

# AÇLIK OYUNLARI'NIN POLİTİK PSİKOLOJİSİ

Ulaş Başar Gezgin <sup>1</sup>

*Açlık Oyunları* serisindeki -*Açlık Oyunları* (The Hunger Games, Ross, 2012), *Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak* (The Hunger Games: Catching Fire, Lawrence, 2013), *Açlık Oyunları: Alaycı Kuş – Bölüm 1* (The Hunger Games: Mockingjay - Part 1, Lawrence, 2014) - devrim selâmı (üç parmaklı selâm), bugün Tayland'da askeri yönetime karşı direnen gençlerin simgesi olmuş durumda. Kamusal alanda bu selâmı vermek, gözaltı nedeni olabiliyor (Bangkok Post, 2014).



Tayland'da 'Açlık Oyunları'nın kimi gösterimleri siyasal nedenlerle iptal edilmiş durumda (the Guardian, 2014). Üç parmak, 2014 Hong Kong protestolarında da görüldü (Ong, 2014). İşte tam da bu nedenle, *Açlık Oyunları*, politik psikoloji açısından incelenmeyi fazlasıyla hak ediyor. Bunun için içerik bağlamında başka

<sup>1</sup> [ulasbasar@gmail.com](mailto:ulasbasar@gmail.com)

nedenler de var elbet; ancak, *V for Vendetta* (Mc Teigue, 2006) kadar olmasa da, *Açlık Oyunları*'nın en azından Asya'da bir kült film statüsüne yükseldiğini söyleyebiliriz. *V for Vendetta*, maskeleriyle hayata dokundu; dünyanın tüm kıtalarında isyanın simgesi oldu. *Açlık Oyunları* da böyle bir potansiyel taşıyor.

## 1. Giriş

*Açlık Oyunları*'nın diyarı Panem, 13 bölgeden (başlarda 13. bölgenin daha sonra ortadan kaldırıldığı söyleniyor) ve başkent Capitol'den oluşuyor. Her bir koloniden bir kız bir erkek, tuzaklarla dolu ormanlık bir alanda birbirleriyle ölümüne dövüştürülüyor. Sağ kalan kazanır. Kazanan hangi bölgedense, o bölge yıl boyu ödüllendirilir. Bu da, her bir bölge için sosyal psikoloji açısından grup tutkalı sağlıyor. Mazlumları dövüştürerek asıl zalimi unutturmuş oluyorlar; ne kadar unutulmuş o kadar ödül... Her bir bölgenin kazanmak için % 8,3 (1/12) şansı var; bu, piyangodan para çıkmasından kat kat yüksek bir olasılık. Demek ki oyunlar, bir tür bahis gibi, doğru ata oynayanlara, daha doğrusu, doğru koloniden olanlara fayda sağladığı ölçüde, seçilen savaşçılarla özdeşleşme sürecini de güçlendiriyor.



'Panem' adı bile, ekmek (panem) ve sirk (circenses) ile idare ve ıslah edilen Romalılara gönderme (Tartışma Rehberi, 2015). Açlıkla ıslah edilen Panemliler, **Foucault**'nun biyopolitika kavramsallaştırmasıyla ilişkilendirilebilir. Panem yurttaşları, oyunları zorla değil coşkuyla izliyorlar. Rıza üretimi baskın. Ancak anlatının ilerleyen bölümlerinde rıza üretimi kırılmanlaşıyor. Panem'deki kapitalizm bir eğlence kapitalizmi. Diktatörlük, metaların üretimini, tüketimini ve dağıtımını sıkı bir kontrol altında tutmakla kalmıyor; yurttaşların boş zamanlarını da oyunlarla metalaştırıp bedavaya satın alıyor.<sup>2</sup> Diğer bir deyişle oyunlar, aynı zamanda, 24 saatlik kontrolün ana güvencelerinden biri olarak karşımıza çıkıyor. **Brecht**gil bir bakış, bize açlık oyunlarının dış bağlamını da anımsatıyor. Dış bağlam, **Açlık Oyunları** filmi izleyen biz izleyicilere karşılık geliyor. **Açlık Oyunları**'nın kendi içindeki Panem yurttaşlarına karşılık gelen iç bağlamın biz izleyicilere karşılık gelen dış bağlamla hangi düzeylerde benzeşip farklılaştığını eleştirel bir açıdan düşünmemiz gerekiyor. Tayland ve Hong Kong örnekleri, bu açıdan, daha büyük bir anlam kazanıyor.

**Açlık Oyunları**, distopik omurgasıyla, **Metropolis** (Lang, 1927), **1984** (Radford, 1956), **Fahrenheit 451** (Truffaut, 1966), **Maymunlar Cehennemi** (Reeves, 2014), **Cesur Yeni Dünya** (Brinckerhoff, 1980), **Cesur Yeni Dünya** (Libman&Williams, 1998), **Matrix** (Lana&Lilly Wachowski, 1999), **Azınlık Raporu** (Spielberg, 2002), **V for Vendetta**, **Bölge 9** (Blomkamp, 2009), **Ölümcül Kaçış** (Ball, 2014) gibi filmlerle çeşitli benzer öğelere sahip. Ancak, aynı zamanda, **Sinbad** filmlerinde de görülen "canavar kurban istiyor" izleğiyle, **Grimm Kardeşler** (Gilliam, 2005) ve **Şirinler** (Gosnell, 2011), **Şirinler 2** (Gosnell, 2013) gibi masal-filmlerle de ya da masalsı filmlerle de benzeşiyor. Bu kesişmenin üçleme kitabın daha ziyade bir ergen ve genç romanı olarak kurgulanmasından ve filmin ise özellikle genç yetişkinlere yönelik olmasından kaynaklandığı ileri sürülebilir. Öte yandan, "kurban isteyen canavar" anlatılarında, sözcüğün iki anlamıyla kahraman ortaya çıkana kadar kurbanlara ne olduğunun ayrıntılarını görmüyoruz. Kurbanlar sessizce gözden kayboluyor; **Açlık Oyunları**'nda ise, güçsüzün elenmesi bir şova dönüştürülmüş durumda. Hepsinin ötesinde, romanın ve filmin, bir Japon romanı/filmi olan **Ölüm Oyunu** (Battle Royale, Fukasaku, 2000) ile olan aşırı benzerliğini not etmeli.

---

<sup>2</sup> Kapitalizmin boş zamanları metalaştırıp kazanca çevirmesini kuramsallaştıran Dallas W. Smythe'in bu konudaki bir metni için bkz. Smythe, 1981.



## 2. Panem'in Politik Psikolojisi

*Açlık Oyunları* üçlemesi (kitap ve film olarak) bir psikoloji dersinin konusu olmuş durumda. Dönem boyunca *Açlık Oyunları*'ndaki gelişim psikolojisi inceleniyor (bkz. UCSC, 2015). Ele alınan konular arasında, açlık ve yoksulluk, medya etkisi, zulüm ve ayrıcalık, toplumsal kimlik gelişimi, savaş ve şiddet, dayanaklılık ve direniş gibi kavramlar var. Bu bağlamda incelenen bir diğer nokta, "Panem'de çocuk, ergen ve genç olmak" (UCSC, 2015). Medyanın izleyiciler üzerindeki etkileri bağlamında konuşulacak çok şey var. Ancak, *Açlık Oyunları*'nda medya yalnızca bir izleyici-etkileyici aracın ötesinde, ünlü-üretme işleviyle de karşımıza çıkıyor. Katniss'in (**Jennifer Lawrence**) 'herhangi biri'nden bir ünlüye dönüşüm sürecine tanık oluyoruz. Fakat gerçek hayatta, ünlülerden nadir olarak devrimci kahramanlar çıkıyor.

Ayrımcılık ve zulüm, diğer anahtar sözcükler. Ayrımcılığı demokratik görünümlü toplumlarda görüyoruz; zulüm ise, egemen güçlerin "vitrinde demokrasi görünsün" gibi bir dertlerinin olmadığı durumlarda karşımıza çıkan bir olgu. Kimi durumlarda ikisinin iç içe geçtiğini de görüyoruz. Ayrımcılık, "münferit bir vaka", "birkaç çürük elma" gibi resmi açıklamalarla geçiştirilebilir; zulüm ise öyle değil, çünkü o daha bariz ve daha sistematik. Bu açıdan, *Açlık Oyunları* aynı zamanda Katniss'in siyasal bilinç kazanma öyküsü. Aslında bu düzenin zulüm düzeni olduğunu anlamasıyla, herhangi bir *Survivor* tarzı vahşi doğada sağ kalma anlatısı, bir siyasal başkaldırı anlatısına evrilerek gürül gürül akıyor. Büyük birader olgusunu da düşünürsek (Foucault'nun 'panopticon' kavramsallaştırmasına bağlanabilir), aslında tüm Panem'in bir vahşi doğa sahası

olduğunu Katniss'le birlikte biz de seyirciler olarak hissediyoruz -*Truman Show* (Weir, 1998) filmine benzer bir şekilde-. Ergenlerin medya ile ilişki içinde gelişimi de dikkate değer bir diğer konu. Bu gelişim süreci, normal olanı ya da topluma normal geleni belirleme gücünü elinde bulunduruyor. Öte yandan, bu distopyada sosyal medya kullanımının yokluğu dikkat çekiyor. Ünlülük, az sayıdaki etkileşim örneği dışında (örneğin, sete mesaj ya da armağan iletme) biz (izleyiciler) ve onlar (gücü elinde tutan politika-medya kompleksi) asimetrisinde ilerliyor. İsyan da, bugünlerde düşünüldüğü gibi, mobil medyanın kolaylaştırıcılığında değil, videoların ve stüdyoların statikliğinde örülüyor.



*Açlık Oyunları*, çoklu kimlikler açısından da incelenebilir. Filmdeki tüm bireylerin bir uyrugu var ve bir de yerel aidiyeti. Bunların üstüne toplumsal cinsiyet, iktidar-yanlısı, iktidar-karşıtı vb. kimlikler biniyor. Bu kimliklerin birbirleriyle ilişkili biçimde nasıl geliştiğine ilişkin çok sayıda araştırma var. Bu araştırmalardan çıkan sonuçlardan biri, bireylerin, vatandaşlık ve etnik aidiyet ekseninde farklı tipolojilerle açıklanabileceği. Şöyle ki, kimi bireyler için, vatandaşlık, etnik aidiyetin üstüne çıkmışken; diğerleri için tam tersi. İki aidiyeti eşit olarak taşıyanların yanında, kendini ne bir vatana ne de bir etnik yapıya bağlı hissedenler de söz konusu. Böylece, dört tip birey ortaya çıkıyor ki, bunların örneklerini *Açlık Oyunları*'nda görüyoruz. Toplumsal cinsiyet rolleri de bir diğer konu. Panem'de kadınların erkeklerle çoğunlukla eşit olarak konumlandıklarını

görüyoruz. Kendilerine biçilmiş rolleri kabul etmeyen kadınlar söz konusu ve cinsel farklılıklar geri plana atılmış durumda. Baş karakterin kadın olması dolayısıyla, ataerkil toplum eleştirisi bekleyebilirdik filmde; ancak böyle bir eleştiriye göremiyoruz. Ek olarak, cinselliğin, anlatının merkezindeki aşk ilişkisinde olduğu gibi, büyük oranda tensel olmayan bir hatta ilerlediğini not edelim. Bu, romanın çocuklar ve ergenler için yazılmış olmasına bağlanabilir.

Savaş ve şiddet, olumlu ya da olumsuz bir dönüştürücü olarak işlev görür. Oyunlarda şiddetin birçok formunun sıradanlaştığını görüyoruz. Şiddet karşısındaki temel ikili tepki, kaçmak ya da kalıp mücadele etmek olarak anılır. Anlatıda iki seçeneği de görüyoruz. İki seçenekte de, bireyler ve topluluklar travmatize olabilir ya da daha sağlıklı tepkiler geliştirebilirler. Travmatize olmak doğaldır, insanidir ama sağlıklı değildir. Filmde bu doğal olasılığın yeri olduğu söylenemez. Katniss'i bilinçlendiren, kendi yaşadığı ya da tanık olduğu şiddet. Fakat şiddetsiz bir toplumu salık vermiyor **Açlık Oyunları**; devrimci şiddeti işliyor. Aynı zamanda, oyunların katılımcıları, Panem çocuklarının ve ergenlerinin rol modelleri oluyorlar. Herkes onlar gibi ünlü olmak, dövüşerek ölmek istiyor; sağ kalmaksa düşük bir olasılık. Bu durum, dinsel-milliyetçi türden şehitlik kavramsallaştırmasıyla ilişkilendirilebilir. Önemli bir fark ise şu: Filmde anne-babalar çocuklarının; aileler, akrabalarının ölümüne tanık oluyor ve yas doğal karşılanmıyor. **Baudrillard**'ın Körfez Savaşı'nda medya etkileriyle ilgili çözümlenmeleriyle koşut olarak (örneğin simulakr kavramı, bkz. Yüksek, 2013), Spartacus'ün yalnızca ölümüne dövüştürülmediği, aynı zamanda ölümüne dövüştürüldüğü için -daha doğrusu ölümüne dövüştürülmesi sayesinde- izlendiği ve izletildiği bir çağdayız. Buna ek olarak, filmde ölen de öldüren de akrabalar ya da tanıdıklar. "Din/vatan için öldü" gibi ideolojik bir düzeneğin, psikolojik bir başa çıkma aracı olarak kullanıldığını da görmüyoruz oyunlarda. Zaten odak noktası yas değil; bu da, devrim öncesinde Panem'de insan canının ne kadar değersiz olduğunu bir kez daha kanıtlamış oluyor. "Ölenle ölünmez" demeye bile gerek kalmıyor; çünkü zaten ölünmüyor ölenle. "Kalan sağlar" da "bizim değil"; onlar da Capitol'a bir dahaki sefere kurban edilecek 'kınalı kuzu'lar. Masalsı anlatılarda canavarın insana yaptığı çok daha ötesine geçiyor oyunlarda insanın insana yaptığı; gerçek hayatta da olduğu gibi.

Yukarıda belirttiğimiz gibi, bir yiğit çıkana kadar her gün bir bakire kurban edilen canavarın ya da ejderhanın hikâyesine oldukça benziyor **Açlık Oyunları**.

Yazar **Suzanne Collins** de, zaten, anlatının omurgasının esinini Eski Yunan'daki **Theseus** öyküsünden aldığını belirtiyor; bu öyküde, benzer biçimde, Atina, ceza olarak canavarlı labirente yedi kız yedi erkek göndermek zorunda, ta ki kahraman Theseus ortaya çıkana kadar (bkz. Tartışma Rehberi, 2015). Yazarın diğer esin kaynakları arasında, gladyatör filmlerine genç yaşlarda duyduğu ilgi, tatillerde asker babasıyla yaptığı eski savaş alanları gezileri ve *Survivor* tarzı programlar ile gerçek savaşlardan yapılan canlı yayınlar var (bkz. Tartışma Rehberi, 2015). Roman ve film, **Joan d'Arc** anlatısıyla da ilişkilendirilebilir (Tartışma Rehberi, 2015).



Askere ya da dağa uğurlananlarınkine benzer bir durum söz konusu, oyunlardaki uğurlamalarda. Bir kadın bir erkek, her bölgeden ölüme gönderiliyor. Ölüm hem sıradanlaştırılıyor hem de yüceltiliyor. Ezilenler birbirleriyle dövüştürüldükçe, egemenler kendilerini tazeleyip güç kazanıyor. Kandan besleniyorlar. Spartacus anlatısında olduğu gibi, ezilenler, yumruklarını birbirlerine karşı değil onları dövüştürenlere karşı sıktığında, bir umut ışığı doğuyor. Oyunlardaki isyana dek, bölgelerin birbirlerinden yalıtılmış bir biçimde yaşamaları ya da yaşatılmaları ve tek temas yollarının kavga arenası olması da buraya not edilmeli. Bu, Afro çocuk Rue'ya (**Amandla Stenberg**) yardım eden Katniss'e Rue'nun bölgesinden (11. Bölge) ekmek gönderilmesiyle kırılıyor –ki 11. Bölge halkı diğer bölgeler gibi açlıkla ıslah edilmesine ve kendisini zor

doymasına karşın gönderiyor ekmeği- ve açılan gedik, büyüüp isyana dönüşüyor. Serinin ilerleyen bölümlerinde, hapisteki liderin barış mesajları vermesi ve sık sık ekrana çıkıp pişmanlığını bildirmesi, egemen klikler içinde beklenmedik bir çatışma çıkması ve ikinci ‘adam’ın aslında isyancılara çalışması gibi örnekler, *Açlık Oyunları*’nın gerçek yaşamla ne kadar ilişkili olduğunu gösteriyor.

Oyunda başlarda kuralın değiştiği, aynı bölgeden iki yarışmacının galip gelebileceği söyleniyor; ancak, Katniss ve Peeta (**Josh Hutcherson**) sona kalınca, bu kural iptal edilip yeniden teke düşüyor. Zehirli böğürtlenleri yiyip birlikte intihar etmekte kararlı oldukları anlaşılınca, iki yarışmacı kuralı yeniden geçerli oluyor. Katniss’le Peeta’nın zehirli böğürtlen yemeye karar vermesi, böylece oyunun “sona kalan kazanır” kuralını çiğnemesi, yine biopolitika kavramı ve açlık grevleri ile ilişkilendirilebilir. İkili, bu öz-yıkımsal kararlar, diktatörlüğe karşı irade beyanında bulunmaktadır âdeti. Oyunun beklenildiği gibi oynanmaması, diktatörlüğün kabul edemeyeceği bir sonuç olarak beliriyor. Diktatörlük, kural koyma yetisini küçük ölçekte de olsa yitirmiş oluyor. Öte yandan, Katniss başta olmak üzere Panem yurttaşlarının hiç de açlıktan can çekişiyor bir görüntüde olmadığını not etmeli. Romandaki bu durum, filmde sinematografik etkileri nedeniyle es geçilmiş olabilir. Ortalama izleyici, kendine benzer birilerini izlemek ve onunla özdeşleşmek ya da en azından ilginç görünen birini üçüncü göz olarak izlemek istiyor; açlıktan kırılanları izlemek belki ondan iğrenme ya da utanma hisleri bile uyandırabilecekti.

Diğer yarışmacıların tersine, Katniss’in ‘rakip’lerini çoğunlukla vahşî ya da ağır ağır biçimlerde, yani Capitol’un istediği şov hareketleriyle öldürmemesi, oyunun şiddet makinesinin işlevleriyle oynuyor. Tümüyle duygusuz bir şov, “bizim çocuklar ne güzel öldü ya da ne güzel öldürdü” soğukluğundan arınıp duygusallaşılıyor. Bu bağlamda akla şu soru geliyor: Cinayet ne zaman mazur görülebilir ya da kabul edilebilir? Savaşlarda cinayet hangi taraftan olunursa olunsun, doğal karşılanıyor. İç savaşlar için de bu, bir ölçüde geçerli. Öldürenler suçlu mu sayılmalıdır; yoksa ‘suça mı itilmişlerdir’? Bu, aklımıza faşist toplumlardaki itaati sorunsallaştıran sosyal psikoloji deneylerini anımsatıyor.<sup>3</sup> Devlet adına ‘kurşun atan’, ölümlerden ne derece sorumludur? “Ben emri yerine

---

<sup>3</sup> Bu deneylerle ilgili 2 film değerlendirmesi için bkz. Gezgin, 2014a; 2014b; 2012.



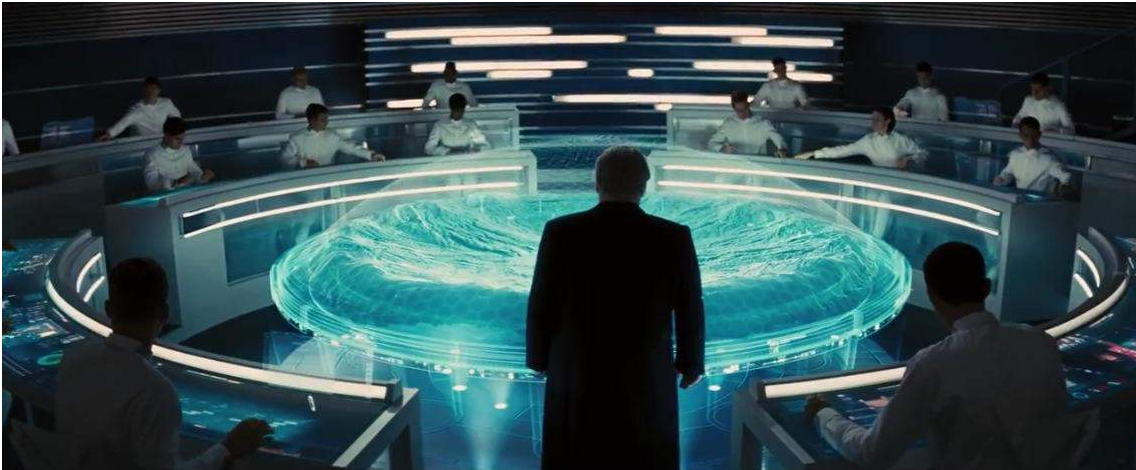
getirdim” deyip sıyrılabilir mi? Emri verenlerin yargılanmayıp emri uygulayanların kurban edildiği tam tersi örnekleri de düşünmek gerekiyor. Böylece, *Açlık Oyunları* devletın şiddet üzerindeki tekeline dikkat çekmiş oluyor. Eleştirel yazında hep dile getirildiği gibi: “Devlet adına öldürürsen kahraman; kendi adına öldürürsen katil olursun.” Elbette bu iki uç arasında kalan ataerkil cinayetler gibi örnekleri de unutmamak gerekiyor. Fakat katilin katli de söz konusu *Açlık Oyunları*’nda: ‘Muzaffer’lerin yani her yılın kazananlarının 75. Yıl oyunları için birbirine kırdırılması, bir kez kazanmanın sağ kalmak için garanti sağlamadığını gösteriyor.



*Açlık Oyunları*’nda diktatörlüğün oryantalize edilmemesini de buraya not edelim. Çeşitli filmlerde, diktatörlük, Amerika dışında, egzotik ülkelere özgüymüş gibi gösterilerek ortalama Amerikalı izleyicinin ‘dışarı’sı ile ilgili kalıplaşmış yargılarını pekiştirmek gibi bir işlev görüyor. Bu açıdan, *Açlık Oyunları*’nın **Sacha Baron Cohen**’in *Diktatör* (Dictator, 2012) filmiyle karşıtlığı incelenebilir. Filmdeki diktatörün ABD’ye yönelik eleştirileri bir ölçüde geçerli olsa da ve filmin genel tonunda ABD’ye yönelik eleştiriler esirgenmese de genel hatlarıyla doğuya özgü bir olgu gibi sunuluyor diktatörlük. *Diktatör* filminde. *Büyük Diktatör*’de (The Great Dictator, **Chaplin**, 1940) ise bu oryantalizasyon çabasını görmüyoruz (bkz. Gezgin, 2014c). Ayrıca, distopyalar, kimi zaman bilinçli ya da bilinçsiz olarak ‘izleyiciyi korkutma’ sonucu doğurabilecekken (örneğin, ‘Tehlikenin farkında mısınız?’ ifadesi), “çok şükür bizim durumumuz yine de iyiymiş” de dedirtebiliyor. Distopyada betimlenen toplum, ortalama

izleyicinin ait olduđu toplumdun cođrafi ya da tarihi olarak ne kadar farklı olarak algılanıyorsa, bu “çok Őükür yine iyiyiz” iletisi güçlendirilmiş oluyor. Böylece distopya, tam tersi bir sonuç doğuruyor: Bugünkü toplum yapısının, yolunda gitmeyen bütün yanları göz ardı edilerek aklanması... *'Açlık Oyunları'*nda dış düşmanın olmaması da politik psikoloji açısından bir diğer dikkat çekici nokta. Falanca bahaneyle işgal edilen düşman ülkeler yok *'Açlık Oyunları'*nda. Capitol, kendi halkına düşman. Kendi halkından düşman yaratmış. Oysa, dış düşmanlar, muhafazakarların 'birlik ve beraberlik' aygıtı için muhteşem bir tutkal işlevi görüyor.

Filmin politik psikoloji açısından anahtar sözcüklerinden ikisi, algı yönetimi ve propaganda. Adaletsizliđi adalet, katliamı başarı, açlıđı tokluk olarak sunma sanatları ve sporları... *Açlık Oyunları'*nda Ayaklanma Polisi'ne (diđer adıyla 'Çevik Kuvvet') 'Barış Gücü' denmesi de, bunun bir diđer örneđi. Bu açıdan, **Orwell** romanlarıyla benzerlikler belirginleşiyor. Kişinin özel yaşamının kamusal yaşamla iç içe geçmesi, *Açlık Oyunları'*nda işlenen bir diđer izlek. “Neyi kameralar için yapıyoruz, neyi kendimiz için yapıyoruz?” gibi sorular öne çıkıyor. Çağımızda, yalnızca internet ve cep telefonları üzerinden deđil ayrıca çok azı kamuya açık olan MOBESE kameraları üzerinden kurgulanan gözetim toplumunun bizi biz olmaktan ne ölçüde çıkardığı, düşünmeye deđer bir nokta.



En mahremin bile dinlenip görüntülenebildiđi bu çağda, “paranoyak olmam, takip edilmediđim anlamına gelmez” sözünü anımsıyoruz.<sup>4</sup> Panem yurttaşları, yalnızca yarışmacı olarak arenada gözetlenmiyorlar; her yerde gözetleniyorlar, ta ki isyan edip gözetimin ve denetimin dışına çıkana kadar. Arena, kamuya açık bir

<sup>4</sup>Devletlerin satın aldığı gözetim yazılımlarına ilişkin son gelişmelerle ilgili olarak bkz.Mater, 2015.

MOBESE'ye benziyor, Taksim'i ve başka birçok noktayı turistik amaçla gözetleyen belediye kameraları gibi (bkz. İBB, 2015). Panem'in genelindeki gözetim ise, ülkenin sıradan bir yurttaşı olarak istisnai durumlar dışında erişemediğimiz ama her saniye her saniye kaydımızı tutan MOBESE kameralarına karşılık geliyor.

Yetmiş beşinci yıl oyunları sonunda Katniss, arenanın gözetim sistemini çökertiyor ve uyandığında kendini bir hava aracında buluyor. Oyun kurucu Plutarch Heavensbee'nin (**Philip Seymour Hoffman**) de Capitol'e sızan gizli bir isyancı olduğunu öğreniyoruz böylece. Belki de bu anın iletisi şu: Halk isyanları ancak iktidarın dışına itilmiş eski muktedirlerin desteğiyle zafere ulaşabilir. Halkın örgütlenmesi yetmez; isyanın devletin seçkinleri içinde de bir karşılığı olmak durumundadır. İşte bu, çok tartışmalı. Oyunlar, siyaset felsefesindeki ve politik psikolojideki insan doğası tartışmalarına da bağlanabilir. Söz konusu olan, "İnsan özünde iyidir" (örneğin **Kropotkin**) ile "özünde kötüdür" (örneğin, vaftizle ilk günahı temizlemeyi amaçlayan Hıristiyan öğretisi ve diğerleri) arasındaki karşıtlık. İnsanları hayvanlaşmaları beklenen vahşi bir ortama koyuyorlar, yine de dayanışma galip geliyor. Çünkü aslında başka yol yok. İnsanımsı ataları tarih öncesi çağlarda insana dönüştüren de büyük doğa güçlerine karşı dayanışma olmuştu.

**Açlık Oyunları**, yalnızca politik bir distopya değil, teknolojik bir distopya olarak da değerlendirilebilir. Öldürmek için ve ölümleri izlemek için ileri teknoloji ürünlerinin geliştirildiğini, bunun tam tersine, yaşatmak yolunda pek de bir ilerleme kaydedilmediğini görüyoruz. Bir de, yanan etek örneğinde olduğu gibi şov teknolojileri öne çıkıyor. Oyunlarda genetiğiyle oynanmış çokça organizma var. Romanda uzun uzun anlatılan bu yeni türler, film dilinin kısıtlamaları nedeniyle ayrıntılı olarak verilemiyor. Arenada yarışmacıların üstüne sürülen hayvanlar, hep genetiğiyle oynanmış varlıklar. Daha yırtıcı, daha ölümcül yapılmış vahşi yaşam formları. Hayvanlıktan çıkıp savaş makinelerine dönüştürülüyorlar, yarışanlar için de geçerli olduğu gibi.

Öte yandan, **Açlık Oyunları**, yukarıda belirtildiği gibi, bir dayanışma, bir umut, bir empati filmi. İnsanların bir araya gelince harikalar yaratabileceğini muştuluyor film. Bu muştulama, Katniss'in hem sınıfsal hem etnik olarak ezilen bölgeden gelen Rue ile ilişkisiyle başlıyor ve onun ölümüyle perçinleniyor. Ünlü sözde olduğu gibi, "dünyayı güzellik kurtarıyor, bir insanı sevmekle başlıyor her şey". Önce kız kardeşini, sonra mazlum çocukları (Rue), sonra hemşehrisini ya da

bölgedaşını (Peeta) ve sonra tüm halkları... Dayanışma tutkalı, direnişlerde ve isyanlarda ölümlerle daha da yapışkanlaşır ve farklı kesimlerden insanları birbirine bağlar. Ölümler çelişkileri derinleştirir. Aslında, Capitol makinesinin çarklarına duygu ve dayanışma çomağının sokulması, Katniss'in oyuna kız kardeşi yerine katılmasıyla başlıyor. Anlatının ilerleyen uğraklarında bu kişilik örüntüsünün yinelenerek kendini daha belirgin duruma getirdiği anlaşılıyor. Katniss, korku ve kaygı dışındaki duyguların sıfırlandığı bir distopyada hâlâ bizden olana, izleyiciye benzer olana, duygu ile mantık karışımı olana işaret ediyor. Katniss'in Rue ile dayanışması ve onun cenazesini çiçeklerle donatması, Rue ile aynı bölgeden olan Thresh'in (**DayoOkeniyi**) ilerleyen günlerde onun hayatını kurtarması sonucunu doğuruyor. İyilik yap, denize at. Bu, toplumsal bilimlerdeki amaçlanan ve amaçlanmayan sonuçlar ayrımına da karşılık geliyor 'kelebek etkisi'ne de. Hayatta aldığımız, o an basit görünen kararın büyük ve beklenmedik sonuçları olabiliyor.



Bu anlayışın ölümlü ve korkunç biçimlerine ise, kimi Suriye Savaşı canlı yayınlarında karşılaşıyoruz. Türkiye'nin her yerinden gençler ve hatta yaşlılar, Suriye'de değişik saflarda çarpışıyor, ölüyor, öldürüyor. Türkiye'den de ölümlerin olmasının ötesinde, Suriye ve Irak başta olmak üzere emperyalist güçlerin Balkanlaştırdığı ülkelerden gelen vahşet fotoğrafları ve videoları, kendini bu coğrafyalardan ayıksı görenler için, sıradan olaylara dönüşürken; bu

coğrafyalarla Türkiye arasındaki sürekliliği görebilenler için dehşet uyandırıyor. *Açlık Oyunları*'nda ise bu iki tür izleyici arasında ayırım, ortadan kalkmış durumda; çünkü 'oyun', 'büyük birader'in gözünün ve kulağının olduğu yerlerde, yani her yerde. Filmde 12-18 yaş aralığı, 18 yaşından büyük olanları, doğrudan müdahil olmaktan kurtarıyor; ama bu, oyunların sonuçlarından etkilenilmeyeceği anlamına gelmiyor.

### 3. Roman ve Film Olarak *Açlık Oyunları*

*Açlık Oyunları* roman ve film olarak karşılaştırıldığında, ilk akla gelen yorum, birçok benzer uyarlamada olduğu gibi, herhâlde, filmin kitaptan daha yavan olduğu biçiminde olacak.<sup>5</sup> Örneğin, alaycı kuşların hikâyesini (kayıt almak için yapay olarak üretilen kuşlarla doğal kuşların çiftleşmesinden oluşmaları ve bu melez kuşların Capitol'un kontrolü ve isteği dışında ortaya çıkmış olması) filmde görmüyoruz. Dolayısıyla, Cinna'nın (**Lenny Kravitz**) yetmiş beşinci yıl oyunları için Katniss'in giysisini 'alaycı kuş' izlekli olarak tasarımının önemi de filmde tam anlamıyla verilemiyor. Fakat filmde romanın tüm ayrıntılarını yansıtması elbette beklenemez. Zaten roman dili ile film dilinin yapısal ve teknik farkları, böyle bir birebirliğe izin vermeyecektir. Roman okumak yerine film izlenmez, daha doğrusu izlenmemelidir. Roman ve film, birbiriyle bağlantılı; ancak yine de ayrı ayrı değerlendirilmeli. Filmde iyilik timsali olarak görülen Katniss ve isyancılara, roman üçlemesinin sonlarında daha eleştirel ve dengeli bir bakış atıldığını görüyoruz. Diğer bir deyişle, film üçlemesi (henüz gösterime girmemiş olan 4. filmi dışarıda bırakırsak), daha çok siyahla beyazın kavgası gibi kurgulanırken; romanda, çeşitli renkler ve renk değişimleri söz konusu. Anarşist alt-metin, film üçlemesindeki bitirişle, şimdilik komünist bir anlatıya dönüşmüş durumda. Yazarın sistem eleştirisi de, film üçlemesinde, her tür otoriteyi kapsamak yerine yalnızca Capitol zulmüne doğru daraltılarak evcilleştirilmiş durumda. İsyancıların iktidarı alma sürecinde isyan ettikleri hükümete benzemeye başlaması ("savaşan taraflar zamanla birbirlerine benzerler" sözünü anımsayalım) gibi can alıcı izlekleri ve onun taşıdığı siyasal umutsuzluğu film

---

<sup>5</sup> Bu çalışmada *'Açlık Oyunları'* film üçlemesine odaklanılıyor; öte yandan, roman üçlemesinin toplumsal eleştiri bağlamında üst düzey ve kapsamlı bir çözümlemesi için bkz. Hamre, 2013; benzer izlekli romanlarla karşılaştırma yapan bir diğer çözümleme için bkz. Murtaugh, 2012.

üçlemesinde göremiyoruz; bakalım 4. filmde görebilecek miyiz... “Devrim için etik dışı yollar da mubahtır” diyen Makyavelist ve pragmatik devrimci kliği ile “zafer gecikebilir ama ilke ve değerlerimize sadık kalmalıyız” diyen idealist devrimci kliği arasındaki çekişmeyi de görmüyoruz film üçlemesinde.

Belki de, okura göre daha az eleştirel bir hedef kitle olarak tariflenebilecek olan izleyici kitlesi için böylesi daha mantıklı. Herkes roman okumaz; ama herkes film izleyebilir. Romanın olumlu anlamdaki karmaşık yapısı, belki de, ortalamada daha düşük bir düşünsel donanıma sahip olan izleyici kitlesine ağır gelecekti; “bir film izledim, hiçbir şey anlamadım” ya da “bir filmi izlemeye çalıştım; izlemek için kendimi zorladım ama olmadı” hanesine yazılacaktı **Açlık Oyunları**, romandaki ağırlığıyla beyaz perdeye yansıtılsaydı. Genel izleyici kitlesine umut lâzım; iyiler, sonunda kötülerini yenecek ki herkes rahatlayacak; ancak bir yazınsal tür olarak romana ilişkin ne böyle bir işlev var ne de böyle bir beklenti var. Hatta film kıvamındaki bir basitlik düzeyindeki romanlar ciddiye alınma sorunu bile yaşayabilir. Filmlerdeki bu açık uçlu ama romanla karşılaştırıldığında görece mutlu olan son, film üçlemesinin (en azından 4. film gösterime girene kadar) tümüyle distopik olmadığını, belli bir ölçüde distopyadan ütopyaya geçiş anlatısı olduğunu gösteriyor. Roman, film üçlemesine göre daha distopik.

Yukarıdaki karşılaştırmanın ana eksenini, dördüncü filmin gösteriminden sonra gözden geçirilmek ve güncellenmek durumunda. Dördüncü filmde romanın son bölümlerindeki eleştirelilik sunulacak mı göreceğiz. Bu eleştirelilik sunulacaksa, **Açlık Oyunları**’nın Asya’daki muhalifler için olumlu anlamı da büyük olasılıkla tuz buz olacak; çünkü roman, son bölümlerinde, “aslında devrim de o kadar matah bir şey değil; iktidar, yozlaştırır” gibi bir iletiyi işliyor. Üçüncü filmin iletisi, direniş iken; dördüncü film, romanın içeriğine bağlı kalınarak çekilecekse, “devrim boş iş; biz kendi işimize bakalım” olacak. Eleştirel bir devrimciliğe evet; devrimin içeriden eleştirisine evet (örneğin, bir solcunun Küba’ya gidip eleştiri yapmasıyla; bir sağcının yapması arasında fark var); ancak “devrim de, devirdiğine dönüşüyor sonuçta” iletisi, oldukça umut kırıcı olacak.<sup>6</sup> İçeriğinin daha çok yetişkinlere yönelik olduğunu söyleyebileceğimiz kitabın ve filmin çocuklara ve ergenlere yönelik olarak sunulmasının “ağaç yaşken eğilir” zihniyetiyle izleyicileri devrimin boş bir iş olduğuna ikna etmek gibi bir amacı olabileceği bile akla

---

<sup>6</sup> İnsanın aklına Sevim Belli’nin yazdığı ‘Boşuna mı Çiğnedik’ kitabı geliyor (bkz. Belli, 2006).

geliyor ve “bu ülkeye komünizm gelecekse onu da biz getiririz” sözü. Bu sözden uyarlırsak, “devrimin filmi çekilecekse onu da biz çekeriz.”



Dolayısıyla, *Açlık Oyunları*'nda devrimin tüketim nesnesine dönüştürülmesi olasılığını düşünmemiz gerekiyor. Bu bağlamda, *Açlık Oyunları*'nın devrim anlatıları, sosyalist ülkelerden çıkan devrim filmleriyle (örneğin Sovyet devrimi filmleri) ya da yenilgiye uğrayan devrimleri konu alan filmlerle (örneğin *Ülke ve Özgürlük* (Land and Freedom, Loach, 1995) karşılaştırılabilir. Aynı biçimde, *Açlık Oyunları*, her türlü otoriteye karşı çıkan, fakat “bir alternatif yok” diyen alt-metinleri üstünden anarşist filmler ile de karşılaştırılabilir. Daha ileri bir yorum da yapılabilir: *Açlık Oyunları*, bizi film üçlemesi boyunca vahşet görüntülerine karşı edilgen izleyicilere dönüştürerek, bir ölçüde “panemize ediyor”. Filmdeki Panem yurttaşlarının vahşet görüntülerinden zevk alırken yakalıyoruz birdenbire kendimizi... *Açlık Oyunları* filminin ta kendisini filmdeki oyunlar gibi, egemenlerin bir başka güç gösterisi olarak okumak olasılığı doğuyor böylece. Fakat bir olasılık daha var: on birinci bölge halkının yaptığı gibi, Rue'nun ölümüyle isyan etmek; fakat bu, zayıf bir olasılık olarak beliriyor. Capitol, 'oyunlar'dan sonra çıkan isyanlar üzerine, halkı, Katniss'in oyunlardaki irade beyanının bir isyan değil aşk simgesi olduğuna inandırmaya çalışıyor. Bu inandırma çabasının başarısızlığı, Capitol'ün sonunu getirebilecek kadar önemli. Oyunlar, egemenler tarafından geçmişteki ayaklanma girişimini kesintisiz bir biçimde cezalandırma ve yeniden ayaklanmaya niyetlenenlere haddini bildirme

aracı işlevi görürken; zamanla, ezilenler için, geçmişini anımsama ve geçmişten bir gelecek inşa etme aracına dönüşüyor.

Filmdeki kişiliklerin çözümlenmeleri yapılabilir. Oyunlara katılmak, yarışmacıların kişiliğini dönüştürücü bir yaşam etkinliği olarak karşımıza çıkıyor. Sıradan halkın devrimcileşme süreci de çözümlenebilir. Amerikancı bir bakışla, politik psikoloji çözümlenmeleri, Capitol'un ve direnişin liderlerine de indirgenebilir.<sup>7</sup> Ancak, filmin bu tür çözümlenmeler için sağladığı veriler, romanın sağladığı verilere göre çok daha az ve eksik; çünkü film, daha çok, bir olaylar dizisi olarak kurgulanmış; bu, tam da *Açlık Oyunları*'nın eleştirdiği noktalardan birine karşılık geliyor. Yukarıda değinildiği gibi, filmin kendisi de bir şov gibi kurgulanmış. **Brecht**gil bir anlatımla, “anlatılan senin hikayen; bu filmi boşuna izleme; çık sokağa, hakkını ara” demiyor film; oysa romanda az da olsa bu tür bir anlatımın izlerini görüyoruz. Diğer bir deyişle, filmde, romanın iletileri geri plânda kalıp şov yönü öne çıkıyor. Amerikan film endüstrisinde “ne kadar ekmek o kadar köfte” lâfındaki gibi, “ne kadar olay o kadar hâsılat” gibi bir önermenin geçerli olduğunu söyleyebiliriz. Sonuçta bu, tüm eleştirel niteliklerine karşın, *Matrix* örneğinde de olduğu gibi, bir Hollywood filmi. Dövüş, düşündürme hedefinden önce geliyor. Düşünsel olarak daha donanımlı seyirciler, filmi seyreltilmiş düşünsel içeriği nedeniyle izlerken; genel izleyici, *Survivor*'a benzeyen film” ya da “güzel dövüşüyorlar” diyerek izleyebiliyor. Bu da, *Açlık Oyunları* anlatısının tek katmanlı bir romandan çok katmanlı bir filme dönüştürüldüğünü gösteriyor. Bu durum, yukarıda belirtildiği gibi, romanın bir tür olarak olay ağırlıklı olmak gibi bir eğiliminin olmamasına, kişilik ve ortam ağırlıklı da olabilmesine;<sup>8</sup> filmlerin ise, izleyiciyi meraklandırmak adına olay ağırlıklı olma eğilimine bağlanabilir.

Filme nazaran romanda daha fazla vurgulanan olgulardan biri, Katniss'in babasının madende ölen bir madenci olması. Madenci kızının intikamı diye de özetlenebilir anlatı. Annesi ise katatonik. Genç yaşında evin reisi oluyor Katniss. Bununla ilişkili olarak, *Açlık Oyunları* romanına odaklanan bir diğer ders programında, genel olarak ‘zorluklarla başa çıkma becerileri’ ve özelde arenada ‘sağ kalma becerileri’ gibi olguların konu edildiğini görüyoruz (bkz. Yaz Roman Çalışması Müfredat Rehberi, 2015). Bu da bizi psikolojideki sosyal psikoloji ile

<sup>7</sup> Bu tür yaklaşımların eleştirisi için bkz. Gezgin (2013a).

<sup>8</sup> Anlatıbilim açısından, bu olay, kişilik ve ortam ağırlığı boyutları için bkz. Gezgin (2013b).



kişilik karşıtlığına götürüyor. Bu açıdan *Açlık Oyunları*, “insan davranışı ne derece kişilik özelliklerine, ne derece ortam etkilerine bağlanabilir?” sorusu ekseninde çözümlenebilir.<sup>9</sup>

Kitapta çoğunlukla birinci tekil şahıstan şimdiki zamanlı anlatı hâkim. Filmde ise, üçüncü tekilin daha baskın olduğunu görüyoruz. Filmde birinci tekil anlatıma sadık kalınsaydı, üst-ses gibi filmografi araçlarıyla karşılaşacaktık. Bu bağlamda bir diğer dikkat çekici fark, romanda Katniss’in bir ergen olarak tariflenmesi (zaten, oyunlara 12-18 yaş arası olanlar katılabilir). Oysa filmde, ilk gençlik döneminde (üniversite yaşları) olan bir Katniss var gibi görünüyor. Dolayısıyla, roman ile film arasında, başkişiyile özdeşleşme düzenekleri ve hedef (izleyici/okur) kitlesi açısından farklar var. Bol ölmeli ve öldürmeli bir anlatının çocuklar için ne kadar uygun olduğu da ayrı bir tartışma konusu (bkz. Cosa, 2015). Çocuk anlatılarında ölümler, genellikle daha hızlı ve komik biçimlerde veriliyor. *Açlık Oyunları* romanında ve filminde ise, ölümler, korkunç, uzatılmış ve trajik bir nitelikte. *Açlık Oyunları*’nın çocuk romanı olup olmadığı tartışmalı olsa da; bir çocuk filmi olmadığı çok net; çünkü o yaşlar için ölümün film diliyle verilmesinde farklar olmalıydı.<sup>10</sup> Oysa *Açlık Oyunları* film olarak, tam da bunun tersine, eleştirdiği şov dünyasının bir parçası gibi hareket ederek, ölümleri dramatik bir dille veriyor. Ölümü çocuğa anlatır gibi değil, yetişkine anlatır gibi anlatıyor. Filmde, ölmelerin ve öldürmelerin hızlı verilmeyip uzun uzun anlatılması, kaçma-kovalama örgüsüyle gelen gerilim ögesinin işe koşulmasını hedefliyor olabilir. Ancak, bu, aynı zamanda, *Açlık Oyunları*’nın bir çocuk filmi olarak sınıflandırılmamasının nedenleri arasında öne çıkıyor. Ayrıca, romanda ve filmde, sürekli olarak bir etik ikilemden diğerine atlayan Katniss’in verdiği ‘hayatî ve mematî’ kararların (örneğin, öldürme, kendini öldürme niyeti, isyan, intikam, feda vd.) muhasebesinin yapılabileceği yaşların ilk gençlikten (18 ve üstü) daha öncesine çekilemeyeceği de ileri sürülebilir. *Açlık Oyunları*’nda hangi seçeneğin doğru ya da yanlış olduğuna dair bir ima yok; ama Katniss’in bazı kararlarından kısa ya da uzun süre sonra pişman olduğunu biliyoruz (Cosa, 2015).

---

<sup>9</sup> *Deney*’ filminin bu ekseninde bir çözümlemesi için bkz. Gezgin (2014a).

<sup>10</sup> Kimi ülkelerde, tam da bu nedenle, *Açlık Oyunları*’nın gösterime girmesi engellenmiş durumda. Vietnam’da *Açlık Oyunları*’ romanı yayınlanmış olsa da, filmin gösterimine, çocuklara uygun olmayan şiddet içeriği nedeniyle yasak getirildi (bkz. Vnexpress, 2012). Ancak ücretli abonelik sistemiyle işleyen film kanallarında serbest. Filmin bu örnekte politik bir nedenle değil şiddet içeriği nedeniyle yasaklanması dikkat çekici.

Yukarıdaki yorumların tersine, filmin de roman gibi, 12-18 yaş aralığına hitap ettiği ve kişiliklerin de bu yaş aralıklarında olduğu ileri sürülecekse, durum çok daha karmaşık bir hâl alabilir; çünkü o zaman, *Açlık Oyunları*'nı çocuk suçları, çocuk sömürüsü, çocuk evlilikleri, çocuk cinayetleri, çocuk istismarı, çocuk işçiliği, çocuk askerler gibi çocuk hakları sorunları üstünden okumak gerekir ki; bu da apayrı bir yorumlama çerçevesi gerektirecek.<sup>11</sup>



#### 4. Sonuç: Her Yer Panem'se O Zaman Her Yer Direniş

Sonuç olarak, *Açlık Oyunları*'nın sıradan bir film olmadığını, toplumsal eleştiri boyutunda günümüze ve yarınımıza dair söylediği ve söyleyeceği<sup>12</sup> sözleri

<sup>11</sup> İlgili bir diğer konu, Panem'deki sıradanlaşmış şiddetin Panem çocukları üstündeki etkileri olabilirdi. Gezi Direnişi günlerinden sonra, çocuk oyunlarında çeşitli değişimler gözlemlendiğini biliyoruz. Kimi çocuklar, polis-çapulcu oyunu oynamaya başlamıştı: "Sen polis ol, ben çapulcu; sen bana suyla gaz sık, ben kaçayım".

<sup>12</sup> Neden "söylediği ve söyleyeceği"? Çünkü anlatıbilimin ve tarih yazımının temel bir varsayımı, bir metin olarak romanın da filmin de donmuş bir biçimsellikte olmadığıdır. Metin bitmiş olsa da, ona anlam veren bağlamlar, niyetler ve güdüler her zaman açık uçlu olacaktır. Kimileri bu filmi devrimci bir anlatı, kimileri ise terörist bir anlatı olarak anlamlandıracaktır. Baskın ve egemen anlatı da, yönetici sınıflar içerisinde ve özellikle de kültür endüstrisinde kimlerin daha güçlü olduğuna göre değişebilecektir. Tarih yazımı açısından bakarsak, dün suikastçi, terörist, vatan haini vb. diye tarihin yuhaladığı kişilikler, yarın kahraman ilan edilebilecektir ve de tam tersi. Bu tür tarihsel olasılıkların üç güncel örneğini burada analiz: 1. Paylaşım Savaşı'nı Kral'a yönelik suikastle başlattığı birçok tarih kitabında ileri sürülen 'terörist'in bugün heykelinin dikilmesi (bkz. Deutsche Welle, 2015); Çin'de ülkeyi beylikler döneminden tek devlet konumuna taşıdığı için bugün yerlere göklere sığdırılmayan, ancak Çin'in Maoist döneminde 'halk düşmanı' olarak yerden yere vurulan ilk Çin imparatoruyla ve eskiden 'halk kahramanı' bugünse 'vatan haini' olarak tariflenen (başarısız) suikastçisiyle ilgili tarihyazımı tartışmaları (bkz. Gezgin, 2009) ve yakın dönem Türkiye tarihi ile ilgili tarihyazımı salınımları (örneğin, eski resmi tarihyazımı, yeni resmi tarihyazımı ve ötekilerin tarihyazımı girişimleri (bkz. Sancar, 2015).

olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Ancak, romanın tersine, filmin kendisinde de, romanda eleştirilen şov havasının ve olay ağırlığının görülmesi, filme anlatsal olarak güç katarken, düşünsel derinlikten kaybettiriyor. *Açlık Oyunları* filmi, âdeta, eleştirdiği şov dünyasının kendisine dönüşüyor. Filmin ve romanın finansal modelinde de, dünyayı daha yaşanılır bir duruma getirmek için bir ödenek ayrıldığını görmüyoruz. Yani iç bağlamıyla eleştirel olan *Açlık Oyunları*, dış bağlamıyla, herhangi bir ticarî yapım olarak pazarlanmış durumda.<sup>13</sup> Yine de, film, politik psikoloji kavramlarına yaptığı göndermelerle, sinema tarihinde de psikoloji tarihinde de yerini çoktan almış durumda. Bugün 50 yıl önceki kimi filmleri izleyebildiğimiz gibi, *Açlık Oyunları* elli yıl sonra da izlenecek ve belki, bilim-kurgusal özelliklerine karşın, “Elli yıl önce insanlar hangi toplumsal sorunları kendilerine dert edinmişlerdi?” sorusu için geleceğin tarihsel antropologlarına eşsiz bir malzeme sağlamış olacak.

### Kaynaklar

- Bangkok Post (2014) "UN slams 'Hunger Games' arrests as film's makers fear for activists." Bangkok Post, 21 Kasım 2014. ([link](#))
- Belli, Sevim. *Boşuna mı Çiğnedik?* İstanbul: Cadde Yayınları, 2006.
- Cosa (2015) "The Hunger Games: Required Reading?" Cosa ([link](#))
- Deutsche Welle (2015) "Sırbistan'da tartışmalı "suikastçı" heykeli." Deutsche Welle, 29 Haziran 2015. ([link](#))
- Gezgin, Ulaş Başar (2014a) "Deney: Bir Mürekkep Testi Olarak Film." Bianet, 25 Mart 2014 ([link](#))
- Gezgin, Ulaş Başar. (2014b) "Ümit Burnu(18): Tehlikeli Oyunlar." Halkın Nabzı, 19 Mart 2014.
- Gezgin, Ulaş Başar. (2014c). "Büyük Diktatörle Politik Psikoloji." 16 Mayıs 2014c. ([link](#))
- Gezgin, Ulaş Başar. (2013a). *Gezi Direnişinin Politik Psikolojisi: Ezenlerin Politik Psikolojisinden Ezilenlerin Politik Psikolojisine Doğru*. Kemal İnal (der.). *Gezi, İsyân, Özgürlük: Sokağın Şenlikli Muhalefeti* içinde. İstanbul: Ayrıntı, 2013. s.251-260.
- Gezgin, Ulaş Başar (2013b) "Gezi direnişi film olsaydı: Anlatıbilim açısından direniş." Bianet, 31 Ağustos 2013 ([link](#))
- Gezgin, Ulaş Başar (2012) "Candaşlık/Yandaşlık İklimi (6): Almanya'ya bu kış faşizm gelecek: 'Tehlikeli Oyunlar' (DieWelle) (2008) üstüne." Haberajans, 3 Ocak 2012.
- Gezgin, Ulaş Başar (2009) "Asya-Pasifik'te Bu Hafta (78): Çin'in birlik ve beraberliği." Evrensel Hayat Eki, sayı 237, 18 Ocak 2009.

---

<sup>13</sup> İnsanın içinden geçen dilek, “keşke bağımsız bir yapım olsaydı.”

- Hamre, Kjellaug Therese Hauge (2013) *Suzanne Collins' Hunger Games Trilogy and Social Criticism*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Oslo Üniversitesi, Norveç. ([link](#))
- İBB (İstanbul Büyükşehir Belediyesi). Turistik Kameralar. 2015. ([link](#))
- Mater, Işık (2015) "Hack Team ve Türkiye arasındaki ilişki? Hack Team dünyada ne yapıyor?" Yeni Medya. ([link](#))
- Murtaugh, Kathleen Charlotte (2012) *The Hegemony Of Hunger: Analyzing The Role Of Food in Young Adult Literature*.(Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.) San Diego State University. ([link](#))
- Ong, Larry (2014)"Hong Kong's Hunger Games? Student Leader Joshua Wong Starts Hunger Strike."Epoch Times, 1 Aralık 2014. ([link](#))
- Sancar, Nuray (2015) "Maziden Atiye Göklerden Gelen Bir Karar." Kemal İnal, Nuray Sancar ve Ulaş Başar Gezgin (eds.), *Marka, Takva, Tuğra.AKP Döneminde Kültür ve Politika*.İstanbul: Evrensel Kültür Basım Yayın. s.232-242.
- Smythe, Dallas W. (1981)"On the audience commodit yand its work." *In Dependency Road: Communications, Capitalism, Consciousness, and Canada*, Norwood. NJ: Ablex. pp. 22-51.
- Tartışma Rehberi (2015) "Discussion Guide: The Hunger Games Trilogy by Suzanne Collins." BTOL. ([link](#))
- the Guardian (2014) "Bangkok cinema chain cancels Hunger Games screenings over salute protest." the Guardian, 20 Kasım 2014. ([link](#))
- UCSC (University of California, Santa Cruz) (2015) "PSYC 118D Growing Up in Panem: Developmental Psychology of the Hunger Games." (Christy M. Byrd tarafından verilen psikoloji dersi içeriği). UCSC. ([link](#))
- Vnexpress (2012)"The Hunger Games' bi cam chiiu tai Viet Nam." Vnexpress. ([link](#))
- Yaz Roman Çalışması Müfredat Rehberi (Summer Novel Study Curriculum Guide) (2015). The Hunger Games. Los Angeles County Office of Education Division of Student Programs. LACOE. ([link](#))
- Yüksel, Erkan (2013) *İletişim Kuramları*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.