021). *İran'da devlet, din ve devrim 1796'dan bugüne* (3 b.). (B. Bilgen, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Oğuzhan Börekci, Ü. A. (2020). Tarih bilinci ve kültürel bellek inşası bağlamında bir analiz: Fatih İstanbul kapılarında. Ü. A. Börekci, F. E. Göze ve G. Işık (Dü.) içinde, *Geçmişten günümüze toplumsal hafıza anlatı türleri ve ritüeller üzerinden analizler* (s. 1-29). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Sontag, S. (2011). *Fotoğraf Üzerine* (2 b.). (O. Akinhay, Çev.) İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Tekin, A. (2017). *Şehname'nin kadim dostu İran çayı*. Gazete duvar: <https://www.gazeteduvar.com.tr/hayat/2017/01/01/sehnamenin-kadim-dostu-iran-cayi> adresinden alındı
- Umunç, C. (2021). Yapısalcılık, göstergebilim ve medya. Ö. Özer (Dü.) içinde, *Eleştirel medya kuramları* (s. 263-292). Ankara: Sıyasal Kitabevi .
- Yenğın, D. (2010). Dijital oyunlarda şiddet kavramı. *Yayımlanmamış doktora tezi*. Marmara Üniversitesi.
- Zolfaghari, M., Ardebili, S. M., Asadi, G. H., ve Larijani, K. (2015). Evaluating the effects of sourdough, bakery yeast and sodium bicarbonate on texture, volatile compounds and staling of barbari bread. *Hacette Journal of Biology an Chemistry*, 43(4), 283-293. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/hjbc/issue/61899/926268> adresinden alındı