

T. C. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Radyo-TV-Sinema Anabilim Dalı

Doktora Tezi
Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde
Dijital Oyun-Anlatı İlişkisi

Hazırlayan:
İ. Altuğ Işığın
(98923104)

Tez Danışmanı:
Prof. Dr. Beybin Kejanlıoğlu

Aralık 2012, Ankara

Teşekkür

Bu tez Haziran 2009 - Aralık 2012 dönemi boyunca süren okuma ve araştırmaların ürünü. Bu süre boyunca benden desteklerini esirgemeyen araştırmacı arkadaş ve dostlarıma teşekkür etmek istiyorum:

Bana hem kaynaklar konusunda yardım eden hem de ele aldığım konu ve sorunları benimle sürekli tartışan arkadaşlarım Araş. Gör. Kerem Yavuz Demirbaş, Öğr. Gör. Hakan Karahasan, Yrd. Doç. Dr. Levent Kavas, Dr. Gabrielle Ferri, Richard Terrell ve Gamasutra sitesindeki oyun blogumun zeki ve dikkatli okurları;

Tez yazma sürecinde fikirlerimin olgunlaşmasını sağlayan konferans ve yayın çalışmalarına katılmam konusunda beni yüreklendiren Doç Dr. Güven Çatak, Yrd. Doç. Dr.Tonguç İbrahim Sezen ve IGDA Oyun Tasarımı Özel Araştırma Grubu'ndan arkadaşlarım Sande Chen ve Jeff Spock;

Fikirlerimin olgunlaşmasını ve daha derli toplu hale gelmesini sağlayacak seminer ve dersler vermem için beni bir çok defa ODTÜ Enformatik Enstitüsü'ndeki Oyun Estetiği dersine konuşmacı olarak davet etme nezaketini gösteren Prof. Dr. Uğur Halıcı, Prof. Dr. Veysi İşler ve araştırma görevlileri Evren Bozgeyik ile Gamze Bozgeyik;

Tezin okunaklı bir formata kavuşmasını sağlayan arkadaşım ve dostum Barış Parlan;

Dört yıl boyunca bana yol gösteren ve gerekli yerlerde müdahale ederek yazma sürecinin yumuşak ve verimli geçmesini sağlayan tez izleme komitesi üyelerim Doç. Dr. Sevilay Çelenk-Özen ve Prof. Dr. Mutlu Binark; ayrıca tez savunmamda jüri üyeliği yaparak görüş ve önerileri ile bu çalışmanın son şeklini almasını sağlayan Prof. Dr. Uğur Halıcı, Prof. Dr. Veysi İşler, Yrd. Doç. Burcu Sümer ve Yrd. Doç. Oğuzhan Taş;

Başından beri her adımda yanımda olan, her türlü teşekkürün yetersiz kalacağı sevgili tez danışmanım Prof. Dr. Beybin Kejanlıoğlu;

Son olarak da tez yazma sürecinde ne zaman insani anlamda dara düşüp nefessiz kalsam bana benzersiz tarzları ve dostlukları ile destek ve güç veren sevgili Merter Öktem, sevgili Özten Uğurlubirel ve sayamayacağım kadar çok Kıbrıslı arkadaşım, her daim yanımda olan, burada adlarını sıralamamın bile gereksiz olduğu Soner ile Funda ve elbette ki ailem: Annem Zişan, babam Tekin ve kardeşim Altay.

Bu tez sizler sayesinde yazıldı.

Oyunlardaki vazgeçilmez ortağım ve dostum – klas oyuncu

Kayhan Önal'a

İçindekiler

Giriş	9
Ayrım I: Bir Oyun Anlatısallığı Modeline Doğru	26
A. Anlatı Kuramı ve Çağdaş Oyun Araştırmalarında Anlatı Kavramı	27
1. Çağdaş Oyun Araştırmalarında Anlatı Kavramı	27
2. Anlatı Kavramı ve Anlatıların Yapısal Çözümlemesi	32
a. Roland Barthes ve Anlatıların Yapısal Çözümlemesi	32
b. Seymour Chatman'de Öykü ve Söylem	45
c. Umberto Eco'nun Açık Yapıt Yaklaşımı ve Okurun Rolü Sorunu	52
B. Bir Oyun Anlatısallığı Modeline Doğru	55
1. Açık Yapıt Olarak Oyun	55
2. Oyuncunun Metinsel İşlevleri	57
3. Etkileşimi Oyun Anlatısallığının Eklemlenişi Olarak Kavramak	60
4. Anlatı Düzlemleri ve Etkileşim İlişkisi	62
a. Anlatı Durumu ve Anlatım	62
b. Anlatının İçeriği: Eyleyenler ve Eylemler	74
c. Oyun Sekansları ve Etkileşim	93
d. Anlatı Yapısı Olarak Oyun Biçimi	111
Ayrım II: Oyun ve Oyuncu	118
A. Dijital Oyunlarda Anlam ve Anlamlandırma Sorunu	119
1. Oyun Göstereninin İkili Doğası	119
2. Dilsel/Göstergebilimsel Dizge Olarak Oyun	129
3. Emergence'ın Oyunların Doğası Olup Olmadığı Sorunu	140
a. Emergence ve Zorunluluk Yapısı	142
b. Emergence'ın Tasarım Yoluyla Yapay Olarak Yaratılması	147
4. Video Oyunlarında Zamansallık ve Etkileşim	149
a. Video Oyunlarında Nesnel Zaman Türleri	149
b. Video Oyunlarında Olay Türleri, Olay Türlerinin	156

Zamansallıkları ve Dolayım	
c. Oyunlardan Örnek Durumlar	168
d. Etkileşim Paradigmasının Etkileşim-Zamansallık İlişkisi Açısından Değerlendirilmesi	173
B. Oyuncu ve Oynama	177
1. Oyuncu Konumları	177
2. Oyuncu Etkinliği ve Oyunun Okunması Sorunu	181
3. Schize ve Aktörlük Yanılsaması	197
Ayrım III: Video Oyunlarında Dramaturji İlkelerinin Uygulanışı	216
A. Oyunlarda Dramatik Yapı	217
B. Oyunlarda Zorunluluk Yapısı ve Olay Örgüsü İlişkisi	230
C. Oyuncu Eylemi ve Motivasyon Yapısı	233
D. Anlatısal Düzeyler ve Ödül Sistemleri İlişkisi	239
E. Video Oyunlarında Serimleme ve Öyküleme	246
F. Video Oyunlarında Ritim ve Tempo	250
G. Video Oyunlarında Oran ve Orantı	256
H. Kazanılamayan Oyunlar Sorunu	262
I. Oyun Hakimiyeti Sorunu	264
Sonuç ve Değerlendirme	276
Kaynakça	286
Atıfta Bulunulan Oyunların Alfabetik Listesi	300
Türkçe Özet	303
Abstract	304

Tablolar

Tablo No.	Tablonun Adı	Sayfa
Tablo 1	Ryan'a göre oyun anlatılarındaki müdahale tipleri	31
Tablo 2	Chatman'a göre anlatı yapısı	45
Tablo 3	Göstergebilimsel bir dizge olarak anlatının oluşturuçu öğeleri: İfade, içerik, töz ve biçim	46
Tablo 4	İçeriğin biçimiyle ifadenin biçimini meydana getiren öğeler	47
Tablo 5	İfadelerin oluşum ve gelişim süreci	51
Tablo 6	İfadelerin dillendirdikleri öykü kategorileri	51
Tablo 7	Olay kategorisinin alt kategorileri	51
Tablo 8	Varlıklar kategorisinin alt kategorileri	51
Tablo 9	Açık yapıt olarak oyunun anlatı düzlemleri	56
Tablo 10	Oyuncu konumları	59
Tablo 11	Video oyunlarında olay türleri	159
Tablo 12	Kullanıcı ediminin anlatı olayına dönüşmesinin aşamaları	159
Tablo 13	Olayların dolayımlanmışlık düzeyi (I)	163
Tablo 14	Olayların dolayımlanmışlık düzeyi (II)	164
Tablo 15	Olayların zamansal kipleri arasındaki ilişkiler (I)	165
Tablo 16	Olayların zamansal kipleri arasındaki ilişkiler (II)	166
Tablo 17	Olayların zamansal kiplerinin nitelikleri arasındaki ilişkiler (I)	166
Tablo 18	Olayların zamansal kiplerinin nitelikleri arasındaki ilişkiler (II)	167
Tablo 19	Olay türleri arasındaki etkileşim	168-171
Tablo 20	Üç perdeli yapıda çeyreklerin işlevleri	219
Tablo 21	Video oyunlarında zorunluluk yapısına ilişkin örnekler	232

Çizelgeler

Çizelge No.	Çizelgenin Adı	Sayfa
Çizelge 1	Açık yapıt olarak oyun ile oyuncu arasındaki ilişki için bir etkileşim modeli	23
Çizelge 2	Oyunlarda etkileşime açık olan anlatı düzlemleri için soru havuzu	61
Çizelge 3	Anlatıda biçimsel ve içeriksel öğeler	62
Çizelge 4	Anlatının biçimini oluşturan öğeler	63
Çizelge 5	Eyleyenler düzleminin oluşturunca öğeleri	75
Çizelge 6	Eylemler düzleminin oluşturunca öğeleri	84
Çizelge 7	Eylem sekansı örneği	94
Çizelge 8	Eylem sekansında çekirdekler ve bunların bölünebilirliği	94
Çizelge 9	Sekansların üst-sekanslara bağlanması ve çekirdeklere dönüşmesi	95
Çizelge 10	<i>The Sims</i> oyununda terfi sekansının genel yapısı	96
Çizelge 11	Eksilti	98
Çizelge 12	Geciktirim	99
Çizelge 13	Kronolojik sıra ile oynamak	99
Çizelge 14	Montaj	100
Çizelge 15	Bremond'da karar alma noktaları ve anlatının sürdürülebilirliği	102
Çizelge 16	Tipik bir RPG oyununda karar alma noktaları	103
Çizelge 17	<i>The Sims</i> 'te yemek hazırlama sekansı	106
Çizelge 18	<i>Diablo</i> 'da sekans olarak oyun bölümü (level)	108
Çizelge 19	<i>Need for Speed</i> 'de sekans olarak yarış	110
Çizelge 20	Futbol oyununda hücum dinamiği	111
Çizelge 21	Futbol oyununda savunma dinamiği	113
Çizelge 22	Dinamikler döngüsü	114
Çizelge 23	Dinamikler döngüsünün karşıtlık olarak deneyimlenmesi	115
Çizelge 24	Üç anlatısal düzlemin eklemlenmesi	115
Çizelge 25	Birinci dil dizgesindeki bir göstergenin ikinci dil dizgesine eklemlenerek bir gösterene dönüşmesi ve yeni bir gösterilen ile birleşerek metafor olması.	121
Çizelge 26	Çatışma: İki nokta arasındaki bir engelin varlığı	142
Çizelge 27	<i>Tetris</i> 'te dramatik eğri oluşumu	144
Çizelge 28	Oynanış esnasında birden çok eğrinin oluşumu	145
Çizelge 29	Aperiyodik davranış	146
Çizelge 30	Dramatik eğrilerde yinelenen örüntüler	147

Çizelge 31	Zorluk derecesi ve dramatik eğri oluşumuna etkisi	148
Çizelge 32	Kullanıcı ediminin veriye dönüşüp olay-bağımlı olmaktan çıkıp medya-bağımlı hale gelmesi	155
Çizelge 33	<i>Doom</i> oyununda “yaklaşan yaratığa ateş etme” olayında nesnel zaman türleri ilişkisi	160
Çizelge 34	<i>The Helicopter Game</i>	201
Çizelge 35	<i>Canabalt</i>	202
Çizelge 36	<i>1942</i>	203
Çizelge 37	<i>Zaxxon</i>	204
Çizelge 38	<i>Operation Thunderbolt</i>	205
Çizelge 39	Üç perdeli yapı	218
Çizelge 40	Dört çeyrekten oluşan yapılanma içinde sahnelerin dramatik işlevleri	221
Çizelge 41	Dört çeyrekten oluşan yapılanma içinde olayörgüleşmenin gelişimi	223
Çizelge 42	Dört çeyrekten oluşan yapılanma içinde karakterlerin gelişimi	225
Çizelge 43	Dört çeyrekten oluşan yapılanma içinde yan olay çizgilerinin gelişimi	226
Çizelge 44	Oyun salonu dönemi oyunlarında anlatısal yapı	227
Çizelge 45	Dramatik yapıda olayların tırmanması (sürekli ilerleme) yasası	235
Çizelge 46	Duraklama Sorunu	237
Çizelge 47	Sürekli ilerleme yasası ile bağlantılı üç temel senaryo zaafı: Duraklama, sapma ve zayıf öykü	238
Çizelge 48	Pekiştiren şeması	240
Çizelge 49	Anlatılarda çekirdek işlev	241
Çizelge 50	<i>Diablo</i> oyununda çekirdek işlev-pekiştiren ilişkisi	242
Çizelge 51	<i>Tetris</i> oyununda çekirdek işlev-pekiştiren ilişkisi	243
Çizelge 52	<i>Diablo</i> oyununda eyleyen düzlemi-pekiştiren ilişkisi	244
Çizelge 53	Karakter gelişiminde yapmak-olmak ikiliği	245
Çizelge 54	Dört çeyreğe bölünmüş üç perdeli yapı	256
Çizelge 55	Orantılama yanlısına örnek (I): Çatışmanın kurulmasının gecikmesi	257
Çizelge 56	Orantılama yanlısına örnek (II): Sonucun doruk noktanın uzağında kalması	259
Çizelge 57	Video oyunlarında ikinci perdenin görece uzun oluşu	260
Çizelge 58	Video oyunlarında genel anlatı yapısı ile bölüm yapısı karşılaştırması	261

Giriş

Bu çalışmanın konusu, etkileşimlilik sorunu çerçevesinde video oyunu anlatisallığıdır. Böyle bir konuyu ele alma girişimi, aynı zamanda önemli bir soruna eğilmeyi de beraberinde getiriyor: Oyun araştırmaları alanına son 15 yılda damgasını vuran oyunların dilden ayrı ele alınmaları gerektiği düşüncesi. Görece yeni olan oyun araştırmaları alanının en belirgin özelliklerinden bir tanesi, göstergebilim ve anlatı kuramı gibi yapısalcı dilbilim geleneği içinde yer alan araştırma dal ve disiplinlerinin oyun araştırmalarından çıkarılması gerektiği düşüncesinde ısrar etmesidir.

Bu safları ayırma çabası, bir bakıma oyunları farklı bir ontolojik temelde tanımlayıp onları yeni bir disiplinin -Ludolojinin- nesnesi olarak koyma girişimi olarak da yorumlanabilir. Diğer bir deyişle, oyunları dilden ayrı inceleme çabasını, “yeni” ve “bağımsız” oyun araştırmaları disiplininin kurucu hamlesi olarak görmek gerekir. Bu çalışma boyunca ele alınıp yanıt bulunmaya çalışılan sorunların önemli bir bölümü tam da bu “disiplin kurucu” hamlenin beraberinde getirdiği bilgikuramsal ve yöntemsel sorunlarla ilgili olacaktır.

1990'lı yılların ikinci yarısından itibaren yükselişe geçen ludolojinin temel metni kuşkusuz Espen Aarseth'in 1997 tarihli *Cybertext* adlı çalışmasıdır.¹ Bu çalışma, 1980'li yıllardan itibaren video oyunlarını göstergebilim ve drama kuramı üzerinden ele almaya girişen çalışmaların bir eleştirisi olma niteliğini taşır. Aarseth; hem Myers (1991) ve Andersen (1990) gibi oyun göstergebilimcilerinin, hem de Laurel (1993) ve Murray (1997) gibi Aristocu drama geleneğini dijital teknolojilerle buluşturmaya arzulayan interaktif drama teorisyenlerinin çalışmalarını yetersiz ve faydasız bulur. Bu iki akıma yönelttiği eleştiri, birbiriyle bağlantılı

1

Aarseth, sonraki birçok yayınında da bu temayı yinelemiştir. Getirdiği eleştirilerin dozu zaman zaman çok artmaktadır. Örneğin anlatı kuramını tercih eden oyun araştırmacıları risk almadan bilim yapmak, yaygın kabul görmüş modellere sığınmak suretiyle ömürlerinde bir kereliğine de olsa önemli kişiler olabilme fırsatı aramakla eleştirmekten geri durmamıştır (2003). Benzer eleştiriler için bkz: Aarseth, 2001 ve Aarseth, 2001b.

iki saptamada bulunması ile sonuçlanır: İlkın, yapısalcı dilbilimin ve drama kuramının kategorilerinin oyunları ele almak bakımından yetersiz kaldığı. İkinci olarak ise, bunun aslında oyunların özleri gereğı dil olmaya direnmelerinden kaynaklandığı: Dilbilimsel yaklaşımlar yetersiz kalıyor, çünkü oyunlar dilden farklı şeyler, onları oyun yapan şeyin özünü dilden başka bir yerde aramalı. Bu sonuç, oyunların “dil” olarak, ve dil kuramları aracılığıyla değil, kendilerine has olgular olarak ve kendilerine has bir disiplin tarafından ele alınmaları gerektiğı savının temelini oluşturur.

Aarseth'in *Cybertext*'te ortaya attığı bu düşünce, oyun çalışmaları alanında (ve aynı zamanda yaygın olarak oyun endüstrisinde) dil ve dil kuramlarına karşı çıkan bütün bir düşünce dağarcığına öncülük etmiş ve onu besleyen temel kaynaklardan biri olmuştur. Öyle ki, bu düşünce çizgisi oyunların kimler tarafından çalışılıp çalışılmaması gerektiğı sorusuna kadar varmış, “narratologların” oyun araştırmaları disiplininin uzak durmaları gerektiğini ima edecek noktaya gelebilmiştir (Juul, 2001). Bunun daha da ilerisinde narratologları bekleyen şey “oyun araştırmaları alanının işgalcileri” olarak suçlanma (Aarseth, 2001) ya da hakaret, aşağılama ve alay edilme olmuştur (Eskelinen, 2001). Bu dışlayıcı tutuma dikkat çeken nadir oyun araştırmacılarından biri Marinka Copier (2003) olmuştur. Brice ve Rutter (2006: 10) ise, Aarseth'in oyun araştırmaları alanının sınırlarını çizme çabasının akademik bir proje olduğu kadar umulmadık bedeller ödemeyi gerektirebilecek politik bir proje de olduğuna dikkat çekerler. Jan Simons (2007), özellikle Eskelinen'in sert üslubunu hedef alarak, oyun araştırmaları alanının kuruluşundaki dışlayıcı tutumun bu disipline zarar verdiğini, kapılarını başka disiplinlere yeniden açması gerektiğini söylemiştir.

Oyunların dilden ayrı olgular olarak ele alınması gerektiğinin düşünülmesi, oyunları farklı bir ontolojik temel üzerine oturtmayı gerektirmiştir.² Bu ontolojik temel “gameplay” (oynanış)

² Ludoloji teriminin mal edildiğı Gonzalo Frasca'nın (2003c) duruşunun diğer ludologlarınkinden daha farklı olduğunu hatırlatmak gerekir. Frasca, benimsediğı Ludoloji anlayışını tanımlarken, “anlatılar için anlatı kuramı neyse, oyunlar için de o olan bir yaklaşım olarak görüyorum Ludolojiyi” demiştir (2003: 93).

kavramında bulunmuştur. Oyunların özü; hikaye kabuğu soyulduğunda karşımıza çıkan ve başka hiç bir şeye indirgenemez olan saf “oyunsal” çekirdek niteliğinde görülen gameplay'dir. Özellikle de “formel oyunlar” olarak anılan ve “öykü içermediği” düşünülen *Dama* ya da *Tetris* gibi oyunlar, bu ontolojik temeli apaçık ortaya koyan somut örnekler olarak görülmüştür.

Bu ontolojik iddia dilsel yaklaşımları iki açıdan etkilemiştir: Bir yandan dil gameplay'e göre ikincil, önemsiz, hatta soysuzlaştırıcı bir unsur olarak görülmeye başlanmış; diğer yandan ise metinsel yaklaşımların temel kavramlarından biri olan “okuma” kavramından “etkileşim” kavramı lehine bir kopuş gerçekleşmiştir. Böylece oyunlara has “dil-dışı” bir formel yapının işleyiş kurallarını bulma arayışları öne çıkarken, oyun-oyuncu ilişkisinin kavranmasında da “pasif” olarak nitelenen “okuma” ediminin yerini oyunların “etkileşimli” doğasını ifade etmek üzere kullanılan “gameplay” edimi almıştır.³ Her iki açıdan da bunun anlamı dilin ve dilsel kuramların devre dışı bırakılması, çözümlemede bunlara başvuranlara da kuşkuyla bakılması olmuştur.⁴

İlk nokta, oyunların pekala hikayesiz idare edebildikleri, hikayeye gereksinim duymadıkları yönünde işleyen bir dizi düşünceye temel sağlamıştır: Anlam, oynanışa kıyasla her zaman

³ Bu noktanın çok net dile getirildiği çalışmalardan bir tanesi Björk, Lundgren ve Holopainen'in (2003: 183) çalışmasıdır. Bu araştırmacılar, oyun araştırmalarında anlatı kuramının uzun zamandır hakim olduğunu dile getirdikten sonra, bu kurama sarılmanın oyunların özü olan “etkileşim”i ve “oynanış”ı kavrama eksikliği beraberinde getireceğine inandıklarına belirtir ve çalışmalarını bu tuzağa düşmeme noktası üstüne kurduklarını söylerler. Kücklich (2002) de “klasik” okuma yaklaşımlarının oyunların gerçek anlamda “okunmasına” izin vermediğini ifade etmektedir. Mallon ve Webb (2006: 216) ise, bu yaklaşımlardan “oyuncunun kendine özgü deneyimlerini” açıklayamadıkları için kaçınılması gerektiğini söylerler.

⁴ Anlatı kuramının kavram ve modellerine başvuran araştırmacıların bir çoğu, yazılarında bu modellere başvurmadaki amaçlarının oyunların oyun oluşlarını sorgulama amacı gütmeyişini, kesinlikle oyunların anlatı olduklarını ima etmeye çalışmadıklarını özellikle belirtme gereksinimi duymuşlardır. (Örnek için bkz.: Carr ve d., 2003: 148). Oyunların birer anlatı olarak deneyimlendiğini ifade eden Manovich (2000: 12) dahi, çalışmasının girişinde, anlatısallığa vurgu yapmakla, semiotiğin yapısalcı dönemine geri dönmek gerektiğini ima etmediğini söyleme gereksinimi duymuştur. İlginç bir diğer nokta ise, yapay zeka konusunda çalışan oyun programlamacılarının, “öykü anlatımı” ve “anlatı” gibi kavramları oyunların doğal parçası olarak görmede bir sorun algılamamaları ve bu kavramları işlerinin doğal bir parçası olarak görmeleridir. Bu oyun araştırmalarında gözlemlenen genel tavır ile ilginç bir zıtlık oluşturmaktadır. Gerçekten de anlatı kuramına en fazla başvuranlar arasında yapay zeka programlamacılarını gösterebiliriz: (Örnek için bkz.: Charles, 2003)

ikinci gelir (bkz. Konzack, 2002: 95), hikaye olsa olsa bir süs, yüzeyde kalan bir göz boyama unsurudur; oyunlarda zaman zaman bulunmakla birlikte evrensel bir oyun olgusu değildir (Juul, 2003: 33), olsa olsa oynama bittikten sonra oynanan oyun hakkında hikaye üretmeye yarayabilir (bkz. Koster, 2004); hikaye, aslında hiç olmasa da olur. Ancak bu düşünce çizgisinin daha uç noktalara vardığı ve dilin bir hastalık, saflığı bozan bir unsur, bir soysuzlaştırıcı etken, hatta düpedüz günah ve ihanet olarak görüldüğü argümanlar ürettiği de olur: Saf olanın soysuzlaşması düşüncesini örneğin Jesper Juul'un (2003) emergent oyun-progresif oyun ayrımında görmek mümkün. Buna göre oyunlar özünde emergent iken, işin içine hikaye katmak onları bozar, dondurur, çizgiselliğe mahkum eder. Öte yandan Clint Hocking (2007) oyun ve hikayeler arasında doğrudan doğruya bir “kan uyuşmazlığı” görür: Ona göre *ludo-narrative dissonance* diye bir olgu vardır, gameplay ile anlatı “geçinememektedirler”. Juul'da da gene benzer bir düşünceye rastlamak mümkün: Aynı anda hem oyuna hem anlatıya sahip olamayız, bunlar birbirlerini dışlayan olgulardır (bkz. Juul, 1997). Son kertede de söylenen şu olmaktadır: Hikaye anlatmak isteniyorsa, bunun için oyunlar kullanılmamalı, hikayelerin çizgisel anlatımına uygun çizgisel bir medyum (roman, film vs) seçilmeli.⁵

İkinci nokta ise, (“okur”dan farklı bir varlık olan) oyuncunun, oyun çekirdeğini “saran” hikaye “elbisesini” gerçekte önemsemeyip delip geçtiği ve oyunun özüne, yani gameplay'i oluşturan öğelere indiği, onları çözmeye uğraştığı bir oynama süreci tasavvurunu beraberinde getirir. Oyuncu gerçekte hikayenin bir süs olduğunu bilir, onda takılmaz ve öze, gameplay'e iner, yani sistem ve mekanizmaları kavrayıp çözmeye yönelir, çünkü oyun oynamak, bir

⁵ Anlatı kuramının kavramlarının reddi konusunda belki de en ilginç olan noktalardan bir tanesi, oyun araştırmacılarının özünde anlatı kuramına has sınıflandırmaları, başka kavramlar kullanarak yeniden sunmaları, ancak bunu anlatı kuramı çerçevesinde bir girişim olmaktan uzak görmeleri ve sınıflandırmalarının anlatı ve drama kuramı ile örtüşmesini görmemeleridir. Örneğin Celia Peirce (2006), farklı sözcükler kullanarak aslında anlatı kuramı ve drama kuramı sınıflandırmasının aynısını yapmaktadır. Sözcüklere şu şekilde yer değiştirmektedir: Anlatım --> Enformasyon; Olaylar --> Sonuçlar (consequences); Varlıklar --> Kaynaklar; Çatışma --> Amaç ve Engel; Anlatı Durumu --> Oyunsal Parametreler.

anlatıyı katetmekten tamamen farklı bir şeydir (bkz. Calleja, 2006), oyunlar özünde matematiktir (Koster, 2009). Bu edim de yorumlama etkinliği üstüne kurulu pasif bir “okuma” değil, “aktif” bir “öğrenme” ve “problem çözme” (bkz. Koster, 2004 ve 2007) etkinliği, bir “konfigüre etme” (bkz. Eskelinen, 2001) ve “beceri atomları geliştirme” (bkz. Cook, 2004), bütün bunlarda bir “ustalaşma” (mastery) sürecidir. Bu süreçte alınan haz da okumanın hazzından çok farklıdır; keşfetmenin, öğrenmenin, problem çözmenin, beceri geliştirmenin hazzıdır; duygu ve duyum dünyasındaki karşılığı “fun” olan şeydir (Koster, 2004 ve Lazzaro, 2004).⁶

Anlatıların, sanatsal yapıtların, dilin ve felsefenin birer oyun olarak düşünülmesine sıkça rastlanmasına karşın (bkz. Eco, 2011; Derrida, 2005; Wittgenstein, 2009), günümüz oyun araştırmalarının kurucuları olarak kabul edilen kuramcı ve araştırmacıları arasındaki baskın görüş, görüldüğü gibi, tam aksi yöndedir. Bu baskın görüş, oyunların, etkileşimli olmaları nedeniyle, birer anlatı olarak düşünülemeyeceği ve anlatı kuramı ile göstergebilim gibi yapısalci dilbilimle bağlantılı disiplinlerden ve drama kuramından uzak durulması gerektiği yönünde olmuştur.

Oyun araştırmaları alanında bu bakış açısının benimsemesinde etkileşim kavramının anlaşılma biçimi etkili olmuştur. Tanımı gereği bir karşılıklılığı ifade etmesi gereken bu kavram, sıklıkla tek yönlü bir biçimde, *oyuncunun video oyunu üzerindeki müdahaleleri* anlamında kullanılmaktadır (birer örnek için bkz.: Eskelinen, 2001, Pratt, 2009). Bundan dolayı video oyunları birer anlatı olarak değil, oyuncuya içinde özgürce gezinebileceği geniş bir olasılıklar alanı üreten ve en fazla oyun tamamlandıktan sonra oynama deneyiminin öykülenmesine izin veren bir çeşit kum havuzu gibi düşünülmektedir (bkz. Bogost, 2008).

⁶ Gadamer'in (2004: 102-103) yaklaşıma göre, oyun ve oyuncu arasındaki ilişkiyi kavramanın daha uzağına düşen bir anlayış bulmak zordur. Oyunun kendisiyle oyuncunun davranışları arasında temel bir ayrım vardır: ikincisi, diğer öznel davranış tiplerinden biridir sadece. Oyun, özünde, onu oynayanların bilincinden bağımsız olarak vardır. Bu durumda, oyunları oyuncuların öznel deneyimleri üzerinden hareketle açıklamaya ve tanımlamaya çalışmak sonuçsuz bir çaba olarak kalacaktır.

Böyle bir anlayış, aslında bir söylem, dolayısıyla da bir anlatı olarak düşünülebilecek video oyununun bu yönünü göz ardı ettiği kadar, bu anlatı ile etkileşime girmek üzere konumlandırılan oyuncu-okuru kurma yönündeki metinsel stratejileri de göz ardı etmektedir.

Etkileşim kavramının anlatisallık ile karşıtlık içerisinde ve oyuncu-odaklı bu tek-yönlü ele alınışında, oyunların herşeyden önce birer konfigüratif işlem, yani oyuncuların etkinlikleri ile vücut bulan birer yapıt olarak kavramsallaştırılmaları etkili olmaktadır (bkz: Eskelinen, 2001). Böyle bakıldığında, her şeyi oyuncu yapıyor gibi bir düşünce öne çıkmaktadır ve bir metin olarak oyunun oyuncuyu aynı ölçüde konfigüre ettiği noktası atlanmaktadır.

Öte yandan anlatı kavramının iletişim aracından bağımsız bir kategori olarak görülmeyp sıkça belli bir iletişim aracı ve onun üretim ve tüketim pratikleriyle bir ve aynı şey sanılması, oyunların birer anlatı olarak düşünülmesini zorlaştırmaktadır. Sıkça düşülen hata, anlatı kavramının roman gibi yazınsal bir tür, ya da kitap gibi bir format ile bir ve aynı şey olarak görülmesidir (bkz.: Aarseth, 1997; Juul, 2005).

Bu bakış açısı ile hareket eden oyun araştırmacıları, “öykü elbisesini delip geçme” düşüncesine dayanarak, oyunların, hikaye kabuğunun altında bulunan formel bir yapıya indirgenebileceğini ve de savunmuşlardır. Tıpkı Koster gibi (2009), Aarseth (2003) de oyunlardaki bu elbiseleri kaldıracak olursak, geriye pek çok oyunda yinelenen bir iskeletin bulunabileceğini söylemektedir. Bu görüşü savunanlar, bir yandan formalizme, özellikle de Proppçu anlayışa şiddetle karşı çıkarken, öte yandan tam da Propp'un (2010) *Masalın Biçimbilimi*'ne dayanak aldığı düşünme şeklini yinelemektedirler. İşin ilginç yönü, burada oyunların özü olarak bulunan şey, tam da dildir, daha doğrusu, dilde içeriğin biçimine karşılık gelen mantıksal yapı ve onun işlemcileridir. Ancak dil ve oyun arasındaki hakim ontolojik ayırım yapma zorunluluğu düşüncesi, bu boyutun dilden farklı bir şey olarak, dilbilimden yararlanmadan ele alınmasına neden olur.

Gene aynı düşünceler çerçevesinde, oyun ve hikayelerin hangi noktalarda ayrıldığını ortaya koymaya yönelik, “fark”ı teyit etmeye yönelik karşılaştırmalı çalışmalar da bolca yapılmış ve bunların çeşitli yönleri üzerinde durulmuştur: Oyun zamanı-anlatı zamanı karşıtlığı (bkz. Juul, 2003a), emergence ve çizgisellik (Juul, 2003b), uyarlanabilirlik sorunu (Juul, 1997) gibi.

Oyunlarla dili ayrı olgular olarak koymaya yönelik tüm bu çabalara karşın, “anlam” sorununun “dil”siz ilerlemeye çalışan oyun araştırmalarının peşini bırakmadığını görüyoruz.⁷ Nasıl oluyor da oynamak anlam üretebiliyor, anlamlı bir edim olabiliyor? Dil kuramlarına baş vurmadan bu anlamlama sürecini nasıl kavrayacağız? Dahası, sıkça dile getirilen oyunlara ilişkin eleştirel nitelikte bir kuramsal çerçeve geliştirme⁸ girişimi (Consalvo ve Dutton, 2006), oyunları dilden ayrı olgular olarak değerlendirerek mümkün mü? Bunlar Ludolojinin hala doyurucu yanıtlar veremediği sorular olarak önemini koruyor. Bu çalışmanın amaçlarından bir tanesi, anlam sorununa bir yaklaşım geliştirmeye çalışırken, bu yaklaşım denemesinde dilbilim, göstergebilim, anlatı kuramı ve söylem kuramının oynayabileceği ve oynaması gerektiği role dikkat çekmektir. Çalışmanın bu açıdan en önemli savlarından bir tanesi, dil kuramlarını dışarıda bırakmanın, Ludolojinin kurucu hamlesi olduğu kadar onun kendine kurduğu tuzak da olduğudur. Fakat bundan da önemlisi, dili ve dil kuramlarını aşmaya yönelik bu oyun araştırmaları damarının esas sorunu, tam da sıkı sıkıya başka bir dil anlayışına bağlı olmasıdır: Göndergesel dil anlayışdır bu.

Göndergesel dil anlayışının oyunlar ve dil bağlamında yarattığı sorunlara dikkat çeken kişiler arasında belki de önemlisi Wittgenstein'dır (1953). Ona göre göndergesel dil anlayışının hem

⁷ Oyunların “anlamlı edimler” oldukları konusuna vurgu yapan çalışmaların sayısı gerçekten de az değildir: “Oyun oynamak, sembolik bir edime dahil olmaktır” diyor Klabbers (2003: 55) bunlardan sadece bir örnek.

⁸ Eleştirel bir kuramsal çerçeve oluşturma yönünde Türkçe'de yayınlanmış çok önemli ve şimdilik alanındaki tek örnek Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan-Sütçü'nün (2008) *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun* isimli çalışmalarıdır. Bu tür çalışmalar, oyun estetiğinin endüstri süreçleri ile ilişkisini ortaya koymak bakımından gerekli bir zemin oluşturmaktadırlar. Binark ve Bayraktutan-Sütçü (2009), sonraki bir çalışmalarında dijital oyun araştırmaları alanının son yıllarda aldığı görünüm üzerine de bir yazı yayınlayarak, Türkiye'de oyun araştırmaları alanının gelişimine önemli bir katkı yapmışlardır.

dile, hem de oyunlara bakışı, her iki olgunun zenginliğini görmeye engel olup onları idealize edilmiş “dil” ve “oyun” kavramlarının dar sınırlarına hapsetmekte ve onları anlamayı güçleştiren bir ampirisizme ve davranışçılığa düşülmesine neden olmaktadır. Böylece bu yaklaşımın tahayyül ettiği “dil” ve “oyun”, gerçekte çok daha büyük olan dil ve oyun dünyasının büyük bölümünü kesip atmakta, bir görülmesi gerekeni birbirinden koparıp, ardından da oyunu “dil-dışı” ve dili de “oyun-dışı” ilan etmektedir. Bu çalışma boyunca bu tutum “Etkileşim Paradigması” olarak adlandırılacak ve temel zaafı gösterilmeye çalışılacak.

Wittgenstein'in konumuz açısından belki de en önemli uyarısı, formel oyunların *dil olamayacak kadar basit* bir dile sahip olan oyunlar olarak düşünülmesi konusundadır. Günümüz ludolojisinin formel oyun kavramı bu hatayı yinelemektedir. Wittgenstein'in tarif ettiği sorun dil ile oyunların hatalı biçimde birbirlerinden ayrıldıktan sonra onların *eşzamanlı* olarak *aynı* indirgemeciliğe maruz kalmasıdır:

[Göndergesel dil anlayışı] bir anlaşma sistemi tarif etmektedir, ancak dil adını verdiklerimizin tümü değildir bu sistem. [...]

Oyun oynamak, bir takım nesnelerin belli kurallar uyarınca bir düzlem üzerinde hareket ettirilmesinden oluşur.” -- Bunu şöyle yanıtla: Herhalde dama, satranç vb gibi bir oyun tahtası üzerinde oynanan oyunları düşünüyorsun, ama oyunların tümü değil onlar. Bu tür oyunlarla sınırlı olduğunu özellikle belirterek açıklamayı düzeltebilirsin. [...]

Dillerin yalnızca emirlerden oluşması seni rahatsız etmesin. Eğer bu nedenle tam olmadıklarını söylemek istiyorsan, kendine bizim dilin tam olup olmadığını sor... bunlar dilimizin varoluşlarıdır. [...] Yalnızca muharebelerdeki emir ve duyurulardan oluşan bir dil tasavvur edilebilir kolayca – ya da yalnızca sorulardan ve evet-hayır

ifadelerinden oluşan bir dil. Ve sayısız başka dil. Bir dil tasavvur etmek, bir yaşam biçimi tasavvur etmektir (24 ve 29).

Wittgenstein'ın bu eleştirisi, bizi kuşkusuz dilin yeniden oyun alanına dahil edilmesi konusunda cesaretlendiriyor. Ancak bu çalışmanın da göstermeye çalışacağı gibi, oyunlara dili “geri vermek” bizi önemli sorun ve işlerle karşı karşıya bırakıyor.

Bu çaba başlangıçta dilbilimsel kategorileri uygulama zorunluluğunu beraberinde getiriyormuş gibi görünse de, oyunların birer dil olarak niteliklerini, doğal dillerin dil olarak nitelikleri ile birbirine karıştırmamak gerekiyor. Bu çalışmada gösterilmeye çalışılacağı gibi, buradaki ilk önemli ayırıcı nitelik, oyunların doğal diller (yani dilbilimin konusu) değil, göstergebilimsel dizgeler (yani göstergebilimin konusu) olduklarıdır. Bu, benimsenmesi gereken yaklaşımı önemli ölçüde değiştirmeyi gerektirir: İlk, birer göstergebilimsel dizge olarak oyunlar “söylem” niteliğindedir, diğer bir deyişle (dilbilimin kendini incelemekle sınırlamış olduğu “dil” olan) tümcenin “ötesine” uzanırlar. İkinci olarak da, söylem olmaları nedeniyle oyunların “ikinci diller” olarak kavranmaları gerekir, zira oyunlar, hal-i-hazırda var olan gösterge dizgelerini, yani “birinci dilleri” kendi hizmetlerine sokup kendi amaçlarına uyduran dillerdir. Tam da “tümcenin ötesine” uzanan “ikinci diller” oldukları için, işleyişlerini doğrudan dilbilimsel kategorilerle değil, ama bu kategorilerin söylem oranında “büyümüş” kategorileri ile çözümlemek gerekir. Bu “büyümüş” dil kategorileriyle ilgilenen disiplin ise, dilbilim örnekçesinden yola çıkan anlatı kuramıdır.

Oyunları dil olarak doğal dilden ayıran bu nitelikleri çözümlemek için gereken kuramsal ve kavramsal hamleyi dilbilim örnekçesindeki “dikey eksenlilik” kavramında bulabiliriz: En küçük dilsel birimlerden (sesbirimler) en büyük dilsel birimlere doğru (tümceler) bir aşamalanmanın sözkonusu olduğu ve bu aşamalanmanın da çeşitli bireşim düzeyleri üzerinden mümkün olduğu yolundaki Benveniste'ci model bu: Aynı düzlemdeki sesbirimler

birleşerek bir üst düzlemde sözcükleri; aynı düzlemdeki sözcükler de bir üst düzeyde birleşerek tümceleri meydana getirirler.

Ne var ki oyunlar açısından bakıldığında, bu dikey eksene yansıtma işlemine, her biri başka açıdan önem taşıyan iki şekilde ihtiyaç duymaktayız: İlkin onları söylem olmaya “yükselten” ve “ikinci dil” olarak niteliklerini belirleyen anlamsal kaymayı görünür kılmak için. Buradaki dikey eksensellik, yananlamsal ve üst-dilsel dizge olmaya kayışı ifade eder: Oyunlarda bir “birinci dilin” yerinden edilerek “ikinci dil” düzeyine taşınması sözkonusudur. İkinci olarak da, bu kayma ile meydana gelen “ikinci dilin” kendi içindeki bireşim düzeylerini ortaya koymak için. Burada dilbilimdeki aşamalanma kuramının söylem oranında “büyümüş” bir uygulamasını buluruz karşımızda: Sesbirimler, sözcükler ve tümceler yerine, eylemler, eyleyenler ve anlatım kavramları gelir.

Böylece oyunlara dili geri vermeye çalışırken ortaya koyduğumuz yaklaşım, bize yararlanabileceğimiz ve ikisi de dilbilimden doğmuş olan iki temel çözümleyici işlemi sunmuş oluyor: “İkinci diller” (yani yananlam ve üst-dil) ile “nedenli dizgeler” sorununu ele alan göstergebilim ve onun uzantısında yer alan, anlatsal söylemlerin büyümiş ulamları arasındaki bireşim ilişkilerini ele alan anlatı kuramı. Bunları temel almak bize aynı zamanda bu alanları dönüştürdükleri kadar onları beslemiş de olan ve psikanalizden yapıbozuma kadar uzanan geniş bir düşünce yelpazesinden yararlanmaya da olanak sağlıyor. Ayrıca metin-okur ilişkisinden kurmaca zaman-gerçek zaman ilişkisine kadar bir çok konuda çözümlemeler yapmamıza, bulgular saptamamıza ve yeni sorular sormamıza izin veriyor. Son kertede ise dramaturjinin, drama kuramının bir çok ilkesinin de oyunlar açısından geçerli olabileceğini gösteriyor: Zorunluluk ilkesi, sürekli ilerleme yasası, ritim ve tempo, oran ve orantı gibi. Bu çalışmada oyunların “etkileşimli” oldukları için anlatı olamayacaklarını öne süren Ludolojinin aksine, bu ilkelerin birer “Açık Yapıt” olarak permutatif bir özellik gösteren oyunlarda geçerli oldukları gösterilmeye çalışılacak.

Çalışma boyunca, tam da yukarıdaki yaklaşım çerçevesinde, video oyunları birer anlatı olarak ele alınacak. Bu yapılırken de şu sorulara yanıt aranacak: Video oyunlarını birer anlatı olarak ele almak, bir video oyunu anlatısallığından bahsetmek olanaklı mı? Video oyunlarına birer anlatı olarak nasıl yaklaşabiliriz, onları birer anlatı olarak nasıl kavrayabilir ve açıklayabiliriz? Video oyunlarının etkileşimli olması, anlatısallığı dışlayan bir özellik midir? Etkileşim olgusunu anlatı kuramı içerisinde düşünüp kavramsallaştırmak mümkün müdür? Oyun anlatısallığını, etkileşimi de hesaba katarak ele alabilecek bir çözümleme modeli geliştirilebilir mi? Bu model hangi kavram ve kategoriler üzerine kurulabilir? Böyle bir model ne gibi yöntemlerin geliştirilmesini sağlayabilir? Ayrıca anlatı kuramı bize oyunlar hakkında oyun incelemelerinin söyleyemediği neleri söyleyebilir? Anlatı kuramının bize söyleyebilecekleri, oyun incelemeleri alanındaki hangi teorik ve yöntemsel sorunları gidermede yardımcı olabilir? Anlatı kuramının da katkısıyla, oyun incelemeleri ne gibi yeni soru ve araştırma alanlarına doğru genişleyebilir?

Yazın tarihine ve anlatı kuramlarına daha yakından bakıldığında, bunlarda etkileşimin temel bir konu olarak ele alındığını görebiliyoruz (örnek için bkz. Eco, 1987, 2011). Ayrıca deneysel yazın çevrelerinin okurun konfigüratif etkinliklerine açık yazın düzenekleri yaratma çaba ve girişimleri uzun bir geçmişe sahip (bkz. Péc, 2001; Queneau, 1961). Yazın ve anlatı kuramcıları da bu tür konfigüratif metinlerin kuramsal anlamda doğurdukları yeni soru ve sorunlarla ilgilenmekte gecikmemişlerdir.

Video oyunları bağlamında oyuncunun oyunla ilişkisi sıkça bir olasılık alanına dalış olarak kavramsallaştırılırken; anlatı kuramcıları, öykü içinde yaşayan öykü kişilerinin olasılık ve belirlenim arasında yer alan konumlarını anımsatan bu ilişkiyi bir *eyleyen* sorunu olarak ele almışlardır (Barthes, 1993: 103-105). Burada anlatının en temel düzlemi olarak kabul edilen olaylar düzlemi, bir dizi eylemden oluşan çekirdekler şeklinde tasavvur edilmiş, her çekirdek de öykü kişinin kendi ve anlatının geleceğini belirlediği bir karar alma noktası olarak

düşünülmüştür. Bir irade olarak öykü dünyası içinde bulunduğu kabul edilen öykü kişisi böylece potansiyel olarak anlatının gereksindiği eylemden farklı bir eylemde bulunmayı seçebilir. Bunu neden yapmadığını, neden hep anlatının kendisini sürdürebilmek için gerekli olan eylemleri gerçekleştirdiğini açıklamak ise, belli bir zorunluluk yapısı ve mantıksal güç alanı kurması gereken yazarın görevidir (Barthes, 1993: 98-102).

Roland Barthes, Claude Bremond'un çalışmalarına dayanarak, anlatı çekirdeklerini meydana getiren bu karar alma noktalarını, öngörülen şekilden sapmaların meydana gelebileceği potansiyel bir tehlike barındırdıkları için 'anlatının risk alanları' olarak tanımlamıştır (Barthes, 1993: 102). Oyunları bir an için birer anlatı olarak düşündüğümüzde, kuşkusuz kurmaca bir öykü kişisi olarak oyunun kurmaca dünyasında yer alan oyuncunun bu riski potansiyel olmaktan çıkarıp, gerçek bir riske dönüştürdüğünü görürüz. Bu anlamda oyunları; eyleyenlerin, yazarın (tasarımcının) kurduğu zorunluluk yapısı ile artık mutlak olarak denetim altına alınamadığı anlatılar olarak düşünebiliriz. Bu yaklaşım bize yukarıda ortaya koyduğumuz sorulara yanıt bulmak için bir kapı aralayarak etkileşim olgusunu anlatisalık içerisinde yeniden tanımlamamıza izin verir ve okuduğunuz çalışma tam da bunun hakkındadır.

Yukarıda çerçevesi çizilen sorun ve sorulan sorulardan hareketle bu çalışmanın amacı, etkileşim ile anlatisallığın birbirini dışlamadığını gösteren bir video oyunu anlatisallığı teorisinin dayanaklarını sunmaktır. Bu doğrultuda, video oyunlarını birer anlatı olarak çözümleyen, oyuncuların oyun dünyası içerisindeki etkinliklerini video oyunu anlatisallığının parçası olarak ele alan ve böylece de oyun incelemeleri alanındaki etkileşim anlayışını anlatisallığı kapsayacak şekilde genişleten bir yaklaşımın geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Sonraki bölümlerde daha ayrıntılı şekilde yer almakla birlikte, burada iki temel argüman üzerinden hareket edilmektedir. İlkin, video oyunları birer açık yapıt olarak kavranmakta,

okur tarafından konfigüre edilen anlatılar oldukları varsayılmaktadır. İkinci olarak, burada okurlar sadece dışsal (extra-diegetic) bir konumdan müdahil olmakla kalmayıp, başta öykü kişisi olmak üzere bir çok konum üzerinden ve bizzat yapıt tarafından inşa edilerek anlatıya dahil de olur. Bununla bağlantılı olarak, oyuncunun anlatıyla ilişkiye girmesini sağlayan konumların bizzat açık yapıt olarak anlatının söyleminin birer fonksiyonu oldukları, diğer bir deyişle, bir metin stratejisiyle inşa edilmeleri sonucunda ortaya çıktıkları varsayılmaktadır. Birçok konumdan oluşan bu çok-odaklı oyuncu öznenin ‘gerçek okur’ olarak değil, daha ziyade bir “örnek okur” olarak anlaşılması gerektiği düşüncesi savunulmaktadır.

Bu varsayımlardan hareketle artık oyun-oyuncu ilişkisini (ya da diğer bir deyişle, etkileşimi), açık yapıt ile açık yapıtın inşa ettiği örnek okur arasındaki karşılıklı yapılandırma süreci olarak tanımlamak mümkün olacaktır (bkz. çizelge 1). Çalışmadaki esas amaç da, bu karşılıklı yapılandırma sürecini daha sistematik biçimde ele alarak bir takım çözümsel kategoriler etrafında yeniden-kurmak olacaktır.

Burada geliştirilen yaklaşımı ortaya koyabilmek olabildiğince geniş bir yelpazede oyunlara bakabilmeyi gerektiriyor. Ne var ki burada bazı dilsel ve teknik sınırlamalarla karşı karşıyayız.

Çalışma zorunlu olarak İngilizce, Almanca ya da Türkçe dillerinden en az bir tanesi ile sunulan oyunlarla sınırlı tutulacaktır. Bu çerçevede de -çok büyük oyun endüstrilerinden çıkmış olmalarına karşın- Japonya ve Güney Kore gibi kimi pazarlara yönelik oyunlar dil engeli nedeniyle araştırma kapsamının dışında bırakılacaktır.

(Eski ve yeni) düzinelerce platform karşısında bir tercih yapıp araştırmanın kapsamını daraltmak kaçınılmaz görünmektedir. Bu nedenle bu çalışmada öncelik Windows XP işletim sistemi ile uyumlu ve donanım kalitesi bakımından da yeni tarihli bilgisayarlar için üretilmiş ya da emülatörler gibi dönüştürücü programlar sayesinde bu özellikteki bilgisayarlar üzerinden oynanabilen oyunlara verilecektir.

Bu çalışma, giriş ve sonuç bölümlerinin yanı sıra üç ayrımdan oluşmaktadır. Birinci ayrımda anlatı ve oyun ilişkisi ele alınarak etkileşim olgusunu anlatisallık içerisinde yeniden tanımlayan bir yaklaşım ve çözümleme çerçevesi geliştirilip sunulacaktır.

İkinci ayırım ise oyun ve oyuncu arasındaki ilişkinin kimi önemli yönlerine ayrılmış durumda. Burada, oyunların birer anlamlandırma pratiği olarak ayırt edici yönlerine bakılarak, oyun söylemi, *emergence*⁹, oyunlarda zaman kipleri ve oyunların oyuncular tarafından okunması konularına taze bir bakış açısı getirilmeye çalışılacak.

Üçüncü ve son ayırım ise, dramaturjinin kavramlarının oyunlarda ne şekilde karşımıza çıktığı konusuna ayrılmış durumda. Bu ayrımda dramatik yapı oluşturmaya ilişkin kimi temel

⁹ Emergence kavramı, bir sürecin gelişiminin rastlantısal, spontan oluşunu niteler. Oyunların temel özelliği olarak kabul edilen bu kavramın Türkçe'de nasıl karşılanacağı üzerinde uzlaşılmış değildir, bu nedenle de kavramı olduğu gibi bırakmayı tercih ettim. Bu çerçevede emergent olma halini ifade eden *emergent* kelimesi de geçtiği yerlerde gene olduğu gibi bırakılacaktır.

kuralların oyunlar bağlamında nasıl geçerliliğini koruduğu gösterilerek, oyun anlatışallığının estetik boyutlarına ilişkin kimi temel konular ele alınacak.

Ayrım I: Bir Oyun Anlatısallığı Modeline Doğru

A. Anlatı Kuramı ve Çağdaş Oyun Araştırmalarında Anlatı Kavramı

1. Çağdaş Oyun Araştırmalarında Anlatı Kavramı

Son on beş yıllık zaman diliminde anlatı kuramının çağdaş oyun araştırmaları içindeki yerini belirleme konusunda ludoloji olarak da adlandırılan akımdan daha etkili olmuş başka bir akım bulmak zordur. Her ne kadar ludolojinin isim babası olarak kabul edilen Gonzalo Frasca, bu alanı anlatı kuramı ile bir karşıtlık içerisinde değil, aksine, oyunlar bağlamında onu tamamlayan bir bilim dalı olarak tahayyül ettiğini söylemiş (Frasca, 1999: 1) ve amacının “anlatı kuramı için anlatılar için neyse, oyunlar için de öyle birşey olan kuramsal araçları” geliştirmek olduğunu ifade etmişse de (Frasca, 2003a), aynı dönemde İskandinavya’da gelişip serpilen ve Espen Aarseth, Jesper Juul ve Markku Eskelinen’in çalışmaları etrafında şekillenen Kopenhag çevresine bağlı ludoloji, anlatı kuramını amansızca eleştirmiş ve her fırsatta anlatı kuramının oyun araştırmaları alanından çıkarılması gerektiğini savunmuştur.

Ludologları tamamen aynı şekilde düşünen araştırmacılardan oluşan bir blok olarak ele almak kuşkusuz hatalı olur. Tıpkı bu araştırmacıların anlatı kavramını ağızlarına hiç almadıklarını düşünmenin de hatalı olacağı gibi. Gerçekte ludologlar olarak anılan araştırmacılar, anlatı kavramı kadar anlatı kuramı ile de belli ölçüde ilgilenmiş, farklı derecelerde de olsa, oyunlarda anlatıları akla getirebilecek bir yapının izlerine rastlanabileceğini kabul etmişlerdir (Aarseth, 1997; Juul, 2005; Frasca, 1999). Bununla birlikte ludologlar, oyun ve anlatı arasındaki ayrımı haklılaştıracak bir ontolojik zemin arama arayışından hiç bir zaman vazgeçmemiş, bunu oyun araştırmalarının “nesnesini” tanımlama çabalarının merkezine yerleştirmişlerdir. Burada kuşkusuz akademik bir güç çekişmesi de söz konusu: Kopenhag çevresine bağlı ludologlar sıkça oyun araştırmaları alanının anlatı kuramının işgaline uğrayacağını, buna izin verilirse bu alanın araştırma nesnesinin anlaşılabilme olasılığının yitirileceğini ifade etmişlerdir. Buna karşılık olarak da, anlatı kuramının oyunları anlamak

açısından yetersiz olduğunu göstermeye girişerek, yepyeni bir form olarak gördükleri oyunlara has teoriler ve çözümleyici araçlar geliştirmeye yönelmişlerdir.

Bununla birlikte anlatı kuramını oyun araştırmaları alandan uzaklaştırmayı arzulayan bu araştırmacıların çalışmaları teorik açıdan pek çok boşluk içerir; kavram ve kategorilerinin özgünlüğü kadar işlemselliği de yer yer son derece tartışmalıdır ve kimi zaman anlatı kuramına getirdikleri eleştiriler, bu kuramın dayandığı kavram ve modellerin gerektiği gibi anlaşılamadığı izlenimini verir. Bu sorunlara rağmen ludolojinin pek çok argümanı baskınlığını korumaktadır ve dışı dokunur bir eleştirisi de günümüze dek yapılmamıştır.

Ludolojinin temel argümanlarını ortaya koymak bakımından üç araştırmacının çalışmalarına daha yakından bakmakta fayda var: Bunlar Jesper Juul, Markku Eskelinen ve Espen Aarseth.

Oyunları “gerçek kurallarla kurmaca dünyaların buluşma noktası” olarak tanımlayan Jesper Juul (2005), oyunları anlatılardan ayırmak için, yıllar boyunca yayınladığı yazılarda sıkça yinelediği bir dizi argüman öne sürer. Juul (2005b) ilkin anlatı kavramının kullanılma şeklinin bizzat anlatı kuramı içerisinde sorunlu bir hal aldığı, neredeyse herşeyin anlatı olarak ele alındığını, bunun da kavramı belirsiz, hatta yararsız hale getirdiğini söyler. Anlatı kavramına ikinci itiraz noktası ise, oyunların anlatı (ya da olayörgüleşme) olarak nitelenebilecek yapılar içerip içermediğine bakılmasından ziyade oyuncuların oyunlarla kurdukları ilişkinin, roman gibi yazılı anlatılarla okur arasındaki ilişkiye ne ölçüde benzetilebileceğidir. Konu oyunları ele almaya gelince, bu sorunlar ona göre anlatı kuramı yanlısı bir konum almayı son derece sorunlu bir hale getirir, çünkü okur pasif iken, oyuncu aktiftir (Juul, 2005b).

Juul burada anlatıları bir dizi yaşanmış olayın temsili olarak ele alırken oyunlarda bu olaylar dizisinin önceden kestirilemeyeceği noktasına vurgu yapıyor. Ona göre oyunlarda meydana gelecek olayların önceden kestirilememe özelliği, oyunlarda temsilin olanaksızlığı olarak da görülebilir. Üstelik bir çok oyunun sonu da açık uçludur veya bu oyunlar kazanılamayan

oyunlardır. Anlatılar çizgiseldir, oysa oyunlar çizgisel olmaktan uzaktır (2005b). Frasca da bu argümanı savunur ve oyunlarla anlatıların özdeş olduklarını söylemenin zor olduğunu, oyunların bir olasılık alanı sunarken, anlatıların ise kesin ve değişmez bir olaylar zinciri meydana getirdiğini söyler (1999).

Juul'un oyunların anlatı olamayacakları konusunda öne sürdüğü argümanlardan biri, anlatıların farklı medyaya uyarlanabilir olduğu, ancak söz konusu olanın oyunlar olduğunda bunların farklı medyaya uyarlanması konusunda ciddi sorunlar yaşandığı yolundadır. Eğer bir oyunun sinema ya da filme uyarlanmasında oyundaki eylemler dizisinin önemli bir bölümünden vazgeçilmesi gerekiyorsa, o zaman oyunlarla anlatılar arasında ciddi bir uyumsuzluk söz konusudur. Ona göre bu durum, oyunların anlatı olarak sınıflandırılmasını güçleştirir (Juul, 2005b).

Diğer bir argümanı ise, anlatı ile oyunların zaman bakımından farklı işledikleri üstüne kuruludur. Juul, anlatı kuramındaki öykü zamanı-söylem zamanı farkına dikkat çekerek, bu iki zamansal düzlem arasındaki ilişkinin varlığının, anlatıların ayırt edici özelliği olduğunu hatırlatır. Buna karşılık oyunlarda böyle bir ayrım geçersizdir, oyunlar bundan farklı bir zamansal yapıya sahiptir. Oyunlar şimdiki zamanda oynanır, diğer bir deyişle öykü zamanı ile gerçek okuma zamanı bire bir örtüşür, bu da bir söylem zamanını olanaksız kılar zira oyuncunun, olup bitmiş birşeye müdahale edebileceğini düşünmek mantıksızlık olur. Bu çerçevede etkileşim ile anlatısallık birlikte var olamazlar zira etkileşimin zorunlu kıldığı şüandalık, zamana ilişkin bir temsili olanaksız kılar. Diğer bir deyişle, Juul'a göre oyunların bir söylem zamanı yoktur, bu da birer anlatı olamayacakları anlamına geliyor (1998).

Son olarak Juul, oyun ve oyuncu ile öykü ve okur arasında ilişkiler açısından temel bir fark bulunduğunu dile getirir. Bu argümana göre ilkin, oyuncular metnin hem içinde hem de dışında bulunuyorlar. Bu, diğer medyada ve özellikle de anlatılarda görülenden çok daha

karmaşık bir ilişkidir. Ardından da bu ikili konumun oyunlarla soyut bir birim olarak ilişkiye girmeye olanak verdiğini söyler: Buna göre oyunların ayırt edici özelliklerinden birisi bir öykü kişisi ya da eyleyene gereksinim duymamalarıdır ki bu durumun anlatılar için düşünülmesi son derece zordur (Juul, 1998).

Diğer bir oyun araştırmacısı olan Markku Eskelinen ise oyunlarla anlatılar arasında bir ilişki kurmanın akla bile getirilmemesi gerektiğini söylüyor. Buna göre en temel fark kullanıcı konumundan doğuyor: Oyunlar herşeyden önce konfigüratiftir ki bu anlatıların okuru içine yerleştirdiği yorumlayıcı konumu ile tamamen zıttır. Ona göre oyunlarda bu türden yorumlama süreçleri tamamen gereksizdir (Eskelinen, 2001). Oyunlarda her ne kadar yorum gerektiren ve filme ya da romana benzeyen izlemelik/okumalık bölümler varsa da, oyunlarda esas olan bir takım konfigüratif etkinliklerde bulunmaktır (örneğin bir topu bir bölgeye yollamak, ya da yukarıdan düşen blokları boşluklara yerleştirmek gibi). Eskelinen'in konumu oyun anlatisallığı fikrini sadece imkansız görmekle kalmaz, gereksiz ve saçma bir fikir olarak da bir kenara atar.

Espen Aarseth bir adım daha ileri gidip oyun anlatisallığı fikrini harici disiplinlerin oyun incelemeleri alanını kolonize etme girişiminin parçası olarak görmek gerektiğini söyleyip “etkileşimli anlatı” gibi kavramların ya maddi fırsatçılık peşinde olanların ya da yüksek kültür savunucularının kullanmayı tercih edeceği kavramlar olduğunu öne sürer. Burada oyunları anlatı kuramı ile ilişkilendirmek artık teorik bir sorunun ötesinde görülüp bir iktidar sorunu olarak da değerlendirilmektedir (Aarseth, 1997; 2001).

Etkileşimli anlatı sorunu genelde yazarın niyetiyle okurun tercihleri arasında doğan bir sorun olarak tanımlanır ve bu çatışma nedeniyle etkileşimli bir anlatının akışının sık sık kesintiye uğrayacağı ve bu nedenle iyi işleyen bir düzen sunamayacağı dile getirilir (Aarseth, 1997; 2001). Öte yandan Ryan (2001) bunun aynı zamanda anlatının tutarlı şekilde ilerlemesiyle de

bağlantılı bir sorun oluşturduğunu dile getirir: “Yazara dönüşmüş okurun metne müdahalelerinin, sistem tarafından metnin anlatısal tutarlılığını ve estetik değerini koruyacak biçimde ele alınması nasıl sağlanacak?” (2001). Burada etkileşimli anlatının “sapma” (Chion, 1989) adı verilen senaryo problemlerine son derece açık olduğu dillendirilmiş olur.

Aarseth (2001), etkileşimi anlatılar konusunda iki anahtar kavram ortaya atar: “Sibermetin” ve “ergodic yazın”. Aarseth, sibermetni okurla dinamik bir ilişki sürdüren metin olarak tanımlar. Bu anlamda sibermetin sadece okurun müdahalelerine açık olmakla kalmaz, okurun müdahalelerine karşılık o da okuru çeşitli yollardan etkiler, bu da okur ve metin arasında bir tür işbirliği döngüsünün doğmasıyla sonuçlanır. Aarseth’in kullandığı ergodic yazın kavramı ise oyuncuyu sürekli ‘çalışan’, basit de olsalar bir takım işleri yerine getirmesi gereken biri olarak kavramsallaştırır, zira oyuncunun bu çabası metin tarafından öngerektirilmiştir, aksi taktirde okur-metin işbirliği sürdürülemez hale gelir (2001). Ryan (2001), bu sürekli ‘çalışma’ halinin metne derinleşme konusunda sorunlar yarattığını belirtir: Etkileşimin oyuncudan talep ettiği sürekli faaliyet, hem fiziki hem de zihinsel anlamda zorlayıcıdır. Diğer bir deyişle etkileşim; özdeşleşme gibi öykülemde önemli bir yer tutan anlatım fonksiyonları ile çatışmaktadır.

Ryan, etkileşimli anlatılardaki müdahale tiplerini sınıflandırmaya giriştiği bir modelde şu kategorileri önermektedir:

	Metinsel	Metne Dışsal
Keşfe dayalı		Hipermetinler
Ontolojik	Diegetic oyunlar	Tanrı modunda oynanan oyunlar

Tablo 1: Ryan'a göre oyun anlatılarındaki müdahale tipleri

Ryan (2001), bu modelde iki adet ikili karşıtlığa dayanarak etkileşimli metinlerdeki oyuncu konumlarını sınıflandıran bir matris oluşturur. Buna göre okurun metin içinde yer almaktan ziyade ondan bir anlamsal ağ örmekle meşgul olduğu hipermetinler okurun metne dışsal olduğu ve keşif üstüne kurulu bir etkileşim tipi öne çıkarır. Buna karşın diegetic oyunlar, okurun metne içkin olduğu ve ontolojik bir nitelik taşıyan bir etkileşim tipi üstüne kuruludur. Son olarak oyuncunun oyun dünyası içinde eylemekten ziyade olaylara bir tanrı gibi yukarıdan baktığı oyunlar ise, okuru dışsal bir konumda, ancak yine ontolojik nitelikteki bir çabaya iten bir etkileşim tipi meydana getirir. Ryan'ın bu modelinin çok geniş kategoriler önerdiğini, bu kategorilerin daha spesifik etkileşim tiplerini sınıflandırmada yetersiz kaldığını, ayrıca tüm kategorileri birden içeren ortak etkileşim tipleri sorununu karşılayamayacağını görüyoruz.

Dan Pinchbeck (2008: 58) bu sınıflandırmayı eleştirirken önemli bir noktaya dikkat çeker ki bu durumu Ryan'ın modeli üzerinde göstermek imkansızdır: Etkileşime açık olmayan anlatılar içeren etkileşimli sistemler. Ancak bu gözlemin önemli bir yönü şudur: Bizim önereceğimiz modelde burada bahsedilen etkileşimli sistem ve etkileşimli anlatı arasındaki ayrım anlatı durumuna yönelik müdahaleler ile diğer anlatı düzlemlerine yapılabilen müdahaleler arasındaki bir ayrıma karşılık gelmektedir. Diğer bir deyişle, pek çok video oyununda etkileşim olanakları sisteme müdahaleler ile anlatıya müdahaleler olarak bölünmüştür.

2. Anlatı Kuramı ve Anlatıların Yapısal Çözümlemesi

a. Roland Barthes ve Anlatıların Yapısal Çözümlemesi

Roland Barthes (1993: 87-88), *Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş* adlı çalışmasında yapısalcılık ve dilbilimden yararlanan bir anlatı modeli ortaya koymuştur. Böyle bir modele konu olacak anlatının 'dil'ini ele alırken, anlatıların tümcenin ötesine uzandığının farkında

olunması gerektiğine dikkat çeken Barthes, burada dilbilimcilerin dilini aşan bir dilin bildirisi söz konusu olduğunu ve söylemin kendine özgü birim ve kuralları, kendine has bir ‘dilbilgisi’ olduğunu söyler. Bu söylem dilbilgisini kavramaya çalışırken dilbilimin en üst düzlemi olan tümce ile söylem arasında bir işlevdeşlik bağıntısı bulunduğunu önvarsaymak akıllıca olacaktır Barthes’a göre. Böyle yapıldığında, “söylem büyük bir tümce [...], tümce de küçük bir söylem” olarak kavranabilecektir, çünkü ona göre, “anlatı büyük bir tümcedir, her saptayıcı tümcenin, bir bakıma küçük bir anlatı taslağı olması gibi” (Barthes, 1993: 89). Bununla birlikte Barthes (1993: 90), her ne kadar anlatı tümceye benzese de, onun bir tümceler toplamına indirgenemeyeceğine dikkat çeker. Burada anlatı ölçüsünde büyümüş ve dönüşüm geçirmiş başlıca fiil kategorileri ile karşılaşırız: Zamanlar, Görünüşler, Kipler ve Kişiler.

Anlatının basit bir tümceler toplamı olmadığını göstermek ve anlatının kuruluşu içine giren yığınla ögeyi sınıflandırmak için gene dilbilime başvuran Barthes, buradan *betimleme düzeyi* kavramını ödünç almayı önerir. Tümcenin birbirleri ile bağıntı içinde olan birçok düzeyde (sesbilgisi, sesbilimi, dilbilgisi vs) betimlenebilir olduğunu hatırlatan Barthes, bu düzeylerdeki birimlerin tek başlarına ya da aynı düzey içerisinde anlam yaratamadıklarına, belli bir düzeye bağlı her bir birimin ancak bir üst düzeye katıldığında anlamlandırmanın gerçekleştiğine dikkat çeker. Burada düzeylerin kendi içinde ve düzeyler arasındaki ilişkiler olmak üzere iki tür ilişkiden bahsedilebilir: aynı düzeydeki ilişkileri niteleyen *dağılımsal ilişkiler* ve ancak bir düzeyden öbürüne geçildiğinde kavranabilen *bütünleşme ilişkileri*. Barthes (1993: 90-91), yapısal bir çözümleme yapılabilmesi için, önce birçok betimleme düzeyi ayırt etmek ve bunları aşamalı (ya da bütünleştirici) bir bakış açısına yerleştirmek gerektiğini söyler.

Anlatıların da bir düzeyler aşamalanması oldukları konusunda kuşku duyulamayacağını belirten Barthes, bu düzeyleri saptamaya girişir ve her bir düzeyin bir işlem olduğuna

dikkat çeker. Burada faydalanılabilecek bazı modellerin olduğuna dikkat çeken Barthes, önce retorik dalının söylem açısından iki betimleme düzeyi belirlemiş olduğunu hatırlatır: Düzenleyiş (*dispositio*) ve söyleyiş (*elocutio*). Levi-Strauss'un mitsel söylemlerdeki oluşturucu birimlerin ancak kümeler biçiminde bir araya geldikleri için anlam taşıdıklarını, bunlar arasında da bütünleşme ilişkileri bulunduğunu saptadığına dikkat çeken Barthes, Todorov'un da Rus Biçimçilerinin çalışmalarına dayanarak iki büyük düzey önerdiğini söyler: Bir eylemler mantığı ile bir kişiler sözdizimi içeren *öykü* düzeyi (konu özeti, fabula) ve anlatının zamanlarını, görünüşlerini, kiplerini içeren *söylem* düzeyi (anlatım, sjuzet). Barthes (1993: 91-92), bir anlatıyı anlamamanın sadece öykünün çözülüş sürecini izlemek değil, anlatı çizgisindeki yatay eklemlenmelerinin dikey bir eksene yansıtılması olduğunu belirtir. Yatay bir anlatsal ilişkiler bütünü 'okumak' boşuna olacaktır, etkili olması için bu arama-tarama etkinliğinin dikey ekseninde de ilerlemesi gerekmektedir. Bu açıdan anlatıda anlam, anlatının "ucunda" değildir, onu baştan başa aşmaktadır.

Barthes, teorik dayanaklarını ortaya koyduktan sonra anlatsal yapıtlar için üç betimleme düzeyi önerir: Propp ve Bremond'un benimsedikleri anlamdaki *işlevler* düzeyi; Greimas'ın anlatı kişilerinden bahsederken benimsediği anlamda *eyleyenler* düzeyi; ve Todorov'un söylem düzeyine denk düşen *anlatma* (Öyküleme) düzeyi. Barthes, bu üç düzeyin aralarındaki bütünleşme biçimine göre bağlantı kurduklarını belirterek, bu bütünleşmeyi şöyle anlatır: "Bir işlev, bir eyleyenin genel eylemi içerisinde yer aldığı ölçüde anlam kazanır; bu eylem de, son anlamını, anlatılmış olması, kendine özgü kuralları (kodu) bulunan bir söyleme bırakılmış olması nedeniyle kazanır." Barthes, (1993: 92), bunun ardından da önerdiği düzeylerin dayandığı daha küçük anlatsal birimleri (yapı taşlarını) inceleyip sınıflandırmaya girişir (s.92).

Barthes'a (1993: 92-93) göre her dizge, sınıfların bilinen birimler bileşimi olduğundan, önce anlatıyı kesitlemek ve anlatsal söylemin az sayıda sınıfa dağıtılabilecek parçalarını, diğer bir

deyişle, en küçük anlatı birimlerinin tanımlamak gerekir. Bunun için birimlerin sadece dağılımsal bir tanımlamasıyla yetinilemeyeceği konusunda uyarı Barthes, temel alınacak ölçütün anlam olması gerektiğini belirtir. Anlamsal birimleri yaratan özellik ise öykünün bazı parçalarının işlevsel özelliğidir.

Rus biçimcilerinden beri bir bağlaşımlar ögesi olarak beliren her öykü parçasının bir birim olarak ortaya konduğunu hatırlatan Barthes, *işlev* adı verilen bu birimlerin özünün bir tohum olduğunu, bunların ileride, aynı düzeyde ya da başka bir düzeyde olgunlaşacak bir ögenin anlatısının tohumunu atmayı sağladığını söyler. Çehov'un meşhur örneğini hatırlayacak olursak, bir hikayenin başında gösterilen tabanca, çok geçmeden patlayacaktır. Böylece Barthes, dilsel biçimi ne olursa olsun, bir ayrıntının söylenmesinin bir işlev ya da anlam birimi oluşturacağına dikkat çeker. Barthes'a göre bir anlatı her zaman için sadece işlevlerden oluşmuştur; onda yer alan herşey, değişik derecelerde de olsa, anlam taşır. Öte yandan işlevler dilbilimsel açıdan bakıldığında herşeyden önce birer içerik birimidirler, söylenişten çok, "söylenmek istenen şey"dirler ve birer gösterilen olan bu içerik birimlerinin çok karmaşık gösterenleri bulunabilir. İşlevler aynı zamanda çok güçlü bir bağlaşımlar da içerirler. Barthes ayrıca bu anlatı birimlerinin tözsel olarak dil birimlerinden bağımsız olacaklarını, dilsel birimler olarak değil, onların yananamlı değerleri olarak işlediklerine dikkat çeker. Bu şekilde de bazı işlevsel birimler, söyleme bağı kalmaktan uzaklaşmaksızın, tümceden küçük olabilirler, çünkü tıpkı tümce gibi, dilbilime bağı olan düzenlam düzeyini aşarlar. Barthes burada "Bond, dört ahizeden birini kaldırdı" tümcesini örnek vererek, buradaki 'dört' anlambiriminin tek başına bir işlev olduğuna dikkat çeker ve bunun anlatı açısından gerekli olan bir kavrama (ileri bürokrasi tekniği kavramına) işaret ettiğini söyler. Diğer bir deyişle, dilbilimsel açıdan |dört| hiçbir zaman "dört" demek değildir ve birçok farklı anlamı gösterebilir (Barthes, 1993: 92-94).

Barthes bu işlevsel birimleri az sayıda biçimsel sınıfa bölmek gerektiğini ifade eder. Bu birimlerin bazılarının bağlamsal ögesi aynı düzeyden birimler iken, bazı birimleri doyurmak içinse bir başka düzeye geçmek gerekebilir. Barthes buradan iki büyük işlevler sınıfı ortaya çıktığını söyler: *Dağılımsal işlevler* ve *bütünleme işlevleri*. Dağılımsal işlevler Propp'un işlevlerine denk düşerler. Bütünleme işlevi niteliğindeki ikinci büyük birimler sınıfı ise tüm “belirtileri” kapsar. Bu tipteki birimler tümleyici ve vargısal bir edime değil de, öykünün anlamı için gerekli olan anlatı kişileri ile ilgili karakter belirtileri, kimlikleriyle ilgili bilgiler, anlatı kişilerinin bıraktıkları “genel izlenim”e ilişkin belirtilere denk düşer. Belirtisel bir açıklamanın ne işe yaradığını anlamak için, bir üst düzeye (eyleyenler ya da anlatım düzeyine) geçmek gerekir, çünkü belirti ancak bu düzeylerde anlama kavuşur, bu anlamda da sözkonusu birimlerle bağlamsal öğeleri arasındaki ilişki dağılımsal değil, bütünleşme ilişkisidir. Belirtilerin bu dikey özelliği, onların gerçekten anlamsal birimler oldukları anlamına gelir, çünkü asal işlevlerin aksine bir işleme değil, bir gösterilene iletirler, işlerlikleri daha üsttedir. Bu anlamda belirtilerinki dizisel bir işlerliktir. İşlevlerin işlerliği ise tersine, her zaman daha uzaktadır ve dizimsel bir işlerliğe karşılık gelir. Diğer bir deyişle, işlevler bir “yapmak” işlevselliğine denk düşerken, belirtiler bir “olmak” işlevselliğine karşılık gelirler. Barthes bazı anlatıların iyice işlevsel, bazılarının ise iyice belirtisel olabileceğini, ilkinin genellikle aksiyona dayalı, ikincisinin ise genellikle karakter odaklı anlatılar olduğunu söyler (Barthes, 1993: 94-96).

Barthes (1993: 96-97), hem dağılımsal işlevlerin hem de bütünleme işlevlerinin alt sınıflara bölünebileceğini söyler. Buna göre dağılımsal işlevlerin her biri aynı önem derecesine sahip değildir. Bunların bazıları anlatının gerçek bağlantı yerlerini meydana getirirken, bazılarıysa bu bağlantı yerleri arasındaki uzamı “doldurmaya” yararlar. Barthes, birer bağlantı işlevi gören işlevlere *asal işlevler* adını verirken, ikincilere, asal işlevleri arasındaki uzamı doldurma işlevi gördükleri için *bütünleyimler* adını verir. Bir işlevin asal işlev olarak görülebilmesi için

dayandığı eylemin öykünün devamı açısından vargisal bir seçeneği başlatması, sürdürmesi ya da sonra erdirmesi gerekir. Böylesi iki asal işlevin arasına bazı ek açıklamalar yerleştirmek ise her zaman olanaklıdır ve bütünleyimler tam da bunu yapar. Ancak bütünleyimler işlevselliklerini ancak asal işlevlerle ilişki içerisine girdikleri ölçüde koruyabilirler. Bütünleyimler sadece süredizimsel iken, asal işlevler hem süredizimsel hem de mantıksal özellikte ikili bir işlevsellik taşırlar. Mantıksal özellik, herşeyden önce vargisaldır, yani bir nedensellik ve zorunluluk alanı meydana getirir. Barthes, anlatısal etkinliğin gücünün tam da ardışıklık ile vargisallığın birbirine karışmasından doğduğunu düşünür. Buna göre anlatıdaki Yazgı ve onun işaret ettiği zorunluluk mantığı ile zamansal düzenleme, herşeyden önce asal işlevlerin temel çatısı altında meydana gelir. Bununla birlikte bütünleyimler de bildirimin düzenine katılmaktan geri durmayacaklardır. Bütünleyimlerin her zaman söylemsel bir işlevi bulunur: Örneğin söylemi hızlandırmaya, geciktirmeye, yeniden başlatmaya, özetlemeye, önelemeye ve hatta bazen yolundan saptırmaya yararlar. Barthes bu çerçevede bütünleyimin değişmez işlevinin bir ilişki işlevi olduğunu söyler: Anlatan ile kendisine anlatılan arasındaki bağlantıyı sürdürme işlevidir bu. Bu anlamda da öykü değişime uğratılmadan bir çekirdek, söylem değişikliğe uğratılmadan da bir bütünleyim ortadan kaldırılamaz.

Bütünleme sınıfına giren işlevler, Barthes’a (1993: 97) göre her zaman için ancak eyleyenler ya da anlatım düzeylerinde doyuma ulaştırılabilirler, bu anlamda da bir parametre ilişkisi içinde yer alırlar, bu ise bir sürekliliğe işaret eder, yani anlatının bir bölümüne, bir kişiye ya da bütün yapıta yayılmış olabilirler. Bütünleme sınıfı kendi içinde iki büyük sınıfa, *belirtiler* ve *bilgiler* sınıflarına ayrılabilirler: Belirtiler, bir karaktere, bir duyguya, bir anlatı kişinin bıraktığı izlenime, bir anlayışa ileten gerçek anlamda belirtiler iken; bilgiler, zamanda ve uzamda konumlamaya yarayan bilgileri sunar. Barthes, belirtilerin her zaman için örtük bir gösterilenleri olduğunu söyler, bunların bir çözme etkinliği içerdiğine işaret eder: Burada okur için bir karakteri ya da genel bir havayı tanıyıp öğrenme sözkonusudur. Bilgiler ise aksine

hazır bilgiler sunarlar, bu anlamda da göndergenin gerçekliğini saptamaya, kurmaca olanı gerçek olanın içine yerleştirmekle ilgili bir işlevleri vardır (s.97.).

Barthes (1993: 97-98), yazısının devamında bu birim sınıflandırmasının çözümsel olduğunu hatırlatarak, gerçekte bir birimin birden çok sınıfa bağlı olabileceğini söyler. Diğer bir deyişle, bu birimler karma olabilirler, böylece de anlatının düzeni içerisinde çeşitli durumların yaratılması olanaklıdır. Öte yandan Barthes, belirti ve bilgilerin birer yayılım olduklarını, asal işlevlerin etrafının ikilemeler, doldurmalar ve süslemeler ile sonsuza kadar karmaşıktırılabilceğini, diğer bir deyişle, anlatıların sonsuz sayıda bütünleyime olanak tanıdığını söyler. Buna karşılık asal işlevler sonlu bütünler oluştururlar, mantıksal bir düzenleri vardır herşeyden önce, bu anlamda da hem gerekli, hem de yeterlidirler.

Barthes işlevlerin sözdizimine değinirken, bilgilendirenlerin ve belirtilerin aralarında özgürce birleşebileceklerini söyler. Buna karşılık asal işlevlerle bütünleyimleri birleştiren şey bir içerme ilişkisidir. Bir bütünleyim bağlanacağı asal bir işlevin varlığını gerektirir, ama bunun tersi söz konusu değildir. Asal işlevleri kendi aralarında birbirine bağlayan ise bir dayanışma bağıntısıdır. Bu tür işlevler aynı türden başka bir işlevi gerektirirler. Bunun en önemli nedeni bunların anlatının temel çatısını belirliyor olmaları, ikinci neden ise bunların anlatıyı yapılandırmaya çalışanları özellikle ilgilendiriyor olması. Şöyle ki anlatı, yapısı gereği, ardışıklık ile vargı, zaman ile mantık arasında karmaşık bir ilişki doğuruyor, bu da anlatı sözdiziminin ana sorununu meydana getiriyor. Barthes bu çerçevede, anlatı zamanının gerisinde zamana bağlı olmayan bir mantığın bulunup bulunmadığını soruyor. Buna cevaben de Levi-Strauss'un bir ifadesini anımsatıyor: "Süredizimsel dizilişin düzeni, zaman dışı bir ana kalıp yapısı içinde yok olup gider". Bu anlamda anlatı zamanını açıklamak gene anlatının mantığına düşmektedir. Burada zamansallık da anlatının yapıya ilişkin bir sınıfı olarak karşımıza çıkar. Barthes anlatı açısından zaman diye bir şeyin olmadığını, sadece bir gösterge dizgesinin ögesi olarak var olduğunu söyler. Gerçek zaman söyleme değil, göndergeye

bağlıdır. Anlatının ise sadece göstergesel bir zamanı vardır. Barthes bu göstergesel zamanın çok gerçekçi bir yanılsama oluşturduğuna ve anlatının başlıca işlevlerini zorlayan bir mantık oluşturduğuna dikkat çeker (Barthes, 1993: 98-100).

Barthes, asal işlevlerin önemleriyle değil ama yalnızca kurdukları ilişkilerin öznitelikleri ile belirlenebileceklerini anımsatır: Anlatıların işlevsel örüntüsü, bağlantı noktalarının bir düzenlemesini gerektirir, bunun temel birimi ise, Bremond'un *kesit* (ya da *sekans*) diye adlandırdığı küçük bir işlevler öbeğidir. Kesitler, aralarında bir dayanışma bağıntısı olan mantıksal bir çekirdekler dizisidir. Bu dizi, ögelerinden birinin dayanışık bir öncülü olmadığı zaman açılır, ögelerinden bir başkasının ardılı kalmadığı zaman da kapanır. Kesitler her zaman adlandırılmaya elverişlidir ve Barthes burada Propp'un ve Bremond'un masalların büyük işlevlerini nasıl adlandırmış olduklarını anımsatır (Hile, İhanet, Çatışma, Sözleşme, Ayartma vb.). Barthes bu adlandırmaların kaçınılmaz olarak salt bir üstdil niteliği taşıdıklarını, diğer bir deyişle yalnızca çözümleyicinin yetkisinde olduklarını söyler. Ancak bunlar aynı zamanda, anlatının kodlarını ele aldıkları için, her mantıksal eylem dizisini bir ad bütünü olarak kavrayan okurda yer alan bir üstdilin parçası olarak düşünülebilirler. En nihayetinde okumak adlandırmaktır; dinlemek ise sadece bir dili algılamak değil, ama onu kurmaktır da. Bu anlamda kesit başlıkları, anlamı doyurucu biçimde kucaklayan birer kılıf-sözcüğe benzerler. Barthes'a göre anlatı dili daha başlangıçta bu temel başlıkları içerir ve bir kesiti yapılandıran kapalı mantıksal düzen kendisine verilmiş ada sıkı sıkıya bağlıdır. İşlevin bu anlamda bir ayartma işlemini başlattığını söyleyen Barthes, onun, yaratmış olduğu ad altında, ayartma sürecinin bütünü benimsediğini ileri sürer (Barthes, 1997: 100-101).

Barthes kesiti tehlikede olan mantıksal bir birim olarak tanımlar. Kesiti oluşturan karar alma noktalarının her birinde bir anlam özgürlüğü vardır, tercih edilebilecekleri kadar vazgeçilebilecek de olan bir grup seçenek sunar bunlar. Bu anlamda kesiti meydana getiren

asal işlevler, anlatıların risk alanlarıdır, mantıksal düzeni bir bozulma tehlikesinin beklediği anlardır bir bakıma (Barthes, 1993: 102).

Barthes kesitin en alt anlatı düzeyinde olduğu kadar en üst anlatı düzeyinde de temellendirilmiş olduğunu belirtir. Bir ad altında yer alan kesit, başka bir ad ile nitelenebilecek daha geniş bir kesitin ögesi olarak işlev görebilir. Böylece de en küçük ana kalıplardan en büyük işlevlere kadar birbirinin yerine geçen bir öğeler ağı anlatıyı yapılandırmış olur, bu da işlevler arasında bir aşamalanmanın sözkonusu olduğunu gösterir. İşlevler piramidi bu yoldan bir sonraki düzeye, eyleyenler düzeyine ulaşmış olur, bu da kesitlerin hem kendi içlerinde, hem de kendi aralarında bir sözdizimlerinin olduğunu gösterir. Hem yatay hem de dikey olarak işleyen bu sözdizimi okur çizgisel bir öğeler dizisi olarak algılayacaktır. Yine de burada birçok kesitin öğelerinin iç içe geçebileceğini söylemek gerekir: Bir kesit bitmeden bir yenisi başlayabilir, bu anlamda da kesitler eşzamanlı olarak ama birbirleriyle eşlik edercesine kontr-puan biçiminde yer değiştirirler. Kesitlerin birbirini bu şekilde kesmiş olmalarından doğan karmaşa ise bir üst düzeyde, Eyleyenler düzeyinin bütünleştirici etkisi ile giderilmiş olur, zira kesitler her ne kadar birbirinden koparılmış olsa da, bir üst düzeyde tekrar işlerlik kazanırlar (Barthes, 1993: 102-103).

Barthes eyleyenler düzeyine eğilirken önce anlatı kişisi kavramının ana hatlarını çizmeye çalışır. Yapısal çözümlemenin anlatı kişisini bir öz olarak ele almayı reddettiğini anımsatan Barthes, Propp'un onları ruhsal yapıya dayanan değil de, anlatının kendilerine tanıdığı eylem birliğine dayandıran bir tipolojiye indirgediğini söyler. Bu çerçevede yapısal çözümleme anlatı kişisini bir 'varlık' olarak değil de, bir 'eyleme katılan' olarak tanımlamaya çalışmıştır Barthes'a göre. Bremond'un her anlatı kişisinin kendine özgü bir eylemler kesitinin edeni olabileceğini belirttiğine dikkat çekerken, aynı kesitin birden çok anlatı kişisi içerebileceğini, bu durumda da kesitte birden çok bakış açısının bulunacağını söyler (Barthes, 1993: 103-104).

Barthes, Todorov'un bir psikolojik romanı çözümlerken anlatı kişilerinden değil de girişebilecekleri üç büyük bağıntıdan hareket edip bunları temel yüklemeler olarak adlandırdığını ve bu bağlantıların iki tür kurala bağlı olduğunu ortaya koyduğunu anlatır: Başka bağıntıların da açıklanmasının söz konusu olduğu *üretme* kurallarıyla bu bağlantıların öykü boyunca dönüşümlerinin betimlenmelerinin söz konusu olduğunda geçerli olan *eylem* kuralları. Bir öyküde çok sayıda anlatı kişisi bulunmasına karşın “bunlar hakkında söylenenler”, yani altında yer aldıkları yüklemeler, sınıflandırılabilir. Greimas da anlatı kişilerini ne olduklarına göre değil, üç büyük anlam eksenine katıldıkları ölçüde, ne yaptıklarına göre betimleyip sınıflandırmayı önermiş, anlatı kişilerinin sonsuz görünen dünyasının anlatı boyunca beliren dizesel bir yapıya bağlı kaldıklarını ifade etmiştir. Öyküdeki eyleyen herşeyden önce belli bir sınıfı (Özne/Nesne, Gönderen/Gönderilen, Yardımeden/Karşıçikan) belirttiğinden, bu sınıflar da değişik kişilerle doldurulabilir. Burada anlatı kişisi artık bir eylem alanına katılmasına göre tanımlanmaktadır. Eylem kategorisini ise işlevler düzeyindeki küçük edimler anlamında değil, ama praksis'in büyük eklemleri olarak anlamak gerekir. Eyleyenler kategorisi gerçeklik aşamasında değil de söylem aşamasında tanımlandığından, anlatı kişileri, eylem düzeyinin birimleri olarak anlamlarını ancak Anlatım düzeyinde kazanacaklardır (Barthes, 1997: 104-105).

Anlatım düzeyine eğilirken Barthes önce anlatısal bildirilişimin ne olduğunun çerçevesini çizmeye çalışır. Anlatının, nesne olarak, bir bildirilişimin söz konusu olduğu bir yer olduğunu söyleyen Barthes, burada bir gönderenin ve gönderilenin bulunması gerektiğini hatırlatır. Bu anlamda anlatıcısız ve dinleyicisiz anlatı olamaz. Barthes anlatıcı ve anlatı kişilerinin “kağıttan varlıklar” olduğunu söyler ve anlatının gerçek yazarı ile anlatının anlatıcısının birbirine karıştırılmaması gerektiği vurgular. Buna göre anlatıcının göstergeleri herşeyden önce anlatı içinde yer almaktadır, dolayısıyla da anlatıdaki konuşan, gerçek yaşamdaki yazar değildir. Anlatı kişisi kadar anlatıcı da yalnızca söylem içindeki kodlu yeriyle tanımlanır,

diğer bir deyişle biçimsel bir kişidir. Bu anlamda anlatmanın aslında yalnızca iki gösterge dizgesi vardır: Kişili ve kişisiz. Ancak bu iki dizge kişiye ve kişi-olmayana bağlı dilsel belirtilerden yararlanmak zorunda değildir (Barthes, 1993: 107-109).

Anlatma düzeyinin anlatisallığın göstergeleri ile dolu olduğunu söyleyen Barthes, bunların işlevlerle eylemleri anlatisal bildirişime yeniden katan işlemleyici ögeler olarak görülmesi gerektiğini savunur. Alt düzey birimleri bu en üst aşamada belli söylemsel biçimlerde bütünleşir, ki bakış açısı gibi bu düzeye giren konular pek çok kere incelenmiştir. Bu anlamda iyi anlatıcı dinleyicileriyle paylaştığı kodu en iyi kullanmayı bilen kişidir. Ancak Barthes anlatmanın anlamını ancak kendisini kullanan dünyadan aldığını söylemeyi ihmal etmez (Barthes, 1993: 110-111).

Bu noktada da artık anlatisal çözümlemenin ötesine geçen *anlatı durumu* ile karşılaşırız. Barthes bunu Prieto'dan hareketle belirtme edimi sırasında ve bu edimden bağımsız olarak alıcı tarafından tanınan olgular bütünü olarak tanımlar. Barthes'a göre her anlatı bir anlatı durumuna bağlıdır, bu da anlatının tüketilme biçimini belirleyen kurallar bütünüdür. Birçok kere anlatı, kendisine henüz başlamamış süsü vererek anlatı durumunun varlığını gizlemeye çalışır.¹⁰ Anlatı durumuna yakın olan anlatma düzeyi, anlatı durumuna vardığı bu noktadan sonra, anlatının çözülmeye uğradığı gerçek dünyaya açılır, ama aynı zamanda kendisinden önceki düzeyleri kuşatarak anlatıyı kapatır ve kesinkes anlatıyı oluşturur (Barthes, 1993: 111-112).

Anlatım dizgesinin niteliklerine bakan Barthes, anlatının dilinde, tıpkı dilde olduğu gibi, iki temel sürecin yer aldığına dikkat çeker: Birimleri üreten ekleme ya da bölüme ve bu

¹⁰ Bunun çok ilginç bir örneği, Orson Welles'i şöhrete kavuşturan ve Wells'in romanından uyarlanan "Dünyalar Savaşı" isimli 1936 tarihli radyo oyunudur. Çok önemli bir son dakika haberi için yayın kesilmiş gibi başlayan radyo oyunu, bir çok dinleyici tarafından gerçek haber sanılmış, canlı yayında Marslıların saldırıları hakkında haber dinlediklerini sanan milyonlarca insan bulundukları evleri terk edip dağlara ve kırsala çekilip siper ve mevziler kurmuştur.

birimleri bir üst düzeydeki birimlerle bir araya getiren (ki bu anlamı doğurur) bütünleştirme. Barthes anlatımın biçiminde iki güce dikkat çeker: Göstergeleri öykü boyunca germe gücü ile bu gerilmeler arasına beklenmedik yayılımlar katma gücü. Daha önceki kesit örneğini vererek, bir kesitin birimlerinin bir başka kesitten gelen birimlerin araya katılmasıyla birbirlerinden ayrılabilceğini söyler. Bunlar bir bakıma dildeki sıralama bozukluğuna benzer ve aynı göstergenin bölümleri arasında bildiri zinciri boyunca başka göstergeler girdiğinde meydana gelir. Barthes anlatının bir yerleştirme ve örtme sözdizimi üstüne dayalı bireşimsel bir dil olduğunu, bu durumda anlatıların her noktasının aynı anda birçok yöne yayılabileceğini ifade eder. Anlatı birimleri anlatının bütünü tarafından kuşatılır, yani her düzeyden her birimle bir ilişki içerisinde yorumlanabilirler; fakat anlatı bu kuşatıcı gücüne rağmen ancak birimlerin gerilmesi ya da yayılması ile vardır, bu birimlere gereksinim duyar (Barthes, 1993: 112-113).

Barthes (1993: 113-114), anlatının diline özelliğini veren şeyin gerilme olduğunu söyler. Gerilme, mantıksal bir olgudur, uzak bir bağıntı üstüne kurulu olup zihinde bir çeşit güven duygusu harekete geçirmektedir ve anlatılan olayın saf ve yalın kopyası yerine anlamı oturtur. Burada birimler farklı işlevsel alanlara bağlı bir katma öğeler dizisi ile birbirlerinden ayrılırlar. Bu da gerçek zamanla çok az ilgisi olan bir mantıksal zamanın düzenlenmesi ile sonuçlanır. Bu sayede birimlerin görünüşteki dağınıklığı, kesitin çekirdeklerini birleştiren bu mantık altında kesinkes giderilmiş, herşey yerli yerine oturtulmuş olur. Ancak Barthes bu mantıksal düzen altında birbirinden güvenle ayrılacak ve yayılacak olan birimlerin arasının aynı zamanda sınırsız denebilecek ölçüde doldurulabileceğini de anımsatır.¹¹

Barthes anlatının bu bütünleyim gücünün doğal olarak onun eksilti yaratma gücü olduğunu da söyler. Diğer bir deyişle, kesit çekirdekleri arasındaki uzamın doldurulmaya elverişli olması

¹¹ Lawrence Stern'ın Tristram Shandy romanı, parantez içinde açılan parantezlerle sonsuza dek uzatılan ve bu nedenden dolayı da ömrünü anlatmaya kalkıştığı karakterin çocukluğunda kalmaya mahkum olan bir roman olarak ilginç bir mizah girişimi olarak kabul edilir.

aynı zamanda anlatının özetlenebilmesine de izin veren şeydir. Bu çerçevede anlatı, temel yapısı bozukluğa uğratılmadan çevrilebilir; çevrilemez olan ise ancak en üst düzeyde, anlatma düzeyinde belirlenir, bu da anlatının tözü, diğer bir deyişle kullanılan anlatım aracına, yani medyumun niteliklerine bağlı olacaktır. Bu anlamda da anlatının değişik biçimlerde çevrilebilir ya da çevrilemez öğelerini ayırt edip sınıflandırmakla bu yapı yeniden yaratılabilir (Barthes, 1993: 114-115).

Barthes, bir düzeydeki birimlerin denetlenemeyecek gibi görünen karmaşıklığının giderilmesini sağlayan şeyin değişik biçimlerdeki bütünleşmeler, yani düzeyler arasındaki ilişkiler olduğunu söyler. Öğelerin kavranmasını sağlayan bu bütünleşmedir ve Barthes’a göre bu bir *yerdeşlik* etkenidir. Bu anlamda her bütünleyici düzey, kendi yerdeşliğini altındaki düzeyin birimlerine vermiş olur. Bu basit bir süreç değildir zira aynı birimin birden çok düzeyde bağlılışık ögesi bulunabilir, bu da anlatının iyice iç içe geçmiş dolaylı ve dolaysız bir öğeler dizisi biçiminde ortaya çıkması ile sonuçlanır. Bu anlamda sıralanma yatay bir okumayı yönlendirirken, bütünleşme de bunun üzerine dikey bir okuma oturtur. Diğer bir deyişle her birim hem yayılımı hem de düzeyler boyunca derinliği ile algılanır; anlatıyı yürüten de budur, anlatı bu iki eksen sayesinde dallanıp budaklanır, kendini toparlayıp açıklık kazanır. Barthes’a göre bir kesitin “gerçekliği” kendisini meydana getiren eylemlerin “doğal” dizisi içinde değil, ortaya çıkan, tehlikeye düşen ve doyuma ulaşan mantıksal yapıdadır. Barthes’a göre anlatı göstermez ve öykünmez, anlatıda “olup biten”, göndergesel (yani gerçek dünyaya) göre “hiç”tir; burada olagelen sadece dildir (Barthes, 1993: 115-117).

b. Seymour Chatman’de Öykü ve Söylem

Seymour Chatman (1978), *Öykü ve Söylem* adlı kitabında Barthes’ın anlatı örnekçesine benzer şekilde anlatıları üç ana düzlemde ele alır: Barthes’ın işlevler düzeyine karşılık gelen olaylar; eylemler düzeyine karşılık gelen varlıklar; ve son olarak da anlatım düzeyine karşılık

gelen söylem. Bu üç sınıfın ilk ikisi Todorov'un kullandığı anlamda öyküyü (yani *fabula*'yı), sonuncusu ise söylemi (*syuzhet*'i) oluşturur. Chatman kapsamlı incelemesinde olaylar ve varlıklara birer bölüm ayırırken, söylem konusunu tekrar ikiye böler ve anlatıcısız anlatılar ile anlatıcılı anlatılara ayrı birer bölüm ayırır. Amacı, bu farklı düzeyler üzerinden kurmaca film ve yazını karşılaştırmaktır.

Chatman (1978: 267), anlatı yapılarının ana öğelerini sıralarken şöyle bir şemaya başvurur:

Anlatısal Metin			
Öykü		Söylem	
Olaylar		Anlatısal Aktarımın Yapısı	Bildirim
Eylemler	Olup-Bitenler	Karakterler	Koşullar (Setting)

Tablo 2. Chatman'a göre anlatı yapısı

Burada olay ile varlıklar kapsamındaki altsınıflar, Barthes'ın modelindeki işlevler ve bütünleyimler sınıflarına karşılık gelmektedir.

Anlatıların dayandıkları tözden (iletişim aracından) bağımsız yapılar olduğuna dikkat çeken Chatman (1978: 20-21), yapıdan bahsedilebilmesi için üç özelliğin bulunması gerektiğini, bu her üç özelliğin de anlatılarda sökonusu olduğunu söyler: Bütünlük, dönüşüm ve kendi-kendini yönetme.

Chatman'a (1978: 22-23) göre anlatısal söylem, bir yanda anlatısal biçimden, yani öykünün nasıl anlatıldığında, diğer yanda da bu biçimin belli bir iletişim aracı üzerinden, ister bale ya da sinema, ister radyo olsun, vücut bulmasından oluşur. Bu ikincisinin bir töz olduğunu ve

anlatımın biçimini etkilemeyeceğini söyleyen Chatman, aradaki farkı gözetmenin önemli olduğunu vurgular.

Anlatının göstergesel bir yapı olup olmadığını soran Chatman (1978: 23) , bu özelliğinin olabilmesi için ifadenin töz ve biçimiyle içeriğin töz ve biçimine sahip olması gerektiğini söyler. Bunların anlatılarda bulunabileceğini ifade eden Chatman, şöyle bir matris sunar (1978: 24):

	İfade	İçerik
Töz	Bildirişime olanak veren araç/mecra	Yazarın içinde bulunduğu toplumun düzgüleri tarafından süzgeçlenen ve anlatısal bir iletişim aracı tarafından taklit edilebilen gerçek ya da kurmaca dünyaların olay ve varlıklarının temsili
Biçim	Hangi medyada olursa olsun anlatı tarafından kullanılan öğelerden oluşan anlatısal söylem (ya da anlatımsal aktarımın biçimi)	Anlatının öykü öğeleri: olaylar, varlıklar ve aralarındaki bağlaşımlar ilişkileri

Tablo 3. Göstergeselsel bir dizge olarak anlatımın oluşturuu öğeleri: İfade, içerik, töz ve biçim.

Verili bir öykünün ne anlama geldiğini sormaktan ziyade, anlatısallığın ne olduğunu sormamız gerektiğini belirten Chatman, anlatıların anlamlandırma sürecinde üç tür gösterilene sahip olduğunu söyler: Olaylar, öykü kişileri ve koşullara ilişkin ayrıntılar. Buna karşılık gösterenler ise herhangi bir medyumun olanakları ile bu üçünü işaret edecek anlatısal ifadelerdir (Chatman, 1978: 25).

Her iki matrisi birleştiren Chatman (1978: 26) şöyle bir sınıflandırma elde eder:

Anlatısal Metin			
<i>İçeriğin Biçimi</i>		<i>İfadenin Biçimi</i>	
Öykü		Söylem	
Olaylar	Varlıklar	Anlatısal Aktarımın Yapısı	Bildirim
Eylemler	Olup-Bitenler	Karakterler	Koşullar

Tablo 4. İçeriğin biçimiyle ifadenin biçimini meydana getiren öğeler.

Bu şekilde öyküyü oluşturan öğeleri *içeriğin biçimi* olarak sınıflandıran Chatman, söylemi de *İfadenin biçimi* altında toplar. Bunlara ayrıca *içeriğin tözüyle ifadenin tözü* kategorilerini ekler: İçeriğin tözü genel olarak olay ve varlıklardan ibaret iken, ifadenin tözü bildirimin gerçekleştirildiği töze (söz, film, bale ya da pandomim gibi) karşılık gelir.

Chatman (1978: 26-27), Roman İmgarden'in gerçek obje-estetik obje ayırımına dayanarak ifadenin tözü olan iletişim aracının sadece yapıtı sabitlemenin ve okura sunmanın bir aracı olduğunu, ama yapıtın kendisi ile karıştırılmaması gerektiğini anımsatır. Bu anlamda gerçek nesne olarak yapıtla ilişkiye girmek estetik deneyim için yeterli değildir ve okuma/yorumlama edimi estetik objenin dünyasının bilişsel olarak yeniden-kurulması anlamına gelir. Anlatıdaki estetik obje söylem tarafından eklemlenen öyküdür. Kullanılan iletişim aracı onu gerçek bir objeye dönüştürür, ama okur estetik objeye ulaşmak için iletişim aracının dolayımlayıcı yüzeyini delip geçmek zorundadır, eğer ona ulaşmak istiyorsa (Chatman, 1978: 26-27).

Chatman (1978: 27-28), söylemin soyut bir sınıf, yani tüm iletişim araçlarından bağımsız olacağını söyler. Bu, farklı iletişim araçlarındaki bildirimi biçimlerinin hepsinde yenilenen niteliklerinin bulunması gerektiği anlamına geliyor ve Chatman bu niteliklerin *düzen* ve *seçim*

olduđuna işaret eder. Yapının bu düzeni ifade ettiđini hatırlatan Chapman, seçimin ise söylemin hangi olayları sunup hangilerini atlayacağına karar verme tasarrufu olduđunu belirtir.

Anlatı bir bildirişim olduđuna göre iki tarafı, bir *göndericiyi* ve bir *alıcıyı* öngerektirir. Chatman (1978: 28), bu iki taraftan her birinin üçer konum içerdiđini belirtir: Gönderici tarafında *gerçek yazar*, *örnek (ima edilen) yazar* ve (ve eđer kullanılmışsa) *anlatıcı* vardır. Alıcı tarafında ise *gerçek izler-kitle* (dinleyizi, izleyici, okur), *örnek (ya da ima edilen) okur* ve (anlatıcının seslendiđi) *muhattap* vardır (s.28).

Anlatının işlediđi duyum kipleri ise ya görsel, ya işitsel ya da her ikisidir. Anlatı ister bir performans, isterse de bir metin üzerinden deneyimlensin, izler-kitle bir yorumlama sürecine girmiş olur, bu alış-verişin parçası olmaktan kurtulması olanaksızdır. Bu yorumlama süreci aynı zamanda boşluk doldurmayı (yani Kapanma'yı) da kapsar. Okurların bu konudaki kapasiteleri sonsuzca görünür Chatman'e (1978: 29). Burada söz konusu olan herşeyden önce mantıksal-zihinsel bir süreçtir. Ne var ki, Chatman burada boşluk doldurma ediminden genel anlamıyla bahsettiđine, kapanmaların farklı iletişim araçlarına has olabileceđine dikkat çeker. Seçilen iletişim aracı kimi anlatısal etkilere ya da ifadelere elverişliiyken başkaları için deđildir. Bu da kapanma biçimlerine etki edecektir. Bu aynı zamanda anlatımsal ifadelerin ne şekilde oluşturulacağını ve anlatısal içerikten ne kadarının kullanılabileceđini de etkileyecektir. Seçme edimi üzerinde diđer bir kısıtlama ise tutarlılık konusu ve bunun okurun çıkarımlarıyla bağlantısıdır. Anlatısal öğelerin anlatı boyunca bir tutarlılık sergilemeleri beklenir. Bir anlatı boyunca karşımıza çıkan 'Ali' göstergesinin, her zaman aynı öykü kişisine gönderme yaptıđının düşünülmesi burada verilebilecek bir örnektir.

Chatman'a (1978: 31) göre anlatısal söylem birbirleriyle bağlantılı bir dizi anlatısal ifadeden oluşur. Burada ifadeyi iletişim aracından ya da ifadenin aktarımı için kullanılmış olan tözden

bağımsız olarak anlamak gerekir. Aynı zamanda burada ifadeyi gramer anlamında değil, yine söylemsel anlamda düşünmek gerekir. Anlatılar kuşkusuz birer bildirişimdir ancak bu bildirişimin her iki yanında yer alanlara bakıldığında, gerçek değil, örnek (ya da ima edilen) yazar ve okurlardan yola çıkmamız gerekir. Bunlar metne içkindir ve söylemin başvurduğu metinsel stratejiler ile inşa edilmiştir. Elbette yazar ile izler-kitle arasında bir bildirişim gerçekleşir, ama bu ancak bu örnek (ima edilen) yazar ve okur konumları üzerinden olur.

Söylemin ifadeleri ise ikiye ayrılır: Bir yanda *işlemsel ifadeler*, diğer yanda ise *durumsal ifadeler* vardır. İşlemsel ifadeler “yapmaya” ya da “olup-biten”e ilişkindir.¹² Öte yandan durumsal ifadeler, “olmak” kipindedirler. İşlemsel ifadelerin dile getirmiş olduğu olaylar ya mantıksal bir bağlaşımla ilişkisi içerisindedir ya da böyle bir bağ içermez. Burada ilklerine *çekirdekler* (ya da asal işlevler), ikincilereyse *uydular* (ya da bütünleyiciler) diyor Chatman (1978: 32-33). Ayrımı daha da derinleştirerek bunların ya eylemde bulunan bir ajanın icrası sonucunda doğan *eylemler*, ya da bir ajanın maruz kaldığı ya da ondan habersiz olarak gerçekleşen olaylar anlamında *olup-bitenler* olarak ikiye ayrılacaklarını söylüyor. Varlıklar ise ya *öykü kişisi* ya da öykü dünyasının meydana getiren *koşullardır*. Burada öykü kişisi ve koşullar *olayörgüleleşme açısından taşıdıkları önemle* belirlenirler. Olmak kipinde bir ifade şu iki *görünüm*den birini ya da hepsini ifade edebilir: Bir varlığın *kimliğini*, ya da onun bir *niteliğini*, örneğin bir *huyunu* ya da *halet-i ruhiye*’sini.¹³

Chatman (1978: 33-34), anlatı ifadelerinin iki şekilde daha sınıflandırılabilirliğini söyler: Bir anlatıcı tarafından mı anlatıldıkları, yoksa dolaylı olarak mı sunuldukları. Bu diegetic anlatılar ile mimetic anlatılar arasındaki klasik ayrımı akla getirir, yani anlatmakla göstermek arasındaki ayrımı. Dolaysız ifadede öykü kişisi doğrudan konuşur, söyledikleri bir anlatıcı

¹² Buradaki yapmak-olmak ayrımı, gene Barthes'da bulunan işlevlerin olaylara, bütünleyimlerin ise varlıklara ilişkin olması saptamasıyla örtüşür.

¹³ Bu ayrım gene Barthes'ın bütünleyimleri belirtiler ve bilgiler olarak ikiye ayırmasına karşılık gelir.

tarafından dolayım lanmaz; oysa dolayım lanmış ifadede bir anlatıcı öykü kişinin bize ne söylediğini aktarır. Buna göre ilk durumda Ali, doğrudan “Acıktım!” der; ikinci durumda ise bir anlatıcı “Ali açtığını söyledi” der. Bu anlamda olmak kipindeki bir ifade de ya dolayım sızdır ve sadece serimler, ya da dolayım lıdır ve temsil eder. “Ali çok sinirlenmişti” ifadesi ile “Maalesef Ali çok sinirlenmişti” ifadeleri bu farkı ortaya koyar. Görünüm konusu bu ayrımı bir kez daha böler ve bu anlamda da olmak kipindeki bir ifadenin görünüme ilişkin ya kimlik tanımlayıcı olduğunu (“Ali bir katipti”) ya da niteleyici (“Ali çok öfkeliydi”) olabildiğini görürüz.

Chatman (1978: 34), olaylarla ilgili diğer bir özelliğ in de onların varlıklara ilişkin *belirtisel* ya da *ileriye dönük yansıtıcı* bilgiler içerebilecekleri olduğunu söyler. Örneğ in “Ali, Ayşe’yi baştan çıkardı” Ali diye birinin varlığını işaret eder ve aynı zamanda onun bir baştan çıkarıcı olduğunu belirtir. Buna karş ın “Ali iflah olmaz bir zavallıdır” ifadesi, Ali’nin hep kaybettiğini ve bundan sonra da kaybetmeye mahkum olacağını anlatır. Son olarak buna olayların olaylara, varlıkların da varlıklara göndermede bulunabileceklerini eklemek gerekir. “Ali Ayşe’yi öldürdü” ifadesi “yakalanıp adalete teslim edildi” ya da “kaçmayı başardı” biçimindeki olasılıkları ima eder; öte yandan “Ali bir katildir” ifadesi, “Ali pek de sağlam pabuç değildir”i ima eder.

En katı anlamıyla -son kertede birisi tarafından kurulduklarından- tüm ifadelerin ister istemez dolayım lanmış olduğunu söyleyen Chatman (1978: 33), burada gene de öyküyü anlatan anlatıcı ile onu inşa eden gerçek yazar arasındaki ayrımın korunması gerekliliğ ini vurgular. Yazarı göz ardı etmek mümkünken açık ya da örtük olarak varolan anlatıcı için aynısı söylenemez. Burada anlatıcı, söylemi ifade eden kişi olarak anlaşılmalıdır. Bazı anlatılar bu anlatıcı kişinin varlığına ilişkin tüm izlerden yoksun olarak anlatılabilirler ve bu durumda “anlatılmamış” anlatıdan bahsederiz. Bunu, anlatılmış olduğu izlenimini vermekten kaçınan anlatı anlamında anlamamız gerekir Chatman’a göre.

Chatman (1978: 267) çalışmasının sonunda anlatı yapısını gösteren bir diyagram sunar:

Gerçek Yazar	Örnek (ima edilen) Yazar)	Söylem (Anlatısal İfade)	Dolaylı Aktarım (Anlatıcı ve Muhattap var)	İfadeler
			Dolaylı Aktarım ('Sıfır' ya da minimal anlatıcı)	

Tablo 5. İfadelerin oluşum ve gelişim süreci.

Bu diyagramda söylem, anlatısal ifadenin biçimine karşılık gelir, ancak bunların bildirilişime konu olma şekilleri iletişim aracına göre değişecektir.

İfadeler	İşlemsel İfadeler (Yapmak Kipi)	Olaylar (Olayörgüleleşme)
	Durumsal İfadeler (Olmak Kipi)	Varlıklar

Tablo 6. İfadelerin dillendirdikleri öykü kategorileri.

Olaylar	Zorunluluk	Çekirdekler
		Uydular
	Eylem	Eylemler
		Olay-Bitenler

Tablo 7. Olay kategorisinin alt kategorileri

Varlıklar Ü	Olayörgüleleşmedeki Önem	Karakterler	
		Koşullar	
	Görünüm	Kimlik	
		Nitelik	
		Kişilik Özellikleri	
		Halet-i-Ruhiye	

Tablo 8. Varlıklar kategorisinin alt kategorileri

Son iki diyagramda yer alanlar Chatman'a göre anlatısal içeriğin biçimini ifade eder, tözünü değil.

c. Umberto Eco'nun Açık Yapıt'ı ve Okurun Rolü Sorunu

Umberto Eco (1987), *Açık Yapıt* adlı çalışmasına başlarken çağdaş müzik yapıtlarındaki yeni bir özelliğe dikkat çeker: Bu yapıtlarda, klasik müzikte olduğu gibi icracı sadece bestecinin işaret ettiği notaları kendi duyarlılığına göre yorumlamakla kalmaz, ayrıca yapı üzerinde etkimek, yaratıcı bir edim içerisinde seslerin ardışıklığını belirlemekle de yükümlü olur (1987: 11-13). Çeşitli bestecilerden örnek verdikten sonra, artık “tamamlanmış ve belli bir yapısal doğrultuda yeniden düşünülüp yaşanmayı isteyen yapıtlar karşısında değil; yorumcunun araya girmeye kalkıştığı anda gerçekleştirdiği 'açık' yapıtlar karşısında” (Eco, 1987: 11) olduğumuzu vurgular. Eco’ya (1987: 13) göre bu yapıt ile yorumcusu arasında yeni bir diyalektiğe işaret ediyor.

Her sanat yapıtının, kapalı bir biçim olsa bile, tekiliği bozulmadan değişik yollardan yorumlanabildiği için yorum-çokluğu anlamında açık bir yapıt olduğuna dikkat çeken Eco (1987: 13-14), yeni açık yapıtların *somut bir anlamda* “açık” olduklarına, yani yapıt olarak da daha yapılmaları gerektiğine vurgu yapar. Bunlar, yaratıcılarının, yorumculara emanet ettikleri tamamlanmamış, henüz yapılacak olan yapıtlardır. Eco’ya göre yeni türden olan bu deneyim, ilgisiz kalamayacağımız yeni sorular doğurmaktadır.

Eco (1987: 14-15), Pousseur’e işaret ederek onun açık yapıt poetiğinin, yorumcunun bilinçli özgür edimlerini kolaylaştıran ve onu bitmek tükenmek bilmeyen bir bağıntılar ağının etkin odağı yapmak isteyen bir nitelik taşıdığını söylediğini anımsatır. Yorumcu, bu bağıntılar arasında, yapıtın kendi kuruluşundan kaynaklanan bir zorunluluk tarafından beslenmeksizin, kendi biçimini oluşturur. Eco yine de bazı sınırlılıkların varlığına dikkat çekme ihtiyacı duyar: Yapıtlar yorumcularından kişisel ve yaratıcı birer yanıt beklerler, bu anlamda da yorumcu, yaratıcıyla bir işbirliğine girmeden ve yapıtı yeniden kurmadan yorumlayamaz. Bir kod-açıklama sözkonusudur herşeyden önce. Eco bu kod-açıklama sürecinde yaratıcının denetiminden asla çıkmayacak biçimde koşullandırılmış olan bir olası okumalar yelpazesinin

varolduğunu söyler. Diğer bir deyişle yazar ile okur arasındaki ilişki hem belli sınırları olan hem de o sınırlar içinde pek çok anlam doğma olasılığının olduğu bir ilişkidir.

Ne var ki açık yapıt okurun özgür tepkisine kasten açık tutulmaktadır. Farklı yorumlama şekilleri doğal bir sonuç olarak görülmek yerine, yazar tarafından istenen, onun tarafından teşvik edilen bir nitelik kazanır. Eco (1987: 18-20) burada Valery ve Tindall’i örnek vererek, ilkinin bir metnin gerçek bir anlamının olmadığını, ikincisinin ise sanat yapıtının, yaratıcısı da içinde olmak üzere herkes tarafından gönlü nasıl istiyorsa o şekilde kullanabileceği bir aygıt olduğunu ileri sürdüğünü hatırlatır. Sözkonusu olan şey, görüngülerin belirlenimcilikle birbirlerine bağlanmayıp, bunun yerine bitip tükenmek bilmeyen bağıntıların kurduğu bir ağ ortasında gönlünce yer değiştirmek, kendi yaklaşım boyutlarını, kendi tutamak noktalarını, kendi gönderme ölçeğini kendi başına seçmek, en çok sayıda boyut ve ölçeği harekete geçirmek, çoğaltmak, açmak. Bu görev ise okura düşmektedir.

Eco (1987: 21-26), klasik kod-açıklama anlayışının okurun kuramsal ve bilişsel bir işbirliğinde temellendiğini ve okurun daha önceden kurulmuş ve belli bir yapıyla donanmış bir estetik objeyi özgürce yorumladığını; buna karşılık açık yapıt’ta okurun, söylemi, yapıtın yaratıcısıyla neredeyse maddi bir işbirliği içinde kurup yapılandırıldığını, diğer bir deyişle, yapıtın yapımına *katıldığını* söyler. Burada maddi bakımdan tamamlanmamış ve *önceden kestirilemeyen yapıları* üstlenmeye yatkın yaratılar, ya da diğer bir deyişle devingen yapıtlar ile karşı karşıyayız. Bunlar dile getirmeyi değil, yerine geçmeyi ve gerçekleştirmenin çok-yanlılığının yeni boyutlarını ortaya koymayı hedefleyen, kapalı tek bir pasajın dahi olmadığı yapıtlar olarak düşünülür. Bu devingen yapıtlar, Eco’ya göre Öklit’çi-olmayan geometrinin evrenini çağırıştırır. Öte yandan Pousseur’un bu yapıtlara değinirken “olasılıklar alanı”ndan bahsettiğini hatırlatan Eco, bunun bu tür yapıtlardaki yapısal dinamizmi ve esnekliği ifade ettiğini söyler. Bunun hem nedensellik, hem de belirlenim açısından bunalıma denk sonuçları

vardır Eco'ya göre. Artık zorunlu ve önceden kestirilebilir bir erekle donatılmamış olan bu yeni sanat yapıtının kesinlikten saydığı tek şey, okurun özgür yorumudur.

Açık Yapıt'ın çok-yönlü (açık uçlu) dünyası okurun bakışaçılarının tümünün eşit derecede değerli olduğu ve kutupsuz bir öğeler bütününden başlayarak kendi ilişki dizgesini kurmak zorunda olduğu bir dünyadır. Ancak Eco (1987: 30-31) hemen hatırlatır ki, burada sözkonusu olan zar atan Tanrı değil, kesin yasalarla dünyayı yöneten bir Tanrıdır. Eco'ya göre buradaki Tanrı, sanat yapıtında olgusal bir gerçekliğe dönüşür ve yazarın düzenleyici eylemiyle örtüşür: Yapıt gerçekten açıktır, ama içinde bulunan *bağlantılar alanı* çerçevesinde açıktır. Devingen yapı burada kişisel müdahalelere olanak verirken bunun bilinçsiz ya da kişiliksiz bir tarzda ve tutarsızlık yaratacak şekilde gerçekleşmesine izin vermez. Bu ne zorlayıcı ne de tek-yönlü olan, aksine yönlendirilmiş bir çağrıdır Eco'ya göre; “yazarca istenilen bir dünyaya görece özgür bir girişe çağrı”. Diğer bir deyişle yazar, yorumcuya tamamlanacak bir yapıt sunar; bu yapıt çeşitli biçimlerde, yorumsal bir diyalog sonunda, başkası tarafından örgeleşen bir biçimle somut olarak ortaya çıkacaktır ve ortaya çıkan tamamlanmış yapıt sonunda neye benzerse benzesin, yazar gene onun yaratıcısı olarak kalacaktır. Yazarın buradaki rolü, daha baştan ussal, güdümlü ve organik gerçekliklere dayanan olanaklar önermekten ibarettir ve bu olanakların gelişebilmesinin de öngerekliliğidir bu Eco'ya göre.

Burada bahsedilen yapıtın icra edilişleri özdeş değildir, ama bu yüzden temelsiz de addedilemezler. Burada bireysel ve oluşturuıcı bir kişinin fiili olarak yazarın önermiş olduğu verileri çeşitli şekillerde gerçekleştirmesi söz konusudur. Bu açık ve devingen yapılardan hiçbir, rastlantısal öğelerin bir yığışımı gibi görünmez bizlere, her defasında deneyimlenen gerçek bir yapıttır. Diğer bir deyişle, açık yapıt, ne kaostur ne de sözlük gibi mantıksal bağlantıdan yoksun öğelerin sıralı bir dökümüdür. Açık ya da devingen yapıtlar Eco'ya göre herşeyden önce yapıtı yapmaya birer çağrıdır. Bu yapıtlar maddi olarak somutlaşmış

olmakla birlikte, içsel ilişkilerin yeşerip büyümesine yine açık kalırlar. Sözkonusu olan, bitip tamamlanmış yapıtların sonsuzluğudur (1987: 31-32).

Eco (1987: 39), kendi kendine devinen yapılardan başlayarak, içinde okurların devindiği yapılara kadar, bakışaçılarının devingenliğine ve yorumların çokluğuna dayanan bir dizi biçim önerir. Eco'ya göre, yapılarının bizden özel bir biçimde işe karışmamızı ve sürekli bir yeniden-kurma çabası göstermemizi isteyen yapıtların kodaçıklama poetikaları, içinde tek-anamlı ve zorunlu bir olaylar dizisi yerine, bir olasılık alanının her zaman yenilenen işlemsel ya da yorumsal seçmelere yol açabilecek bir durumun kurulduğu süreçlerdir.

B. Bir Oyun Anlatısallığı Modeline Doğru

1. Açık Yapıt olarak Oyun

Umberto Eco (1987: 11), açık yapıtı “belli bir yapısal doğrultuda yeniden düşünülüp yaşanmayı isteyen yapıtlar [...] değil; yorumcunun araya girmeye kalkıştığı anda gerçekleştirdiği” yapıtlar olarak tanımlar. Bunun video oyunları için de geçerli olduğunu söyleyebiliriz. Bu açık yapıt, bir anlatı olarak bir dizi düzlemden oluşur ki bunları daha önce Roland Barthes'ın anlatı çözümlemesi modelinde ve Seymour Chatman'ın öykü ve söylem incelemesinde görmüştük:

1) *İşlevler Düzlemi*

2) *Eyleyenler Düzlemi*

3) *Anlatım Düzlemi*

4) *Anlatı Durumu*

Bu düzlemlere dayanarak, açık yapıt olarak oyunu şu şekilde görebiliriz:

Açık Yapıt			
İşlevler Düzlemi	Eyleyenler Düzlemi	Anlatım Düzlemi	Anlatı Durumu
Olaylara/Olan Bitenlere karşılık gelen düzlem	Öyküdeki kişilere (iradelere) karşılık gelen düzlem	Öyküdeki anlatımsal ifadelerle karşılık gelen düzlem	Anlatının anlatı olarak tanınması ve katedilmesi için gerekli olan kültürel kod ve tüketim kalıplarına karşılık gelen düzlem; oyun çağrısı; büyülü çember.

Tablo 9. Açık yapıt olarak oyunun anlatı düzlemleri.

2. Oyuncunun Metinsel İşlevleri

Yukarıda çağdaş oyun araştırmalarına yoğunlaşan bölümde bahsettiğimiz kuramcılarının çoğunun oyuncuyu gerçek kişi olarak gördüklerine ve onun açık yapıtla olan etkileşim döngüsüne katılabilmek üzere oyunun söylemi tarafından varsayımsal bir kişi olarak inşa edilmesi gerektiğinin görmezden geldiklerine işaret edilmişti. Burada bu eleştiriye dayanarak, oyuncunun oyun dünyasına “gerçek” bir kişi olarak değil, oyun içinde işlevsellik taşıyabilecek bir oyun kişisi olarak inşa edilmesi esnasında gerçek kişi olarak niteliklerinin bir kısmından vazgeçen, kendisinde gerçekte bulunmayan ama oyunun onda bulunduğunu varsaymasını istediği bir takım nitelikleri ise benimseyen bir örnek okur olarak katıldığı noktadan hareket edilecektir.

Video oyunlarındaki örnek okuru, oyun söyleminin kurduğu birden çok konumun geçişli ya da geçişsiz biraradalığı olarak kavramsallaştırabilir¹⁴ ve en az dört konumdan bahsedebiliriz:

1) *Kullanıcı*: Oyuncunun *ürün olarak oyunla* ilişkiye girdiği konum. Burada oyuncunun müdahalelerinin çoğu, anlatının katedilme sürecindeki genel koşullarla ilgilidir (ki bunların

¹⁴ Isabelle Raynauld'un (2005) oyuncuların aldıkları “okur” konumları üstüne ilginç ve istisnai bir çalışması, oyuncunun oyun metni karşısındaki konumunu “katılımcı okur” olarak ifade etmektedir. Ne var ki bu kavram, burada göstermeye çalıştığım işlevsel genişliğe nazaran dar kalmaktadır. Steffen Walz (2003: 198) da benzer bir şekilde oyunların aynı anda iki konum talep ettiklerini belirtmektedir: “görgü tanığı” ve “katılımcı”. Kücklich (2001) ise “dinleyen” ve “karşılık veren” ikilisini tercih etmektedir.

önemli bir kısmı extra-diegetic olabilir). Örneğin oyun esnasında sesin ne kadar açık olacağı, görüntünün parlaklık derecesinin ne olacağı, oyundaki son durumun ne sıklıkla kendiliğinden kaydedileceği, ek bir hafıza kartı kullanılıp kullanılmayacağı, oyunun hangi modunun oynanacağı gibi düzenlemeler, kullanıcı konumu ile ilgilidir.

2) *Yönetmen*: Oyuncunun oyundaki anlatım düzlemine müdahale edebildiği konum. Bu düzenlemelerin çoğu, anlatısal ifadeleri meydana getiren görsel-işitsel öğelerle bunların zaman kiplerine etki eder. Oyundaki kamera açısının belirlenmesi, oyunun akışını hızlandırma, yavaşlatma ya da durdurma, anlatıcı sesini açma ya da kapatma.

3) *İzleyici*: Oyunun söyleminden doğan anlatım ile bu konum üzerinden ilişkiye girilir. Sözkonusu olan herşeyden önce bir bakışın inşasıdır ve bu nedenle bu konum hem özdeşleşme hem de haz üretimi ile bağlantılıdır. Bu konumlandırılma oyuncuyu aynı zamanda bir bilgi rejimine ve dolayısıyla (görsel olduğu kadar bilişsel nitelikte olabilecek) bir bakış açısına da yerleştirir.

4) *Eyleyen*: Oyuncunun oyun dünyasındaki bir kişi olarak karar almasını ve eylemde bulunmasını olanaklı kılan konum. Oyuncu burada tam anlamıyla öykü kişisi niteliğine bürünür, zira kurmaca evren içerisinde kurmaca bir varlık olarak işler yapar ve yaptığı işler de anlatının diğer varlık ve olayları ile bir bağlantı ilişkisine girerek olayörgüleşmeyi, yani anlatının ilerlemesini sağlar.¹⁵

Özellikle üçüncü (izleyici) ve dördüncü (eyleyen) konum arasındaki ilişkinin yumuşak geçişli olması, oyuncunun bir öykü kişisi olarak anlatıya dahil olup oyun dünyasında bir irade olarak kendini gösterebilmesi bakımından büyük önem taşır, aksi takdirde oyun hakimiyeti ve

¹⁵ Eskelinen ve Tronstad (2003) da oyuncunun oyundaki esas varlık nedeninin, olay ve varlıkların nitelik ve ilişkilerini dönüştürmek olduğunu belirtmektedirler. Frome (2005) de kendi yaklaşımında gözlemci-katılımcı ile aktör-katılımcı arasında bir ayrım yaparak, birincisinin yapıtın materyal düzlemini etkileyemeyip sadece yorum yapmakla sınırlı kalacağını, ikincisinin ise yapıtın materyal düzlemini de etkileyebileceğini belirtir.

oyunun okunması sürecinde ciddi sorunlar doğmaktadır.¹⁶ Burada oyuncuya gösteri sunma gereksinimi ile ona oyun hakimiyeti sunma arasında bir denge sağlanması gerekir. Oyun tasarımcıları bunu genellikle oyundaki kamerayı yöneten yapay zeka ile oyun kontrolleri arasında uyum sağlama sorunu olarak görürler. İleride de değinileceği gibi, bu uyum sorunu video oyunlarında (sıkça montaj sanatı olarak da anılan) sinemanın aksine, montaja dayalı hareketin genel anlamda dışlanması ya da en az oranda kullanılmasını beraberinde getirmiştir. Oyuncudan zor manevralar talep eden oyun bölümlerinde, ekran olayını meydana getiren hareketin genellikle obje ve kamera hareketi ile sınırlı kaldığını, uzun çekimlerin (diğer bir deyişle alan derinliği ilkesi üstüne kurulu olan bir anlatım üslubunun) hakim olduğunu görürüz. Kesme, silinme, açılma/kapanma gibi montaja dayalı hareket, oyun hakimiyeti unsurunun çok ön planda olmadığı ya da oyuncudan hamle yapması istenmediği oyun bölümlerinde kullanılmaktadır.

Özdeşlik, yani oyuncunun gerçek kişiliğinden sıyrılıp örnek okura dönüşmesi, bu konumların geçişsiz olarak eklemlenmesi ile yakından ilişkilidir. Oyuncunun aslında bir temsil olan kurmaca varlığı ile kendini bir ve aynı şey sayabilmesi, yani ona biçilen rolle özdeşleşebilmesi için, dilde öznenin kendini benliği ile bir tutması için gösterenin aradan çekilmesi gerektiği gibi, örnek okuru kuran iletişim aracının dolayımlayıcı olarak arada bulunuşunu unutturması gerekir. 'Sanal duyum' denen ve oyuncunun oyun dünyası içindeki eylemlerini gerçek eylemlermişçesine deneyimlediği bir oyun dünyasına dalış yoğunluğu yakalamak için bu gereklidir. Bunda video oyununun anımsalılık yanılsaması yaratma

¹⁶ Jos Mul (2005), kendi yaklaşımında etkileşimin özünün ikinci ve dördüncü konumlar olduğuna vurgu yaparak, özellikle izleyici konumunu es geçiyor görünür. Mark Wolf (2003) ise çok daha doğru bir ayrıma giderek, oyuncu etkinliklerini *diegetic* ve *diegetic-olmayan* etkinlikler olarak genel bir ayrıma tabi tutmak gerektiğini öne sürüyor. Buna göre bazı oyuncu etkinlikleri doğrudan öykü içinde yer alıp olaylar olarak değer kazanırken, bazı etkinlikler ise öykü dünyası içinde bir karşılığa sahip değildir. Ne var ki bu ayırım, oyuncunun kamera hareketleri ve kurguya müdahale edebildiği yönetmen konumunu açıklamayı güçleştiriyor. Bu konumda yapılanlar bir yandan *diegesis*'in kendisine müdahale etmiyor, ancak öte yandan da *diegetic* dünyanın bir ekran olayına dönüşmesi sürecine müdahale ediyor, dolayısıyla extra-*diegetic* olan daha bariz kullanıcı hareketlerinden ne şekilde ayırt edilecekleri sorunlu hale geliyor. Holland, Jenkins ve Squire'a (2003: 39) göre bu sonuncusu "kendi performansını izlemenin uygun koşullarını oluşturma" sürecidir.

kapasitesi de etkilidir. Veri aktarım hızları ve bilgisayar animasyonlarını oluşturacak planları seçen ve birbirine ekleyen yapay zeka mimarisi o kadar üst düzeyde ki, örneğin bir dövüş oyununda butona basmakla oyun içindeki temsili varlığın rakibe tekme atması bir ve aynı şeye dönüşüyor ve bunun sonucunda da düğmeye bastığımızı değil, “doğrudan” tekme attığımızı düşünmemize kapı aralanmış oluyor. Video oyunlarında devamlılığın sağlanması ve oyuncunun bakışla özdeşleşmesi tam da bu sayede oluyor.

Böylece örnek okuru ve onun aldığı konumları şu şekilde gösterebiliriz:

Oyuncu Konumları			
Kullanıcı	Yönetmen	İzleyici	Eyleyen
Oyunun ana hatlarının konfigüre edildiği konum (kısmen extra-diegetic)	Anlatım düzlemine müdahale edildiği (ve izleyici konumundayken sonuçlarıyla karşılaşacağımız) konum ¹⁷	Anlatımsal ifadelerin (söylemin) okunduğu konum ¹⁸	Anlatıya olaylar düzleminde müdahale edildiği konum (Bir olay olarak varlıklara müdahaleyi de kapsar)

Tablo 10. Oyuncu konumları

3. Etkileşimi Oyun Anlatısalılığının Eklemlenişi Olarak Kavramak

Video oyununun özünde iki şey arasındaki karşılıklı ilişki olduğunu görebiliriz: Bir yanda anlatısal bir yapı olan *açık yapı*; diğer yanda ise bu anlatı ile ilişkiye girmek için gerekli

¹⁷ Extra-diegetic olabileceği gibi diegetic de olabilir. Burada ayrımı yapmayı sağlayan soru şu: “Yönetmen”in hareketleri dünya içinde mi dışında mı? Birçok oyunda yaptığımız seçimler eyleyene aittir, yani karakterin algısal bakış açısına karşılık gelmektedir. Oysa örneğin FIFA oyununda attığımız bir gölün tekrarını izlerken yaptığımız müdahaleler artık oyun içindeki bir karakterin algısal bakış açısına karşılık gelmez, yani dışsal (extra-diegetic) bir varlığa yöneliktir.

¹⁸ Bu konum, önemli ölçüde eyleyenin algısal bakış açısına karşılık gelir, yani çoğu zaman eyleyenin de bir boyutudur aynı zamanda.

duruşu ve nitelikleri barındıran ve bizzat anlatının söylemi tarafından inşa edilen örnek okur.

Yukarıdakiler ışığında 'etkileşim' kavramını öyleyse şu şekilde yeniden tanımlayabiliriz:

Etkileşim, bir açık yapıt olan oyun ile bu açık yapıtın söylemi tarafından örnek okur olarak inşa edilen oyuncu arasındaki karşılıklı ilişkidir.

Bu karşılıklı ilişkiye gündelik hayatta “video oyunu oynamak” diyoruz.

Etkileşim olanaklarını ve oyuncu konumlarını sınıflandırırken bunların analitik ayrımlar olduklarını gözönünde tutmak gerekir.¹⁹ Gerçekte yaptığımız bir müdahale birden çok düzlemi etkileyebilir ve birden çok konumla ilişkili olabilir. Ayrıca müdahalenin olanaklı kılındığı düzlem, müdahalenin sonucunun görüldüğü düzlemden farklı olabilir. Bu tür daha karmaşık ilişkileri pek çok oyunda görmek mümkündür ve bir analiz etkileşimlerle düzlemler arasındaki karmaşık bağları da gözönünde tutmak zorundadır. Bir örnek vermek gerekirse, *Railroad Tycoon 2*'de yeni raylar döşemek ve istasyonlar kurmak kuşkusuz birer aksiyondur ve eylemler düzlemine aittir. Ancak böyle bir aksiyon aynı zamanda eyleyen olarak oyun içindeki durumumuzu da değiştirir: Paramız azalmıştır sözgelimi. Diğer bir deyişle, eylemler düzleminde ait aksiyon kategorisine bağlanabilecek müdahale, eyleyenler düzlemine ait kabul edilebilecek olan mali durumu etkilemiştir. Bu durum değişikliğinin bir geri dönüşü de vardır elbette: Mali durumumuz düzelinceye kadar artık para harcama ile bağlantılı olan bazı aksiyonları yapamacağız, çünkü bunları yapacak paramız kalmamıştır. Bu örnekten de görüldüğü gibi, müdahalenin geldiği düzlem, kendi düzlemi de dahil olmak üzere, birçok başka düzlemi etkileyebilmektedir. Bu, düzlemler arasındaki yapısal ilişkiyi gözler önüne sermektedir. Olay örgüsü her zaman bu karmaşık düzlemler arası ilişkideki değişiklikler doğrultusunda gelişir, dönüşür ve çözüme kavuşur.

¹⁹ Neitzel (2005: 230), başka bir bağlamda, bizzat “aygıt”ın kendisinin aynı anda bu hem analitik hem de bireşimsel niteliği sergilediğini öne sürer. Ona göre, “izleme ve eyleme, aygıt tarafından ayrıştırılır ve oynama esnasında sürekli olarak yeniden bir araya getirilir.”

Aşağıdaki çizelge, video oyunlarındaki müdahale alanlarının genel bir görünümünü sunmaktadır. Sütunlar, dört anlatı düzlemini oluştururken, sıralar her bir anlatı düzlemi altındaki alt kategorileri ele almaktadır. Her alt kategori başlığı altında, oyunun o kategorideki etkileşim-anlatı ilişkisini ortaya koymaya yarayacak temel önemdeki sorular sunulmuştur. Ne var ki bu çizelge sadece genel bir çerçeve çizmektedir. Bire bir analizde, ele alınan oyuna da bağlı olarak, sorulacak soruları farklılaştırmak ya da çeşitlendirmek gerekecektir.

Anlatı Katmanı 1 Anlatı Durumu	Anlatı Katmanı 2 Anlatım	Anlatı Katmanı 3 Eyleyenler	Anlatı Katmanı 4 Eylemler
Oyun Modu Hangi oyun modları arasından seçim yapıyorum? Bunları modifiye edebilir miyim? Bunları değiştirmek anlatının diğer katmanlarını nasıl etkiliyor? Olay örgüsünü ve çekirdekleri nasıl değiştiriyorlar?	Anlatım/İfadeler Oyunun anlatımındaki üslubu niteleyen özellikler hangileri? Bunları doğaları nedir? (odyo-vizüel, metinsel vs). Bunları değiştirebilir miyim? İfadeler nasıl ekleniyor? İfadeleri ya da eklenme biçimlerine müdahale edebilir miyim?	Oyun Dünyası/Fon Oyunun geçtiği tarihsel/mekansal fon nedir? Bu fonu meydana getiren öğeleri değiştirebilir miyim?? Olay örgüsündeki önem derecelerini değiştirebilir miyim?	Aktörlük Eylemlerin doğasına müdahale edip aksiyon ya da olay olmalarını sağlayabiliyor muyum?
Çıktı Ayarları Oyundaki hangi çıktı ayarlarını değiştirebiliyorum? Bunları değiştirmek, anlatının diğer katmanlarında ne tür değişiklikler yaratıyor?	Dolayım Oyunun anlatımında dolayım var mı? (Yorumcu sesi, Oyun yardımı vs) Dolayımın derecesini ya da türlerini değiştirebilir miyim?	Karakterler Oyundaki karakterler kimler? Oyundaki karakterler yelpazesini değiştirebilir miyim? Karakterlerin olay örgüsü içerisindeki önem derecesini değiştirebilir miyim? Karakterlerin olay hakkında bildiklerine müdahale edebilir miyim?	Aksiyonlar Öyküdeki aksiyonlar hangileridir? Bunları değiştirebilir miyim? Doğalarını değiştirebilir miyim?
Girdi Ayarları Oyunda hangi girdi ayarlarını değiştirebiliyorum? Bunları değiştirmek, anlatının diğer katmanlarında ne gibi değişiklikler yaratıyor?	Anlatıcı Oyunda anlatıcılar var mı? Kimlik, hal ve tavırlarıyla kendilerine has davranış şekillerini değiştirebilir miyim? Oyun dünyası hakkında bildiklerine müdahale edebilir miyim?	Kimlik Karakterlerin ve fondaki unsurların kimlik-belirleyici unsurları hangileri? Bunları değiştirebilir miyim?	Olaylar Öyküdeki olaylar hangileridir? Bunları değiştirebilir miyim? Doğalarını değiştirebilir miyim?
Öykü Dünyası/Oyun Kuralları Ayarları Oyun başlamadan önce Öykü Dünyası ve Oyun kurallarında değişiklik yapabiliyor muyum? Bunlar diğer anlatı katmanlarını nasıl etkiliyor? Olay örgüsü ve anlatı çekirdekleri üzerinde ne gibi etkileri var?	Muhattap Oyundaki anlatıcının muhattapları kimler? Bunları bir biçimde değiştirebilir miyim?	Kendine Has Yönler Karakterlerin ve fondaki unsurların kendine has yönleri hangileri? Bunları değiştirebilir miyim?	Zorunluluk Öyküdeki eylemlerin zorunluluk derecesini değiştirebilir miyim?
		Hal ve Tavrı Karakterlerin ve fondaki unsurların hal ve tavırlarını belirleyen unsurlar hangileri? Bunları değiştirebilir miyim?	Çekirdekler Öyküdeki hangi aksiyon ve olaylar öykünün çekirdeklerini oluşturur? Bunları değiştirebilir miyim? Doğalarını değiştirebilir miyim?
			Uydular Öyküdeki hangi aksiyon ve eylemler uyduları oluşturur? Bunları değiştirebilir miyim? Doğalarını değiştirebilir miyim?

Çizelge 2. Oyunlarda etkileşime açık olan anlatı düzlemleri için soru havuzu

4. Anlatı Düzlemleri ve Etkileşim İlişkisi

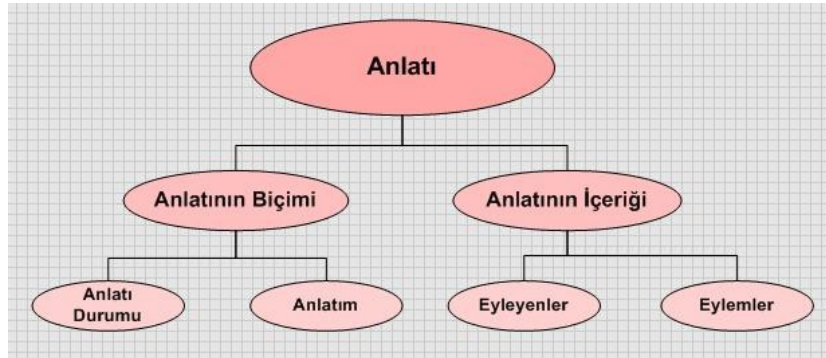
Bu bölümde, yukarıda yapılan düzlem sınıflandırması ayrıntılı bir biçimde ele alınarak, oyuncunun etkileşim yoluyla bu düzlemlerle nasıl etkileşime girdiği çok sayıda oyundan örneklerle gösterilmeye çalışılacaktır.

a. Oyun Anlatılarının İçeriği ve Biçimi

Bir anlatının genel yapısını ikiye ayırabiliriz: Anlatının içeriği ve anlatının biçimi.

Anlatının içeriği, eylemler ve eyleyenler düzlemlerini kapsar. Bu unsurlar Rus Biçimçilerinin “öykü” (fabula) olarak adlandırdıklarıdır: Anlatı evrenini oluşturan mekanlar, bu evren içinde yer alan varlıklarla bunların gerçekleştirdikleri eylemler veya maruz kaldıkları olaylar ve tüm bu eylem ve olayların yayıldığı zaman dilimleri.

Buna karşılık anlatının biçimi ise anlatım ve anlatı durumu düzlemlerini kapsar. Bunlar ise Rus Biçimcilerinin “söylem” (syuzhet) olarak adlandırdıklarıdır: Anlatımı meydana getiren ifadeler ile bu ifadelerdeki üslup ve ayrıca karşı karşıya kalınan bir anlatı olarak algılanıp katedilmesi gerektiğini telkin eden tüm diğer işaret ve düzenlemeler.

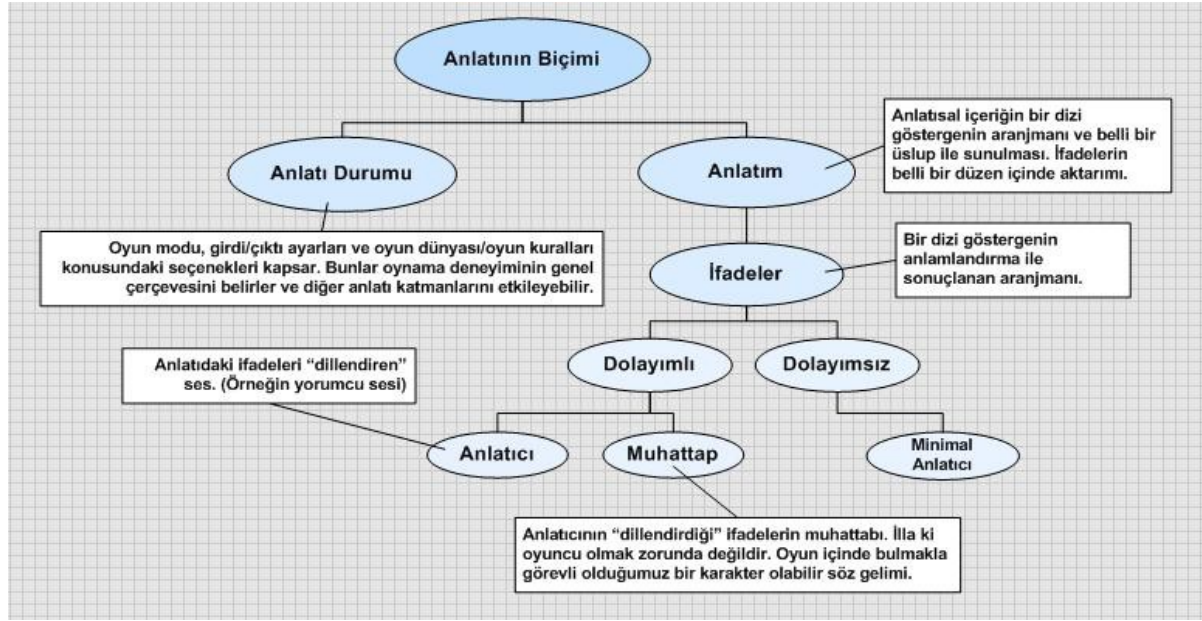


Çizelge 3. Anlatılarda biçimsel ve içeriksel öğeler.

Bir video oyununda bu düzlemlerin hepsi vardır. Video oyunu, okurun bu düzlemlerin çeşitli alanlarına müdahale etmesine ve böylece anlatısal öğelerin eklemlenişinin değişime uğratılmasına izin verir ya da vermez.

Anlatının Biçimi: Anlatı Durumu ve Anlatım

Anlatının biçimini iki ana başlık altında ele almak mümkün: Anlatı durumu ve anlatım. Bu bölümde önce anlatı durumunun etkileşimle ilişkisi üzerinde duracağım. Ardından da, birçok alt başlığı kapsayan anlatım konusunu ele alacağım.



Çizelge 4. Anlatının biçimini oluşturan öğeler

Anlatı Durumu

Anlatı durumunu diğer düzlemlerden şu açıdan ayırmak gerekir: Tüm diğer düzlemler anlatının cereyan ettiği sırada eklenirken, yani anlatı zamanı içerisinde işlerken, anlatı durumu, anlatı zamanının dışında kalan bir düzlemdir. Diğer bir deyişle düzlemler *üzerine* bir düzlemdir. Ancak anlatı durumu düzleminin bu farklı niteliği, onun diğer düzlemlerle yapısal bir ilişki içerisinde bulunup anlatının oluşturu bir düzlemi olmasına engel değildir. Anlatı durumu, her şeyden önce anlatisallığı “ilan eder”.

Anlatı durumu düzlemine yapılan müdahaleler genellikle esas oyuna geçilmeden, ya da oyuna ara verildiği anlarda gerçekleşir: Bu müdahaleler; oyuncu sayısını, anlatının zaman-mekan

parametrelerini, oynanış sırasında geçerli olacak kurallar kümesini belirlemek gibi söylem-öncesine ait olan ve öykü evreninin genel çizgileri hakkındaki işlemleri kapsar.

Birçok oyunda, anlatı zamanı içerisinde devinecek olan düzlemlere yapılan müdahaleler, bu üst-düzlem üzerinden gerçekleşir. Örneğin *Pro Evolution Soccer* gibi bir futbol simülasyonu sırasında oynanışa eşlik eden yorumcu sesini açıp kapatmak anlatım düzlemi alanına girerken, bu ayarı ya oyuna başlamadan önce, ya da ancak oyunu durdurduktan sonra, yani anlatı durumu düzleminde yapmak mümkündür.

Anlatı Durumu düzleminde bize sunulan müdahale olanaklarını beş genel müdahale alanına ayırabiliriz: Oyun modu, girdi-çıkı ayarları, veri saklama/kullanma ayarları, oyun dünyası/kurallar kümesi ayarları ve teknik ayarlar.

Hemen belirtmek gerekir ki, bu alanlar arasında yaptığım ayırım analitiktir. Örneğin birçok durumda oyun moduna ilişkin bir tercih, veri saklama ayarlarından oyun kurallarına kadar bir dizi parametrenin otomatikman değişmesi anlamına gelir. Bir tercihin bu alanlardan hangilerini nasıl değiştireceği oyun tasarımcısının bu parametreleri nasıl birbirine bağladığı ve nasıl bir seçenek yelpazesi altında sunduğuna bağlıdır ve bu anlamda da her oyunu kendine has tasarımı ve mimarisi içerisinde değerlendirmek gerekir. Oyun tasarımında benimsenen tasarım yaklaşım ve felsefesinin, etkileşim ve anlatı düzlemleri ilişkisinin kurulmasında son derece önemli bir rol oynayacağı aşıkardır.

Oyun Modu

Anlatı durumu düzleminde en sık sunulan müdahale olanakları arasında oyun modunu seçmeyi gösterebiliriz. Burada oyuncular tek başına bilgisayara karşı mı oynamak istediklerini, iki kişi karşılıklı olarak mı oynamak istediklerini, oyunun yerel ağ şebekesi ya da internet üzerinden mi oynanacağını, eğer çok-oyunculu bir oyun oynamakta karar kılmışlarsa,

bunun bir *Capture the Flag* mı, yoksa bir *Death Match*²⁰ oturumu mu olacağına karar verirler sözgelimi. Genellikle bu tür bir seçimde bulunmak, oyunda geçerli olacak olan kural kümesi kadar oyunun geçeceği zaman ve mekan, varlık sayı ve özelliklerini, ve olanaklı olan eylem ve olayları da belirleyecektir.

Girdi-Çıktı Ayarları

Anlatı durumu düzlemindeki diğer bir müdahale alanı ise girdi ve çıktı ayarları ile ilgilidir: Oyuncu örneğin tuş fonksiyonlarını değiştirebilir, kendi oyun anlayışına uygun kısayol tuşlarını belirleyebilir; müzik ve ses efektlerinin seviyesini ayarlayabilir, ışık ve aydınlatma seviyesini değiştirebilir.

Veri Saklama/Kullanma Ayarları

Bazı oyunlar veri ayarlarına müdahale edilmesine de olanak tanır. Bu da çoğunlukla anlatı durumu düzleminde gerçekleşen müdahalelerle mümkün olur. Bunlar arasında en önemli olanı kaydetme sıklığı ayarıdır. Birçok oyun, kaydetme aralığını kendimiz mi belirlemek istediğimizi, yoksa bunun bilgisayar tarafından düzenli aralıklarla mı yapmasını istediğimizi sorar. Birçok oyunun oynanışı sırasında gerçek bir sorundur bu: Sözgelimi otomatik kaydetme modunda oynanan bir oyunda, bilgisayar oyunu hiç istemediğimiz bir durumda kaydedip geriye dönme şansını yok edebilir ve bizi umutsuz bir duruma mahkum edebilir. Öte yandan kaydetme işlemini kendimiz yapmayı tercih ettiğimizde sıkça yaşanan bir durum, oyunu çok avantajlı olduğumuz bir durumda kaydetmeyi unutup bu avantajı hemen sonrasında kaybettiğimizde oraya geri dönememektir. Bu örnekler anlatı durumu düzlemindeki tercihlerin oynanış sırasında ne kadar önemli sonuçlar doğurabileceğini açıkça gösterir.

20 Oyun dünyasının oyuncunun gözünden görüldüğünü ima eden bir görselleştirme üslubu ile sunulan ve genelde silahlı çatışma teması üstüne kurulu olan oyunlarda çok popüler olan iki oyun kipi. *Capture the Flag*'de ("bayrağı rehin al") kipinde, iki rakip grup, kendi üslerindeki bayrağı kaptırmamaya çalışırken, rakip grubun üssünde bulunan bayrağı kendi üslerine kaçırmaya çalışırlar. Bunu başaran ekip kazanır. *Death Match* ("ölümüne mücadele") modunda ise iki rakip grup birbirini yok etmeye çalışır, tüm üyeleri önce yok edilen ekip karşılaşmayı kaybeder.

Veri ayarlarına müdahale etmenin diğer bir yolu ise varlıklara ilişkin veri dosyalarını değiştirmeye olanak tanıyan oyunlardır. Burada sıkça sözkonusu olan şey, oyuncuya bu tip veri dosyalarının ona bir editör aracılığıyla açılmasıdır. Örneğin *Football Manager* ve *Pro Evolution Soccer* gibi oyunlar bize oyun evrenindeki varlıkların isim, yaş, ağırlık, hız, dayanıklılık, kafa vuruşları, geçmişte oynadığı kulüpler gibi neredeyse tüm parametrelerini değiştirmeye olanak verir. Burada yapılan değişiklikler, oynanış sırasında oyun motoru tarafından işleme konulacağından, anlatı durumu düzleminde yapılan bu müdahaleler tüm diğer anlatı düzlemlerine ve bir bütün olarak oyun anlatısının seyrine etki eder. Bu tür müdahaleleri, oynanış sırasındaki müdahalelerle karıştırmamak gerekir. Örneğin *Football Manager* oyununda bir futbolcunun bazı verilerini ona antrenman yaptırarak da değiştirmek mümkün. Ancak bu tip bir müdahale artık oyun içinde gerçekleştiğinden, eylemler ve eyleyenler düzleminde gerçekleşen müdahaleler olarak değerlendirilmelidir.

Öykü Dünyası/Oyun Kuralları Ayarları

Birçok oyunda öykünün geçeceği dünyaya ve kurallarına oyun dışında müdahale etmek mümkündür. Bazı oyunlar bu tür müdahaleleri oyuna başlayabilmenin bir koşulu olarak önümüze koyar. Örneğin *Football Manager*'de kendi karakterimize bir isim ve vatandaşlık belirlemek zorundayız, ayrıca oyuna dahil edilecek olan ligleri belirlemek zorundayız. *Diablo* bize savaşçımızın türünü seçmemizi ve belli bir miktardaki beceri puanlarını farklı beceriler arasında paylaştırmamızı ister. *Rise of Nations* ve *Civilization* gibi oyunlara başlamadan önce kendimize bir ulus seçmemiz gerektiği kadar, rakip sayısını, kaynakların sonsuz olup olmadığını, yerşekillerinin özelliklerini, hangi özel yeteneklere sahip olmak istediğimizi vs belirlememiz gerekir.

The Sims oyunu ise daha farklı bir yaklaşım benimseyerek, bize tüm oyunların cereyan edeceği bir mahalle sunar. Bu mahalleyi oyun dışında değiştirmemiz mümkün. Örneğin bazı

evleri yıkabilir, deęiřtirebilir ya da içlerindeki eşyaları boşaltabiliriz; yarattığımız aileleri silebilir ya da yenilerini yaratıp mahalledeki evlerden birine yerleřtirebiliriz. Daha sonra bir aile ile oynamayı seęersek, oyun motoru mahallenin son durumunu temel alarak hikayenin olaylarını üretir: Mahalleye eklediğimiz yeni aileler kapımızı çalıp dost olmak ister, sildiğimiz aileler ise artık oyun evreninde yer almaz.

Teknik Ayarlar

Daha önce de belirttiğim gibi, bu alan en “oyun-dışı” gibi görünen unsurlara ilişkin ayarları kapsamaktadır. Ancak bu alana ilişkin deęişimlerin oyun oynanışına etki edebileceğini gene de unutmamak gerekir. Örneğin bazı oyunlar, donanım ve yazılım kısıtlamaları nedeniyle ses kartının yeterli olup olmadığını denetlememizi ister ve eęer ses kartımız yetersiz ise oyun oynanışı sırasında müzik ve ses efektleri gibi ambiyansa ilişkin ögeler devre dışı kalır. Bu ise doğrudan Anlatım düzlemini etkiler. İmleçin duyarlılık derecesini deęiřtirmek oyun kontrolünü kolaylaştırabilir ya da zorlaştırabilir; bu da doğrudan eylemler düzlemini, dolaylı olarak da eyleyenler düzlemini etkiler. Yine de oynanışa ve genel anlamda anlatı düzlemlerine görece az etki eden teknik ayarlardan da bahsetmek mümkün. Örneğin ekran çözünürlüğü ya da tarayıcı hızı ayarlarını deęiřtirmenin anlatı düzlemlerine etkisinin görece az olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Anlatım

Herhangi bir anlatı ile karşı karşıya geldiğimizde gerçekte karşılaştığımız şey anlatımdır. Anlatım gerçekleşmeden, yani öykü dünyası söylem tarafından dillendirilmeden, öykü “yoktur”. Rus Biçimcilerinin öykü ve söylem aralarında getirdikleri ayrım analitik bir ayrımdır. Öykü kategorisi, öykülemeyi, söylemi inceleyebilmeyi olanaklı kılan teorik bir kategoridir; tıpkı Psikanalizdeki bilinçdışı kavramı gibi. Bir anlatının öyküsü söylemden önce varolamaz ve öyküyü bilebilmemizin tek yolu da söylemi baştan sona katetmektir. Öyküyü

ancak söylemden öğrendiklerimiz çerçevesinde, geriye dönük olarak kavrayabiliriz. Bu ise öykünün, sadece anlatı kuramı için değil, anlatıyı kateden okur açısından da zihinsel bir kurgu olduğu anlamına gelir.

Anlatım, özetle söylemek gerekirse, bize görsel-işitsel ya da metinsel yollardan aktarılanlardır. Ekranda görüp okuduklarımız ya da hoparlörlerden işittiklerimizdir. Anlatım, bu yönüyle aynı zamanda bir üslup meselesidir de. Sadece ifadeleri değil, ama ifadelendirmeyi de kapsar. Diğer bir deyişle, anlatımı, bir dizi göstergenin belli bir düzen içerisinde sunumu olarak tanımlayabiliriz. Bu düzenin okur tarafından, yine o düzenin telkinleri çerçevesinde katedilmesi anlamlandırma ile sonuçlanır. Bir filmde ya da video oyununda ekrandakileri izleyip, hoparlördeki işittiğimizde, zihinsel ya da fiziksel bir takım işlemleri yaptığımızda cereyan eden şey tam da budur.

Anlatım düzleminin temel alanı ifadelerdir. Ancak ifadeleri de ikiye ayırmak mümkündür: Dolayimli ifadeler ile dolayısız ifadeler. Dolayimli ifadeler sözkonusu olduğunda devreye bir anlatıcı girmiştir. Artık ifadelerin belirgin bir kaynağı, bir dillendireni vardır. Dolayimli ifadenin bu niteliği, anlatıcının seslendiği, ifadelerini kendisine yönelttiği bir muhattapın varlığını zorunlu kılar. Dolayısız ifadelerde ise, bunun tam aksine, anlatıcı ve muhattapın varlıklarını saptamak son derece zordur. Bunlar “kişisiz” ifadeler görünümündedir.

Bu çerçevede video oyunlarının bu alanlara (ifadeler, dolayım, anlatıcı ve muhattap) hangi yollardan müdahale etmeyi olanaklı kıldıklarına göz atılabilir.

İfadeler

Eğer ifadeler kabaca gördüklerimiz, okuduklarımız ve işittiklerimiz ise, ilk sormamız gereken soru, bir oyunun oyuncuya bunları oluşturmaya izin verip vermediğidir. İkinci soru ise, üslup açısından da ifadelere müdahale edilip edilmeyeceğidir.

Tarihsel olarak bakıldığında, birçok video oyununda ifadeler alanını oyuncu müdahalelerine sınırlı olarak açmıştır: Sadece eyleyen olarak yaptıklarımız ifadelere dahil olmuş ancak bunların sunuluşundaki estetik parametrelere müdahale edilmesine izin verilmemiştir. Örneğin *Pac-Man* ya da *Donkey Kong* gibi oyun klasiklerinde görüş açısı, görüntü çerçevesi, kamera hareketleri, renk ve ışıklandırma özellikleri, müzik ve ses efektleriyle üst-seslere müdahale etmek mümkün olmamıştır. Eylemler kadar onları icra eden eyleyenler de hep belli bir düzen ve üsluba göre sunulmuştur. Ancak günümüzde pek çok oyun artık bu konuda bize müdahale seçenekleri sunmaktadır. Hatta birçok durumda ifadelerin eklemlenişi bile oyuncu tercihleri ile ilerlemektedir. *Medal of Honor* gibi FPS oyunlarından *SimCity* gibi şehir simülasyonlara dek birçok oyun, olayların geçtiği dünyaya kendi seçtiğimiz noktadan bakmaya ve olaylara kendi belirlediğimiz bir görüntü akışı doğrultusunda tanıklık etmeye izin verir. Sözgelimi FPS’lerde fareyi kullanarak içinde bulunduğumuz sanal mekanda etrafa bakınabilir, Simülasyon oyunlarında ise bir mini harita yardımı aracılığıyla üzerinde oynadığımız haritanın istediğimiz bölümüne atlayabiliriz. Burada oyuncu olarak yaptığımız her tercih ve müdahale doğrudan ekrana yansıyacak olan ifadeler dizisini etkileyeceğinden, Anlatıma doğrudan bir müdahale sözkonusudur. Daha doğrusu, ifadelerin anlatımı oluşturacak biçimde oyuncular tarafından kurgulanması sözkonusudur.

Öte yandan birçok oyun bakış açısına müdahale etmeyi de olanaklı kılar. *Civilization*’dan *Rise of Nations*’a dek uzanan birçok TBS ve RTS oyununda henüz keşfedemediğimiz uzam karanlıkta kalmaktadır. Emrimizdeki varlıkları bu simsiyah örtüyle kaplanmış bölgelere yolladığımız ölçüde görebilir ve burada olup bitenler hakkında bilgi edinebiliriz. Hemen anlaşılacağı üzere, bakış açısı sadece görmek değil, ama bilmek açısından da önem taşır, çoğu kez oyuncunun ve oyun dünyasındaki varlıkların neyi bilip bilmedikleri, yani serimleme ve varlıklar arası ilişkilerle de ilintilidir. Bu bahsedilen oyunlarda oyuncunun yapabileceği önemli seçimlerden bir tanesi, oyunu bu siyah örtü olmadan oynamaktır. Bu durumda harita

başından itibaren tamamen bilgimize sunulmuştur, bu da bakış açımızda ve buna bağlı olarak bilgi durumumuzda temelli bir değişiklik yaratır. Yukarıda daha önce verdiğimiz bir örnek de gene burada geçerlidir: *Football Manager* oyunundaki “attribute masking”²¹ fonksiyonu. Bir oyuncu hakkındaki bilgi ekranını bir ifade olarak düşünersek, “attribute masking” fonksiyonunu kaldırmak ya da yerinde bırakmak, ifadenin içeriğini değiştireceği kadar, bilgilenme şeklimizi, yani öykü dünyası hakkında bildiklerimizi de değiştirecektir.

Diablo oyunundan verilebilecek bir örnek ise, oyun boyunca katedeceğimiz mekanların aydınlatma derecesi ile ilgilidir. Bu oyun bize “gamma”²² değerini değiştirmeye izin verir. Gammanın ne derecede açık ya da kapalı olarak ayarlandığı, oyun boyunca cereyan eden olayların genel ambiyansına etki edecek, mahzenin derinliklerinde verdiğimiz kavga son derece karanlık ya da daha az ürkütücü ve ferah bir havada geçecektir. Gamma ayarlarını değiştirmek bu anlamda ifadelere, yani anlatım düzlemine bir müdahale anlamına gelir.

Football Manager oyunu canlı olarak izlediğimiz maça ilişkin birçok müdahaleye izin verir. Herşeyden önce maçın tamamını mı yoksa sadece önemli anlarını mı izlemek istediğimize karar verebilme seçeneğimiz var. İstersek görüntülü anlatımı tamamen devre dışı bırakıp sadece yazılı anlatımla da yetinebiliriz. Bu tür bir müdahale sadece ifadelerin içeriği değil, ama üslubu konusunda da müdahaleye izin verir. Yapacağımız tercih doğrultusunda izlediğimiz maçın anlatımı tamamen değişecek, ya TV yayını havası ya da radyo yayını havasında geçecektir.

Benzer müdahaleleri müzik ve ses efektleri alanında da yapmak mümkündür. Sözgelimi *Pro Evolution Soccer*, oynayacağımız maçlarda tezahürat konusunda ev-deplasman ayrımı isteyip istemediğimize karar vermeyi sağlar. Eğer bu ayrımı oyunda istersek, kendi sahamızda

²¹ Oyundaki futbolcuların yetenek seviyesini gösteren bilgi tablosunun bazı bölümlerinin gizlenmesi ve ancak yetenek avcısı yollanıp bir futbolcu izlettirildikten sonra bu bilgilerin tabloda görünmesi.

²² Grafik tasarımında, ışığın parlaklık derecesini ifade eden terim.

oynadığımız maçlarda atak yaptığımızda bizi destekleyen tezahüratlar duyarız; deplasmanda oynadığımız maçlarda ise tam tersine, rakip takım saldırdığında bu tezahüratlar duyulur. Diğer bir deyişle, ifadelerin niteliği değişime uğrayarak farklı bir anlatım meydana gelir.

Gözden kaçabilecek bu son derece ince müdahale noktaları dışında daha bariz olanları da vardır. Örneğin bazı oyunlarda müziğin sesini açıp kısabilir, ya da müziği tamamen devre dışı bırakabiliriz. Aynısı ses efektleri için de geçerli.

Öte yandan *Grand Theft Auto* gibi oyunlar sesle ilgili daha farklı müdahalelere izin verir. Örneğin bu oyunda bir araç içinde seyahat edildiğinde radyoyu açmak ve tematik kanallar arasından seçim yapmak mümkündür. Böylece oynanış sırasında fonda bize eşlik eden ve aynı zamanda anlatımı da değişime uğratan farklılıklar yaratılabilir. *Need for Speed* serisindeki birçok oyun ise, oyunla birlikte gelen hazır bir soundtrack içerisinden istediğimiz şarkı listesini oluşturmaya izin verip, yarışlar sırasında çalacak müzikleri seçmemizi sağlar. Bu da dolaylı olarak anlatıma ambiyans boyutu üzerinden yansımaktadır.

Çok önemli bir müdahale şekli ise söylem zamanına ilişkindir. Birçok oyun bize olay akışını yavaşlatma, hızlandırma ya da durdurma seçeneği sunar. Bazen söylem zamanına yapılabilen bu müdahaleler oynanışın (gameplay) temel ögesi haline gelir. Örneğin *Prince of Persia* oyununda zamanı geri sarma mekanizması olay örgüsü içindeki kimi önemli noktalara geri gidip o noktadan farklı bir olay çizgisi oluşturmamıza izin verir. *Medal of Honor* gibi birçok oyun benzer bir işlemi kaydetme noktaları sistemi ile gerçekleştirir: Bir görevi yerine getirmeye çalışırken vurulursak, kaydetme noktasına geri yollanır, oyuna oradan devam ederiz. Böylece de o noktayı geçinceye kadar o bölümü birçok kere tekrar etmek zorunda kalırız. *Sim City*, *The Sims*, *Railroad Tycoon 2* ve *Rise of Nations* gibi oyunlar ise olayları hızlandırma ya da yavaşlatma seçeneği sunar. Bunlar da doğrudan söylem zamanına müdahalelerdir. Buna benzer bir başka örnek ise *Need for Speed: Carbon*'daki viraj alma

yöntemidir: Her zamanki hızında devam eden yarış esnasında bir viraja geldiğimizde, patinaj çektirme tuşuna basarak oyun akışını yavaşlatabilir, ağır çekimde devam eden oyun akışında otomobilimizin arka kısmını sağa sola kaydırarak virajı hangi keskinlikte alacağını ayarlayabiliriz. Patinaj tuşunu bıraktığımızda, oyun eski hızına döner ve arabamız ayarladığımız açıdan viraja girer.

Anlatımdaki Dolayımın Derecesi ve Anlatıcılar

İfadelerin önemli bir bölümünü dolayım bakımından değiştirmek mümkündür. Bu, görünürde anlatıcısız, yani dolayımsız gibi görünen birçok oyun için bile böyledir. Sözgelimi *Need for Speed* oyunu bize FPS ile TPS bakışaçıları arasında seçim yapmayı sağlar. İlkinde yarışı sürücü koltuğunda oturan birisinin bakışıyla görürüz. TPS’de ise aracımızı üst-arkadan ve dışarıdan izleriz. Burada kuşkusuz iki farklı aktarım, iki farklı bakış açısı sözkonusudur.

Pro Evolution Soccer oyunu, maçlar esnasında maç spikerlerinin yorumlarını kapatma seçeneği sunarak oyun varlıkları bariz olan bu anlatıcıları ifadelerden çıkararak anlatımdaki dolayım derecesini azaltma seçeneği sunmaktadır.

Öte yandan birçok oyunda oyuncuya yardım etmeye ve ona oyun oynanışını öğretmeye çalışan “sesler”e de rastlarız. Çoğu kez bu tür anlatıcılar bize oyunun belli fonksiyonları hakkında bilgi sunar ve öykü dünyasındaki varlıkları tanıtır. Birçok kere bu anlatıcı bize neleri yapıp yapamayacağımızı söyler: “Geçersiz bir işlem. Farklı birşey dene” ya da “O kadar paranız yok” şeklinde bildirimler içeren pencereler gibi. Birçok oyun, bu türden anlatıcıları devre dışı bırakmamıza olanak sağlayıp anlatımdaki dolayım derecesini düşürebilmemize olanak sağlar.

Muhattaplar

Anlatıcının seslendiği muhattaplara müdahale edilebildiği durumları saptamak çok daha zor görünür, ancak örnekler bulmak gene de zor değildir. Burada zor olan nokta, muhattaba ilişkin müdahalelerin çoğu kez çok uzaktaki anlatı düzlemleri üzerinden gerçekleşmesi.

Burada verilebilecek en iyi örneklerden bir tanesi, oyun başında seçtiğimiz karakterin cinsiyetine göre oyun içindeki anlatıcının ifadelerinin farklılık göstermesi. Erkek karakter seçtiğimizde farklı, kadın karakter seçtiğimizde farklı bir ifade düzeni kurulacak, en azından seslenilen kişinin bir erkek mi yoksa bir kadın mı olduğu belli edilecektir.

Yine *Football Manager* oyunundaki bir özellik, oyuncuya oyun başında geçirdiği süreye göre farklı lakaplar takmasıdır. Eğer birden çok oyunu dönüşümlü olarak oynuyorsak, az oynadığımız oyundaki bu anlatıcı sesi bizi “çaylak”; başında çok zaman geçirdiğimiz oyundaki aynı anlatıcı sesi ise bizi “hastalık derecesinde futbol tutkunu” olarak niteleyecek, farklı kişileri muhattap alacaktır.

Öte yandan belirtmek gerekir ki, anlatıcıya müdahale etmek, çoğu durumda doğrudan muhattabı da değiştirecektir. Örneğin anlatıcı sesini tamamen kapattığımızda, anlatıcının ifadelerinin yöneldiği muhattap da dolaylı olarak ortadan kaldırılmış olacaktır. Gene benzer şekilde, yardım pencereleri fonksiyonunu kapattığımızda, sadece bu anlatıcıyı değil, ama çaylak olduğunu varsaydığı muhattap da ifadelerden çıkmış olacaktır.

b. Anlatının İçeriği: Eyleyenler ve Eylemler

Anlatının içeriği iki düzlemi kapsar: Eyleyenler ve eylemler düzlemlerini. Bu bölüme önce eyleyenler düzlemini, ardından da eylemler düzlemini ele alacağım. Her iki düzlem de çok sayıda alt kategori içermektedir.

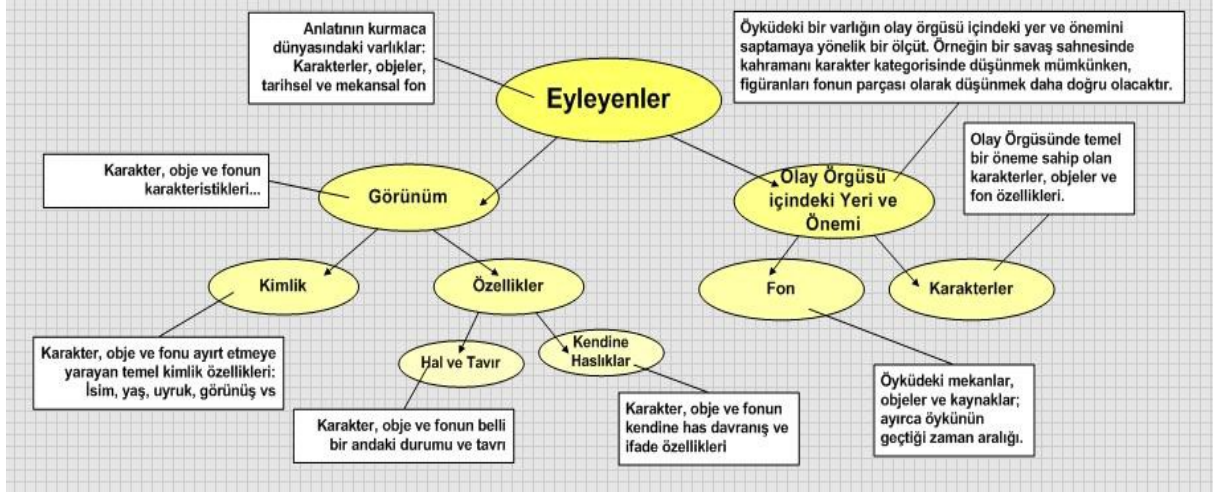
Eyleyenler

Eyleyenler düzlemi, olay örgüsü içerisinde yer alan anlatı dünyasındaki varlıklara ilişkindir. Bunlar arasında ilk akla gelenler kişiler ve diğer canlı varlıklar, öyküde önemli bir işleve sahip olan objeler (örneğin büyülü yüzük ya da sahibine yenilmezlik sunan kılıç) ile tarihsel ve çevresel/mekansal etmenlerdir (settings).

Eyleyenler çok çeşitli görünümelerde karşımıza çıkmakla birlikte, klasik anlatı çözümlemesinde esas dikkate alınan öykü içerisindeki işlevleridir. Bu anlamda önemli olan nokta eyleyenlerin olay örgüsü içerisindeki yerleri ve önemleridir. Birçok öyküde varlık sayısı çok fazla olmakla birlikte, bunların her biri olay örgüsünde merkezi bir rol oynamaz; diğer bir deyişle, kahraman ya da rakip gibi olay örgüsünün derinleşmesinde ve sonunda çözülmesinde kilit bir rolü bulunmaz. Bir örnek vermek gerekirse, klasik bir savaş kahramanlığı anlatısında, olayın kahramanı olay örgüsünde temel önem ve yere sahip bir eyleyen iken, bu kahramanın yönettiği orduyu meydana getiren çok sayıda isimsiz savaşçı daha ziyade çevresel/mekansal ortam kategorisinde değerlendirilir, zira olay örgüsünde bir kere görünüp, sonra da muhtemelen hemen vurulup devre dışı kalmaları dışında olay örgüsünde bir yer ve önemleri yoktur.²³

²³ Karakter ve figüran arasındaki ayrım bunu aydınlatmamıza yardımcı olabilir. Anlatı kuramı açısından, bir varlık olayörgüleşmede taşıdığı önem ölçüsünde bir eyleyen olarak değerlendirilir. Olayörgüsünü başlatmak, derinleştirmek ve çözüme kavuşturmak açısından işlevselliği azaldığı ölçüde, bir varlığın statüsü eyleyenden çevresel/mekansal etmen olmaya doğru geriler. Böylece örneğin çatışmanın belirli bir karakterle olan mücadeleden ziyade doğa ile mücadeleden kaynaklandığı anlatılarda çevresel/mekansal etmen gibi görünen unsur (bir yanardağ, dev bir hortum vs) eyleyen statüsüne yükselirken; hikayenin belli bir yerinde karşımıza çıkan ve çarçabuk “harcanan” bir dizi düşman asker, “insan” olmaları nedeniyle birer karakter ya da eyleyen

Öte yandan eyleyenlerin bir de görünüm boyutu vardır: Eyleyenler hangi temel özellikleri bakımından birbirlerinden ayrılıp kendi özgün, tanınmalarını sağlayan yönlerle sahiptir? Görünüm unsuru; kimlik özellikleri, hal ve tavır ile kişiliğin kendine has özelliklerini kapsar.



Çizelge 5. Eyleyenler düzleminin oluşturuçu öğeleri

Eyleyenlerin Olay Örgüsü İçindeki Yer ve Önemleri

Oyunların birçoğunda eyleyenlerin olay örgüsü içerisindeki yer ve önemlerini değiştirmek mümkün değildir. Sözgelimi *Pac-Man* gibi bir oyun klasğinde, Pac-Man ve onun sarı noktaları yiyerek aşamaları geçme görevine engel olmaya çalışan dört hayalet vardır ve bunlardan herhangi birisini olayörgüsü içindeki önemini değiştirecek bir değişiklik yapmak olası değildir. Bunlar her zaman için olay örgüsünün merkezindeki eyleyenler olacak ve olayların nasıl çözüleceği konusunda söz sahibi olacaktır.

Buna karşın *Fable* gibi daha modern oyunlar, oyuncunun farklı oyun aşamalarında verdiği kararlara göre, bu kararlardan etkilenen varlıkların olay örgüsü içindeki rolünü ve yerini değişime uğratmaktadır. Burada doğrudan olmaktan ziyade dolaylı bir müdahale söz konusudur. Örneğin bu oyunun belli bir aşamasında karşılaştığımız bir köylü ailesinin

olarak düşünölmeye uygun gibi görönmelerine karşın, olayörgüsü açısından taşıdıkları düşük işlevsellik nedeniyle, çevresel/mekansal etmen statüsünde kalırlar. Bu anlamda gerçekten de karakter (yani “figür”) düzlemine ait olmaktan ziyade, “fon”a ait kabul edilirler.

fertlerinden birine zarar verdiğimizde, aslında fon niteliği taşıyan geri kalan aile fertleri bize düşman kesilir ve içlerinden biri ya da bazıları öykünün sonuna kadar peşimize düşer, intikam almaya çalışır. Birçok kere bu intikam arzuları oyunun seyrine etki eder ve oyunun devamında alacağımız kararları yönlendirmeye başlar. Diğer bir deyişle, olay örgüsü içinde taşıdıkları önem açısından daha ziyade çevresel/mekansal etmen niteliği taşıyan varlıklar eylemimiz sonucunda olay örgüsü içerisinde belirleyici bir yer ve öneme sahip eyleyenlere dönüşürler. Eğer oyunun ilgili aşamasında aile fertlerinden birine o zararı vermeseydik, bu eyleyen muhtemelen bir daha karşımıza çıkmayacak, olay örgüsüne derinden etki etmeyen çevresel/mekansal unsurlardan biri olarak kalacaktı.

Öte yandan *Football Manager* gibi bir oyunda, çevresel/mekansal etmenler olan varlıkları birer eyleyene dönüştürmek müdahalelerimizin doğrudan sonucudur. Örneğin işsiz yardımcı antrenörler havuzundan seçip işe aldığımız biri, kulüp çalışanı statüsüne yükselir ve bilgi ile beceri seviyesi takımımızın başarı seviyesini doğrudan etkiler. Öte yandan eyleyenler statüsüne yükselen bu kişiler aynı zamanda bir “ses”e de kavuşur: Bize oyuncularımız hakkında raporlar sunarlar ya da oynayacağımız rakip hakkında analiz yaparak bizi belli oyuncular hakkında uyarırlar. Performansından memnun kalmadığımız bir yardımcı antrenörü işten çıkardığımızda ise durumu tersine çevirmiş oluruz. Artık büyük olasılıkla bu kişi bir daha hiç karşımıza çıkmayacak, kendi ligimizde yer alan bir takımda görev yapmıyorsa, bilgi ve becerisi takımımızın başarısını etkilemeyecektir.

Karakterler

Karakterler, olay örgüsü içerisinde temel önem ve yere sahip olan kişilerdir. Bunlar içerisinde en sık karşılaştığımız kahraman ve rakiptir. Propp (2000) , *Masalın Biçimbilimi*’nde, bir anlatıda yer alan karakterleri işlevleri bakımından yedi kategori altında sınıflandırırken, Greimas bu yedi eyleyen tipini ikili karşıtlıklar çerçevesinde ilişkilendirip üç eyleyen alanı

altında toplar (Moran, 1990). Bu noktada da karakterler birer “kişi” olarak değil, birden çok “edimci”²⁴ içerebilecek eyleyen alanlarının ögesi olarak kavranır.²⁵

Oyunlarda oyuncuların en önemli müdahaleleri kuşkusuz karakterler üzerinedir, zira oyuncunun karar verme eylemleri sonucunda kimi karakterler yok olacak, kimileri değişim geçirecek ve sonunda olay örgüsünü çözüme kavuşturacaktır. Örneğin *Pac-Man* oyununda karar ve eylemlerimiz kendi denetimimiz altında olan Pac-Man kadar, Pac-Man’a rakip olan hayaletleri de etkileyecektir. Bu en bariz müdahale şekli tam da çok bariz olması nedeniyle kolayca gözden kaçabilir.

Karakterler düzlemine müdahale etmenin bir diğer yolu ise doğrudan edimci sayılarına müdahale etmektir. Örneğin *Need for Speed*’in daha eski versiyonlarında yarış sırasında kaç adet rakip sürücüye karşı yarışmak istediğimizi belirlemek mümkündür. *The Sims* gibi oyunlar da oyun evreninde yer alan karakter sayısını belirlemeye izin verir. Yine *Rise of Nations* ve *Civilization* gibi oyunlarda savaşacağımız düşman sayısı ile bu düşmanların nüfus limitlerini ayarlamamız mümkündür. Tüm bunlar olay örgüsünde rol oynayacak karakter yelpazesini daraltıp genişletmeye ilişkin müdahalelerdir.

Çok daha çetrefil bir konu ise karakterlerin bakış açısına, diğer bir deyişle oyun evreninde olup bitenler hakkında sahip oldukları bilgiye müdahale edip edemediğimizdir. Bu tür müdahaleler olay örgüsü açısından son derece önemli çünkü öykünün kimin lehinde çözülebileceğini belirleyebilecek niteliktedir. Bu türden birçok müdahalenin oyun oynanışı sırasında gerçekleştiğini söyleyebiliriz. Örneğin *Civilization* oyununda eğer Büyük Kütüphane adlı dünya harikasını rakiplerimizden önce kurmayı başarırız, onların her yeni bilimsel

²⁴ Edimci ve eyleyen ayrımı üzerine yenilerde yayınlanmış Türkçe bir kaynak için bkz. Karasu (2011).

²⁵ Örneğin *Pac-Man* oyununda her bir düşman hayalet edimci olarak ayrı özelliklere sahipse de, bu edimcilerin hepsi birlikte “rakip” olarak tanımlanan eyleyen alanına dahildir. Edimci olarak ayırt edilebilir olmakla birlikte, onları aynı eyleyen alanına sokan şey, işlev bakımından aynı eyleyen tipi altında toplanabilmeleridir. Bu aynı zamanda birden çok kahramanlı öykülerde de, birden çok edimci olmasına karşın, analizde tek bir eyleyenden bahsetmemize izin verir.

buluşunu otomatikman biz de bulmuş kabul ediliriz. Öte yandan Uzay Mekiği Fırlatma Rampası isimli harikayı herkesten önce inşa etmeyi başarırız, oynadığımız harita üzerindeki her yeri artık açıkça görürüz, bu da henüz kimsenin yerleşmediği alanları herkesten önce saptamamızı sağlayıp rakipler karşısında önemli bir stratejik bilgi üstünlüğü sağlar.

Football Manager oyunu ise oyundaki varlıkların algı ve bilgi ufkunu oyunla birlikte gelen veri tabanı editörü aracılığıyla değiştirmemize izin verir. Ancak bu tür değişiklikler oyun esnasında yapılamaz. Örneğin veri tabanındaki bir yetenek avcısının genç bir oyuncudaki potansiyeli görme seviyesini yükseltebilir, daha sonra oyun oynadığımızda bu kişiyi işe alarak potansiyeli yüksek olan genç oyuncuları rakiplerimizden önce bize kazandırmasını sağlayabiliriz. Görüş açısına ve buna buradan doğan bilgi seviyesi değişikliği bu yetenek avcısının olay örgüsü içerisindeki yer ve önemini artırarak eylemlerinden doğan sonuçları da farklılaştırır.

Çevresel/Mekansal Unsurlar

Öyküdeki çevresel/mekansal unsurlar, olayların geçtiği zaman ve mekanın yanı sıra olay örgüsü açısından yeri ve önemi görece az olan varlıkları kapsar. Birçok oyunda bu unsurlar, oyunun geçtiği mekan ya da üzerinde oynandığı harita ile bu mekan ve haritaya kendine has niteliğini veren objelerdir.

Birçok oyun bize doğrudan çevresel/mekansal unsurlara müdahale etme şansı sunar. Bu oyun içinde gerçekleştiği kadar oyun dışında da mümkündür. Örneğin *Rise of Nations* ve *Civilization*'da yerşekillerini ve doğada bulunacak kaynak miktarlarına, iklimin soğuk, ılıman ya da sıcak, arazi yapısının düz mü, dağlık mı yoksa ikisinin karışımı mı olacağına karar vermek mümkündür. Yine belirtmek gerekir ki birçok oyunda bu tür değişiklikleri oyun dışında da yapmak mümkün. Örneğin *The Sims*'de, daha önce bahsettiğimiz mahalle mantığı içerisinde oyuncular evleri değiştirebilir, bahçe düzenlemeleri gerçekleştirebilir ve mekanı

dönüşüme uğratan daha nice işlemi gerçekleştirebilirler. Daha sonra oyun oynamaya geçtiklerinde tüm bu değiştirilmiş unsurlar yeni haliyle oynanan oyunun parçası olacaktır. *Football Manager* oyunu ise, daha önce bahsettiğimiz ve oyun dışında kullanılan editörü sayesinde örneğin statların kapasitelerini değiştirmemize izin vererek, oyun oynanışı sırasında maçlarımızı farklı bir mekanda oynanmamızı sağlayacaktır.

Yine bir çok oyun harita üzerinde belli noktaları dönüştürmeyi olanaklı kılıyor. *Railroad Tycoon 2*'de ray döşeyebilir, ray döşediğimiz yere istasyon kurabiliriz. *Civilizations*'da bir toprak parçasına sulama kanalları ve yollar ekleyebilir ya da üzerine kent kurabiliriz. *Rise of Nations*'da keza arazının belli noktaları üzerine binalar dikebiliriz. Her üç örnekte yaptığımız müdahaleler, sözkonusu toprak parçasının olay örgüsü içerisindeki yerini ve önemini de değişikliğe uğratmaktadır. Sözgelimi yeni kurduğumuz şehir gelirimizi arttıracak, oyun içindeki konumumuzu güçlendirecek ve böylece de kazanma hedefinde önemli bir kilometre taşı olacaktır. Öte yandan artık rakiplerin de saldırıp ele geçirmek isteyecekleri yeni bir öge oyun evrenine eklenmiş olacaktır.

Birçok oyunda bu tür değişiklikler ise olay örgüsü açısından aynı önemi taşımamakta, fakat mekanın görünümüne ilişkin özellikleri değiştirmektedir. Sözgelimi belli bir arazi parçasına farklı iklim kuşaklarına ait bitki ya da ağaç türleri yerleştirmek, o arazının kimliğini ve modunu değiştirecektir. *Beach Life* ve *Sim Golf* gibi oyunları burada örnek verebiliriz. Çekirdeklerle bağlantılı olmayıp daha ziyade uydu niteliği taşıyan bu tür değişikliklerin oyuncular tarafından yapılması, oyuncularda sadece kazanmaya ilişkin değil, ama bir takım estetik hedeflerin de bulunduğunu, sonuca varmak kadar, sonuca varmada benimsenen üslubun da oyuncular açıdan bir haz kaynağı oluşturduğunu göstermektedir.

Need for Speed: Underground isimli yarış oyununda, hem oyun dışında hem de oyuna ara verilmesiyle yapılabilecek değişikliklerden bir tanesi, yarıştığımız yollardaki trafik

yoğunluğunu deęiřtirmektir. Yolları tamamen boşaltabilir ya da trafięi, sürekli řerit deęiřtirmemize neden olacak kadar çok yoğunlařtırabiliriz. Fona iliřkin bu müdahale aynı zamanda olay örgüsünün nasıl çözüleceęine de etki eder zira birçok durumda tam finiši geip oyunu kazanacaęımız bir anda kavřaktan fırlayan bir araca çarpabilir ve bu kaza yüzünden son anda rakiplerimiz tarafından geilebiliriz.

Çevresel/mekansal unsurlar konusundaki önemli bir müdahale řekli ise oyunun hangi zaman diliminde geeceęi ile ilgilidir. Birçok oyunda belli bir çağda oynamayı seebiliriz, bu da genellikle bize sunulan aksiyon olanaklarını sınırlandıracak, ayrıca meydana gelen olaylarda da temel önemde deęiřiklikler yaratacaktır. Örneęin *Railroad Tycoon 2* bize bir senaryonun hangi yılda başlayacağını deęiřtirmemize olanak verir, bu da bazı teknolojilerin devreye ge ya da erken girmesiyle sonuçlanır.

Görünüm

Günümüzdeki birçok oyunu görünüm unsuruna izin verdikleri müdahalelerden yoksun olarak hayal etmek zordur. Oyunların önemli bir bölümü, oynamaya gemeden önce karakterimizi yaratmamızı ve onun kimlik, hal-tavır ve kendine has kiřilik yönlerini belirlememizi ister. Facebook gibi sosyal sitelerde yer alan oyunların birçoęu, bu tür taleplerle (ya da müdahale olanaklarıyla) karřımıza çıkar.

Kimlik

Kimlik konusunda bize müdahale etme olanaęı sunan oyunların sayısı çok fazladır. İlk akla gelen örnekler arasında *The Sims*, *Football Manager* ve *Diablo*'yu sayabiliriz.

The Sims'de esas oyuna geebilmenin önkořulu bir aile yaratmaktır. Aile kavramı bir řemsiye kavramdır burada ve esasen tek kiřiden meydana gelen aileler de yaratmak mümkündür. Bu ailedeki fertleri yaratırken tipik olarak kimlik özellikleri ile başlanır: İsim soyisim verilir,

karakterin çocuk mu, genç mi, yoksa yaşlı mı olduğu belirlenir, kılık kıyafeti seçilir, saç ve ten rengi belirlenir vs. Kuşkusuz bunların hepsi kimlik kapsamına girer.

Football Manager'da ise, yeni bir kariyere başlamanın önkoşulu olarak, oyunda rolünü üstleneceğimiz teknik direktörü yaratmamız gerekir. Burada bizden belirlenmemiz istenen özellikler arasında isim, soyisim, doğum tarihi, uyruk, tuttuğu takım, bir gün çalıştırmayı hayal ettiği takım gibi unsurları belirlemek gerekiyor ki, bunların ilk üçü kimlik kapsamına girmektedir (son ikisi hal ve tavır kapsamı altına yerleştirilmeyi gerektirir).

Diablo oyununa ise, oyun boyunca kontrol edeceğimiz karakterin türünü seçip (barbar mı, amazon mu, büyücü mü vs), ona bir isim vererek başlarız. Bunlar da gene kimlik ile ilgili müdahalelerdir.

Hemen belirtmek gerekir ki, birçok oyunda kimlik kategorisine ilişkin bu değişiklikleri yapma olasılığı oyun içinde de devam eder. Örneğin *Football Manager*'de yarattığımız teknik direktöre bir lakap verebilir ve o noktadan itibaren hep o lakapla çağrıldığına tanık oluruz. Öte yandan *X-Com Apocalypse* oyununda timimize dahil ettiğimiz askerlerin adlarını mütemadiyen değiştirebiliriz. Böylece bu askerleri göreve yolladığımızda, görev sonrasında bize verilen raporlarda verdiğimiz yeni isimlerle geçerler.

Hal ve Tavır

Hal ve tavırlar, bir karakterin belli bir andaki durumu kadar, belli durumlar karşısında genel tavrını da kapsar.

The Sims oyunu, hem oyun içinde, hem de oyun dışında karakterlerin hal ve tavırlarına müdahale etmemize izin verir. Oyunda başarılı olmak, temelde karakterlerin hal ve tavırlarını idare etmek üstüne kuruludur denebilir. Bu oyunda karakterleri kariyerlerinde ilerletmek temel hedeftir, ancak bunun için karakterlerin uykusundan açlık seviyesine, durumlarını

belirleyen bir çok unsuru en üst seviyede tutmak gereklidir, aksi taktirde bu karakterler kariyerlerinde ilerlemeyi ve maaş artışı almalarını sağlayacak çalışmalarda bulunmayı reddetmektedirler. Sözgelimi terfi almak için karizma seviyesi bir derece yükselmesi gereken karakteri ikna edici konuşma çalışması yapmak üzere ayna önüne getirmek, ancak aç ve uykusuz değilse mümkündür. Aksi taktirde çalışmayı reddedecektir. Reddetmemesini sağlamak üzere önce karnını doyurmasını sağlamalı, biraz kestirmek üzere kanapeye yatırmalı, keyfi yoksa biraz TV izletmeli, yalnız hissediyorsa bir komşuyu davet edip sohbet etmesini sağlamalıyız. Eğer bunları yapmazsak, çalışmak için istekli olmayacak, ayna önüne geçip karizma egzersizini yapmayacaktır, bu da terfisinin başka bir güne kalmasıyla sonuçlanacaktır.

Football Manager oyunu ise, hal ve tavırlar konusunda hem oyun içinde hem de oyun dışında müdahale seçenekleri sunar. Oyun dışında editörü kullanarak örneğin bir oyuncunun sevdiği ya da sevmediği kulüpleri belirleyebilir, böylece oyun içinde sevmediği kulüp için, gelen teklif ne kadar iyi olursa olsun, oynamamasını sağlayabiliriz. Öte yandan gereksiz yere sarı ve kırmızı kartlar gören oyuncularımıza para cezaları verip saha içindeki agresif tavırlarından vazgeçmelerini sağlayabiliriz. Ne var ki bu her zaman iyi sonuç vermeyebilir, zira bazen oyuncu ona ceza vermemize neden olan kartı haksız yere gördüğüne inanacak ve bu kez de verdiğimiz ceza nedeniyle bize karşı tavrı değişecek ve eğer bu oyuncu ile aramızı düzeltmeyi başarmazsak, sözleşme yenileme döneminde teklifimizi reddedip başka kulüplerle anlaşacaktır.

Karaktere Has Davranış Özellikleri

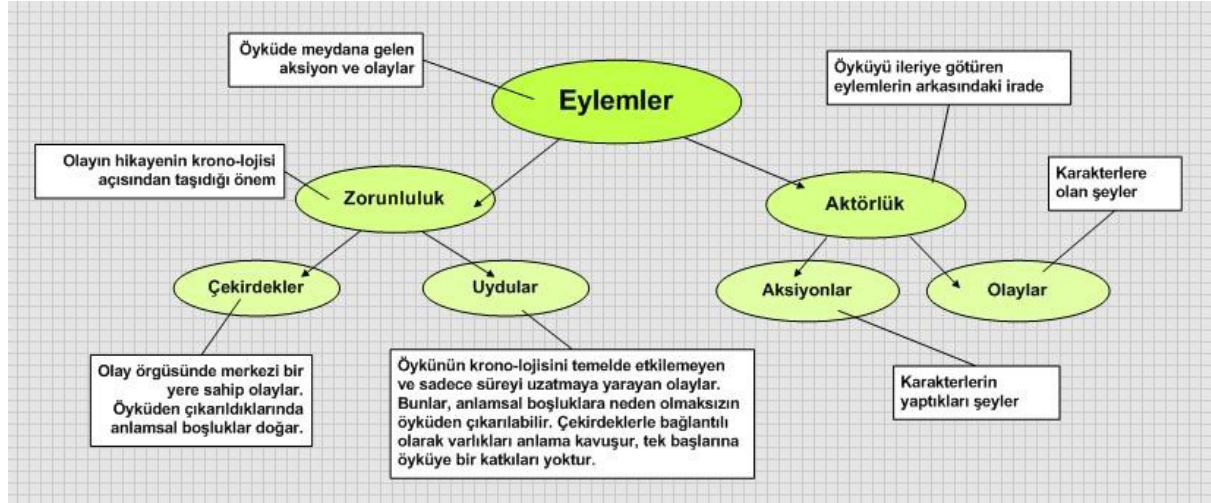
The Sims oyununun başında bir aile yaratılırken, oyunun bizden istediği şeylerden bir tanesi de karakterimizin burcunu belirlememiz. Bu burç fonksiyonu karakterin tavırlarını genel anlamda belirleyip, belli bir davranış örüntüsü içerisinde eylemesiyle sonuçlanır. Örneğin

burç özelliklerinde içinde çok titiz olma yönü varsa, bu karakter ne zaman görevsiz kalsa kendi kendine bulaşık yıkamaya başlayacak ya da bahçeyi temizlemeye başlayacaktır. Oysa seçtiğimiz burcun özellikleri arasında çok dağınık olma özelliği varsa, ikide bir buzdolabından atıştırmalık yiyecekler aşırıp poşetlerini yere atacak, evin tertibini sürekli alt üst edecektir.

Football Manager oyunu da, tıpkı *The Sims*'de olduğu gibi oyun dışındayken karakterlerin davranış özelliklerini belirlememize olanak sağlar. Editörü kullanarak bir oyuncunun ceza yayı üzerinde topla buluştuğunda şut çekmeyi mi, pas vermeyi mi yoksa çalım atmayı mı tercih edeceğini, topsuz iken kanatlara doğru hareketlenmeyi tercih edip etmeyeceğini, geri pas yapma alışkanlığının olup olmadığını, topu kaptırdığında rakibi kovaladığını mı, yoksa olayların peşini bırakmaya mı meyilli olduğunu belirleyebilir, oyun oynanışı sırasında bu futbolcunun ilgili durumlarda bu türden davranışlar sergilediğine tanıklık ederiz. Ancak oyun içinde de bu davranışlara müdahale etme şansımız var. Örneğin bir oyuncuyu “takım oyuncusu” olma özelliğini yükselten antrenman seanslarına yollarsak, saha içinde bencilliği azalacak, şut çekmek ya da çalım kaçmak yerine daha müsait pozisyonda olan oyuncuya pas verecektir.

Eylemler

Eylemler düzlemi video oyunlarının en temel müdahale alanını meydana getirir. Denebilir ki, geleneksel olarak video oyunları eylemler düzlemini etkileşime açan anlatılardır. Ancak eylemler düzlemi birçok alt kategoriden oluşur ve her biri de farklı farklı olanaklar sunar.



Çizelge 6. Eylemler düzleminin oluşturuçu öğeleri

Bu düzlem herşeyden önce aktörlük, yani oyunda meydana gelen olayların arkasındaki irade ile bağlantılıdır. Eylemi gerçekleştiren iradenin hangisi olduğuna bağlı olarak *aksiyonlar* ve *olaylar* arasında bir ayrım yapmamız mümkün. Buna göre aksiyon, olayları gözünden gördüğümüz kişinin gerçekleştirdiği eylemlerdir. Oyunlarda bu birçok kez oyuncunun özdeşleştirildiği, görüş açısı içine yerleştirildiği kahramandır. Örneğin bir yarış oyununda bir arabayı kullanır, dünyayı sürücü koltuğundan görürüz. Arabayı yönlendirmekle ilgili bütün hamleler bu anlamda aksiyon kategorisine girer. Öte yandan olaylar, irademiz dışında gerçekleşen, bize olanlar, bize yapılanlardır: Sözelimi yarışta rakibin bizi köşeye sıkıştırması, yola bir yayanın fırlaması gibi.

Eylemler düzleminin diğer bir önemli yönü de eylemlerin zorunluluk derecesi ile ilgili. Bundan anlamamız gereken, gerçekleşen eylemin öykünün kronolojisi açısından ne denli önem taşıdığıdır. Bu anlamda eylemleri ikiye ayırabiliriz: *Çekirdekler* ve *uydular*. Çekirdekler öyküdeki kronolojinin mihenk taşları olarak görülebilir. Sadece zamansal bir düzen değil, mantıksal bir düzenin de parçasıdır. Çekirdekler bir öyküden çıkarılırsa, öyküde mantık boşlukları doğmaya başlar ve nedensellik ilişkisini anlamak zorlaşır. Öte yandan öyküyü gerçek anlamda ilerleten eylemler de çekirdeklerdir, çünkü olay örgüsü açısından önemli bir

değişiklik yaratıp, durumda niteliksel bir sıçrama ile sonuçlanan eylemler çekirdeklerdir. Uydular ise böyle bir zorunluluk özelliği sergilemez. Bunlar öyküden çıkarılsa öyküdeki kronoloji sarsılmaz, öykünün mantıksal bütünlüğü ayakta kalmaya devam eder. Bu tip eylemler çoğu kez öyküdeki belli bir bölümü uzatmaya yararlar, yani geciktirim unsuru olarak işlev görürler. Bu anlamda ritm oluşturmada bazen önemli oldukları söylenebilir. Öte yandan uydular birçok kere süsleme niyeti ile devreye sokulur, yani öykünün özünü değiştirmeseler de, havasını değiştirebilirler. Bununla birlikte öyküye zarar vermeden çıkarılmaları mümkündür, zira daha önce de belirttiğimiz gibi öyküdeki zorunluluk yapısı ile bir bağıları yoktur ve ancak bu zorunluluk yapısı ile ilişkili olan bir çekirdeğe bağlanarak anlam kazanırlar. Bir oyunda rakibi alt etmemizi sağlayacak bitirici hamleyi vurmak, rakibi o son hamle ile düşecek noktaya getirmeye yarayan tüm önceki hamlelerle birlikte zorunluluk yapısı içerisinde yer aldığından bu eylem dizisini bir çekirdek olarak düşünülebilir. Bu, rakibin bize indirdiği darbeler için de geçerli, çünkü her biri bizi sonumuza yaklaştırıyor olabilir. Diğer bir deyişle hem aksiyonlar, hem de olaylar (rakibin aksiyonları) birer çekirdek niteliğindedir. Ancak dövüşmek yerine arenada boş boş gezindiğimiz, işlevi olmayan taklalar attığımızda ya da öylesine etraftaki nesnelere tekmeler savurduğumuzda, gene eylemde bulunmakla birlikte, bu tür hamleler uydu niteliğindedir, çünkü onları gerçekleştirmemiz olay örgüsündeki durumda bir değişikliğe yol açmıyor. Yine de bunlar oyuna bir komedi ya da eğlence boyutu katabilir ve oynama süresini uzatmaya yarayabilir.²⁶

Aktörlük (Agency)

Aktörlük, öyküde meydana gelen eylemler kadar, onların arkasındaki irade ile de bağlantılıdır. İki temel eylem türünden bahsedebiliriz bu anlamda: Aksiyonlar ve Olaylar.

²⁶ Örneğin birçok oyuncu oyun geçişlerinde boşa silah sıkmayı ya da avatarlarını sıçratmayı sever.

Aksiyonlar, öykünün merkezinde yer alan, olayları onun bakışaısından gördüğümüz karakterin icra ettiđi eylemlerdir. Aksiyon dendiğinde, olan bitenlerin kaynađı ana karakterdir. Hiç kuşku yok ki, video oyunların tümünde etkileşimin esas alanını aksiyonlar oluşturur. Oyuncu olarak birçok eylemi başlatan, ilerleten ve sona erdirenler bizleriz.

Bunun diğeri yüzü ise, oyundaki rakiplerimizin de, ister bilgisayar kontrolünde olsunlar, ister gerçek bir insan tarafından yönlendiriliyor olsunlar, birer irade oluşturuyor olması. Sözgelimi bilgisayara karşı satranç oynadığımda, bizim hamlemizden sonra rakip iradesini ortaya koyup kendi hamlesini yapar. Ya da *Pac-Man*'de kontrol ettiğimiz avatara puan yedirmeye çalışırken gerçekleşen birçok diğeri olayın sorumlusu bilgisayar tarafından idare edilen hayaletlerdir. İşte bizim kontrolümüzün dışında olan bu varlıkların eylemlerine ve bu eylemlerden doğan durumlara olaylar diyoruz. Aksiyon, bizim yaptıklarımızdır; olaylar ise bize olanlar, bize yapılanlardır.

Aktörlük alanına müdahale etmeye izin veren etkilşim olanakları herşeyden önce iradelere ilişkindir. Eylemlerin aksiyon ya da olay olarak karşımıza çıkmasına müdahale edebiliyor muyuz? Dahası, bu alana yaptığımız müdahale, eylem ve olayların şeklini de değiştirebilir mi?

Oyundaki iradelere müdahale etmenin en popüler şekillerinden bir tanesi, oyundaki taraflardan hangisi olunacağına karar vermektir: *Satranç*'ta beyaz mı siyah mı olacağız? *Counter-Strike*'da terörist olarak mı oynayacağız, yoksa kontr-gerilla gücü olarak mı? Bu her zaman görüldüğü kadar kolay bir seçim değildir, çünkü belli bir iradeyi seçmek belli aksiyon olanaklarından feragat etmek anlamına geldiğı kadar, maruz kalmak istemediğimiz bir takım olayların meydana gelme olasılığını kabul etmek anlamına da gelebilir. Örneğin *Rise of Nations*'da Bantu kavimiyle oynamayı seçersek, nüfus denetimi ve şehir kurma becerisi yüksek bir irade seçmiş oluruz, ancak bilgi birikimi ve askeri teknoloji konusunda daha zayıf

bir gelişim göstereceğimizi baştan kabul etmiş oluruz. Bu durumda şehir kurmak gibi aksiyonları daha kolay icra edebilirken, askeri açıdan daha hızlı gelişen kavimlerin erken saldırılarına maruz kalacağımızı, olay anlamında askeri saldırıların daha fazla gerçekleşeceğini hesaba katmamız gerekir

Ancak bu örnek oyun dışında yapılan müdahaleye örnektir. Oyun içinde de aktörlüğe müdahale etmemize izin veren oyunlar var. Yine *Rise of Nations*'ı örnek vermek gerekirse: Rahiplerimizin beyin yıkama özelliğini kullanarak, rakiplerimize ait üniteleri kendi tarafımıza geçirebiliriz, yani az önce bize karşı savaşan ve hareketlerini denetleyemediğimiz, maruz kalmak istemediğimiz pek çok olaya neden olan bir askeri üniteyi kendi irademize tabi kılıp aksiyonlarımız sırasında kullanabiliriz.

Aksiyonlar

Aksiyonlar, video oyunlarında etkileşimin arketipidir denebilir. Video oyunu tarihinin ilk oyunu kabul edilen *Space Wars!* bunun ilk örneğidir. Bu oyunda karşı karşıya gelen iki oyuncudan her biri birer uzay gemisini hareket ettirir ve birbirlerine füze fırlatırlar. Oyun salonları döneminde kaçınılmaz olan müdahale şekli hep aksiyonlardır: *Space Invaders*'te uzay gemimizi hareket ettirir ve ateş ederiz. *Missile Commander*'da atış noktası belirleyip füze fırlatırız. *Zaxxon*'da uzay mekiğimizi hareket ettirip ateş ederiz. *Mario Bros*'ta ya da *Donkey Kong*'ta karakterimizi hareket ettirip yukarı ya da ileriye sıçratırız. *Pit Stop*'da yarış arabasını hareket ettiririz. *Pac-Man*'de yaptığımız yegane şey Pac-Man'i hareket ettirmektir.

Aksiyonları icra etmek başlı başına bir müdahale şekli iken, oyunların, bu müdahale şekline de müdahale etmemize izin verdiklerini hatırlamamız gerekir. Birçok oyun, oyun içinde yapacağımız aksiyonları çeşit, nicelik, nitelik ve uygulama şekli açısından değiştirmemize izin verir. Sözelimi oyuna başlamadan önce belli bir aksiyonu yapmak için kullanmamız gereken tuş kombinasyonunu değiştirebilir, sağ klik ya da sol klik'in hangi silahları

ateşleyeceğini belirleyebiliriz. Öte yandan oyuna başlamadan önce süpergüçlerin kullanılıp kullanılmayacağına kısıtlama getirebilir ya da bu süpergücün etki derecesini azaltıp artırabiliriz. Tüm bu müdahaleler, oyun sırasında yapacağımız aksiyonları değişime uğratacağından olay örgüsüne ve nasıl çözüleceğine doğrudan etki eder.

Olaylar

Aksiyonlar etkileşimin arketipi ise, olaylar da bunun zorunlu olarak tamamlayıcı unsurudur. Video oyunlarında olduğu kadar tüm anlatılarda bir takım olaylar meydana gelir. Bir anlatıda dünyayı Marslılar işgal eder, bir başkasında dev bir hortum aniden çıkıp geliverir, bir başkasında buz dağı geminize çarpar, bir başkasında piyangodan para çıkar. Olaylar, olay örgüsü oluşturmanın olmazsa olmazıdır.

Video oyunlarında olayların önemli bir bölümü bize rakip olan iradeden kaynaklanır. *Rise of Nations*'da komşu kavim bir köyümüze saldırır, *Civilizations*'da rakip bir kavim arazimize şehir kurar, *Football Manager*'da rakip bir kulüp en iyi oyuncumuzu bizden çalmaya çalışır, *Need for Speed*'de rakip yarışçı arabasıyla bizi bariyerlere doğru sürüklemeye çalışır, *Counter-Strike*'de biri bize ateş eder, *Pac-Man*'da bizi hayaletler takip eder, *Railroad Tycoon 2*'de rakip bir şirket göz diktiğimiz bir şehri bizden önce şebekesine bağlayıp istasyon kurar. Rakibin iradesinden ileri gelen olaylara ilişkin örnekler saymakla bitmez.

Bazı oyunlardaki olaylar ise görünürdeki rakiplerin iradesi dışında bir kaynağa sahiptir. Ancak gene de olay örgüsü açısından görece önemlidir: *Sim City*'de aniden beliren bir hortum özenle oluşturduğunuz mahalleleri yok edebilir, *Ceasar III*'de deprem olup kentinizin yarısı yıkılabilir, *Railroad Tycoon II*'de tren soyguncularının saldırısına uğrayabilir ya da bir şehirden şebekeye bağlanma talebi alabilirsiniz, *The Sims*'de evinize hırsız girebilir ya da şakacı birisinden esrarengiz telefonlar alabilirsiniz.

Olaylar altkategorisine müdahaleler çeşitli yollardan gerçekleştirilebilir. Örneğin *Railroad Tycoon 2* oyununda meydana gelen tren soygunlarını, bunlarla mücadele etmede uzmanlaşmış bir müdür tutarak azaltabiliriz. Burada müdahale oyun içinde, yani oynanışın bir parçası olarak gerçekleşmektedir. Öte yandan *Need for Speed* oyununda oyun dışında ya da oyuna ara vererek menüden sivil trafik miktarını azaltabilir ya da çoğaltabiliriz, bu unsura bağlı olayların gerçekleşme sıklığına dolaylı olarak müdahale edebiliriz.

Oyunun zorluk derecesine müdahale etmek de kuşkusuz olaylar düzleminde bir müdahaleye neden olur. *Rise of Nations*'u en basit zorluk derecesinde oynamak, şehirlerinizin saldırıya uğrama sıklığını neredeyse sıfıra düşürürken ve düşmanın genellikle çok basit ve az çok kestirilebilir silah ve metotlarla saldırmasına neden olurken (özetle, meydana gelen olay miktarını azaltıp şeffaf hale getirirken); aynı oyunu en zor seviyede oynamak, size yapılan saldırıların çokluğundan ve çeşitliliğinden bunalmanızla sonuçlanır. Olaylar sayısal açıdan çoğalmakla kalmaz, düşmanlar çok sayıda farklı noktadan ve birbirinden oldukça farklı silah ve metodlarla size saldırırlar. Olay yoğunluğu bakımından fark çok büyüktür.

Zorunluluk

Zorunluluk kavramı, bir öyküdeki aksiyon ve olayların olay örgüsü kronolojisi ile ilişkisinin organik olup olmadığını belirlemeye yarar. Zorunluluk açısından merkezi bir konumda yer alan olaylar ve varlıklar öyküden çıkarıldığında, olay örgüsü kronolojisinde mantıksal boşluklar doğar ve neden-sonuç ilişkisini kurmak zorlaşır. Diğer bir deyişle, öykünün gelişimi sekteye uğrar. Hiç umulmadık varlık ve nesneler zorunluluk açısından çok büyük önem taşıyor olabilir: Sözgelimi bir öykünün sonundaki düelloya atacak kurşunumuz olmadan girersek, çatışmayı lehimize çözme şansımız yok denecek ölçüde azalır.

Zorunluluk yapısına müdahale eden etkileşimler, belli başlı aksiyon ve olayların çekirdek mi yoksa uydu niteliğinde mi olacaklarını belirler. Örneğin bazı oyunlarda iklimin etkisini

kaldırırsak, iklim olayları çekirdek niteliği olma özelliğini kaybeder ve gerçekleştiklerinde birer uydu olarak kalırlar. Çoğu kez tasarımcılar, oyunu yavaşlatacağı gerekçesiyle, uyduya dönüşecek olayları bu nedenle tamamen kapatmamızla sonuçlanacak müdahale seçenekleri sunmayı tercih eder. İklimi oyunda tutup sadece olaylara etki etmesini kaldırmak yerine iklimi tamamen kaldırma seçeneğini sunarlar ve artık oyunda iklim olayları yer almaz. İlk müdahale şekli iklimin statüsünü çekirdekten uyduya dönüştürürken, ikinci müdahale şekli ise doğrudan bir varlığı ortadan kaldırmak şeklindedir. *Civilization* oyununda şehirlerimize rastgele saldıran barbar kavimleri istersek tamamen oyundan kaldırabilir, böylece de duruma göre çekirdek niteliği taşıyabilecek olayları oyundan çıkarmış oluruz. Öte yandan barbar kavimlerin saldırganlık derecesini ve gücünü değiştirerek, saldırılarını önemsiz hale getirebilir, onlarla karşılaşmaları çekirdek olmaktan çıkarıp uydu olaylara indirgeyebiliriz.

Çekirdekler

Bunlar öykünün kronolojisi içerisinde temel taşları oluşturan eylemlerdir. *Tetris*'ten bir örnek vermek gerekirse: Her düşen yeni bloğu uygun yere yerleştirmek, bir çekirdek oluşturur. Blokların yerleşimi sonucunda bunların bir kısmını silmeyi başarmak, başka bir çekirdektir. Tüm blokları yerleştirmeyi başararak o aşamayı tamamlamak başka bir çekirdektir. Görüldüğü gibi burada bir neden-sonuç ilişkisi olduğu kadar, belli başlı kilometre taşları boyunca ilerleyen bir gelişim çizgisi de sözkonusudur.

Oyunların belki de en karmaşık tarafı, oyun belli bir noktaya gelmedikçe bir aksiyonumuzun ya da olayın çekirdek önemde olup olmadığını kestiremeyecek olmamızdır. Bize çok önemsiz gelen bir tercihimiz en sonda kaybetmemize neden olarak bir çekirdek niteliğinde çıkabilir.

Öte yandan, birden çok olay çizgisi sunan *Fable* gibi oyunlarda, belli noktalarda yaptığımız tercihler farklı bir çekirdekler dizisi ile karşı karşıya kalmamız ile sonuçlanır. Örneğin karşılaştığımız bir köylünün ailesinden birine zarar verdiğimizde, olaylar zinciri farklı bir

yöne sapar, bu kişiyle dost kalırsak ise farklı bir yöne. Bunlar hep neyin çekirdek olup olmayacağı ile ilgili oyun-içi müdahaleler niteliğindedir.

Oyun zamanı dışında da çekirdeklere müdahale etmek mümkündür. Sözgelimi *Pro Evolution Soccer*'da bir şampiyona başlattığımızda, şampiyonanın lig olarak mı, yoksa eleme usulü mü oynanacağına karar vermemiz, yapılacak maç sayısını değiştireceğinden, çekirdek olayların sayısını doğrudan etkileyecektir. Öte yandan hakemlerin sertliğe müsamaha derecesini azaltmak ya da arttırmak, oyuncuların oyundan atılması ya da sarı kart görmeleri gibi çekirdek nitelikteki olaylara etki edecektir. Keza “sakatlanma olmasın” seçeneğini işaretlersek, sakatlanmaya ilişkin çekirdek nitelikteki olaylar gerçekleşmez.

Uydular

Uydular, kronoloji bakımından önem taşımayan, ve ancak bir çekirdeğe bağlandıkları ölçüde önem taşıyan aksiyonlar ve olaylardır. Bunlara öyküde yer verilmemesi, olay örgüsünü ve öykünün ilerleyişinde temel önemde olan neden-sonuç zincirini etkilemez, diğer bir deyişle, işlevsellikleri açısından bakıldığında boşurlar. Ne var ki uyduların bazı önemli özellikleri vardır. İlk anlatımın süresini uzatabilirler, hatta bu özellikleriyle birer ritim unsuru da oluştururlar. Öte yandan ise anlatının genel havasına ve duygusuna etki edebilirler.

Uydu niteliği taşıyan eylemler açısından iyi örneklerden bir tanesi *Need for Speed: Underground* oyununda arabamızla amaçsızca şehirde gezinmektir. Ne bir yarıştayızdır, ne de keşfe çıkmışızdır; diğer bir deyişle, çekirdek niteliği taşıyabilecek hiçbir eylemde bulunmamaktayızdır. Yine de gezmenin kendine has bir güzelliği vardır: Kenti tepeden göreceğimiz güzel bir yere süreriz arabamızı, tepeden bakarken müzik dinleriz. Bunlar oyunu olay örgüsü açısından ilerletmese bile zamansal açıdan ilerletir ve oyunun genel havasına değişik bir etki yapar. Bu bir bakıma birçok oyunda oynama seçeneği olarak sunulan ve çekirdeklerden arınmış bir oyun oynamak anlamına gelen “kum havuzu” (sandbox) modudur.

Gerçekten de birçok oyun bize sandbox modu sunarak, verili bir zorunluluk yapısından kurtarılmış olaylar zincileri yaratma fırsatı sunar. Bu oyun modları, Callois'in (2001) paidea tanımına uymaktadırlar.

Sonuca doğrudan gitmeyi ertelediğimiz her durum bir bakıma uydu kapsamına girer. Örneğin *Tetris*'in erken aşamalarında, bloklar henüz çok yavaş düşerken, bloğu nereye yerleştireceğimize çoktan karar vermiş olsak bile, bunu hemen yapmak yerine, blokla oynayabilir, onu gereksiz yere bir kaç kere döndürebilir, düşüşünü hızlandırabilir sonra yeniden yavaşlatabiliriz. Bunlar iki çekirdeğin –bloğun belirmesi ve yerleştirilmesi- arasını doldurduğumuz, oynama haliyle oynamak dışında fazla anlamı olmayan uydulardır. Uydu niteliğinde benzeri eylemleri *Sim Golf* ya da *The Sims*'te de görmek mümkün: Sözgelimi yapmaya çalıştığımız kariyere hiçbir katkısı olmadığı, yani çekirdek rolü taşımadığı halde komşuları yemeğe davet edebilir ya da saatlerce bahçemizi düzenlemekle uğraşabiliriz.

Oyunlarda uydular, çekirdeklerden nefes almayı sağlayan, birçok kere çekirdeklerden daha çok önemseyebileceğimiz birer oyun-içinde-oyun'a dönüşebilir. *Farmville* gibi bazı sosyal oyunlar bu durumu açıkça ortaya koyar: Ektiğimiz tarlaların hasadını yapmak, tohum almak, hediye alıp vermek gibi zorunlu hareketleri (çekirdekleri) tamamladıktan sonra, sahip olduğumuz çiftliğin görünümünü değiştirmek, farklı renkte çiçek yataklarını bir araya getirerek “Mutlu Yıllar” gibi yazılar oluşturmaya çalışabiliriz sözgelimi. Bu da uyduların olay örgüsü açısından anlamı olmasa bile, oyuncu açısından son derece anlamlı olabileceğini ortaya koyar.

c. Oyun Sekansları ve Etkileşim

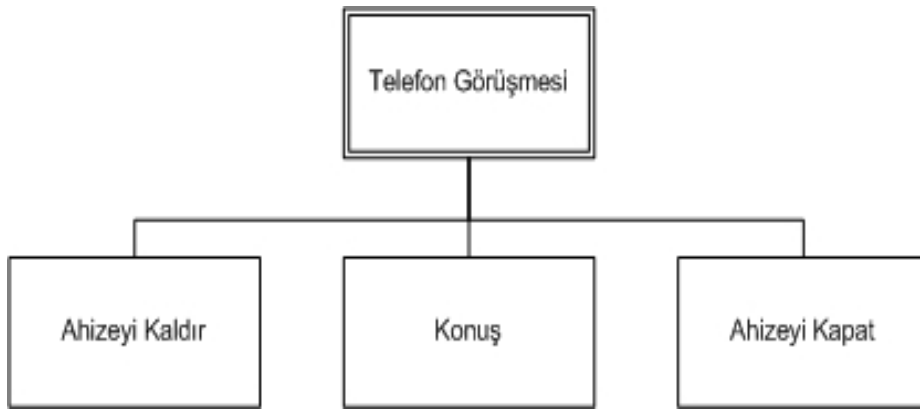
Bir oyunun anlatı düzlemlerine ne şekilde ve hangi derinlikte müdahale etmeye izin verdiği, oynanış deneyimini belirleyen en önemli etkenlerden bir tanesidir. Oyunun görsel ve işitsel tasarımı her ne kadar oynanış duygusu açısından çok önemliyse de, oyuna nasıl ve hangi

derinlikte müdahil olunabileceği kuşkusuz oyuna ana niteliğini verecek ve oynama deneyiminin rengini, dokusunu, hissini belirleyecektir.

Oyun Sekansları ve Çekirdekler

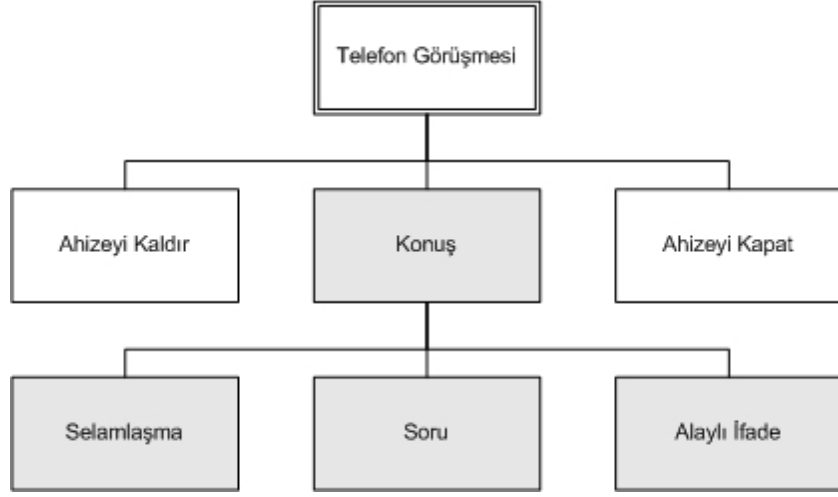
Barthes, Bremond'un çalışmasını izleyerek, bir anlatıdaki eylemler düzleminin temel birimini *sekans* olarak adlandırmaktadır (Barthes, 1993: 101). Sekansı, birbirleriyle mantıksal ve zamansal olarak bağlantılı olan ve yapısal bir ilişki içerisinde bulunan bir dizi eylem ve olay olarak tanımlamak mümkündür.

Bir sekans her zaman için isimlendirilebilir, diğer bir deyişle, onları bir *çatı-kavram* ile özetlemek mümkündür (Barthes, 1993: 101). Örneğin “telefon görüşmesi” çatı-kavramı ile özetlenebilecek aşağıdaki sekansı düşünelim:



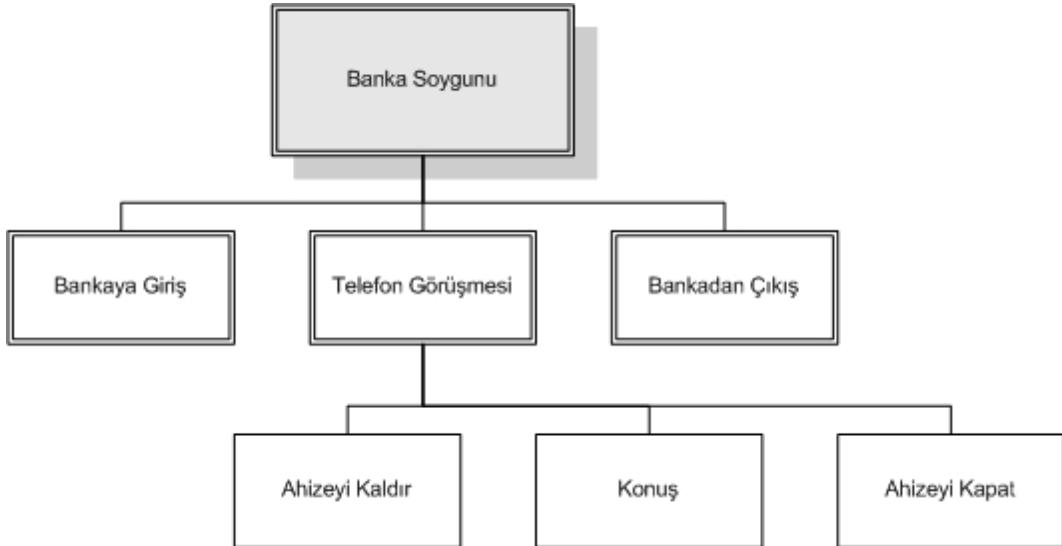
Çizelge 7. Eylem sekansı örneği

Örnekten de anlaşıldığı gibi, bir sekans daha alt düzlemde yer alan bir dizi eylem çekirdeğinden oluşur. Barthes bunlara çekirdekler ya da işlevler demektedir. Bununla birlikte her çekirdek, daha küçük çekirdeklere bölünmeye el verdikçe, bir sekans olarak da ele alınabilir (Barthes, 1993: 101-2). Örneğin “telefon görüşmesi” sekansında çekirdek olan “konuşma” birimi, kendi içinde de “selamlaşma”, “soru yöneltme” ve “sarkastik ima” şeklindeki daha küçük birimlere ayrılabilir.



Çizelge 8. Eylem sekansında çekirdekler ve bunların bölünebilirlikleri

Öte yandan sekanslar daha genel kapsamlı sekansların altında yer alabilir (Barthes, 1993: 101-2). Örneğin “telefon görüşmesi” sekansı, “banka soygunu” gibi daha kapsamlı bir sekansın içine yuvalanmış olabilir. Bu durumda bir sekans, daha büyük bir sekansın içinde bir çekirdek gibi de düşünülebilir.



Çizelge 9. Sekansların üst-sekanslara bağlanması ve çekirdeklere dönüşmesi

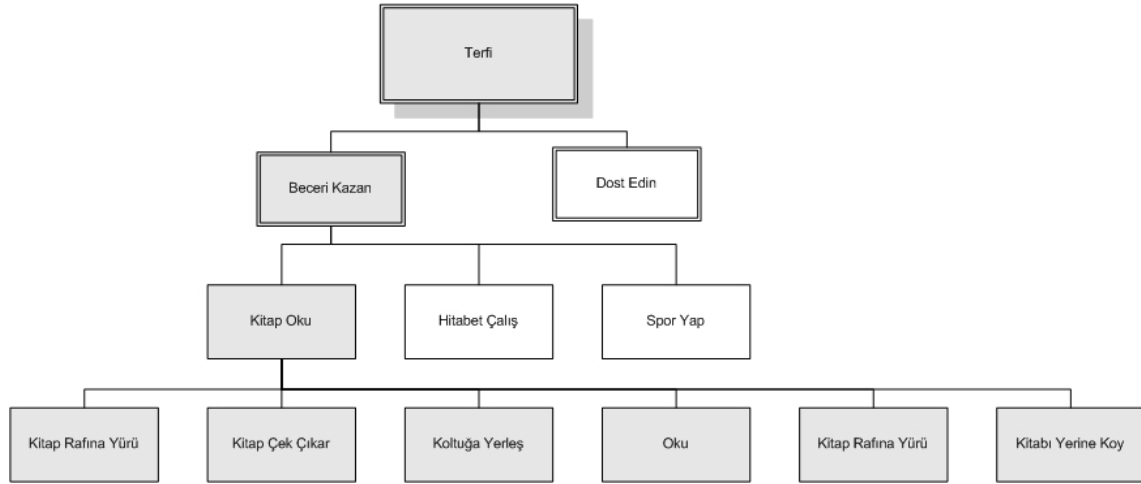
Örnekten de anlaşıldığı üzere, bir anlatıdaki eylemler düzlemini meydana getiren sekanslar ve onların parçası olan çekirdekler, iç içe geçmiş birçok farklı hiyerarşik ilişki içerisinde düzenlenmiştir.

Oyun tasarımcısının vereceği önemli kararlar arasında oyundaki eylemler düzleminin hangi derinlikte ele alınacağı da bulunur. Bu, oyunun sekanslar ve çekirdekler hiyerarşisini belirlemek anlamına gelir ve kuşkusuz oynayıyla da ilintili olan bir temsil düzeni oluşturma işidir.

Tasarımcı, bir sekansı bir çok çekirdeğe ayırarak her biri için ayrı bir oyuncu girdisi de talep edebilir, soyutlama düzeyi daha fazla olan, yani bir sekansı daha genel olarak temsil eden ve çok az sayıda girdi gerektirecek şekilde geçilebilecek şekilde de tasarlayabilir. Bu aynı oyundaki farklı sekanslar açısından bile farklı biçimde işletilebilir. Bu konuda sıkça karşılaşılan sorunlardan bir tanesi, oyun tasarımı alanında “micro-management” olarak bilinir: Bu, bir eylemin “gereğinden fazla” ve oyunu yavaşlatan sayıda ya da oyunu esas konusundan uzaklaştıracak düzeyde detay ile uğraştıran bir sekans ve çekirdekler hiyerarşisi kurma hatasıdır.

Örnek olması bakımından *The Sims* oyununda “terfi” çatı-kavramı ile karşılayabileceğimiz sekans ve çekirdekler hiyerarşine göz atmakta fayda var. Bu sekans, “beceri edinme” ve “dost edinme” gibi iki alt-sekansı kapsar. Örnekte “beceri edinme” alt-sekansının nasıl daha küçük birimlere bölüldüğü gösterilmektedir. Beceri edinme; “fizik-kondisyon çalışması”, “güzel konuşma sanatını çalışma” ve “kitap okuma” gibi üç sekansa ayrılmış durumda. Bunlardan “kitap okuma” sekansına daha yakından bakarsak, onun da altı tane çekirdekten oluştuğunu görürüz. Oyuncu oyunda doğrudan çekirdekler düzleminde müdahale eder, sekansı da çekirdeklerden herhangi birinde kesintiye uğratabilir. Eğer çekirdekleri tamamlar da sekans

tamamlanırsa, uygun durumda, etkisi hiyerarşi boyunca yukarıya doğru uzanır ve oyuncu karakterine bir terfi aldırabilir.



Çizelge 10. *The Sims* oyununda terfi sekansının genel yapısı.

Tasarımcı sekans ve çekirdeklerden hareketle bir oyun kontrol şeması geliştirmek zorundadır. Ortaya attığı tüm çekirdekleri ve sekansları oyuncu açısından icra etmeyi olanaklı kılan bir arayüz düzenlemesidir bu özet olarak. Sözgelimi *The Sims*'te çok sayıdaki çekirdeği ve sekansı denetlemek için farenin sol tuşu yeterlidir. Burada önemli olan imleçten ziyade arayüzün yapısıdır, zira arayüz oyundaki varlıkları, eylemleri ve olayları öyle bir hazmedip sınıflandırmıştır ki, imleci arayüz üzerinde dolaştırmak bir dizi komut balonu ortaya çıkarır ve oyuncunun oyunu idare etmesi için bu komut baloncuklarını tıklaması yeterlidir. Diğer bir deyişle, çok karmaşık bir eylem sekansları ve çekirdekleri hiyerarşisi arayüzün içinde gömülü vaziyette kullanıma hazır beklemektedir ve yapılması gereken tek şey bu çekirdeklerin tıklanması suretiyle eylemin eklemlenmesidir.

Bölümlenebilirlik ve Anlatısal Üslup Açısından Sunduğu Olanaklar

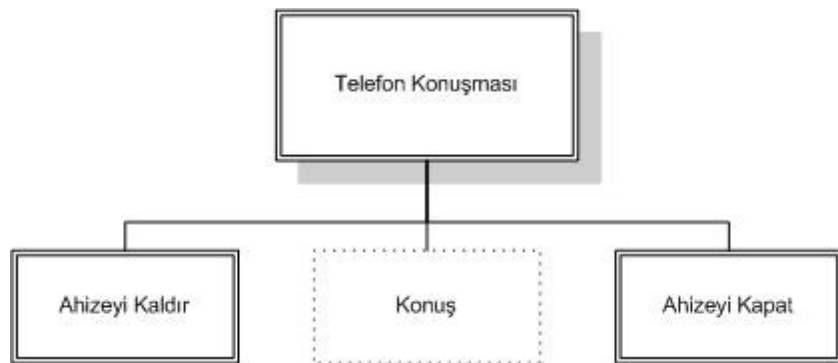
Eylemler düzleminin sekans ve çekirdeklere bölünebilirliği, bu düzlemin kompozisyonu ve sunumu açısından anlatının üslubuna da etki eden bir dizi olanak sunmaktadır. Bunların kullanılması öyküleme tekniklerinin ve anlatının görsel-işitsel temsilinin özünü oluşturur.

Burada, öyküleme tekniklerinin bölünebilirlik üstüne kurulu olan dört temel alanı kısaca ele alınacaktır. Bunların bir arada kullanılması genel anlamda montaj işleminin konusudur ki bununla ilgili de bir örnek sunacağım. Bunlar:

1. Eksilti
2. Geciktirim
3. Kronolojik Sıra ile Oynama
4. Montaj

Eksilti

Anlatım esnasında kimi çekirdekleri, hatta tüm sekansları akıştan çıkarmak, diğer bir deyişle eksiltiye başvurmak mümkündür. Bunun çeşitli nedenleri olabilir: Anlatımın hızını arttırmak, izleyicide merak uyandırmak, onu doğan boşluğu zihninde tamamlamaya zorlamak ya da çekirdek işlevi görmeyen, bu nedenle eksilmeleri bütünlük hissine zarar vermeyen uydu nitelikteki eylem ve olayları ayıklamak.

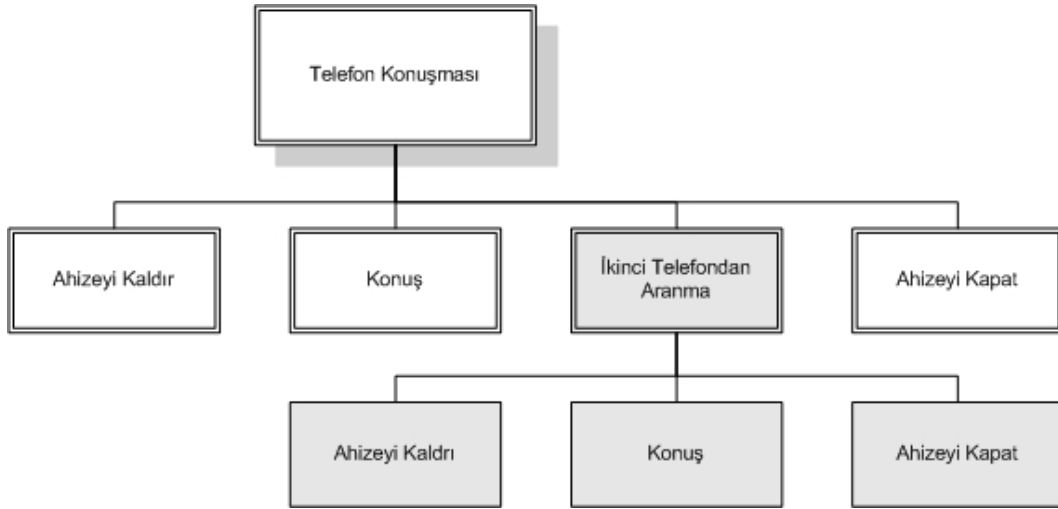


Çizelge 11. Eksilti

Geciktirim

Bir sekans ya da çekirdek, başka bir sekans ya da çekirdeğin araya girmesiyle geciktirime konu edilebilir. Bunu yapmadaki temel amaçlardan bir tanesi, devam eden eylemin nasıl

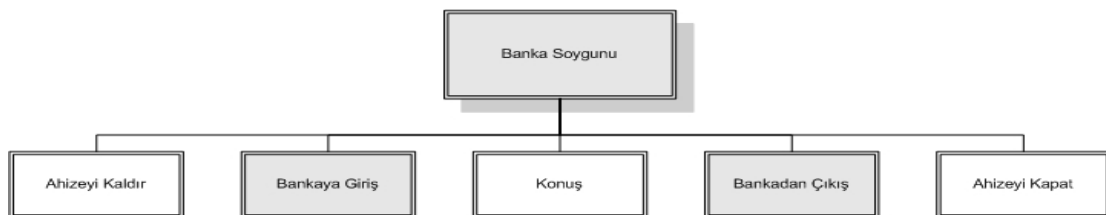
sonuçlanacağı konusundaki meraktan yararlanarak sonucu bekleme sürecine heyecan ve gerilim katmaktır. Koşut kurgu bu açıdan belki de en bilinen tekniktir ve bir çok filmse anlatıda başarı ile kullanılmıştır. Ancak bunun bir başka kullanım nedeni de tempoyu düşürmek ve seyirciye soluklanma fırsatı vermektir.



Çizelge 12. Geciktirim.

Kronolojik Sıra ile Oynamak

Anlatım esnasında sekansların ve çekirdeklerin zaman sırası ile oynamak da mümkündür. Bu bir bakıma öykülemenin özünü oluşturur zira bir çok anlatı, şaşırtmaca, gerilim ve tahmin oluşturma bakımından kronolojik sıra ile oynamaya dayanır. Aşağıdaki “banka soygunu” sekansı örneğine bakarsak, “konuş” çekirdeği başka bir sekansa ait iki çekirdek tarafından parantez içine alınarak kendi sekansından çıkarılmıştır.

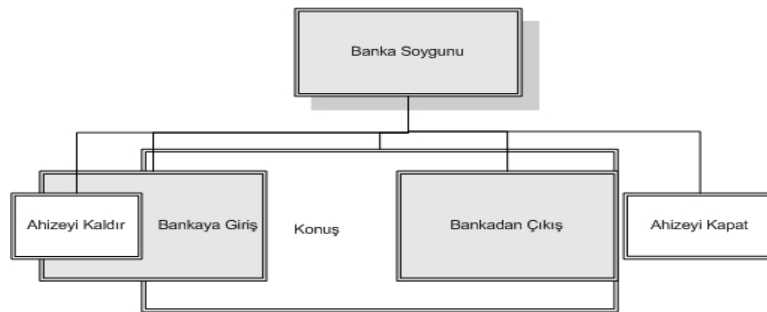


Çizelge 13. Kronolojik sıra ile oynamak

Birçok filmde zaman sırası ile oynamak üslubun temel niteliğini oluşturur. *Memento* (Christopher Nolen, 2000) gibi bazı filmler olayı sonundan başına doğru anlatarak zaman sırası ile oynamanın içerdiği olanakları gözönüne sermiştir. Video oyunları da bu tür olanakları daha sık kullanmaya başladı. Örneğin, *Company of Myself*, hem flashback niteliğinde oyun aşamaları içermekte, hem de oyuncunun daha önceki hareketlerini aktüel hareketinin üstüne empoze ederek, iki farklı zaman dilimine ait olayların şimdiki zamanda etkileşmesine olanak tanımaktadır. Bu sonuncusu, video oyunlarının bu konuda taşıdıkları potansiyel açısından çok önemli bir örnek oluşturmaktadır. Buradaki yöntemi kısmen izleyen bir başka oyun ise *Braid* isimli oyundur.

Montaj

Her çekirdek belli bir anlambilimsel değer taşır. Bu değer ise bir çok yoldan, bir çok gösteren ile karşılanabilir. Çizelge 14'te “banka soygunu” sekansı, “bankaya giriş” ve “bankadan çıkış” çekirdeklerinin görsel yoldan, sadece sesli olarak temsil edilen “Telefon konuşması” sekansı fonu üzerine oturtulduğu bir biçimde sunulmaktadır. Bu örnek aynı zamanda farklı sekans ve çekirdeklerin nasıl üst üste bindirilerek çeşitlilik, merak ve gerilim yaratılabileceğini göstermektedir. Benzer işlemler elbette video oyunlarında da yapılabilir ve bir çok oyunda bu zaten söz konusudur.

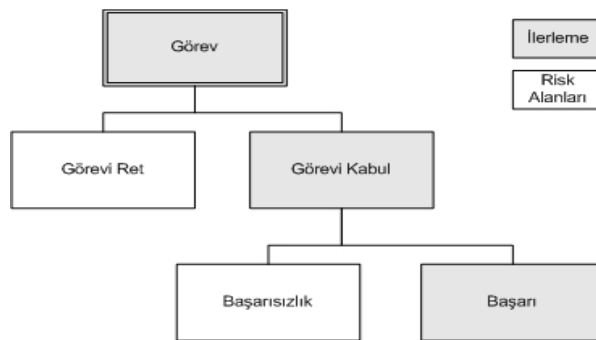


Çizelge 14. Montaj

Risk Alanları Kavramı

Anlatıların eylem düzlemi ile ilgili önemli bir başka konu, olay gelişiminin beklenen şekilde olmasının yazar tarafından güvence altına alınmasıdır. Bremond'un anlatılar üzerine çalışması, bir öykü kişinin öykü için “iyi” olan eylemde bulunmasını, diğer bir deyişle öykünün istenen yönde ilerlemesini sağlayan eylemlerde bulunmasını güvence altına alan güçlerin incelenmesine dayanır. Burada kendisine sorduğu soru, bir anlatıdaki zorunluluk yapısının anlatının vakitsizce sona ermesinin önüne nasıl geçtiğidir (Barthes: 1993: 100).

Kuramsal olarak, bir öykü kişisi her zaman için olay gelişimini vakitsizce sona erdiren bir eylem ya da seçimde bulunabilir. Bu yüzden bir öykü kişisi ne zaman öykünün “yol ayrımlarından” birine gelse, anlatı potansiyel olarak sona erme riski ile karşı karşıyadır, çünkü öykü kişisi yanlış bir karar vererek kendi sonunu hazırlayabilir ya da çatışmanın çözümü konusundaki arzusunu daha fazla izlemeyebilir. Bu nedenle Bremond'a göre, ana öykü kişinin bir eylemi ya da çekirdeği sürdürüp sürdürmeyeceğine karar vermesi gerektiği önemli “mantık devrelerinde, anlatı açısından bir risk alanının oluşması söz konusudur (Barthes, 1993: 96 ve 102).²⁷

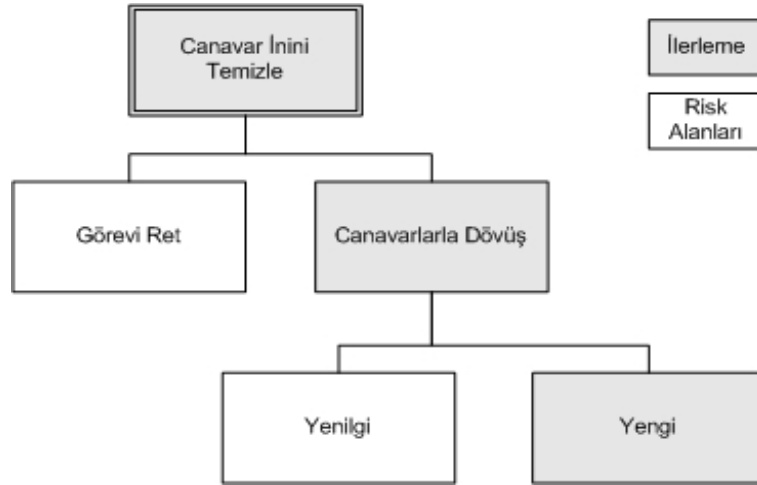


Çizelge 15. Bremond'da karar alma noktaları ve anlatının sürdürülebilirliği

²⁷ Gonzalo Frasca (1999), Bremond'un bu modeline değinen ilk ve tek oyun araştırmacısı olarak dikkati üzerine çeker. Bu modelin oyunların iç mantığı ile benzerliğine dikkat çeken Frasca, yorumunda “demek ki, yapısal olarak benzer, ancak ontolojik olarak farklı olan iki olgu ile karşı karşıyayız diyerek”, bu ontolojik ayrımı ludolojinin anahtar argümanı olan anlatıların çizgiselliği ve oyunların çizgisel olmayışı ayrımı üstüne kurmaktadır.

Birçok anlatıda bu sadece potansiyel bir risktir, çünkü yazar öykü kişisini çevreleyen durum ve koşulları öyle tasarlayacaktır ki, öykü kişinin alacağı karar, anlatıyı erkenden sonra erdiren bir eylem olmayacaktır, aksine, tercihi anlatıyı ilerletirken aynı zamanda en makul seçim olarak da görünecektir. Öykü kişisini anlatının ilerlemesi açısından “iyi” olan eyleme iten durum ve koşullara *zorunluluk yapısı* denmektedir. Zorunluluk yapısı sayesinde yazar, öykü kişinin eylemini gene kurmaca evrenin yapısı içerisinde haklılaştırmış olur. Bu durumda da olay gelişimi, bir yazarın uydurması gibi değil, kader gibi görünür. *Kader yanılsaması* anlatıların inandırıcılığı ve tutarlılığı açısından da son derece önemli bir unsurdur ve bir yazarda bu yanılsamayı yaratabilme yeteneğinin bulunması gerekir.

Ne var ki konu etkileşimli medyaya gelince, potansiyel risk taşıyan alanlar, artık gerçek risk barındıran birer alana dönüşür, zira oyun tasarımcısı zorunluluk yapısını ne kadar özenle kurmuş olursa olsun, oyuncu her zaman için beklenmedik bir eylemde bulunup anlatının vakitsizce sona ermesine neden olabilir. Bir çok kere oyuncular en beklenmedik ve basit durumlarda bile hata yapabilirler, bir çok durumda ise canları sadece “değişik bir şeyler” denemek isteyebilir. Bu yüzden de zorunluluk yapısını oluşturup oyuncuyu öngörülen eylem çizgisi üzerinde tutmak, beklenmedik kesintiler olursa da kalınan yerden devam edebilmek için seçeneklerin sunulması gerekir oyuncuya. Çizelge 16, *Diablo* oyununda oyuncunun girdiği her ikili mücadelenin aynı zamanda bir risk alanı olduğunu ortaya koymaktadır. Oyuncu yaratıklardan bir tanesini bile haklayamaz ve onun tarafından haklanırsa, anlatının vakitsizce sonra erme riski potansiyel olmaktan çıkar ve gerçek olur.



Çizelge 16. Tipik bir RPG oyununda karar alma noktaları

Bir oyuncunun ufak bir çekirdek işlevde bile ne sıklıkla takılabildiğini düşünecek olursak bu sorunun önemi daha da iyi anlaşılır: Örneğin *Medal of Honour: Allied Assault*'un bir aşamasında aynı çekirdek işlevi geçmeye çalışan bir oyuncunun orada düzinelerce kez başarısızlığa uğraması mümkündür. Kaydetme opsiyonu ile bir önceki çekirdeğe geri dönme şansı sunulmasaydı bu oyunda hiç bir oyuncu oyunun sonunu göremezdi, çünkü daha oyunun ilk dakikası içinde birçok oyuncu canlarını tüketmiş ve savaş kampanyasını tamamlamada başarısız olurdu. Kaydetme noktaları gibi eylem çizgisini sürdürmeye yarayan oyun tasarımı araçları bu nedenle bir çok oyunda vazgeçilmez niteliktedir. Diğer bir yaygın eylem çizgisi sürdürme yardımı ise, oyuncuya fazladan can vermek ya da fazladan can kazanmasına olanak tanımadır. Bu yöntem *Centipede*'den *Zuma*'ya bir çok oyunda kullanılmaktadır.

Öyleyse oyun tasarımcısının diğer meyda için yazarlar açısından farkı, onun öykü kişilerinin ne yapacağının özünde kestirilemez olduğu bir ortamda zorunluluk yapısını kurup kader yanılsamasını yaratmak zorunda olmasıdır. Burada da tasarımcının oyun mekanizmalarını, oyun sistemlerini, yapay zekayı ve uzamsal-zamansal kısıtlamaları akıllıca kullanarak oyuncuyu kendisinden beklenen eylem çizgisinde tutmayı başarması gerekir. Bu, çekirdek

işlevlerin sayısı çoğaldıkça zorlaşan bir iştir, zira ne kadar çok çekirdek görev varsa, oyuncunun başarısızlığı ile sonuçlanabilecek o denli çok detay var demektir.

Ancak risk alanlarının bir boyutu, anlatıyı sona erdirmeye potansiyelini taşıyor olmalarıysa, diğer bir boyutları da bunların aynı zamanda anlatının eklemlenme yerleri olmalarıdır. Bu ikili yönü göz önünde tutmak her zaman için önemlidir, çünkü eklemlenme ve risk aynı madalyonun iki farklı yüzüdür. Tasarımcı, eklemlenmeyi kolaylaştırmayı sağlayacak yöntemlerle riski azaltacak yöntemlere başvurup onları bir arada uygulamanın formülünü bulmak zorundadır.

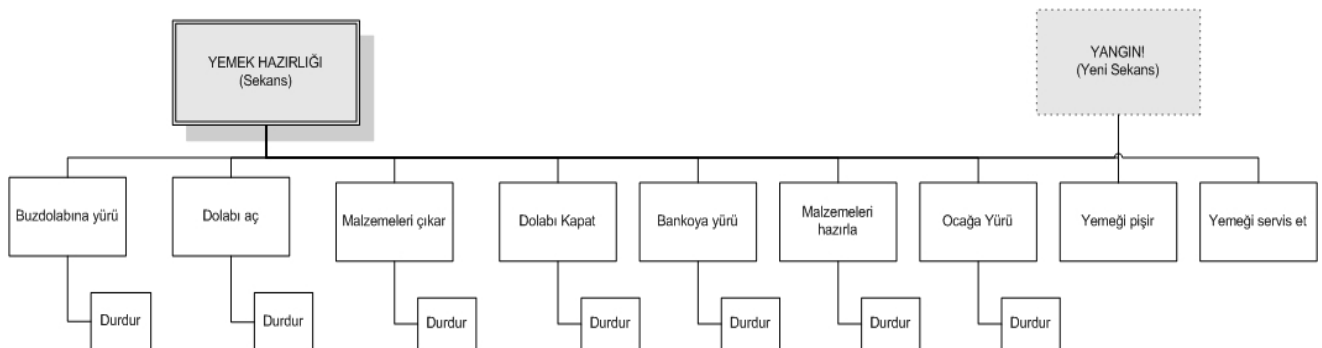
Fırsat ve Risk Olarak Eklemlenme

Aşağıda, anlatısal eklemlenme ve riskin bir aradalığını gösteren üç farklı oyun örneği üzerinde durulmaktadır. Bu oyunların tasarlanışlarındaki farklılıklar, oyuncunun hangi şekilde anlatının eklemlenmesine katkıda bulunduğunu ve bu süreçte hangi risk alanlarından geçtiğini somutlaştıracaktır. Diğer bir amacım da, oyun araştırmalarında sıkça iddia edilen aksine, oynanış ve anlatısallığın nasıl el ele geliştiğini, bunların gerçekte birbirlerinden ayrılamayacağını göstermektir. Seçilen üç örnek *The Sims* (Maxis), *Diablo* (Blizzard) ve *Need for Speed* (Electronic Arts). Oyunların belli başlı sekanslara daha yakından bakılmakta, bunlar hem çekirdeklere ayrıştırılmakta, hem de sekanslardaki risk alanları belirtilmektedir.

The Sims

The Sims'teki eylemler düzlemi yapay zeka güdümündedir. Diğer bir deyişle, oyuncu bir müdahalede bulursa da bulunmasa da, oyundaki eylemler belli bir gelişim çizgisi takip eder ki bu eylem çizgisini oyunun yapay zekası kararlaştırır. Örneğin, öykü kişileri acıkacak, kirlenecek, TV izlemeye karar verecek, pizzacıyı arayacak, her fırsatta buzdolabından yemek aşkırtacak vs. Bu açıdan bakıldığında *The Sims* her şeyden önce olayların kesintisiz bir akışıdır.

Ancak oyunculara bu oyunda sunulan seçenek, devam eden bu olayların gidişatını yönlendirmektir. Oyuncuların yaptığı bir çok müdahale, onların öykü kişisi olarak aksiyonda bulunmalarından çok, tanıklık ettikleri olaylara ve onların müsebbibi olan öykü kişilerinin eylemlerine belli bir düzen getirmektir. Diğer bir deyişle, eşzamanlı olarak gelişen bir dizi olayın ve onları gerçekleştiren öykü kişilerinin bir orkestrasyonu sözkonusudur. Bu yüzden oyuncunun anlatıyı eklemelemedeki rolü süregiden olayları yorumlayıp bunların gelişimlerine belli kısa, orta ve uzun-vadeli hedefler doğrultusunda müdahale etmektir. Öykü kişilerinin bu hedeflerin farkında olmadıklarını vurgulamak çok önemli, bu bilinç sadece oyuncu için vardır, yani oyuncuya konulmuş hedefler olarak vardır, zira oyuncunun sanal “hayatlarını” düzenlediği öykü kişileri iş bulup çalışmaya gitmezler, “kafalarına göre” iş yaparlar. Oysa oyuncu için bu “hedonist” kuklaları yönetmenin önemli nedenleri vardır: Ev kurmak, bu evi güzelleştirecek eşyaları almak, öykü kişilerini daha verimli kullanabilmek için onları işe yollamak, onlara terfi aldirmek, terfi almaları için gereken becerileri ve dostları edinmelerini sağlamak, bunun için de onları sürekli olarak sırtı pek, karnı tok vaziyette tutmak. Bu da öykü kişilerinin eylemlerinin dikkatli şekilde eklemlenmesini, onlardan yapılması istenen eylemleri vakitsizce sona erdirmemeleri için onların iyi yönetilmelerini gerektirmektedir. Çizelge 17, “yemek hazırla” sekansını çekirdekler düzeyindeki ayrıntıları ile vermektedir.



Çizelge 17. *The Sims*'te yemek hazırlama sekansı

Oyunun yapay zekası, başıboş bulduğu bir öykü kişisini her an bu sekansı uygulamaya çağırabilir ve oyuncu müdahale etmezse, öykü kişisi sekanstaki çekirdekleri adım adım izleyip sonunda yemek yiyecektir. Ancak farklı bir seçenek olarak, oyuncu da seçtiği bir öykü kişisini bu sekansı icra etmekle görevlendirebilir ya da başlamış olan bir sekansı çekirdek noktalardan herhangi birinde sona erdirip, yeni bir sekansla görevlendirebilir. Bu nedenle bu sekanstaki her an, eylemlerin sürmesi bakımından ikili bir riske açıktır: Ya sekansı uygulayan karakter aniden vazgeçip daha önemli bir ihtiyacını karşılayan bir sekansı uygulamaya geçebilir ya da oyuncu bu sekansın sürmesine daha fazla ihtiyaç olmadığına kanaat getirip onu sona erdirebilir. Burada bir de üçüncü bir risk söz konusudur, şöyle ki yemek hazırlama sekansı içindeki bazı çekirdekler rastlantısal olarak bir takım kriz sekanslarına yol açabilirler: Örneğin “Yemeği pişir” çekirdeğinde eğer yemeği pişiren öykü kişisi deneyimli bir aşçı değilse yangın çıkması ihtimali bulunmaktadır. Bu durumda içinde bulunulan sekans sona ererek “yangın var” sekansı başlar ve öykü kişileri yeni başlayan sekans bağlamında “paniklemek”, “yangın söndürmek”, “itfaiyeyi aramak” gibi eylem dizilerini uygulamaya yönelirler. Sekans sadece bu risklerden herhangi biri gerçekleşmezse “doğal” sonucuna ulaşır ve öykü kişisi oturup yemek yer.

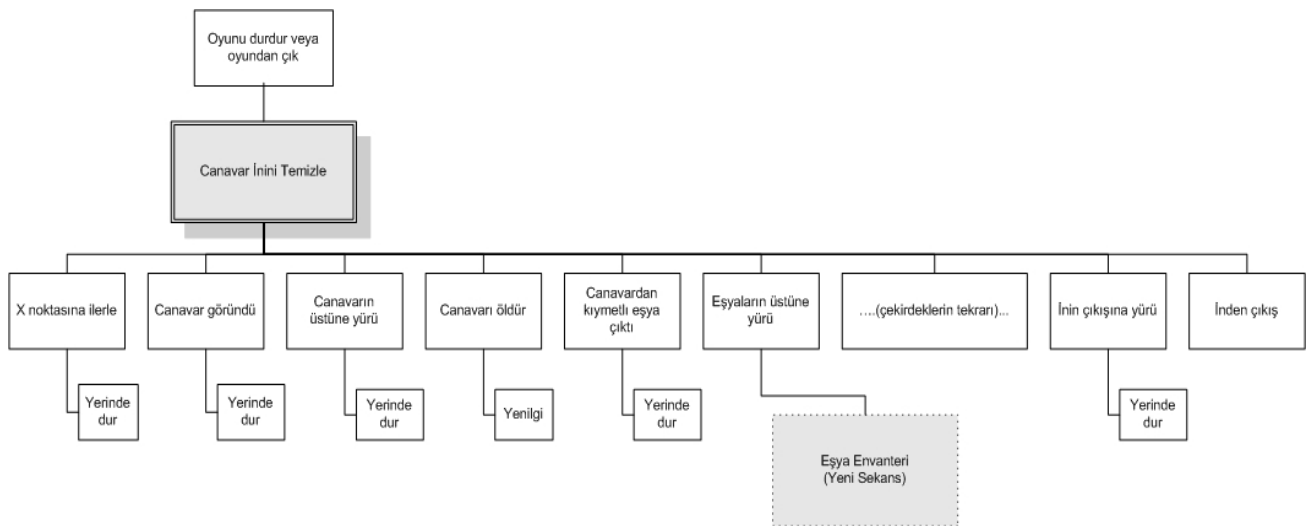
Diablo

Diablo oyununda oyuncunun denetimindeki öykü kişisini işaret-et-ve-tıkla türü bir arayüz yardımı ile bir dizi aşamadan geçirmesi gerekir. Arayüzde tıklanan yere ve o yerde bulunan varlığa göre, oraya gömülü bir fonksiyon harekete geçirilmektedir ki bunlar arasında yaratığa saldırmak, ganimet toplamak ve işaret edilen yere yürümek gibi fonksiyonlar vardır.

Bu oyun, *The Sims* ile karşılaştırıldığında önemli bir takım farklılıklar göstermektedir. Her şeyden önce oyundaki eylemler düzeyi, yapay-zekanın ürettiği olaylar ile ilerlemekten ziyade oyuncunun öykü kişisine yaptırdığı aksiyonlar ile ilerlemektedir. Bunun anlamı, oyuncu girdi

sunmadığı sürece denetimindeki öykü kişinin herhangi bir eylemde bulunmaması, bu da başka bir düzlemde aslında anlatının ilerlememesi anlamına gelmektedir. Çünkü yapay-zekanın denetimindeki olaylar ancak oyuncu girdilerinden doğan durumlarla tetiklendikleri ölçüde cereyan etmektedir. Esasında bu oyunun eylemler düzlemindeki aksiyon ve olayları yapay-zekanın prosedürleriyle ilerletilmekten ziyade, oyuncunun tıklamaları ile eklemelenip bir olaylar zinciri olarak somutlaşmaktadır. Bu, *The Sims*'tekinden oldukça farklıdır, çünkü *The Sims*'de oyuncu girdi sunsa da sunmasa da yapay zeka olayları ilerletir.

Oyundaki temel risk alanı yaratıklarla karşılaşmalardır. Oyuncu yaratıklardan biri tarafından öldürülürse, sadece içerisinde bulunduğu aşamayı değil, oyunu da kaybeder. Bu vakitsiz bir son anlamına gelir ve oyuncu böylece oyuna adını veren Diablo isimli rakibin sırrını çözmemiş olur. Ne var ki, oyundaki kaydetme fonksiyonu, oyuncunun en son kaydettiği yerden oyuna yeniden başlamasına izin vermektedir. Bu sayede bu vakitsiz sona erişlerden kaçınmak mümkün oluyor.



Çizelge 18. *Diablo*'da sekans olarak oyun bölümü (level).

Oyun akışını kesintiye uğratan diğer bir unsur ise, oyuncunun istediği an malzeme envanterini düzenlemek üzere oyunu durdurabilmesidir. Bu, süregiden “aşamayı temizle” sekansı içinde

kısa süreli başka bir sekansın açılması demektir.

Yukarıda da değinildiği gibi, oyun akışını durduran en önemli unsur oyuncunun girdi sunmamasıdır. Böyle bir durumda oyuncunun denetiminde bulunan öykü kişisi öylece, gerekirse saatlerce bekler. Öykü kişisini hareket ettirmemek aslında oyunu vakitsizce sona erdirmenin bir yoludur, çünkü bir yaratık saldırısı esnasında girdi gelmezse, oyuncunun denetimindeki öykü kişisi kendini savunmak için hiç bir hamlede bulunmaz.

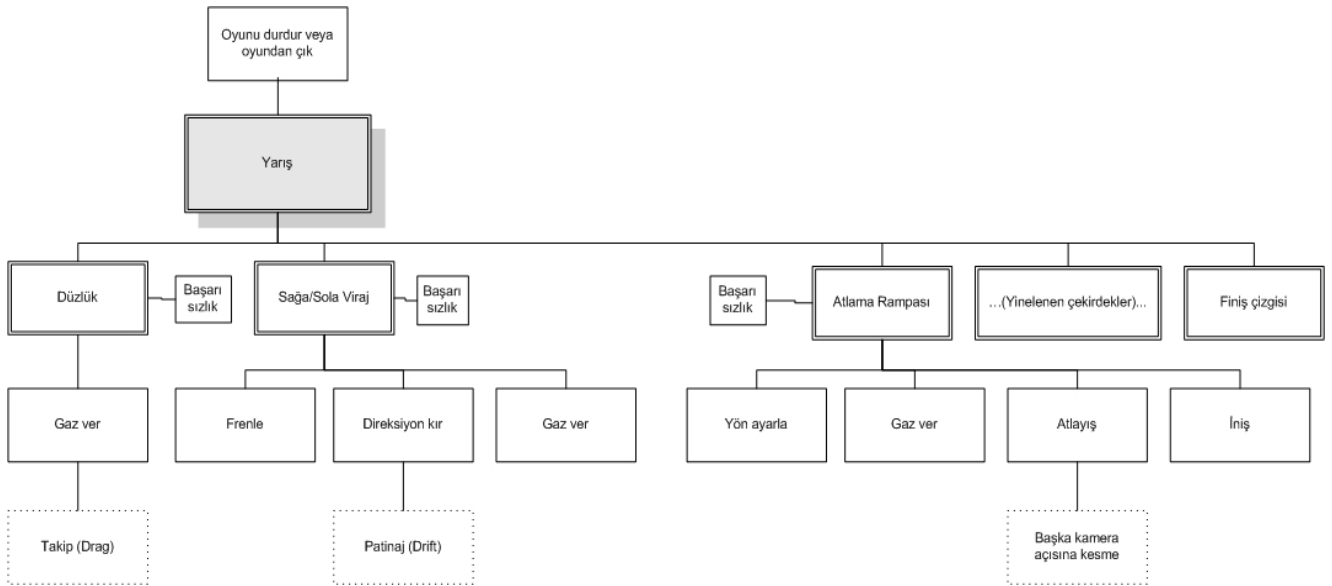
Herhangi bir oyun aşamasının “beklenen” sonu ise, oyuncu denetimindeki öykü kişisinin o aşamadaki tüm yaratıkları öldürüp, onu bir sonraki aşamaya ilerleten geçite ulaşp geçite girmesidir.

Need for Speed

Need for Speed oyunu, oyuncu girdileri ve etkileşimin ne denli detaylı bir düzlemde gerçekleşebileceğine dair iyi bir örnek oluşturmaktadır. Bu oyun, fonda süregiden olaylar eşliğinde cereyan eden, temelde oyuncu aksiyonları üstüne kuruludur. *The Sims*’e benzer şekilde, oyuncu girdi sunsa da, sunmasa da bu oyunda kimi olaylar her zaman devam edecektir. Ne var ki, *The Sims*’ten farklı olarak, oyuncu yapay zekanın işlettiği bu olaylara doğrudan bir müdahalede bulunamaz. Oyuncu daha ziyade kendi aksiyonlarını gerçekleştirmekten sorumludur. Tıpkı *Diablo*’da olduğu gibi, oyuncu bu oyunda da öykü kişisini hareketsiz bırakabilir, ancak bu *Diablo*’dakinden farklı sonuçlar doğurur: *Diablo*’da oyun kişisine komut vermemek eylem akışını genel anlamda durdururken (çünkü yapay zeka olaylarını tetikleyen şey oyuncunun denetimindeki öykü kişisinin aksiyonlarıdır), *Need for Speed*’de bu olaylar, oyuncunun denetimindeki öykü kişisinden bağımsız olarak devam eder. Diğer bir deyişle, bu yarış oyununda otomobilimizi hareketsiz tutabilme seçeneğine sahip

olmamıza karşın yarışan diğer otomobiller bizi beklemeksizin bitiş çizgisine doğru hareketleneceklerdir. Oysa ki *Diablo*'da, bir oyuncu ancak öykü kişisini hareket ettirdiğinde düşman yaratıkların hareket edip olay yaratmaları söz konusudur.

Bu oyundaki eylem düzlemi son derece detaylı şekilde, oyuncunun neredeyse her çekirdeği bizzat uygulamak zorunda olduğu bir yapıya sahiptir. Oyuncu çok sayıdaki çekirdekten oluşan aksiyonun her aşaması için girdi sunmak zorundadır. Oysa önceki iki örnekte oyuncu aksiyon ve olayları bu denli detaylı şekilde işlemek zorunda kalmayıp, sadece kendiliğinden devam eden daha büyükçe kesitleri belli noktalarda eklemlleme işiyle sınırlı kalıyordu. Bu örneklerdeki oyuncu etkinliği, bir aksiyonu tüm detayları ile gerçekleştirmekten ziyade, yapay zekanın idare ettiği olay dizilerini başlatmak ya da sonlandırmaktı.



Çizelge 19. *Need for Speed*'de sekans olarak yarış

Risk alanları açısından bakıldığında, bu kadar detaylı bir düzlemdeki eklemlleme zorunluluğu, oyuncunun neredeyse her hamlesini riskli hale getirir. Otomobilin savrulup yoldan çıkması, bir yere çarpması, engele takılması, yavaşlayıp durması an meselesidir. Ne var ki oyuncu bu

durumları sıkça yaşasa da, bu durumlar eylemin genelini aslında durdurmamaktadır, zira diğer yarış otomobilleri yarışmayı sürdürmektedirler.²⁸

Bu denli detaylı ve sık şekilde girdi sunma zorunluluğu oyunculardaki oyun denetimi gereksinimini de arttırmaktadır. *The Sims*'de oyuncu ara ara başını süregiden olaylardan kaldırabilir ve dikkatini başka şeylere de verebilir, oysa neredeyse her saniyesinde arabayı yolda tutmaya yarayan bir girdi gerektiren *Need for Speed*'de oyuncunun böyle bir lüksü yoktur.

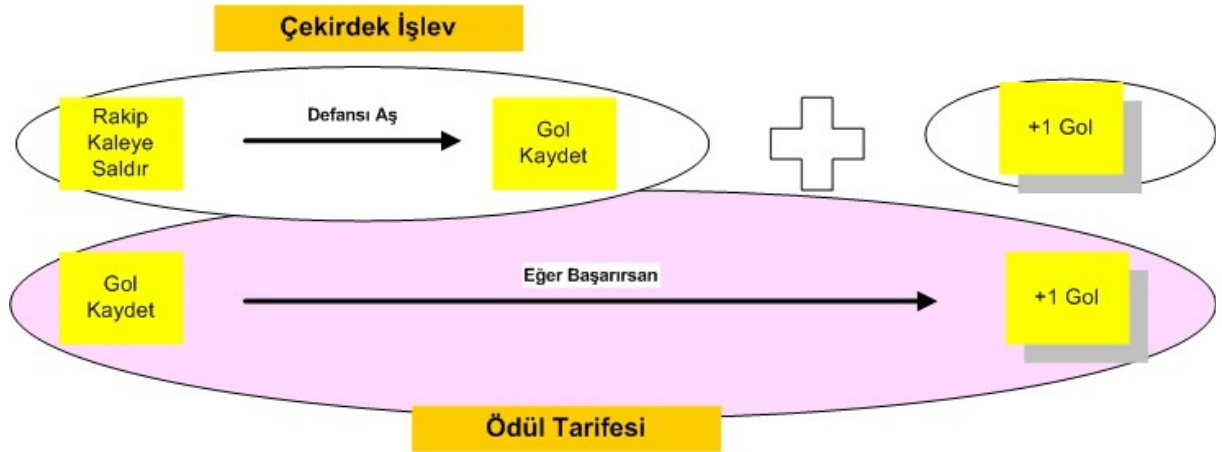
d. Anlatı Yapısı Olarak Oyun Biçimi

Oyunların birer anlatı olarak ele alınamayacağı konusunda sıklıkla öne sürülen bir kanıt sadece mekanizma ve sistemlerden oluştukları öne sürülen biçimsel oyunlardır. Bu tür oyunlara en sık örnek gösterilen oyun, *Tetris* isimli oyun olmuştur, ancak spor oyunları da sıkça bu kategoride değerlendirilir. Bu bölümde, oyunların “biçimsel” yapıda oluşlarının, onların anlatısal bir çözümlemeye tabi tutulmalarına engel oluşturmadığı gösterilmeye çalışılacak ve inceleme örneği olarak EA Sports'un *FIFA* isimli futbol oyunu ele alınacak.

FIFA Oyununda Eylemler Düzeyi

Futbol gibi oyunlar, geniş bir olasılık alanına sahip olmaları nedeniyle genellikle sonucu kestirilmez ve çizgisel-olmayan yapıdaki eylem dizileri olarak düşünülür. Yüzeydeki bu çeşitliliğe karşın, gene de bir dizi örüntü ya da dinamik saptamak mümkündür. Bunları birer çekirdek işlev dizisi olarak ifade edebiliriz. Futbol oyununda bu türden iki dinamik bulmak mümkün: Hücum ve savunma.

²⁸ Bir çok oyunda, oyuncunun risk alanını geçmesine dolaylı olarak yardım da edilmektedir. Uyumlu Yapay Zeka denen uygulamalarda, yapay zeka, bir oyuncunun çok zorlandığını algılayıp oyunun zorluk derecesini düşürebiliyor (Laird ve van Lent, 2005). Örneğin *Need for Speed: Underground*'da, oyuncu risk alanlarına fazla takılmak nedeniyle diğer yarışmacıların fazla gerisine düşerse, yapay zeka, kendi yönetimindeki arabaların hızını düşürmelerini sağlıyor.

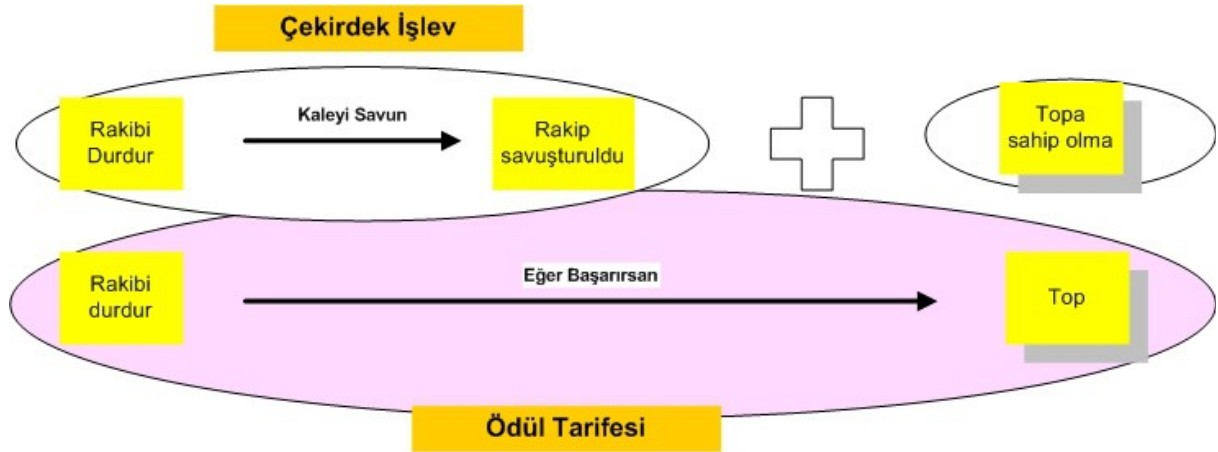


Çizelge 20. Futbol oyununda hücum dinamiği

Hücum dinamiği, hepsi de doruk noktası gol kaydetmek olan bir süreci oluşturan bir dizi çekirdek işlevin birbirini izlemesinden doğar. Bu dinamiğin altında aynı zamanda bir pekiştirici düzenek, bir ödül sistemi yattığını görmek zor değildir: Eğer bir takım topu ağlara yollamayı başarırsa, bekleneni yaptığı için karşılığında gol hanesine bir gol yazdırmakla ödüllendirilecektir.

Bununla birlikte gol kaydetme yolundaki hücum çabası bir engelle mücadele etmek anlamına da gelir: Rakip savunma hücum ile kale arasına girip, gol kaydedilmesini engellemeye çalışacaktır. Hücum dinamiği bu nedenle savunmayı aşmaya yönelik olan bir anlamlı eylemden, çekirdek işlevden oluşur ve bunlar takımı oluşturan oyuncuların davranışları ile ilerletilir: Çalım atmak, boş kulvarlara koşu yapmak, topu kanatlara taşımak, orta yapmak, pas atmak, şut çekmek, kafa vuruşu yapmak vs.

Hücum dinamiği, önünde engeli olan bir hedefe ulaşmaksa (ki bu tam olarak drama kuramında çatışma kavramının tanımıdır), o zaman savunma dinamiği de karşılaşmaktan kaçınmanın olanaksız olduğu bir meydan okumayı yanıtlamak demektir (ki bu da drama kuramının tanımladığı anlamıyla zorunluluk yapısıdır). Bu dinamik de bir dizi çekirdek işlevden ve ona eşlik eden bir pekiştirici düzenek ile birlikte ilerler.



Çizelge 21. Futbol oyununda savunma dinamiği

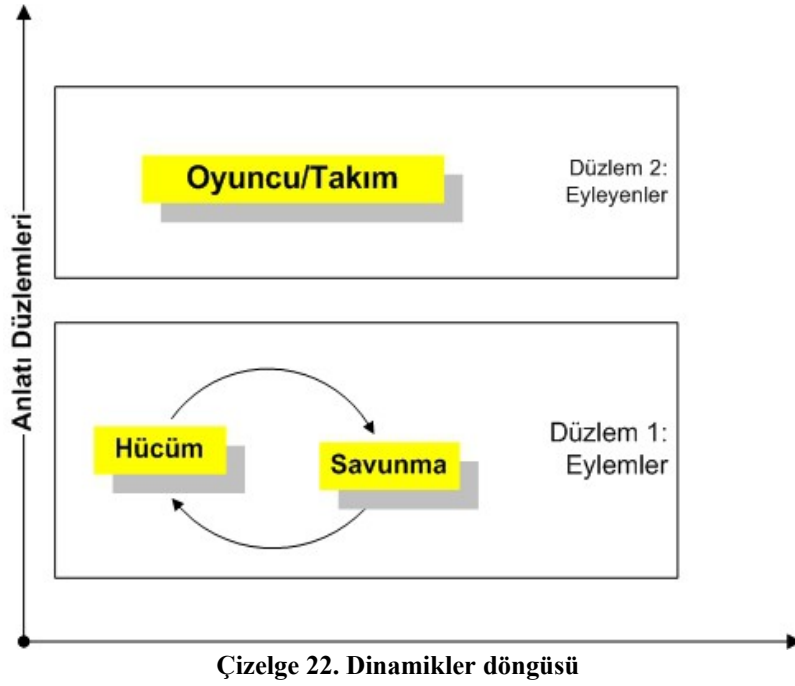
Savunma dinamiğinin özü ise, gol yemeyi önlemek amacıyla topu kazanmak ve hücum eden taraf olabilmektir. Burada pekiştirici düzenek, başarılı savunmaya ödül olarak topa sahip olmayı sunar, diğer bir deyişle, ödül hücum eden taraf olmaktır. Tıpkı hücum dinamiğinde olduğu gibi, bu dinamik de bir dizi çekirdek işlevin bireysel düzlemde icra edilip bunların birbirini izlemesinden oluşur: Adam markajı, alan markajı, top çalma, kayarak müdahale, kafa topuna çıkmak, şutun ya da kesilen ortanın önüne atılmak ve rakip oyuncuyu faul yaparak durdurmak.

Burada dikkat edilmesi gereken husus, bu iki dinamiğin eş zamanlı olarak gerçekleşmesidir: Bir takım için hücum olan şey, diğeri için zorunlu olarak savunma demektir. Böylece çekirdek işlevlerin dizilişi, her iki takımın eşzamanlı olarak yaptıklarından oluşur ve buradan da anlamlı eylemler olarak kavranabilecek bir genel eylem düzeyi doğar.

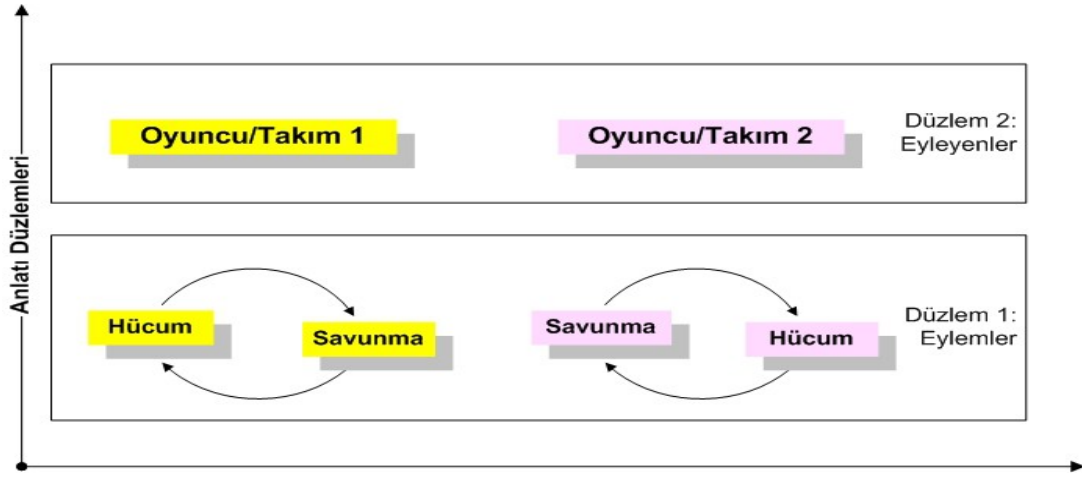
Eylem Düzeyinin Eyleyenler Düzeyine Bağlanması

Bu eylem düzeyi eyleyenler düzeyine nasıl bağlanır? Oyun esnasında takım ve oyuncular kendilerini sürekli olarak bir dinamikten diğerine geçerken bulurlar. Bu bir bakıma iki farklı durumun sürekli yer değiştirdiği bir döngüye benzer. Bu döngü eylemler düzeyinde

gerçekleşirken, aynı zamanda bir üst düzeydeki eyleyenlere bakış-açısı yoluyla bağlanır. Kısacası, bu döngüdeki eylemlerin bağlanabildikleri birer aktörleri, eyleyenleri vardır: Genel anlamda takımlar, daha dar anlamda bireysel oyuncular.



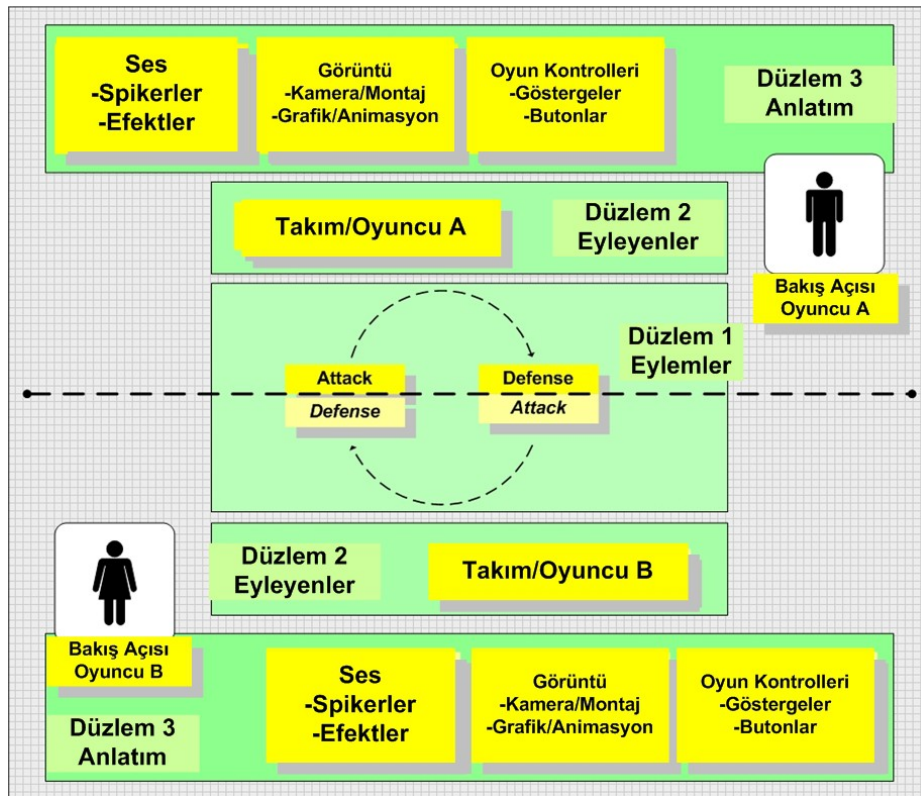
Futbolda iki rakip takım, dolayısıyla da zıt çıkarlara sahip iki eyleyen vardır. Bu drama teorisinin kullandığı anlamda çatışma kurmak ve bir zorunluluk yapısı dayatmak için yeterlidir. Birden çok bakış açısının mevcut olması, döngüdeki bir durumun iki farklı çıkar konumu açısından değerlendirildiği anlamına gelir: Birisi için hücum olan, diğeri için savunmadır. Bu durumda takımların birbirine rakip olması drama teorisi açısından bakıldığında da anlamlıdır: Her takım kendini kahraman, karşı takımı ise rakip olarak düşünecektir. Böylece sahadaki her bir birey kendini hem “takım” eyleyeninin edimcisi olarak görebilir, hem de diğerk takıma “rakip” olarak hizmet eder.



Çizelge 23. Dinamikler döngüsünün karşılıklı olarak deneyimlenmesi

Eylemler ve Eyleyenler Düzeylerinin Anlatım Düzlemine Bağlanması

FIFA oyunundaki farklı eyleyenlere ait eylemlerin gene onların bakış açıları ile sunulması anlatım düzeyinde gerçekleşir. Anlatım, eyleyenlerin eylemlerini onlara bir dizi görsel-işitsel kod ile aktararak içinde bulundukları durumu kavramalarını ve deneyimlemelerini sağlar.



Çizelge 24. Üç anlatısal düzlemin eklemlenmesi

Çizelge 24'te gösterilen düzeyler arası ilişkinin tüm çok-oyunculu oyunlara uygulanabileceğini iddia etmek yanlış olmayacaktır. Gerçekten de, ister *Capture-the-Flag* modunda oynanan FPS türüne ait bir oyun olsun, ister online oynanan bir kaç el *Texas Hold 'Em Poker* olsun, ya da isterse Nintendo Wii ağ şebekesi üzerinden tanımadığımız biri ile oynadığımız bir el tenis olsun, çizelge geçerliliğini korumaktadır.

Bu ayırmada, anlatıların yapısal çözümlemesine ilişkin Barthes'çı ve Chatman'ci modelin, Eco'nun anladığı anlamıyla açık yapıtlar için de geçerliliğini koruduğunu göstermeye çalıştım. Oyunlar, soyutlamalarının derecesi ne olursa olsun, belli eyleyenlere bağlanabilecek eylem bütünlerinin çeşitli yollardan anlatımdırlar. Bu ontolojik bir sorundan önce (oyunlar anlatı mı değil mi?), oyunlara has anlam yapıları karşısında, anlatı kuramının geliştirdiği çözümleme araçlarının işlemselliklerini koruyup koruyamadıklarını göstermekle ilgili bir sorun. Bu ayırmadaki öncelikli amacım, bu kuramın model ve kavramlarının, konu oyunlar olduğunda da işlemselliklerini sürdürüyor olduklarını göstermekti.

Sonraki ayırmada, oyunları birer anlamlandırma pratiği olarak, dilbilimsel ve göstergebilimsel bir düzlemde temellendirmeye çalışarak, anlatı kuramına dayanarak yaptığım girişi sağlamlaştırmaya ve oyun-anlatı ilişkisinde ontolojik bir bağın da sözkonusu olabileceğine işaret edeceğim. Bu çerçevede, oyunların öncelikle birer *göstergebilimsel dizge* olduklarını göstermeye çalışacağım, ancak bunu yaparken diğer dizgelerden nasıl ayrıldıklarını göstermeye çalışacağım. Bu çaba, oyunları birer söylem ve birer dil olarak açıklamayı denemek olacak aynı zamanda.

Bunun devamında ise, söylemsel bir inşa, yani dilsel ve anlatısal bir kategori olarak “oyuncu” üzerinde durup, onun “oyun metni” ile karmaşık ilişkisi üzerinde duracağım. Burada,

oyuncunun nasıl inşa edildiğini daha ayrıntılı şekilde göstermeye çalışırken, onun oyunu nasıl “okuduğu” ve bu okumanın anlatısal kavrayış olmaksızın mümkün olup olmadığı sorularına yanıt arayacağım. Öte yandan, oyunların anlatılardan farklı olgular oldukları iddiasında sıkça karşılaştığımız iki temaya, oyunların emergent oldukları ve oyunlarda bir söylem zamanının olmadığı temalarına da eğileceğim.

Ayrım II: Oyun ve Oyuncu

Bu ayrımın ilk bölümü, dijital oyunlarda anlam sorununa ayrılmıştır. Öncelikle oyunların, birinci diller olarak da tanımlayabileceğimiz anlamlı olguları, ikinci dil olarak nitelenebilecek kendi söylemsel düzlemlerine taşıyan özellikte olduklarını göstermeye ayrılacaktır. Bu nokta son derece önemli, çünkü oyunların “doğasına” ilişkin ampirisist ya da davranışçı da diyebileceğimiz yaklaşımlar eleştirisine de kapı aralamaktadır. Buna binaen ikinci olarak, oyunların birer göstergebilimsel dizge olarak nasıl işledikleri taş-kağıt-makas oyunu üzerinden gösterilerek, oyunların genel anlamda dil ile ortak yönlerine dikkat çekilecek ve yapısalcı dilbilimin sunduğu dayanaklar üzerinden genel bir oyun kuralları sınıflandırması yapılacaktır.

Üçüncü ve dördüncü altbölümlerde, oyunların anlatılardan ayrı olgular olarak düşünülmesi gerektiği yönündeki savlarda sıkça karşımıza çıkan oyunların emergent olduğu ve oyunların söylem zamanına sahip olmadıkları temaları üzerinde durularak, emergence'in hiç bir medyumun doğası olmadığı ve inşa edilmesi gerektiği, söylem zamanının olamayağı iddialarında sıkça dile gelen gerçek-zamanlılığın ise, söylem zamanının yokluğunu göstermek şöyle dursun, olası söylem zamanlarından bir tanesi olduğuna dikkat çekilecektir.

Bu ayrımdaki diğer bölüm ise, oyun-oyuncu ilişkisine ayrılmış durumda. Altbölümlerde bir yandan oyuncunun oyun “metni” ile ilişkisi, oyunun okunması esnasında devreye giren şize açısından ele alınırken, öte yandan da oyuncu konumunun söylemsel bir inşa olduğu gösterilecektir.

A. Dijital Oyunlarda Anlam ve Anlamlandırma Sorunu

1. Oyun Göstereninin İkili Doğası

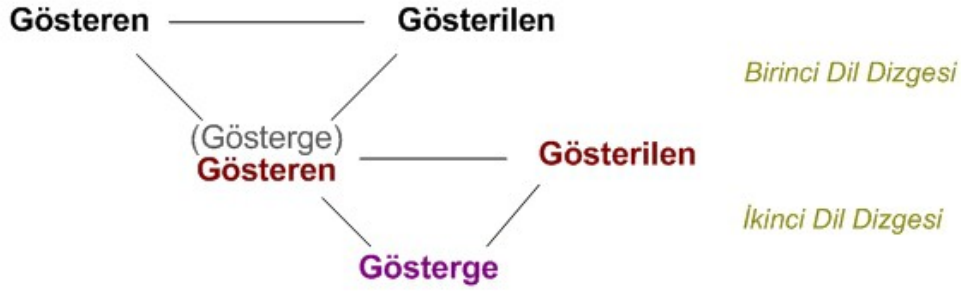
Roland Barthes'ın mitik söylem analizi (1990), oyun çağrısına uyup oyuncu konumunu alma sürecini anlamamız bakımından önemli bir dayanak sunmaktadır. Her şeyden önce bu çalışma

doğal diller dışındaki gösterge dizgelerinde anlamlama süreçlerinin işleyişiyle yananlam ve üst-dil gibi bununla ilgili durumları ayrıntılı şekilde ortaya koymaktadır. İkinci olarak, bu çalışma, Gregory Bateson (1983) tarafından “oyun paradoksunun deneyimlenmesi” (s.315 ve 317-319) olarak ele alınan ve Huizinga’nın (2006) “büyülü çembere dahil olmak” (s.27 ve 29-30) olarak adlandırdığı “kendini hayali oyun evreninde bulma”yı olanaklı kılan oyun çağrısını, gerçek dünyaya ait insan ve objelerle oyunun kavram ve amaçları arasında bir “uydurum (*contrivance*) yaratma” (Malaby, 2007) hamlesi olarak ele almaya olanak vermektedir. Son olarak, Barthes’ın çalışması mitik söylemin yaptığı çağrının kabul edilmesi ya da reddedilmesi ile sonuçlanan üç tür okumanın varlığını önermektedir ki bu üç okuma türünün oyuna katılma çağrısının sonuç verip vermeyeceği konusunda da geçerlilik taşıdıklarını göreceğiz.

Saussure’ün (1987) çalışmasındaki temel savlardan birine göre, gösterge dizgelerini meydana getiren göstergeler üç öğeden oluşur: Bu öğeler; gösteren, gösterilen ve bu ikisinin çağrışımsal toplamı olan göstergedir. Oyunlar da birer gösterge dizgesi olarak düşünülebileceğinden, bu üç öğeli ilişki yapısının oyunlar açısından da geçerli olduğunu söyleyebiliriz. Ne var ki konu oyunlar olunca, genişlemiş ikincil gösterge dizgelerinden (Barthes, 1990: 159) bahsetme zorunluluğu doğmaktadır. Çünkü tıpkı mitik söylemde olduğu gibi, oyunlar da kendi gösterge dizgelerini kurabilmek için varolan gösterge dizgelerini kullanırlar. Burada iç içe geçmiş iki gösterge dizgesinden söz edebiliriz, ki bunlardan ilki, yerinden edilerek ikincisinin hizmetine sokulmuştur. Oyunlara birer iletişim dizgesi ve anlamlandırma pratiği olarak ayırt edici niteliğini veren şey, tam da ilk dizgenin ikinci dizge tarafından bu yerinden edilişidir.²⁹ Böylece Barthes’ın mitik söylem tanımını izleyerek

²⁹ Julian Kücklich (2003: 104), oyun oynamanın, bir dizi kesişen ve eşzamanlı cereyan eden semiyotik işlem olduğunu belirtmekle birlikte, bunda, Barthes’in modelindeki gibi birbirini alıntılaman bir aşamalar düzeni görmekten ziyade *aynı düzlemde* yer alan operasyonel yapılardan bahsetmekte, bunların sayısını da iki değil, üç olarak belirtmektedir: metin-içi, metinlerarası ve metin-ötesi anlamlama. Bu, aşamalı ilişkinin gözden kaçmasında neden olmaktadır. Ancak aşamaların da, Barthes’in modelinin gösterdiği gibi, analizi daha sağlıklı yapabilmek üzere analitik amaçlı olarak o şekilde koyutlandığının unutulmaması gerekir. Analizi bir yerden başlatabilmek

oyunları *birincil gösterge dizgelerinin göstergelerini kendi gösterenleri olarak kullanan* *ikincil gösterge dizgeleri* olarak tanımlayabiliriz. İlk dizgedeki göstergeler, ikinci dizgenin yerinden edici işlemleri sonucunda bu ikinci dizgenin gösterenlerine dönüşür.



Çizelge 25. Birinci dil dizgesindeki bir göstergenin ikinci dil dizgesine eklemlenerek bir gösterene dönüşmesi ve yeni bir gösterilen ile birleşerek metafor olması.

İlk dizgenin göstergeleri bu yerinden edici işlem ile parantez içine alınmış olur ve ikinci dizgenin gösterilenleri (ya da oyunun *kavramı*) ile doldurulan boş birer biçim halini alırlar. Bu işgal ve dönüştürme ile ikinci dizgenin gösterileni, gösterenine dönüştürmüş olduğu göstergenin hafızasını iptal eder ve onu bir bakıma ilk dizgedeki anlamına yabancılaştırır. Ancak bu yerinden etme işlemi ödünç alınan göstergenin tamamen yok edilmesi şeklinde gerçekleşmez, çünkü ikinci dizgenin ona amacını yükleyebilmesi için bu göstergeye “canlı” olarak ihtiyacı vardır. Böylece ödünç alınan gösterge “öldürülmez”, daha ziyade ona ikinci dizgenin evreninde kök saldırılır ve onun işgal eden kavramın “diliyle” konuşması sağlanır. (Barthes, 1990: 162-5). Örnek olarak futbol oyununu düşünelim: Futbol oyunu; hepsi de birinci dil dizgesinde halihazırda anlam taşıyan gerçek insanları, gerçek fizik yasalarını (örneğin yer çekimini) ve gerçek nesneleri (bir topu, ahşap bir çerçeveyi vs) ödünç alıp onları kendi kavramı ile doldurarak meydana getirdiği ikinci dil dizgesinin gösterenleri olarak kullanır. İşgal eden kavram, birinci dizgedeki anlamlarını boşaltarak kendi gösterenine ve boş

için bir referans dil düzlemi tayin etmek zorunlu görünmektedir. Ancak bu, sözkonusu düzlemin bir “orijin” olarak görüldüğü ve özcü olarak nitelenebilecek tutumlardan farklı bir tutumdur.

birer biçime dönüştürdüğü bu göstergeleri oyunun kurmaca evreninde işlev görecektir şekilde konfigüre edip yeniden tanımlar, böylece de ödünç alınan gösterge ile onu işgal eden gösterilen arasındaki ilişkinin kurulması ile oyunun anlamlandırma süreci olanaklı kılınmış olur. Ödünç alınan insanlar, fizik yasaları ve nesneler gerçek olmasına gerçektir hala, ancak sözcgelimi insanlar artık ellerinin olmadıklarını varsayarlar; fizik yasaları ve nesneler ise ancak ve ancak oyun evreninin varsayımları çerçevesinde anlam taşıyan işlevler yüklenip “gerçek” dünyada niteliklerinin parçası olmayan bir amaçsallıkla donatılmış olurlar. Diğer bir deyişle, “gerçek dünya”dan ödünç alınan ile yerine geri konulan artık bir ve aynı şey değildir ve oyunu işler kılan tam da bu hiledir (Barthes, 1990: 167). Thomas Malaby’nin (2007: 96) de işaret ettiği gibi, “uyduruma konu olmuş bir olumsuzluk” sözkonusudur burada. Uydurumun arkasındaki nedensellik (amaçlılık, yönelim) ise oyunun kavramından doğar, çünkü kullanılan insanlar, nesneler ve fizik yasaları ancak oyun kavramının tanım ve sınırlamaları içerisinde “eyledikleri” ölçüde anlam kazanabilirler. Ödünç alınan tüm insan, nesne ve fizik yasalarının saf maddesellikleri, oyunsal iletişimi ve anlamlandırmayı olanaklı kılan bir değişime uğratılmış, bu maddeselliğe ya bir şey eklenmiş ya da ondan bir şey eksiltilmiştir (Barthes, 1990: 155-6).³⁰

Birinci gösterge dizgesinin bu yanlanlamsal kullanımı ile oyunlar *başka bir dünya şemasının terimleriyle yeni bir dünya şeması icat etmiş* olurlar.³¹ Bu icat edilen dünya şeması, belli bir

³⁰ Salen ve Zimmerman, doğrudan dil üstüne kurulu olan *Scrabble* gibi oyunlarda sözcüklerin artık nasıl sözcük olarak değil, ama oyunun puanlama sistemi doğrultusunda oyunsal bir anlam kazanan objelere dönüştüklerine dikkat çekerler (2005: 64). Benzer bir gözlemi, *Suspicion* isimli oyunları için de yaparlar (Salen ve Zimmerman, 2003: 26): Oyunlarına temel oluşturan gerçek ofis ortamındaki gündelik olaylar, bu sayede yeni bir anlam düzenine katılmış, “çifte bir bilinç” (2003: 20) yaratmıştır. Öte yandan Huisman ve Marckman, bir çok oyunun artık önceden yapılandırılmış sistemlerinin içine gerçek hayatta cereyan eden olaylardan sağlanan verilerin dahil edilmesiyle bunlara oyun içi işlevler verilebildiğine dikkat çekmektedirler: Borsa verileri, hava durumu verileri gibi (2005: 399).

³¹ Niklas Luhman (2000: 51) buna “gerçekliğin ikiyle çarpılması” demektedir: “Oyunlarda [...] belli koşullara uygunluk taşıyan ve oluşturduğu bakış açısı ile gerçek hayattan ödünç alınanların kendine has gerçek bir gerçek olarak algılandığı ikinci bir gerçeklik yaratılır.” Klasturp (2003) da Luhman’ı terminolojiyi izleyerek, oyunların bir “ikinci dereceden gerçeklik” (second order reality) olduklarını belirtir. Aarseth (2007) de, oyun dünyalarında kullanılan gerçek unsurların işlevlerinin, oyun alanında taşıdıkları işleve göre “ikincil” nitelikte kaldıklarını

anlatım ile varlığı bize haber verilmedikçe bilemeyeceğimiz başka türden bir hakikatin bilgisi olarak da görülebilir. Ödünç alınanların maddeselliğine karşın, burada artık sözkonusu olan ampirik olgular değil, daha ziyade oyun söyleminin dolaşıma soktuğu “değer”lerdir. Jesper Juul (2005) örneğinde olduğu gibi, bu değerleri yarı gerçek, yarı kurmaca olarak değerlendirmek; biçime dönüşmüş olana öz atfetmek, anlamlamaya dönüşmüş olanda ampirik olgular görmek, ve bir değer dizgesine dönüşmüş olanda gerçek olayların nedensel bir zahirini görmek demektir. Böyle bir değerlendirme, oyun paradoksunu bu paradoksu deneyimleyen terimleriyle yinelemiş olur ve yarı gerçek yarı kurmaca biçimindeki yanılgılı algıyı kuran mekanizmayı açıklamak yerine, sadece onun etkisini bir kez daha dillendirmiş olur: Gerçekten de oyuncu için oyun, onu doğuran nedensellikten kurtulmuş görünür ve belli bir doğruluk mantığı ile katedilir, gösterilen doğrudan gösterenden çıkmışçasına (tam tersi sözkonusuyken) ve imge bizi sanki “doğallıkla” kavrama götürmüş gibi. Böylece kişi aslında bir gösterge dizgesi olan şeyde tümevarımcı bir yapı görür (Barthes: 1990: 169-70).

Roger Callois (2001: 8), oyunların kendine has evrenlerinin hakikatliliğini incelerken “kurmacaları, onların kendilerine has kuralları yaratır” demiştir. Bu düşünce, Aristo’nun (1995) Poetika isimli klasik eserinde dramaya ilişkin dile getirdiği ve kurmacaların doğruluk ve inanırılık açısından kendi öncülleri üstüne kurulu oldukları, dramanın “olanaklı olanaksız” sunduğu yolundaki düşüncesiyle örtüşmektedir. Oyun evreninin kendine özgü bir hakikat olarak birliği ve tutarlılığı her şeyden önce oyun kavramı ile onun ödünç aldığı öğeler arasında kurulmuş olan işlevsel bağıntıya dayanır. Burada artık geçerli olan ilke, ödünç alınan öğenin gerçek dünyaya uygunluğu değil, icat edilmiş olan yeni dünya şeması ile uygunluğudur. Bu uygunluk bize aynı kavramın farklı öğeleri nasıl hizmetine koşabildiğini de açıklar: Uydurum başarılı olduğu sürece kavramın işgal edemeyeceği hiç bir birinci dil

söylemekte, ancak bu durumun üst-dilsel ya da yananlamsal kullanım niteliğine girmemektedir. Ancak bu üçü içinde sadece Luhman’ın yaklaşımı “ikinci derecen dil” ile bir dizgenin başka bir dizge tarafından kullanılması anlamını içeriyor görünmektedir. Klasturp ve Aarseth’de “ikincil” oluş daha ziyade pejoratif anlamda, gerçeğe göre daha az gerçek bir olgu anlamını ifade etmektedir.

dizgesi yoktur (Barthes, 1990: 163). Bu durumda örneğin *Rise of Nations* oyununun arkasındaki kavram başka bir gösterge dizgesine uygulanarak *Star Wars: Galactic Battlegrounds*'a dönüşebilir ya da oyun salonu stili bir *space shooter*³² oyununun uzay gemisi, uzaylı yaratıklara ateş etmek yerine AB-yanlısı TV kanallarının sunucularının kafalarına veya anlatı kuramının temel kavramlarına ateş edebilir ve uydurumun başarısı nedeniyle hepsi de kendi içlerinde tutarlı ve anlamlı birer oyun olarak deneyimlenebilir.³³ Olumsuzluk ne şekilde uyduruma konu edilirse edilsin, her zaman için oyun kavramının nedenselliği doğrultusunda işlenir. Oyuncu, uydurumun arkasındaki nedenselliği kavrayıp ödünç alınan öğelerin yeni varlık biçimlerini oyunun kendi mantığı içinde açıklayabildiği sürece, okuma olanaklı olacak ve anlamlama gerçekleşecektir.

Oyunun çağrısı bizi bireyselliğimiz içerisinde yakalayıp özgün anlamlama sürecine katılmaya çağırdığında, sonuçta tarihsel bir ürün olan oyun bize “doğal”mış gibi görünecektir: Sanki olumsuzluktan o şekilde fıskırması en olağan ve olabilecek tek şeymiş gibi. Oyunun çağrısı oyunu sanki onunla karşılaştığımız o anda -ve sadece bizim için- yaratılmış gibi benimsettirir bize (Barthes, 1990: 166). Çağrının bu büyüğü her şeyden önce uydurumun başarısından kaynaklanır, yani birinci dil dizgesinden ödünç alınan öğelerle onların bitştirildiği ikinci dilin kavramının uyumluluğundan. Barthes bu uydurumun büyüğüne kapılma anını gösterenin ikili anlamını harekete geçiren bir turnikenin dönmeye başlamasına benzetir: Anlam olarak gösterge ile gösterene dönüşmüş boş biçim olarak gösterge ayırt edilemez hale gelir (Barthes, 1990: 165). Oyunun çağrısını büyüleyici ve karşı konulmaz kılan tam da bu ikiliğin eşzamanlı olarak devreye girmesidir. Bu turnikenin dönmesi ile birlikte içine çağrıldığımız kurmaca oyun evreni ile onun içinde almaya çağrıldığımız konum bize kendiliğimiz ile o kadar uyumlu

³² Oyuncuların bir uzay gemisi kontrol edip dalga dalga akın eden düşman uzay gemisi filolarını vurmaya çalışarak aşama geçmeye çalıştıkları oyun türüne verilen ad.

³³ AB-yanlısı sunucu ile anlatı kuramının kavramlarına ateş edilen oyun örneği Juul'dan alınma (2005: 13). Ancak Juul bu örneği oyunların anlatı olamayacağını anlatmak için vermiştir.

ve dolayimsız gelir ki, tıpkı dilde “ben” sözcüğünün kendiliğimizle özdeş görünmesi gibi logosantrizme benzer bir durum (Moran, 1990: 201) doğar³⁴. Bizi oyuncu konumu almaya ikna eden demek ki oyun göstereninin ikili doğasıdır. Uydurumun başarısı nedeniyle işgal edilen “gerçek”, bize artık kavramın kendisi gibi görünür. Bunun sonucunda da oyun çağrısının muhatabı olan kişi, kendini oyuna içkin bir değer, yani bir “oyuncu” olarak görür. “Oyuncu”, ne gerçek kişiye indirgenebilir, ne de kavramın bu kişiye rol olarak biçtiği soyut biçimlendirici ilkeye: “Oyuncu” anlamlamadır, yani her şeyden önce *değer*dir. O, ödünç alınan gerçek insanla onun doldurulmuş olduğu kavramın çağrışımsal toplamı, diğer bir deyişle, göstergedir. Gerçek insanla kavram arasındaki bağdan oluşan, ete kemiğe bürünmüş bir uydurum.

Dilbilimsel anlamdaki gösterge ile karşılaştırıldığında, oyun göstergesi her zaman için nedenlidir, keyfi değil. Bunun nedeni, birinci dil dizgesinden ödünç alınan göstergelerin her zaman için onları hizmetine sokan ikinci dil dizgesinin kendine içkin amaçları doğrultusunda tanımlanıp işleme konulmasıdır. Bu; tanımlı, nedeni açık bir bağdır. Bir oyun durumu deneyimlediğimizi bize duyumsatan ve hatırlatan, her şeyden önce bu nedenliliğin kavranabiliyor olmasıdır. Ancak uydurum, ödünç alınan ile ona iliştirilen kavram arasında tam bir özdeşlik kurmaya kadar işi vardırılmaz, çünkü bu durumda doğacak olan şey uydurumdan ziyade kendi kendinin ifadesi olan, kendini bütünüyle kapsayan bir sembol olurdu. Uydurumun derecesi bu nedenle her zaman için büyümlü çemberin sınır çizgisine bir adım kala durur: Büyü ancak uydurumun tam-kapsayıcı olmaması, yani “fark” sayesinde sürebilir. Örneğin bir oyun asla tam olarak olduğumuz kişi olmamızı gerektirmez, kendi özelliklerimizi tamamen bir kenara itip soyut bir rol kalıbına girmemizi de gerektirmez: Bir

³⁴ Henry Jenkins (2005) de bu noktaya dikkat çeker ve oyuncunun oyunun sanal dünyasına dolayimsız bir erişime sahipmiş gibi bir sanıya kapıldığından bahseder. Wolf (1997) ise, buna “dolayımın şeffaflaştırılması” çabası olarak adlandırarak sinemadaki devamlılık kurgusuna benzer bir işlev yerine getirdiğine dikkat çeker. Bolter ve Gruisin'e (2000) göre ise bu günümüz kültürünün temel bir özelliğidir: Medya dolayımına ilişkin tüm izleri yok etmek. Öte yandan Steve Swink (2008) isimli Amerikalı araştırmacı, video oyunu tasarımıyla dolayimsızlık izlenimini uyandırmayla ilgilenen bölümünün “Oyun Duyumu” isimli bir alt dal olduğunu belirtir.

yandan kimi özelliklerimizi görmezden gelmemizi (futboldaki “ellerin yokmuş diye farzet”) ya da bizde doğal olarak bulunmayan özellikleri kendi özelliklerimizmiş gibi kabul etmemizi isteyecektir (“sahada diğer oyunculara göre aldığın konum ofsayt diye durum doğurabilir”); öte yandan ise birçok özelliğimize hiç dokunmayacak, onları oldukları gibi düzenine katacaktır: Hızımızı, çevikliğimizi, boyumuzu, dayanıklılığımızı vs. Bu seçici konfigürasyon olmaksızın “oyuncu” olamaz, kendimizle özdeş olarak kalmış olurduk. Bu durumda da “fark” kalmayacağından, uydurumun büyüğü ve meydan okuması güçlü bir çağrı içermiş olmaz, bizi oyuncu konumu almaya cezbeden bir ivme de doğmamış olurdu.

Oyun göstereninin ikili doğası, oyunun ne şekilde okunacağı konusunda da temel bir öneme sahiptir. Gösteren olarak ödünç alınan göstergenin oyuna “çağrılan” kişi tarafından yorumlanması şu üç duruma yönelebilir:

1. Ödünç alınan göstergenin birinci dil dizgesinde gösterge olarak taşıdığı anlama;
1. İkinci dil dizgesinde dönüşmüş olduğu gösteren olarak boş biçimine;
1. Her ikisine birden.

Sadece her ikisine birden yönelmesi ile oyun çağrısını güçlü şekilde ortaya koyan turnike harekete geçecektir (Barthes, 1990: 168).

Bu üç temel okuma şekli, oyun çağrısına verilen üç temel karşılığa denk gelir:

1. Oyunun sembol olarak okunması
2. Oyunun aldatılma girişimi olarak okunması
3. Oyunun oyun olarak okunup çağrısına katılınması

Oyun çağrısının seslendiği kişi, sunulan uydurumda göstereni boş bir biçim olarak okursa, o zaman uyduruma tabi tutulan öğelerin düzanamlı (birinci dizgedeki anlamıyla) bir okuması gerçekleşir (Barthes, 1990: 168). Diğer bir deyişle, birinci dil dizgesinden ödünç alınan öge, oyunculuk içermeyecek kadar “aslına sadık” şekilde sunulmuştur. Oyun kavramının uydurumuna rağmen oyuncu bir nitelik kazanabilecek kadar farklılaştırılmayan öge böylece kendisinin bir sembolü, bir yinelenişi olarak kalır ve ona oyuncu bir karakter verebilecek “büyülü” düzeye erişemez. Oyuncu uydurum beklediği yerde, ögenin “olduğu gibi” bırakıldığını duyumsar; ödünç alınan ile geri verilen aynıdır, böylece de uydurumun herhangi bir izi görülmediği için oyunun arkasındaki nedensellik bulanıklaşır, oyuncu kendisinden neyin beklendiğini kavrayamaz. Oyuncunun buna tipik bir tepkisi bunun neden bir oyun olarak sunulduğunu anlamadığını söylemesidir, çünkü algılanan şey bir oyundan ziyade, gerçek hayattan pek farkı olmayan bir şeye oyun yaftasının yapıştırılmış olmasıdır. Diğer bir deyişle, ödünç alınan öğeler, birinci dil dizgesinde kalmış, ikinci gösterge dizgesine aktarılamamıştır, bu nedenle de oyun çağrısını alan kişi “ampirik” bir okumaya saplanır kalır, çünkü uydurumun etkisini göremez ve oyunun “bunun neresinde” olduğunu kavrayamaz.

Simülasyon türü oyunlarda sembol olarak okunan oyun sorununun kaynaklarından bir tanesi bu oyunların olayları olabildiğince “gerçeğe sadık” şekilde ele almaya çalışmasıdır. Haritacılık deyimiyle ifade edecek olursak, gerçeğin 1:1 temsili hedeflenir. Bu durum aynı zamanda simülasyonun arkasında yatan ve gerçek hayattan alınan pratik kaygıları yansıtır. Simülasyon oyununun arkasında yatan bu indirgenemez faydacı nedensellik, oyun çağrısını zayıflatmış olur. Oyun çağrısına karşın “ampirik” olarak nitelenebilecek bir “artık” söz konusudur ve bu da oyuna has “büyü”de bir kayba neden olur. Çoğu kez simülasyonlara bu nedenle “sanki gerçekmiş gibi” deneyimlenen kurmacalar olarak değil, “gerçek hayatının aynısı” gibi işleyen kurgusalıklar olarak bakılır.

Reklam amaçlı oyunlarda da simülasyonlardakine benzer bir sorun görülebilmektedir. Oyunda merkeze alınan ürün ya da hizmet, oyun ögesi niteliğini kazanacak denli farklılaştırılmayıp oyun içinde gerçeğe sadık kalacak şekilde kullanıldığında, sözkonusu ürün ya da hizmet de daha çok kendisinin bir sembolüne dönüşerek oyunculuğun büyüsunü taşıyamamaktadır.

Oyuncu, uydurumun ödünç alınan ögeyi kendi amaçsallığına koşmak üzere nasıl değişime uğrattığını algılayıp sözkonusu ögeyi birinci dil dizgesinde taşıdığı anlamıyla, yani birinci dildeki gösterge olarak okumakta ısrar ettiğindeyse oyun çağrısı bir aldatma girişimi olarak reddedilecek, seslenilen kişi gene ampirik bir okumayı yeğleyecektir (Barthes, 1990:168-9). Burada seslenilen kişi uyduruma itibar etmez, çünkü amacın oyun değil, oyun ile elde edilmeye çalışılan başka bir şey olduğunu hisseder. Oysa “öyle” olduğu iddia edilerek önüne konan şey “öyle bir şey değil”dir. Seslenilen kişi oyunun arkasındaki oyun-amaçlı olmayan nedenselliği sezdiği noktada, ödünç alınıp ikinci dil dizgesine aktarılmaya çalışılan göstergeyi birinci dil dizgesindeki düzlemine geri yollar ve aktarım denemesini de bir aldatma girişimi olarak niteler. Günümüzdeki oyunlaştırma (gamification) trendine örnek verilebilecek pek çok oyun bu tür bir okumaya maruz kalır zira bir çok kez oyun olarak sunulanın arkasındaki oyun-dışı amaçlar kolayca kendilerini ele verir: Bir çok kez bir oyunun amacının “eğitim” ya da belli bir çıkar doğrultusunda “mobilizasyon” olduğu açıkça görülmekte, özellikle de sosyal oyun (social games) denilen türde, oyun tasarımının arkasındaki ticari işletim modelinin amaçları fazlasıyla sırtıtmaktadır. Bunlar oyunu oyun olarak olanaklı kılan büyüsunü dağılmasıyla sonuçlanan ve oyuncuyu oynama sürecine yabancılaştıran niteliktedir.³⁵

³⁵ Bununla birlikte, oyunlaştırma (gamification) meselesi bundan daha karmaşıktır. Örneğin Roger Caillois (1953: 43-55) ve Ünsal Oskay (2000), genelgeçer anlamda oyun olarak kabul edilen kumar ve paralı iddialar gibi pek çok uygulamanın oyun sayılmayacağını, bunların gönüllülük ve kişinin zararına olmama gibi temel oyunsal nitelikleri çiğnediklerine dikkat çekerler.

Oyun, ancak oyun göstereninin ikili doğası harekete geçtiğinde oyun olarak deneyimlenir, diğer bir deyişle, turnike harekete geçip ödünç alınan gösterge eşzamanlı olarak hem birinci dildeki gösterge, hem de ikinci dildeki gösteren olarak algılanıp, ikisi artık ayırt edilemez hale geldiğinde (Barthes, 1990: 169). Bu durumda seslenen kişi gösterene dönmüş göstergeyi sanki ikinci dilin onu buluşturduğu kavramın (gösterilenin) kendisiymiş gibi okur, çağrıya karşılık verir ve oyuncu konumunu alır: Oyunun anlamlaması başlar, oyuncu oyunu tam da kavramın nedensellikleri doğrultusunda kateder; hem gerçek, hem kurmaca bir şey olarak: Mış gibi. İşte bu, oyun olarak oyundur.

2. Dilsel/Göstergebilimsel Dizge Olarak Oyun

Oyunların “anlamli” edimler olmaları, onları anlamı sorun eden disiplinlerin de ilgi alanına yerleştirir. Bunlar arasında kuşkusuz dilbilim ve yapısalcı dilbilim örnekçesinden hareket eden anlatı kuramı ve söylem kuramı gibi yaklaşımlar da yer alır. Dil ve anlam sorunu özellikle programlama dilleri ile ilgilenenlerin çalışmalarında da önemli bir yer tutar ve bu açıdan da dilbilim ile bir bağlantı kurmak mümkündür.

Yapısalcı dilbilimin göstergeyi kavrayış biçimi, özellikle Hjelmslev'in ifade ve içerik ile biçim ve töz arasında yaptığı ayrımlarla zenginleşmiş, bu ayrımlar daha sonra Chatman tarafından söylemin içerik ve biçim arasında yaptığı ayrım da devralınmıştır. Bu bölümde, bu ayrımlardan yararlanarak, *Taş-Kağıt-Makas* oyununun göstergebilimsel bir çözümlemesi yapılacak ve daha sonra da aynı göstergebilimsel kategorilerden yola çıkılarak oyun kurallarına ilişkin bir sınıflandırma önerilecektir. Devamında ise bilgisayar oyunlarına ilişkin önemli bir ayrıma dikkat çekilecek: *Girdi göstergeleri* ve *çıktı göstergeleri* arasındaki ayrım.

Danimarkalı dilbilimci Louis Hjelmslev, dili iki düzleme ayırmak gerektiğini söylemiştir: İfade ve içerik düzlemi. Bu iki düzlem, klasik Saussure'cu modeldeki gösteren ve gösterilen ikiliğine karşılık gelmektedir. Böylece gösterge dizgelerinin ve onların parçası olan

göstergelerin bir ifade ve bir içerik düzlemine sahip olduğunu söyleyebiliyoruz. Gösterge (ya da anlam), gösterenin düzlemi olan ifade düzlemi ile gösterilenin düzlemi olan içerik düzleminin *çağrışımsal toplamıdır*.

Hjelmslev, ifade ve içerik arasında yaptığı ayrıma bir ayrım daha getirerek, her iki düzlemin de bir biçim ve töze sahip olduğunu öne sürmüştür. Böylece bir gösterge dizgesini ve onun parçası olan göstergeleri dört düzlemde ele almak mümkün olmaktadır. Bu dört düzlemin sıkı ilişkisi, gösterge dizgelerinin doğasını anlamada son derece faydalıdır. Söz konusu düzlemler şöyle:

- 1 İfadenin biçimi
- 1 İfadenin tözü
- 1 İçeriğin tözü
- 1 İçeriğin biçimi

Her gösterge dizgesinde olduğu gibi, oyunlarda ve oyun göstergelerinde de bu dört düzlemi bulabiliyoruz. Aşağıda bu dört düzlemi, görece küçük bir kurmaca evreni olan Taş-Kağıt-Makas oyunu üzerinden göstereceğim. Bu, daha karmaşık ve daha büyük kurmaca evrenleri bulunan oyunların da aynı çerçevede incelenebileceğini göstermek bakımından önemlidir.

İfadenin biçimi, bir gösterge dizgesinin geçerli ve tanınabilir maddi biçimlerini kapsar. Diğer bir deyişle bu, oyunun gösterenler kümesine karşılık gelir. *Taş-Kağıt-Makas*'ta, bu gösterenler kümesi, |taş|, |kağıt| ve |makas| *jest*lerinden oluşur. Bu gösterenleri mutlak parantezine almamızın nedeni, dilbilimsel açıdan, ifadenin biçiminin hiç bir zaman bir içerik taşıyor olarak kabul edilmemesidir. Bunları sadece form olarak düşünmek gerekir: İçerikleri ile henüz buluşturulmamışlardır. Barthes'ın (1993: 94) da belirttiği gibi, dilbilimsel açıdan örneğin |dört|, hiçbir zaman “dört” demek değildir.

İfadenin tözü ise, sözkonusu jestleri şekillendirmek üzere kullanılan hammaddeyi, malzemeyi ifade eder. Taş-Kağıt-Makas oyununun en yaygın uygulamasında, bu hammadde, oyuncuların *elleridir*. Hemen kolayca anlaşılabilceği gibi, gösterge dizgelerindeki ifade biçimlerini oluşturmak için çok farklı tözleri kullanmak mümkündür. |taş|, |kağıt| ve |makas| formları, eller ile olduğu kadar, bir deste kağıt ya da bir zarın yüzeyleri üzerine çizilerek de maddi bir niteliğe kavuşturulabilir.

İçerik düzlemine gelince: İçeriğin tözü, oyun evreninin *varlıkları* olma niteliği taşıyan *artılı anlamlı* öğelerin kataloğudur: “Taş”, “kağıt” ve “makas” anlambirimcikleridir bunlar Taş-Kağıt-Makas oyununda. Buna karşılık içeriğin biçimi, bu anlambirimciklerin, belli bir ifadenin oluşturulmasına izin veren bir mantık dizgesinin düzenine göre yerleştirilmesi ve bu düzene göre işlem görmesi demektir. Bu mantık dizgesi ve onun öngördüğü işlemler sayesinde, içerik düzlemini tözünü meydana getiren anlambirimcikler kendi aralarında karşılaştırılabilir ve birbirleriyle yer değiştirebilir hale gelirler. Diğer bir deyişle, biçim olarak anlambirimcikler artık artılı anlamlarını geride bırakırlar ve bu mantık dizgesi içerisinde karşılaştırılmalarından doğan durumlar bir dizi sonucu veya *olayı* ifade eder hale gelirler. İçeriğin biçimi bu anlamda anlambirimciklerin belli *değerler* almalarını sağlar. Taş-Kağıt-Makas örneğine geri dönecek olursak, bu oyunun mantıksal dizgesi, “taş”, “kağıt” ve “makas” anlambirimcikleri arasındaki geçissiz ilişkileri ayakta tutar ve böylece bu birimcikler yan yana geldiğinde hem karşılaştırılabilir, hem de anlambirimcikler bu mantıksal formun “boşluklarına” birbirlerinin yerini alacak şekilde yerleştirilebilir. Mantıksal biçimin yapısı tarafından belirlenen değerler olarak, her yeni turda bir oyuncu sözgelimi “taş” yerine “makas” anlambirimciğini dolaşıma sokabilir, dolaşıma soktuğu anlambirimcik ise aynı mantıksal biçimin işlemleri sonucunda bir değer olarak, anlambirimcikler arasında bir üstünlük ya da yenme durumunun ifade edilmesine olanak tanır.

Eklemlenme ve anlamlandırma sürecine daha yakından bakıldığında, bu dört düzlemin nasıl ilişkili olduğu ve birlikte harekete geçirildiği daha iyi anlaşılmaktadır: Bir oyuncu |taş| jestini yapmakla birlikte, dört gösterge düzlemini de aynı anda harekete geçirmiş olur. Eli; jesti, ve böylelikle de dizge içinde geçerli bir göstereni şekillendirip öne süren tözdür. Gösteren olarak öne sürülen jest, sadece artılı anlamı ile “taş” anlambirimciğini çağırarak kalmaz, aynı zamanda potansiyel olarak “taş” değerini de çağırır. Rakip oyuncu, karşı-jestini (sözelimi |kağıt|) yaptığında, mantıksal biçimin dayandığı işlemciler çerçevesinde üretici bir eklemlenme gerçekleşir ve böylece bir olayın okunmasına olanak tanıyan bir gösterge dizisi üretir: “Taş, kağıda karşı. Kağıt kazanır.”³⁶

Yukarıdaki kısa çözümleme çerçevesinde, oyun kuralları ile ilgili bir sınıflandırma yapmak da mümkün hale gelir. Burada toplamda altı kural türü saptamak mümkün:

- 1 Töze ilişkin kurallar
- 1 Biçime ilişkin kurallar
- 1 İçeriğe ilişkin kurallar
- 1 Değere ilişkin kurallar
- 1 Çağrışımsal ilişkiye ilişkin kurallar
- 1 Eklemlenmeye/Kompozisyona ilişkin kurallar

Bu kural sınıflarına sırasıyla bakacak olursak: Töze ilişkin kurallar, gösterge dizgesinin gösterenleri olarak tanınan biçimlerin oluşturulmasında kullanılacak maddelere ilişkin kurallardır. Bunlar kimi oyunlarda son derece katı olabilir. Örneğin profesyonel futbolda,

³⁶ Rus biçimciliğin önemli kuramcılarında Eyhenbaum (2000: 44), öykü kişinin, gerecin konuya dönüşümünün sonucu olduğuna, bir yandan olayların birbirine bağlanmasını, diğer yandan da olaylar arasındaki bağın kişileştirilmiş gerekçesini simgelediğini söyleyerek, içerik düzlemine biçimini veren mantıksal biçimle içerik düzleminin tözünü oluşturan varlıklar arasındaki ilişkiye dikkat çeker.

topun ağırlığından çapına, hava basıncından malzemesine dek bir çok ayrıntıyı düzenleyen kurallar mevcuttur. Bununla birlikte aynı oyun, farklı düzlemlerde töze ilişkin çok esnek de olabilir: Örneğin bir grup çocuk, top yerine çok farklı tözlerden yapılmış nesneleri kullanabilmektedirler: Bir teneke kutu ya da kağıttan yapılmış bir küre. Taş-Kağıt-Makas örneğinde daha önce değinildiği gibi, bu oyunda töz olarak eller kullanılabileceği kadar, bu biçimlerin görüntüsünü taşıyan kağıtlar ya da zarlar da kullanılabilir. Töze ilişkin katı kuralların, ne ölçüde oyunun doğası ve amacından, ne ölçüde belli kurumsallaştırma çabalarından kaynaklandığı sorusu da bu bağlamda sorulabilecek başka bir sorudur.

Biçime ilişkin kurallar ise, bir gösterenin gösteren olarak tanınıp kabul edilmesi için taşıması gerektiği biçimsel özellikleri tanımlar. Bu tür kuralları örneğin alfabeyi meydana getiren harflerde görebiliriz: Bir harfin harf olarak tanınması, yazılan/çizilen şeklin, biçime ilişkin tanınabilirlik kurallarına uyulup uyulmadığı sayesinde olanaklıdır. Formlara ilişkin gene de bir esneklik sözkonusudur ve aynı alfabenin farklı yazı tipi aileleri ile yazılabilmesi de buna bir örnek oluşturur. Bazen bu formlar, örneğin profesyonel satrançta olduğu gibi, standartlara tabi tutulabilir, ancak *Star Wars* temali bir satranç takımının da gösterebileceği gibi, biçime ilişkin kurallar oyunlarda da son derece esnek olabilir. Tekrar Taş-Kağıt-Makas örneğine dönecek olursak, bu oyundaki üç form, birbirlerinden ayırt edilmelerini sağlayan ve kolayca tanınmalarına olanak veren biçimsel özelliklere sahiptirler.

İçeriğe ilişkin kuralların amacının, oyun evrenindeki varlık tür ve sayısını tanımlamak ve sınırlandırmak olduğu söylenebilir: Bir FPS oyununda kullanılan silahların tür ve sayısı ya da gerçek-zamanlı bir strateji oyunundaki askeri ünitelerin tür ve sayısı gibi. Taş-Kağıt-Makas oyununda, içeriğe ilişkin kurallar, varlık tür ve sayısını üçle sınırlandırmaktadır (“taş”, “kağıt”ve“makas”).

Değere ilişkin kurallar için ise, bunların varlıklar arasındaki ilişkileri düzenleyen ve böylece olay üretmeyi olanaklı hale getiren mantıksal işlemler mimarisi oldukları söylenebilir. Bu bir bakıma, varlıkların operatörler etrafında ne şekilde yerleştirileceğini ve işlemlerin nasıl yapılacağını kurala bağlayan mantıksal biçimdir. Bu mantıksal forma uyulması, varlıklar arasındaki ilişkilerin birer olay olarak okunmasını olanaklı kılar. Taş-Kağıt-Makas'ta değere ilişkin kurallar, > (büyüktür) operatörüne ve varlıkların bu operatörün önüne ve arkasına ne şekilde yerleştirileceğine dairdir. Buradaki mantıksal form, her üç varlık arasındaki geçişsiz ilişkileri ayakta tutar ve böylece de makasın kağıdı, kağıdın taşı, ama makasın taş yerine taşın makası yendiği sonuçları belirler. Kolayca anlaşıldığı gibi, “yenmek”, “üstün gelmek” gibi fiiller, tam da mantıksal biçim sayesinde türetilir. Bu mantıksal biçim altında ifade edilemeyen ilişkilerin oyundaki asal işlevleri üretmeyeceğini de böylece söylemek mümkündür. Elbette oyuncular oynanış esnasında bir çok davranışta bulunabilmekte, ancak bu davranışların “olay” olarak süregiden neden-sonuç zincirine eklemlenmesi ve durum değişikliği veya olaylarda bir tırmanma yaratması, sözkonusu davranışların mantıksal biçim içerisinde işleme konulabilecek özellikte olup olmadığına bağlıdır. Bazen keyfi bir davranış bu mantıksal biçim içerisinde tesadüfen “sonuç” üretebilirken, uydu olarak niteleyebileceğimiz davranışlar çekirdek işlev niteliğine kavuşmaz ve olsa olsa varlıkların niteliğine ilişkin bir değişiklik yaratır, olayların değil. Bu açıdan bakıldığında, karakterlerin “olmak” ve “yapmak” boyutlarının da önemli ölçüde olayların mantıksal biçimle olan ilişkisi çerçevesinde ayrıldığını söyleyebiliriz.³⁷ Öte yandan, oyundaki erekselliğin de mantıksal biçimden kaynaklandığını görmekteyiz. Yine futboldan bir örnek vermek gerekirse: Cristiano Ronaldo gibi bir futbolcu, üstün çalım atma becerisi sayesinde kuşkusuz topu saha kenar çizgisi boyunca ileri geri taşıyabilir, neredeyse tüm rakip oyuncuları peşine takabilir.

³⁷ Bu durum, Tomaşevski'nin (2000: 250), Rus Formalizminin klasik metinlerinden birinde vargısal ile vargısal-olmayan motifler arasında getirdiği, ve daha sonra anlatı kuramında çekirdek işlevler ile uydular arasındaki ayrıma temel oluşturan ayrıma denk düşer.

Futbolda bir oyuncunun ne kadar çalım atabileceğini düzenleyen hiç bir kural olmadığına göre de bunda hiç bir sorun olmasa gerek. Ne var ki, Ronaldo'nun menecerinin bir süre sonra onu uyaracağı, “gereksiz yere” çalım atmamasını ve kaleyi düşünmesini söyleceği aşıkardır. Ronaldo'nun “gereksiz yere” attığı çalım, tamamen boşuna değildir; oyun-ıçı bir varlık olarak, “olmak” düzleminde onu tanımamızı ve diğer varlıklardan ayırt etmemizi sağlar. Ne var ki “yapmak” düzleminde bu davranış aynı karşılığı bulmaz, çünkü attığı çalım, mantıksal biçimin en üstün erek olarak tanımladığı “gol atmak” amacına bir katkıda bulunmaz, bu nedenle de “olayın ilerlemesi” açısından bir işlev taşımaz, uydu statüsünde kalır.

Çağrışimsal ilişkiye ilişkin kurallar, hangi ifade ögesinin hangi içerik ögesi ile ilişkilendirilmesi gerektiğini, diğer bir deyişle, gösteren-gösterilen eşleşmesinin nasıl yapılması gerektiğini belirler. Bu sayede hangi ögenin neyin yerini tuttuğu kurala bağlanmış olur. Örneğin Taş-Kağıt-Makas'ta, |makas| mutlak biçiminin (jestinin), “makas” anlambirimciği ile ilişkilendirilmesi gerekir, yoksa gösterge, yani anlam oluşmaz. Anlam belirsizlikleri bir çok oyunun akışını kesintiye uğratacağı için, oyunların önemli bir bölümünün çağrışimsal bağa ilişkin kurallarda çok katı oldukları söylenebilir. Buna rağmen gene de tek bir gösterenin birden çok gösterilenle ilişkilendirilebileceği (ya da tersi) durumlar vardır. Örneğin *Uno* ya da *51* gibi bazı oyunlarda “joker” türündeki “gösteren”ler, oyuncu tarafından istediği gösterilen ile ilişkilendirilebilir.

Eklemlenmeye/kompozisyona ilişkin kurallar , gösterenlerin zaman ve uzam içinde ne şekilde düzenlenmesi ve eklemlenmesi gerektiğine ilişkin kurallardır. Bu kurallar her şeyden önce gösteren zincirine bir kompozisyon niteliği kazandırır ve böylece bu zincirin aldığı farklı görünümde de oyundaki bir durumdan diğerine geçiş olarak okunabilir. Eklemlenme uzamını

hem geniş, hem de dar anlamda tanımlamak gerekir ve bu iki anlamın her biri farklı işlevler yerine getirir: Geniş anlamıyla alındığında, eklemlenme uzamı, grafik tasarımında kullanıldığı anlamıyla bir *format* işlevi görür: İçerisinde eklemlenmenin gerçekleşmesi gerektiği “geçerli” alanın sınırlarını çizer, diğer bir deyişle bir “çerçeve”dir. Tıpkı yazı ve grafik öğelerinin “ifadenin parçası” sayılabilmeleri için üzerine yerleştirildikleri belli ebatlardaki bir sayfa gibi. Dar anlamda ise yerleştirme şekline ilişkin kuralları ifade eder, yani format “içerisinde” uyulması gereken yerleştirme düzenini anlatır. Bu yönüyle de bir *okuma çizgisinin* oluşmasını olanaklı hale getirir. Satranç oyununu örnek olarak ele alırsak: Satranç tahtası, format işlevi görür, zira satranç taşları ancak bu genel eklemlenme alanı içerisinde bir ilişki içinde kabul edilip kavranırlar. Öte yandan, satranç taşları bu format içine rastgele yerleştirilemez, çünkü belli bir hane düzeni vardır ve taşların haneler içerisine yerleştirilmesi gerektiği gibi, haneden haneye ilerletilmeleri de belli kurallara tabidir. Eğer taşlardan biri, iki komşu haneyi ayıran çizgilerin üzerine yerleştirilirse, eklemlenme kurallarından biri bozulmuş olur ve taşın konumu artık eklemlenme kuralları çerçevesinde belirsiz olduğu için, oyundaki durum da “okunamaz” hale gelir.

Zamana ilişkin kurallar da çeşitlilik gösterebilir: Burada temel bir ayırım, eşzamanlı ve artzamanlı eklemlenme olarak karşımıza çıkar. Satranç ve dama gibi oyunların yanı sıra, bir çok kağıt oyunu da artzamanlı bir eklemlenme kuralını uygular, diğer bir deyişle, oyuncular hamlelerini sıra ile yapar. Ancak bununla kalmaz, çünkü oyun sırasının kapsamı ve uzunluğu da kurala bağlanabilir: Örneğin bir oyunda, oyun sırası gelen oyuncu sadece tek hamle yapabilecekken, başka bir oyunda ise, pozisyonun olanaklı kıldığı tüm hamleleri yapmasına izin verilir. Yine başka oyunlarda, yapabileceği tüm hamleleri yapmasına izin verilmekle birlikte, oyun sırasını kullanması belli bir süreye bağlıdır, örneğin bir dakika içinde yapabildiği kadar çok hamleyi yapmasına izin vardır.

Oyun zamanı boyutunun önemli ölçüde mantıksal biçime bağlı olduğunu, mantıksal biçimden doğduğunu söyleyebiliriz. Örneğin satranç oynayan iki kişi, oynadıkları oyunu belki de yıllara yayabilirler, bir hamleden sonra belki de yıllarca ara verebilirler. Ancak aradan seneler geçse de, diğer oyuncu hamlesini yaptığında, “oyun zamanı” kaldığı yerden devam eder ve oyunun mantıksal biçimi, aradan geçen süreye bakmaksızın, yeni bir oyun durumunu ve bu yeni oyun durumundan doğan, kendi öykü zamanı içinde eklemlenen “okunabilir” bir olay üretir.

Kurallarla ilgili bu genel sınıflandırmanın ardından son olarak bir de bilgisayar oyunlarının özel durumuna bakmak gerekir. Yukarıda açıkladığımız dört düzlemli gösterge yapısı ve devamında ortaya koyduğumuz kural sınıflandırması kuşkusuz bilgisayar oyunları için de geçerlidir. Bilgisayar oyunlarının esas ayırt edici özelliği, oyun evrenini meydana getiren gösterge dizgesiyle ilişki kurulabilmesi için, oyuncunun bir diğer gösterge dizgesini kullanmak zorunda olmasıdır. Bu açıdan bakıldığında, bilgisayar oyunu oynamak, arayüz ile ilişkilendirilmiş iki gösterge dizgesini eşzamanlı olarak devindirmek demektir. Bunu açacak olursak: Bilgisayarın yaptığı şeylerden bir tanesi, girdi alması durumunda, bu girdi ile ilişkilendirilmiş bir çıktı sunmasıdır. Örneğin bir oyun konsolundeki (X) tuşuna basmamız, “yumruk atma”yı ifade eden bir gösterge zinciri ile ilişkilendirilmişse, (X) tuşuna basılmasıyla birlikte, bilgisayar, çıktı kanalları yoluyla bu gösterge zincirini üretecektir. Diğer bir deyişle, bilgisayar oyunları, bir gösterge dizgesini diğer bir gösterge dizgesi ile ilişkilendiren ve dillerin eklemlenme noktasına bakılacak olursa, bunu, oyuncunun oyun evrenini kendi üst-diline konu almasını sağlayacak şekilde gerçekleştiren birer söylemdir. Bilgisayar oyunlarında, “çıkıtı” dizgesinin göstergeleri, “girdi” dizgesinin gösterilenleri olarak işlev görür ve kullanılan butonlar da bu çağrışımsal toplamı ifade etmeleri sayesinde anlamlı hale gelir.

Belli bir oyun konsolünün girdi dizgesi, oyun yapımcıları açısından belirleyici hale gelmektedir böylece, çünkü tasarımcının, oyuncunun mevcut düzeneğin sınırları içinde kalan üst-dilsel işlemler ve çıktı dizgeleri sunması gerekir. Tasarlanan bir oyunun değer sistemi, konsolun sunduğu kısıtlı girdi gösterenleri ile ifade edilebildiği ölçüde o konsolde oynanabilen bir oyun olma statüsünde kalabilir. Öte yandan konsolün çıktı kapasitesi (işlemcisinin ve hafızasının kapasitesi) de bu konsole uyumlu hale getirilmek istenen oyunun değer sistemini belirleyecektir. Son kertede eğer bir konsol için bir dövüş oyunu yapmak istiyorsak, grafiklerinin ve bunların temsil ettiği olayların, konsolun işlem ve hafıza kapasitesini zorlamayacak şekilde olması gerekir. Ayrıca bir oyun karakterinin yaptığı hareketlerin de kontroller üzerindeki buton konfigürasyonunun sunduğu olanaklara uyumlu olmalıdır. Tüm bunlar, oyuncuya sunubilen üst-dilin olanaklarını belirleyecektir.

Bununla birlikte, tek düğmeli oyunlar bize çok kısıtlı girdi olanaklarının bile ne kadar zengin bir ifade gücü sunabildiğini göstermiştir. Örneğin tek düğme gibi oldukça kısıtlı görünen bir töz, basma süresi, basma sıklığı, düğmenin basılı ya da basılı olmama haline göre ayırt edilebilecek bir çok biçim (gösteren) türetilmesine izin verir, bu sayede de geniş bir içerikle ilişkilendirilebilecek oldukça kapsamlı bir ifade düzlemi oluşturmak mümkündür. Öte yandan fare, klavye ve işaret-et-tıkla türü arayüzlerin sentezlendiği daha karmaşık tözler, *The Sims*'te olduğu gibi, son derece geniş bir içerik düzlemini gömülülük mantığı üzerinden biçime sokabilmekte ve son derece karmaşık üst-dilsel olanaklara kapı aralamaktadır.

Bütün bunlar ışığında, oyun oynamayı öğrenmeyi bir dili öğrenmeye benzetmek mümkündür. Oyuncular oyunu oynadıkça, ifade ve içerik düzlemleriyle bunların biçim ve tözleri arasındaki ilişkiyi kavrar ve hem ekleme (“yazma”) hem de yorumlama (“okuma”) becerileri

edinirler. Öte yandan oyun tasarımı dökümanlarını da birer dil taslağı olarak incelemek mümkündür, zira bu dökümanlar bir bakıma ifade ve içerik düzlemlerinin ve bunlar arasındaki ilişkilerin ayrıntılı bir betimlemesi ve açıklamasıdır.

Son olarak, bir önceki bölümde ele aldığımız oyunların yananlamsal ikinci diller olma olgusuyla, burada ele aldığımız bilgisayar oyunlarının üst-dilsel ikinci diller olma olgusunu, gösterge dizgelerinin dört düzlem oluşuyor olmaları olgusuyla ilişkilendirelim. Bu konuda özellikle AGO'lar (alternatif gerçeklik oyunları) oldukça aydınlatıcıdır. Bu oyunlarda, her şeyden önce çok sayıda tözün ve eklemlenme alanının bir araya gelebildiğini görüyoruz: Gerçek kişiler, hava durumu raporları, borsa endeksi akışı, trafik gibi “birinci dil” göstergeleri oyunun ikinci diline dahil edilip oyunların içerik düzlemi ile ilişkilendirilen oyunsal göstergeler kendinlere has bir oyun dizgesi meydana getirirken, diğer yandan da bu dizge, internet sayfalarının arayüzleri üzerinden bir girdi dizgesi ile ilişkilendirilerek oyuncunun üst-dilsel işlemlerine sunulmaktadırlar. Bir çok oyun araştırmacısı burada artık oyun ve gerçeklik arasındaki çizginin bulanıklaştığını söylese de, dilbilimsel ve göstergebilimsel yaklaşım bize tam aksine, oyunların kendi sınırlarını kesin olarak tanımlamakla birlikte, bu sınırın kapsamının ve bu kapsam içindeki tözlerin sonsuz olarak ilan edilebileceklerini söylemektedir. Bir oyun, gerçek bir şehrin bir mahallesini, metro şebekesini ve GSM şebekesini dahil ederek, çok-katmanlı ve sınırları oynak bir format tanımlayabilir ve bu format içinde birçok eklemlenme kuralı getirerek, bu formatın katmanlarının nasıl ve ne şekilde kullanılacağını düzenleyebilir. 2006 Dünya Kupası sırasında Eurosport'un websitesi üzerinden oynanabilen bir oyun buna güzel bir örnek oluşturmaktadır: Bu oyunda oyuncular, “milli takım” hisseleri alıp satabilmekteydiler. Ancak hisselerin değerini belirlemede temel alınan şey, gerçek milli takımların gerçek dünya kupasında oynadıkları maçlarda attıkları gollerdi. Gol atan takımın hissesi yükseliyor, gol yiyen takımınkiyse düşüyordu. Böylece

oyun, bir birinci dildeki olguları (gerçek takımlar, gerçek maçlar, gerçek goller) kendi değer sistemi içinde işlem gören varlıkların özellikleri olarak ikinci diline taşıyor, diğer bir deyişle, mantıksal biçiminin işlem yaptığı varlıkları “gerçek hayattan” ödünç alıyordu. Bir bakıma denebilir ki, oyunun kurmaca dünyasını oluşturan sistemlerden bir tanesi, bilgisayar tarafından simüle edileceğine, hazinelerdeki bir süreci “alıntılıyordu”. Oyuncular ise, gerçek maçlardaki seyirlere göre, bilgisayar arayüzünün üst-dilsel düzeni aracılığıyla “varlık”larını (milli takım hisselerini) alıp satıyorlardı. Günün maçları sona erdiğinde en çok kar eden oyuncular da çeşitli ödüller kazanıyorlardı.

3. Emergence’in Oyunların Doğası Olup Olmadığı Sorunu

Ludologlar, oyunların *emergence*’e doğal olarak sahip olduğu konusunda hem fikir gibi görünürler. Birçoğuna göre de “anlatisallık” oyunların emergent doğasına aykırıdır. Örneğin Jesper Juul, oyunlara anlatı eklendiğinde onların emergent doğalarının yok edildiğini ve onların ilerleme-oyununa (games of progression, yani çizgisel yapıtlara dönüştüğünü söyler (Juul, 2002).

Oysa anlatıların da emergent bir yapıda olabilecekleri daha 1960’lı yıllarda Eco tarafından *Açık Yapıt*’ında gösterilmişti. Açık yapıtlar okura yorumlama görevi vermenin yanı sıra metni fiziksel olarak konfigüre etme görevi de verirler ve oyuncu böylece bir kural seti çerçevesinde bir dizi öğeyi birleştirir ve bu sayede aynı öğelerden çok sayıda metin üretebilir. Eco’ya göre burada önemli olan nokta, metinlerin ortaya çıkışlarının emergent olmakla kalmayıp, üretilen her metnin de kendi içinde tutarlı, yani bir anlatı olarak anlamlı ve bütünlüklü olmasıdır. Diğer bir deyişle, bu rastgele oluşan metinlerin her biri, kendi içinde anlamlı birer estetik deneyime karşılık gelmektedir.

Bu durum, emergence kavramının oyun araştırmalarındaki kullanımını sorgulama gerekliliğini beraberinde getirmektedir. Zira bu kavramın sadece oyunlara has bir özellik olarak düşünülmesi, oyun araştırmalarında anlatisallık konusunun dışlanmasıdaki temel argümanlardan biridir. Oysa Eco’nun çalışması, bizzat anlatılarda böyle bir özelliğe rastlanabildiğini açıkça ortaya koyar. Gerçekten de çağdaş edebiyat içerisinde

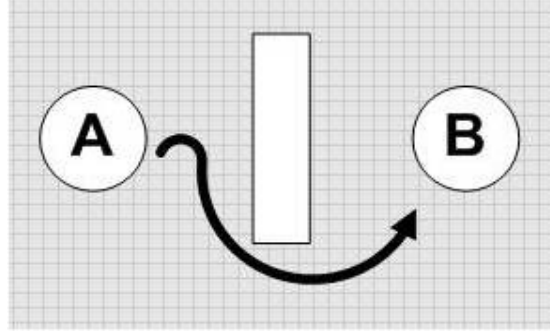
sayabileceğimiz bazı eserler bu konuda hiç kuşku bırakmaz: George Perec’in *Yaşam Kullanma Kılavuzu* isimli permutatif romanı, ya da Raymond Queneau’un *Yüz Bin Milyar Şiir* isimli permutatif şiiri gibi. Bu noktada anlatisallık ile emergence’in birbirlerini kaçınılmaz olarak dışladıkları fikri de şüpheli görünmeye başlar.

Bu durumda belki de şu soruları sormak gerekir: Emergence’in sadece bazı iletişim araçları için geçerli olduğu, bazılarının ise bu özelliğe kesinlikle sahip olmadıkları varsayılabilir mi? Bazı iletişim araçları ile sunulan her yapıt kaçınılmaz olarak emergent bir özellikte mi olur, yani doğaları gereği emergent ürünler sunan iletişim araçlarından bahsedebilir miyiz? Eco’nun çalışması bize Ludologların bu konuda aceleci davrandıklarını göstermektedir. Oyunların etkileşimli olmaları, emergent olma özelliğini kendiliğinden beraberinde getiriyormuş gibi bir düşüncenin hakim olduğunu görüyoruz. Ancak bu düşünme şekli iki açıdan sorunlu görünüyor: İlkin, tamamen emergent olduğu iddia edilen bir çok yapıtın katedilmesinde sıkça yinelenen ve çizgisel olarak nitelenebilecek eylem örüntülerine rastlamaktayız. Doğaları gereği emergent oldukları öne sürülen oyunlarda aktörlerin bu türden “kararlı” davranışlarda bulunmasını nasıl açıklayabiliriz? İkinci olarak da şöyle bir şüphe uyanmaktadır: Acaba emergence, bir iletişim aracının “doğa”sı olmaktan ziyade, tasarımcılar tarafından inşa edilmesi gereken, yani yapay olarak üretilmesi gereken bir özellik midir? Bu iki soruya cevap aramak, üçüncü bir soruyu da beraberinde getirmektedir: Oyunlar birer iletişim aracı olmaktan ziyade, çeşitli iletişim araçları kullanarak karşımıza çıkan olgular ise, anlatılar ile benzer bir statü mü paylaşırlar? Yani aktarıldıkları iletişim aracından bağımsız içerik yapıları olarak mı değerlendirilmeleri gerekir?

a. Emergence ve Zorunluluk Yapısı

Bu alt-bölümde doğası emergent olduğu öne sürülen yapıtlarda “kararlı” davranışların belirmesinin nedeni nedir sorusuna yanıt aranacaktır.

Berthold Brecht'in, "iki nokta arasındaki en kısa çizgi, eğer arada bir engel varsa, bir eğridir" dediği rivayet edilir. Bu bir bakıma klasik drama kuramındaki çatışma kavramı için oldukça hoş bir tanımlamadır. Drama kuramı içerisinden açıklayacak olursak, arada bir engelin olduğu bir hedef, çatışmanın özünü oluşturur.



Çizelge 26. Çatışma: İki nokta arasında bir engelin varlığı

Genel anlamda, çatışmaya konu olan öykü kişinin belli bir zorunluluk yapısı altında eylediği söylenir. Zorunluluk yapısı, öykü kişinin sadece çatışmadan kaçamaması anlamına gelmez, aynı zamanda onun bu çatışmayı çözmek için en iyi çözümü aramasını sağlayan bir kuvvetler dengesinin de iş başında olduğu anlamına gelir. Diğer bir deyişle, zorunluluk yapısı bazı çözümleri ve eylemleri anlamlı kılar, bazılarını da anlamsız ya da akıldışı kılar, bu nedenle de öykü kişileri bu anlamsız ya da akıldışı çözümleri denemezler. Bunlar bir bakıma otomatikman elenen, hatta belki de hiç düşünülmeyecek denli ihtimal dışı seçeneklerdir. Bunun anlamı bir bakıma şudur: Öykü kişisi bir çatışmayı çözmek için potansiyel olarak sonsuz sayıda seçeneğe sahip olsa bile, düşünülebilir seçeneklerin çoğu şu ya da bu nedenle elenecek, büyük bir kısmı ise asla düşünülmeyecektir. Böylece de öykü kişisi, potansiyel olarak her türlü eylemde bulunma özgürlüğüne sahipken, bu özgürlükten önemli ölçüde feragat eder ve "mantıklı" olanın hizmetine girer. İşte olası davranışların önemli bir bölümünü eleyen ve sadece bazılarını öne çıkaran zorunluk yapısı böylece bazı davranış örüntüleri de doğurmuş olmaktadır. Potansiyel olarak emergent olanın içinde benzer eylemler tekrarlanır durur.

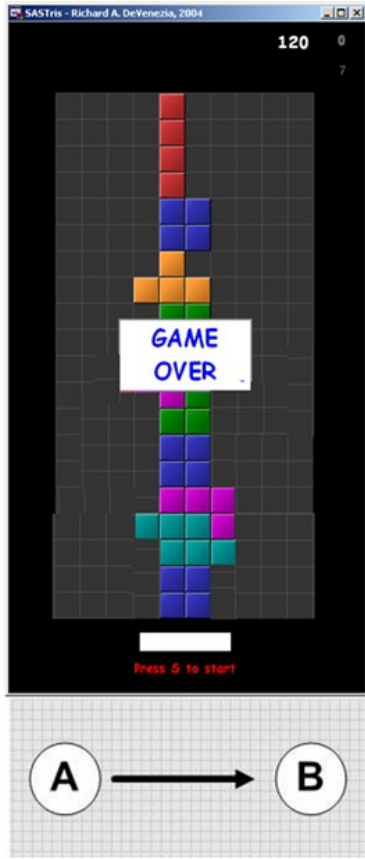
Drama kuramı, zorunluluk yapısından kaynaklanan konuların bir çoğunu motivasyon kavramı ile ilişkilendirir ve bu çerçevede de yazara şu soruyu sormasını telkin eder: "Neden karakter çatışmaya dahil

olmaktan kendini kurtaramaz? Neden çatışmayı çözmeden rahat bulması olanaklı değildir? Ve bu çözüme ulaşmaya çalışırken nasıl her adımda öykünün devamlılığını kesintiye uğratmayan tercihlerde bulunmasını sağlarız?” Diğer bir deyişle, öykü kişisi neden öykünün genel yapısı bakımından tutarlı davranır?

Bu sorular oyunlar açısından daha da önemlidir, zira etkileşimli olmayan anlatıda yazar öykü kişinin tercihlerini bunlar onun kaderiymiş gibi sunmanın bir çok yoluna sahipken, oyunlarda bir oyuncuyu belli bir kadere bağlamanın kesin bir yolu yok gibi görünür. Sonuçta oyuncu, mantığın gerektirdiklerinin tamamen dışında davranmayı da seçebilir. Öyleyse oyun yazarı, karar-alma noktalarında oyuncunun oyunun sürmesi bakımından gerekli olan eylemleri icra etmesini sağlamak için epey uğraşmak zorundadır.

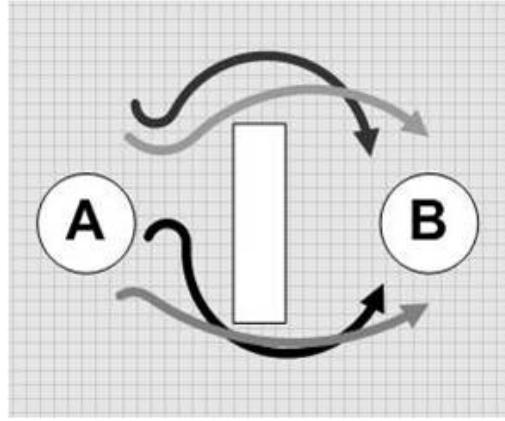
Emergence ve zorunluluk yapısı arasındaki ilişkiyi ortaya koymak bakımından *Tetris* oyunu uygun bir örnek oluşturur. Bu oyunda oyuncu, potansiyel olarak, yukarıdan düşen blokları birçok şekilde yerleştirme şansına sahiptir. Ne var ki bu görünürdeki özgürlük, oyuncuyu aşamayı temizleme zorunluluğu sonucu belli davranış örüntüleri sergilemeye zorlamaktadır. Öte yandan belirtmek gerekir ki, burada bahsedilen özgürlük alanı her şeyden önce oyunun genel yapısı ve oyun alanı sınırları ile de belirlenmiştir. Bu anlamda da söz edilen özgürlüğün ilke olarak sınırlandırılmış bir alan içerisinde mümkün olduğunu akıldan çıkarmamak gerekir. Yapısal anlamda da bir sınırlılıktan bahsetmek gerekir: Oyuncu her ne kadar blokları çok farklı şekilde yerleştirme özgürlüğüne sahipse de, yukarıda Brecht’in alıntısında ifade edildiği gibi, özünde amaç iki nokta arasındaki en kısa çizgiyi çekmektir. Oyuncu A noktasından (çatışmadan) B noktasına (çözüme) varmaya çalışmaktadır, ancak arada bir engel vardır, bu nedenle de B’ye varmak üzere bir dizi seçenek içerisinden en uygun olanı uygulamaya çabalamaktadır.

Buradaki süreci daha iyi anlamanın bir yolu, oyuncunun herhangi bir eylemde bulunmadığını varsaymak olacaktır. Böyle bir durumda oyun en kısa yoldan B noktasında varacaktır. Oyuncunun yenilgisi. Ancak oyuncu eyleme geçmeye karar verirse, durum değişir ve artık aradaki engeli aşma çabası söz konusu olduğu için A ve B arasındaki çizgi düz değil, bir eğri olmaktadır.



Çizelge 27. Tetris'te dramatik eğri oluşumu

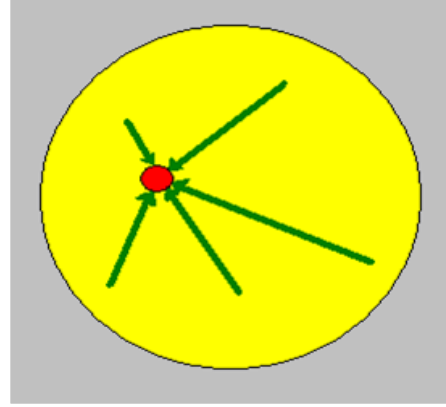
Oyuncu ne kadar çok çözüm denemesinde bulunursa o kadar çok eğri çizmiş olur (bkz. Çizelge 28). Bu eğriler çok farklı yollardan çizilebilse de, genel anlamda belli davranış örüntüleri ortaya çıkmaktadır: Oyuncu belli stratejileri diğerlerine tercih eder ve aşamalar yinelendikçe, oynanış şeklinde de belli yinelenmeler belirir. Bunların ortaya çıkmasında oyundaki zorunluluk yapısının kuşkusuz önemli bir rolü vardır. Her halükarda “kararlılık” arz eden bir işleyiş ile karşı karşıyayız ve bu da emergence’in sadece bir potansiyel olduğunu düşündürmektedir.



Çizelge 28. Oynanış esnasında birden çok dramatik eğrinin oluşumu

Zorunluluk yapısı emergence olanaklarına bir set çekmekte, bu da oyuncunun başvurmayı seçtiği seçenekleri önemli ölçüde sınırlamaktadır. Oyuncunun tamamen keyfi bir deneysellik tutumundan uzak durmasına neden olan ve zorunluluk yapısından ileri gelen bu eylemi sınırlandırıcı ve yapılandırıcı güce 'zorunluluk kotası' diyorum. Oyuncu, zorunluluk kotasını keyfi bir sınırlandırılmışlık olarak deneyimlemekten ziyade seçtiği eylemleri kaderi gibi deneyimlemekte, bu da *Tetris* oyununun tasarımcısının kader yanılması yaratma yönündeki klasik drama kuramı telkinine başarıyla uyduğunu göstermektedir.

Görünürde tamamen özgürce gelişiyor olup ancak her yinelenen özgür harekette belli bir örüntünün yinlendiğinin görüldüğü olgular Kaos teorisinde aperiodyik davranış olarak adlandırılmaktadır (Sardar ve Adams, 2010). Aperiodyik davranış, iş başındaki “görünmez” ancak yapılandırıcı güçler sonucu meydana gelir. Burada belli bir “çekim noktası” bulunmaktadır ve bu çekim noktası, emergent olan eylemin, az çok belli olan bir sona doğru yol alırken yinelenen bir örüntü sergilemesine neden olmaktadır (bkz. Çizelge 29). Bu açıklamadaki durum, zorunluluk yapısının A ve B noktaları arasında oluşan eğrilerin birbirine benzemesine neden olması durumuna fazlasıyla benzemektedir.



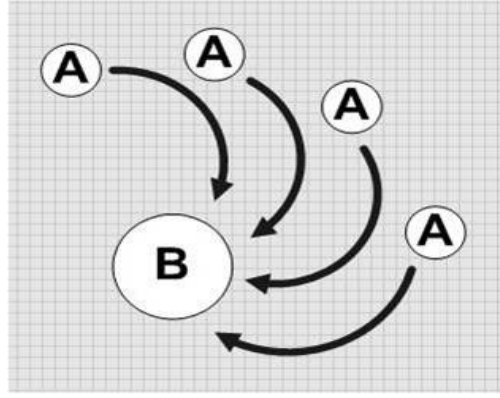
Çizelge 29. Aperiodyik davranış

Benzer bir açıklamayı Wittgenstein’da da bulabiliriz. Dil oyunları ile ilgili çalışmasındaki bir pasajda Wittgenstein (1965: 100-101) oyun oynama ile ilgili şöyle bir gözlemde bulunmaktadır:

Hepsi de sabitlenmiş gibi görünen oyun öncüllerini doğrudan ve açık şekilde öğrenip kavramıyorum. Onları daha ziyade, bedenimin etrafında döndüğü bir eksenmişlercesine zaman içinde keşfediyorum. Bu eksen, bir şeyin onu bir yere sabitlemiş olması anlamında sabit değildir; onu bir noktaya sabitleyerek kararlı kılan şey onun etrafında dönen harekettir.

Wittgenstein’in oynanış sırasındaki davranışlarla ilgili gözlemi, oyundaki zorunluluk yapısının, tıpkı aperiodyik davranışı yaratan “çekim merkezi”³⁸ gibi işlediğini dile getiriyor görünmektedir. Zorunluluk yapısı, bizi belli eylemleri tercih etmeye iter ve bu eylemleri yineledikçe de bizi A noktasından B noktasına götüren eksen belirginleşir (bkz. Çizelge 30). Böylece de karşımızdakinin, tüm emergent potansiyeline rağmen, yapılandırılmış, birçok kere düpedüz çizgisel ve “kapalı” olduğunu söyleyebiliriz. Tüm emergent potansiyellerine rağmen bu türden oyunlar oldukça dar bir olasılık alanı ile yetinilmesi ile sonuçlanır ve çizgisel sayılabilecek bir öncül üzerine kuruludur.

³⁸ Kaos teorisindeki “attractor” kavramını bu sözcüklerle karşıladım.



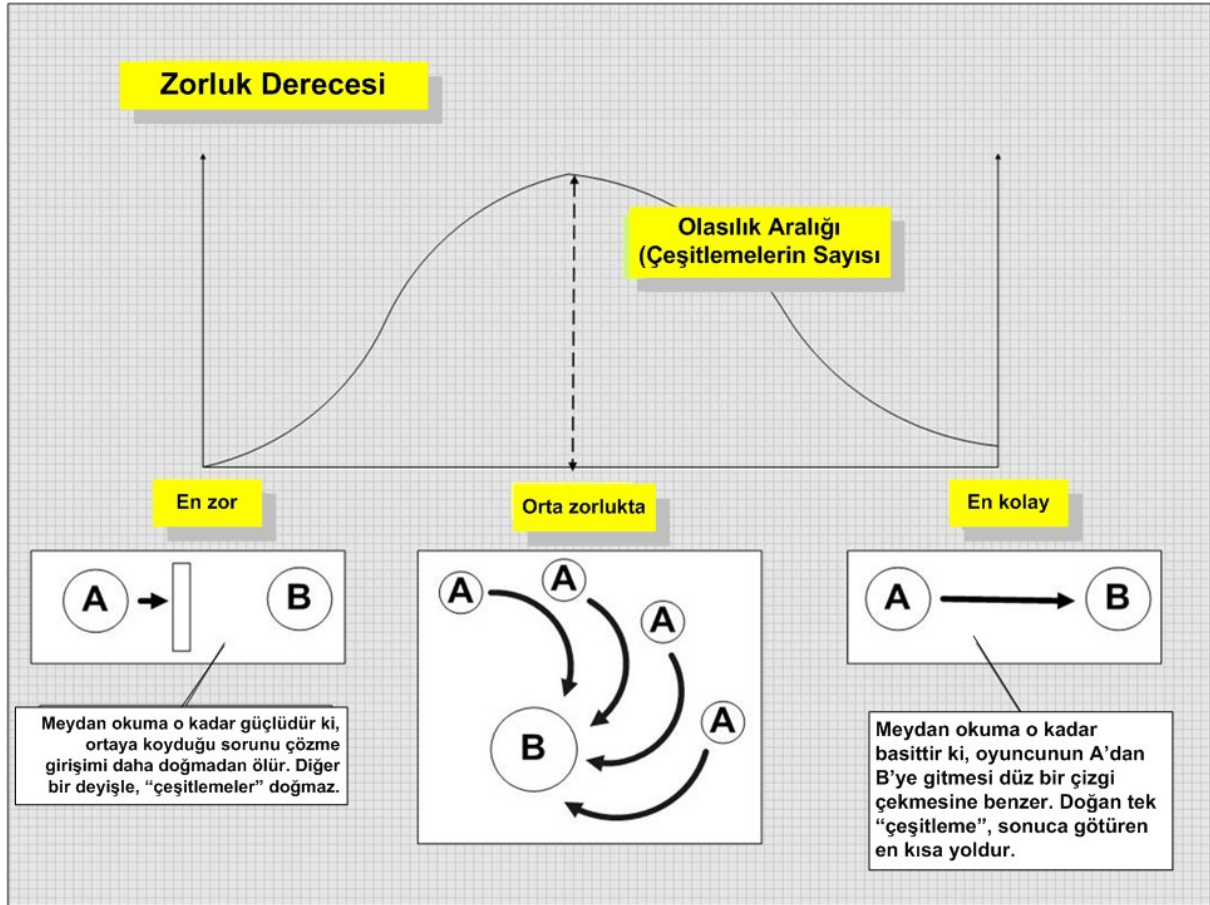
Çizelge 30. Dramatik eğrilerde yinelenen örüntüler

b. Emergence'in Tasarım Yolu ile Yapay Olarak Yaratılması

Bu bölümün girişinde sorulan ikinci soru, emergence'in bir iletişim aracının doğası olmaktan ziyade her zaman için tasarım yoluyla var edilmesi gereken bir şey olup olmadığı yönündeydi. Eğer öyleyse, emergence bir doğa değil, bir tasarım tercihi olarak nitelenmelidir.

Bu soruya yanıt bulma konusunda bize kapı aralayan olgulardan bir tanesi, oyunlardaki zorluk derecesi unsurudur. Bir oyunun zorluk derecesi ile o oyundaki olasılık alanı genişliği arasında önemli bir ilişki vardır. Bir oyunda zorluk derecesi “çok zor” ya da “çok kolay” kutuplarından birine yaklaştıkça, oyunda meydana gelen varyasyonlarda da bir azalma meydana geliyor görünmektedir. Oyun eğer çok zor ise, oyuncu engeller ile baş edemez ve çoğu kez de daha harekete bile geçmeden oyun sona erer. Böyle bir durumda oyuncu hiçbir zaman pozitif bir sonucun yüzünü görmez, diğer bir deyişle B'ye hiçbir zaman varamaz. Oyun zorluğunun baskısı ile oyuncu hemen yenileceğinden, oyunda varyasyon oluşması da sözkonusu değildir. Öte yandan zorluk derecesi “çok kolay”a ayarlı olan bir oyunda oyuncu arzuladığı çözüme ulaşma konusunda ciddi bir engelle karşılaşmadığından A ve B arasında neredeyse düz bir çizgi çekebilir. Zorunluluk yapısı oyuncuyu en “iyi” çözümü seçmeye zorlayacağından, oyuncuya fırsat sunulursa, bu en kısa çizgiyi çekmekte tereddüt etmeyecektir. Böylece “en kolay” kutbunda da emergence olmadığını, tek ve en mantıklı seçenek olan düz çizgi çekmenin öne çıktığını görmekteyiz.

Oyuncunun birçok farklı yol ile çözüme ulaşmayı denediği ve olasılık alanının daha geniş kapsamlı olarak keşfe çıkıldığı durum bu nedenle zorluk derecesinin dengede olduğu alandır. Oyun ne çizgi çekilemeyecek kadar zordur, ne de düz çizgi çekilebilecek kadar kolay.



Çizelge 31. Zorluk dereceleri ve dramatik eğri oluşumuna etkisi

Yukarıdaki örnek oyunların doğaları gereği emergent olduğu fikrini geçersiz kılıyor. Oyunların, belli durumlarda emergent olmaya kesinlikle direndikleri bile söylenebilir. Bu direniş ancak tasarımcının özel çabası ile aşılabiliyor gibi görünür: Oyunu zorluk açısından bir dengeye kavuşturulmasıyla emergence alanı yapay yollardan yaratılmak zorundadır. Gerçekten de birçok oyunda kaydetme noktası ya da fazladan can kazanma gibi yöntemler devreye sokulmasa, oyuncular oyunların emergent olmaya direnmesine erkenden kurban gider ve oyunlarda ilerleyemezlerdi. Bu tür yöntemler tam da yeterli genişlikte olmayan bir olasılık

alanından kaynaklanan sorunları gidermek ve olasılık alanını yapay yollardan genişletmek için kullanılmaktadır.

Bu durum oyunların ve oyunlar için kullanılan iletişim araçlarının doğaları gereği emergent oldukları düşüncesinin doğruluğu ve geçerliliği konusunda şüphe uyandırır. Şu sonuca varmak yanlış olmayacaktır: Ne oyunların ne de anlatıların emergent ya da emergent-olmayan bir doğaları vardır. Muhtemelen içine düştüğümüz hata, belli bir tarihsel momentteki bir tasarım pratiğinin başarıları ile elde edilen yapay bir özelliği o yapıtın ve onun medyumunun doğası sanmaktır. Aslında hem çizgisellik hem de çizgisel-olmayış birer tasarım sonucudur ve yazarın niyeti ve becerisine bağlı olarak ortaya çıkarlar. Bir iletişim aracının emergent bir doğasının olduğunu söylemek bizi yanıltır, çünkü iletişim araçlarının bu anlamda bir doğaları yoktur, onlar çizgiselliği ya da çizgisel-olmayışı “bilmezler”, o nedenle bunları sağlamak konusunda iş tasarımcıya düşer.

4. Video Oyunlarında Zamansallık ve Etkileşim

Bu bölümde, video oyunlarında nesnel zamanın türleri ve zamanın yönü sorunu üzerinde durularak, birbirine koştur iki temel zaman kipi olan göndergesel (gerçek) zaman ile söylemsel (kurmaca) zamanın varlığı saptanacak. Ardından oynama esnasında gerçekleşen olaylar, bu nesnel zaman türleri ve kiplerle ilişkilendirilip sınıflandırılacak. Daha sonra video oyunlarının dayandığı bilgisayar teknolojisinin bunlar arasındaki dolayımlayıcı rolü ve aralarındaki ilişkilerin niteliği gösterilmeye çalışılacak. Bu, video oyunlarında olanaklı olan belli başlı etkileşim türlerini saptamamıza ve örneklememize izin verecek. İlerleyen bölümlerdeyse, bu etkileşim türlerinin anlatı düzeyleri ile ilişkilendirilmesi yoluna gidilecek.

Bu bölümdeki analiz ve sınıflandırmaların sonunda elde edilecek bulgulara dayanarak, oyun araştırmaları disiplini ile oyun endüstrisinde hakim olan etkileşim paradigmasının kullanıcı ediminin göndergesel şu-andalığı üstüne inşa ettiği ve video oyunlarının doğası gibi sunduğu

gerçek-zamanlılık (anındalık) estetiğinin de eleştirel bir kısa değerlendirmesini yapma fırsatını yakalanabilecek.

a. Video Oyunlarında Nesnel Zaman Türleri

Video oyunlarında nesnel zamanın birçok farklı türünden bahsedebiliriz. Bunlar;

- 1 anlatımın (söylemin) süresi,
- 1 söylem zamanı
- 1 öykü zamanı.
- 1 oynama süresi,
- 1 performans süresi,
- 1 makine zamanı,
- 1 geciktirim,
- 1 olay süresi

Anlatımın süresi, oyun anlatısının dünyasında olup bitenlerin anlatımının süresidir. Örneğin *Zuma* oyununun bir aşamasının başlangıcından sonuna kadar gösterilen tüm ekran olayları anlatım süresine karşılık gelir. Bu süre kullanıcı edimlerinin karşılığı olarak söylem içinde temsil edilen olayları da içerir.

Söylemin süresi, *söylem zamanı* kavramından ayrıdır. Söylem zamanı, anlatım süresince öykü zamanına (yani söylemin verdiği bilgilere göre olayın gerçekte sürmesi gerektiğini hesaplayabildiğimiz süreye) yapılan, örneğin bazı olayları anlatımdan çıkarmak ya da bunların anlatım süresini uzatmak veya kısaltmak gibi müdahalelerdir. Söylem zamanının müdahaleleri sayesinde ki, yıllara uzanan olayları kapsayan öykü zamanını (örneğin *Civilization*'da bu, uygarlık tarihinin 6000 yıllık bir zaman dilimini kapsar), anlatımın görece

kısa süresine (yine *Civilization*'da bu birkaç sattır) sığdırabiliriz. Söylem zamanının öykü zamanına müdahaleleri, son kertede anlatımın (söylemin) süresini belirleyecektir.

Video oyunlarında anlatımın süresi, oyuncunun müdahaleleri nedeniyle önceden kestirilemezmiş gibi düşünülse de, kesin olarak tanımlanmış söylem süreleri olan oyunlar da vardır (Örneğin *Minesweeper*'da bütün mayınları temizlemek için bir dakikanız vardır) ve oyuncular müdahalelerini o zaman çerçevesi içerisinde gerçekleştirmek zorundadır. Diğer bir deyişle, oyuncu müdahalelerinin söylemin süresininin uzamasına yol açması (*Centipede* oyununun oynanışı sırasında ek bir can kazanılması durumunda olduğu gibi) ancak bir tasarım tercihi ise gerçekleşebilir.

Bunun anlamı, söylem zamanının kullanıcı ediminden önce geldiği, kullanıcının edimlerini kah esnek kah katı biçimde, ama her zaman için kaçınılmaz olarak çerçevelediğidir.

Öykü zamanı ise, anlatılan olayın gerçekte sürmüş olduğu zamandır. Örneğin *Civilization*'da yeni başlatılan bir oyun birkaç saat sürer, ancak anlatılan olayların nesnel zaman bakımından kapsadığı süre, M.Ö 4000'den M.S. 2000 yılına kadar uzanan 6000 yıllık zaman dilimidir.

Öykü zamanı konusundaki ilginç durumlardan bir tanesi, söylem süresinin öykü zamanına eşit olduğu canlı yayındır. Canlı yayında söylemin süresi, öykü zamanına eşit olur, yani olay gerçek zamanda ne kadar sürüyorsa, ekrandaki anlatımı de o kadar sürer. Fakat bu, ikisinin aynı şey olduğu anlamına gelmez, zira devam eden olayın neresinin hangi açıdan gösterileceğine müdahale ederek, söylem hala öyküyü temsil etmiş olur.

Video oyunlarında canlı olay ile onun temsili arasındaki ilişki biraz daha karmaşıktır: Ekranda beliren olayların hiçbirisi “gerçek” değildir, makine zamanında veri dosyalarından inşa edilirler, dolayısıyla teknik olarak kronolojilerine bağlı oldukları gerçek bir olay yoktur. Ancak performans girdilerini “anında” değerlendirmek üzere tasarlandıkları “gerçek-zamanlı”

söylemler durumunda, oyunlar performansın kronolojisine bağılı hale gelirler ve böylece “canlı yayın” hissi verirler. Bu oyunlarda söylem, temsilleri anında aktarılan performanslara bağılı gelişir ve temsil kronolojik bakımdan performansını izler. Birçok oyun araştırmacısı, söylemin tamamen performansa uyumlu şekilde oluşturulmasını, video oyunlarının doğasının gerçek-zamanlı olması gerektiğı ve bir söylemlerinin olmayacağı şekilde yorumlar ki bu yukarıda yaptığımız canlı yayında öykünün hala söyleme konu olduğu açıklamamıza koşt olarak doğru görünmemektedir.

Oynama süresi, *tüm* diğer nesnel zaman türlerinin zorunlu olarak içerisinde gerçekleşmiş olduğu nesnel ana zaman çerçevesidir. Bu anlamda, bir oyunun tümünün ya da belli bir bölümünün oynanması için kullanılan, anlatımının (söyleminin) süresine ek olarak söylemle bağlantılı olmayan (oyunu çalıştırmak, kullanıcı ayarlarını yapmak gibi) işlemlerin de gerçekleştirilme süresini kapsayan nesnel zaman türüdür.

Tıpkı anlatımın (söylemin) süresinde olduğu gibi, video oyunlarında oynama süresini baştan bilmek mümkün değildir, zira çerçevelediğı tüm diğer nesnel zaman türlerinin birbirleriyle karmaşık ve sonuçları önceden tam olarak kestirilemeyecek ilişkileri nedeniyle, aynı oyunun hep farklı oynama sürelerinde tamamlanması çoğı zaman kaçınılmazdır.

Oynama ve anlatımın (söylemin) süresi içerisinde oyuncunun belli bir söylemsel kesiti ya da olayı tetiklemek üzere arayüz unsurlarını kullanmak için harcadığı süre ise, performans süresidir. Örneğın *Doom*’da ateş etme olayını tetiklemek için fare tuşuna bir kere dokunmak yeterlidir ve bu saliselik bir performans süresine sahiptir. Oysa *Rise of Nations*’da bir askerin yaratılması olayı, bir dizi kullanıcı edimini ard arda icra etmeyi gerektirir ve performans süresi böylece saniyelere yayılabilir.

Söylemde, oyuncunun performans süresindeki edimlerinin kendileri yer almaz. Sadece performansının bıraktığı izler makine tarafından kaydedilir ve bu izlerin ilişkilendirilmiş olduğu temsili bir olay oluşturulur.

Kullanıcı edimi kronolojik iken, onun izleri ayrı ayrı olaylar, ya da birlikte tek bir olayı tetiklemek üzere kullanılabilir. Birçok oyun tam da bu ayrımın sunduğu bazı olanakları kendi tasarımlarında temel almıştır. Örneğin *Tekken* oyununda kısacık bir olayı tetiklemek birden çok tuşa basmayı gerektirirken, *The Sims*'te tek bir tuşa basmak dakikalara uzanan bir olayı tetikleyebilir.

Gerçek kullanıcı ediminin değil ama onun izinin kullanılması, bu izlerin zamansal bakımdan yeniden-kurgulanabilmesini de sağlar. Örneğin *The Sims*'te olduğu gibi, verilen bazı komutların hemen işleme konulmaması ve ekranda bir süre için bir ikon sırası olarak bekletilmesi, oyuncuya, girmiş olduğu önceki komutları yeniden düzenleme şansı verir. Böylece de kronolojik olarak gerçekleşen performansa söylemsel düzlemde yeni bir zamansal düzenleme verilebilir.

Kimi oyunlarda belli bir olayın gerçekleşmesinin karmaşık tuş kombinasyonlarını kullanabilmeyi gerektirebilmesi, performans süresinin özgün bir ritim ve tempoya sahip olabilecek belli bir koreografi üzerinden tasarlanabilmesine de açık kapı bırakır.

Makine zamanı, bilgisayarın içinde meydana gelen ve eşzamanlı olarak gerçekleşen süreçlerden müteşekkildir. Bu süreçler, girdilerin alınıp halihazırda devam eden içsel işlemlere eklenmesini ve çıktıları oluşturmak için gerekli olan verilerin derlenip birleştirilmesini, sonra da bunların çıktı olarak sunulmasını kapsar.

Makine zamanı bize kimi temel tasarım seçenekleri sunar: Anındalık, geciktirim, kronolojik sıralama, değişime uğramış sıralama.³⁹ Bu tasarım seçeneklerinin aynı oyundaki farklı öğelere farklı şekillerde uygulanabilmesi, kurgu ve temsil bakımından büyük bir zenginlik sunar. Söylemin süresini oluşturan tüm olayların makine zamanında imal edilebilmesi medya-bağımlılık (media-dependent) anlamına gelir ve ekran olayının inşasında özgürlük vaad eder, çünkü kurgulanabilirlik, değiştirilebilir sıralama demektir. Bu kapasite, öyküleme tekniklerini devreye sokabilmek yolunda önemli bir kozdur.

Ancak oyunun tasarımcısı bu olanak ile ilgilenmeyip, her defasında aynı kronolojiyi izleyen ya da tamamen oyuncunun gerçek-zamanlı performansında yaptığı edimlere sadık kalan bir tasarım da “kurgulayabilir”. Tasarımcı gözüyle bakıldığında, böyle bir anındalık ve sabit sıralamaya bağlı kalmak, makine zamanının sunduğu geniş bir anlatım olanakları yelpazesinden feragat etmek anlamına gelmektedir. Ne var ki, üretilen oyunların önemli bir bölümü bu şekildedir.

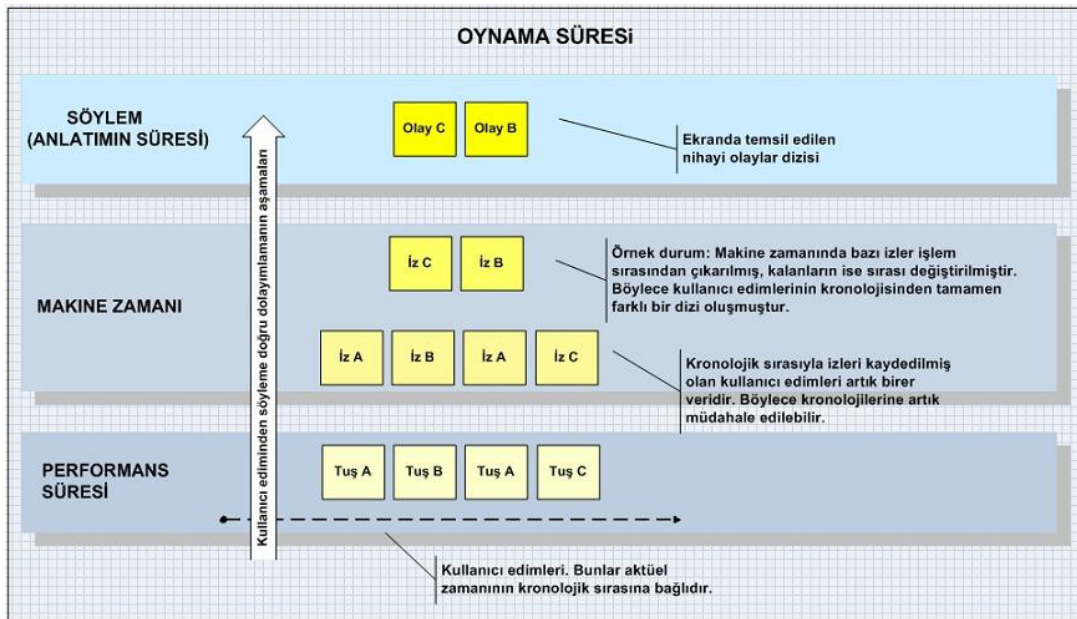
Geciktirim, makine zamanı tarafından idare edilen süreçlerden bir tanesir. Bu, bir kullanıcı edimi ile bu edimin tetikleyeceği söylemsel olayın başlaması arasında geçen ve makinenin olayın sunumunu hazırlamak için geçirdiği süredir. Örneğin *Doom*’da tetiklenen birçok olay, tetikleyen edimi “anında” izlerken, *The Sims* gibi oyunlarda tetiklenmek istenen bir olay, halihazırda süregiden bir olay ya da sırada bekleyen başka olaylar olup olmadığına bağlı olarak, verilen komutun ardından dakikalar geçtikten sonra da başlayabilir.

Makine zamanından bahsederken değindiğimiz “anındalık”, özünde bir geciktirimdir: “sıfır geciktirim” yanılsamasını doğuran minimal bir geciktirim. Diğer bir deyişle geciktirim, anındalık lehinde de aleyhinde de kullanılabilir.

³⁹ Bu daha önce çekirdeklerin eklenmesi konusunda olanaklarla bir ve aynı şeydir: Eksilti, araya başka çekirdek yerleştirme vs gibi. Bu anlamda yazılımdaki kontrol yapılarını kurgu masası başında oturan bir kurgucuya ya da bir yayın yönetmenine benzetmek mümkün.

Olay süresinden kasıt, performans süresi ile geciktirimin ardından canlandırılan kullanıcı edimine bağlı temsili olayın süresidir. Olaylar, kullanıcı ediminden, yani aktüel bir olaydan kaynaklanmalarına rağmen, dijital veri olarak saklanan ve uyarı üzerine canlandırılan birer kayıtlı prosedür oldukları için medya-bağımlıdır. Diğer bir deyişle, bu olaylar farklı biçimlerde inşa edilmeye açıktır. Örneğin *Doom*'da kullanıcı edimi ile tetiklenen ateş etme olayının temsili birkaç salise sürerken, *Max Payne* oyununda ateş etme olayının temsili, kurşunların ağır çekimde hedefe varması nedeniyle saniyelere yayılacaktır.

Bazı olayların tüm aşamaları göz önünde cereyan ederken, bazı olaylarda aşamaların bir kısmı görüntü çerçevesinin dışında da cereyan etmeye devam edebilir. Ayrıca tetiklenen olayları, anlık, geçici ya da süreğen olup olmadıklarına göre de sınıflandırabiliriz.



**Çizelge 32. Kullanıcı ediminin veriye dönüşerek
olay-bağımlı olmaktan çıkıp medyum-bağımlı hale gelmesi**

b. Video Olaylarında Olay Türleri, Olay Türlerinin Zamansallıkları ve Dolayımına

Video oyunlarında olayların zamansallığına ilişkin yaklaşımımızı daha sağlam biçimde temellendirebilmek için, film ve TV’de zamansallığın bazı özelliklerini biraz daha derinlemesine ele almak yerinde olacaktır. Herbert Zettl, *Sight Sound Motion* (2000) adlı kitabında, aktüel bir olayın canlı TV yayınının kaçınılmaz olarak gerçek hayatın tersine çevrilemez tekyönlü zaman akışına bağlı olacağına işaret eder. Aktüel bir olay ancak teybe ya da filme kaydedildiğinde bu tekyönlülükten ve onun dayattığı nedensellik zincirinden kurtulup müdahaleye açık hale gelir. (Zettl, 2000: 246)

Canlı TV yayınında, yayının akışı zorunlu olarak aktüel olayın zaman akışına bağlıdır. Olay ve olayın yayını eşzamanlı olarak gerçekleştiğinden bu yayınlar “gerçek zamanlı”dır, diğer bir deyişle aktüel olayın zaman yönüne bağlı kalarak gerçekleşir. Bu bağlamda canlı yayın tamamen *olay-bağımlıdır*; olayların sırasını değiştirme şansımız yoktur. Kamera ile yapabileceğimiz bir dizi müdahaleye rağmen, gerçek olayın akışını ne hızlandırabilir, ne yavaşlatılabilir, ne de olay sırasını değiştirebiliriz. Olayın yayını, aktüel olay sırasından ibarettir (Zettl, 2000: 248-249).

Ne var ki aktüel bir olay filme ya da başka bir elektronik cihaza kaydedildiğinde, artık bir ize, diğer bir deyişle, geçmişin kaydına dönüşmüş olur. Olayın kaydı, aktüel olaydan artık bağımsızlaşır ve onun tekyönlü zamanından kurtulur. Olayların kayıtlarından tamamen yeni bir olay ve zamansallık inşa etmek mümkün olur. Böylece, olay sırası değiştirilebilir; bazı olaylar atılabilir, kısaltılabilir ya da uzatılabilir; ya da aktüel olayla ilgisi olmayan başka olayların kayıtları araya yerleştirilebilir. Diğer bir deyişle yayın artık *medya-bağımlıdır* ve ekran olayı da aktüel olaydan çok farklı biçimlerde inşa edilebilir. (Zettl, 2000: 251 ve 253)

Video oyunlarındaki olayların yukarıdaki çerçevede ele alınması mümkün olmakla birlikte, bunu bir dizi ayırma değinmeden yapmak yanlış sonuçlar verir. Bunun doğru şekilde yapılması için video oyunun neleri nasıl “yayınladığını” dikkatle incelemek gerekir.

Video oyunlarının özelliği, ekranda gösterdikleri olayları makine zamanında (*run-time*) inşa etmeleridir. Onları kendi kendini idare edebilen ve olağanüstü bir hıza sahip kurgu masalarına benzetebiliriz. Video oyunlarında ekrana gelip de kurgulanmamış olan hiçbir şey yoktur. Bu yönüyle, video oyunlarının inşa ettikleri ve ekrana getirdikleri olaylar medya-bağımlıdır ve birer söylem olarak ele alınmalıdır.⁴⁰ Söylem olarak “tercüme” edilmeze, edimlerimizin kurmaca evrenin gerçekliği içinde hiç bir “gerçekliği” yoktur, çünkü bu edimler bu durumda “yoktur”. Oyun oynarken pek çok oyuncu sinirle joystick'lerini kırmıştır ve bu bir çok kere tam da gerçekleştirdikleri bir edimin bir nedenle algılanmayıp oyun evrenine dahil edilmemesi ve bu nedenle de önemli bir kayba uğramalarından dolayı olmuştur.

Ne var ki, video oyunları sundukları olayları sanki birer filmmişçesine kurgusu değişmez biçimde inşa edebildiği gibi, açık uçlu da inşa edebilir, yani sunulan olayın gidişatı ve sonu her defasında farklı olabilir. Bu anlamda medyum-bağımlılığın olanakları sadece önceden kurgulanmış olaylar inşa etmek için değil, “canlı” yayınmışçasına seyreden olayların kurgulanması için de kullanılabilir. Video oyunu medyumunun bu “canlı” olayları da inşa edebilmesi onun prosedürel doğası sayesinde mümkündür: Bir olaylar dizisini kesin şekilde kurgulamak yerine, bir takım genel kurallar belirleyerek, olayların o kuralların etkileşiminden doğan olasılıklardan herhangi birine göre gelişmesine de olanak tanıyabilirler. Böylece tekrar tekrar oynadığımız bir oyunun aşamasındaki düşmanlar her defasında farklı davranış sergileyebilirler. Olan biten hala bir kurgudur, ancak her defasında değişen bir kurgudur. Video oyunları, “canlı” olaylar üretebilen, ama aynı zamanda bunları birer kayıt gibi yeniden

⁴⁰ Chris Crawford (2003) ise, dramatik zamanın nesnel zamana bağlı olmayıp olay-bağımlı olduğunu ifade ederek aynı düşüncüyü ifade etmeye çalışır.

kurgulayabilen, daha doğrusu “canlıymışçasına” kurgulayabilen çok özel kapasitelere sahip yazılımlardır.

Bu durumda, video oyunlarında her ikisi sonuçta kurgulanmış olan iki tür olayı saptayabiliriz: Kurgusu değişmeyen *kurmaca olaylar*, ve kurgusu değişen *aktüel olaylar*.

Video oyunları kurmaca ve aktüel olayları ışık hızında inşa ederken kullanıcı girdileri de alıp bunlara dayanarak bazı olaylar inşa edebilir veya kurmaca ve aktüel olayları farklı bir seyirde kurgulayabilir. Diğer bir deyişle, video oyununun önemli bir özelliği, söylemin inşasını, kullanıcıların gerçek-zamandaki taleplerine göre değişime uğratabilmesidir.

Burada dikkat edilmesi gereken husus, kullanıcı edimi (bir tuşa basmak) ile o kullanıcı ediminin söylemdeki temsilini birbirine karıştırmamaktır. İlki göndergeseldir ve ancak video oyununun dayandığı teknoloji tarafından dolayımlandıktan sonra sonuç doğurabilir. İkincisi ise zaten o edimin dolayımlanmış, temsile dönüştürülmüş halidir. Diğer bir deyişle, video oyunu hiçbir zaman kullanıcı edimini “yayınlamaz”; yayınladığı, o edimin yerine geçtiği varsayılan bir şeydir. Burada kuşkusuz bir göstergeden bahsediyoruz ve tıpkı gösteren ile gösterilen arasındaki keyfi ilişkide olduğu gibi, kullanıcı edimi ile söylemde onun yerine geçen şey arasındaki ilişki de keyfidir: Bir oyunda farenin sol tuşuna basmak ateş etme olayı ile ilişkilendirilmiştir, başka bir oyunda ise sözgelimi tohum ekmek ile. Bir oyunda ateş etmek space-bar’a basmak demektir, diğer bir oyunda ise farenin sol tuşuna basmak.

Böylece dört genel olay türünden bahsedebiliriz. Bunlardan sadece üçü “yayın”lanmaktadır: Kurmaca olay, Aktüel olay ve kurmaca Edim. Aktüel edim ise, ait olduğu gerçek dünyada kalır.

Olay Türü	Zaman kipi	Özel nitelikler
Aktüel Edim	Göndergesel	Aktüel, Olay-Bağımlı
Aktüel Olay	Söylemsel	Kayıt, Medya-Bağımlı
Kurmaca Edim	Söylemsel	Kayıt, Medya-Bağımlı
Kurmaca Olay	Söylemsel	Kayıt, Medya-Bağımlı

Tablo 11. Video Oyunlarında Olay Türleri

Tablo 12'de görüldüğü gibi, olay türleri iki farklı zaman kipi arasında bölünmüştür. Bunlar, olay-bağımlı ve gerçek-zamanlı *göndergesel kip* ile medyum-bağımlı ve kurmacasal zamanlı *söylemsel kip*. Video oyunu medyumunun esas işlevlerinden biri bu iki kip arasında bir dolayım sağlamaktır. Bu dolayım makine zamanında yapılı ve karmaşık, çok-aşamalı bir süreçtir (bkz. Tablo 45): Önce kullanıcı edimi belli bir performans süresi içerisinde icra edilir. Bu, makine tarafından bir dizi girdi olarak algılanıp birer iz olarak makinenin hafızasına alınır. Böylece kullanıcı edimi bir kayda, yeniden düzenlenebilir bir veriye dönüşmüş olur. Artık medya-bağımlı olan performans kaydı, makine zamanı içerisinde çeşitli işlemlerden geçirilip söyleme dahil olacak bir olay olarak hazırlanır ve temsil edilmeyi bekleyen olaylar arasına yerleştirilir. Burada nesnel bir zaman türü olan geciktirim de devreye girer. Olay canlandırılarak, söylemin süresine dahil olur ve oyuncu tarafından gözlemlenebilir, ve genel olaylarla ilişkilendirilerek yorumlanabilir hale gelir.

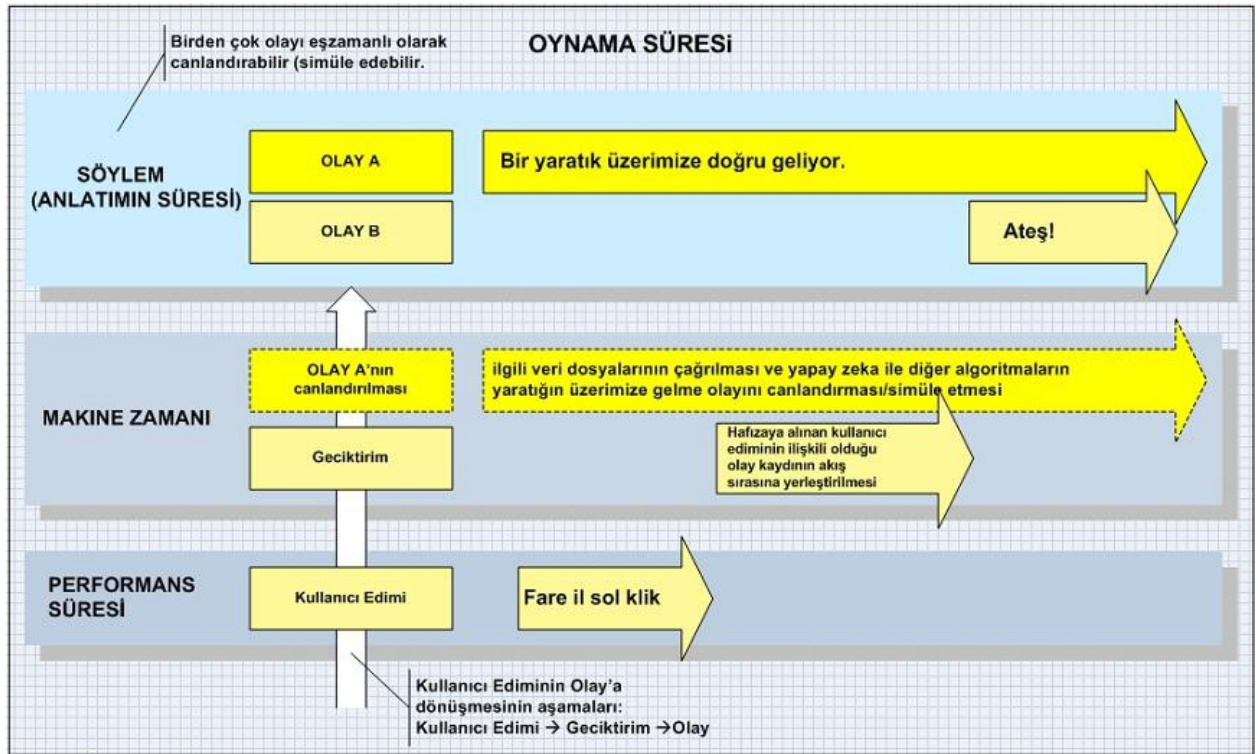
Aşama	Nesnel zaman türü	Sürenin uzunluğu	Müdahaleye açıklık
<i>Kullanıcı edimi</i>	Performans süresi	Değişken (oyuncuya bağlı)	Zorunlu olarak kronolojik
<i>Makina</i>	Makine zamanı (İz ve geciktirim)	Sabitlenebilir	Yeniden düzenlenebilir
<i>Olay</i>	Olay süresi	Sabitlenebilir	Yeniden düzenlenebilir

Tablo 12. Kullanıcı ediminin anlatısal olaya dönüşmesinin aşamaları

Bu üç aşamalı süreç oynama döngüsünü (diğer bir deyişle etkileşimi) olanaklı kılar ve geciktirimin derecesine göre anındalık yanılsamasını, yani oyunun aslında söylem zamanında değil, oyuncunun aktüel zamanında oynandığı yanılsamasını yaratabilir.

Buradan çıkarabileceğimiz önemli bir sonuç, “gerçek zamanlı” oynama deneyiminin video oyunlarının doğası değil, video oyunu teknolojisinin olanak ve sınırları içerisinde inşa edilen bir yanılsama olduğudur. “Gerçek zamanlı” oyunlarda geciktirimin olanaklarının anındalık üstüne kurulu bir oyun estetiğinin hizmetine verilmesi tercih edilmiştir.

Çizelge 33, olay türleri, nesnel zaman türleri ve iki temel zaman kipi arasındaki ilişkileri ve medyumun bu ilişkilerdeki dolayımlayıcı rolünü *Doom* oyunundaki kısa bir an üzerinden göstermektedir:



Çizelge 33. *Doom* oyununda “yaklaşan bir yaratığa ateş etme”

olayında nesnel zaman türleri ilişkisi

Grafiğin dikkatli bir okumasından şu sonuçları çıkarabiliriz: Oynama süresi, tüm diğer nesnel zaman türlerinin içerisinde yer aldığı ana zaman çerçevesini oluşturur. Söylemin süresi ise tüm söylemsel olaylarının sürelerinin içerisinde cereyan ettiği nesnel zaman çerçevesini sunar. Performans süresiyle söylemin süresi ayrı zaman kiplerine aittir. İkisi koşut olarak kendi zamansallıklarında cereyan eder. İlki aktüel olması nedeniyle olay-bağımlıdır, yani kronolojisine müdahale edilemez. İkincisi ise kayıtlardan oluşması nedeniyle medya-bağımlıdır, yani yeniden düzenlenmeye açıktır. Bu iki zamansallığın arasında bir dolayımın kurulması, makine zamanı düzleminde gerçekleşir.

Video oyunu, performansın belli zaman noktalarını (sözelimi farenin tuşlandığı anları) birer iz olarak kaydeder. Kayıt edilen performans izleri makine zamanında belli öykü olayları ile eşleştirilerek, söylemde yer almak üzere üretilir. Söylemin üretiminin bağımlı olduğu makine zamanında gerçekleşen bu işlemler sayesinde ki performans süresinde yapılanlar söylemin süresinde belli bir karşılık bulabilir. Bu durum, performansın ancak (makinenin dolayımıyla içerisine katıldığı) söylemin süresi boyunca iş görebileceği, söylem süresinin zamansal sınırları dışına taşamayacağı anlamına gelir. Söylemin süresi, performans süresinin çerçevesidir. Bunun diğer bir anlamı da şudur: Söyleme dönüştürülmemiş performansın bir hükmü yoktur. Makine zamanındaki dolayım olmadan performans, söylem süresinin çerçevesi dışında kalır, performansın aktüel zamanı ile söylemin kurmaca zamanı koşut, ancak birbirinden bağımsız birer zamansallık olarak sürer.

Oynama süresi kapsamında, aktüel olaya bağlı olan tek nesnel zaman türü, kullanıcı ediminin performans süresidir. Geriye kalan tüm nesnel zaman türleri medya-bağımlıdır, diğer bir deyişle, bunların bağlı kalmak zorunda oldukları ve kronolojik sırası değiştirilemez bir aktüel olayları yoktur. Kayıt altına alınmadıkça, performans süresi içerisinde gerçekleşen edimlerin kronolojisine müdahalelerde bulunma olanağı yoktur. Bununla birlikte oyun kontrolleri tasarlayan mühendisler, performans süresini minimize etmeye yönelik ergonomik klavye yada

joystick tasarımları yaratmak için durmadan çalışırlar. Diğer bir deyişle bu mühendisler, oyuncunun aktüel zamandaki performansını en hızlı ve verimli şekilde yapabilmesi ve böylece de söylemin kurmaca zamanına bir an önce katılıp müdahaleye açık bir veri haline gelebilmesi için büyük bir çaba göstermişlerdir. Ayrıca oyun tasarımcıları da olası en kısa tuş kombinasyonlarını belirlemeye çalışarak performans süresini azaltma yönünde çaba göstermişlerdir.

Kuşkusuz, söylemsel kipteki olaylar, göndergesel kipteki kullanıcı üzerinde bir etkiye sahiptir, bu olayların onun davranış şekli üzerinde yapılandırıcı etkileri vardır. Söylemler her zaman birilerine yöneliktir ve yöneldikleri kişilerde kuşatıcı ve bağlamaştırıcı bir etkiyi amaçlarlar. Bu etki hem bilişsel hem duyumsal hem de duygusaldır. Söylem, bu etkiyi elde etmek için kendi oluşturduğu bağlamın dolayımını kullanır. Söylem çağırır ve bir karşılık görmeyi umar. Göndergesel kullanıcı bu çağrıya karşılık verdiğindeyse diyalog başlar ve içerisine davet edildiği bu bağlamda kendisi de artık bağlamsallaştırılmış bir varlık olarak, bazen fiziksel anlamda dahi uyarılabilir ve yönlendirilebilir bir konumda bulur kendini. Bu durum video oyunu söylemi için de geçerlidir kuşkusuz.

Göndergesel zaman kipindeki olayların söylemsel zaman kipindeki video oyununa etki etmesi ise daha farklıdır. Burada gözlemlendiği haliyle, aktüel kullanıcı edimi, ancak iletişim aracı tarafından dolayımlandıktan sonra söylemsel olaylara müdahale edebilir hale gelir. Basılan tuşların söylemden önce dile getirebilecekleri birşey yoktur. Birşey ifade edebilmeleri için basılan tuşlar kayda geçirilmeli ve makine tarafından yorumlanabilmelidir. Ancak bu şekilde göndergesel kullanıcının edimi bir ize ve oradan da bir veriye dönüştürülüp kendi zamansallığında süregiden söyleme katılabilir.

Ancak söyleme müdahale edebilmek uğruna veriye dönüşmenin bir bedeli de vardır: Dolayımrama nedeniyle kurmaca edime dönüşen aktüel edim, böylece hem devam eden

söylemin, hem de ona müdahale etmek isteyen kullanıcının sonraki aktüel edimlerinin nesnesine dönüşür. Video oyununun etkileşime açık söylemine katılabilmek, ancak o söylem olmak, yani onun gibi etkileşime açık hale gelmek pahasına olabilir.

Saptadığımız farklı kiplerdeki olay türlerinin dolayımlanmışlık düzeyi, aralarındaki etkileşimin niteliğini anlamanın yollarından bir tanesidir. Tablo 13 bu dolayımlanmışlık düzeylerini sunmaktadır:

Etkileşim Matrisi (Dolayımlanmışlık)		Müdahale Edilen			
		Aktüel Edim	Aktüel Olay	Kurmaca Edim	Kurmaca Olay
Müdahale Eden	Aktüel Edim	Dolayımsız müdahale	Medya-dolayimli müdahale	Medya-dolayimli müdahale	Medya-dolayimli müdahale
	Aktüel Olay	Bağlam-dolayimli müdahale	Dolayımsız müdahale	Dolayımsız müdahale	Dolayımsız müdahale
	Kurmaca Edim	Bağlam-dolayimli müdahale	Dolayımsız müdahale	Dolayımsız müdahale	Dolayımsız müdahale
	Kurmaca Olay	Bağlam-dolayimli müdahale	Dolayımsız müdahale	Dolayımsız müdahale	Dolayımsız müdahale

Tablo 13. Olayların dolayımlanmışlık düzeyleri (I)

Bu matrisi okurken soldaki sütünde yer alan olaylar etkin ya da müdahalede bulunan konumda, en üst satırda yer alan olaylar ise edilgen ya da müdahalede bulunulan olaylar olarak okunmalıdır. Soldan sağa doğru bir okuma aynı kutucukta eşleşen olaylardan etkin olanın edilgen üzerinde etkisinin dolayımlanmışlık düzeyini verecektir.

Tablo 14'dan da anlaşıldığı üzere,

- İ söylemsel zaman kipindeki olaylar, göndersel kipteki kullanıcı edimine ancak söylemin kendi oluşturduğu bağlamın dolayımıyla;

İ göndergesel kipteki kullanıcı edimi söylemsel zaman kipindeki olaylara ancak iletişim aracının dolayımından geçtikten sonra;

İ ve göndergesel olaylar sadece göndergesel olaylara dolaysız olarak müdahale edebilirken, söylemsel olaylar da sadece söylemsel olaylara dolaysız olarak etki edebilirler.

Öyleyse indirgenmiş başka bir matris oluşturabiliriz:

Etkileşim Matrisi (Dolayımlanmışlık)		Zaman Kipi	
		Göndergesel	Söylemsel
Zaman Kipi	Göndergesel	Dolayısız etki	Dolayımlı Etki
	Söylemsel	Bağlamsal etki	Dolayısız etki

Tablo 14. Olayların dolayımlanmışlık düzeyleri (II)

Özetle söylemek gerekirse, aynı kipler arasındaki etkileşim dolayısızdır. Farklı kipler arasında etki ise ancak dolayım ile mümkündür. Söylem, dolayımı oluşturan ve onunla oyuncuyu kuşatan bağlamdır. Kullanıcı ise ancak iletişim aracının dolayımı ile ve söylemin sınırları içerisinde etki edebilir.

Analizi derinleştirebilmek için matrisi olayların zamansal kip ve nitelikleri açısından yeniden-düzenlemekte fayda var. Böylece ilkin, zaman kiplerini temel alan bir etkileşim matrisi elde ederiz:

Etkileşim Matrisi (Kipler)		Müdahale Edilen			
		Aktüel Edim	Aktüel Olay	Kurmaca Edim	Kurmaca Olay
Müdahale Eden	Aktüel Edim	Göndergesel-Göndergesel	Göndergesel-Söylemsel	Göndergesel-Söylemsel	Göndergesel-Söylemsel
	Aktüel Olay	Söylemsel-Göndergesel	Söylemsel-Söylemsel	Söylemsel-Söylemsel	Söylemsel-Söylemsel
	Kurmaca Edim	Söylemsel-Göndergesel	Söylemsel-Söylemsel	Söylemsel-Söylemsel	Söylemsel-Söylemsel
	Kurmaca Olay	Söylemsel-Göndergesel	Söylemsel-Söylemsel	Söylemsel-Söylemsel	Söylemsel-Söylemsel

Tablo 15. Olayların zamansal kipleri arasındaki ilişkiler (I)

Buna göre kipler açısından dört farklı etkileşim türü saptarız:

- 1 Aktüel kullanıcı edimleri arasındaki etkileşimde, göndergesel kipteki bir olayın yine göndergesel kipteki bir olay üzerinde etkisi sözkonusudur.
- 1 Aktüel kullanıcı edimlerinin kurmaca olaylarla etkileşiminde ise, göndergesel kipteki bir olayın söylemsel kipteki bir olay ile etkileşimi sözkonusudur.
- 1 Kurmaca olayların aktüel kullanıcı edimleri ile etkileşimindeyse söylemsel kipteki olayların göndergesel kipteki kullanıcıya etkisi sözkonusudur.
- 1 Son olarak kurmaca olayların kurmaca olaylar ile etkileşiminde ise, söylemsel kipteki olayların yine söylemsel kipteki olaylara etkisi sözkonusudur.

Etkileşim Matrisi (Kipler)		Zaman Kipi	
		Kullanıcı	Söylem
Zaman Kipi	Kullanıcı	Göndergeselden Göndergesele	Göndergeselden Söylemsele
	Söylem	Söylemselden Göndergesele	Söylemselden Söylemsele

Tablo 16. Olayların zamansal kipleri arasındaki ilişkiler (II)

Kiplerin taşıdığı nitelikler açısından baktığımızda ise, şöyle bir matris elde ederiz:

Etkileşim Matrisi (Nitelikler)		Müdahale Edilen			
		Aktüel Edim	Aktüel Olay	Kurmaca Edim	Kurmaca Olay
Müdahale Eden	Aktüel Edim	Gerçek-zamanlı Olay-Bağımlı olay'ın gerçek-zamanlı olay-bağımlı olaya etkisi	Gerçek-zamanlı olay-bağımlı olayın Kurmaca-zamanlı medya-bağımlı olaya etkisi	Gerçek-zamanlı olay-bağımlı olayın Kurmaca-zamanlı medya-bağımlı olaya etkisi	Gerçek-zamanlı olay-bağımlı olayın Kurmaca-zamanlı medya-bağımlı olaya etkisi
	Aktüel Olay	Kurmaca zamanlı meyda-bağımlı olayın gerçek-zamanlı olay-bağımlı olaya etkisi	Kurmaca zamanlı meyda-bağımlı olayın gerçek-zamanlı olay-bağımlı olaya etkisi	Kurmaca zamanlı meyda-bağımlı olayın gerçek-zamanlı olay-bağımlı olaya etkisi	Kurmaca zamanlı meyda-bağımlı olayın gerçek-zamanlı olay-bağımlı olaya etkisi
	Kurmaca Edim	Kurmaca zamanlı meyda-bağımlı olayın gerçek-zamanlı olay-bağımlı olaya etkisi	Kurmaca zamanlı meyda-bağımlı olayın gerçek-zamanlı olay-bağımlı olaya etkisi	Kurmaca zamanlı meyda-bağımlı olayın gerçek-zamanlı olay-bağımlı olaya etkisi	Kurmaca zamanlı meyda-bağımlı olayın gerçek-zamanlı olay-bağımlı olaya etkisi
	Kurmaca Olay	Kurmaca zamanlı meyda-bağımlı olayın gerçek-zamanlı olay-bağımlı olaya etkisi	Kurmaca zamanlı meyda-bağımlı olayın gerçek-zamanlı olay-bağımlı olaya etkisi	Kurmaca zamanlı meyda-bağımlı olayın gerçek-zamanlı olay-bağımlı olaya etkisi	Kurmaca zamanlı meyda-bağımlı olayın gerçek-zamanlı olay-bağımlı olaya etkisi

Tablo 17. Olayların Zamansal Kiplerinin Nitelikleri Arasındaki İlişkiler (I)

Gene dört farklı etkileşim türü buluruz:

- 1 Gerçek-zamanlı olay-bağımlı olayın gerçek-zamanlı olay-bağımlı olaya etkisi. Aktüel kullanıcı edimleri arasında etkileşim gerçekleştiğinde sözkonusudur. Tamamen göndergesel zamanda geçer.
- 1 Gerçek-zamanlı olay-bağımlı olayın kurmaca-zamanlı medya-bağımlı olaya etkisi. Aktüel kullanıcı ediminin söylemsel olaylara müdahalesinde sözkonusudur. Göndergesel ve söylemsel zaman koşut ilerler.
- 1 Kurmaca-zamanlı medya-bağımlı olayın gerçek-zamanlı olay-bağımlı olaya etkisi. Söylemsel olayların aktüel edimlere müdahalesi sözkonusudur. Bu kısaca söylemin okur üzerindeki bağlamsallaştırıcı ve konumlandırıcı etkisidir. Burada da göndergesel ve söylemsel zaman koşut ilerler.
- 1 Kurmaca-zamanlı medya-bağımlı olayların kurmaca-zamanlı medya-bağımlı olaylara etkisi. Burada da söylemsel olayların söylemsel olaylara müdahalesi sözkonusudur. Tamamen söylemsel zamanda geçer.

Etkileşim Matrisi (Nitelikler)		Zaman Kipi	
		Kullanıcı	Söylem
Zaman Kipi	Kullanıcı	Gerçek-zamanlı olay-bağımlıdan gerçek-zamanlı olay-bağımlıya	Gerçek-zamanlı olay-bağımlı'dan Kurmaca-zamanlı medya bağımlıya
	Söylem	Kurmaca-zamanlı medya-bağımlı'dan gerçek-zamanlı olay-bağımlıya	Kurmaca-zamanlı medya-bağımlı'dan kurmaca-zamanlı medya-bağımlıya

Tablo 18. Olayların Zamansal Kiplerinin Nitelikleri Arasındaki İlişkiler (II)

c. Oyunlardan Örnek Durumlar

Şu ana dek bulduklarımızı somutlaştırmak için video oyunlardan bazı örnekler verilebilir.

Tablo 19, olası onaltı farklı senaryoyu içermektedir.

#	İlişki Türü	Kiplik	Oyun Örneği
#1	Aktüel Ediminin Aktüel Edime Müdahalesi	Göndergeselden Göndergele (Dolayısız) Gerçek-zamanlı olay-bağımlının gerçek-zamanlı olay-bağımlıya müdahalesi	<i>Gerçek bir edimin gerçek bir edime etki etmesi</i> Genel Örnekler Bir oyuncunun belli bir tuş kombinasyonu girerken, bir arkadaşının gelip klavyesindeki tuşlara rastgele basıp kombinasyonu değiştirmesi Bir oyuncunun yanlışlıkla iki tuşa aynı anda basıp yapmak istediğini kendi kendine engellemesi Counter-Strike Bir takım liderinin, kendisi söyleyinceye kadar kimsenin herhangi bir tuşa basılmamasını emretmesi Bir oyuncunun takım arkadaşına gördüğü rakip bir oyuncunun yerini söylemesi
#2	Aktüel Edimin Aktüel Olaya Müdahalesi	Göndergeselden Söylemle (Dolayımli) Gerçek-zamanlı olay-bağımlının kurmaca-zamanlı medya-bağımlıya	<i>Gerçek bir edimin bir prosedüre etki etmesi</i> Sid Meier's Sim Golf İmleci oynatmamızın avatarın yürüdüğü yönü değiştirmesi
#3	Aktüel Edimin Kurmaca Edime Müdahalesi	Göndergeselden Söylemle (Dolayımli) Gerçek-zamanlı olay-bağımlının kurmaca-zamanlı medya-bağımlıya	<i>Gerçek bir edimin işleme alınmış bir komuta etki etmesi</i> The Sims İşleme konulmayı bekleyen ya da yerine getirilmekte olan bir komutumu iptal etmemiz.
#4	Aktüel Edimin Kurmaca Olaya Müdahalesi	Göndergeselden Söylemle (Dolayımli) Gerçek-zamanlı olay-bağımlının kurmaca-zamanlı medya-bağımlıya	<i>Gerçek bir edimin önceden kurgulanmış bir olaya etki etmesi.</i> Genel Örnek Oyundaki müziği kapatmamız Tutorial'ı kapatmamız
#5	Aktüel Olayın Aktüel Edime Müdahalesi	Söylemselden Göndergele (Bağlam Dolayımli)	<i>Bir prosedürün gerçek bir edime etki etmesi</i> Sid Meier's Sim Golf Aktüel zamanda imlecimizi takip ederek hareket eden

		Kurmaca-zamanlı medya-bağımlının Gerçek-zamanlı olay-bağımlıya	avatarımızın bize “Yeni Golf parkuru yaratmak için <<p>> tuşuna bas” çağrısında bulunması üzerine <<p>> tuşuna basmamız.
#6	Aktüel Olayın Aktüel Olaya Müdahalesi	Söylemselden Söylemsele (Dolaylımsız)	<i>Bir prosedürün bir prosedüre etki etmesi</i> The Sims Kendi başına bir eylemi icra eden bir karakterin başına bir eylemi icra eden bir karakterin eylemini icra etmesini engellemesi
		Kurmaca-zamanlı Medya-bağımlının Kurmaca-zamanlı Medya-bağımlıya Müdahalesi	The Sims Açlık göstergesinin dibe vurmasının bir karakterin yaptığı eylemi yarıda kesip yemek yapmaya girişmesine neden olması Rise of Nations Bilgisayar kontrolündeki düşman bir kavmin bilgisayar kontrolündeki başka bir kavme saldırması
#7	Aktüel Olayın Kurmaca Edime Müdahalesi	Söylemselden Söylemsele (Dolaylımsız)	<i>Bir prosedürün işleme konulmuş bir komuta etki etmesi</i> The Sims Bir karakterin açılması nedeniyle kendisine verilen çalışma görevine yarıda bırakması
		Kurmaca-zamanlı Medya-bağımlının Kurmaca-zamanlı Medya-bağımlıya Müdahalesi	Tekken Sanal dövüşçünün tekmemizi bloke etmesi
#8	Aktüel Olayın Kurmaca Olaya Müdahalesi	Söylemselden Söylemsele (Dolaylımsız)	<i>Bir prosedürün hep aynı şekilde gerçekleşen söylemsel bir olaya etki etmesi</i> Need for Speed: Underground Yarıştığımız bir rakip arabanın trafikteki bir kamyonete çarpması
		Kurmaca-zamanlı Medya-bağımlının Kurmaca-zamanlı Medya-bağımlıya Müdahalesi	
#9	Kurmaca Edimin Aktüel Edime	Söylemselden Göndergele (Bağlamsal Etki)	<i>İşleme konulmuş bir komutun gerçek bir edime etki etmesi</i>

	Müdahalesi	Kurmaca-zamanlı Medya- bağımlının gerçek-zamanlı olay-bağımlıya Müdahalesi	X-Com: Apocalypse Kurduğumuz saatli-bombanın kendi askerimizi de öldüreceğini anlamamız.
#10	Kurmaca Edimin Aktüel Olaya Müdahalesi	Söylemselden Söylemsele (Dolayımsız) Kurmaca-zamanlı Medya- bağımlının Kurmaca-zamanlı Medya-bağımlıya Müdahalesi	<i>İşleme konulmuş bir komutun bir prosedüre etki etmesi</i> X-Com: Apocalypse “Ateş etmeyin!” emri verdiğimiz bir askerin, ateş etmeden savaşmayı sürdürmesi Rise of Nations Haritada bir yere yürümesini emrettiğiniz ordudaki askerlerden farklı yollardan o noktaya yürümesi
#11	Kurmaca Edimin Kurmaca Edime Müdahalesi	Söylemselden Söylemsele (Dolayımsız) Kurmaca-zamanlı Medya- bağımlının Kurmaca-zamanlı Medya-bağımlıya Müdahalesi	<i>İşleme konulmuş bir komutun işleme konulmuş bir komuta etki etmesi</i> The Sims Bir karaktere verilmiş olan tuvalete gitme emrinin, diğer bir karaktere verilmiş olan tuvalete gitme emri ile çatışarak, emirlerden birinin iptal olması X-Com: Apocalypse Ateş etmesi emredilen bir askerin, atış çizginin önünden geçmesi emredilen bir askeri vurması Tekken Avatarın uçan tekme atmak üzereyken hareketinin rakip avatar tarafından bloklanması.
#12	Kurmaca Edimin Kurmaca Olaya Müdahalesi	Söylemselden Söylemsele (Dolayımsız) Kurmaca-zamanlı Medya- bağımlının Kurmaca-zamanlı Medya-bağımlıya Müdahalesi	<i>İşleme konulmuş bir komutun hep aynı şekilde gerçekleşen söylemsel bir olaya etki etmesi</i> The Sims Kurulan çalar saatin uyumakta olan avatarı uyandırması.
#13	Kurmaca Olayın Aktüel Edime	Söylemselden Göndergele (Bağlamsal Etki)	<i>Hep aynı şekilde gerçekleşen söylemsel bir olayın gerçek bir edime etki etmesi</i>

	Müdahalesi	Kurmaca-zamanlı Medya- bağımlının Gerçek-zamanlı olay-bağımlıya Müdahalesi	Camping Öldürüldüğünde yüklüce altın veren bir ejderhanın öldürüldükten sonra oyun haritasında hep aynı noktada tekrar oyuna sokulması nedeniyle avatarımıza o noktada kamp kurdurmamız.
#14	Kurmaca Olayın Aktüel Olaya Müdahalesi	Söylemselden Söylemsele (Dolayımsız) Kurmaca-zamanlı Medya- bağımlının Kurmaca-zamanlı Medya-bağımlıya Müdahalesi	<i>Hep aynı şekilde gerçekleşen söylemsel bir olayın bir prosedüre etki etmesi</i> Lemmings Her daim yürümeyi sürdüren Lemminglerin uçurumun kenarına geldikleri için teker teker aşağı düşmesi.
#15	Kurmaca Olayın Kurmaca Edime Müdahalesi	Söylemselden Söylemsele (Dolayımsız) Kurmaca-zamanlı Medya- bağımlının Kurmaca-zamanlı Medya-bağımlıya Müdahalesi	<i>Hep aynı şekilde gerçekleşen söylemsel bir olayın işleme konulmuş bir komuta etki etmesi</i> Pro Evolution Soccer Kontrol ettiğimiz futbolcunun, verdiğimiz şut çekme komutunu o esnada maçın bitmesi nedeniyle yarıda bırakması. Need for Speed: Underground Otomobilimizin rampadan zıplaması nedeniyle aracın komutlarımızı yerine getirmemesi.
#16	Kurmaca Olayın Kurmaca Olaya Müdahalesi	Söylemselden Söylemsele (Dolayımsız) Kurmaca-zamanlı Medya- bağımlının Kurmaca-zamanlı Medya-bağımlıya Müdahalesi	<i>Hep aynı şekilde gerçekleşen söylemsel olayın hep aynı şekilde gerçekleşen söylemsel bir olaya etki etmesi</i> Need for Speed: Underground Aracımızın kamerayı takip edemeyeceği bir yere uçması nedeniyle kameranın hareketinin takılması

Tablo 19. Olay türleri arasındaki etkileşim

Performans süresinin gerçek-zamanlı kipi ile söylemin kurmacasal zaman kipi çeşitli etkiler ve zorunluluk yapıları elde etmek üzere sık sık karşı karşıya getirilir. İki kip arasında doğabilecek gerilimleri birçok oyunda gözlemlemek mümkündür.

Örneğin birçok oyuncu, iki kip arasındaki farktan kaynaklanan gerilimi azaltmak ve söylemin hızından kaybetmemek için, söylemin zamanını yavaşlatır. Oyuncular, bunda performans süresinin daha az söylem süresi “yemesi”ni amaçlarlar. *The Sims, Sim City, Railroad Tycoon 2* gibi oyunlar buna örnek verilebilir. Bu oyunlarda söylemin hızı performans süremiz açısından sorun yaratmaya başladığında söylemin hızını yavaşlatabilir ya da performansta bulunmamızı gerektirmeyen söylem süresi kesitlerini söylemin hızını arttırarak geçebiliriz.

Birçok başka oyunda ise, performans süresinin söylem süresi tarafından çerçevelenmiş olması, tasarımcılar tarafından oyunculara karşı baskı yaratan bir silah olarak kullanılmış, söylemin hızının, performans süresinin artık söylemin süresinin çerçevesine çarpıp parçalandığı noktaya kadar arttırılması yoluna gidilmiştir: Gerilimi giderek arttıran bu yöntemde performans hızı, bir noktadan sonra söylem hızı karşısında tutunamaz. Özellikle oyun salonları çağıının birçok oyununun tasarımı, oyuncuyu dize getirmek (ve biraz daha bozuk parasını alabilmek) için iki ayrı kipi birbirine karşı koşmanın bu yönteminden yararlanmıştır. *Centipede, Missile Command, Pac-Man*, günümüze gelecek olursak da *Tetris* ve *Zuma* oyunları bu “kip çatıştırma” yönteminin uygulandığı oyunlara örnek verilebilir.⁴¹

Denebilir ki, söylemin süresinin oyuncuya sorunu çözmek için tanıdığı süre ile çözüm için gerekli olan performans süresi arasındaki gerilim, birçok oyunun zevk ve heyecan unsurunu oluşturmuştur. Oyuncu için burada dramatik olduğu kadar heyecan verici de olan deneyim, performans süresinde ürettiği olayları, söylemin hızının ona tanıdığı süre içerisinde gerçekleştirmektir. Bu, dramaturjide çatışmanın zamana kilitlenmesi olarak adlandırılan şeydir. Ancak video oyunlarını farklı kılan özelliklerden bir tanesi, bu etkiyi iki farklı zaman kipini karşı karşıya getirme yoluyla yaratabilmesidir.

⁴¹ Elverdam ve Aarseth (2007) de bu noktaya dikkat çekerler, ancak bunu iki farklı zaman kipinin birbirine karşı kullanılmasından ziyade, “şimdiki zamanın geçişinin oyuncu üzerinde baskı kurması” olarak ifade etmektedirler. Böylece de analizlerini, bu etkinin sağlanmasının altında yatan kip çatıştirmasını ortaya koyamadan yapmış olmaktadır.

Çatışmaların kurgusu açıdan bakıldığında, birçok oyunun zorunluluk yapısı (sözelimi birinci tekil şahıs perspektifli savaş oyunlarındaki “ilk vuran kazanır” ilkesi), oyuncuyu performansını hızlı ve verimli şekilde gerçekleştirmeye zorlamaktadır.

d. Etkileşim Paradigmasının Etkileşim-Zamansallık İlişkisi Açısından Değerlendirilmesi

Bu bölümdeki analizde elde ettiğimiz en önemli bulgulardan bir tanesi video oyunlarında medya-bağımlılığın olanaklarının olay-bağımlılık yanılsaması yaratmak üzere kullanıldığıdır. Medyumun video oyunu endüstrisindeki baskın kullanım şekli budur. Burada yapılan, söylemsel zamanı yaratma olanaklarının gerçek-zamanlılık ve anıdalık yanılsaması yaratmak üzere kullanılmasıdır. Medyumun kullanımında baskın olan bu tasarım tercihinin etkileşim paradigması diyebiliriz.

Etkileşim paradigması, inşa edilen söylemlerin olay-bağımlı hale gelmesine, yani kullanıcının aktüel zamanına göre uyumlanmaya *boyun eğer* ve bunu norm haline getirir. Söylemin bu şekilde inşa edilmesi, endüstriyel ve estetik bir uyuşum olarak öylesine güçlü ve yerleşiktir ki, birçok oyun araştırmacısı video oyunlarının söylem zamanından yoksun olduklarını ve tamamen kullanıcının aktüel zamanında gerçekleştiklerini iddia eder (bu tutuma bir örnek için bkz. Wardrip-Fruin ve Harrigan, 2002; Juul, 1998 ve 2004).

Bunun böyle olmasının nedenleri şu şekilde sıralanabilir:

Kullanıcı edimlerinin gerçek-zamanlı girdilerinin video oyunlarının söylemlerinde “doğrudan” bir değişikliğe neden olması, video oyunlarının kaçınılmaz olarak gerçek-zamanlı ve olay-bağımlı olduklarını düşündürür.⁴² Oysa kurmaca edim kavramı ile göstermeye çalışıldığı gibi, bu etki ancak sözkonusu edim dolayımlandıktan sonra, yani artık söylem olduktan sonra mümkündür. Dolayımlanan girdinin söylemde derhal bir değişiklik yaratması

⁴² Örneğin Crogan'ın (2003) yaklaşımında da “oyuncunun zamanı” diye bir zaman türü temel alınarak, bunun zorunlu olarak söylem zamanının olmadığı anlamına geldiği, tek mümkün olan zaman türünün öykü zamanı olduğu ifade edilmektedir.

bir zorunluluk değildir. Nitekim birçok oyun (örneğin *The Sims*), girdileri bir sıraya koyar ve ancak işlemdeki bir komut sona erdiğinde en son komutu işleme sokar. Bu, oyuncuya komutların sıralarını değiştirme ya da silme fırsatı sunar. Ancak birçok oyunda söylem, gerçek-zamanlı bir deneyim yanılsamasının yaratmak üzere inşa edilir. Buradan çıkan sonuç, gerçek-zamanlılığın söylemsel zaman uygulamalarından sadece bir tanesi olduğu; ancak oyunlarda en sık kullanılan olduğudur. Bu da araştırmacıların oyunlarda söylem zamanının varolmadığı yönündeki inanışlarını pekiştirir.

Video oyunlarında, aktüel edimin anında bu edimin görsel-işitsel bir temsilini üretmesi, ikisi arasında bir dolayımamanın gerçekleştiğini unutturur. Böylece de anındalık yanılsaması meydana gelir: Fareyi oynatmak, kamerayı oynatmakla bir ve aynı şey olur. Tuşa basmak ateş etmenin kendisine dönüşür.⁴³ Böylece bir çeşit logosantrism mümkün hale gelir: Gösteren aradan çekilmiş, gösterilenin içine düşülmüştür. Hemen hemen tüm oyuncuların içine düştüğü bu göndergesellik tuzağına birçok oyun araştırmacısı da düşmekte ve kullanıcı edimini temsiliyle bir tutmaktadır. Oyunlarda söylemselliğin yoksayılmasına neden olan şeylerden bir tanesi de budur.

Birçok oyuncunun söylemlerini oluşturmak üzere oyuncu girdisi beklmeleri, onları kronolojik açıdan oyuncunun performansına bağlı hale getirir ve söylemin performans zamanında geçtiği izlenimini uyandırır. Bu durum, bazı oyun araştırmacıları tarafından yanlışlıkla video oyunlarında sadece öykü zamanı olabileceği, söylem zamanı müdahalelerinin olamayacağı biçiminde yorumlanmıştır (bir örnek için bkz. Juul, 2004). Oysa yukarıda bahsettiğimiz gibi, “gerçek-zamanlılık” herşeyden önce söylemin bir etkisi, söylem

⁴³ Human-Computer Interaction (HCI) alanında “direct representation” olarak da bilinen yaklaşım.

zamanını oluşturmaya ilişkin bir tercihtir⁴⁴ ve “gerçek-zamanlı” görünen ateş etmek gibi olaylar dahi söylem zamanı müdahaleleri ile temsil edilir.

Görüldüğü gibi, etkileşim paradigmasının video oyununa has olanakları gerçek-zamanlılık yanılması yaratmak üzere hizmete koşması ve bunun konvansiyon haline gelmesi, video oyunlarının medya-bağımlı ve kurmaca-zamanlı niteliklerinin algılanamaması ile sonuçlanmaktadır. Ancak video oyunlarının etkileşimli olması, sanıldığı gibi zorunlu olarak bir söylem olamayacakları anlamına gelmez. Sadece söylem olarak inşa edilme biçimleri, göndergesel zamanda eyleyen oyuncularla söylemsel zamanda ilerleyen oyun söylemi arasında, söylem zamanının yerini göndergesel zamana bıraktığı bir anındalık ve doğrudan etkileme yanılması yaratıyor. *Göndergesel zamanda gerçekleşiyormuşçasına deneyimlenen etkileşim, video oyunu söyleminin bir etkisi, onun başarısıdır.*⁴⁵

Kullanıcı ediminin göndergesel şu andalığını temel alarak endüstrinin etkileşim paradigması içerisinde kalan ludoloji, bu nedenle estetik bir tercihi, etkileşimin kurumsallaşma biçimlerinden birini, *bir kurum olarak etkileşimi*, video oyunlarının doğası olarak algılamakta ve video oyunu zamanına ilişkin teorilerini de bu göndergesel ve kullanıcı edimi odaklı paradigma içerisinden kurmaya mahkum olmaktadır. Böylece de video oyunu estetiğinin bu yönde kurumsallaşmasını, bilimsel alanda yeniden üretmektedir.

⁴⁴ Todorov (2001: 66), öykü ve söylem zamanının mutlak ve kusursuz çıkışması olarak nitelendirdiği bu durumu, anlatsal zamanın üç olası temel biçimlerinden biri olarak tanımlar ve bunun kurgusal gerçekliğin söylemin içine girmesi halinde gerçekleşmiş olduğunu dile getirir. Burada önemli olan nokta, söylem zamanının değiştirmeden sunmayı tercih ettiği öykü zamanını kurgusal gerçekliğin bir kipi olarak ifade etmesi, gerçek zamanın değil. Benzer bir yaklaşımın, video oyunları için de benimsemek ve gerçek zaman kategorisine temkinli yaklaşmak gerekir.

⁴⁵ Film kuramcıları, gerçek zamanın bir hükmünün olmadığı konusunda oyun araştırmacılarının çok daha ilerisindedir. Burch (1994: 117), gerçek zamandan bağımsızlaşmış zaman parçalarının seçilip sıralanmasının söz konusu olduğunu belirtirken, Jacobs (1994: 36), gerçek zamanın bir hükmünün olmadığını, ancak ima edilebileceğini belirtir. Edmonds (1994: 75) da benzer şekilde, yapıttaki zaman kavramının çekimlerin yapıldığı zamanla hiç bir ilgisi olmadığını belirtir. Oyunların “gerçek-zamanlılık” yanılması konusundaki bu başarısı, bir kere kayda dönüşmüş olan girdinin artık zaman bakımından gerçek zamandan bağımsızlaşmış unsurlara dönüşmüş olduğunu görmeyi zorlaştırmaktadır.

Oysa kullanıcı ediminin temsili kayıtlı olay ile keyfi bağlantısı, video oyunlarına medya-bağımlılığın konstrüktivist olanaklarını açıp son derece ilginç oyun tasarımları için, belki de henüz farkında bile olunmayan çok geniş bir deney alanı vaat eder. Bu yeni deney alanlarına girmek, etkileşim paradigmasının gerçek-zamanlı deneyimler inşa etme ve anındalık yanılısamasına sadık kalma konusundaki ısrarını aşmayı gerektirir.

Etkileşim paradigmasının estetiğinin görece dışında kalan ve geciktirim ile yer değiştirmenin başarılı biçimde uygulandığı oyunlarda bile bu yöntemlerin uygulandığının farkına varılamamış, anındalıktan uzaklaşmaların *delay* ya da *lag* gibi olumsuzluk çağrıştıran ifadelerle etiketlenmesi yaygın tavır olmayı sürdürmüştür. Etkileşim paradigması bizi kullanıcı edimi ile kayıtlı olay temsili arasında tek bir ilişkinin olabileceğine ve bu ilişkinin de ancak dolayimsız olabileceğine inandırmıştır, bu nedenle de kullanıcı edimi dışında bir edim olamayacağı yönündeki düşünce teorik alanda baskın hale gelmiş, pratikteki ikizi olan oyun endüstrisi de bunu üretimin baskın kipi olarak yapılandırmıştır.

Bu tıpkı haz sinemasının bize devamlılık kurgusunu en iyi sinema olarak sunması gibi, video oyunu endüstrisinin de anındalığa dayalı video oyununu en iyi oynama şekli olarak sunmasıdır. Oysa *kaydın* erdemlerinin de artık araştırılması gerekiyor. Günümüzde *Braid* ve *Company of Myself* gibi oyunlar bu araştırmaları başlatmış görünüyor.

B. Oyuncu ve Oynama

1. Oyuncu Konumları

Önceki bölümlerde de değinildiği gibi, oyuncu ile oyun arasındaki ilişkiyi kurmaya çalışırken canlı yayın analogisinden yola çıkmak, oyuncunun oyun ile girdiği etkileşimi anlamak açısından önemli ipuçları sunmaktadır. Böyle bir analogi bize hem video oyunlarının doğası hem de oyuncunun aldığı çeşitli konumlar hakkında bir kavrayış sağlamaktadır.

Video oyunlarındaki olaylar bir araç tarafından dolayım olarak oyuncu karşısına çıkan olaylardır. Bu olaylar oyun yazılımı tarafından yapay ve prosedürel olarak üretilir ve yazılımı içinde barındıran iletişim aracı dolayımıyla oyuncuya sunulur. Makine zamanında üretilen kurmaca olaylar hakkında bir söylemdir burada söz konusu olan. Öte yandan bu kurmaca olayın makine zamanında üretilmiş olması bize şimdiki zamanda cereyan eden olayların canlı yayını ile bir benzerlik kurmamıza izin verir.

Bu analogiyi biraz daha geliştirmek için her iki sürecin benzer ve farklı noktalarına eğilmekte fayda var. Her şeyden önce bu iki süreçte kullanılan “ham maddeyi” birbirinden ayırmak gerekir: TV canlı yayınında sunulan gerçek olaylara karşılık, video oyununda prosedürel olarak üretilen kurmaca olaylarla oyuncu girdilerinin birleştirilmesinden oluşan bir olay akışı söz konusudur. Böylece her ikisinde de olay akışı anlık olarak gelişen olaylar üstüne kuruluyken, bu olayların gelişimindeki belirsizliğin ve açık-uçluluğun niteliği farklıdır: TV canlı yayınındaki olayların gelişimindeki belirsizliği, gerçek hayattaki olayların önceden-kestirilemezliğinde kökenlenirken, video oyunlarındaki olay akışının belirsizliği yazılımın algoritmik yapısıyla oyuncu girdisinin kendine özgü tepkimesine bağlı olarak gelişir.

Bu son durum önemli bir diğer değişikliği de beraberinde getirir: TV canlı yayınında yer alan yayıncı, canlı olarak aktarılmasında çalıştığı olayların gidişatına etki edemezken (etkisi daha

ziyade olayların sunumunun estetik parametrelerine müdahale etmek ile sınırlıdır); video oyunlarında oyuncu gelişen olayların bizzat içinde olan, yani canlı yayını yapılan sürecin etkin bir ögesidir, bu nedenle de olayların gidişatına doğrudan müdahale eden birisi konumundadır. Ancak oyuncunun gelişen olaylara müdahale edebiliyor oluşu, video oyununda sunulan olayların hem “canlı”, yani o an *gerçekleşen* olaylar, hem de aynı zamanda o olayların canlı *yayını* olduğunu değiştirmez.

Üçüncü olarak, oyuncunun bu süreçte üstlenebileceği bir başka rol de (olayların hem katılımcısı hem de izleyicisi olmanın yanı sıra) bu “canlı yayının” hem yayın yönetmeni hem de resim seçicisi, kısacası yayının görsel-işitsel parametrelerinin belirleyicisi olmasıdır. Oyun esnasında oyuncu gerçekten de bir kamera açısından diğerine geçebilir, ekranda neyin görünüp görünmeyeceğine karar verebilir, istediği zaman bilgi içeren grafikleri ve istatistikleri ekrana çağırabilir vs.

Bu karşılaştırma bize video oyunu oyuncusunun “oyunun canlı yayını” sırasında aynı anda üç konumu alabildiğini ve bunları birlikte sürdürdüğünü göstermektedir⁴⁶:

- 1 Gerçek-zamanda cereyan eden olaylara katılan, ne şekilde gelişecekleri üzerine etki eden bir aktör ya da eyleyen konumu.
- 1 Aktör ya da eyleyen olarak gerçekleştirdiği eylemleri de kapsayan olayları canlı olarak izleyen ve yorumlayan bir izleyici konumu
- 1 Olayların canlı sunumunun estetik parametrelerini belirleyen, resim seçicilik, yönetmenlik ve hatta kameramanlık görevlerini de içeren canlı yayın ekibi çalışanı konumu.

⁴⁶ Bu konumlar arasında kullanıcı konumunu da saymıştık. Ancak burada bu konuma ancak yeri geldiğinde değineceğiz.

Bu üç konunun bir aradalığını göstermek için *Railroad Tycoon 2* oyununa daha yakından bakacak olursak, bu video oyununda oyuncunun her şeyden önce yazılımın prosedürel olarak üretilip çıktığı mecraları aracılığıyla aktardığı kurmaca olayların, diğer bir deyişle yazılımın ürettiği “canlı animasyon yayınının” izleyicisi olduğunu görürüz. Bu canlı animasyon yayını, oyuncunun girdilerini görsel-işitsel temsilini de kapsar, bu nedenle oyuncu kendi neden olduğu olayların da izleyicisi olmaktadır. Bu süreçte izleyicinin söylemin sunduklarını algılayıp yorumladığı, bir takım çıkarımlarda bulunduğu ve tahmin ile beklentilerin oluştuğu söylenebilir.

İzleyici konumu aynı zamanda aktör ya da eyleyen konumu ile bağlantılıdır: Kendi eylemlerinin temsili de dahil olmak üzere olayları izleyip yorumlayan oyuncu, bu süreçte yaptığı çıkarımlarla olayların yönelimi (amaçlar, hedefler), akışın önündeki engeller (sorun ve çatışma) ve bir çok başka şey hakkında bilgi edinir, tahminler yürütür, beklentiler oluşturur ve bir takım kararlara varır: Rakip bir taşımacılık şirketinin yatırımları onunla rekabet içine girdiğini ele verir, borsada agresif alım-satışlar yapan bir yatırımcının niyetinin ona zarar vermek olduğu hakkında ipucu sunar vs. Kısacası, oyuncu kendisi hiç eylemde bulunmasa ya da çok az eylemde bulunsa bile, hepsi anlamlı gelişmelere tekabül eden bir çok olay cereyan etmektedir.

Oyuncunun izleyici olarak gördüklerini yorumlaması ona aynı zamanda canlı animasyon yayınının girdilerine nasıl tepki verdiği, diğer bir deyişle, gelişmelere nasıl, hangi araçlarla müdahale edebileceği konusunda da bilgi sunmaktadır. Oyuncunun oyun kontrolleri hakkında izleyici olarak bir dizi bilgi edinmeden eyleyen konumunu alması olanaksızdır.

Oyuncu kuşkusuz bir eyleyendir, zira canlı animasyon yayınına konu olan olayların önemli bir bölümünü başlatan, sürdüren ve sona erdiren kendisidir. *Railroad Tycoon 2*’de oyuncu

böyle birçok eyleme imza atar: Tren hattı döşemek, istasyon kurmak, tren vagonları ve lokomotifleri seçmek, hisse senedi alıp satmak, arazi üzerinde değişiklikler yapmak vs.

Oyuncunun dikkatten kaçmaya daha müsait olan bir başka konumu ise, canlı yayın ekibi çalışanı rolüdür. Daha ziyade oyunun oynanışı (gameplay) olarak nitelendirilebilecek olan bir çok oyuncu etkinliği, özünde olayların kendilerine etki etmekten ziyade olayların sunuluşundaki estetik parametrelere etki etmektedir, diğer bir deyişle, temsil sürecine etki etmektedir. Oyuncu canlı animasyon yayınına konu olan olayların hangi açıdan ve yükseklikten görüneceğine, bunların ağır ya da hızlı çekimde sunulacağına, bunların hangi ses efektleri ve müziklerle gösterileceğine, bir açıdan diğerine nasıl ve ne zaman geçileceğine, olay akışının arasına bilgilendirici slaytlar ve grafikler girip girmeyeceğine karar verir. Bu açıdan bakıldığında oyuncu hem canlı yayın yönetmeni, hem resim seçici hem kameraman hem de ses operatörüdür. Canlı yayın yönetmeni olarak an be an, yayının olayın hangi boyutu üzerine odaklanacağına, hangi kameraya geçileceğine karar verir. Sonra kendi verdiği kararı bu kez gene kendisi olan diğer ekip üyelerine yaptırır: Kameraman olarak önemli olaya zoom yapar, resim seçici olarak en uygun kameraya geçer vs.

Oyuncunun aynı zamanda canlı yayın yönetmeni olması, sonraki bölümlerde daha ayrıntılı incelenecek olan oyun hakimiyeti duygusunu pekiştirir. Temsile ilişkin estetik parametrelerin belirlenmesi ve değiştirilmesi tamamen yapay zekanın yönettiği bir “yönetmen”e bırakılsaydı, bu yönetmenin gerçekten de oyuncunun oyun hakimiyeti açısından ihtiyaç duyduğu açılara vs geçip geçmeyeceği konusunda her zaman şüphe ve risk olurdu. Ancak bu işlemleri oyuncu kendisi ve istediği zaman yapıyorsa, bir bakıma her zaman için kendisi için en uygun estetik parametreleri ve aynı zamanda kendisi açısından en bilgilendirici yayının gerçekleşmesini sağlayacaktır, çünkü ekran olayını en verimli, heyecanlı ve çarpıcı şekilde oluşturmak artık oyuncunun elindedir. Böylece oyuncu bir canlı yayın yönetmeni olarak eylerken, hem bir izleyici, hem de bir eyleyen olarak ihtiyaç duymuş olduğu yayını oluşturabilecektir.

Railroad Tycoon 2 örneğinin de gösterdiği gibi, video oyunu oynama, aynı zamanda birden çok anlatısal düzlemin gerçek-zamanda manipüle edilmesi de demektir. Bir yandan eyleyen olarak olaylara katılmak, doğrudan eylemler ve eyleyenler düzeyine müdahalede bulunmak demektir. Öte yandan ise olayların temsilinin estetik parametrelerine müdahalede bulunmak, aynı zamanda anlatım düzeyine müdahale etmek demektir.

Rehak'ın (2003) de dikkat çekmeye çalıştığı gibi, günümüz oyun araştırmalarında özellikle de oyunun okunması, yani oyuncunun yorumsal faaliyeti, oyuncunun fiziki eylemleri lehine geri plana itilmektedir. Oysa, “video oyunlarından alınan hazlar avatar ile kurulan “düşünümsel” ilişki ve diegesis ile girişilen anlatısal ve stratejik mücadele kadar, izleyici konumundan da ileri gelmektedir. Oynarken aynı anda kendimizi de izleriz, bu nedenle oyunları katılımcı [Eyleyen] ile izleyicinin eşzamanlı varlığı, bunların gel-gitleri olarak düşünmek gerekir.” (Rehak, 2003: 119).

2. Oyuncu Etkinliği ve Oyunun Okunması Sorunu

Oyuncunun video oyununu başarılı şekilde oynayabilmesi ve anlamlı bir deneyimden geçmesi, etkileşimli-olmayan anlatılara göre önemli bir farklılık arz eder: Oyuncunun süregiden söylemin sunduğu eylem ve eyleyenler yapısını kavraması yetmez, aynı zamanda eyleyen olarak kendi eylemlerini süregiden söyleme dahil etmesi de söz konusudur. Bu durum, oyuncunun etkinliğini ve oyunu okuma sürecini etkileşimli-olmayan metinlerin okunması sürecinden farklılaştırır. Burada okumanın başarılı bir şekilde işleyebilmesi için oyuncunun söylemi takip edip anlatıyı zihninde kurmasının⁴⁷ ve anlatı içinde bir eyleyen olarak kendi anlatısal konumunu anlamasının ötesinde, eyleyen olarak eylemlerini bu anlatıyı

⁴⁷ Wolf (2003b: 64), bu okumanın İserci anlamda bir “boşluk doldurma” işini de kapsadığını hatırlatmaktadır. Oyun tasarımcısı olarak büyük başarılar elde etmiş olan Will Wright, oyuncunun bu zihinsel faaliyetinden sıkça yararlandığını söylemiştir: “İnsanlar, gösterilmeyen şeyleri kafalarında tamamlama konusunda çok başarılıdır. Bu yüzden de bilgisayar yardımı ile canlandıramadığımız bazı olayları oyuncunun kafasında tamamlanmasını sağlarız.” (aktaran: Bogost, 2006: 85)

aktaran söyleme nasıl dahil edeceğini, yani oyun kontrollerinin anlatısal işlevlerini de kavraması gerekir. Bu nedenle, en azından kontrolleri öğrenip onların “aradan çekildiği” hissine ulaşmaya kadar, oyuncunun okuması üç farklı düzlemi kavramaya yöneliktir:

- 1 Genel hatlarıyla anlatının gelişimi,
- 1 Merkezi eyleyen olarak anlatı içindeki kendi yeri,
- 1 Eyleyen olarak eylemlerini nasıl icra edeceği – oyun kontrollerinin işlevlerinin kavranması.

Oyuncunun tüm bu düzlemleri kapsayan bir okumayı gerçekleştirebilmesi, oyun söylemini oluşturan ve aktaran yazılım ve donanımın yardımını gerektirir. Bu yardım işlevini görebilmesi açısından yazılım ve donanımın şu kapasitede olması gerekir:

- 1 Oyuncunun hamlelerini (kontrolleri kullanarak yaptığı girdileri) doğru şekilde okuyup yorumlayabilmesi,
- 1 Doğru şekilde okuyup yorumladığı girdileri, oyun evreninin öğelerine dönüştürüp oluşturduđu söyleme bir eyleyenin eylemi olarak dahil edebilmesi,
- 1 Oyuncunun kontrolleri kavraması için girdilerinin sonuçlarının, söylemin aktaracağı diğer görsel-işitsel algı-verileri ile birlikte kendisine bildirilmesi (Oyuncu, “girdi”lerinin süregiden söyleme ne şekilde yansıdığını ve bu söylemde aktarılan diğer öğelerle girdiği ilişkiyi gördüğü ve kavradığı ölçüde eyleyen olarak anlatı içindeki işlevini ve oyun kontrollerinin işleyişini anlayabilecektir),
- 1 Yapay zekanın idaresindeki (yani oyuncunun denetiminde olmayan) eyleyen ve onların eylemlerinin simüle edilerek görsel-işitsel kodlardan oluşan bir söylem olarak sunulması,

- İ Diğer makine-bazlı işlemlerin (hesaplamalar vs) gerçekleştirilmesi ve sonuçlarının görsel-işitsel kodlar olarak aktarılması.

Görüldüğü gibi, video oyununun oynanması sürecinde, bir kısmı oyun, bir kısmı ise oyuncu tarafından gerçekleştirilen bir çok etkinlik eşzamanlı olarak cereyan etmekte ve bunların önemli bir bölümü de yapay zekanın işlemlerinden meydana gelmektedir.

Yukarıda ana hatlarıyla tarif edilen süreçleri ve aralarındaki ilişkiyi daha iyi kavrayabilmek için sözkonusu etkinlikleri MDA modelinin (Hunicke et al, 2004) sunduğu ana çerçeveyi kullanarak ele alacağım. Sözkonusu modelin ana çerçevesi, video oyunu oynama sürecini üç kısma ayırır: Mekanizmalar olarak adlandırılan makine işlemleri kısmı; dinamikler olarak adlandırılan oyunun gözle görülür “davranışları”, ki bu kısma görsel-işitsel kodların aktarıldığı söylem gözüyle de bakılabilir ve estetik olarak adlandırılan oyuncu deneyimi. Özellikle de dinamikler ve estetik kısmını ele alırken, David Bordwell’in (1985) konstrüktivizme dayandığı izleyici etkinliği modeliyle Daniel Cook’un (2000) bilişsel olarak nitelendirilebilecek oyun beceri atomları edinme modelini kullanacağım. Bordwell’in modeli filmsel anlatıların izleyici tarafından okunması konusunda ayrıntılı bir yaklaşım sunarken, Cook’un modeli oyun ve oynanışın oyuncu tarafından kavranışı üstüne kuruludur. Cook’un yaklaşımı oyunların anlatı olarak ele alınmasına karşı çıkar, bununla birlikte izleyicinin oyunu kavrama sürecine ilişkin betimlemeleri Bordwell’in filmsel anlatılara ilişkin betimlemelerine fazlasıyla benzer. Burada her ikisi de kullanılarak, *anlatısallıkla oynanışın eşzamanlı olarak* oyuncu tarafından nasıl kavrandığı ele almaya çalışacağım.

Yukarıda da belirtildiği gibi mekanizmalar, makinenin içinde, deyim yerindeyse insan eli değmeden gerçekleşen işlemlerdir. Bu işlemlerde iki ayak sözkonusudur: Bir yandan makine, veri dosyaları ve algoritmaları kullanarak oyun dünyasını, eyleyen ve eylemleriyle birlikte simüle eder. Bunlar makine tarafından, *oyuncu hiç bir hamlede bulunmasa bile* yerine

getirilmesi gereken görevlerdir: Saniyede 60 görüntü karesinin çizilip ekrana yansıtılması, müziklerin çalmaya devam etmesi, yazıların akmayı sürdürmesi, zamana ilişkin göstergelerin işletilmesi, girdi olup olmadığının sürekli olarak “dinlenmesi”, yapay zeka denetimindeki eyleyenlerin ve onların eylemlerinin hesaplanıp ekrana yansıtılması gibi. Diğer yandan ise, makine, girdi olması durumunda bu girdiyi algılamalı, doğru şekilde okuyup yorumlamalı, ilgili verileri derleyen ve eklemleyen yazılım kısmına bu girdinin gerçekleştiğini bildirmeli ve böylece de yazılımın ilgili diğer kısımları bir sonraki görüntü karesinde bu girdiye tekabül eden eylemi dahil etmesi için harekete geçirmelidir. Özetle söylemek gerekirse, durağan, hareketsiz bir görüntünün aktarımında bile makine sürekli bir dinleme, konuşma ve tercüme etme performansında bulunur.

Girdi ile ilgili olarak şu gözlemi yapmak mümkündür: Burada yapay bir dil (bir gösterge dizgesi) aracılığıyla gerçekleştirilen bir konuşma ve tercüme süreci söz konusudur: Oyuncu, gerçekleştirmek istediği eylemi, elindeki oyun kontrollerinin sunduğu sınırlı bir kodlar setini kullanarak kodlamak zorundadır. Bu kodları kullanarak eylemini ifade eder. Ancak oyuncu kadar makine de bu dilin kodlarını bilmek zorundadır: Kodları doğru şekilde okuyup yorumlamalıdır, yoksa “anlaşmak” mümkün olmaz, oyuncunun gerçekleştirmeyi arzuladığı eylem söyleme beklendiği gibi yansımaz. Bu kod setinin gösterenleri çok farklı özellik ve kapsamda olabilir: Örneğin klavyedeki tuşlara dayalı bir kod seti, çok sayıda farklı eylemi işaret etmeye yararken, yazılı dili yeniden üretmede de kolaylıklar sağlar. Buna karşın Nintendo Wii oyun konsolünün kontrolleri önemli ölçüde oyun çubuğunun ne şekilde tutulup hareket ettirildiğine bağlıdır. Kod setlerinin yapısı ve kapsamı, bunlara hangi eylemlerin iliştilereceğini, diğer bir deyişle gösterilenler alanının ya da dizisel ilişkilerin nasıl düzenleneceğini önemli ölçüde etkileyecektir.

Öte yandan hatırlatmak gerekir ki, sadece makine-oyuncu arasında değil, ama makinenin kendi içinde de sürekli bir konuşma ve tercüme gerçekleşmektedir: Makinenin kalbinde,

donanım, yazılım ve girdi ve arasındaki ilişkiyi düzenleyen bir dizi farklı kodun değiş-tokuş edilmesi ve birbirlerine tercüme edilmesi üstüne kurulu bir işleyiş cereyan eder. En nihayetinde bu karmaşık sürecin sonunda bir çıktı üretilir ve görsel-işitsel bir kod olarak ekrana ve hoparlörlere aktarır. Bu da söylem, yani bir gösterenler zinciri olarak oyuncuya ulaşır. Makinenin iç işleyişin oyun tasarımını ne ölçüde etkilediği, kimi teknolojik platformların ele alındığı ayrıntılı çalışmalara da konu olmuştur (bkz. Montfort ve Bogost, 2010), ancak ayrıntılı bir teknik analiz bu çalışmanın kapsamı dışında kalmaktadır.

Daha önce ifade ettiğim gibi, dinamikler, oyunun gözle görülür “davranışlarıdır”. Bu esasen söylemdir, yani oyuncunun algısına sunulan ve yorumlaması istenen algı-verilerdir. Burada bir yandan bu söylemin temelde nelerden oluştuğuna, diğer yandan da onun oyuncuda yol açtığı temel tepkilere değinmek gerekir.

Söylem, genel biçimi ve sunduğu algı-verileri ile özünde bir gösterenler zinciridir ve oyuncunun bir takım çıkarımlarda ve yorumlarda bulunmasına olanak veren metinsel ipuçlarının akışı olarak tanımlanabilir. Algı-verilerinin bu akışı; oyuncuda, her biri iki yönlü olan iki temel tepki doğurur:

1 Oyuncu ya bir takım “şemalar” (Bordwell, 1985: 31) fark eder ya da daha önce gördüğüne inandığı bir takım şemaları geçerli saymaktan vazgeçer.

1 Oyuncu bir takım “algısal hipotezler” (Bordwell, 1985: 31) oluşturur ve yanlışlanıncaya kadar onları geçerli sayar.

Sunulan metinsel ipuçları birden çok şema öneriyor veya birden çok hipotezi destekliyor görünebilir ya da tersine, birden çok şema ve hipotezi aynı anda geçersiz kılabilir.

Algı-verileri şeklindeki metin ipuçları her şeyden önce video oyununun, onun yazılım ve donanımının maddeselliğinden doğar. Bu maddi taban, yapısal ve anlatısal bilgileri taşır ve

onların aktarılmasını sağlar. Öte yandan unutmamak gerekir ki, algı-verileri sadece bilgi boşluklarını doldurmaz, onları aktif şekilde oluşturup, oyuncuyu bu bilgi boşluklarını doldurmaya da davet edebilir (Iser'den aktaran Moran, 1990).

Söylem olarak da adlandırabileceğimiz bu metin ipuçları akışı, bir takım etkenlerin manipüle edilmesi şartı ile algılanabilir hale gelebilir ancak. En temel düzlemde söylemin var olması, bir takım algısal zaafın sömürülmesine dayanır: Burada en başta hareket yanılsamasını saymamız gerekir (Bordwell, 1985: 32.). Öte yandan derinlik yanılsaması, gerçek-zamanlılık yanılsaması gibi bir dizi başka yanılsama da devreye girer. Bu yanılsamalar oluşturulup işler kılınmadan, söylemin doğması ve yorumlama süreçlerine temel oluşturması mümkün değildir.

Bu temel düzlemin üzerinde, oyuncunun önceki oynama deneyimleri ve gündelik hayat bilgisi de etkin şekilde kullanılır (Bordwell, 1985: 32): Gündelik hayattaki deneyimlerinden edindiği bilgileri, daha önce oynadığı oyunlardan kontrolleri ve genel olarak *oyun durumuna* ilişkin öğrendikleri, belli oyun türlerinin kodları hakkında öğrendikleri vs söylem tarafından etkin şekilde devreye sokulacaktır.

Oyuncunun okuma sürecindeki etkinliklerine daha ayrıntılı şekilde bakacak olursak, oyuncu algı-verilerine dayanarak elde ettiği ipuçları çerçevesinde bir takım bilişsel faaliyetlerde bulunur ki bunlar en başta genel olarak anlatıyı, sonra anlatı içinde eyleyen olarak kendi konumunu kavramaya ve son olarak da eyleyen olarak eylemlerini nasıl icra edeceğini öğrenmeye yöneliktir. Bu süreçte oyuncu:

- 1 Algı-verileri şeklindeki metin ipuçlarını tarayarak belli şemalar ve hipotezler oluşturmasını sağlayacak bilgileri edinmeye çalışır (Bordwell, 1985: 31).
- 1 Tümevarımcı ve tümdengelimci tarzda çıkarımlarda bulunarak elde ettiği ipuçlarına bir düzen getirmeye çalışır. Bu süreçte katettiği söylemde fark ettiği bazı iç işleyiş

kurallarıyla önceki oynama deneyimlerinden edindiği bilgiler ona yardımcı olur, algı-verilerinden ve ipuçlarından bir takım kavramsal yapılar ile tahmin ve beklentiler oluşturmaya izin verir (Bordwell, 1985: 31).

- 1 Şekilsiz veri-akışı böylece anlamlı birimlere, varlıklara, bölümlere, epizodlara, eylemlere ayrıştırılıp daha sonra bir düzene kavuşturulur. Bu varlıklar ve epizodlar adlandırılır, sınıflandırılır ve ilişkilendirilir. (Kurulan ilişkiler, bazen söylemin henüz aktarmadığı algı-verilerinin geleceğine dair beklentiler ya da tahminler doğurabilir, diğer bir deyişle, oyuncunun zihninde anlatıya ve oynanışa ilişkin inşa ettikleri, söylemin o ana kadar sunduklarının ilerisinde gidiyor olabilir. Öte yandan, oyuncunun söyleme ilişkin tahmin ve beklentileri aktif şekilde kullanılabilir, tahminleri sürpriz yaratmak üzere yönlendirilebilir, farklı tahminleri çatıştıran ve muamma yaratan bilgiler dolaşıma sokulabilir vs. Tüm bunlar belli şema ve hipotezleri sabitler ve genel bir yorum çerçevesi oluşturur.) (Bordwell, 1985: 34-36.)
- 1 Oluşan yorum çerçevesinin dayandığı hipotezler, tahmin ve beklentiler ile anlık gereksinimlere göre oyuncu bir takım eylemleri gerçekleştirmeye karar verir ve elindeki kod setini kullanarak bunları uygular.
- 1 Eyleminin söyleme yansımasının görülmesiyle oluşan yeni duruma göre bu döngü tekrarlanır.

Bu döngünün sürekli olarak yenilenmesinin uzun vadede oynama becerisini geliştirdiği hatırlatılmalıdır. Oyuncu zaman içinde hem söylemi okumada, hem de eylemlerini söyleme dahil etmede uzmanlaşır, hamlelerini daha etkin ve incelikli şekilde yapmayı öğrenir, kısacası bir oyuncu olarak “repertuvar”ı genişler (Bordwell, 1985: 32.).

Oyuncunun okuma sürecini derinlemesine kavramak için, onun anlatısal kavrama sürecinde şemalara başvurmasına ve hipotezler oluşturmaya yakından bakmak gerekir. Anlatının kavranmasını en genel anlamda, söylemin sunduğu ipuçları doğrultusunda öykü üzerinde önemli bir kısmı bilişsel olan işlemlerin gerçekleşmesi olarak tanımlayabiliriz. Burada oyuncunun merkezi bir bilişsel amacı olarak az çok tutarlı ve anlaşılır bir öykü inşa etmeye çalışması öne çıkar. Bu öykünün inşasında ise bir dizi varsayım belirleyicidir (Bordwell, 1985: 34-35):

- 1 Öykünün ayırt edilebilir olaylardan meydana geldiği (eylemler düzlemi)
- 1 Bu olayların bir takım aktörler tarafından gerçekleştirildiği (eyleyenler düzlemi)
- 1 Bu olay ve aktörlerin belli ilkeler çerçevesinde birbirine bağlandığı (nedensellik ilişkisi ve kronoloji)

Öte yandan oyuncu olay örgüsü içinde çekirdek oluşturan (yani birinci derecede önemli olan) ve uydu olan (yani ikincil derecede önemli olan) olay ve kişileri de ayırt eder (Bordwell, 1985: 34-35.).

Oyuncunun gerçekleştirdiği işlemlerin önemli bir bölümü ise öyküyü genel hatlarıyla inşa etme ve yeni gelen bilgiler çerçevesinde güncellemesine dairdir. Oyuncu bu süreçte zamandizimsel sıranın dışına çıkılarak verilen olayları zihninde doğru sıraya koyar, eksik bilgi verildiği durumlardan doğan boşlukları tahmin ya da çıkarımlarla doldurur ve genel anlamda olaylar arasında geriye dönük olarak nedensellik ilişkileri kurar (Bordwell, 1985: 34-35).

Son olarak da oyuncu, belli bir bütünlük hissi elde etmek üzere bütün bunlara bir tutarlılık atfetmeye çabalar. Bu çaba iki anlamda gerçekleşir: Dar anlamda okur, durumu ve “olup bitenleri” kavrar: Karakterler arasındaki ilişkiler, diyalog satırları, ayrıca eylemlerin görsel-

işitsel sunumunun dayandığı üslup öğelerinin devamlılığı (çekimler arasındaki ilişkiler sözgelimi). Geniş anlamda ise bütün bunların anlatının geneliyle ilişkisinde bir tutarlılık arar, diğer bir deyişle, bu öğelerin bütünle uygunluğunu sürekli sınamakta, uymuyor gözükten şeyler için ya farklı açıklamalar bulmaya çalışmakta ya da bir bütün olarak anlatıya ilişkin kurduklarını gözden geçirmektedir. Kısacası oyuncu, söylemin süregiden akışını, hatları tanımlanmış bir kurmaca evrende cereyan eden ve neden-sonuç ilişkileri ve belli bir zamansallık içinde birleşmiş olaylar bütünü olarak görmeye gayret eder (Bordwell, 1985: 34-35).

Her ne kadar oyun kontrollerini öğrenmek birçok oyun araştırmacısının yaklaşımında (örnek için bkz. Koster, 2004 ve Cook, 2004) anlatısallıktan bağımsız olarak düşünülse de kontrollerin kavranması, oyuncunun anlatıyı önce genel anlamda, sonra da bir eyleyen olarak onun içinde kendi konum ve rolünü kavraması sürecinden ayrı düşünülemez. Sözgelimi oyuncu, tıpkı diğer eyleyenleri “tanıdığı”, onların eylemlerini algılayıp belli bir tutarlılık ve amaçlılık içerisinde kavradığı gibi, kendini de bir eyleyen olarak tanır, eyleyen olarak icra ettiği eylemler, belli bir dramatik bütünün ögesi olarak kavrayıp bir tutarlılık ve amaçsallığa bağlar. Denebilir ki, oyuncunun kontrollerin amacını kavraması, önemli ölçüde anlatının içerdiği eyleyenler ve eylemleri ile oyuncunun bir eyleyen olarak kendi eylemlerini ilişkilendirmesini gerektirir. “Bu düğme neye yarar?” sorusu her şeyden önce oyun anlatısının ve bu anlatı içinde bir eyleyen olarak taşınan rolün kavranması yönünde bir sorudur: Bununla hangi eylemi icra edebiliyoruz? Bu eylem bizi eyleyen olarak nasıl tanımlıyor? Diğer eyleyenlerin eylemleriyle bizi nasıl ilişkilendiriyor? Daha üst düzeyde hangi genel amaçlı süreçlere eklemleniyoruz? Fakat bu süreç tersten de işleyebilir: Anlatının ve diğer eyleyenlerin eylemleri arkasındaki amacı çabucak kavrayıp, bizden bekleneni de hemen anlayabiliriz: Örneğin üzerimize doğru ateş ederek gelen bir grup UFO, bizim ateşlerinden sakınmak üzere hareket etmemiz ve ateşlerine karşılık vermemiz gerektiği konusunda pek

kuşku bırakmaz. Bu durumda eyleyen olarak rolümüzü ve icra edeceğimiz eylemi kavramış bulunuyor, bunları nasıl yapacağımız konusunda bilgi istiyor, önceki oyun deneyimlerinin yardımlarıyla bazı tahminlerde bulunup, tuşlara basmaya başlıyoruz. İlk durum tümevarımcı bir çıkarsama ile gerçekleşirken, ikincisi tümdengelimci bir çıkarsamaya örnektir. Her ikisi de oyunların kavranmasında bir çok kere birbirini destekleyerek eş zamanlı olarak gerçekleşir. Görüldüğü gibi, oynamayı öğrenmek, anlatıyı kavrama sürecinden ayrı düşünülemez.

Oyuncu hipotezlerini oluşturup anlatıyı kavrama çabasına girerken belli başlı şemaları fark etmesi ve bunları ilişkilendirmesi önemli bir işleve sahiptir. David Bordwell (1985: 34-37), dört farklı şemanın varlığına işaret eder.

↓ Prototipler

↓ Formatlar

↓ Prosedürler

↓ Biçemler

Prototip şemaları⁴⁸ belli bir pozitif norma göre belli bir kümenin elemanlarının tanımlanmasına olanak verir. Bunlar arasında aktörleri ve mekanları gösterebiliriz. Bunlar isimlendirilebilir niteliktedir: Örneğin *Bonny ve Clyde* (Arthur Penn, 1967) filminde “aşık çift”, “banka soygunu”, “büyük buhran dönemi” gibi prototip şemaları isimlendirilip tanımlanabilmektedir (Bordwell, 1985: 34).⁴⁹ Oyunlarda kuşkusuz bu prototiplere kontrolleri de ekleyebiliriz: ateş düğmesi, ileriye hareket tuşu gibi.

⁴⁸ Prototip şemaları, daha Hjelmslev'in ifade/içerik ve töz/biçim ayrımlarına dayanarak sunulan kural sınıflandırmasında varlıklara ilişkin kurallarla bağlantılı görünmektedir.

⁴⁹ Bunlar daha önce Bremond'la bağlantılı olarak bahsedilen çatı-kavramlardır da denebilir.

Format şemaları⁵⁰, genel anlamda tanımlanabilen prototip şemalarını belli bir düzene dahil etmeye yarar. Bunları prototip şemalarının işlem gördüğü daha genel yapı olarak da tanımlayabiliriz. Format şemaları her şeyden önce bilgi boşluklarını doldurmaya yarayan genel bir referans çerçevesi olarak işlev görür; bu format şemaları sayesinde ayrıca karşımıza çıkan prototip şemalarını da tutarlı şekilde sınıflandırabiliriz. Bu sayede hem metnin değinmediği nedensellik bağlarını kurabilir, hem de öyküde neyin çekirdek, neyin uydu düzeyinde işlev gördüğünü anlayabiliriz. Format şemaları bu açıdan aslında genel yapının bir soyutlamasını, bir ana şemayı sunar. Biz bu ana şemayı referans alarak olayları nasıl sınıflandırmamız ve ilişkilendirmemiz, parçaları bütüne nasıl bağlamamız gerektiğini bilebiliriz. Gene bu format şemaları sayesinde belli bir anlatıyı kavrayabilir, hatırlayabilir ve gerektiğinde en iyi şekilde birilerine özetleyebiliriz (Bordwell, 1985: 34-35).

Format şemaları bazı beklentiler üzerine kurulu olarak işler:

- ‡ Her biri kendi içinde ayırt edilebilir bir dizi olayın bulunacağına dair beklentiler
- ‡ Her biri tanımlanabilir olan olay mekanlarının bulunacağına dair beklentiler
- ‡ Belli bir kronolojik sıranın olduğuna dair beklentiler
- ‡ Belli bir çizgisel nedenselliğe ilişkin beklentiler. Burada nedenselliğe çizgisel dememizin nedeni, olayların sadece birbirini basitçe zaman içinde izlemesi, değil birbirinden doğmaları, *sonraki olayın öncekinden çıkıyor* olması (Bordwell, 1985: 35), yani “değişimin tamamlanmış bir biriminden” (Lodge, 1992) bahsetmemiz. E.M. Foster’ın verdiği bir örnekle açıklayacak olursak, “Kral öldü, sonra da kraliçe” değil, “Önce kral öldü, sonra da *kederinden* kraliçe.” (Foster’dan aktaran Moran, 1990)

⁵⁰ Format şemaları, daha önce sunulan kural sınıflandırmasında değere ilişkin kurallar dediğimiz şeyle ilgili görünmektedir.

Format şemalarının dayandığı beklentiler birçok bilişsel işlemin zeminini hazırlar. Her şeyden önce oyuncu, söylemin algı verilerinden çıkarsadıklarını sürekli olarak daha önce öğrendikleriyle karşılaştırarak anlatıdaki son durumu sürekli günceller. Bu güncelleme işlemi sırasında format şemasının varlığı hem beklentilerden sapmaları fark etmesini sağlar, hem de bu sapmaların doğurduğu belirsizlikleri geçici süre için kabullenip bir sonuca bağlanmalarını bekleme sabrını göstermesini olanaklı kılar (Bordwell, 1985: 34-35.).

Öte yandan format şeması bir amaçlılık beklentisi de içerir. Bu her şeyden önce nedensellik yapısının beraberinde getirdiği bir beklentidir.⁵¹ Öykünün belli bir yönelime sahip olduğu, bir çözüme doğru gittiği, bu çözüme doğru evrilişte anlatıdaki her unsurun da belli bir yönelime sahip olduğu ve belli bir çözüm şeklini arzuladığı düşünülür. Gerçekten de belli bir hedefe yönelimli oluş, bir anlatı kadar, içinde yer alan eyleyenlerinin kavranması bakımından da son derece önemlidir. Bu hedefe-yönelik oluş, aynı zamanda nedensel ve zamansal ilişkileri kurmayı da kolaylaştırır, dağınık ve kopuk görüne bir bütünlük verir (Bordwell, 1985: 34-35.).

Format şemaları kuşkusuz çoğu kez kanon haline gelmiş bir öykü formatına dayanır. Bu kanon⁵² genel anlamda öyküye ilişkin şu öğelerin yer alacağına dair beklentiler yaratır:

- 1 Ortam ve karakterlerin tanıtıldığı bir giriş
- 1 Durumla ilgili açıklayıcı bilgilerin sunulduğu bir serimleme kısmı
- 1 Eylemin karmaşılaşması ve çatışma halini alması

⁵¹ Jarvinen (2003), bunun anlatısallığı kurmak açısından önemine değinmeden, oyun kurallarının format oluşturmada önemine değinmektedir. Kurallar, her şeyden önce oyunlara bir başlangıç, orta ve son sağlamaktadırlar.

⁵² Grodal (2003) da bu kanonik yapının varlığına dikkat çeker ve veri akışının izleyicinin zihninde bir “düzene” kavuşturulmasında temel öneme sahip olduğuna vurgu yapar. Frasca (2003b) ise tam tersine inanmakta ve “anlatısallığın oyunu 'bir arada' tutmada bir rolü olmadığını” öne sürmektedir.

İ Eylemin belli dinamiklerin etkisiyle ilerlemesi

İ Eylemin bir sonuca bağlanması, ki bu genellikle bir doruk nokta etrafında cereyan eder

İ Toparlayıcı, son durumu niteleyici bir sonuç kısmı.

Oyuncu bu kanonik şemaya dayanarak söylemin aktardığı eyleyen ve onların eylemlerini (ki eyleyen olarak kendi eylemleri de buna dahil) ilişkilendirip anlamlandırabilir (Bordwell, 1985: 34-35)

Prosedür şemaları⁵³, prototip ve format şemalarını saran bir kabuk gibi de düşünülebilir. Bunlar dinamik şekilde bilgi edinip sınıflandırmayı sağlayan işlemsel protokoller olarak da tanımlanabilir. Prosedür şemaları, oyuncunun oyundaki bir ögenin varlığın kendine açıklayıp, onun varlığını haklılaştırmasına olanak tanır. Diğer bir deyişle, bir ögenin anlatı içinde yer almasının arkasındaki amaç ve motivasyonu kavramasına yardımcı olur. Bu aynı zamanda saptanan bir prototip şemasının format şemasına yerleştirilmesini yöneten kuralları kapsar. Kısacası prosedür şemalarına genel yerleştirim kıstasları gözüyle bakabiliriz. Yerleştirmede dört farklı türden amaçlılık devreye girebilir:

İ *Kompozisyona ilişkin amaçlılık*. Burada oyuncu kullanılan ögenin varlığını kendine açıklamaya çalışırken ögenin kompozisyon gereği yapıda yer aldığı açıklamasını getirir.

İ *Gerçekçilik ile açıklanan amaçlılık*. Burada oyuncu kullanılan ögenin varlığını gerçekçi nedenlere dayandırır, diğer bir deyişle, ögenin varlığı gerçek hayattaki deneyimlerden gelen bilgilere dayanarak açıklanır.

⁵³ Prosedür şemaları, daha önce değinilen kural sınıflandırmasında eklemlemeye ilişkin kurallara karşılık geliyor görünmektedir.

1 *Metinlerarası ilişkilere dayanarak açıklanan amaçlılık.* Burada oyuncu kullanılan ögenin varlığını benzer türde metinlerle daha önce yaşadığı deneyimlerden edindiği bilgilere dayandırarak kendine açıklar.

1 *Sanatsal nedenlere/kaygılara dayandırılan amaçlılık.* Burada ise oyuncu kullanılan ögenin varlığını, sezmiş olduğunu sanatsal bir kullanım amacına dayandırarak kendine açıklar. (Bordwell, 1985: 36)

Amaçlılığa ilişkin bu sınıflandırma çözümseldir, diğer bir deyişle, bir öge tek başına birden çok amaçlılık ile donatılmış olabilir ve oyuncu ögenin varlığını tüm bu amaçlılıklarla ilişkilendirerek kendisine açıklayabilir. Öte yandan bazı ögeler amaçlılık bakımından zıtlaşma da barındırabilir (Bordwell, 1985: 36).

Biçemsel şemalar⁵⁴ her şeyden önce söylemin algı-verilerini sunuşundaki görsel-işitsel üslubun değerlendirilmesine ve kavranmasına ilişkin işlev görürler. Burada tercih edilen biçime ilişkin alternatif olabilecek üslup öğelerinin neden kullanılmamış olabilecekleri konusunda örtük açıklamalar sözkonusudur. Sahnenin neden tam da o şekilde aktarıldığı sorusuna cevap verir biçemsel şemalar. Biçemsel şemaların amaçlılık bakımından değerlendirilmesinde bir kez daha prosedür şemalarının devreye girdiklerini söyleyebiliriz, zira biçemsel bir tercihin arkasındaki amaçlılığın kavranmasında gene prosedürel şemalar devrededir. Gerçekten de, tıpkı aktörler ve eylemler için sözkonusu olduğu gibi, biçemsel ögeler de birer prototip olarak tanınır (“yakın plan”, “pan”, “üst-ses” gibi) ve bazı estetik uylaşımlar uyarınca zihinde birleştirilir (örneğin birbirini izleyen çekim tiplerinin devamlılık ve bütünlük açısından zihinde birleştirilmesi gibi). Bu süreçte prosedürel şemalar da her bir ögenin amaçlılığını açıklamaya yarar (Bordwell, 1985: 36-37).

⁵⁴ Biçemsel şemalar, biçime ilişkin kuralları akla getirmektedir.

Bordwell (1985: 36), izleyicinin hikayeyi kurarken biçimsel yüzeyi “delip geçtiğini”, diğer bir deyişle, izleyicinin üslubun doğrudan “gözüne” baktığı halde, daha ziyade anlatısal öğeleri seçip algıladığını söyler. Bu aynı öykülerin nasıl farklı biçimsel özelliklere dayandırılarak anlatılabildiğini kısmen açıklar.⁵⁵ İzleyicinin üslupsal yüzeyi “delip geçtiğine” ve sonuçta onda gerçekten yer edenin anlatı olduğu yönündeki düşünce, oyunlar açısından bakıldığında beraberinde ilginç bir soru getirir. Çünkü benzer şekilde oyuncunun oyun kontrollerini (ki bunlar sinematik bazı üslup öğeleri kadar arayüz ve tuş kombinasyonlarını da kapsar) “delip geçmediği” ve onda gerçekte yer edenin anlatı olup olmadığı sorusu sorulabilir. Oyun araştırmalarında tam tersi bir inanış yaygın olarak savunulmaktadır: Oyuncu anlatıyı “delip geçer” ve onda yer eden oyunun biçimsel yapısıdır (oyun mekanizmaları ve sistemleri). Oynama hazzının “yüzeydeki” anlatıdan değil, oyunun “derinindeki” biçimsel yapıdan ileri geldiğine vurgu yapılır. Oyuncu için esas olan anlatıyı kavramak değil, üzerine anlatının “giydirilmiş” olduğu mekanizmalar ve sistemlerin işleyişini ve aralarındaki ilişkiyi kavramaktır (örnek için bkz. Juul, 2005 ve Koster, 2004).

Bu noktada iki soru sorulabilir: İlk, oyun mekânizmasını ve sistemlerini, yani oyunun biçimsel yapısını, daha soyut düzlemde anlatılardakine benzer bir mantıksal-estetik yapı olarak görebilir miyiz? Diğer bir deyişle, format şemalarında değindiğimiz öykü kanonları ile oyunların biçimsel yapılarında öne çıkan “tasarım kanonu” özünde benzerlik mı taşır? Oyunların ne olduğunu açıklamaya çalışan birçok araştırmacı (örneğin Lazzaro, 2004) oyunların kanonik özelliklerini saptarken öykülere ilişkin kanonun kavramlarını kullanmıştır, her ne kadar oyunların anlatı olamayacaklarını, anlatıların oyunların en fazla “süs” ögesi olabileceğini söylemişlerse de. Diğer bir deyişle, oyunların biçimsel yapısının oluşturulmasında hedeflenen şey, çoğu kez öykü kanonu benzeri bir yapıyı üreten bir simülasyonun ortaya çıkarılabilmesi değil midir? Bu durumda oyunların biçimsel yapısı

⁵⁵ Chatman, anlatıların içeriğinin ifadeden bağımsız olduğunu ve tam da bu sayede birden farklı ifade aracı ile dillendirilebileceklerini söylerken tam da bunu kast ediyor.

denen şey ile öykülere ilişkin beklentilerimizi şekillendiren kanonu ne ölçüde birbirinden ayırabiliriz? Belki de oyunun formal yapısını kanonik öykü düzenini üretmenin bir aracı olarak ele almak gerekmektedir.

İkinci olarak da şu sorulabilir: Eğer anlatısal bakımdan anlamlı olan eylemleri gerçekleştirmek üzere kontrolleri öğrenme gereksinimi doğuyorsa, oyun araştırmaları çevrelerindeki birçok kişi tarafından oynanış (ya da gameplay) olarak adlandırılıp, anlatının önüne geçirilen olgu, anlatısallıktan ne ölçüde ayrılabilir? Anlatıdan ayrı bir şeymiş gibi düşünülen oynanış, tam da anlamlı bir eylemi gerçekleştirme olması nedeniyle özünde anlatısal değil midir? Oyunun anlatısal bir nitelik arz eden eylem bütünlüğü olmaksızın, kontrolleri öğrenmek ne ölçüde anlamlıdır? Burada oyuncunun kendi eylemleri üzerinde odaklaşması ve kontrolleri kullanmayı öğrenmekten belli bir haz duyması, oyun anlatılarının katedilmesine farklı bir boyut getirse de, bunu anlatının “delip geçildiğine” dair bir işaret olarak nitelemek yanlış görünmektedir.

Bu noktada belki de vurgu yapılması gereken şey, Bordwell’de olduğu gibi biçimin anlatı lehine, ya da oyun araştırmalarında olduğu gibi, anlatının oynanış lehine geri çekilmesi düşüncesine karşı belli bir mesafenin korunmasıdır. Analitik olarak bunları birbirinden ayırmak gerekse de, bir oyun ya da bir film deneyimlenirken bunların ilişkisinin çok daha sıkı ve ayrılmaz olduğunu kabul etmek gerekir. Aynı öykünün farklı biçimle aktarılması öykünün mantıksal yapısını özünde değiştirmese de, deneyimin niteliğini son kertede değiştirmektedir. Aynısını oyunlar için de söylemek mümkündür. Aynı uzay savaşı oyunu, farklı görsel-işitsel biçimde ya da farklı bir tuş kombinasyonu olarak oyuncunun önünde geldiğinde, temelde aynı anlatısal ya da biçimsel yapıyı izlese bile, farklı bir deneyime tekabül etmektedir. Ayrıca anlatının kavranmasının oyuncunun kendi işlevini anlamasında payı her ne kadar büyükse de, biçimsel öğelerin yanlış kullanımı, oyuncu için anlatıyı ve kendi işlevini kavrama sürecini sekteye uğratar. Geri-beslemenin yetersiz kaldığı bir görsel-işitsel kodlama biçimi ya da

fiziksel açıdan gerçekleştirilmesi zor ve karmaşık olan kontroller ise, “delip geçmeyi” ve anlatı üzerindeki bilişsel yoğunlaşmayı kuşkusuz olanaksız hale getirecektir. Burada bir katmanın diğeri lehine geri çekildiği bir katmanlar hiyerarşisi görmek yerine, her bir katmanın işleyebilmesi açısından diğerrinin de doğru işlemesi gerektiği, dolayısıyla koşut olarak varolan işlevler ağlarının karşılıklı bir dayanışma ilişkisinden söz etmek gerekir.

3. Şize ve Aktörlük Yanılsaması

Kör Alan ve Dekadrajlar (2006) isimli kitabında Pascal Bonitzer, sinemada 'mışgibiliği' (*verisimilitude*) incelerken kendisine çıkış noktası olarak oyunları alır. Bunu yaparken, Roald Dahl'ın “Oyun” isimli bir öyküsünde, oyundaki olayları oyundaki bir ateşte can verecek kadar ciddiye alan bir çocuğun durumunu şöyle yorumlamaktadır:

Çocukların oyunları ciddiye aldıkları sıkça söylenir. Dahl'ın öyküsü bu ciddiyeti ciddiye alır. Oyundaki olaylar onun üzerinde gerçek bir etkiye sahiptir. Sadece-bir-oyunun tamamlayıcı ögesi olan mışgibilik böylece, çocuk oynama esnasındaki ciddiyetini arttırdıkça, gerçeğe dönüşür. Sonunda da oyunun ciddiyetini sağlamak için gerekli olan mışgibilik çocuğun gerçek sonunu hazırlar. (Bonitzer, 2006: 11-12).

Bonitzer'e gore kurmaca filmde de mışgibiliği sağlayan şey, oyunlardakine benzer bu ciddiye almadır. Bazin'i alıntılıyıp, onun “ olayların gerçekte var olmadıklarını bildiğimiz halde onların gerçek olduklarına *isteyerek* inanırız” biçimindeki sözlerini hatırlatır. Bonitzer'e gore bu şizedir; söyleme, yani kurmaca olana gerçeklik payesi vermek için gerçeklik düzlemindeki bir çatlağı ya da yarılmayı inkar etme durumudur (2006: 12).⁵⁶

⁵⁶ Ryan, bu türden bir burada-oluş'u (presence), enformasyondan inşa edilmiş olanın hakikat olarak deneyimlenmesi olarak tanımlamaktadır. (Ryan'dan aktaran McMahan, 2003: 72)

Sinemadan şize örnekleri veren Bonitzer, izleyicilerin çerçeve dışını (off-space) nasıl sinematik uzamın parçası olarak saydığını, bir öykü kişisi çerçeve dışına yürüyüp görüş alanından çıktığında ona nasıl ontolojik bir devamlılık/bütünlük atfettiğine dikkat çeker. İzleyici bütün bunları yaparken en önemli nokta da onun aslında film üretim ortamını, yani stüdyoyu, film setini inkar etmesidir. Bu tür işlemleri dikiş (suture) olarak adlandırır; mışgibiliği ayakta tutmak için gerekli olan ve tutarlılıktaki yırtıkların sistematik bir inkarı olarak (2006: 77).

Bizim için burada Bonitzer'in çıkış noktası olan oyunlara geri dönmek kaçınılmazdır. Şize sadece sinemada değil, ama oyunlarda da bu kadar önemliyse, o zaman kendimize şu soruyu sormalıyız: Oyun söyleminin etkisiyle konfigüre edilmiş bir konumda bulunup bu konumda dolaysız bir deneyim yaşıyormuş hissi ile oynayan oyuncu açısından şize ne gibi bir rol oynuyor?

Oyunlarda şize'nin her şeyden önce genel bir geçerliliği olduğunu söylememiz gerekir, zira oyuncu en başta oyunun kurmaca evrenini ve o evren içinde kendi konumunu gerçek olarak kabul eder.⁵⁷ Dahl'ın yukarıdaki öyküsü ve Bonitzer'in bununla ilgili yorumunun en genel anlamdaki bu şize hakkında olduğunu söyleyebiliriz. Öte yandan bu “genelgeçer şize”, beraberinde daha küçük çaplı bazı sistematik inkarları da beraberinde getirir ki, oyunun mışgibilik hissiyle oynanabilmesi tam da bunlar sayesinde. Örneğin oyuncular, kendileriyle oyun içindeki temsilleri arasında ontolojik denebilecek bir devamlılık görecektir ve oyunun onlardan talep edip de gerçek kişi olarak onların parçası olmayan uydurumları kendi “doğaları” gibi kabul edeceklerdir: Sözgelimi futbol oyunu onlardan ellerinin olmadığını varsaymalarını isteyecek ya da sahada aldıkları konuma göre ofsayt diye bir özellik

⁵⁷ Ollie Leino (2007), bu konudaki istekliliğin, Bernard Suits'in “oyuncul tutum” (lusory attitude) kavramına benzerlik taşıdığını öne sürer. Oyuncul tutum, oyunun kurallarına tam da oyunu olanaklı kıldığı için uyma eğilimidir. Ne var ki schize, bundan daha derin bir dalışı ifade ediyor görünmektedir ve oyunun gerçek olmadığını unutmaya ilişkin bir gönüllülüğten ziyade, bilinçdışı olarak gerçekleşen bir durumu anlatmaktadır.

sergilediklerini kabul ettirecektir. Taşıyıcısı haline geldikleri tüm bu garip özelliklere rağmen oyuncular, yine de kendilerini her zaman oldukları kişi gibi görmeyi sürdürecektir, aldıkları konum ile kendilikleri arasında bir dolaylılık görecektir.

Video oyunlarında ise, oyuncular her şeyden önce oyun dünyası ile ilişkilerinin dolaylı bir ilişki olduğunu inkar etmeye meyilli görünürler. Örneğin video oyunlarında oyuncular oyun pedi, klavye, fare vs gibi kontrol donanımı kullanırlar, yine de bu dolaylılık genel anlamda bir dolaylılık ya da doğrudan müdahale etme yanılması lehine geriye çekiliyor görünür. Nasıl özne dilde kendisi hakkında konuşurken ya da düşünürken gösteren aradan çekiliyormuşçasına bir duygu deneyimleniyorsa, oyuncu da video oyunu oynarken oyun kontrolleri aradan çekiliyormuş hissini deneyimler, bu da oyuncuda eylemleri ile onların görsel-işitsel temsilleri arasında bir doğrudanlık varmış yanılması doğurur. Bu doğrudanlık yanılması, oyuncuda bir diğer yanılmaya daha yol açar: Oyunda aktör olarak kendi eylemlerinin hakimi olduğu, yani aktörlük yanılması: “*Bu benim; şimdi, burada, bir yaratığa kılıç savuruyorum*”. Bu güçlü buradalık hissi, aktörlük yanılmasının özünü oluşturur.⁵⁸

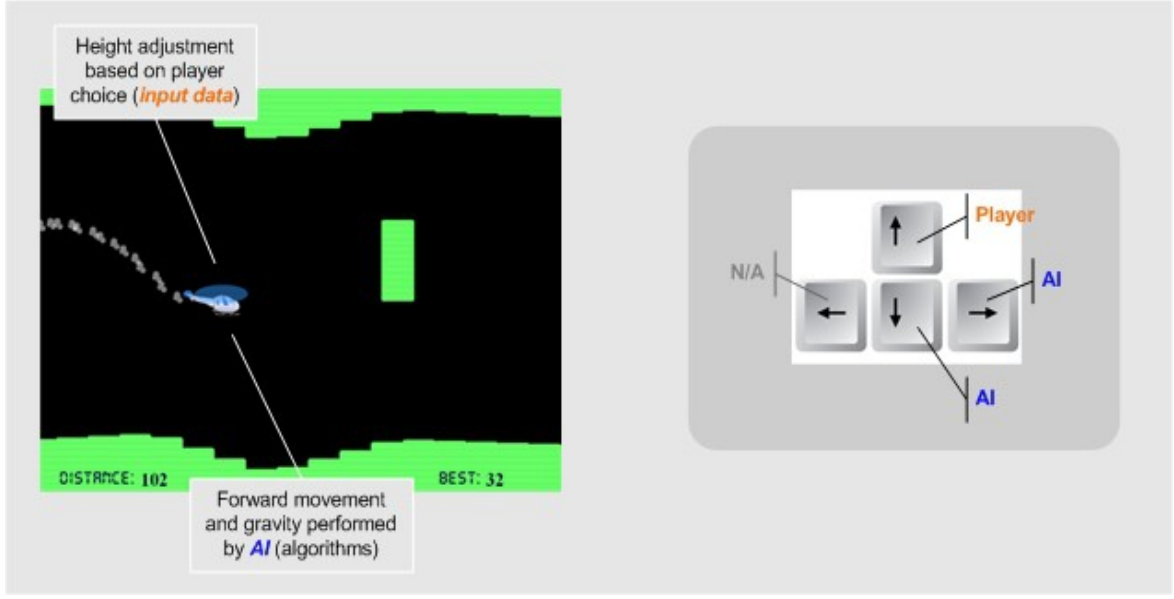
Aktörlük yanılması ve şize arasındaki ilişkiyi bazı oyun örnekleri üzerinde somutlaştırmak yerinde olacaktır. Burada sadece side-scroller türü ile ilgili bir kaç oyuna kısa bir bakış atmakla yetinilecek. Bu türün en önemli özelliklerinden bir tanesi, avatarları ya da başka türden oyun-içi temsilleri kısmen oyun tarafından yönetildiği ya da otomatize edildiği halde, oyuncuların bunu sistematik olarak inkar edip oyunu tam bir aktör olma hissi içinde oynamalarıdır. Şize ve aktörlük yanılması elbette bu türle sınırlandırılmaz, yine de burada kısaca değinilecek oyunlar mışgibilğin ve aktörlük yanılmasının sağlanmasında rolü olan sistematik inkarlar hakkında iyi bir fikir verebilirler.

⁵⁸ Kartezyen beden-zihin ikiliğine sadık kalmayı tercih eden Filiciak'a (2003: 92) göre burada olan şey, “bedenin nesnelleştiren rolünü yitirmesidir”.

İlk önce benzer oynanışa sahip iki oyun olan *The Helicopter Game* (<http://helicoptergame.net>) ve *Canabalt* (Necessary Games, 2009) oyunlarına göz atalım. *The Helicopter Game*'de oyuncunun karşılaştığı meydan okuma, oyuncunun bir helikopteri olabildiğince uzun süre uçurmasıdır. Bu kolay değildir, zira uçuş bir mağara içinde gerçekleşmekte ve yolda engeller bulunmaktadır. Mağara tavanı ve zemini ile bu engellere dokunulduğunda oyun sonra erer ve oyuncunun alabildiği mesafe yeterince iyiye, oyuncu adını en iyi skorlar listesine yazabilir.

Oynanış esnasında oyuncu kendini helikoptere hakim olarak düşünür, ne var ki size çoktan devreye girmiştir bile. Çünkü helikopterin bazı hareketleri yapay zekanın denetimindedir: Oyuncu sadece helikopterin hangi yükseklikte uçacağı konusunda söz sahibidir, buna karşın helikopterin uçuş yönü ve hızı yapay zeka tarafından idare edilir. Helikopter sabit bir hızda ekranın sağına doğru ilerlemektedir. Oyunda helikopterin kontrolündeki bölünmeden kaynaklanan gerilim, oyun fiziğinde yerçekiminin kullanılması ile daha da yükseltilmektedir. Böylece oyuncu hem sabit hızla engellere doğru ilerleyen hem de yerçekimi etkisiyle sürekli yere çakılma tehlikesi geçiren bir helikopteri mağaranın içinde olabildiğinde uzun süre uçurtmaya çabalar.

İlginç olan nokta, bu oyun tasarımını işler kılan şeyin tam da oyuncunun sistematik olarak inkar ettiği kontrollerdeki bu bölünmenin olmasıdır. Bu bölünme, her şeyden önce çatışma kuran ve zorunluluk ilkesini devreye sokan durumu üretir. Oyuncu eylemek zorundadır, bölünmeyi düşünecek zamanı yoktur, onu hemen rasyonelleştirir ve oyuncuya sorsanız helikopteri kontrol eden kişi olduğunu söyleyecektir. Gerçekte ise durum daha farklıdır: Bu helikopteri kullanmak bir bakıma içine cin girmiş bir bedeni denetlemeye çalışmak gibidir, çünkü kontrolümüzdeki bedenin bazı uzuv ya da organları bizi dinlememekte ve bildiklerini okumaktadırlar. Kontrol etmek üzere bize kalan uzuv ve organları en iyi şekilde kullanmazsak, denetimleri elimizden çıkmış olan uzuv ve organlar bizleri kesin bir ölüme sürükleyecektir.

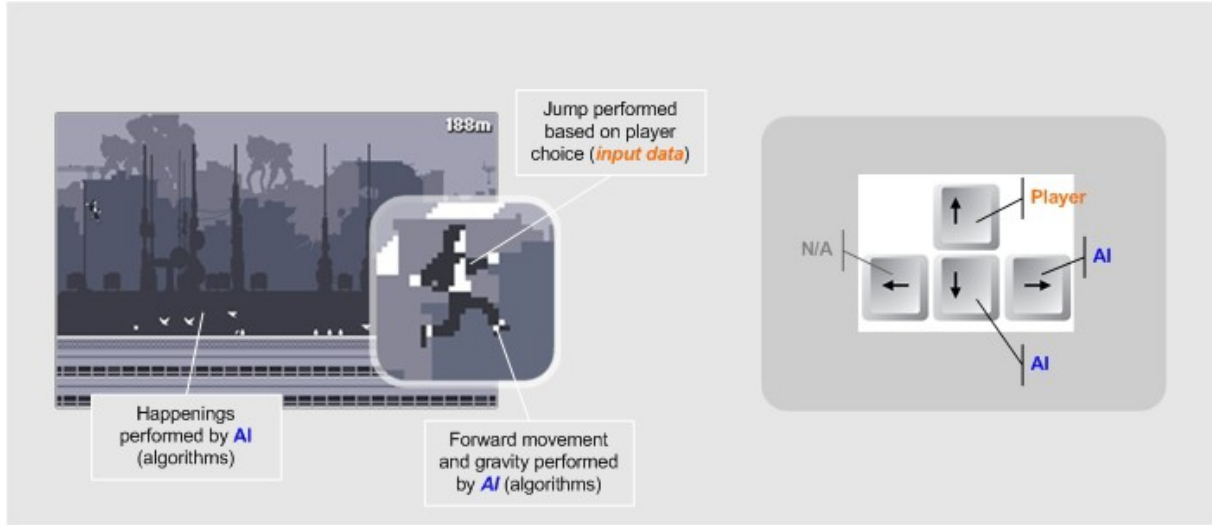


Çizelge 34. *The Helicopter Game*.

Ancak oyuncu bu apaçık mücadeleye karşın helikopteri *bütünüyle* kontrol ettiği inancındadır ve yapay zekanın kontrole ortak oluşu sistematik olarak inkar edilir. Diğer bir deyişle, oyuncu, kendi idaresi ile yapay-zeka idaresi arasında bir çatışma duyumsamaz, bu gerginliği *ortamla* bir çatışma olarak görme eğilimindedir. Böylece de yapay zeka denetiminden gelen etkiyi doğasallaştırır ve onu oyun evrenindeki kendi kurmaca varlığının bir parçası olarak deneyimler.

Canabalt isimli oyun bir çok açıdan *The Helicopter Game*'e benzer: Bu oyundaki amaç da, en uzun mesafeyi katedebilmektir. Ayrıca bu oyunu da kazanmak gibi bir seçenek yoktur, sadece daha iyi kaybetmek mümkündür. Son olarak bu oyunda da yine yer çekimi ile yapay zekanın ortak denetimi sözkonusudur. Bu açıdan farklı gibi görünen ama özünde gene de benzer olan unsur burada oyuncunun kontrolündeki öğeyi belli bir yükseklikte tutmak yerine, bu öğeyi belli aralıklarla yinelenen zemin boşlukları üzerinden zıplatmaktır (bkz. Çizelge 35). *Canabalt*'ın gerçek anlamdaki farklılığı ise devreye hareketli engellerin de girmesidir. *The Helicopter Game*'de engeller sabitken, *Canabalt*'da bu engeller en beklenmedik anda

yukarıdan yağıp kontrol edilen ögenin yolunu kapatabilir, ki bu da gene aşılması için zıplamayı gerektiren bir unsurdur.



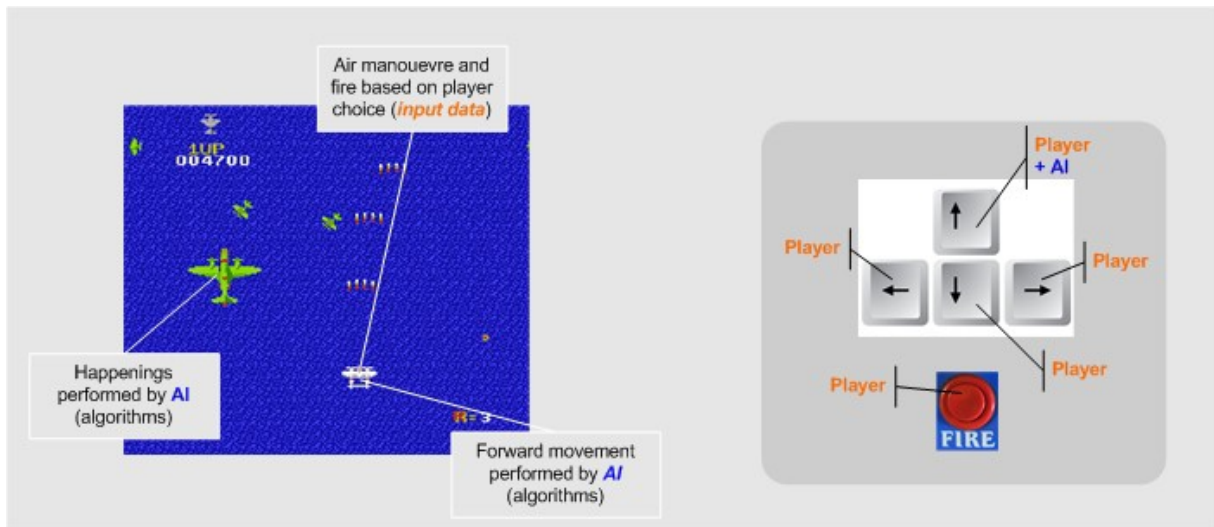
Çizelge 35. *Canabalt*.

Canabalt'ı da oyun olarak işler kılan esas unsur kontrollerdeki bölünmedir: Oyuncunun avatarı kısmen yapay zekanın denetimindedir ve durmamacasına ekranın sağ tarafına doğru koşmaktadır. Bu durum ise oyuncuyu zamanında zıplama ve karşısındaki engelleri aşma sorunu ile karşı karşıya bırakır. Ancak oyuncu bu oyunda da bölünmeden ziyade tam kontrol ve aktörlük duygusu deneyimler ve bölünmeyi doğasallaştırma eğilimindedir: Başarısızlıktan sorumlu görünen şey yapay zekanın kontrollerin yarısını zapt etmiş olması değil, kurmaca evrenin düşmanca ortamıdır. Kısacası oyuncu avatarı ile bir bütünlük içinde olduğu inancını sürdürür ve bu inancının aksine ona sorun yaratan yapay zeka denetimini sorunun kaynağı olarak görmez.

Yukarıda bahsedilen iki oyundan daha farklı özellikler sergileyen iki side-scroller ise *1942* (Capcom, 1984) ve *Zaxxon* (Sega, 1982) isimli oyunlar. *1942*'de oyuncu II. Dünya Savaşı'ndaki Pasifik sahnesindeki bazı hava misyonlarını oynar. Bir dizi oyun düzeyini tamamlamak ve düşman uçaklarını savuşturmak üzere bir avcı uçağını kontrol eder. Görünüş

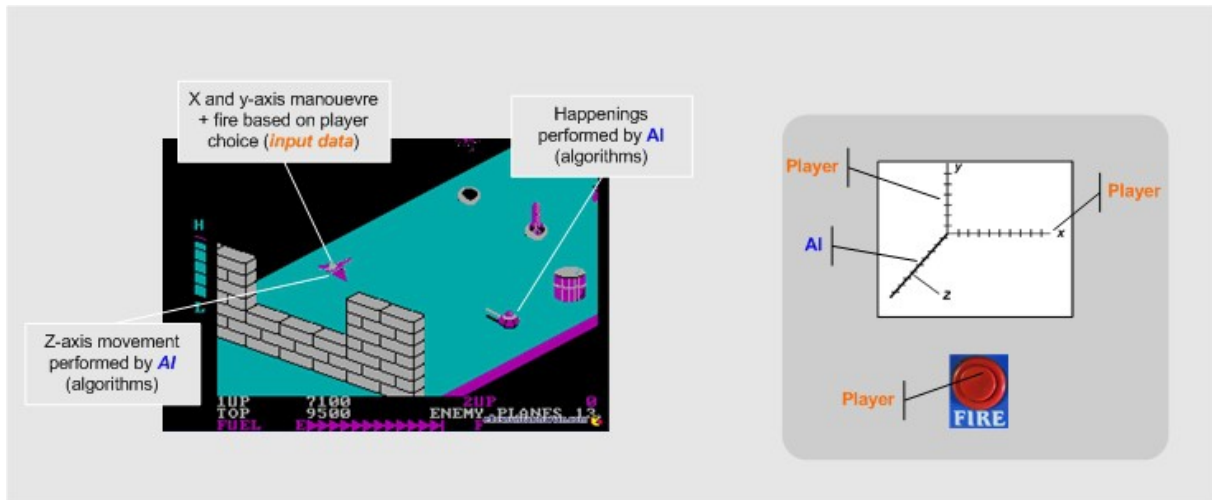
üsttendir ve ekranın yukarısına doğru kesintisiz olarak devam eden bir kaydırma hareketi söz konusudur. Tıpkı daha önce bahsettiğimiz oyunlarda olduğu gibi, oyuncunun denetimine yapay zeka da ortaktır ve uçağı yukarıya doğru durmadan sürüklemektedir. Ancak tasarım oyuncuyu belli açılardan daha özgür bırakmıştır: Yukarıya doğru sürekli olarak sürükleniyor izlenimi veren görüntü alanı içinde oyuncu uçağı istediğı noktaya hareket ettirebilir, sadece genel anlamdaki yukarıya doğru sürüklenmeyi durduramaz. Diğer bir deyişle, yapay zeka y-eksenine sabit bir hız uygular, oyuncu ise sabit hızla ilerleyen bu görüntü çerçevesi içinde istediğı x ve y-ekseni manevralarını uygulayabilir. Bu oyun aynı zamanda oyuncuya düşman uçaklara ateş açma şansı da sunmaktadır.

Uçağın dikey eksen boyunca sabit hızla ilerlemesi aynı zamanda oyunun oyuncuya kurduğı en önemli tuzaktır, çünkü oyuncu sürekli önüne çıkan düşman uçaklarına çarpacak gibi olur ya da havada süzülen bazı ödülleri toplamakta zorluk yaşar. Oyuncunun zamanlamasının çok iyi olması gerekir ve ekrandaki pozisyonunu da iyi hesap etmesi gerekir. Ancak yapay zekanın denetiminden kaynaklanan bu baskıya rağmen oyuncu gene de kendini uçağın tam hakimi olarak görür, bunu bir bölünmeden kaynaklanan bir sorun ya da mücadele gibi görmez.



Çizelge 36. 1942.

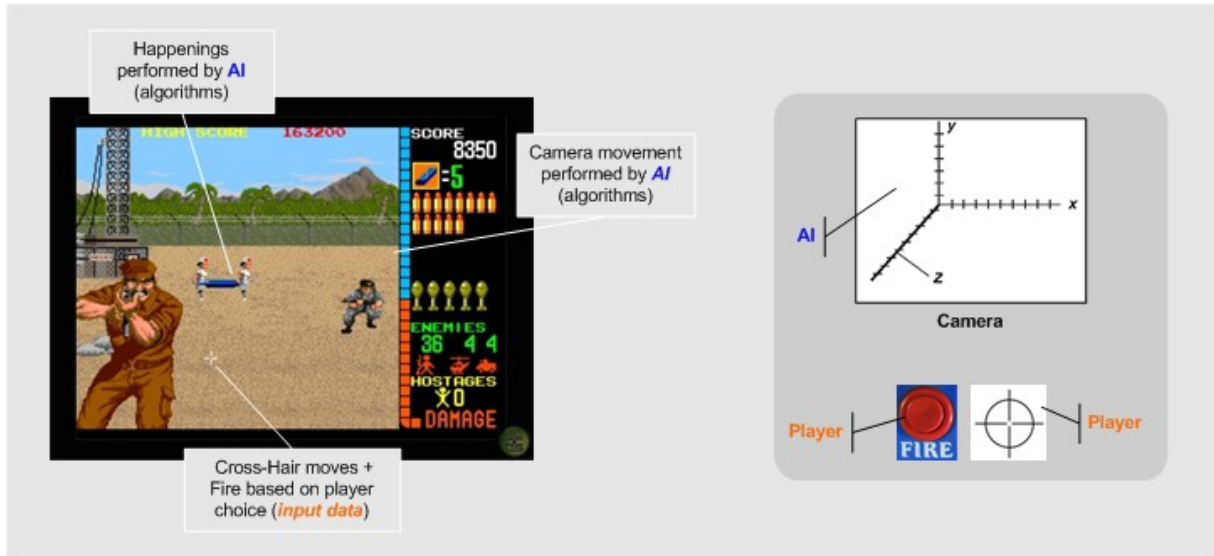
Benzer biçimde *Zaxxon*'da uçan bir aracın kontrol edildiği bir oyundur. Burada oyuncu bu kez bir uzay gemisini düşmanca bir çevrenin içinden geçirerek oyun düzeylerini temizlemeye çalışır. Önce yer savunması olan uzay istasyonu bölgelerini aşar, sonra uzay boşluğunda düşman uzay gemileri ile çarpışır, sonra da oyuna ismini veren kontrolden çıkmış süperbilgisayar *Zaxxon*'la kapışır. Her düzeyden sonra bu oyun döngüsü yenilenir. Ancak *Zaxxon*, 1942'den önemli bir noktada ayrılır: İzometrik bakış açısı sayesinde oyuna bir z-ekseni de eklenmiştir. Böylece oyunda x, y ve z-eksenleri vardır. Ne var ki oyuncu sadece x ve y eksenleri üzerinde hareket edebilir, diğer bir deyişle yüksekliğini ve sağa sola yönelişini belirleyebilir, ancak ileriye doğru hareket gene yapay zekanın denetimindedir ve belli bir hızda sabitlenmiştir. Yapay zekanın denetime ortak olmasına ve oyuncuyu aslında bir felaketten diğerine “sürüklemesine” karşın, oyuncu kendini gene de uzay gemisinin tam kontrolünde birisi olarak görmeyi sürdürür.



Çizelge 37. *Zaxxon*.

Operation Thunderbolt (Taito, 1988) ise, şize açısından hepsinden daha ilginç bazı özellikler sergiler. Bu oyunda oyuncu dünyayı bir özel hareket askerinin gözlerinden görür. Amaç, düzinelerce düşmanla dolu olan savaş alanlarından sağ sağlım geçerek oyun düzeylerini bir

biri ardına temizlemektir. Oyuncu, düşmana ateş etmek için bir arpacığı ekranda istediği noktaya hareket ettirip sonra da ateş düğmesine basarak düşmanları birer birer vurabilir. Ne var ki, oyunu öznel bir kamera ile, yani kendi gözümüzden görmemize rağmen, bunlar bizi dinlemeyen gözlerdir. Birinci şahıs perspektifi ile gördüğümüz olaylar cereyan ederken, nereye bakacağımıza biz değil, oyunun yapay zekası karar verir. Diğer bir deyişle, bu gerçekten de bağlarından kopmuş, bizi kendinin peşi sıra şiddetli bir kabusun içine sürükleyen bir gözdür. Böylece aslında oyunun “dünyayı kendi gözlerinden görme” çağrısı, bir bakıma boşa çıkarılmış olur: Bunlar bizim gözlerimizdir ama başkasının görmemizi istediği şeylere bakarlar, duruma göre hızla bir noktaya doğru kayar, içeri zoomlar, kısacası biz onu kendimize bağlayacakken, o bizi hareketleriyle kendisine bağlar.



Çizelge 38. *Operation Thunderbolt*.

Bu oyunda kendi bakışımız olan bakışın peşinden sürüklenirken yapabileceğimiz tek şey, arpacığı, yani bir bakıma gözün içindeki gözümüzü hareket ettirmek ve meraklı gözün serbest gezintileri ile burnumuzun dibine getirilen belaları savuşturmak. Oyuncular bir bakıma şizenin gözünün içine bakarlar, üstelik tam da bu şize-göz aracılığıyla, ancak buna karşın gördükleri şey şize değil, oyuncu olarak kendi aktörlükleri ve tam denetimleridir.

Bu örnekler bize oyuncuların tam bir aktörlük yanılsaması içinde oynadıkları birçok oyunda şize'ye ne kadar çok iş düştüğünü, oyunun doğrudanlık deneyiminin sağlanmasında sistematik inkarlarla beslenen doğasallaştırmaların ne kadar önemli olduğunu gösteriyor. Burada belki de en önemli nokta, yani schize'nin en çok "çalıştığı" şey, oyuncunun tam kontrolünde olmayan bir öğeyi tam kontrolü altında görmesi için kendisine karşı işletilen özellikleri görmezden gelmesidir: O uçağı denetlediğine inanır, her ne kadar ileri gitmesi onun denetiminde değilse de; o oyun dünyasını kendi gözünden gördüğüne inanır, o gözün nereye bakacağı konusunda söz kendisine hiç bir zaman düşmese de. Oyuncular belli bir hareket ekseninin tamamen denetimlerinden çıkarılıp zorunluluk dayatmak için onlara karşı kullanıldığı olgusunu tolere ediyor görünmektedirler. Diğer bir deyişle bilinçdışı bir tepki ile oyun kontrolleri konusundaki yırtığı dikmekte ve hem mışgibiliği hem de aktörlük yanılsamasını canlı tutmaktadırlar.

Bu gözlemler, oyuncu ve oyun arasındaki ilişkiyi ele alan yaygın görüşleri, bir kez daha değerlendirme ve eleştirme fırsatı sunar. Oyuncuların oyun içindeki etkinlikleri sıklıkla konfigüratif etkinlikler olarak kavranmıştır (bkz: Eskelinen, 2001). Oyuncunun konfigüre edici rolüne ilişkin düşünce uç noktaya götürüldüğündeyse, oyunlar konusunda kaçınılması gerektiği telkin edilen tek-yönlü iletişim akışı düşüncesinin oyuncu-odaklı versiyonunu üretme riski doğmuş olur, çünkü böyle bakarak etkileşim kavramı, daha çok oyuncunun oyuna ne yaptığı anlamında anlaşılıyor. Belki de bu nedenden ötürü oyunların oyunculara ne yaptığı sorusuna daha az yanıt aranmıştır. Ne var ki; buna ilgi gösterilmemiş olması nedeniyle bir oyunun gerçek bir kişiyi, oyun ile karşılıklı ilişki döngüsüne katılabilecek bir oyun evreni varlığı olarak nasıl konfigüre ettiği, edebildiği sorusu da es geçilmiş olur. Genel anlamda oyuncunun "kuruluş"u ile ilgilenen çalışmalar, oyunların gerçek hayattaki kimliklerin inşasındaki rolü ile ilgilenmiş, ancak gerçek bir insanın oyuncu olarak bir oyuna katılması için gereken "kimlik inşası" sürecine ilgisiz kalmıştır. İkinci dilin çift anlamlı göstereninin

oyuncuyu “uydurumu” ile kavrayışı, tam da aktörlük yanılsamasını olanaklı kılan “kimlik inşası” sürecini anlayıp açıklamamıza yardımcı olabilir ve bize hem bir oyuncunun nasıl konfigüre edildiğini hem de bir konfigürasyon-olarak-oyuncunun karşı-konfigürasyonunu nasıl yaptığını gösterebilir. Çünkü şize denen şey tam da budur.

Burada şize kavramına biraz daha yakından, özellikle Psikanaliz ile ilişkisi açısından bakmakta fayda var. Aktörlük (agency) konusunun ele alınışında, oyun ve oyuncu ilişkisini yatay bir eksenle, yani “oyuncu”yu oyun oynayan kişinin gerçeklik düzlemine ait gören ve bu nedenle ampirik olarak nitelenebilecek bir anlayış öne çıkmaktadır. Bu anlayış, oyuncuyu, söylem tarafından “oyuncu” olarak kurulması gereken bir *özne* olarak görmekten ziyade, onu oyun üzerine “etki” eden “bilinçli” bir birey olarak koyar, böylece de aktörlük yanılsamasının, bireyin oyun içindeki özne konumunun rastlantısal ve keyfi bir inşa olduğunu ve bu inşa edilmişliğin söylemin işleyişi tarafından gizlenmesinden doğduğunu gözden geçirir. Söz konusu anlayışın, Wittgenstein'in (1953: 1-2) da belirttiği gibi, göndergesel bir dil kavrayışı ve ifadesini davranışçılıkta bulan bir soyut bireycilik düşüncesi üstüne kurulu olduğunu görmekteyiz.

Yapısalcı dilbilim ve psikanalizden yola çıkarak bu göndersel dil anlayışından uzaklaşmak ve böylece de oyun söyleminin oyuncuyu özne olarak kurma sürecini açıklamak zorunlu görünmektedir. Böyle bir açıklama çabasının temeli, oyun göstereninin ikili doğasının ele alındığı bölümde atılmıştı. Barthes'ın mitik söylem analizinden hareketle, oyunların, gerçek insanlar dahil olmak üzere, birinci bir dilden ödünç aldıkları göstergeleri kendi ikinci dilllerinin gösterenlerine dönüştürüp onları kendi gösterilenler düzeni (semantik ağı) ile ilişkilendirdikleri gösterilmişti. Şimdi bu uydurumun başarılı olmasını sağlayan koşullara biraz daha yakından bakılarak, bu yapılırken de önemli ölçüde Jacques Lacan'ın psikanaliz kuramından ve Slavoj Žižek'in bu kuram üstüne yorumlarından yararlanılacaktır.

Daha önce de belirttiğimiz gibi, “oyuncu”, *anlamlı*madır; bir gösterge olarak anlamını, belli bir düzeni paylaştığı diğer göstergelerle olan karşılıklı ilişkisinden almaktadır. Bunu daha iyi kavrayabilmek için, “gerçek” kişinin ötesine uzanıp, onu, birinci bir dilde halihazırda anlam taşıyan (yani bir gösterge olan) ve gösterge olarak oluşturucu unsurlarının ikinci bir dilin müdahaleleri ile dönüştürölüp başka bir düzene aktarılan ve böylece anlatısal varlık niteliğı kazanan bir şey olarak görmek gerekir. Üst-dil ya da performatif bir edim olarak da nitelenebilecek bu ikinci dile yükseltme işlemi, amaçlarına uydurmak üzere “alıntıladığı” varlığı metaforik bir düzleme taşıyarak, anlamını dikey bir eksen boyunca kaydırır ve onu, artık anlam ve kapasitesinin kökten biçimde değıştiğı yeni bir mantıksal düzene dahil eder. Gregory Bateson'un (1983: 315) verdiği “oyuncu ısıruk” örneğini hatırlayacak olursak: “Oyuncu ısıruk, düzenlamsal anlamda hala ısıruktır, ama artık ısıruğın düzenlamıyla işaret edeceği şeye işaret etmez.” (1983: 315).

Böylece daha ilk adımda, üst-dilin performatif bir edim olarak metaforlaştırmacı işlemini göz önünde tutarak, en azından “oyuncu”nun *ne olmadığı*nı söylemek mümkün hale gelir:

- 1 birinci dil düzleminde halihazırda gösterge olma niteliğı taşıyan “gerçek” kişi
- 1 ikinci dilin anlatımının biçimine karşılık gelen ve söylemin gösterenleri olarak tanınıp işleyen (sözlü ya da fiziksel) jestler ile bu jestlerin üretimine temel sağlayan ve bunların “taşıyıcı” işlevini gören anlatımın sözleri
- 1 ikinci dilin içerik düzlemine karşılık gelen ve Chatman'ın (1978: 126) deyişle bu ikinci dilin “nitelikler paradigması”nı oluşturan karşılaştırılabilir ve değıştirilebilir gösterilenler havuzu.

Yukarıdakilerden hiçbirine indirgenemeyecek olan oyuncuyu, bu ayırdıklarımızı seçici biçimde yeniden bir araya getirdiğimizde tanımlama şansı yakalarız: Oyuncu adı verilen ve

söylem tarafından üretilen özne konumu, çeşitli birleşim kurallarına göre birbirine bağlanmış olan son iki kümenin bazı elemanlarının *çağrışımsal toplamı* olarak tanımlanabilir.

Paradoksal biçimde, bir oyunun “ciddiye” alınması ve onun kendi içinde “gerçek” bir şey olarak deneyimlenebilmesi, tam da söylem tarafından böylesine bir çağrışımsal toplam olarak üretilmişliğin bilinçdışında kalmasını gerektiriyor: Oyunculüğün “gerçek” bir deneyim gibi görülmesi, oyuncunun, kendisi dahil olmak üzere, oyundaki herşeyin söylemin bir ürünü ve etkisi olduğunun “bilinmemesini” gerektirmektedir. Bunun bir açıklamasını Slavoj Zizek'in (1992: 32) Lacan yorumunda bulabiliriz: Bir özne libidinal uzam içinde bir konum alacaksa, “orada” bulunuşunun keyfiligi, diğer bir deyişle “orada bulunan” olarak söylem tarafından üretilmişliği bilgisi ona kapalı kalmalıdır. Keyfilik ile iki şeyi kast ediyoruz burada: Bir yandan, özneleştirmeye konu olan kişinin kim olduğunun söylem için önemsiz olduğunu ifade ediyoruz: Söylemin bir ben'e ihtiyacı varsa da, “ben” olarak bana ihtiyacı yoktur, çünkü amacı tam da beni kullanarak benden bir “ben” yapmaktır. Söylem, öncelikle kendi gösterenlerini (jestleri) icra edecek ve bunlara taşıyıcı bir töz sunacak varlıklar olarak gereksinim duyar “insan”a. Oyuncu olarak kendimizi ne kadar özel hissedersen hissedelim, herhangi bir kişi oyunun sembolik düzeninde aldığımız konumu alabilir ve söylem yine de anlam ve “ben”ler üretmeye devam eder. Öte yandan ise keyfilik ile şunu da ifade etmiş oluyoruz: Aktörlük, yani oyuncunun özgün ve kudret sahibi bir kişi olduğuna ilişkin inancı bir yanılsamadır, çünkü aktör olsa olsa kendini öyle sanabilmek üzere üretilmiş olan söylemsel bir konumdur.

Yukarıda da değinildiği gibi, bu yanılsamanın sürmesi, aktör olarak kudretimizin “kendimizde” değil, ama söylemin sembolik düzeni içerisinde aldığımız konumdan ileri geldiği bilgisinin bize kapalı olması gerekir (Zizek, 1992: 29). Bunun yerine, söylem tarafından özne olarak üretilmişliğimizi, kendimizi “ben” olarak, yani bir “hakikat” olarak bulmuş gibi deneyimlemeliyiz, sanki söylemin ürettiği “ben” gerçekten de benden başkası değilmiş gibi. Barthes, mitik söylemin etkisini benzer şekilde açıklar: Mitik söylemin keyfi

olarak kendi hizmetine soktuğu varlıklar “gerçeklikten oldukları haliyle fişkırmış” gibi görünürler gözümüze, sanki her zaman “orada bulundukları” haliyle varolmuşlar gibi. Diğer bir deyişle, söylemin ürünü olan ve dolayısıyla da *tarihsel* nitelikte olan şey, bize “doğa” ya da “hakikat” gibi görünür (Barthes, 1991: 123-124).

Doğasallaşma ile sonuçlanan bu söylemsel etki, Lacan'ın “gerçeğin cevabı” olarak adlandırdığı tayin edici bir an sayesinde mümkündür. Zizek'e (1992: 29) göre, “gerçeğin cevabı”, “gerçeklik yitimi” durumuna düşülmesine tepki olarak fallik jestin yinelenmesidir. Oyunlarda bu gerçeklik yitimine karşılık gelen şey kuşkusuz kendimizi aniden oyunun bize tamamen yabancı ve kurmaca dünyasında bulmamızdır. Bu *fırlatılmışlıktan* doğan mutlak iktidarsızlığı tersine -hakimiyet, kudret, aktörlük- çevirmek için, oyuncu aniden beliren oyun gerçekliği içinde bir şeylere sebebiyet verebileceğini gösteren bir işarete gereksinim duyar. Lacan'ın deyişiyle, varlığının keyfilikliğini bastırarak, özgün ve kudretli bir kişi olduğu inancını yeniden tesis edecek bir “hakikat parçası”na gereksinim duyar (Zizek, 1992: 30). Bu, oyuncuya, “bağlılaşıklık” (Wittgenstein, 1953: 71e) sunar ve adını, manipülasyon ve taleplerine yanıt veren bir nedensellik zincirinin kütüğüne yazdırmasına izin verir, yani ona “nedensellik deneyimi” (Wittgenstein, 1953: 72e) sağlar. Bu anın tipik bir örneği, bir oyunda kontrolleri kullanarak ilk kez bir şeye “neden olduğumuzu” deneyimlediğimiz andır: “*A, gördün mü? Yaptım.*” Brathwaite ve Schreiber'in (2009: 110) işaret ettiği gibi, özünde keyfi olarak gelişen olaylar üzerinde tasarrüfta bulunulduğunun sanılması, çocuklar ve kumar oynayanlar arasında oldukça yaygındır. Çocuklar zar attıklarında istedikleri rakam geldiğinde, rakamın o şekilde gelmesini *sağladıklarına* inanırlar, oysa arzulanan rakamın gelmesi tamamen keyfi ve rastlantısal bir olaydır.

Ne var ki, mesele bu kadarıyla kalmaz: Lacan'a göre *öznelerarası iletişimin temel koşuludur* bu. Gerçeğin cevabı” özünde *başarılı bir yanlış anlamadır* (Zizek, 1992: 30). Bu açıdan bakıldığında, oyun oynamak, öznelerarası iki ağın, iki olumsuzluğun, iletişimin kazara doğduğu

bir karşılaşması olarak da nitelenebilir (Zizek, 1992: 31): Oyunlarda bu karşılaşma, oyun söylemi ile oynayan kişinin işlemleri arasında gerçekleşir. Lacan'ın terimleri ile söylenecek olursa, burada iki asimetrik kutbun eşzamanlı olarak işbaşında olduğu söylenebilir (Zizek, 1992: 32): Oyun oynamak, her iki tarafın da birer yanlış anlamadan yola çıkması sayesinde iletişimin doğduğu iki öznelarası ağın koştur bir anlatımıdır: Katılımcılardan biri (video oyunu), gerçekte katılımcı olduğunun “bilincinde” dahi değildir. Diğer katılımcı (oynayan kişi) ise, olup bitenler hakkında tamamen yanıltılmaktadır. Bir yanda tüm “aptalca otomatizmi”yle gösterenin mekanizmasını ve kodların evrenini meydana getiren bilgisayar ağı; diğer yanda ise, bu ağ kazara bir olay “yarattığında”,⁵⁹ bunu kendi başarılı iletişimin eseri sanan “oynayan kişi” bulunmaktadır. Kişi bir talebini dolaşıma sokmuş ve talebi ağ tarafından karşılanmış görünmektedir. (Zizek, 1992: 31)

Şeylerin anlam taşıması için, bu anlamın “gösterge” olarak okunabilecek olumsal bir gerçeklik parçası tarafından onaylanması gerekir. Keyfi olan işaretin tersine, gösterge, “gerçeğin cevabı”na karşılık gelmektedir: “Gösterge”yi sunan, şeyin kendisidir ve bu gösterge, gerçeği sembolik ağdan ayıran uçurumun bir noktada aşılmış olduğuna ve gerçeğin gösteren'in çağrısına uyduğuna işaret eder (Zizek, 1992: 32).

“Gerçeğin cevabı”, oyuncuyu aktör olarak doğasallaştırır ve kişiyi özne olarak üretir; ne var ki, söylemin bir çırpıda *üretiverdiği*, sanki oracıkta *olduğu gibi* bulunmuş olarak görünür bakan kişiye, sanki üretilen anlam olarak “ben”, göndergesiyle, yani gerçek kişiyle bir ve aynı şeymiş gibi. Bu durumda oyunların (hatta Wittgenstein'in izleyecek olursak, tüm dil oyunlarının) pekala birer özneleştirme alıştırması oldukları söylenebilir.

⁵⁹ Paul Ricoeur (1990), anlamlı edimin bir söylem olarak kavranabileceğini öne sürdüğü yazısında, bir metnin yazarından bağımsızlaşması gibi, bir eylemin de aktöründen bağımsızlaşabildiğini ve kendi sonuçlarını doğrulabildiğini söylemektedir.

Zizek'in (1992: 44-45) belirttiği gibi, söylem tarafından üretilmiş olanın “gerçek”mişçesine deneyimlenmesine neden olan bu başarılı yanlış anlama, ancak bir tür “bilmezlik” (non-knowlegde) koşulu altında işleyebilir. Bu açıdan bakıldığında, “oyuncu” olmanın pozitif ontolojik koşulu “bu sadece bir oyun”un bastırılmasında aranabilir. Oyuncular dile getirilmemesi gerekeni (“bu sadece bir oyun”) dile getirirlerse, “gereğinden çok şey” bilmiş olacaklar ve bu da söylemin dağılmasına ve söylemin ürettiği konumlarını kaybetmelerine mal olacaktır. Dile getirilmemesi gereken anahtar gösterge olan “bu sadece bir oyun”, tam da uydurumun kendisidir. Bu anahtar göstergenin bir biçimde su yüzeyine çıkmasıyla birlikte sembolik düzen çöker ve birinci dilden ödünç alınarak ikinci dilin düzenine dahil edilerek özneleşen gerçek kişi, birinci dil'deki “düzanlamı”na geri yollanmış olur.

Bilmezlik konusunu, fetişist tersine çevirme açısından da ele almak mümkündür. Burada da gene Zizek'in (1992: 33-4) Lacan yorumlarına başvurulabilir: Buna göre oyun, öznelarası bir ilişki kuran performatif bir edimden doğmaktadır. Ne var ki, oyun durumunun bu performatif edimin etkisi olduğunu anlarsak, bu edimin ürettiği büyü (ve bu sayede oyuncuyu saran ve onun kendini özel hissetmesine neden olan karizma) dağılır. Herkes herkese oyuncu gibi davrandığı sürece herkes oyuncudur; aksine bir davranış büyüü ve oyuncuların karizmasını dağıtacaktır. Diğer bir deyişle, oyuncu olarak bir karizma ile sarılı olmak sembolik ritüel olarak oyunun performatif etkisidir ve kendini idame ettirmesi düşünsel olarak sürdürülmesine bağlıdır. Burada da gene bir bilmezlik sözkonusudur Zizek'e göre, performatif edimin karizma üreten etkisi, tam da bu etkinin performatif edimden kaynaklandığının “bilinmezliği” sayesinde işlemektedir. Oyuncu, oyuncu olarak karizmasını, doğrudan kendi bireysel varlığının bir niteliği olarak -Wittgenstein'in (1953: 44e) deyimiyle, “kristallerin en saf olanı” olarak- deneyimlemeli. Varlığını performatif edime borçlu olduğunu bilen birisi bu konumu sürdüremez.

Zizek'in (1992: 73-4) de ifade ettiđi gibi, konu bu boyutuyla taklidi, mış gibiliđi, ya da “sözleşmeye sadakat”ı aşar. Lacan için “mış gibi” daha fazlası demektir ve tüm öznelarası ilişkilerin anahtarı konumundadır: “Dışarıdan içeriye doğru hareket” olarak nitelediđi şey maske taşımaktan daha fazlasıdır; sembolik düzenin ta kendisidir. Mış gibi'ye ancak gerçek gibi muamele yaparsak sembolik düzen de bunun karşılığında bizi kendi düzeni içine “gerçekten” konumlandırabilir. Diğer bir deyişle, “oynanan” her zaman “gerçek”tir. Marx Kardeşlerin bir sözünü oyunlara uyarlayacak olursak: “Bu bir oyuna benziyor ve bir oyun gibi davranıyor. Ama bu sizi yanıltmasın: Bu GERÇEKTEN de bir oyun.”

Peki kişiler onları oyuncuya dönüştüren anlam ağına nasıl yakalanırlar? Yukarıda da değinildiđi gibi, oyunlar, kişilere “oldukları” kişiler olarak gereksinim duymazlar. Daha ziyade kendi amaçlarına uydurdukları bu kişilerin özelliklerinden bazılarını eksiltir ya da değiştirir, bazılarını ise oldukları gibi devralırlar. Kişinin bedenini öncelikle kendi gösteren kümelerini üretmeye yarayan töz ve biçimler olarak kullanırlar. Oyunların amacı, bedenimizi kullanarak ürettikleri gösteren kümelerini, varlık nedenlerini oluşturan ve tanımlayan diğer kümeleri olan gösterilenler kümeleri ile bağlantılı hale getirmektir. Bu bağlantılı ilişkilerine uygun şekilde halihazırda var olan kişi niteliklerine bu nedenle (fakat hala uydurumun bir parçası olarak) müdahale etmezler, çünkü arzulanan nitelikler “doğal” olarak zaten mevcuttur.⁶⁰

Oyuncunun bu süreçte özneleşmesini daha iyi kavramak için gene Lacan'a başvurmak mümkündür, çünkü onun kuramı bir sembolik düzenin bedeni nasıl yeniden örgütlediđi konusunda önemli ipuçları sunmaktadır. Zizek'in (1992: 21) de dikkat çektiđi gibi, Lacan'ın kuramında itki ile talep arasında yapılan ayırım son derece önemlidir. Bu ayırım ile vurgulanan nokta, sembolik düzenin anlamlandırma yoluyla bedeni (erojen) bölgelere ayırmasıdır. Beden

⁶⁰ Pablo Picasso'nun da bir keresinde söylediđi gibi, “iyi sanatçılar taklit eder, büyük sanatçılar çalar”. Müdahale etmemek, bir müdahaledir.

parçaları anlamlarını biyolojik ya da anatomik konumlarından değil, anlam ağına yakalanış şeklinden, bu yakalanış şeklinin kurduğu karşılıklı ilişkilerden alırlar. Böylece itkiler, anlam ağının dolayımından geçmiş olur ve bu itkilerle bağlantılı beden bölgelerinin kütüğüne de bir dizi farklı jest, töz, değer ve yerdeğiştirilebilirlikler⁶¹ yazılmış olur. İtkilerin tatmini ancak semantik ağın dolayımı ile sağlanabildiğinden Lacan dolayımlanmış bu itkilere talep adını verir ve talebi de “T” ile simgeler. Talebi bir oyun tanımına dahil eden ilk kişi muhtemelen Bernard Suits'di. Ona göre oyun oynamak, “kuralların, bir itkiyi tatmin etmenin en kestirme yolunu daha karmaşık bir yol lehine yasakladığı” (1978: 34) bir etkinliktir ki bu tanımlama tam da talebin deneyimlenmesini tarif eder.

Bu durumda arayüzlere de talep çerçevesinde bakmak anlamlı görünmektedir. Mary Flanagan'ın (2006: 312) “arayüzler bir kendilik topolojisini betimleyen soyutlamalardır” düşüncesini izleyerek, onları, etkileşimde bulunur bulunmaz yakalandığımız ve bedenimizi bölgelere ayıran semantik ağlar olarak düşünebiliriz. Bununla birlikte, oyuncuyu “yapan”ın tam olarak arayüzler olmadığını da dikkate almak gerekir zira arayüzlerin kendilerini de bir “kurum”un çeşitli bölgelere ayırdığı bir beden gibi görmek gerekir.

Peki bu bölgeleri yaratan “kurum”u nerede aramak gerekir? Flanagan'ın da dile getirdiği gibi,

Bedeni bölgelere ayıran işaretlemelerin karşılığını kodda, programlamada bulabiliriz. Bedenin nihai haritasını bilgisayar programı sunar zira o sembolik temsilleri ile hem dildir, hem de aynı zamanda dilin, temsili eyleme dönüştürdüğü yerdir. (2006: 315)

Doğru yöne işaret etmekle birlikte, Flanagan'ın arayüzü programla özdeş sayması gene de sorunludur. Zira arayüz kodla özdeş değil, aksine kodun bir ürünüdür, yani sadece bölgelere ayrılmış bir beden değil, ama aynı zamanda bu bölgelerle bedene bürünebilen üretilmiş bir

⁶¹ Örneğin futbolda, ayak ile geçerli bir yerdeğiştirilebilirlik ilişkisi içerisinde olan kafa ile de gol atılabilir, ancak bu niteliğe sahip olmayan eller ile gol atılamaz.

öznedir bir bakıma. Bu nokta üzerinde biraz daha duracak olursak, arayüz ile etkileşimi, aynı “kurum”un (programın) ürettiği farklı semantik ağ yapılarına yakalanarak karşı karşıya gelme fırsatı bulan iki “bedenin” karşılaşması gibi düşünmek gerekir. Program bu “bedenlerin” her ikisini de farklı, ama karşılıklı olarak tanımayı ve anlamlandırmayı olanaklı kılan şekilde bölgelere ayırır.

Karşılıklı olarak tanınabilen ve anlamlandırılabilen tanımlamasından kasıt, bir öznenin daima öteki hakkında belli bir vizyonu da içermesidir. Son kertede, bedenin bölümlenerek yeniden tanımlanması ötekinin bakışını (ya da talebini) de bu bedenlere yazmak demektir. Kendi taleplerini karşılamak üzere birbirleri ile etkileşime giren bu iki beden arasındaki ilişki yalnızca kurumun öne sürdüğü koşullar ve yapılandırıcı müdahaleleri sayesinde olanaklı hale gelir. Özneler taleplerini karşılıklı olarak müzakere ederken, bunu kurumun “tanıdığı” ve “yasal” saydığı bir şekilde yapmak zorundadırlar. Bu nedenle de değiş tokuşların hangi durumlarda “geçerli” ve “meşru” sayılacağı, programdan programa, oyundan oyuna, söylemden söyleme ve dilden dile değişecektir.

“Gerçek” kuralları ve onlardan doğan prosedürler ile birlikte programın oyun söyleminin merkezi kurumunu oluşturduğunu söylemek yanlış olmayacaktır öyleyse. Program, hem arayüzün, hem de oyuncunun özneleşme yoluyla inşasında merkezi bir rol oynamaktadır. Bu bize aynı zamanda *Tetris* gibi eyleyenlerin tam olarak nerede olduğunu saptamanın güç görüldüğü oyunlarda da en nihayet olarak öznelerin izinin nerede bulunabileceğini ve izlerinin nerede sürülebileceğini göstermektedir.

Ayrım III: Video Oyunlarında Dramaturji İlkelerinin Uygulanışı

Bu ayırmda, dramaturj ilke ve kurallarının oyunlara uygulanabilirliđi ele alınacaktır. Ayırımın temel amacı, dramaturji ilke ve kurallarının oyunlar açısından geçerliliđini göstermeye çalışırken, oyunlara has kimi özellikler açısından zorunlu kimi uygulama farklılıklarına da dikkat çekmektir. Burada belli konular ağırlıkta olacaktır: Başta yapı sorunsalı olmak üzere, zorunluluk, sürekli ilerleme, oran ve orantı, ritim ve tempo gibi sorunlar ele alınacak. Bunun devamında, dramatik eylemle ödöl sistemleri ilişkisi çerçevesinde dramatik eylemin kendine yeterliliđi olgusu gösterilmeye çalışılacak. Ayrıca sonu olmayan/kazanılamayan oyunlar sorunu dramaturji ilkeleri açısından ele alınarak, bu tür oyunların dramaturji ilkeleri ile uyum içerisinde oldukları gösterilecek. Son olarak da video oyunlarına has bir konu olan kontrol gereksiniminin uzun çekime dayalı bir estetiđin benimsenmesine yol açtığı gösterilerek, video oyunlarında uzun çekime bağımlı olmaktan kaynaklanan ifadeler düzlemindeki daralmanın ne gibi yöntemlerle aşılabildiđi noktası üzerinde durulacak.

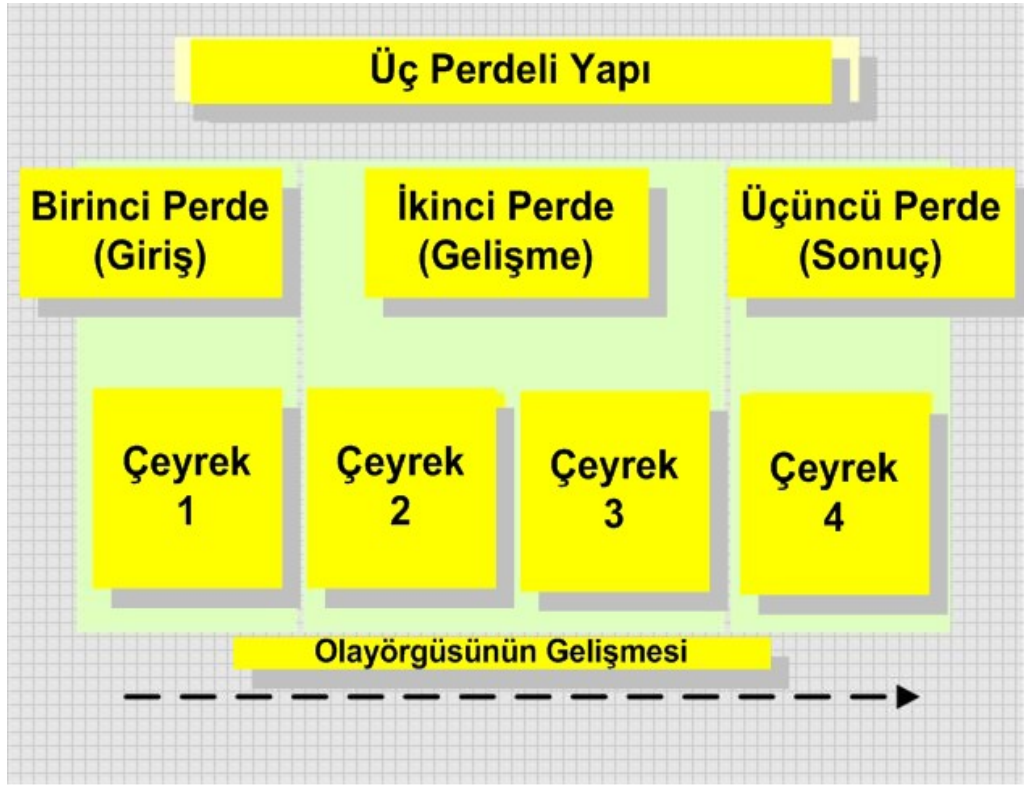
Önceki iki ayırımın amacı, anlatı kuramı ve göstergebilimin oyunları anlamak açısından potansiyelini ve gücünü göstermek iken, bu ayırmadaki amaç da Aristocu drama geleneğinden beslenen dramaturjik yaklaşımların benzer potansiyelini göstermektir.

A. Oyunlarda Dramatik Yapı: Sinema ile bir Karşılaştırma

Sinemada anlatı yapısını oluşturmada sıklıkla ve başarıyla uygulanan bir yöntem, üç perdeli yapı ya da geleneksel anlatı yapısıdır.⁶² Bu yapı; giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden

⁶² Senaryo yazarlığı ve dramaturjide üç perdeli yapıyı işlemiş olan geniş bir yayınlar listesi bulunmaktadır. Bu yapı ile ilgili yazılmış olanlar günümüzde artık genelgeçer bilgiler olarak kabul edilmektedir. Türkçe'de bu konuda yayınlanmış olan kitaplar arasında konuya hakimiyetleri ve özgün sunuş biçimleri ile dikkat çekenler arasında Chion (1987) ve Miller (1993)'in kitapları gösterilebilir. Son dönemde ise bunlara Costello'dan (2010) yapılan çeviri de eklendi. Daha spesifik olarak diyalog konusuna eğilen Korz (2011) ile karakter oluşturmada psikoloji konusuna eğilen İndick'in (2011)'in kitapları da son zamanlarda dilimize kazandırıldı. Dramaturji konusunu ele aldığım bu üçüncü ayırımın yazımında, son 15 yıldır düzenli olarak verdiğim senaryo yazarlığı derslerinde kullandığım diğer kaynakların da katkısı yadsınamaz. Yukarıda bahsettiğim Chion ve Miller'in yanı sıra, bunlar arasında en başta şu senaryo yazarlığı kaynaklarını saymak isterim: Meram ve Akpolat (1963), Nash ve Oakey (1978), Paice (1981), Blacker (1988), Field (1991), Bordwell ve Thompson (1993), Schumann (1994), Campbell (2000), Epstein (2002) ve Wellman (2004). Çok gerekmedikçe ve sözlerini doğrudan alıntılamađıkça, yukarıda saydığım tüm bu yazarlara tek tek gönderme yapmaktan kaçındım.

oluşmaktadır. Dramatik eylem, üç bölümde (ya da perdede) gelişirken, bu üç bölüm genellikle dört çeyreğe bölünerek sunulur. Söz konusu çeyreklerden ilki giriş bölümüne, giriş bölümünü izleyen iki çeyrek gelişme bölümüne ve son çeyrek de sonuç bölümüne ayrılmış durumdadır. Şekil ile ifade etmek gerekirse:



Çizelge 39. Üç Perdeli Yapı

Gelişme bölümündeki çeyreklerden her biri, olayı tırmandıran iki büyük eylem öbeğini konu alır ve bunlar giriş ile sonucu birbirine bağlar. Amacı orantı gözetmek olan bu düzenleme ile dengeli bir gelişim ve sağlam bir nedensellik yapısı oturtulmaya gayret edilir. Hollywood sinemasından bu düzenlemeye ilişkin klasik bir örnek, James Cameron'un yönettiği *Terminator 2: Mahşer Günü* (1991) isimli filmidir. Bu filmde bölümler ve çeyrekler şu şekilde yapılandırılmıştır:

Giriş	<u>Birinci Çeyrek:</u> Yokedic ve koruyucu terminatörlerin aynı anda dünyaya gelmesi ile John'un ve annesinin hayatındaki dengelerin bozulması	Olayörgüsünü kuran düğümün atılması, karakterlerin sunulması, yan-olaylar için hazırlık niteliğindeki bilgi unsurlarının sunulması: <i>Gelecekte iki robot günümüze yolların: Birisi John Connor'u öldürmek, diğeri ise hayatta tutmak için gönderilmiştir. İnsanlığın geleceği için John'un ölmemesi gerek, ancak koruyucu robot onu kat kat üstün olan katil robottan korumayı başaracak mı?</i>
Gelişme	<u>İkinci Çeyrek</u> John'un annesinin akıl hastanesinden kurtarılması	Çatışmanın derinleşmesini sağlayan ilk yan olay: <i>John'un annesi Sarah bir akıl hastanesinde tutulmaktadır. Katil robot onu bulup rehine almadan ve böylece şantaj yapacak duruma gelmeden, John ve koruyucu robot Sarah'ı akıl hastanesinden kaçırmaya karar verirler. Eşzamanlı olarak hastaneye varan iyi ve kötü robotlardan iyi olanı anneyi sağ çıkarmayı başarır, kötü robotla kısa bir kovalamacadan sonra, Sarah'ı güvenli bir ortama götürmeyi başarırlar.</i>
	<u>Üçüncü Çeyrek</u> Skynet robot araştırmaları laboratuvarının yok edilmesi	Çatışmanın derinleşmesini sağlayan ikinci yan olay: <i>John'un annesi Sarah, akıl hastanesinden kurtarılır kurtarılmaz, yarım kalmış bir işi tamamlamak üzere harekete geçer: Araştırmaları ile insanlığın başına yokedic robotlar sorunu açan Skynet araştırma laboratuvarının yok edilmesi. John ve iyi robot da yardım ederler. Laboratuvar havaya uçarken olayı polis telsizinden haber alan kötü robot da oraya gelir ve laboratuardan kaçmayı başaran John, annesi ve iyi robotun peşine takılır.</i>
Sonuç	<u>Dördüncü Çeyrek</u> Tehdit oluşturan robotun yok edilerek dengenin yeniden kurulması	Olayların doruk noktaya doğru tırmanması, zorunlu sahne, çözüm ve sonsöz: <i>Kahramanlarla kötü robot arasındaki kovalamaca bir demir-döküm tesisinin içine kadar devam eder. Burada iyi ve kötüler son kez karşı karşıya gelip kötü robotu alt ederler. İnsanlık kurtarılmış, anne-oğul birbirlerine kavuşmuştur.</i>

Tablo 20. Üç Perdeli Yapıda Çeyreklerin İşlevleri

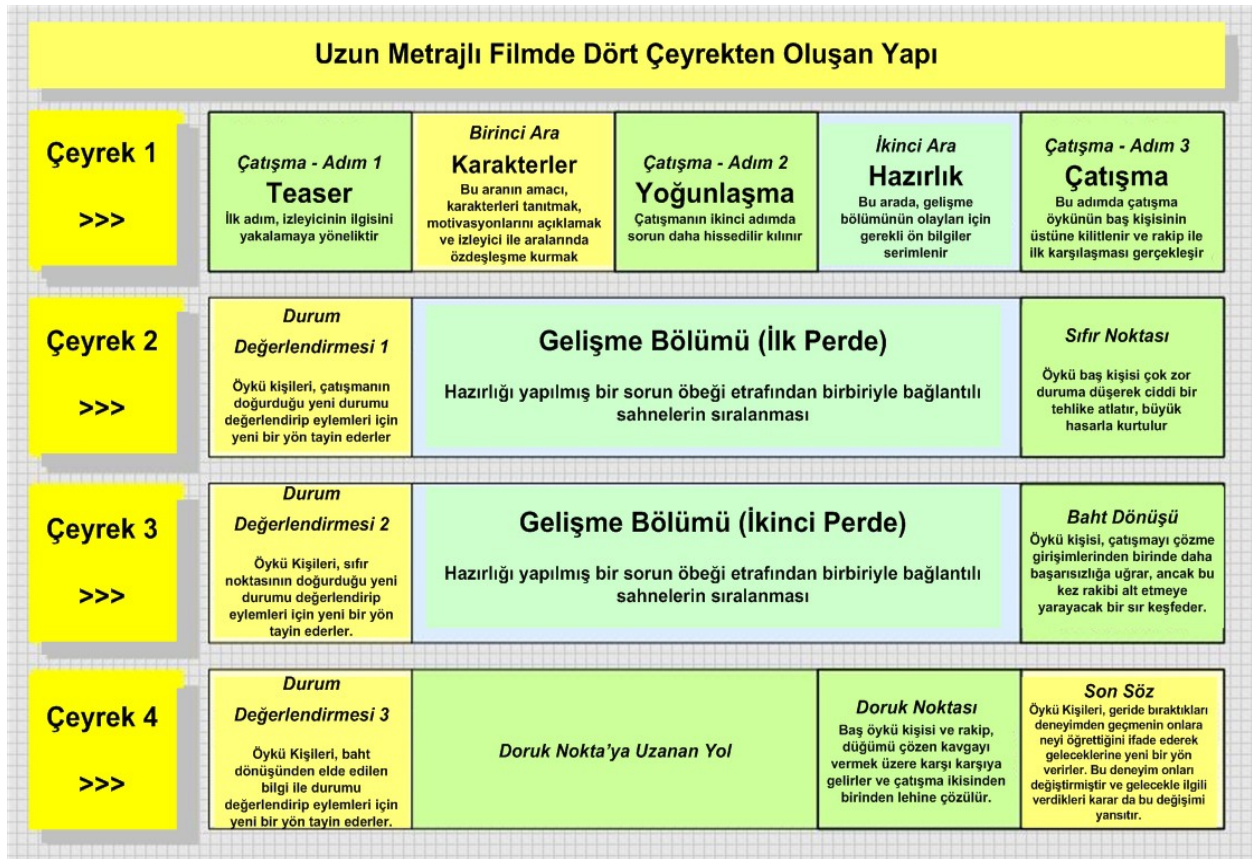
Bu örnekten de anlaşılacağı üzere, her bölüm ve her çeyrek bir dizi işlevi yerine getirir. İlk çeyreğin amaçlarından bir tanesi, izleyicinin ilgisini yakalamaktır ve bunun için de sıkça “teaser” tekniğine başvurulur. Bu çeyreğin ana varlık nedeni ise çatışmayı kahramanların üzerine kilitlemektir. Ayrıca kahramanı ve diğer öykü kişilerini tanıtmak, kahramanla izleyici arasında özdeşleşme sağlamak gibi işlevleri de sayabiliriz.

İkinci bölümdeki her bir çeyrek, çatışmayı derinleştiren ve karmaşıklaştıran birer yan olaya ayrılmış durumdadır. Bu yan olaylar geliştikçe, çatışma aşama aşama doruk noktaya, yani

çözümüne doğru evrilir. Bu açıdan bakıldığında, gelişme bölümü, hikayenin başlangıcını sonuca bağlayan bir köprü görevi görür. Bu gelişim esnasında karakterlerde de önemli değişiklikler meydana gelir.

Son bölüm ise doruk noktaya ve çözümü sağlamaya ayrılmıştır. Önceki çeyreklerde gelişen olaylar, çatışan güçlerden bir tanesinin ortadan kaldırılması ile sonuçlanan son bir karşılaşmaya varır ve böylece çatışma çözülür. Doruk nokta ve çözümünden sonra karakterler değişimlerini tamamlamış olur ve sonsözde çatışma deneyiminden geçmenin kendileri için neyi ifade ettiğini dile getirerek, hayatlarına yeni bir yön verirler.

Ayrıntılı bir çizimle göstermek gerekirse:



Çizelge 40. Dört Çeyrekten Oluşan Yapılanma içinde Sahnelerin Dramatik İşlevleri

Bu yapıda dikkat çekici bir özellik şudur: Olayörgüsündeki önemli bir an ya da dönüm noktasını her zaman için karakterin buna bir tepkisi, dönüşüm geçirdiği bir sahne izler. Burada şöyle bir mantık izlenir:

Beklenmedik Yeni Durum -->

Karakterin Bir Eyleme Karar Vermesi -->

Yeni Olaylar Dizisi (Yan Konu) --> (Döngünün başa dönmesi)

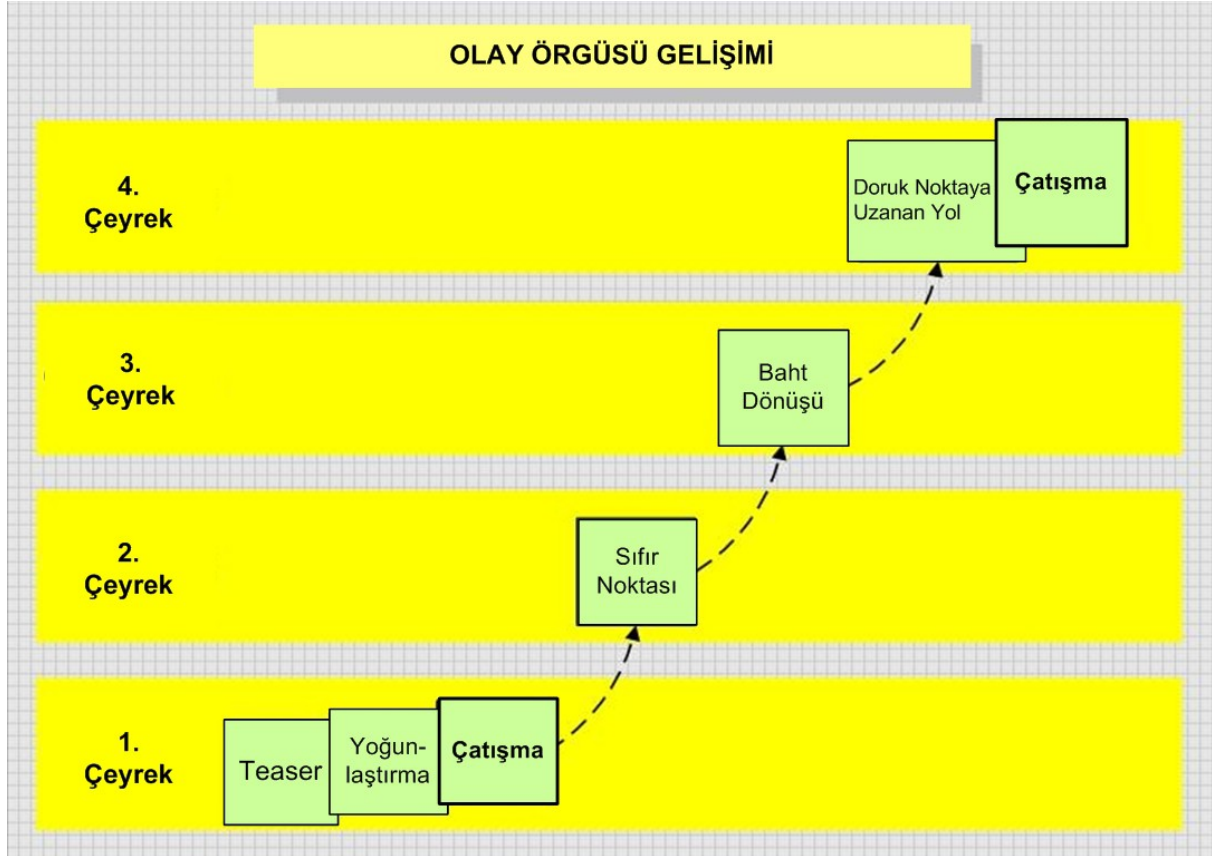
Yukarıda gösterdiğimiz içiçe geçmiş üç dinamik olan olayörgüsü gelişimi, karakter gelişimi ve yan olay gelişimini ayrıntılı olarak ele almakta fayda var, zira bu boyutların kendi içlerinde de belli aşamaları söz konusudur.

Olay Örgüsü

Olay örgüsünü oturtmak, yazara özellikle de ilk çeyrekte çok fazla iş çıkarır. Bu çeyrekte sorunun ortaya atılması, yoğunlaştırılması ve sonra da bu sorunun, kahramanın kesinkes bulaştırıldığı ve çözüme kavuşturmadan rahata eremeyeceği bir çatışmaya dönüştürülmesi gerekir.

İkinci ve üçünü çeyrekler yan olaylar sunarak bu olay örgüsünü geliştirir, ancak burada önemli olan nokta, bu çeyreklerin her birinin sonunda olay örgüsü açısından temel dönüm noktalarına ulaşılmasıdır. İkinci çeyrek genellikle bir “sıfır noktası” ile tamamlanır: Bu kahramanın dibe vurduğu, olayların gelişiminde çaresiz duruma düştüğü andır: Ya yaralanmıştır, ya en önemli silahını kaybetmiştir, ya önemli bir açık vermiştir ya da çevresinin desteğini yitirmiştir. Bunun anlamı, kahramanın çatışmayı çözmeye yönelik ilk girişiminin ağır bir yenilgi ile sonuçlanmasıdır. Üçüncü çeyreğin sonunda ise olay örgüsü bir baht dönüşüne sahne olur: Çatışmayı çözmeye yönelik ikinci hamle de başarısızlıkla sonuçlanmış,

ancak kahraman zaferi sağlama doğrultusunda önemli bir ipucu, bir açık keşfetmiştir. Son çeyrekteki olaylar ise genellikle doruk noktaya uzanan yolu açar. Bunu zorunlu sahne, yani iki rakip arasındaki son karşılaşma izler ve bu karşılaşma bu güçlerden birinin ortadan kalkmasıyla sonuçlanır. Çözüme kavuşan olay örgüsü burada artık tamamlanır. Aşağıdaki şekil, olay örgüsünün gelişiminin çeyrekler boyunca nasıl gerçekleştiğini göstermektedir:



Çizelge 41. Dört Çeyrekten Oluşan Yapılanma içinde Olayörgüleleşmenin Genel Gelişimi

Karakter Gelişimi

Karakter gelişimi, karakterlerin olay örgüsü gelişimi esnasındaki dönüm noktalarında verdikleri tepkiler ile şekillenir. Karakter ve olay örgüsü arasındaki ilişki, birbirini karşılıklı olarak dönüştürme ve ilerletme ilişkisidir. Olay örgüsündeki dönüm noktaları, karakterleri durumu değerlendirmeye ve yeni bir eylem planı yapmaya zorlar; bu planın uygulanmaya geçilmesiyle başlayan yeni olaylar dizisi ise olay örgüsünü ilerletip bir sonraki dönüm

noktasına taşımaktadır. Bu yeni dönüm noktasına gelen karakterler, yeniden bir değerlendirme yaparak, yeni bir eylem planı uygulamaya koyarlar.

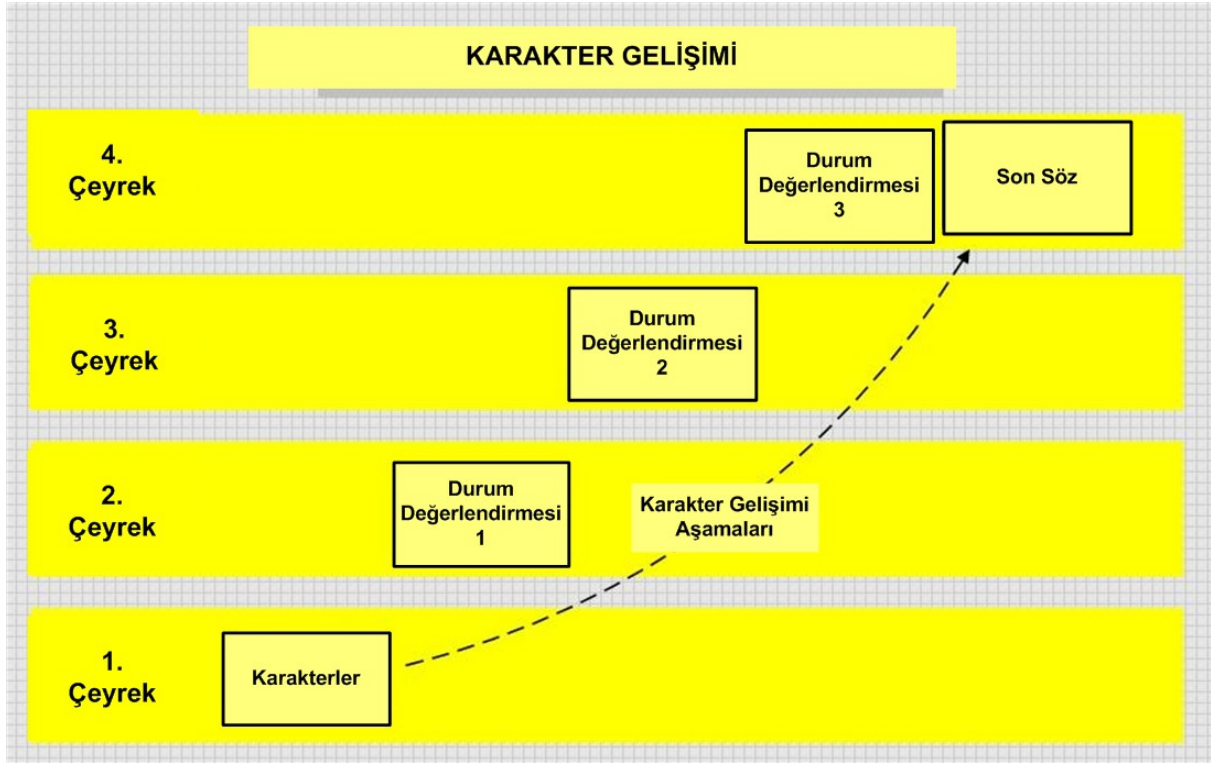
Burada temel aldığımız anlatı yapısında bu türden üç değerlendirme aşaması ile karşı karşıya kalmaktayız: İlk değerlendirme, çatışmanın kurulmasının hemen ardından gerçekleşir. Karakter, çatışmanın üzerine kilitlenmesi ile doğan yeni durum karşısında yeni bir yol çizmek zorundadır. İkinci değerlendirme, sıfır noktasından sonra gelir; karakter, durumunun iyice zorlaşması karşısında farklı bir karar almak zorundadır. Üçüncüsü ise baht dönüşünden sonra gerçekleşir ve bu değerlendirme sonrasında alınan eylem kararı da doruk noktaya giden yolu açmaktadır.

Olay örgüsü oluşturmada olduğu gibi karakter geliştirmede de ilk çeyrek çok önemlidir. Burada karakterlerin kişiliklerinin ortaya konulması, eylemlerinin arkasındaki motivasyonun ortaya konulması ve izleyici ile aralarında özdeşleşme duygusunun sağlanması gerekmektedir. Aynı zamanda karakterler arasındaki ilişkilerin ve çıkarlarındaki ortaklık ya da zıtlıkların da ortaya konulması gerekir. Tüm bunlar oldukça fazla bilgi sunmayı gerektirir ve yazarın bu bilgileri aktarmak için az zamanı vardır.

Son çeyreğin sonunda ise karakter gelişimi sonsöz ile tamamlanır. Sonsöz, bir dönüm noktasına tepki verilip çözüme götürecek yeni bir eylem planı belirlemekten ziyade, yaşanan deneyimden, temayı (kıssadan hisseyi) da vurgulayan bir sonuç çıkarma işlemidir. Karakter bütün bu yaşadıklarından bir ders çıkarmıştır, felsefesinde ve hayata bakışında bir değişiklik meydana gelmiştir. Artık eskiden olduğu kişi değildir ve aldığı karar da hayatına yeni bir yön veren bir eylem planı olacaktır. Örneğin *Seven* (David Fincher, 1995) filminde, başta “emekli olduktan sonra artık bir daha adaletle, insanların sorunlarıyla ilgilenmem, yeter bu kadar” diyen yaşlı detektif Summerset, yaşanan olayların sonrasında adalete ve insanların sorunlarına göz yummanın imkansız olduğunu, bunların sadece mesleki ilkeler değil, yaşamın özünü

oluşturan ilkeler olduğunu kavrayarak “buralarda olmaya devam edeceğim, bunlara göz yumamam” demektedir. Böylece içinden geçtiği çatışma onun karakter olarak değişim geçirmesine neden olmuştur.

Aşağıdaki çizelge, karakter gelişiminin çeyrekler boyunca seyrini göstermektedir:



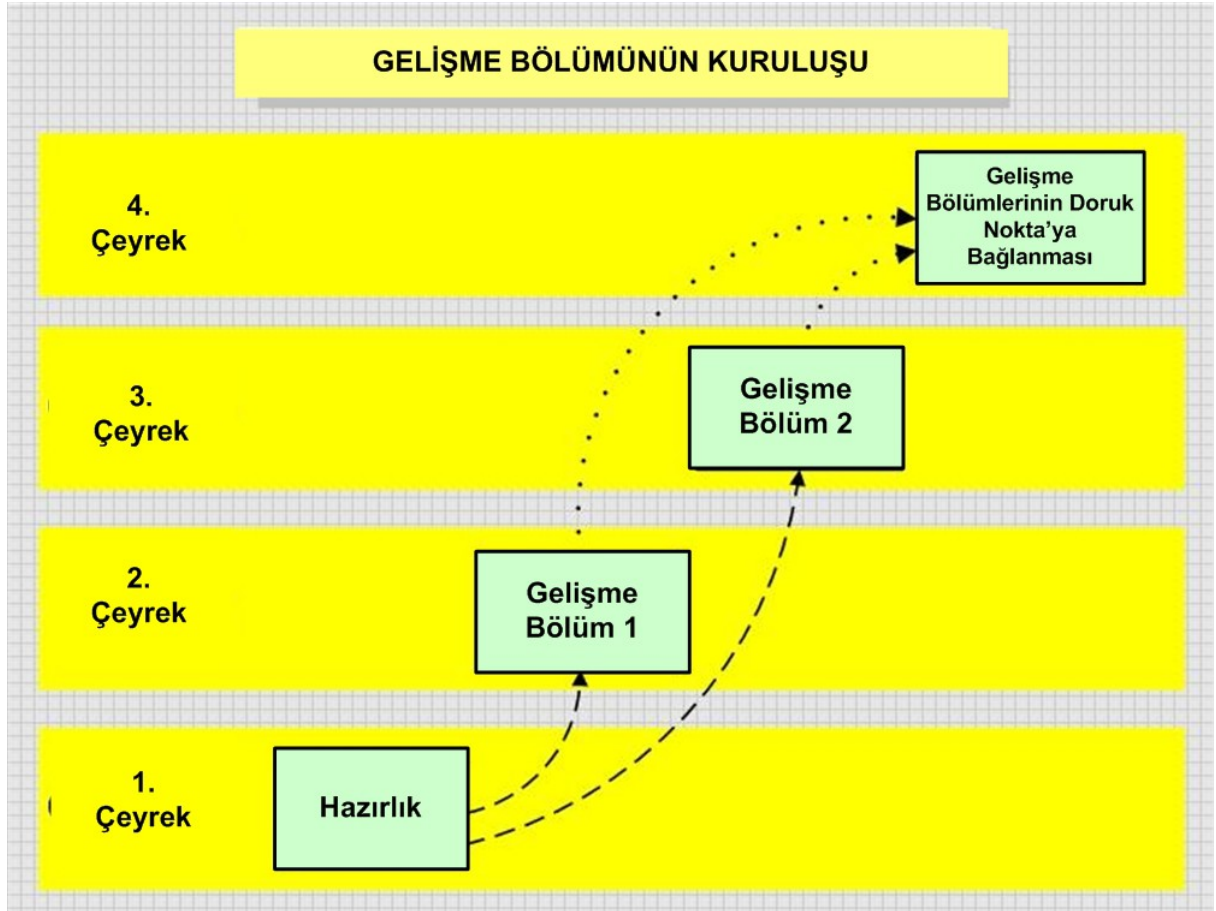
Çizelge 42. Dört çeyrekten oluşan yapılanma içinde karakterlerin gelişimi

Yan Olay Çizgileri

Yan olaylar, anlatının gelişme bölümünü meydana getirir. Gelişme bölümünü oluşturan çeyreklerden her biri genellikle tek bir yan olay üzerinde durur. Genellikle bu iki yan olay birbirinden doğar, yani ilk yan olayın gelişim çizgisi, ikinci yan olaya yol açar.

Yan olay çizgilerinin temelini atılmasında ilk çeyreğin de gene çok önemli olduğunu görürüz. İzleyicinin yan olaylara hazırlanması gerekmektedir. Böylece izleyici, bu yan olaylar başladıklarında onların ne hakkında olduğu hakkında asgari bir bilgiye sahip olmaktadır. Diğer bir deyişle, giriş bölümünün amaçlarından bir tanesi, yan olayları kavrayacak bir temel

bilgi, bir bağlam sunmaktır. Bu bir bakıma çok eski bir ilkenin uygulanmasıdır: Üçüncü sahnede patlayacak olan silahın, ilk sahnede gösterilmesi. Son çeyrek ise genellikle yan olay çizgilerinin doruk noktaya ve çözüme bağlandığı yerdir.

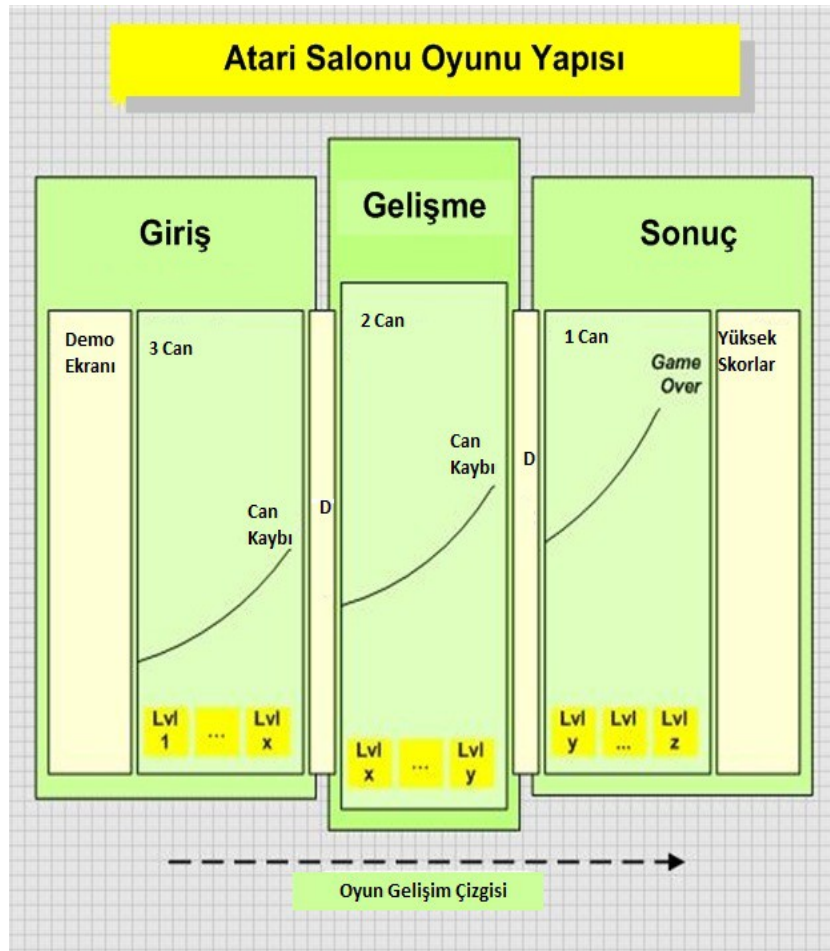


Çizelge 43. Dört Çeyrekten Oluşan Yapılanma içinde Yan Olay Çizgilerinin Gelişimi

Yazarın görevi, yukarıda bahsedilen bu üç dinamiği birbirini destekleyecek şekilde ilişkilendirmek ve onları bir nedensellik yapısı içinde kurmaktır. Burada bölüm ve çeyreklerin, dönüm noktalarının ve karakter gelişim aşamalarının olmasının amacı, kuşkusuz anlatı gelişimine bir ritim ve tempo sağlamaktır.

Video Oyunlarında Dramatik Yapı Sorunu

Video oyunlarının anlatılardan çok farklı olgular oldukları söylene de, oyun tasarımcılarının da yazarlara benzer şekilde bir yapı oluşturma amacında oldukları görülür. Video oyunlarındaki bu yapı, bir çok açıdan üç perdeli yapıya benzer. Bunu somutlaştırmak bakımından “anlatı olmaya en uzak” olarak nitelenen oyun salonu çağı oyunlarındaki yapıya göz atmak faydalı olacaktır. Bunu yaparken elbette ki medyumdan ve ticari modelden kaynaklanan kimi farklılıkları da göz önünde bulundurmak gerekecektir. Buna karşın, bir çok kavramın benzer olduğu gene de gözden kaçmıyor. Jetonla oynanan tipik bir oyun salonu çağı oyunu şöyle bir yapı arz eder:



Çizelge 44. Oyun Salonu Dönemi Oyunlarında Anlatısal Yapı

Oyun arařtırmalarında gözlemlenen hatalı bir eğilim, bu tür oyunların aşamalarının (level'lerinin), perdeler olarak ele alınmasıdır. Bu kimi oyun türleri için doğruyken, jetonlu oyun salonu çağı oyunlarında perdeleri esas olarak “can”lar oluşturur: Her can kaybı, bir bakıma, çatışmayı çözmek için yeni bir eylem planını uygulamayı denediğimiz bir durum değerlendirmesi arası olma işlevi görür, zira her ne kadar aşamalar birer bölüm gibi görünse de, oyuncu için esas perdeyi oluşturan, bir can ile katedebildiğidir. Bu açıdan aşamaları (level'leri), bir çeyreği ya da perde olarak değil, bu perdeleri oluşturan *sahneler* gibi düşünmek belki daha isabetli olacaktır. Canlar tükendikçe, oyuncu kendini doruk noktaya yaklařtırır: Son can gerçekten de bir doruk nokta gibi deneyimlenir. Bu oyunun en heyecanlı, en gerilimli yeridir ve bu açıdan “son çeyrek” kıvamında geçer.

Oyuncu fazladan canlar kazanarak oyunun gelişme bölümünü uzatabilir. Bu noktada “çeyrek” benzetmesini sürdürmek belki de anlamını yitirmeye başlıyor, zira zamansal bakımdan çeyreklere bölünmüş bir bütün söz konusu değildir, ama metaforik anlamda bu canlar gene de birer “çeyrek” işlevi görürler, zira son çeyreğe götüren yan olay çizgilerini meydana getirmektedirler. Daha da önemlisi; canların sayısının, giriş, gelişme ve sonuç biçimindeki üç perdeli yapıya uyduklarını açıkça görebiliyoruz. Tek farkla: Bu, perdeleri, sinema anlatılarındaki perdelere kıyasla esneyebilen ya da daralabilen, diğerk bir deyişle, perdelerin süresinin biraz da oyuncu becerisine bağılı olarak değişebilen bir “üç perdeli yapı”dır.

Her can kaybindan sonra oyun genellikle kısa bir ara verir ve oyuncuya bir son durum raporu sunar. Bu durum raporları bir bakıma oyuncuya, yaşadığı son dönüm noktasından sonra değerlendirme yapma şansı veren ve yeni bir eylem planı yapmasına da izin veren karakter gelişimi anlarıdır. Bu aralarda oyuncuya sıkça o ana kadarki performansı hakkında bilgi sunulur: Kaç düşmanı nasıl haklamıştır, kaç combo yapmıştır, kaç “temiz seri” yakalamıştır vs. Bu aralar, aksiyon ve dinlenme arasında gidip geldiği için, belli bir ritim de oluşturur.

Esneyebilen gelişme perdesi, önünde ve arkasında giriş ve sonuç bölümlerinden oluşan bir parantez ile bir arada tutulur: Girişte “Demo” ya da gösteri ekranı vardır, sonda ise “yüksek skorlar” sıralaması. Demo ekranı, sinemada tipik bir açılışın yaptığı pek çok şeyi üstlenir: Oyuncunun dikkatini yakalamaya yönelir, oyunda kimin kim olduğu hakkında bilgi verir, art öyküyü anlatır, oynanıştan enstantaneler sunarak bir merak oluşturur ve olayların geneli hakkında bazı şeyleri sezmemize izin verir. Yüksek skorlar listesi ise özünde bir sonsözdür: Oyuncunun geçirdiği deneyime, kelimenin tam anlamıyla “adını” koyabildiği andır.

Bu türden oyunların gelişme bölümü açısından önemli bir farklılığı, giriş bölümümde ayrıntılı bir hazırlık gerektiren belirgin yan olayların olmaması. Sinema anlatılarında birer olay olarak ayırt edici niteliklere sahip olan ve bu nedenle de bağlam oluşturan bir bilgilendirmeyi zorunlu kılan yan olaylar, bu tür oyunlarda genellikle aynı düşmanların daha güçlü olarak devreye girmesi şeklinde gelişir, dolayısıyla da hazırlık anlamında bilgi sunma gereksinimi düşüktür, çünkü bağlamı zaten sunulmuş olanın tekrarları sözkonusudur. Bu nedenle “ilk çeyrek” niteliğindeki demo/gösteri ekranı genellikle bize çeşitli düşman tiplerinin ikonlarının sunulduğu ve puan değerlerini bildiren listeler gösterecek, daha sonra da bunların oyun içinde nasıl davrandığını gösteren oyun sekanslarının animasyonlarını sunmakla sınırlı kalacaktır. Hazırlığı yapılması gereken daha ayırt edici yan olaylar yoktur.

Video oyunlarındaki “ilk çeyreği” sinemadakinden köklü şekilde farklılaştıran en önemli unsur oyuncuyu oyun kontrolleri ile tanıştırma zorunluluğudur. Bu oyuncu için ikili bir güçlüktür, çünkü sadece oyun dünyasının özellikleriyle içinde varlıkların davranışlarını belirleyen sistemleri (düşmanları eyleme şekil ve motivasyonları, çevresel unsurların özellikleri vs) değil, aynı zamanda kendi eylemlerini motive eden ve olanaklı kılan kontrol sistemlerini kavraması gerekir. Yazar açısından buradaki problem bir denge problemi: Oyuncuya kontrolleri öğrenmesi için fırsat sunmak için onun üzerinde başlangıçta büyük baskı kuramaz, ancak başından itibaren oyuncu üzerinde belirgin bir baskı kuramazsa da

oyuncuya çatışmayı yeterince hissettiremez. Bu konudaki dengeyi bulmak, kontrolleri öğrenmeye fırsat tanıyan, ama aynı zamanda tehdidi ciddiye almayı sağlayan baskı miktarını tanımlayabilmekten geçer. İşte bu, oyun yazarının “ilk çeyrekteki” en önemli sorun ve görevlerinden bir tanesidir.

Özetlemek gerekirse: Klasik oyun salonu dönemi oyunlarında da üç perdeli yapıya benzer bir yapıya rastlanmaktadır. Giriş, gelişme ve sonuç yapısının yanı sıra, olay örgüsü gelişimi ile karakter gelişimindeki dönüm noktaları da karşımıza çıkmaktadır. Sinema anlatılarına göre esas farklılık ise yan olay çizgileri gelişimi ile “çeyrek”lerin uygulanmasında görülmektedir: Geleneksel film formatı, gelişme bölümüne sürenin yarısını (iki çeyreği) ayırırken, video oyunları, oyuncunun fazladan can kazanabilmesi ya da elindeki canları başarılı kullanma olasılığının bulunması nedeniyle, orantı açısından bu denli kesin şekilde tanımlanabilecek bölümlere sahip değildir. Ayrıca bu tür video oyunlarında yan olaylardan ziyade temel oyun döngüsünün giderek güçlenen düşman birlikleri ile yenilenmesi söz konusudur. Bu da yan olayların hazırlanması açısından farklı gereksinimler doğurur. Buradaki “yan olaylar” nitelik bakımından sinemadakilere benzemez ve yazarın oyuncuya sunması gerektiği bilgiler açısından da farklılık arz eder. Diğer bir farklılık ise sinemasal anlatılardaki giriş ve sonuç bölümündeki işlevlerin, burada video oyunlarına has kimi yapısal unsurlar aracılığıyla yerine getirilmesidir: Demo/gösteri ekranı ve yüksek skorlar listesi gibi. En önemli farklılık ise, giriş bölümünde oyuncuya oyun kontrollerinin de öğretilmesi gerekliliğidir.

B. Oyunlarda Zorunluluk Yapısı ve Olay Örgüsü İlişkisi

Drama kuramında zorunluluk yapısı kavramı, kahraman açısından çatışmaya bulaşmanın kaçınılmaz olduğu, öyküdeki güçler dengesinin ve bunun sonucunda oluşan durumun onu kaçınılmaz olarak çatışmanın içine sürükleyeceği ilkesini anlatır: Kahraman sorunla yüzleşmekten kaçamaz; sorun her neyse, bu sorun onu takip edecek ve kahramana onunla

ilgilenmemek gibi bir seçenek bırakmayacaktır. Sinemadan bir örnek vermek gerekirse, *Karate Kid*'deki (John G. Avildsen, 1984) genç karateci her ne kadar dövüş sporunu bir sanat olarak görüyorsa da, şiddetin yüceltileceği bir turnuva yapmak isteyen karanlık bir grup dövüş sporcusu onun peşini bırakmayacak ve onu turnuvada dövüşmeye zorlamak için ellerinden geleni yapacaklardır. Bu zorunluluk yapısı nedeniyle Karate Kid sonunda turnuvaya katılıp dövüşmek zorunda kalacaktır, çünkü karanlık grubu alt etmenin tek yolu, onların Karate Kid'e dayattıkları zeminde çarpışmaktır.

Bu örnekten de kolayca anlaşıldığı gibi, zorunluluk yapısı bir anlatının işleyebilmesini sağlayan şu işlevleri yerine getirir:

- 1 Çatışmanın kurulması ve kahramana bulaştırılması
- 1 Kahramanın eyleme iten bir motivasyon sunması
- 1 Çatışma ile kahraman arasında, çözüme dek kopmayacak olan bir bağ oluşturulması.

Özetle söylemek gerekirse, zorunluluk yapısı, su soruya yanıt verir: Kahraman, karşısına çıkan sorunu neden görmezden gelemez, neden bu sorunla ilgilenmeden edemez? Onu çatışma ile ilişkili tutan bu bağın kaynağı nedir?

Zorunluluk yapısı bir çok video oyununda da bulunur. Denebilir ki bir çok oyunun başarısı tam da tasarımcılarının zorunluluk yapısını sağlam şeklinde kurabilmiş olmalarından kaynaklanmaktadır.⁶³ Bir kaç örneğe bakmak bunu hemen somutlaştıracaktır:

⁶³ Zorunluluk yapısı, oyun araştırmacıları ve oyun tasarımcıları arasında daha çok “meydan okuma” (challenge) kavramı etrafında ele alınmaktadır. Bununla birlikte, “meydan okuma” kavramının dramatik temellerine eğilen ve genel oyun yapısı içindeki can alıcı önemine dikkat eden çok az çalışma var. Zorunluluk kavramını doğrudan kullanan bir çalışma için bkz. Klimmt (2003).

Pac Man	Hayaletler vakit kaybetmeden peşimize düşer ve biz labirentteki tüm sarı noktacıları temizlemediğimiz sürece de bizi kovalamayı bırakmazlar.
Centipede	Kırkayak hızla peşimize düşer ve her bir ayağını vurmadığımız sürece de üzerimize gelmekten vazgeçmez.
Zuma	Renkli kürelerden oluşan zincir onu yutmayı bekleyen deliğe doğru durmaksızın yol alır ve biz zincirdeki tüm renkli küreleri temizlemediğimiz sürece durmaz.
Tetris	Geometrik şekiller sıklaşan aralıklara yukarıdan düşmeye devam eder ve biz yeterince satır silip aşamayı tamamlamadığımız sürece bu “yağmur” devam eder.
Pro Evolution Soccer	Rakip, maçın sonuna kadar durmaksızın kalemize gelip gol atmaya çalışır ve kendimizi savunmazsak maçı kaybederiz.
Civilization	Yabancı kabileler tarihi sonu gelinceye dek topraklarımıza saldırıp onları ele geçirmeye çalışır ve kendimizi savunmazsak topraklarımızı kaybedip yeryüzünden siliniriz.
The Sims	Faturalar ve biyolojik ihtiyaçlarımız üzerimize gelmeye devam eder ve bir işe girip bunları karşılayamazsak, sonunda evsiz kalır ve açlıktan ölürüz.
Sim City	Belediyenin masrafları sürekli artar ve eğer şehre yeni kaynaklar yaratmazsak iflasa sürüklenip belediye başkanlığı sıfatımızı kaybederiz.

Tablo 21. Video oyunlarında zorunluluk yapısına ilişkin örnekler

Zorunluluk yapısı oluşmamış oyunlarda bir motivasyon sorunu belirir: Bu tür oyunlarda bizden neyin beklendiği ya da bizden beklenenin neden beklendiği konusunda soru işaretleri oluşmaktadır. Öykü kişileri, ortam, art öykü, ve uzun diyaloglara yer verilmiş olmasına karşın, tüm bunlar havada kalır ve bir birlik duygusu oluşmaz. Buradaki sorun, tasarımcıların detaylı yazarlık düzleminde gerekli çabayı göstermiş olmalarına karşın, genel öykü yapısı düzlemine yeterli önemi vermemiş olmalarıdır. Oyun yapısında zorunluluk ve motivasyon gibi genel öykü yapısını oluşturan soyut ilkeler uygulanmadığı sürece daha detaylı ve somut öykü unsurları konusunda bir çabaya girmek sonuçsuz kalacaktır. Özellikle öykü kişileri açısından daha önemli sorun bunların kim oldukları değil, ama ne tür bir zorunluluk yapısı ile karşılaştıkları, yani diğer bir deyişle, onları “birisi” haline dönüştüren ve eylemlere motivasyon sağlayan yapısal güçlerdir. Burada oyunlardaki motivasyon unsurunun ödül sistemleri olduğu itirazı yapılabilir, ancak ödül sistemleri bir çok kere zorunluluk yapısından doğan motivasyonun yerini tutamaz, çünkü ödüller belli bir eylemi ödüllendirse de, o eylemde

bulunmanın zorunluluğu, ödüle ulaşma düşüncesinden ziyade zorunluluk yapısının karşımıza çıkardığı tehdidi savuşturma zorunluluğundan doğar.

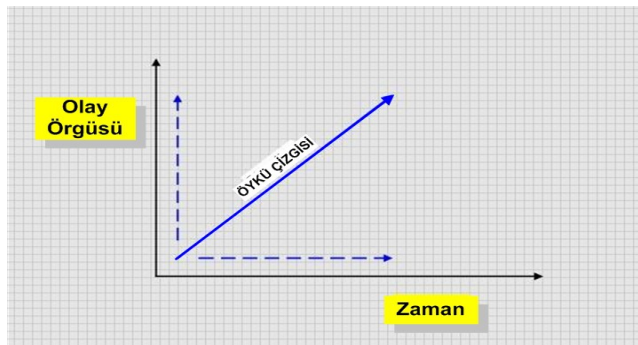
Zorunluluk, eylemlere motivasyon getirmek açısından merkezi öneme sahip olmakla kalmaz, oyunlarda özdeşleşme ve kişileştirme açısından da önemli işlevler yerine getirir. Etkileşimli olmayan anlatılarda izleyici ile kahraman arasında özdeşleşmeyi sağlamak, sempati kurmaya yönelik bir dizi özdeşleştirme tekniği ile gerçekleşirken, video oyunlarının oyuncuyu doğrudan kahramanla ilişkilendirmek gibi önemli bir avantajları bulunmaktadır: Kahramanın başına gelenler aynı zamanda onu kontrol eden, yani özünde bir eyleyen yapısı içinde yer alan oyuncunun başına gelmektedir. Bu nedenle oyuncu, kahramanın üzerine gelen ilk tehditle birlikte eylemek için bir motivasyona sahip olmuş olurken, aynı zamanda özdeşleşme de hemen kurulmuş olur. Eyleme geçilir geçilmez, kişileştirme fonksiyonu da devreye girmiş olur, zira bir öykü kişinin kimliğini önemli ölçüde tanımlayan şeylerden bir tanesi de gerçekleştirdiği eylemler ve bunların arkasındaki motivasyondur.

C. Oyuncu Eylemi ve Motivasyon Yapısı

Ödüllendirme sistemlerinin oyuncunun eylemlerine motivasyon sağlamak bakımından yeterli olamayabileceğini, bu eylemlerin bir zorunluluk yapısından kaynaklanması gerektiğine yukarıda değinmiştik. Bir çok kere, oyuncuyu eyleme motive etmek üzere tasarlanmış olan ödüllendirme sistemlerinin oyuncuyu bunalttığı da görülmektedir. Bunun bir nedeni tasarımcıların zorunluluk yapısı eksikliğini ödüllendirme sistemleri ile giderebileceklerine inanmaları ve böylece farkında olmadan oyunu tırmanan gerilimden yoksun bırakıp oynanışı bir ganimet toplama koşturmacasına dönüşmesine göz yummalarıdır. Diğer bir neden ise bir çok oyunun oynama süresini uzun ödül toplama bölümleri ile yapay yollardan uzatmak istemesidir.

Sürekli ilerleme yasası olarak da adlandırılan (Chion, 1988) yükselen gerilim ilkesi, drama kuramının temel ilkeleri arasında yer alır. Bu ilke, rakipleri alt etme yolunda mücadele veren kahraman üzerindeki artan baskıyı ifade eder. Genellikle bu baskı bir doruk noktasına doğru ilerlenirken giderek artar ve doruk noktada iki rakip güçten birinin ortadan kaldırılması ile boşalır ve tırmanan gerilim sona erer. Bu, çözüm anıdır. Bu tür bir tırmanan gerilimi bir çok oyunda deneyimleriz: *Tetris*'te geometrik şekiller giderek daha hızlı düşer ve satır yok etmek için gereksinim duyduğumuz şekiller daha seyrek sunulur. *Zuma*'da kürelerden oluşan zincir giderek daha hızlı tünele doğru ilerler ve zinciri kısaltmak için gereksinim duyduğumuz renkteki kürelerde kıtlık vardır. *Counter-Strike*'da takım arkadaşlarımız birer birer vurulur ve sonunda düşmanlarla sarılı bir ortamda görevi tek başımıza tamamlamak için çabamızı sürdürürüz.

Tırmanan gerilimi, dikey eksen boyunca yükselen bir eğri olarak gösterebiliriz. Bu ilke kuşkusuz olayörgüsünün karmaşıklaşmasını ve çatışmanın şiddetlenmesini de ifade eder. Bu bize tırmanan gerilim sağlamak bakımından bir dizi şiddet içeren göz boyayıcı olayın art arda sunulmasının yeterli olamayacağını, bu olayların olay örgüsünü de karmaşıklaştırması gerektiğini gösterir. Olaylar eğer çatışmayı şiddetlendirmez, olay örgüsünü karmaşıklaştırmazlarsa, sadece yatay düzlemde, yani zamanın geçmesi anlamında bir ilerleme kaydedilmiş olur. Ancak dikey eksenle ifade edilen dramatik eylemde bir yükselme meydana gelmez.



Çizelge 45. Dramatik yapıda olayların tırmanması (Sürekli İlerleme) yasası

Tırmanan gerilim, tüm anlatısal birimler için sözkonusudur, diğer bir deyişle, farklı kapsamlarda karşımıza çıkar: Bu tek bir çekim, tek bir sahne, bütün bir sekans, ve son olarak anlatının bütünü açısından işletilmesi gereken bir ilkedir. Örneğin tek bir sahnede bu, öykü kişilerinin o sahne için amaçlarını, o amaca ulaşmak için gerçekleştirilmesi gereken eylemleri ve sahnenin başında konulan amaca ulaşılmasını kapsar. Burada verilebilecek oyun örnekleri arasında *Mario Bros*, *Diablo* ya da *Medal of Honor*'daki bir oyun aşaması verilebilir.

Ancak daha dar ya da daha geniş kapsamda da işleyen bir süreçtir bu. Örneğin bir sahnenin içinde yer alan her bir küçük çekirdek de tırmanan gerilime sahip olabilir: *Tetris*'te düşen şekli uygun bir boşluğa yerleştirebilecek miyiz? Öte yandan sahneden sahneye ilerledikçe, bu sahnelerin oluşturduğu sekans ve giderek sekansların toplamından oluşan anlatının bütünü de bu tırmanan gerilimi sergiler: Örneğin *Pro Evolution Soccer*'daki bir final maçının öncesinde, hepsi de bu doruk noktaya doğruyu ilerlenirken gerilimin giderek tırmandığı bir dizi maç yapılmıştır.

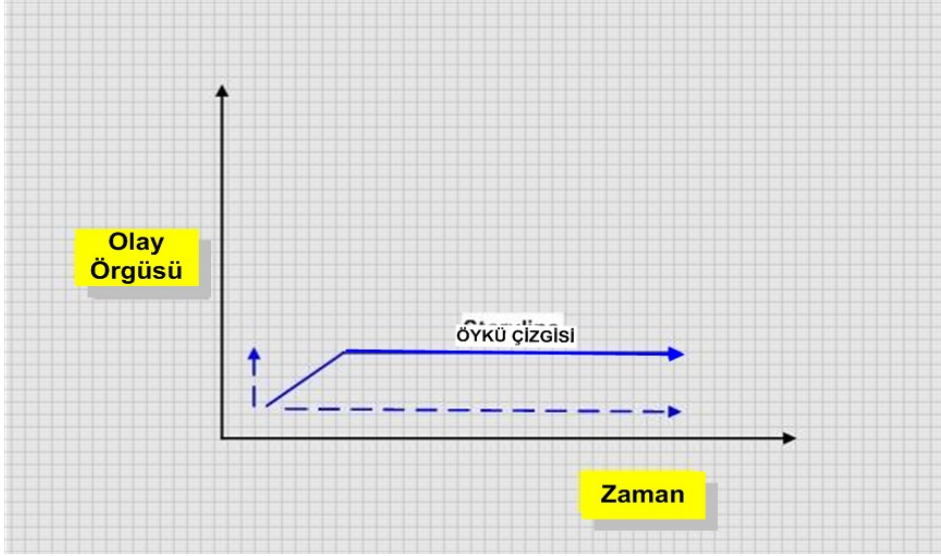
Burada tırmanan gerilimin aynı zamanda bir nedensellik ilişkisi de barındırdığını görüyoruz. Olaylar sadece birbirini basitçe izlemez, daha ziyade birbirinden içinden doğar, biri diğerine *neden* olmuştur. Zorunluluk ilkesi ile de bağlantılı olarak, zıt güçler üstün gelmek için eylemde bulundukça, bir eylem diğerini beraberinde getirir, bu anlamda motivasyon da sürekli kılınır, her eylem bir karşı-eylemde bulunma arzusunu ve gereksinimini yaratır.

Bu noktada artık oyuncuya sadece bir dizi aksiyon sunulmasının yeterli olmadığı açıkça görülür. Aksiyonlar, gerilimi tırmandıran ve birbirlerinden doğmalarını sağlayan bir nedensellik yapısı arz etmek zorundadır. Bu düşünüldüğünden daha zordur, zira olayların birbirinden doğmasını sağlamak görece kolay iken, bunun gerilimi tırmandıracağı ve daha da önemlisi olay örgüsünü dikey ekseninde yeni bir düzeye taşıyacağı garanti altında değildir.

Bir çok yazar, gözboyayıcı şiddet içeren bir dizi eylemi art arda sunmanın tırmanan gerilimi sağlamak için yeterli olduğunu düşünür ve bununla sürekli bir heyecan yaratabildiklerini sanırlar. Ancak buradaki risk, uç uca eklenen bu sahnelerin dikey ekseninde bir “yerinde sayma” ile sonuçlanıp sadece yatay ekseninde ilerleme sağlamalarıdır. Bu durumda sadece zaman öldürülmüş olur ve olay örgüsünün tırmanması yerini kısa sürede bir tekrara düşme ve can sıkıntısı duygusuna bırakır. Şu örneği düşünelim:

Eli bıçaklı bir adam duş alan bir kadına gizlice yaklaşıp ona saldırır. Kadın saldırıda ölür. Adam kaçacakken bir görgü tanığını fark eder. Görgü tanığını bir süre kovaladıktan sonra yakalar ve öldürür. Tam gidecekken bir görgü tanığı daha fark eder. Onu bir süre kovaladıktan sonra yakalar ve öldürür. Tam gidecekken bir görgü tanığı daha fark eder. Onu bir süre kovaladıktan sonra yakalar ve öldürür. Tam gidecekken bir görgü tanığı daha fark eder. Onu bir süre kovaladıktan sonra yakalar ve öldürür. Tam gidecekken bir görgü tanığı daha fark eder. Onu bir süre kovaladıktan sonra yakalar ve öldürür. Sonunda onu başka kimse fark etmeden oradan uzaklaşır.

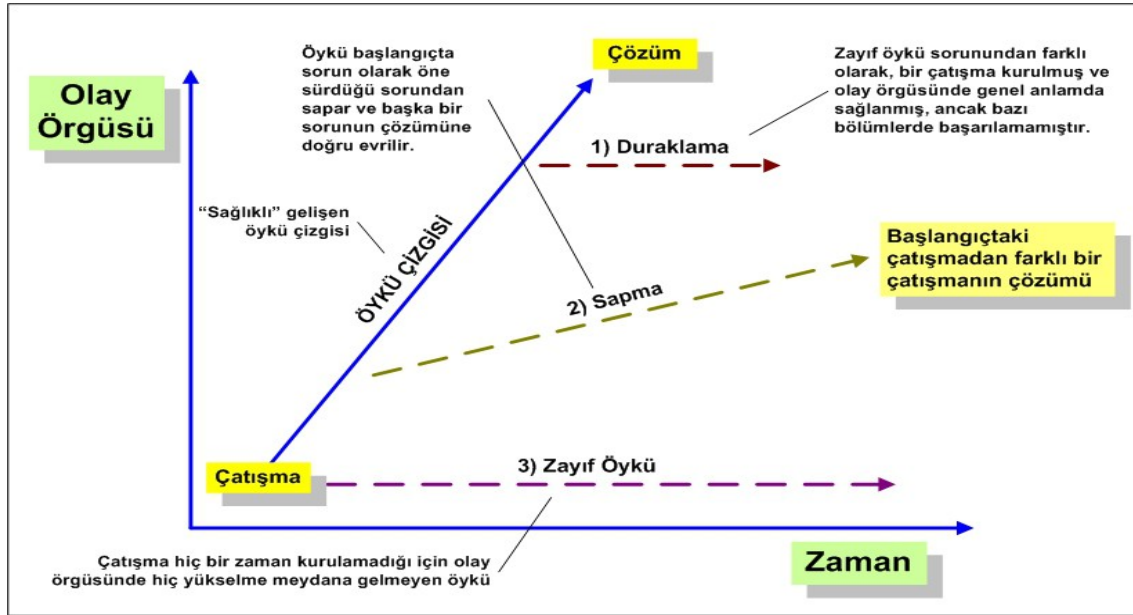
Açıktır ki buradaki aksiyon dizisi bir noktadan sonra olay örgüsünde bir karmaşıklaşma ve tırmanan gerilim sağlamakta yetersiz kalır. Diğer bir deyişle, bir duraklama meydana gelir ve olaylar sadece düşey ekseninde ilerler. Zaman öldürülmüştür, ancak olay örgüsünün karmaşıklaşmasına ve gerilimin tırmanmasına bir katkı sağlanamamıştır. Sadece kimseye görünmeden oradan uzaklaşabildiğini ifade eden tümce ile eylemin yeniden “devam” ettiğini, yani olay örgüsünde bir yükselme meydana geldiğini hissederiz.



Çizelge 46. Duraklama Sorunu

Bir çok oyun buna benzer bir sorundan mustarıptır. O ganimetten bu ganimete koşar, o yaratıktan diğerine geçip onları öldürür, o odadan diğerine gider nesneler toplarız, ancak bu aksiyon yoğunluğu, olayları tırmandırmaktan ve olay örgüsünü karmaşıklaştırmaktan uzak görünür. Çoğu zaman bunları belirgin bir neden, zorlayıcı bir unsur, yani bir motivasyon olmadan gerçekleştiririz: Giderek daha fazla hissetmeye başladığımız şey, bunun oyun dünyasının “doğa”sında temellenen bir şey olmaktan ziyade, tasarımcının bunları yapmamızı istediğidir, üstelik de bunu keyfi olarak böyle yapmış olduğudur. Eylemlerimizin kaynağını oyun dünyasının kendisinden kaynaklanıyor gibi deneyimlemez, “kader ilüzyonuna” düşmeyiz, onun yerine bütün bunların arkasındaki tasarımcının varlığını hissederiz. Tasarımcının keyfiyetine bağlı olarak hareket ettiğimizi düşünüyor olmamız, oyun dünyasının inanılrlık ve kendine yeterliliği konusunda daha az ikna olmamıza neden olmaktadır. Bu ise, oyunun kurmaca dünyasına dalmamızı zorlaştırır.

Son olarak burada, duraklama dışında iki soruna daha değinmek gerekir: Sapma ve Zayıf Öykü. Önce sapma sorununa bakacak olursak: Yeni olay ve sahnelerin başlangıçta ortaya konan çatışmaya katkı sağlaması gerekir. Eğer eylemler bu ana sorunu geliştiren ve onu bir çözüme doğru ilerleten nitelikte değilse ya da bu eylemler başka bir sorunu ilerletip onu çözmeye yönelik gibi görünmeye başlıyorsa, ikilik ya da sapma dediğimiz sorun ile karşı karşıya kalmış oluruz. Oyunun başlangıçtaki öncülünden sapması durumunda, oyuncunun, oyunun amacının ne olduğu, ondan tam olarak neyi çözmesi beklendiği konusunda kafası karışacaktır.



Çizelge 47. Sürekli İlerleme Yasası ile bağlantılı üç temel senaryo zaafı:

Duraklama, Sapma ve Zayıf Öykü

İkinci olarak, sapma ve duraklama sorunlarını, benzer ama farklı bir sorun olan zayıf öykü sorunu ile karıştırmamak gerekir. Zayıf öykü, tırmanan gerilimde bir duraksama, ya da başlangıçtaki çatışmadan bir sapma olmaktan ziyade, bir çatışmanın kurulmasının ta baştan başarılammış olması sorunudur. Tırmanmanın ve öykünün izleyeceği ana çizginin kaynağı çatışma olduğuna göre, bu öykü daha başından itibaren dikey düzlemde bir gelişim

sağlayamaz, ayrıca çatışma daha baştan kurulamadığından, sapmaya konu olabilecek bir olay çizgisi dahi belirginleşmez.

Zayıf öyküyü kurtarma şekli diğer iki soruna müdahale etme şeklinden daha farklıdır: Duraklama sorunu olduğunda, duraklatan sahneleri öyküden çıkarmak, sorunu gidermek için yeterlidir. Sapmada ise sapmayı yaratan sahnelerin çıkarılması ve yerlerine ana olay çizgisiyle organik bağı olan sahnelerin konulması gerekmektedir. Her iki durumda da esasen işleyen bir ana çizgi vardır ve yapılması gereken şey, o ana çizgiyi öne çıkaracak ayıklayıcı işlemleri yapmaktır. Diğer bir deyişle, bu iki sorun irili ufaklı bir dizi düzeltici işlemle giderilebilir. Ancak zayıf öyküyü toplamak çok daha temel düzlemde bir müdahaleyi gerektirir: Sağlam bir çatışma kurulması gerekir. Bu da özetle ortada henüz bir senaryonun olmadığı anlamına gelir: Her şeyin en baştan yapılması gerekir.

D. Anlatısal Düzeyler ve Ödül Sistemleri İlişkisi

Yukarıda, tek başına ödül sistemlerine yaslanmanın iyi bir yaklaşım olmadığını göstermeye çalışmıştım. Bununla birlikte ödül sistemlerinin anlatı yapısı ile başarılı şekilde örtüştürülmesi elbette mümkündür ve buna mükemmel örnekler sunan bir çok video oyunu gösterilebilir. Bu konuyu bu bölümde biraz daha yakından ele alacağım.

Geleneksel anlatılara göre oyunların farklı bir yönü, ödül sistemleri içermeleridir. Bunların temel amacı, oyuncu motivasyonu yükseltip oyun içindeki oyuncu etkinliğini arttırmaktır. Oyuncu belli davranışlar sergiler ve bunlar karşılığında da ödüllendirilir. Böylece de ödüllendirilen davranışları sürdürme ve yenileme eğilimi doğar.

John Hopkins (2002), ödül sistemlerini, davranışçı psikolojinin terimlerini kullanarak pekiştirici düzenek olarak adlandırır. Bu düzenek, kaba hatlarıyla, çözüm bekleyen bir durum (en az iki yönde gelişme

potansiyeli olan bir olumsuzluk), bu duruma verilmesi beklenen bir tepki ve tepkinin verilmesi sonucunda sunulan bir ödül (davranış pekiştiricisi) oluşur.



Çizelge 48. Pekiştiren Şeması

Olumsuzluk, oyuncudan çözmesi beklenen sorunu; tepki, oyuncudan beklenen davranış; pekiştirici ise oyuncunun beklenen davranış sergilemesi durumunda ona verilecek ödül anlamındadır.

Ödül sistemleri, drama kuramındaki sorun-çözüm dinamiğini içeriyor görünüyorlar, bu da onları bir bakıma anlatıların yapılarına yaklaştırır. Bununla birlikte, bu iki olguyu karıştırmamak önemlidir, zira anlatısal çekirdeklerle ödül sistemlerini meydana getiren pekiştirici düzenekler değişik biçimlerde eklemlenebilir, bu da onların bir ve aynı şey olmadıklarını anlamına gelir.

Bu ikisi arasındaki farkı daha iyi anlamak için, bir anlatısal çekirdeğin nasıl yapılandırıldığına ve bileşenlerinin neler olduğuna bakmak yararlıdır. Burada önce bir sorun, bir meydan okuma belirir: Bu, aşılması gereken bir engel ya da üstesinden gelinmesi gereken bir tehdittir. Bunu belli bir mücadele süreci izler. Sonda da sorun, ana karakterin lehine ya da aleyhine olmak üzere, çözülür. Olaylar zamansal ve mantıksal bir bağlantı içerisindedir ve süreç genellikle tırmanan bir gerilime sahne olur.



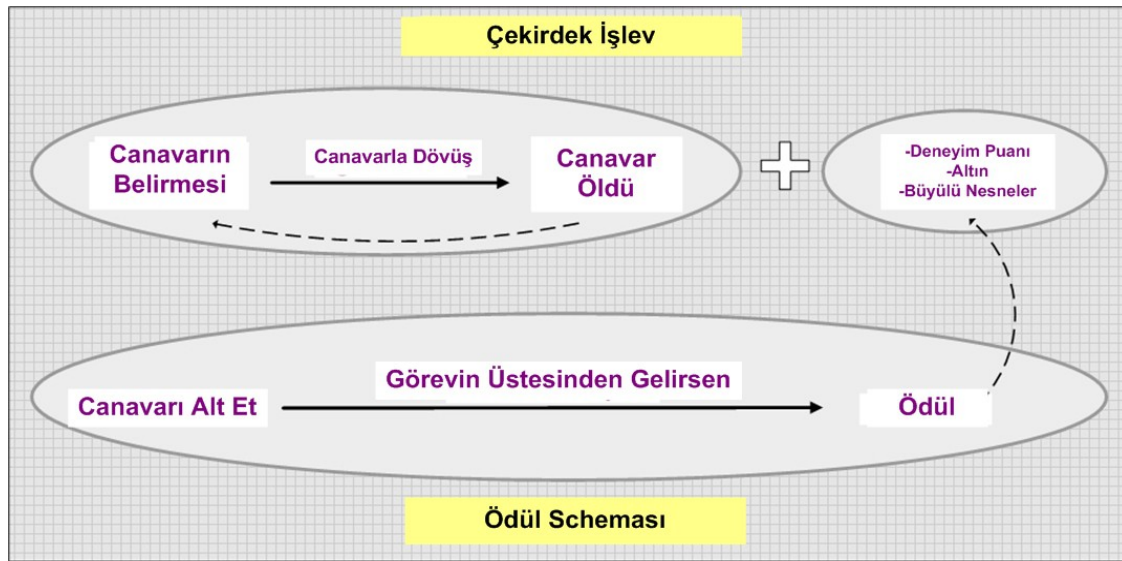
Çizelge 49. Anlatılarda Çekirdek İşlev

Dikkat edilmesi gereken nokta, ödül sistemindeki pekiştirici düzeneğe benzer biçimde, bir çekirdekte de ana karakterden belli bir davranışın beklenmesidir. Beklenen davranışın yerine getirilmesi, ana karakter lehine olan çözümü de beraberinde getirecektir. Bununla birlikte, anlatı çekirdeğindeki farklılık, pekiştirici düzeneğin aksine, çözüme ulaşılmasının zorunlu olarak beraberinde bir ödülü getirmemesidir. Bir bakıma ödül, lehte sağlanan çözümdür.

Çekirdek işlevlerle pekiştirici düzenekler arasındaki ilişkiye bakarken, dikkat çekilmesi gereken en önemli nokta, bir çekirdeğin, pekiştirici bir işlevle ilişkilendirilmese dahi, işlevselliğini tamamen korumasıdır. Bunun nedeni, motivasyonun, dışsal bir ödüllendirmeye gereksinim bırakmaksızın, çatışmayı kuran güçlerden, yani zorunluluk yapısından kaynaklanmasıdır. Ana karakterin, üzerine gelen bir tehditi savuşturmak için ayrıca ödül şeklindeki bir motivasyona gereksinimi yoktur. Buna karşılık ödül sistemi, böyle bir tehditin atlatılması yolunda eylemde bulunan kişiyi ayrıca ödüllendirir. Diğer bir deyişle, çekirdek işlevde çözüme ulaşmak kendi içinde yeterli iken, ödül sistemi mantığında, bu çözüme ulaşmak ayrıca ödüllendirilir.

Çekirdek işlev ile pekiştirici bir düzenek bir arada kullanıldıklarında, bir çok öğeleri ortak olduklarından, bir bakıma birlikte geliyor olacaklardır, yani oyuncunun eylemleri sadece çekirdek işlevi değil, pekiştirici şemayı da ilerleten nitelikte olacaktır. Bununla birlikte pekiştirici düzeneğin sunduğu ödül, çözüme ulaşıldıktan sonra, yani çekirdek işlevin tamamlanmasının arkasından gelecektir.

Bu ikisini arasındaki ilişkinin ne şekilde olabileceğini somutlaştırmak için *Diablo* ve *Tetris* oyunlarını karşılaştırmakta fayda var. *Diablo*'da her iki süreç uzun süre birlikte ilerler: Tehdit oluşturan bir yaratık belirir; bu hem çekirdek işlevi başlatır, hem de pekiştirici düzeneği kurar: Sonra oyuncu yaratık ile mücadeleye girer ve tehdidi aşmaya çalışır, diğer bir deyişle çekirdek işlev, artan bir gerilimle ilerler. Oyuncu yaratığı alt etmeyi başarırsa, tehdit savuşturulmuş olur ve çekirdek işlev çözüme kavuşarak sona erer. Yaratığın savuşturulması aynı zamanda pekiştirici düzeneğin oyuncudan beklediği davranış olduğu için, çekirdek tamamlanır tamamlanmaz, pekiştirici düzenek de ganimeti sunup tamamlanır.



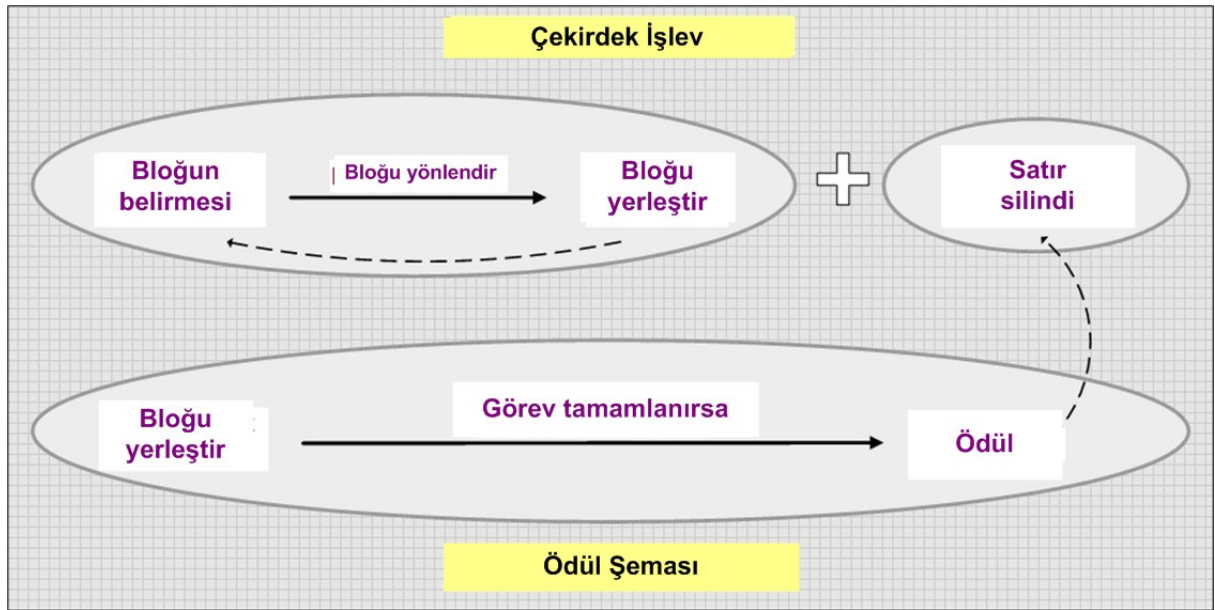
Çizelge 50. *Diablo* oyununda çekirdek işlev- pekiştiren ilişkisi

Diablo'daki bu çekirdek işlevin, pekiştirici düzenek olmadan da fonksiyonelliğini sürdüreceğini hatırlamak önemli. Pekiştirici düzenek olmasa da, bir anlatısal birim olarak “yaratığı alt etme” olayı kendine yeterlidir. Oysa pekiştirici düzenek aksine, ancak bir çekirdek işlevin üzerine getirildiği ölçüde, yani bir çekirdek işleve bağlandığı ölçüde işlev görebilir.

Diablo oyununda bu pekiştirici düzenek ikili bir işleve sahip: Bir yandan çekirdek işlevlerle uğraşan oyuncuların kısa-dönemli motivasyonunu arttırmayı hedefliyor. Öte yandan ise,

toplanan puan ve ganimetler, eyleyenler düzleminde bir değişikliğe yol açıyor, zira oyuncunun denetimindeki kahramanın gelişim göstermesi, toplanan ganimetler sayesinde. Bu anlamda motivasyonun, eylemler düzeyi ile ilişkili olduğu kadar, eyleyenler düzlemi ile de ilişkili olduğunu görürüz.

Tetris'te ise, *Diablo*'dan farklı olarak, çekirdek işlev ile pekiştirici düzeneğin daha iç içe geçmiş olduğunu görüyoruz.

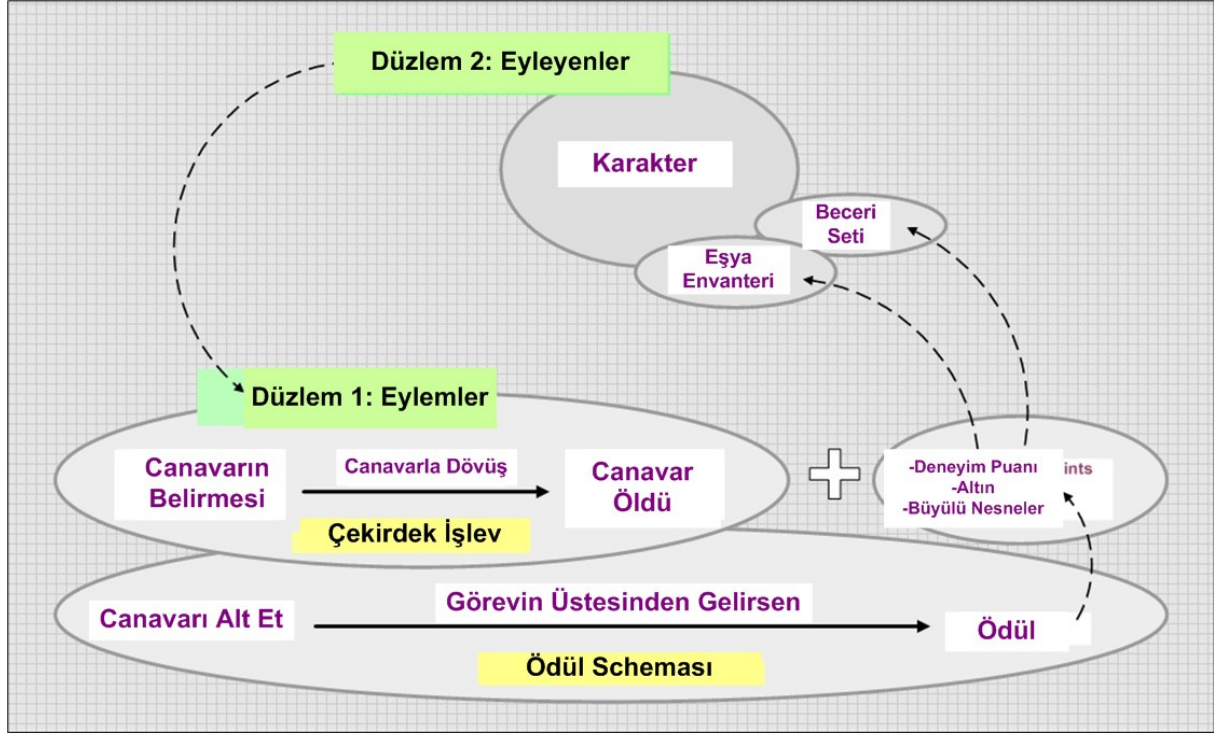


Çizelge 51. *Tetris* oyununda çekirdek işlevler-pekiştiren ilişkisi

Bunun nedeni, oyuncunun doğru davranışta bulunmasının sunduğu ödülün bizzat çekirdek işlevin çözümü olması. Diğer bir deyişle, çekirdek işlev ile pekiştirici düzenek özdeştir (ya da pekiştirici düzene “yoktur”)

Tetris'te çekirdek işlev ile pekiştirici düzeneğin *Diablo*'ya göre daha entegre (ya da örtüşmüş) bir özellik arz etmesi, *Tetris*'in *Diablo*'ya göre daha iyi oyun olduğu sonucunu çıkarmamız gerektiği anlamına gelmez. Burada önemli olan, her ikisi arasındaki ilişkinin bu şekilde kurulmasındaki nedeni kavramak. Yukarıda da belirttiğim gibi, *Diablo*'da pekiştirici düzene,

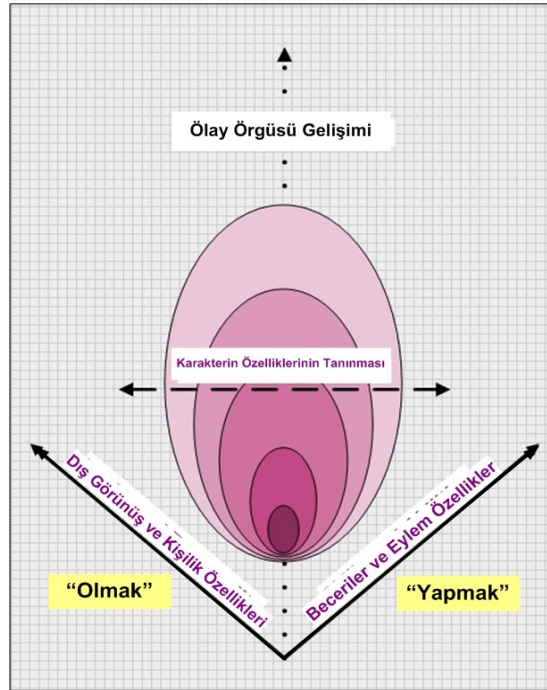
eylemler düzeyinde kısa vadeli motivasyona bir katkı yapsa da, esas işlevi, eyleyenler düzeyinde karakter geliştirme sistemine yaptığı katkıdır. Diğer bir deyişle, pekiştirici düzenek anlatının daha üst bir düzeyi ile ilişkilidir.



Çizelge 52. *Diablo* oyununda eyleyenler düzlemi-pekiştiren ilişkisi

Oysa *Tetris*'e bakıldığında, kolayca anlaşılabileceği üzere, eyleyenler düzlemine bu türden bir katkı ya da etki sözkonusu değildir; sonuçlar, eylemler düzeyine etki etmekle kalıyor, eyleyen bir dönüşüm geçirmiyor. Burada vurgulanması gereken nokta bu ilişkilerin farklı oynama deneyimlerine tekabül etmeleri: *Tetris*'te eylemler bulmaca çözmeye yönelik olup, oyun, eylemler düzeyinde son derece sürükleyici bir yapıya sahipken, *Diablo*'daki oynama motivasyonunun büyük kısmı, eylemler düzeyinde elde edilenlerin, eyleyenler düzlemindeki sonuçlarını görmekten ileri gelir: Bu, başlangıçta çok zayıf olan bir savaşçıyı, aşama aşama karşısında durulamaz güçte ve donanımda bir kahramana dönüştürmenin hazzıdır.

Bununla birlikte, *Diablo* oyunu bize karakterin kim olduđu, yani kişilik özellikleri hakkında çok az şey anlatır; karaktere ilişkin ayrıntılı bir art öykü yoktur, onu eylemleriyle “tanırız”, yani *Diablo*’daki karakter, büyük ölçüde yaptıklarıyla ile kendini ortaya koyar ve yaptıklarıyla bir karakter olarak gelişir. Sadece *Diablo* değil, bir çok başka oyun da karakterlerini “olmak” değil, “yapmak” fiili üzerinden tanımlar. Karakterin salt eylemle kendini ortaya koymasına dış motivasyon ya da dış çatışma da denmektedir ve her ne kadar dış motivasyon üstüne kurulu öyküler derinlikten yoksun olmakla eleştirilse de⁶⁴, drama kuramında dış çatışmanın varlığı, anlatıdan bahsedilebilmesinin yeterli koşulu kabul edilir.



Çizelge 53. Karater gelişiminde Yapmak-Olmak İkiliği

Dış eylemin bir anlatıyı oluşturmaya yeterli olması durumu drama kuramında iki tip motivasyon arasında yapılan ayrımınla açıklanır:

1. Dış motivasyon: Kahramanı eyleme zorlayan açık fiziksel tehdit.

⁶⁴ Bernard Perron (2003: 238), bunu video oyunlarını B-Movie'lerin seviyesinde kalmalarına neden olduğunu belirtmektedir.

2. İç motivasyon: Bu tehditle karşı karşıya kalmanın psikolojik boyutları.

Drama kuramına göre, anlatılar iç motivasyon hakkında hiç bir bilgi sunmasalar dahi kendilerine yetmektedirler, zira esas olan dış motivasyonun zorunlu ve görünür kıldığı fiziksel eylemdir.⁶⁵

Bu nedenle her zaman için öykü kişilerin ne yaptığını görsek de, bu yaptıkları ve kendileri hakkında ne düşündükleri ya da bunun onların kişiliklerinde neyi değiştirdiğini bize anlatılamayabilir. Bu tür bilgileri, yapılan eylemlerin yorumlanmasından kendimiz çıkarsamamız gerekir: Son kertede eylem de bir ifadedir (Ricouer, 1990).

E. Video Oyunlarında Serimleme ve Öyküleme

Video oyunlarına ilişkin tartışmalarda anlatısallığın atlanmasındaki önemli olgulardan bir tanesi de drama kuramında öyküleme teknikleri arasında önemli bir yer tutan serimlemenin (exposure); keşfe çıkma (exploration) ya da keşif (discovery) gibi terimlerle karşılanmasıdır.⁶⁶ Buradaki yaklaşım, konuyu yazar veya tasarımcının öyküleme işleminden ziyade oyuncunun oynama sürecini merkeze alıyor, diğer bir deyişle, bilgilerin “yazar” tarafından nasıl saklandığı ya da sunulduğu değil, “okur” tarafından nasıl araştırılıp bulundukları süreci önemsiyor. Bu da drama kuramının bu konuda sunduğu bilgi ve deneyimlerin dikkate alınmaması ile sonuçlanır

Serimleme, anlatıyı kuran ve sürdüren bilgilerin, izleyici üzerinde belli bir duygusal etki yaratmak üzere yazar tarafından bilinçli şekilde saklanması ve sunulması işlemlerinin tümünü

⁶⁵ Bunu anlatı kuramı ile ilişkilendirmenin yollarından bir tanesi çekirdek ve uydu arasındaki ayrımdır.

Çekirdekler olaylara karşılık gelirken ve öyküden çıkarılmaları mutlaka kronolojik boşluk doğururken, uydular, varlıklar hakkında bilgi ve belirtilerden oluşmakta ve öyküden çıkarılmaları, kronolojik yapıyı etkilemez. Bu nedenle tüm uyduları (“olmak” haline ilişkin tüm bilgi ve belirtileri) bir hikayeden çıkarsak bile, çekirdekler (“yapmak” ve ondan doğan olaylar) hala tam olacağından, öykü ayakta kalacaktır.

⁶⁶ Bu konuda örnek gösterilecek çalışmalardan bir tanesi için bkz. King ve Krzywinska (2003). “Keşfetmenin” korku ve gerilim yaratmada önemine değinen yazarlar, drama teorisine değinmemektedir ve serimleme kavramını hiç kullanmamaktadırlar.

kapsar. Bu işlemler, eksilti, hazırlık, yerleştirim, art öykü sunumu gibi bir dizi tekniği kapsar. Bunlar tasarımcılar tarafından oyunlarda da uygulanır. Oyuncu, oyun evrenini ve oyun evreni içinde kendi konumunu kavrayacak bilgileri, tasarımcının bunu öngördüğü şekilde edinir. Buradaki işlemlerin kapsamı geleneksel anlatılardan belli açılardan farklılaşmaktadır da: Tasarımcı sadece zaman, mekan, durum, kişiler, ilişkiler vs gibi konular değil, oyunun kuralları ve oyuncunun oyun evreninde ne şekilde, hangi araçları kullanarak eyleyeceği konusunda da bilgiler sunar. Bu açıdan örneğin kural kitapçıkları ya da tutorial gibi metinleri ya da süreçleri de serimleme kapsamında düşünmek gerekir. Bilgilendirmenin bilgilendirme gibi gözükmemesi gerektiği temel kuraldan hareketle, yazarlar kadar oyun tasarımcıları da tüm bu bilgilendirici işlemleri yerine getirirken bilgi ekonomisi yoluyla duyguların güdüp-yönetilmesinden başka bir şey olmayan serimleme tekniklerinden yararlanırlar. Serimleme, bu açıdan bakıldığında entrikanın kurulması açısından da temel önemdedir.

Yazar açısından serimleme olan şey, oyuncunun bakış açısından düşünüldüğünde kuşkusuz keşif denen şeydir. Oyuncunun bu keşifleri, onun resmin bütünü ile ilgili düşüncesini ve hislerini değiştirir ve onda beklentiler ya da endişeler uyandırarak onu merak sürecine sokar. Serimleme bu açıdan kuşkusuz bakış açısı kavramı ile de ilgilidir. Bakış açısı sıklıkla bir “görme” sorunu olarak düşünülürken, drama kuramında aynı zamanda bilgilerin ne kadarının “görüldüğü” ile de ilgili bir sorundur. Diğer bir deyişle, bakış açısı basitçe bir kamera açısı sorunu değil, aynı zamanda zihinsel bir “bilgi manzarası” sorunudur. Ne gördüğümüz ne bildiğimizi; ne bildiğimiz de ne gördüğümüzü etkiler (Berger, 1990). Buna karşılık video oyununa ilişkin yaklaşımlar, ilişkili olan bu iki konuyu kesin çizgilerle birbirlerinden ayırmış görünürler: Bilgi konusu keşif, görme konusu ise perspektif sorunu olarak düşünülmemekte, üstelik ilki oyuncuya, ikincisi de tasarımcıya ait alanlar gibi ele alınır.

Serimleme her şeyden önce anlatının saniyesi saniyesine katedilişi ile de ilgilidir. Oyunun okunması konusuna değinilen bölümde de ifade edildiği gibi, burada oyuncunun, söylemin

durmadan sunduğu bilgiler sayesinde öyküyü zihinsel olarak inşa edip, kafasındaki bu zihinsel imgeyi sürekli olarak güncellemesi söz konusudur. Söylemin aktardığı bilgiler ile izleyicinin bunlara dayanarak zihninde oluşturduğu öykü arasındaki ilişkinin merkezinde ise serimleme yer almaktadır. Söylem ve öykü ya da iletişim aracı ile izleyici arasındaki ilişki bu açıdan bakıldığında şöyle bir işleyişe sahiptir: Söylem bir dizi bilgi aktarır ve oyuncu bu bilgilere dayanarak zihninde öyküye dair bir imge, varlıkları ve olayları birleştiren tutarlı bir kronoloji kurar. Her yeni bilgi, ya bir takım yeni ilişkileri ortaya çıkararak, ya da bir dizi boşluğu doldurarak, oyuncunun zihinde kurduğu kronolojiyi gözden geçirip güncellemesi ile sonuçlanır. Örneğin oyuncu belli bir ana dek sunulan bilgilere dayanarak A-B-C-D diye bir kronoloji çıkarmış olsun: Eğer söylem A'dan önce başka bir olayın da olduğu bilgisini sunarsa, oyuncu kafasındaki zihinsel modeli A-B-C-D-E diye günceller, ancak bir önceki durumdaki A'yı B olarak, bir önceki durumdaki B'yi C olarak vs yeniden kurarak yapar bunu.

Hem söylemin hem de oyuncunun bilgileri kullanmasındaki canlılık ve hareketlilik; sürpriz, gerilim, korku, endişe, vb gibi duygu ve durumları yaratmaya el veriyor. Diğer bir deyişle serimleme her şeyden önce oyuncunun/izleyicinin ruhsal durumunun manipülasyonu için kullanılır. Serimleme yoluyla izleyici belli bir şeye inandırılabilir, örneğin yanlış bir kronoloji kurmasına izin verilebilir, sonra da eksik bırakılan bir bilgi uygun bir zamanlama ile sunularak çok büyük sürprizler yaratılabilir. Ya da tam tersi, izleyici bilgi bakımından kahramanın bir adım önüne geçirilerek, farkında olmadan bir tehlikeye doğru giden kahraman adına endişenmesi sağlanabilir. Bir çok durumda ise tek bir bilgi birden çok duyguyu hareketlendirebilir: Örneğin bir bilgi ilk sunulduğu anda sürpriz yaratabilir, ancak devamında aynı bilgi her benzer durumda gerilimi de tırmandırabilir. Bilginin bu şekilde kullanılmasına sinemadan verilebilecek bir örnek *Ghost* (Jerry Zucker, 1990) filmidir: Kahramanın en yakın arkadaşı tarafından öldürtülmüş olduğunu öğrendiğimiz an, tam anlamıyla bir şok yaratır, çok güçlü bir sürprizdir. Ancak daha sonra, aynı bilgi sürekli bir gerilim kaynağıdır: Kahramanın

en yakın arkadaşı ne zaman kahramanın hala hayatta olan karısına yaklaşırsa, bu bilgiye sahip olmayıp dostça davranan karısı adına korku ve endişe duyar, aynı zamanda bu bilgiyi her şeyden habersiz olan kadına aktaramama durumu karşısında öfkelenir ve kahroluruz.

Video oyunlarında da serimlemeye bağlı olarak bir çok duygu deneyimleriz. Burada *X-Com: Apocalypse* oyunundan bir örnek sunmakla yetineceğim: Bu oyunun belli bir aşamasında, uzaylılara karşı girişilen askeri operasyonlar sırasında, uzaylılar, askerlerimize yeşil roketler fırlatan bir silah ile saldırır. Bu silah ile ilk kez karşılaştığımız an, şok edici bir sürprizle sonuçlanır, zira bu yeşil roket bir tür asit karışımı barındırır ve isabet ettiği askerin önce zırhını eritir, ardından da üzerinde taşıdığı tüm mühimmatın infilak etmesi ile sonuçlanır. Bu, o ana dek karşılaştığımız en ölümcül düşman silahıdır, zira bu silaha karşı tamamen savunmasız kalırız. Bu bilgiliyi edinmek bizi hem şok eder, hem de dehşete düşürür. Aynı zamanda bütün taktik hesaplarımız da alt üst olur. Böylece, bu bilginin ilk duygusal etkileri şok, korku ve kargaşadır.

Ancak oyunun devamında aynı bilgi artık bir gerilim kaynağı ve merak unsuruna dönüşür: Yeni bir operasyona çıktığımızda sürekli şu soruları sorarız: Bu silahi gene kullanacaklar mı? O silahtan kaç uzaylıda olacak? Nereye saklanmış olacaklar? Bu silahi taşıyanları, onlara hedef olmadan nasıl etkisiz hale getirebilirim? Askerlerimi nereden nasıl dolaştırmalıyım? Ne gibi bir taktik ve strateji uygulamalıyım? Görüldüğü gibi, artık şok etkisi yoktur, korku ise gerilime ve meraka dönüşmüştür. Böylece aynı bilgi birden çok duyguyu yaratmaya ve sürdürmeye yaramış oluyor.

X-Com: Apocalypse'de, tam da taktiksel bir misyon sırasında bu silahın varlığından haberdar edilmemiz, aynı zamanda öyküye ilişkin zihinsel imgenin de güncellenmesi ile sonuçlanmaktadır. Uzaylılar gittiğimiz misyondan *önce* bu silahı icat etmiş olmalı, ancak

biz *şimdi* ondan haberdar oluyoruz. Böylece oyuncunun zihnindeki kronoloji de son derece şok edici bir yoldan güncellenmiş olmaktadır.

Görüldüğü gibi, keşfetme ya da keşif gibi oyuncu-merkezli yaklaşımlar, oyuncunun deneyimini ve buradan doğan duyguları tek başına açıklamada yetersiz kalıyor. Bu konudaki yaklaşıma serimleme, yani yazarın/tasarımcının bilinçli bilgilendirme yöntemlerinin de dahil edilmesi gerekmektedir, bu da drama kuramının bize oyunların işleyişi hakkında pek çok şey söyleyebildiğini gösteriyor.

F. Video Oyunlarında Ritim ve Tempo

Akış duygusu ile öznel zaman arasındaki ilişki oyun araştırmalarına bir çok kere konu olmuştur. Bu konuda en üne kavuşmuş olan çalışma, Cziksentsmihalyi'nin (1993) Akış Kuramı'nı kullanarak *Flow* (2006) oyununu yapan ve sonuçlarını bitirme tezinde yayınlayan Jenova Chen'e (2007) aittir. Chen'in oyunundaki ana fikir, kendini oyuncunun beceri seviyesine uyarlayabilen ve onu ne çok zorlayan ne de işi onun için fazla kolaylaştıran bir zorluk derecesini oyun girdilerinden elde ettiği bilgilere göre ayarlayabilen bir yapay zeka geliştirmektir. Oyun bu ideal zorluk derecesini bulduğunda ve oyuncunun beceri derecesine uyumlu kalmayı başardığında, oyuncu gerçekten de en üst düzeyde keyf alarak kendini oyunun akışına kaptırmaktadır. Bu durumda oyuna dalış öyle bir nitelik sergilemeye başlıyor ki, oyuncu artık zaman kavramını yitiriyor: Öznel zamana ilişkin hissi, onun nesnel zamana ilişkin sorulara doğru yanıt verememesiyle sonuçlanıyor. Bir saatlik oyun ona bir kaç dakika, ya da bir kaç dakikalık oyun ona saatler geçmiş gibi gelebiliyor. Böyle bir akış hissinin tam karşıtı olan duygu can sıkıntısı olsa gerek, yani zamanın geçmek bilmiyor olması, zamanın, bize varlığımızın ağırlığını olabildiğince hissettirmesi. Bu his, varoluşçu felsefeciler tarafından ayrıntılı biçimde incelenmiştir (bkz.: Heidegger, 1962; Sartre 1993 ve Kierkegaard, 2008).

Öznel zamana ilişkin bir duygu yaratmak, oyunlar açısından kuşkusuz çok önemlidir ve burada can sıkıntısı yaratmak genel anlamda arzulanmayan seçenektir, zira bu, oyuncunun oynamayı bırakacağı anlamına gelir. Bu açıdan bakıldığında, oyunda belli bir ritim duygusu sağlamak ve söylemin akışında belli bir hız tutturmak, merkezi tasarım sorunları haline gelmektedir. Ritm ve tempo ayarlaması, gerilimi canlı tutmak ve belli bir seviyenin altına düşürmemek bakımından gereklidir.

Bu elbette drama ve anlatı kuramının da üzerinde durduğu bir konudur. Buna göre iyi dramanın özelliklerinden bir tanesi yoğunlaştırmadır, yani anlatımı yavaşlatan gereksiz olayların söylemin akışından çıkarılmasıdır. Anlatım her şeyden önce seçici bir edimdir ve konunun en gerekli öğelerle en uygun hızda anlatılması üstüne kuruludur.

Yoğunlaştırma burada elbette her şeyi son hızda ve konuları atlaya atlaya anlatmak anlamına gelmez. Bu daha ziyade öykü açısından önemli olanla olmayanı birbirinden ayırt etmek, öykü açısından önemsiz ayrıntıları veya süreçleri anlatılanların dışında bırakmaktır. Barthes'ın anlatılar konusunda söylediği gibi, “sanat gürültü kaldırmaz”.

Yine de olayları ve onların sunuşlarını hızlandırmanın da sıkça başvurulmuş bir yöntem olduğunu söylemek gerekir. Hız bu anlamda genellikle hareket ile ilişkilendirilir: obje ve varlıkların hareketleri, kameranın hareketi ve hatta sinematik hareket: kesmeler, hızlı bindirmeler vs. Burada bir kovalama sahnesini düşünmek yeterli olacaktır: Birbirini son hızla kovalayan iki otomobil, hızlı kamera hareketleri ve sık kesmeler aracılığıyla sunulacak ve tüm bu hız unsurları gerilim duygusunu arttırmak ya da desteklemek üzere devreye sokulacaktır. Sinemada uygulanan diğer bilinen bir hızlandırma yöntemi ise, filmin sonlarına doğru yaklaştıkça çekim ve kesme sayısını arttırmak ve böylece finale yaklaşıldığı duygusunu pekiştirmektir.

Ancak bu örneğe bakarak hızın her zaman en iyi şey olduğu sonucuna varmak yanlış olacaktır. Aksine, sürekli hareketliliğin izleyiciyi yorduğu, izleyicinin hızdan ziyade ritim aradığı, bu ritim sayesinde aksiyon ve dinlenme arasında gidip gelen daha güzel bir deneyim yaşandığı bilinmektedir. Bu nedenle anlatımın başarısındaki esas sır, anlatımın akışını gerektiği gibi hızlandırıp yavaşlatmayı bilmektir. İşte buna ritim duygusu denmektedir. Ritim duygusu oluşturmada kontrast önemli bir unsundur çünkü ritmi oluşturacak olan şey tam da zıtların sırayla birbirinin yerini almasıdır: Aksiyon ve diyalog, gece ve gündüz, iç mekan ve dış mekanın sürekli yer değiştirmesi gibi. Bu kontrast sayesinde izleyici ya da oyuncu, sürekli aynı “doku”yu görmekten kurtarılmış olur ve hissizleşme ya da can sıkıntısının önüne geçilmiş olur. Hızlı ve aksiyon yüklü bir sahnenin yavaş ve diyalog ağırlıklı bir sahne tarafından takip edilmesi bir başka açıdan da yararlıdır: İzleyici ya da oyuncuya hızlı ve aksiyon yüklü sahnede olup bitenleri hazmetmesi, bunların kafasında yer etmesi için belli bir süre de tanınmış olur. Öte yandan bilgi yüklü sahnelerin daha yavaş bir tempoda geliştirilmesi, sunulan bilgi miktarını eksiksiz alabilmesi açısından da izleyiciye yardımcı olmaktadır ve görece hızlı sunulan aksiyon sahneleri ile gene faydalı bir kontrast oluşturmaktadır.

Oyunlarda ritim oluşturma yollarından bir tanesi oyunu bir dizi düzeye ayırmaktır. Ernest Adams (2000) bu tür oyunlara çok-düzlemli oyunlar demektedir. Bu düzlemlerden bir tanesi aksiyonun az ve hızın düşük olduğu stratejik düzlem; diğeri ise aksiyonun yoğun ve temponun yüksek olduğu taktik düzlemdir. Bu iki düzlem Adams tarafından global ve lokal düzlemler olarak adlandırılır. Oyunun gelişimi, bu iki düzlem arasında gidip gelerek oyun anlatısının yapısının bir ritim arz etmesini sağlar. Burada iki düzlemli yapıya örnek olarak iki oyunu verebiliriz: *Diablo* ve *Need for Speed: Underground*.

Diablo’da global düzlem, oyuncunun kasaba sakinleri ile diyaloga girip nesneler değiş-tokuş edebildiği ya da alıp-satabildiği düzlemdir. Temposu düşük, aksiyonun çok yoğun olmadığı,

her şeyden önce savaşılmadığı düzlemdir burası. Oyuncu burada geçirdiği zamanı genelde lokal düzlemde yapacağı savaşları planlayarak, silah ve malzeme envanterini düzenleyerek ve diyalog yoluyla değerli bilgilere ulaşmaya çalışarak geçirir. Bu düzlemde geçirilen zaman, lokal düzlemde savaşlarla dolu geçen deneyimle tam bir karşılık oluşturmaktadır. Bu anlamda global düzeye çıkışı bir dinlenme sahnesi gibi de görebiliriz. Lokal düzlem ise her zaman için olay-yoğun ve temposu yüksek sekanslar içermektedir. Bu düzlemde sürekli olarak yaratıklarla savaşır ve onların düşürdüğü ganimetleri toplamak üzere bir noktadan diğerine koşarız. Lokal düzeyin bu anlamda ayırt edici niteliği hem hareketin, hem de hareketlerdeki hızın artmış olmasıdır. Stratejik ve taktik oynanışın iki ayrı düzlemde mükemmel şekilde ele alınmış olduğunu da böylece anlıyoruz.

Ancak sadece görsel-işitsel sunum açısından değil, kontrollerin kullanımı açısından da bu hareketlilik ve hız artmaktadır: Lokal düzeydeki savaşlarda oyuncu çok daha kısa sürede çok daha fazla girdi sunmak, kısacası oyun kontrollerini daha fazla ve daha seri şekilde kullanmak zorundadır, aksi taktirde yaratıkların saldırılarını savuşturmada başarısız olacaktır. Aksine, global düzlemde, girdi sunmak için istediği kadar çok zamanı vardır, ve seri davranışta bulunmasını gerektiren durumlarla karşılaşmamaktadır. Böylece zıtlık aynı zamanda anlatının eylemler düzeyi açısından da söz konusudur: Lokal düzlemde çekirdekler hızla katedilir ve uydu olarak nitelenebilecek eylem ve olaylara yer yoktur. Oysa global düzlemde, oyuncu, çekirdeklerin arasına istediği kadar çok uydu sokup oyalanmakta özgürdür, ayrıca çekirdeklerin belli bir sıra izleme zorunluluğu da tamamen ortadan kalkmış gibidir.

Benzer bir düzeyler aşamalanmasını *Need for Speed: Underground*'da da görebiliriz. Burada da stratejik kararların alınmasına zaman tanıyan, oyuncunun çekirdeklerin arasına dilediği kadar çok uydu yerleştirebildiği, genel anlamda zaman baskısının olmadığı bir global düzey söz konusudur. Oyuncu, bu global düzeyde hem oyundaki şehri ve onun mahallelerini keşfe çıkıp, haritanın çeşitli yerlerine saklanmış küçük ödülleri ya da etkileşimli bir takım öğeleri

bulabilir, hem de şehrin bir çok noktasına dağılmış olan ve farklı işlevleri olan garajları bulup, burada otomobilini bir başka otomobille değiş tokuş edebilir ya da elindeki otomobili modifiye edebilir.

Stratejik düzlem aynı zamanda bir dizi yarış noktaları da içerir ve oyuncu bu yarış noktalarından birine gelip yarışa katılmaya karar verirse bu kez lokal düzeyde gerçekleşen taktik bir mücadeleye girmiş olur: Otomobil yarışı. Otomobil yarışı, global düzeyin tam aksine, zaman baskısının çok yüksek olduğu, zaman kaybetmemek için eylemi ileri taşımayan tüm hareketlerden (uydulardan) kaçınıldığı, son derece yüksek tempoda bir çok hareketin gerçekleştirildiği bir eylem sekansıdır.

Oyuncu yarışlarda kazandığı puanları ve parayı global düzeye geri döndüğünde buradaki garajlarda otomobilini modifiye etmek için kullanabilmektedir. Bu bize global düzey ile lokal düzey arasında karşılıklı bir ilişkinin bulunması gerektiğini de gösterir: Global düzeyde yapılanlar lokal düzeye; lokal düzeyde yapılanlar ise global düzeye etki ya da katkı yapmalıdır. Bu nedenle bu düzeyleri yağ ve su gibi karışmayan iki katman gibi düşünmekten ziyade, öğeleri sembiyotik ilişki içerisinde bulunan bir süreklilik olarak görmek gerekir. Düzlemler arasındaki geçişler, sürekliliğe bir ritim duygusu sağlamaktadır.

Video oyunlarında tempoyu, ve dolayısıyla da ritmi ayarlayanın bir yolu da oyun mekanizmalarını kullanmaktır. Bir oyuncu işleminin hangi mekanizmalar aracılığıyla yapıldığı ve bu mekanizmaların ne şekilde işlediği, tamamlanmaları için kaç hamlenin gerektiği, icra edilmelerinin ne kadar sürdüğü, başka mekanizmalar da içeren bir işlem derinliğine sahip olup olmadıkları, oyunun ritim ve temposunu önemli ölçüde etkileyecektir.

Mekanizmaları sadeleştirme ya da onlara bazı dolgu hareketler ekleme yoluyla bir işlemi kısaltmak veya uzatmak mümkün. Ayrıca bir mekanizma işletildiğinde, bu mekanizmanın işletilmesi belli noktalarda bu mekanizmanın parçası olan daha alt düzlemdeki

mekanizmaların da devreye girmesi ile sonuçlanabilir. Bütün bu seçenekler bir dizi estetik ve koreografik olanağa kapı aralar: Örneğin bir mekanizma içine başka mekanizmalar yerleştirerek oyuna bir derinlik ve karmaşıklık hissi verilebilir ya da ona daha ritüelvari bir hava kazandırılabilir. Tam aksine, bir işlemin mekanizmasını olabildiğince sadeleştirip kısa tutarak, sürece değil, sonuca vurgu yapılabilir.

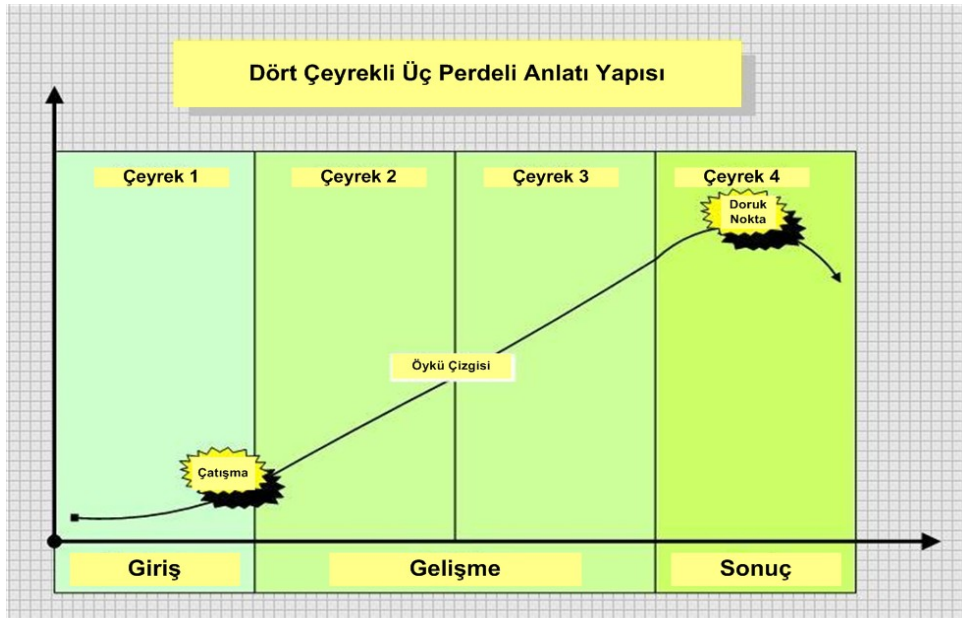
Burada mekanizmalar arasında iki tür ilişkiden söz edilebilir: Gömülü ve ardışık. Gömülü mekanizmalar bir Matruşka'ya benzetilebilir: İşlem yapıldıkça, işlem içinde başka işlemler de başlar ve böylece dikey anlamda bir hiyerarşi, ya da bir işlem derinliği oluşur. Bu bir bakıma parantez içinde yeni parantezlerin açılmasına benzer ve işlemin bitmesi için tüm parantezlerin kapanması gerekecektir. Ancak böylesi işlem derinlikleri fazla abartıldığında, oyun tasarımı pratiğinde “micro-management” olarak bilinen ve drama teorisi açısından da konu sapması olarak değerlendirilebilecek olan durum doğar: Oyuncu ardı ardına açılan parantezler içinde kaybolur ve genel olarak işleminin ana hedefi ya da konusunun ne olduğu konusunda kafa karışıklığı yaşayabilir. Bu aynı zamanda bir ayrıntı içinde boğulma, ilerleyememe duygusu da yaratabilir. Bu nedenle tasarımcıların gömülü prosedürlerin kullanılmasında özenle davranmaları gerekir.

Ardışık mekanizmalarda ise işlemler iç içe geçmekten ziyade belli bir sıralama içinde yapılır, yani bir işlem tamamlanmadan bir diğerine başlanmaz. Birbirini izleyen bu işlemlerin uzunluğu arasında farklar yaratarak ya da her bir işleme farklı sıklıkta yer vererek, temponun arttığı ya da azaldığı duygusu verilebilir, ve oyunda bu yoldan bir ritim yaratılabilir.

Burada ayrıca belirtmek gerekir ki bir oyunda gömülü ve ardışık mekanizmalar karma şekilde kullanılabilir. Örneğin gömülü mekanizmalardan oluşan işlem öbekleri, ardışık olarak oyuncuya sunulabilir. Oluşturulabilecek varyasyonlardan her biri de farklı bir öznel zaman duygusu ve oynama deneyimi ile sonuçlanacaktır.

G. Video Oyunlarında Oran ve Orantı Sorunu

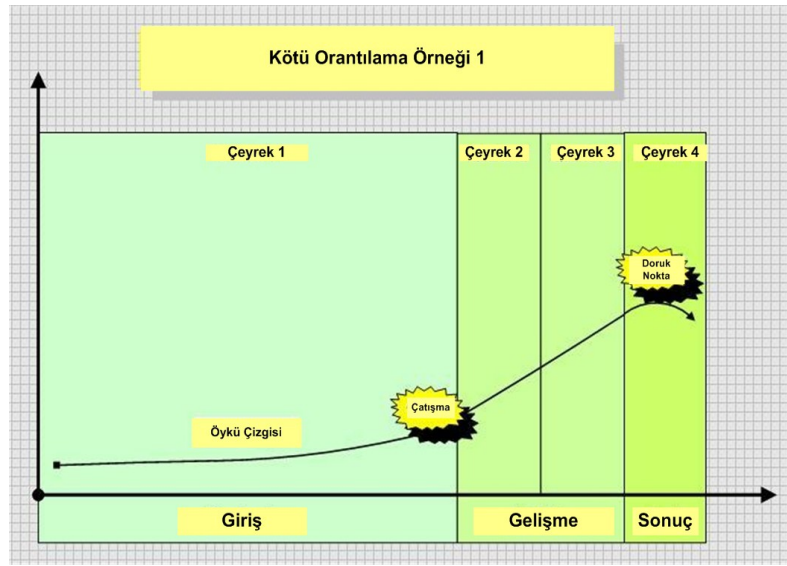
Anlatının iyi şekilde deneyimlenebilmesinde orantı önemli bir unsurdur. Orantı, her şeyden önce anlatının büyük bölümleri olan giriş, gelişme ve sonuca ayrılan süre ile ilgili. Bu ayrımın başında da değinildiği gibi, sinema anlatılarında bu konuda izlenen klasik bir kural, toplam süreyi dörde bölüp, bunun yarısını gelişme, diğer iki çeyreği de giriş ve sonuç bölümlerine ayırmaktır. Böylece, aşağıdaki şekilde de görülebildiği üzere, dört çeyrekte oluşan üç perdeli bir yapıya ulaşılmış olunur.



Çizelge 54. Dört çeyreğe bölünmüş üç perdeli yapı

Salt süre dağılımına bakarak bile izleyicinin anlatının deneyimlenmesinde sorunlar yaşayacağını anlamak mümkündür. Bölümlerin orantıları ile ilgili gözlemlenen sorunların önemli bir bölümü, çatışmanın kurulmasının çok geciktirildiği ya da hikayenin çözümünden sonra çok fazla uzatıldığı gibi sorunlara delalettir. Bunları hepsi de genel anlamda gerilim unsuru eksikliği, diğer bir deyişle, öykülemeye ilişkin daha önce yapılabileceğine dikkat çektiğimiz duraklama, zayıf öykü ve sapma gibi senaryo hatalarının olduğu anlamına gelir.

Burada en sık karşılaşılan iki soruna kısaca değinelim. İlki, çatışmanın kurulmasında gecikme; ikincisi ise sonun doruk noktasının fazla uzağında kalması sorunu. Çatışmanın kurulmasının gecikmesi, genel anlamda giriş bölümünün olması gereğinden uzun bir süreye sahip olduğu anlamına gelir. Bu da genel anlamda bölümler arasında bir orantısızlığa neden olur. Girişin fazladan aldığı süre, ya gelişme ya da sonuç bölümünden yenecektir. Gelişme bölümünden yenen süre, gelişmenin yeterince uzun sürmeyip öykünün dişe dokunur bir şekilde ilerlemediği, ya da o kadar uzun ve beklenti oluşturan bir girişten sonra çok çabuk sona erdiği hissini verecektir. Süre sonuç bölümünden yenirse, o zaman da hikayenin çok ani bitmesi, sonunun tadının yeterince çıkarılamadığı hissi ağır basacaktır. Her iki duygu da izleme deneyiminin kalitesini düşürür.

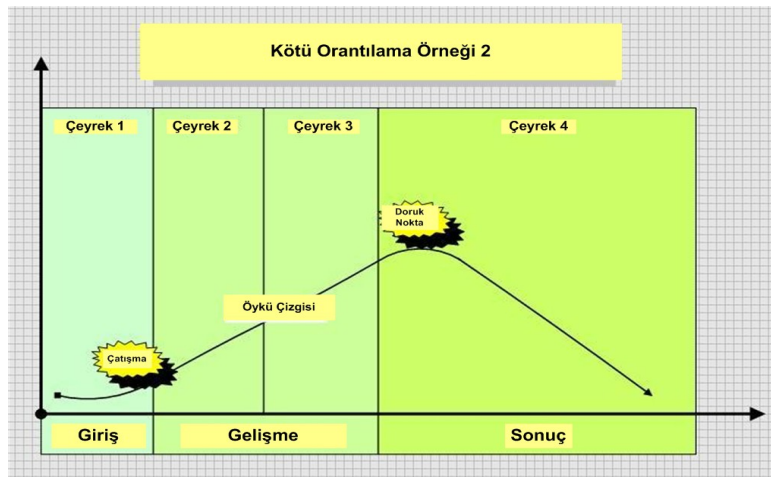


Çizelge 55. Orantılama Yanlışına Örnek (I): Çatışmanın Kurulmasının Gecikmesi

Giriş bölümünün fazla uzaması ile ilgili esas sorun, öykünün bir türlü başlamadığı hissini doğurmasıdır. Bir öykünün motoru çatışmadır ve ancak çatışmanın kurulması ile birlikte tam olarak bir amaçlılık ve motivasyon oluşur. Bu nedenle uzun bir giriş, her şeyden önce izlenmeye değer bir öykü ile karşı karşıya olunup olunmadığı sorusunun yeterince hızlı

şekilde cevaplanmamış olması anlamına gelir. Buradaki en önemli izleyici tepkisi, ilgiyi yitirip izlemeyi bırakmaktır.

Fazla uzun tutulan bir son da bir çok beklentiyi boşa çıkarır. Her şeyden önce uzun bir son, girişten ve gelişmeden yenmesi anlamına gelir. Çatışma çok çabuk kurulup heyecan erkenden tesis edilmiş olacak, ancak bunu izleyen gelişme bölümü bu heyecanı yeterince tırmandırmadan doruk noktaya ulaşacaktır. Ancak sorun bundan sonrasında daha da derinleşecektir, zira doruk noktadan sonra artık çözülmüş olan çatışma nedeniyle izleyici için merak edilmeye ve izlenmeye değer bir şey kalmaz. Ne var ki sonsözün uzatılması nedeniyle bu kez çözümün keyfine varılması da engellenmiş olacaktır. Çatışması çözüldüğü halde süren anlatı, önce acaba gerçekten çözümlüp çözülmeyeceği konusunda kuşku doğuracak, gelmeyecek olan şeyler için yeni beklentiler yaratacak, bu da izleyicide boşuna bir şey bekliyor olma duygusu yaratacaktır. Uzatılan bir sonun sanki yeni bir sorun ele alınmaya başlamış gibi bir his yaratması, sapma ya da ikilik hissi uyandıracaktır.

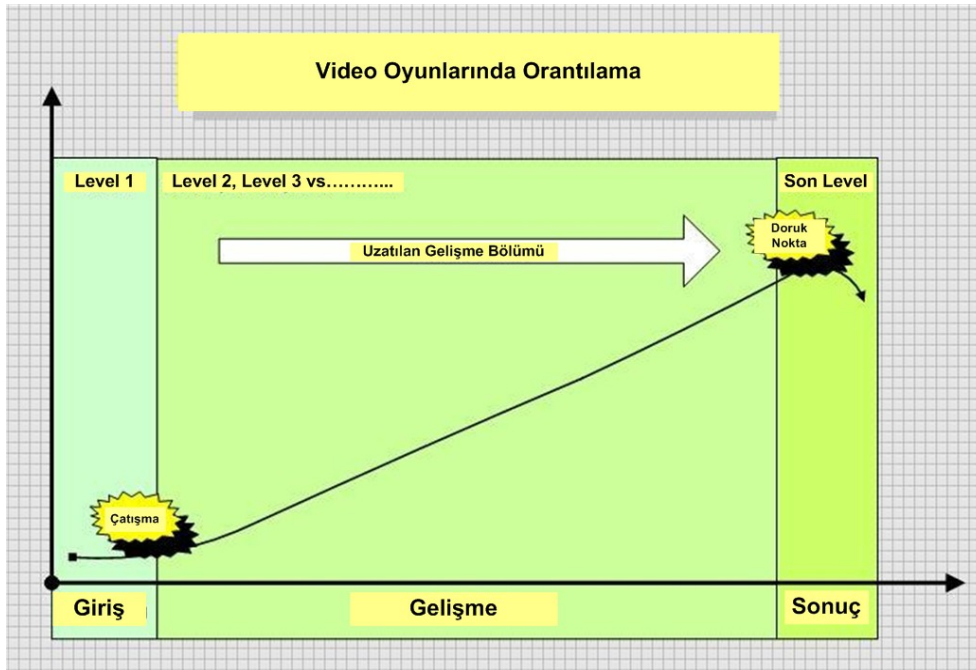


Çizelge 56. Orantılama yanlışına örnek (II): Sonucun doruk noktadan uzağında kalması

Bu iki örneğin de gösterdiği gibi, bölümler arasındaki orantıyı tutturmak anlatıların beklentileri karşılayabilmesi bakımından son derece önemlidir. Aynı orantı ilkesi, sahne ve

sekanslar açısından da geçerlidir. Sahnelerin kendi içlerinde sahip oldukları giriş, gelişme ve sonuçları açısından da benzer bir orantı ilkesi söz konusudur.

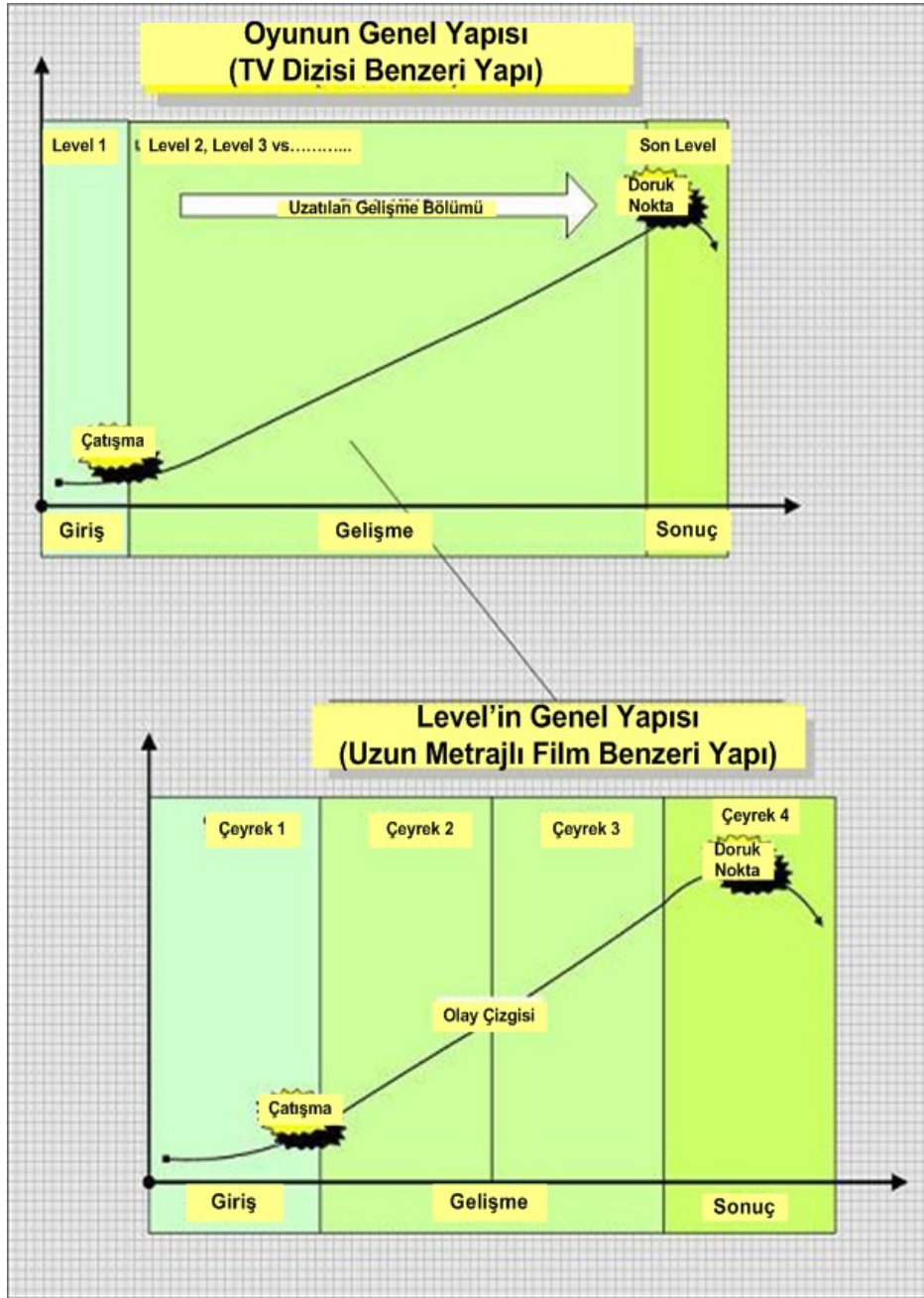
Peki video oyunları açısından da bu kurallar geçerli mi? Daha önce oyun salonu dönemi video oyunları ile sinema anlatıları arasında yaptığımız karşılaştırmada olduğu gibi, burada üç perdeli bir yapıyı bulmakla birlikte çeyreklere ayırma kuralından uzaklaşıldığını görüyoruz. Video oyunlarında en sık görülen durum, gelişme bölümünün giriş ve sonuca göre çok uzun bir süre kapsamasıdır.



Çizelge 57. Video Oyunlarında İkinci Perdenin Görece Uzun Oluşu

Neyse ki bu durum ciddi sorunlar doğurmuyor, çünkü gelişme bölümünün orantı açısından şişirilmesi, en az zarar doğuran ve beklentileri boşa çıkarmaktan en uzak olan durumdur genellikle. Bunun nedeni gelişme bölümünün çatışma ve doruk nokta gibi anlatıyı başlatan ve sonra erdiren iki can alıcı anı içermemesidir. Gelişme bölümünün kendine has dönüm noktaları var elbette (sıfır noktaları, baht dönüşleri gibi), ancak bunlar hiç bir zaman anlatıyı başlatacak ya da sona erdirecek nitelikteki anlar değildir, aksine “arada” yer alan anlardır, temel işlevleri kurulmuş olan çatışmayı karmaşıktırarak gerilimi tırmandırmayı

sürdürmektir. Bu nedenle de, olayları gerçekten tırmandırmayı sürdürdüğü sürece, gelişme bölümü istendiği kadar çok sayıda sahne ve sekans ile şişirilebilir. Olay zinciri başlangıçtaki çatışmadan sapmadığı, ve gene bu çatışmayı çözen bir sona bağlandığı sürece bir sorun yoktur.



Çizelge 58. Video oyunlarında genel anlatı yapısı ile bölüm yapısı karşılaştırması

Bu tür şişirilmiş gelişme bölümleri hiç de yeni bir şey değil. Çağdaş bir örnek olması bakımından televizyon dizilerini örnek vermek mümkündür. Video oyunları dünyasında ise belki de en şişirilmiş gelişme bölümlerine sahip olan oyun türü devasa online oyunlardır. Şişirilmiş gelişme bölümlerinde önemini koruyan nokta ise, bu bölümü dolduran sahne ve sekansların kendi içlerinde orantı ilkelerine uygun olarak yapılandırılmalarıdır. Sahne ve sekanslar orantı bakımından dengeli kurulduklarında, izleyici için deneyimin kalitesi korunmaktadır.

H. Kazanılamayan Oyunlar Sorunu

Oyun araştırmacılarının oyunların anlatı olamayacağı konusunda sıkça öne sürdükleri argümanlardan bir tanesi de bir çok oyunun kazanılamayan, kimilerinin deyimiyle “sonu getirilemeyen” nitelikte olmalarıdır (bkz. Juul, 2005b). Gerçekten de kazanılamayan oyunlar, video oyunlarının önemli bir bölümünü oluşturur ve bu özelliği sergileyen oyunlar, özellikle oyun salonları döneminde yaygın olarak oyuncuların karşısına çıkmıştır. Bu oyunlarda oyuncu, ne kadar iyi oynarsa oynasın, eninde sonunda yeniliyor, diğer bir deyişle, bu oyunlarda oyuncu lehine bir çözüm bulunmuyordu. Oyuncu, en fazla yüksek skorlar listesine adını yazdırabiliyordu, o da ancak yaptığı skorun yeterince yüksek olması şartıyla. Bunlara örnek vermek gerekirse, ilk akla gelenler, *Centipede*, *Space Invaders*, *Galaxian*, *Asteroids* ve *Tetris* gibi oyunlar.

Peki bu oyunlar gerçekten de oyun anlatısallığının mümkün olmadığını mı kanıtlıyor? Bir çatışmanın hiç bir zaman kahraman lehine çözülemeyecek olması, bir anlatısal yapının olamayacağı anlamına mı geliyor? Bu argüman kuşkusuz eksik ve hatalı. Aşağıda bunun neden böyle olduğunu kısaca tartışacağım.

“Sonu getirilemeyen” oyunun anlatısal nitelik taşıyamayacağı yönündeki yanlış yargıya varılmasının nedenlerinden bir tanesi, anlatıların her zaman için kahramanların lehine

özöldüğü varsayımına dayanılmasıdır. Diğ er bir deyişle, oyun arařtırmacıları burada anlatıları her zaman için kahramanın kazandığı öyküler oldukları düşün esine sarılıyorlar. Kazanılamadıkları için “sonu getirilemeyen” oyunlar, bu açıdan anlatılardan oldukça farklı bir nitelik sergilemiş oluyorlar bu inaniş a göre. Ne var ki, kahramanları lehine ç öz ulemeyen anlatılar sayılamayacak kadar çoktur. Örneğ in amacı okura kıssadan hisse sunmak olmak olan bir çok masal, kahramanlarının acı yenilgisi ile sonuçlanmaktadır. Daha çağdaş örneklere bakacak olursa, özellikle de son dönem sinemasında *Braveheart* (Mel Gibson, 1995) ve *Seven* (David Fincher, 1995) gibi filmler, kahramanlarının yenilgiye uğramaları ile dikkat ç eker. Bu açıdan bakıldığında, anlatıların her zaman için kahramanlar lehine ç öz öldüğü inaniş ının yanlış olduğı ortadadır.

Burada yanıt aranması gereken soru, kahramanın yenilgisine rağmen anlatıların nasıl olup da hala b üt ünl  k ve tamamlanmışlık hissi verebildikleridir. Bir çok öyk  ,   stelik bize kahramanların kazanamayacaklarını baŗtan açık açık söyledikleri halde, hala anlamlı ve b üt  nl  kl   deneyimler sunmaktadır. Titanik isimli yolcu gemisinin batacağ ını bilsek de, bu anlatıyı katetmek bizi hala tatmin edebiliyor ve tamamlanmış bir öyk   hissi veriyor.

Buradaki sorunun a ıklaması, olay örg  s   ile tırmanan gerilim ilkesi arasındaki ilişkide yatıyor. Olay örg  s     z  nde çatışma ile ilgilidir, diğ er bir deyişle, birbirinin karŗıtı  ıkarlara sahip olan iki g  c  n karŗılařması. Çatışma bir ç  z  me kavuřturuluncaya kadar gerilim tırmanacak, olay örg  s   bu s  re  te giderek karmařıklařacaktır, ta ki doruk noktada, çatışan karŗıt g  c  lerden bir tanesi eleninceye kadar. Bu elenme ç  z  m getirir,   nk   çatışmayı ç  zer ve b  ylece gerilimin tırmanması durur. Burada   nemli olan nokta, çatışmanın bir ç  z  me kavuřmuş olmasıdır. Ç  z  m  n kimin lehine olduğı sorusu ancak ikinci sırada gelmektedir. Bununla birlikte bir çok yazar, bu ç  z  m  n kahramanın lehine olmasını sağlar. Ancak b  t  nl  k a ısından bu řart değildir; řart olan, çatışmaya, çatışan g  c  lerden biri lehine bir ç  z  m getirmektir.

Oyun araştırmacılarının bu noktada kafasını karıştırıyor görünen şey, bazı oyunların kazanılamadıkları için bir sona da sahip olmadıkları düşüncesidir. Bu “sonunu getiremem” halini, anlatısallığı dışlayan bir tür açık-uçluluk olarak yorumlama eğilimindedir.⁶⁷ Ancak bu hatalı bir düşüncedir, zira kahramanın yenilgisi de bir anlatıyı bir sona bağlamanın meşru bir yoludur. Diğer bir deyişle, kahramanın kazanamadığı bir anlatı, anlatısallığından bir şey kaybetmiyor. Anlatılar kahramanların lehine çözülmek zorunda değildir; olay örgüsü açısından önemli olan tek nokta çatışmanın şu ya da bu güç lehine bir çözüme kavuşturulmuş olmasıdır. Bu açıdan denebilir ki, çatışmanın çözüme kavuşturulması ilkesi, çözümün kahramandan yana olması gerektiği ilkesinden üstündür.

Böylece kazanılamayan oyunların yapılarının da anlatısallık bakımından bir sorun teşkil etmedikleri, anlatısallık açısından tamamen geçerli bir yapı arz ettikleri, bu yönleriyle de anlatı kuramının konusu olabilecekleri görülür. Oyuncunun her defasında yenildiği bir oyun, son kertede hala çatışması her defasında çözüme kavuşturulan bir anlatıdır. Beckett’in ünlü bir sözünde dediği gibi, bunlar her zaman yenileceğimiz, ama her denemede daha iyi yenilme şansına sahip olduğumuz oyunlardır.

I. Oyun Hakimiyeti Sorunu

Oyunculara daha sinematik bir deneyim sağlayabilmenin hedeflendiği günümüzün popüler dijital oyunlarında oyun tasarımına has konularından bir tanesi de oyuncuyu oynama sürecine yabancılaştırmadan ona görsel bakımdan en spektaküler deneyimi sunabilmektir. Burada oyun tasarımcısının karşılaştığı en önemli sorun, sinema ve televizyonda yaygın olan kurgu

⁶⁷ Salen ve Zimmerman (2003b), *Sim City*'yi örnek vererek, bunun “amaçsız” ve “açık uçlu”, diğer bir deyişle “kazanılamayan” bir oyun olduğunu söylemektedirler. Oysa daha yakından bakıldığında, *Sim City* kaybedilebilen bir oyundur: Başında bulunduğumuz belediyenin borç sonucu iflas etmesi sözkonusudur, bu da oyunu sona erdiren durumlardan bir tanesi. Bu durumun çok sık yaşanmaması ve oyunun “şehri iyi yönet” dışında net hedefler koymaması, “amaçsız” ve “açık uçlu” olduğu yargısını beraberinde getirmektedir. Öte yandan, kendi hedeflerini belirlemede özgür iken, bu hedefe ulaşma konusunda sürekli sorunlar yaşaması nedeniyle bu oyunun bir çatışma yoksun olduğunu da söylemek mümkün değildir. Bütün bunlar, çizilen “amaçsızlık”, “açık uçluluk” ve “kazanılamama” tablosundan çok farklı bir durumun söz konusu olduğunu göstermektedir.

yöntemlerine temkinli biçimde yaklaşmak zorunda kalmasıdır, zira kesme, bindirme gibi ritim ve görsel çeşitlilik yaratmaya yarayan ve genel anlamda montaj kategorisine giren görsel üslup unsurları, oynanış sırasında oyuncunun oyun üzerindeki hakimiyetini sürdürme zorunluluğu ile sıkça çatışmaktadır. Bunun başlıca sebebi, oyun akışı sırasında oyuncunun kendi kararı dışında gerçekleşen açı, ölçek ya da görüş noktası değişikliklerinin, onun zihnindeki eylem çizgisini sürdürmek bakımından can alıcı öneme sahip olan vektör devamlılığını kesintiye uğratıp, ondaki oryantasyon duygusunu zayıflatmasıdır. Öyleyse oyun tasarımcısı bakımından yanıtlanması gereken sorular şunlardır: Oyuncuya oyun hakimiyetini ve oryantasyonu kaybettirmeden oyundaki görsel zenginliği ve gösterişliliği götürebileceğimiz uç nokta nedir? Montaj olarak bilinen görsel anlatım yöntemlerini hangi noktaya kadar zorlayabiliriz? Eğer bunlardan kaçınmak daha sağlıklı sonuç veriyorsa, belli başlı montaj tekniklerinden yoksun kalmayı hangi başka görsel üslup öğelerine başvurarak kompanse edebiliriz?

Birer metin olarak düşünüldüklerinde, dijital oyunlar ve sinema filmleri okurlarını görece farklı düzeylerdeki okuma ve katılım aktivitelerine çağırmaktadır. Alımlama estetiği ile konstrüktivist okur teorilerinin detaylı şekilde ortaya koyduğu gibi, sinema filmleri, okurlarını çeşitli yorumlama, boşluk doldurma ve hipotez kurup doğrulama süreçleri ile metnin anlamını oluşturmaya aktif şekilde katarken, dijital oyunların sorunsuzca okunmasını sağlamak, okurun ayrıca kurmaca evren içinde kendi varlığını ve konumunu da etkin şekilde oluşturup takip edebilmesini gerektiriyor. Çünkü oyuncu, metni anlamlandırma sürecine aktif bir yorumcu olarak katılmakla kalmayıp, anlatı kuramındaki anlamıyla bir eyleyen olarak, yani sözkonusu dünya içinde eylemde bulunan bir kurmaca varlık olarak da katılmaktadır. Bu durum, kurmaca evren ile ilgili tüm unsurların yanı sıra, kurmaca evrenin bir parçası olarak sunulan oyuncu eylemlerinin de sorunsuzca okunup yorumlanabilmesini gerektirmektedir. Oyuncunun metin içindeki çoklu konumlanması, onu anlatımın muhatabı olarak da daha karmaşık şekilde

ele almayı, anlatımı buna göre düzenlemeyi gerektirmektedir. Oyun tasarımcısının oyun hakimiyeti ile görsel varyete arasında yaşadığı ikilem, tam da oyuncunun, ihtiyaçları bakımından zıt olan iki temel konumu –izleyen ve eyleyen– eşzamanlı olarak işgal etmesinden kaynaklanıyor.

Dijital oyunların bu kendine has metin-okur ilişkisi, görsel anlatım bakımından farklı metinsel stratejilerin benimsenmesi ve görsel üslup açısından da ayırt edici bir takım özelliklerin öne çıkması ile sonuçlanmaktadır. Burada dijital oyunlarda en dikkat çeken yönelim, sinemadaki dengi uzun çekim (long take) olan görselleştirme üslubuna verilen ağırlıktır.

Bu bölümde dijital oyunların montajdan uzak durmayı yeğlemesinin sebeplerinin yanı sıra, uzun çekime dayalı bir estetiğe yöneldiği ve bu estetiğin etrafında son derece etkili kimi görsel üslup unsurları geliştirdiğini göstermeye çalışacağım. Bölümün ilk yarısında görsel medyadaki temel hareket tiplerini ele alıp dijital oyunlarda uzun çekimin önemine dikkat çektikten sonra; ikinci yarısında, kendini uzun çekim etrafında örgütlemiş olan dijital oyunlarda anlatıma görsel çeşitlilik ve ritim duygusu kazandırmak açısından başvurulan yöntemleri ele alacağım.

Sound Sight Motion: Applied Media Aesthetics adlı çalışmasında Herbert Zettl, film ve TV’deki hareket tiplerini üçe ayırır: Birincil, İkincil ve Üçüncül Hareket⁶⁸ (Zettl 1998: 282).

Zettl’a göre birincil hareket, obje hareketidir: Yuvarlanan bir top, yürüyen bir insan, yolda ilerleyen bir otomobil, çöken bir bina; bunların hepsi hareket eden objeleri içerdiğinden birincil harekete örnektir (Zettl 1998: 282). Sinema ve TV’den birincil hareket üstüne kurulu bir çekim için verilebilecek arketipik örnek, sabit bir plan içine girip çıkan, kameranın bakış yönü boyunca ileri-geri hareket eden nesneler ya da kişilerdir. Bu tür bir sahneleme

⁶⁸ Zettl’in kullandığı Primary, Secondary ve Tertiary Motion terimlerini bu şekilde karşıladım.

anlayışının atası kuşkusuz tiyatrodur, ancak sinemanın primitif ve naif dönemleri de sabit çerçeve içinde meydana gelen birincil hareketlere dayalı çekim örnekleriyle doludur.

Benzer bir şekilde, ilk dijital oyunların da sabit plan içerisindeki birincil hareketler üstüne kurulu olduğunu söyleyebiliriz: *Pac-Man*, *Space Invaders*, *Centipede* gibi oyunlar bu arketipe tıpatıp uyar. Plan değişikliği (yani montaj), ancak oyundaki geçiş anlarında gerçekleşir: Oyun tanıtım ekranından oyun içine geçildiğinde, tamamlanan bir bölümün sonundaki değerlendirme tablosu sunulduğunda, ya da oyunun sona erişiyle birlikte yüksek skorlar ekranına geçildiğinde. Bunlar dışında, oyun bize sanki kameranın çalıştırma düğmesine bir kere basılmış ve sonra da çekmeye bırakılmış gibi sunulur.

İkincil hareket, (zoomlar gibi optik hareketler de dahil olmak üzere) kameranın hareketleridir: Pan, tilt, kaydırma ya da pedestal hareketleri gibi kameranın yerinden kıpırdayarak kesintisiz bir hareket boyunca çekim gerçekleştirdiği tüm durumlar buna örnektir. (Zettl 1998: 283). Sinema tarihi ikincil hareketlerle doludur: Daha en başından itibaren yönetmenler kameralarını kayıklara, trenlere, arabalara, hayvanlara ya da insanlara monte ederek ikincil hareketten faydalanmaya çalıştılar. İkincil hareket, birçok kez birincil hareketi içermekle kalmayıp, onu vurgulamanın bir aracına dönüştü: Sözgelimi kamera, koşan bir adamın kendisinden uzaklaşmasını izlemek yerine, onu takip edip, onunla birlikte “koştı”.⁶⁹

Kameranin hareketlenmesi dijital oyunlarda da uzun sürmedi. Örneğin bütün bir *side-scroller** kategorisi, oyuncunun denetiminde olan bir karakterin belli bir istikamet boyunca devam eden birincil hareketlerini kamera ile takip etmek üstüne kuruludur. Ancak başka oyun türlerinde de ikincil hareket çok çabuk kendine yer bulabildi, özellikle de atletizm, araba yarışı ve uçuş

⁶⁹ Bu, özellikle günümüzdeki bazı oyun türlerinin temel görselleştirme kipidir.

* Kameranın durmaksızın aynı yöne doğru hareket etmeyi sürdürerek, oyuncunun denetimindeki objeyi de peşinden sürüklediği, oyuncunun çaresiz, bu sürüklenme sonucunda önüne atıldığı engel ve rakiplerle mücadele etmek zorunda kaldığı bir oyun türü. Bu türe klasik bir örnek, “Atari Salonu” ve 16-bit çağının popüler *Street Fighter* oyunları serisidir.

simülasyonlarında. *Zaxxon*'dan *Flight Simulator*'e, *Mario Bros*'tan *Kick-Off*'a, *Street Fighter*'dan *Commando*'ya birçok oyunu, birincil hareketin sunumunun dayandırıldığı ikincil harekete örnek vermek mümkündür. Birinci şahıs perspektifine sahip üç-boyutlu oyunlar ise ikincil hareketi yeni bir bakış-açısıyla birleştirerek, oyuncunun deneyimlediği mekansal derinlik duygusunu arttırdılar: *Wolfenstein 3D*'den başlayıp *Doom*'a uzanarak, ikincil hareketin bu biçimde kullanılması çabucak popülerlik kazandı.

Üçüncül hareket'ten kasıt, montaj teknikleriyle elde edilen soyut/kavramsal harekettir: Plandan plana keserek bir nesneyi farklı açılardan ve farklı durumlarda göstermek, iki farklı planı üst üste bindirmek, bir plandan diğerine silinme ile geçmek, açılma ya da kararma ile bir planı başlatıp sona erdirmek gibi (Zettl 1998: 287). Sinemada daha karmaşık öyküler anlatılmaya başlandıkça, montaj teknikleri hızla keşfedilmiş ve sinemasal anlatımın parçasına dönüşmüştür. Meliés, fantastik filmlerinde bindirmelerden yararlanırken, Porter ve daha sonra Griffith kesmelerden faydalananarak koşut kurguyu uygulamış, Rus Biçimçileri ise montaj'ın olanaklarını kapsamlı şekilde araştırıp kuramsallaştırmış; tüm bunlar ise sinemanın görsel havuzunun başlıca üslup araçları arasında yerlerini almıştır⁷⁰. Televizyon bu yöntemlerin çoğunu devralmıştır.

Günümüz sinemasında montaj tekniklerinin bolca uygulanması, izleyicilerin filmlere ilişkin beklentileri arasında yer alırken, aynı talebin dijital oyunlar için de yükseldiğini söyleyebiliriz. Montaj teknikleri özellikle oyunların trailer ve tanıtım materyallerinde önemli bir yer tutarak, oyuncularda “sinematik” bir deneyim yaşayacakları yönündeki iştahlarını kabartıyor. Ancak gerçekte, montajın dijital oyunlarda uygulanabilmesi çok çetin bir tasarım sorunu oluşturmaktadır. Böylece de oyuncuların, trailer'ine bakarak aldıkları bir oyunda vaadedilmiş gibi görünen deneyimin ancak çok küçük bir bölümünü yaşayabilmeleri de

⁷⁰ Sinemanın erken yıllarında montajın gelişimi ve aynı dönemdeki teorik tartışmaların ayrıntılı bir ele alınışı için bkz. Abisel, 1987.

şaşırtıcı değil. Yukarıda da değinildiği gibi, dijital oyunlarda montaj tekniklerinin uygulanmasındaki en önemli sorun, bunun oyuncunun oynanış sırasında oryantasyonunu kaybetmesi ile sonuçlanabilmesidir. Oyuncu, denetimindeki objelerle özdeşleşme sağladıktan sonra, obje ve/veya kamera hareketinin işaret ettiği vektör üzerine “binmiş”tir ve görüntüye ilişkin devamlılık beklentisi de bu vektör etrafında şekillenmektedir. Ancak bu vektörde beklenmedik değişiklikler meydana geldiğinde, oyuncu yön duygusunu ve böylece de icra ettiği eylem üzerindeki denetim duygusunu kaybetmektedir.

Bu tür bir sorunu önlemenin en iyi yolu, vektör devamlılığını sekteye uğratacak görüntü kurgusundan kaçınmaktır. Bu nedenle sıkça rastlanan uygulama, kameranın, oyuncunun denetiminde olan obje üzerine kilitlenmesi ve hareketin sunumu sırasında montajdan kaçınılarak hareketin uzun çekim ile sunulmasıdır. Ancak ve ancak oyuncunun oryantasyonunu bozmaması ve oyuncunun zihninde oluşmuş olan vektöre dönmek şartı ile farklı kamera açılarına sıçrama yapıp uzun çekim zaman zaman kesintiye uğratılmakta ve üçüncü hareket unsurları devreye sokulmaktadır. Burada verilebilecek örneklerden bir tanesi *Need for Speed: Underground 2* oyunundaki rampadan atlayış sahneleri: Oyuncu rampaya gelinceye kadar aracını onun üzerine kilitlenmiş bir perspektiften ve uzun bir çekim ile görmekte; ancak rampadan uçtuğunda, kesme ile, aracın uçuşunu gösteren spektaküler açılara geçilmekte; arabanın yere inmesiyle birlikte ise tekrar eski vektöre göre düzenlenmiş olan uzun çekime geçilmektedir. Burada hem kesmedeki zamanlamaya dikkat edilmekte, hem uçuş ağır çekimde verilerek oyuncuya iniş anında eski vektörü “yakalayabilmek” için hazırlanma süresi sunulmakta, hem de yere inişin gerçekleştiği yer, oyuncunun zihninde devam eden vektöre kolayca geri dönebilmesi ve tekrar hakimiyeti ele almasını sağlayacak genişlikte bir manevra alanına denk getirilmektedir. Böylece de oyuncunun “maruz” kaldığı montaj, ona yarışta zaman ya da pozisyon kaybettirmeksizin, spektaküler bir deneyim yaşamasını sağlamaktadır.

Açı ya da görüntü değişikliğinin, diğer bir deyişle montaj geçişlerinin, oyuncu tarafından tayin edildiği durumlar ise tasarımcı açısından sıkça en iyi çözüm olmaktadır. Pek çok dijital oyun, oyuncuyu resim seçici konumuna yerleştirip, ekranda göreceklelerinin orkestrasyonunu kendisinin yapmasını sağlamaktadır. Geçişlerin denetimi artık oyuncuda olduğu için, böyle oyunlarda montaj unsurlarını kullanabilmek daha rahattır çünkü kesme yapmaya niyetlenen bizzat oyuncunun kendisidir. Burada özellikle simülasyon oyunlarını örnek vermek mümkündür: *Railroad Tycoon 2*, *Rise of Nations* ya da *SimCity* gibi oyunlar, arayüzde yer alan mini-haritanın üzerine tıklanması yoluyla, oyuncunun, hızla haritanın bir noktasından diğerine kesmelerle gitmesine izin vermekte; buradaki kurgunun temposunu da bizzat oyuncu kendisi tayin ettiğinden, oryantasyon açısından genellikle sorun yaşanmamaktadır. Benzer şekilde, bu tip oyunlarda oyuncular arayüzdeki menü üzerinden farklı bilgi ekranları arasında dolaşabilmekte, gezinme şeklini kendileri belirleyebilmekte, ve temelde montaj teknikleri üstüne kurulu olan bu görüntü geçişleri, denetim açısından sorun yaratmamaktadır, çünkü montajın arkasındaki irade bizzat oyuncu olmaktadır. Montaj zamanlamasının ve sıklığının oyuncu tercihlerine bağlı olarak gerçekleştiği bu oyunlarda, uzun çekimin yine de temel üslup unsuru olduğunu hatırlatmakta fayda var.

Yukarıda da değinildiği gibi, oyuncu iradesi dışında gerçekleşen montajın doğurduğu oryantasyon sorunları, oyun tasarımcılarını bu yöntemlerden uzak durarak görsel anlatımı uzun çekim ve oyuncunun denetimindeki obje üzerine kilitlenmiş olan bir kamera etrafında kurmaları ile sonuçlanmaktadır. Ne var ki montaj tekniklerinden az yararlanmak, özellikle de sinemada tanık olduğumuz spektaküler anlatım yollarından da feragat etmek anlamına gelmektedir. Tasarımcı, montaj kullanmaktan kaçındığında sadece görsel çeşitlilik yaratma konusunda değil, oyunun hız ve ritmini ayarlamakta da meydan okumalarla karşılaşmaktadır, zira sinemada, çekimlerin uzunlukları ve kurgu hızıyla oynanarak, izlenen yapıtın hız ve ritmi ayarlanabilmekte, akış yavaşlatılıp hızlandırılabilenmekte, izleyiciye aksiyon ile dinlenme

anlarının birbirini dönüşümlü olarak izlediği bir deneyim sunulabilmektedir. Montajla çok az müdahale edilebilen ve uzun çekimlerden oluşan dijital oyunlar düşünüldüğünde, şu soruyu sormak gerekiyor: Bu tip oyunlarda görsel zenginliği sağlayıp, hız ve ritmi düzenlemek nasıl mümkün olabilir ve hangi üslup araçlarıyla yapılabilir? Yazının bu bölümünde sıkça karşılaşılan birkaç yöntem üzerinde duracağım.

Uzun çekimin hızı ve ritmiyle oynamada en sık başvurulanan yöntemlerden bir tanesi kameranın hareketini hızlandırıp yavaşlatmak ya da kesmeye başvurmadan görüntünün ölçeğini değiştiren kamera kaydırmalarına başvurmaktır. Bu türden bir ritim ve hız düzenlemesini özellikle dövüş oyunlarında görüyoruz: *Tekken* serisinde, iki dövüşçü birbirinden açıldığında kamera da geriye açılır, birbirlerine yaklaştıklarında ise ölçek küçülür. Yine icra edilen harekete bağlı olarak kamera kaydırmalarla konum değiştirir, bunu kah hızlı kah yavaş yapar. Daha güncel bir örnek ise *God of War* serisi: Bu oyunda kamera son derece hareketlidir ve zaman zaman oyuncunun denetimindeki karakterden “ayrılarak”, bir sonraki tehlikeye doğru önden giderek sezdirme/bilgilendirme fonksiyonu da üstlenir; yaklaşan tehlikeyi gösterdikten sonra da tekrar oyuncunun denetimi açısından en uygun olan açıya geri dönerek kullanılan karakter üzerine kilitlenir. Daha eski bir örnek ise şize ile ilgili bölümde değindiğimiz *Operation Thunderbolt*: Bu oyunda dünyayı operasyona katılan bir asker açısından görürüz, ancak oyun kamerası oyuncunun iradesi dışında hareket ederek, bir düşmandan diğerine kendiliğinden yönelir ve bunu birbirini hızla izleyen kaydırma ve zoomlarla yapar. Sonuç, hız ve ritmi, birbirini izleyen kaydırma ve zoom sekansları ile ayarlanmış uzun çekimlere dayalı bir oyundur ve izleyici denetimi kaybetmediği gibi, oyundaki bütün heyecan kamera hareketlerinin sezdiği tehlikelere hazırlanıp, belirecek olan düşmana zamanında ateş etmekten ileri gelmektedir.

Özellikle de sabit çerçeveli oyunlarda, montaj olanaklarından yoksun olmaktan kaynaklanan görsel çeşitlilik ve ritim yaratma güçlükleri, sabit çerçeve içindeki birincil hareket unsurlarını

arttırıp azaltmakla aşılmaya çalışılır. Belli aralıklarla devreye sokulan hareketli özel objeler, sahip oldukları farklı hız ve nitelikleriyle olay yoğunluğunu arttırdıklarından, oyuncunun deneyimlediği oyun hızı duygusunu değiştirerek, oyun alanına giriş çıkışlarıyla ritim yaratmaktadırlar. Burada bir kaç örnek vermek mümkün: İlkın, *Centipede*'de belli aralıklarla beliren örümcek, hem çok hızlı ve bize tehlikeli şekilde yaklaşan bir düşman olduğu için, hem de onu vurduğumuz taktirde çok iyi bir bonus puan kazandığımız için, belirlediği andan itibaren olay yoğunluğunu artırmaktadır. Örümcekten aynı anda hem kaçıp hem de onu vurmaya çalıştığımız bu birkaç saniyelik bölümden sonra oyun tekrar normal hız ve olay yoğunluğuna geri dönlüdüğü hissini verir. Böylece de örümceğin görünlüğü ve kaybolduğu sekanların birbirini izlemesi bir ritim duygusu oluşturmaktadır. Benzer bir şekilde *Asteroids* oyununda etrafımızda süzülen ve kaçınmaya çalıştığımız göktaşlarının arasına belli aralıklarla bize ateş eden bir UFO karışmaktadır ve bu fazladan tehlike olay yoğunluğunu artırmaktadır. UFO'lu ve UFO'suz bölümlerin birbirini izlemesi, gene montaja gerek kalmaksızın, bir ritim duygusu uyandırmaktadır. *Pac Man* oyunu ise avlayan-avlanan rollerini belli aralıklarla tersine çevirerek, diğeri bir deyişle icra edilen temel hareketin niteliğini ve önemini değiştirerek böyle bir ritim duygusu sağlar: Daha önce bizi hızla kovalayan hayaletler, birden yavaşlayıp bizden uzaklaşmaya çalışır, hayaletlerin yavaşlamasını ise kendi hızımın artması olarak algılarız. Birkaç saniye sonra roller tekrar tersine döner ve hayaletler eski hızlarına kavuşarak peşimize düşer. Rollerin belli aralıklarla tersine çevrilmesi, montaja gerek kalmaksızın ve sadece birincil hareket unsurlarının kullanımı üzerinden oyuna bir ritim duygusu verir.

Montajdan sakınmak zorunda kalınmasına rağmen, uzun çekim boyunca ışık, renk, doku ve biçim gibi unsurlarla oynamak, oyuncunun oynama deneyimine çeşitlilik ve ritim duygusu katmaktadır. Birçok oyunda örneğin ışık bakımından karanlık bölümler aydınlık bölümleri izler, belli bir renk grubunun ağırlıkta olduğu bir mekanı, farklı bir renk grubunun hakim olduğu mekanlar izler. Burada birçok oyun örnek verilebilir, ancak biz burada kısaca *Medal*

of Honor: Allied Assault'daki giriş bölümü olan Arzew aşaması üzerinde duralım: Oyun görece karanlık ve lacivert-gri-haki renk paletinin ağırlıkta olduğu bir yol sahnesi ile başlar, daha sonra sarı ışıkların öne çıktığı ve kahverengi tonlarının hakim olduğu bir yerleşim bölgesine geçilir. Bölümün devamında, başlangıçtaki sahnelerde kullanılan ışık-renk değişimi sürdürülür ve böylece tek bir uzun çekimle neredeyse yarım saatte tamamlanan bölüm, görsel çeşitlilik ve ritim bakımından zenginliğini korur.

Birçok oyunda dokudaki değişimler de çeşitlilik ve ritim sağlamak bakımından önemli bir rol oynar. Doku, kuşkusuz dokunma duyusu ile bağlantılı ve birçok oyun bunu oyuncunun denetiminde olan obje ya da kişinin hareketini icra edişinde hissedilir bir değişiklik olarak sunar: Örneğin *Half-Life* ya da *Tomb Raider* gibi oyunlarda suda ilerlemek, toprakta yürümekten daha farklı bir his verir. Öte yandan *Colin McRae Rally* serisinde, denetimimizde olan yarış arabası, zeminin asfalt, toprak ya da çakıl taşı olmasına bağlı olarak farklı davranışlar sergileyecek, bu zeminlerin birbirini dönüşümlü olarak izlemesi ise ritim duygusunu güçlendirecektir. Eğim de gene bu kategoride değerlendirilebilir: *Rise of Nations*'da bir tepeyi tırmanan ordumuz yavaşlayacak, tepeden inerken hızlanacaktır; birçok yarış oyununda ise yokuş aşağı sürmek ile yokuş yukarı sürmek arasında hissedilir farklar olacaktır.

Son olarak (özellikle de çevre mimarisi açısından) biçimin de önemli bir unsur olduğunu belirtmek gerekir. Pozitif hacimlerin negatif hacimlere oranı* değiştikçe, çevreye ilişkin algı da değişmekte, bu değişim belli bir düzen içerisinde organize edildiğindeyse ritim duygusu ve görsel çeşitlilik meydana gelmektedir. Gene yarış oyunlarından örnek vermek gerekirse, *Need for Speed: Underground 2*'de yarış sırasında katettiğimiz yol boyunca yer alan mimari ve coğrafi unsurlar, görsel çeşitlilik ve ritim sağlamaktadır: Bolca viraj almak zorunda kalarak

* Mimarlıktaki anlamıyla üç boyutlu bir öge olarak hacim iki şekilde mevcuttur: Ya katı olarak, yani bir kütle tarafından doldurulmuş uzam olarak (pozitif hacim) ya da sınırları böylesi kütleler ile çizilmiş boşluk olarak (negative hacim). (Ching 1996: 28)

gösterişli müstakil evlerinin arasından geçtiğimiz sosyete mahallesini, düzlük ve virajların dengeli şekilde dağıtıldığı klostrofobik tünel bölümü, onu da hız yapmaya elverişli düzlüklerin bolca yer aldığı ve neredeyse sadece gökyüzünü gördüğümüz dört şeritli otoyol bölümü izleyecektir. Böylece biçim unsuru, neredeyse 15-20 dakikalık tek bir uzun çekimle bize sunulan bir yarışta, görsel çeşitlilik ve ritim sağlamanın temel unsurlarından birine dönüşmektedir.

Sinemadan farklı olarak, oyun tasarımcısının ritim yaratmadaki çok önemli araçlardan bir tanesi ise oyunun sanal mekanı içine kodlayabildiği olay zincirleridir. Bunlar tek bir uzun çekime ritim katmak bakımından son derece önemli, çünkü olay zincirlerinin aranjmanı, oynanıştaki taktik ve stratejik bölümlerin birbirini izleme sıklığını belirleyerek, ritim sağlamanın oyun yapımına has bir yolunu meydana getiriyor. Gene *Diablo* üzerinden gösterecek olursak: Bu oyundaki bölümleri, denetimimizdeki karakter üzerine kilitlenmiş ve onu takip eden bir kameranın sunduğu tek bir uzun çekim boyunca oynarız. Ne var ki montaj olanaklarının hiç kullanılmamış olmasına karşın, oyundaki ritim duygusu son derece güçlüdür. Bunun nedeni, bölümlerin tasarlanmasında düşman yerleştirme noktalarının çok iyi hesaplanıp, olay yoğunluğu bol olan taktiksel bölümlerle, olay yoğunluğu az olan stratejik bölümlerin iyi dengelenmiş olmasıdır. Sıklıkla yaşanan durum, oyuncunun bir nesneye yönelmesinin, onun bir düşmanın görüş alanına girmesi ile sonuçlanması ve bunun kaçınılmaz olarak bir çatışmaya yol açmasıdır. Ancak düşmanla girişişen kavga, etrafa dikkatle yerleştirilmiş diğer düşman birliklerinin de görüş alanına girdiğinden, oyuncu kendini aniden son derece hareketli ve bir dizi kavganın birbirini izlediği bir eylem akışı içinde bulmaktadır. Oyuncunun dayanma sınırını zorlamaya ramak kala bu kavga dizisi son bulur ve oyuncuya nefes alabileceği bir dinlenme noktası sunulur. Kavga sonucu hareketlenen kamerayla çoğalan ses ve görsel efektler bir süreliğine dinlenir, oyuncu elde ettiği altın ve nesneleri envanterine yerleştirir ve diğer strateji ağırlıklı hazırlıklara yönelir. Yeniden harekete geçmesi onu tekrar

bir düşmanın görüş alanına sokacak ve yeni bir kavgalar dizisi başlatacaktır. Böylece, tek uzun çekim ile sunulan ve belli bölümlerde 30 dakikayı bulabilen oynama süresi hem görsellik, hem ritim bakımından çeşitlilik sunmakta, montajdan yoksun kalmanın neden olduğu görsel üslup sınırlılığı hissettirilmemektedir.

Bu bölümde göstermeye çalıştığım gibi, dijital oyunlar, oyuncunun denetim ihtiyacı nedeniyle, montaj tekniklerini sinema kadar özgür kullanamamakta ve bu tür tekniklerin kullanımına temkinli yaklaşmaktadır. Oyuncunun denetim ihtiyacını en iyi yanıtlaması bakımından ise uzun çekim en önemli üslup ögesi olarak öne çıkmaktadır. Ancak görünüşte oyun tasarımcısını sinemadaki görsel zenginlik ve ritim sağlama olanaklarından yoksun bırakıyormuş gibi görünen bu durumu, bir takım başka görsel üslup öğeleriyle oyun tasarımına özgü kimi tekniklerle dengelemek mümkün. Günümüz oyun endüstrisi hergün oyuncu denetimi ile montaj teknikleri arasındaki bu ikilemi aşmaya yönelik yeni üslup araçları keşfetmektedir ve keşfetmeye de devam edecektir. Oyun araştırmacıları olarak, bu keşif sürecine tanık olabildiğimiz için kendimizi şanslı saymalıyız.

SONUÇ ve DEĞERLENDİRME

Bu çalışmanın konusunun aynı zamanda onun sorununu oluşturduğu başta belirtilmişti: Oyun araştırmaları alanına son 15 yılda damgasını vuran oyunların dilden ayrı ele alınmaları gerektiği düşüncesi idi bu. Çalışma boyunca, bu düşüncenin beraberinde getirdiği bir çok bilgikuramsal ve yöntemsel sorun gösterilerek, bunları aşmak için çeşitli yollar önerildi.

Çalışmanın birinci ayrımı, ludolojinin iddialarının aksine, anlatı kuramı örnekçesinin oyunlara uygulanabilirliğini göstermeye yönelikti. Barthes, Chatman ve Eco'nun modellerine dayanılarak kullanılan yapısalcı anlatı çözümleme modeli çok sayıda oyuna uygulanarak, bu oyunları meydana getiren kurmaca olaylar ve varlıklar evreni, eylem, eyleyen ve anlatım gibi kavramlar ve bu kavramlara bağlı olan başka kavramlara göre çözümlendi. Bu yapılırken özellikle de Bremond'un risk alanları kavramı kullanılarak, etkileşimin aslında anlatısal bir eklemlenme sürecine karşılık geldiği gösterildi. Daha sonra spesifik bazı oyunlar üzerinde durularak, eylem, eyleyen ve anlatım düzlemlerinin kendi aralarındaki birleşim ilişkilerinin oyunlar açısından ne şekilde işlediği örneklendirildi.

Bu ayrımda anlatı kuramına dayanan bir çözümleme modelinin sunabildiği en önemli avantajın, deyim yerindeyse oyun “evrenselliği” olduğu anlaşıldı: Yapıları bakımından ne kadar çeşitlilik gösterirlerse gösterebilirler, bu model tüm oyunlara uygulanabilecek güçte ve kapsayıcılıkta görünmektedir. Bu açıdan düşünüldüğünde, oyun araştırmaları alanının bu modelden gelecekte yararlanmaya çalışması önemli görünmektedir. Dille ilgili kuramların alandan dışlanmak yerine kucaklanması, oyun araştırmaları alanının geliştirdiği kavram ve modellerin betimleme ve açıklama gücüne önemli katkılar yapacaktır.

Ancak burada önemli bir noktayı da atlamamak gerekir: Bu çalışmada temel alınan çözümleme modellerinin temelleri 1900'lerin başında atılmış ve o zamanlardan bu yana da yapısalcı dilbilim, göstergebilim ve anlatı kuramı önemli dönüşümlerden geçmiştir. Bu çalışmada her ne kadar yapısalcılık-sonrası düşünce dağarcığına yer açıldıysa da, son 30 yılda

bu alana yapılmış olan katkıların önemli bir bölümü aslında hesaba katılmamış, 1955-1980 arası dönemin klasikleşmiş yapısalcı metinleri temel alınmıştır. Bunun bu çalışma bağlamındaki nedeni, ludolojinin yapısalcı kökleri genel anlamda reddetmesi nedeniyle bu köklerin öneminin hatırlatılmaya çalışılmasıydı. Klasiklere dönüş bu anlamda kaçınılmazdı. İleride yapılacak olan oyun araştırmalarının ise yapısalcı dilbilim kuramlarından yararlanırken, bu kuramların kendi içinde geçirdikleri dönüşümlere daha fazla duyarlılık göstermeleri yerinde olacaktır. Yapısalcı örnekçeden yararlanmaya çalışan oyun araştırmalarını burada ikili bir görev beklemektedir: Bir yandan dil kuramlarına açılırken, diğer yandan dil kuramları içindeki dönüşümü dikkatle takip etmek gerekmektedir. Günümüzde, bu açıdan özellikle Gabriele Ferri, Dominic Arsenault ve Mirjam Eladharı gibi, göstergebilim ve anlatı kuramındaki kimi yeni modelleri oyunlara uygulamaya koyulan oyun araştırmacılarının çalışmaları umut vaat etmektedir. Bu çalışmanın işlevi ise temel metinler ile bir ilişkinin kurulmasını sağlamakla sınırlı kalmıştır.

Öte yandan denebilir ki, yapısalcı yaklaşımların ciddiye alınması ile oyun araştırmaları alanının bizzat yapısalcılık ve yapısalcılık-sonrası düşünceyi dönüştürmesi için de bir fırsat doğmuştur: Video oyunları gibi oldukça yeni bir form üzerine yapılan çalışmalar, bizzat dil kuramları, göstergebilim ve anlatı kuramı içinde yaşanacak olan kuramsal ve kavramsal değişimlerin itici gücü haline gelebilir. Oyunlar karşımıza yepyeni yapılar ve uygulamalar çıkarmakta, bunların herbiri yapısalcı dilbilim örnekçesini de kendini gözden geçirme konusunda zorlayıcı bir rol oynamaktadır. Ludoloji kadar, yapısal dilbilim örnekçesinden yola çıkan yaklaşımların da oyunlardan öğrenecekleri çok şey var ve böyle bir fırsatı iyi değerlendirmek gerekir.

Ludoloji açısından bakıldığında şü anlaşılmaktadır: Yeni ve bağımsız bir disiplin kurma girişimi doğrultusunda başlayan safları ayırma düşüncesi, yerini disiplinlerarası bir düşünceye bırakmalıdır. Aksi halde, bağımsızlığını elde etmiş olan bu alan yerinde sayma riski ile karşı

karşıyadır. Bu konudaki sorunlar yer yer eleştirel seslerin yükselmesine neden oldu. Her ne kadar bu eleştiriler çoğunlukla oyun endüstrisi içinden gelip, üniversitelerin “endüstrilerin hizmetinde olan bir bilim” üretmesi gerektiği noktasında odaklanıyorsa da -ki bu kuşkusuz başka türden bir yerinde sayma riskine düşme anlamına gelebilir-, burada yakınılan sorun ludolojinin genel anlamda teorik olarak bocalamasından ayrı düşünülemez. Kanımca endüstrinin talep ettiği tarzda “faydalı” bir bilim anlayışından korunma konusunda da yapısalcılık ve yapısalcılık-sonrası düşünce dağarcığı ludolojiye yardımcı olabilir.

Bu çalışmanın ikinci ayrımı, oyunlarda anlam sorunuyla oyun-oyuncu ilişkisine odaklandı. Bu ayırımdaki ilk bölüm oyunlarda anlam sorununa farklı bir yaklaşım getirerek onları “ikinci diller” olarak ele almayı önerdi. Bu bölümde oyunların, tıpkı mitik söylemde olduğu gibi, “birinci diller”deki kişi ve nesneleri ödünç alarak kendi dil dizgelerine dahil ettikleri, bunu yaparken ödünç aldıkları birinci dil göstergelerini kendi dizgelerinin gösterenleri haline getirerek onları kendi gösterilenleri ile birleştirdikleri, böylece de onları anlamsal bakımdan bir kaymaya uğrattıkları gösterildi. Diğer bir deyişle, oyunların, bir dünya şemasının terimleriyle yeni bir dünya şeması oluşturduklarına dikkat çekildi. Bu son derece önemli, zira oyunların “ikinci dereceden gerçeklikler” oldukları sıkça söyleniyorsa da, bunun tam olarak ne anlama geldiği ve anlamlandırma düzeyinde ne şekilde gerçekleştiği noktasına şimdiye dek açıklık getirilmemişti. Bu çalışmanın oyun araştırmaları alanına yaptığı en önemli katkılardan bir tanesi “ikinci dil”e dönüşme sürecini açıklayabilecek bir temel sunmak olmuştur. Bunun diğer bir önemi ise oyunlardaki anlam sorununun ele alınması açısından yapısalcı dilbilim örnekçesinin gücünü ve önemini göstermesidir. Son olarak bu bulgu, oyuncunun da anlamlama, yani bir gösterge olduğuna dikkat çekerek, bir oyuncu özne kuramı oluşturmaya yönelik bir kapı aralamıştır.

Bu ayırımda ayrıca Taş-Kağıt-Makas oyunu da göstergebilimsel bir yaklaşımla ele alındı. Bu çözümlemenin en önemli katkısı, sadece klasik dilbilim modelinin oyunlara

uygulanabilirliğini göstermesi değil, aynı zamanda böyle bir yaklaşımın oyun kurallarına ilişkin bir sınıflandırma yapmaya da izin verdiğinin anlaşılmasıdır: Oyunların kuralları sadece göstergelerin zaman ve uzam içinde eklenmesini kurala bağlamakla kalmıyor, ifade ve içerik düzlemlerinin töz ve biçimlerini de kurala bağlayarak ayrıca bunlar arasındaki birleşim ilişkilerini düzenliyor. Bu gözlem, oyunların anlam boyutunu kavramak ve açıklamak bakımından son derece güçlü bir temel sağlamaktadır ve gelecekte kurallara ilişkin yapılan çalışmalar mutlaka bu çizgiyi izleyip sınıflandırma çalışmalarını derinleştirmelidir. Öte yandan bu bölüm, eylemler düzleminin de doğrudan içeriğin biçiminden, yani gösterilenleri ilişkilendiren değer dizgesinden doğduğunu göstermiş oldu. Bu gözlem, özellikle de semantik alanının oyunlar açısından taşıdığı öneme işaret etmektedir. Bir çok araştırmacı oyunların “özünde matematik” olduğunu ifade etmekle birlikte, bu çalışmada sözkonusu “matematiğin” nerede aranabileceğine dair bir ipucu da elde edilmiş oldu. Gelecekte oyunların formel yapısını ortaya koymaya yönelik çalışmaların yapılmasında, içeriğin biçimine yönelik oyunları kavramak bakımından önemli sonuçlar sağlayacağını söylemek mümkündür.

Bu çalışmanın ikinci ayrımında emergence ve zaman gibi, oyun araştırmalarında merkezi tartışma konusu olan iki kavram da ele alındı. Emergence ile ilgili en önemli bulgu kuşkusuz bu özelliğin belli bir iletişim aracının ya da formatın doğası olarak görülemeyeceği yönünde olmuştur. Oyunların doğaları gereği emergent, anlatıların ise doğaları gereği çizgisel oldukları iddiası, oyunlarda emergence'in tasarım ile elde edilmesi gereken bir özellik olduğu gösterilerek çürütüldü ve iletişim araçlarının emergence'i “bilemeyecekleri” ortaya konuldu. Oyunların doğaları gereği emergent oldukları düşüncesinin, belli bir tarihsel uğraktaki bir üretim tarzında temellenmiş olan bir tasarım anlayışı ve uygulamasının “doğa” sanılması gibi bir yanılgıya düşmekten kaynaklanmış olabileceğine dikkat çekildi. Video oyunlarında zaman ile ilgili çözümlemede ise gerçek-zamanlılığın oyunların doğası olmadığı, aksine, olası söylem zamanı uygulamalarından sadece bir tanesi olduğu gösterilerek, oyunlarda söylem

zamanı olmadığı ve bu nedenle de anlatı olamayacakları iddiasına karşı çıkıldı. Ayrıca ludolojinin endüstride de hakim olan Etkileşim Paradigması ile en fazla zamana ilişkin bakışında benzerlik gösterdiği ortaya konuldu.

İkinci ayırmadaki diğer bölümler ise oyuncu konumunun inşası ve oyunların bu konum üzerinden okunması sorunlarına eğilmiştir. Oyunların okunuşu ile ilgili öne çıkan en önemli nokta, bu okumalarda oynayışı kavramanın anlatısal kavramadan ayrı düşünülemeyeceği oldu. Gameplay kategorisi altında ele alınması yeğlenen bir çok unsur ancak bir dizi anlatısal şemanın varlığı ile kavranıp birbirleriyle ilişkilendirilebilmektedir, bu da en genel anlamda “hikaye elbisesinin delinip geçildiği” konusundaki iddiaları sorunlu hale getirmektedir. Oyun çekirdeği etrafında sarılan bir kabuktan ziyade, anlatısallığın bu oyunsal çekirdiğin oluşturucu unsurlarından biri olduğu gösterilmiş oldu. Bu bulgu, gelecekteki araştırmalarda mutlaka daha fazla ele alınması gereken bir konu olarak öne çıkmaktadır. Bu çerçevede ludolojiyi gelecekte bekleyen önemli sorunlardan bir tanesi gameplay-anlatı ilişkisini birlikte sunabilen bir okuma teorisi geliştirmesidir. Bu çalışmanın bu açıdan katkısı model bazında yetersiz kalıyorsa da, yol göstermesi bakımından önem arz ediyor kanımca. Öte yandan böyle bir okuma modeli uygun bir oyuncu kuramı, daha doğrusu bir özne kuramını da gerektirmektedir. Bu ayırmada bu konuda da bir adım atılarak, önce şize kavramından hareketle oyuncunun oyun söyleminde “sökükleri” nasıl dikip aslında “imkansız” olan deneyimini doğallaştırdığına dikkat çekildi, ardından da Lacancı psikanaliz ve Zizek'in Lacancı psikanaliz üstüne yorumlarından hareketle bir oyun öznesi kuramı için temel bir çerçeve çizildi. Bu çerçevenin yaptığı en önemli katkı ise göndergesel anlayışların öne sürdükleri oyuncu kuramlarındaki içeridelik-dışarıdalık ayrımını aşmaya yardımcı olacak bir çerçeve sunmasıdır: Artık oyuncuyu arayüz üzerine ya da arayüz üzerinden oyuna etki eden ve böylece “dışarıdan içeriye” ulaşan göndergesellikteki bir kişi olarak görmek yerine, onu oyunsal mekanın temsili ile eşzamanlı olarak kurulan söylemsel bir konum olarak ele almak gerekmektedir. Gelecekte ludolojinin bu içeridelik-

dışarıdalık ikiliğini aşmaya yönelik özne kuramı çalışmalarını çoğaltması çok önemli görünmektedir.

Yapısalcı geleneğin kavram ve modellerinin önemini ve yararlılığını ortaya koymaya yönelik ilk iki ayrımın ardından, bu çalışmanın üçüncü bölümünde ludolojinin kendi alanı dışına konumlandırmaya çalıştığı diğer bir gelenek olan drama kuramı ele alındı ve bu kuramın ürettiği kavram ve modellerin oyunlar açısından geçerliliği ve uygulanabilirliği gösterilmeye çalışıldı. Bu ayrımda, üç perdeli yapıdan başlayarak üslup sorunlarına dek bir çok konu üzerinde duruldu ve genel anlamda drama kuramının kavramlarının oyun tasarımıyla geçerliliğini koruduğu, ancak iletişim aracının kendine has özellikleri nedeniyle bazı açılardan revize edilmesi gerektiği sonucuna ulaşıldı. Buradaki revizyon gereksinimlerinin önemli bir bölümü anlatısal yapıların kuruluşundaki farklılıklardan kaynaklanmaktadır: Örneğin üç perdeli yapının geçerliliğini korurken, TV ve sinemadaki dört çeyrekli bölümlemenin oyunlarda çoğu durumda geçerli olmadığı, gelişme bölümü ile ilgili olarak ise oyunlarda oran ve orantı bakımından bir çok kere farklı stratejiler uygulandığı gösterildi. Öte yandan anlatım üslubunda, oyuncunun kontrol gereksinimleri nedeniyle uzun çekime dayalı bir estetiğin öne çıktığı, bunun da video oyunlarının sinemadaki gibi montaj olanaklarından yararlanamaması ile sonuçlandığı saptandı. Bu önemli farktan kaynaklanan kısıtlamaların oyunlara has denebilecek yöntemlerle aşılmaya çalışıldığı gösterildi.

Bu ayrımda ayrıca motivasyon sorununa da açıklık getirilerek, zorunluluk, çekirdek işlevler ve ödül sistemleri arasındaki ilişkiler ele alındı ve oyunların motivasyon sağlamada ödül sistemlerinden önce hala zorunluluk ve çekirdek işlevler gibi drama kuramı kavramlarına yaslandıkları gösterildi. Bu da oyunların dramatik boyutlarının bulunduğunu göstermek bakımından önemli bir noktaydı. Öte yandan, sonu getirilemeyen oyunlar sorununun ele alınmasının da gösterdiği gibi, oyunların anlatı olamayacağı iddialarının önemli bir kısmı

aslında drama kuramının kavramlarının ludoloji tarafından yeterince anlaşılamamış olmasından kaynaklandığı gözler önüne serilmiş oldu.

Bu çalışmanın çözümlemekten ve çözüm önermekten ziyade görünür kıldığı daha genel bazı sorunlara da işaret etmek gerekir. Örneğin oyunların oynama “dışındaki” kullanımları büyük ölçüde hala oynama süreci ile aynı düzlemde ele alınmakta, bu da oynama etkinliği ve onu saran yorumlayıcı edimlerin katmanlarını ayırt etmeyi zorlaştırmaktadır. Bu nedenle de teorik alanda sıkça “sınırların belirsizleşmesi” gibi ifadelerle karşılaşyoruz. Bu “belirsizleşmenin” gerçekten oyunlara has bir olgu mu olduğu, yoksa halihazırdaki çözümsel kategorilerimizin duyarlık aralıklarının yeterince rafine hale gelmemiş olması ile mi ilgili olduğu sorusu kanımca önemini koruyor. Bu açıdan yanıt aranabilecek en önemli sorular arasında şunları gösterebiliriz: Bir oyunun “ikinci dil” olarak sınırı nedir? Hangi noktada onun için artık “üçüncü dillerin” konusu olmuştur diyebiliriz? Oyuncunun oyun esnasında oyun üzerine yorumları ve duyumsadıkları oyunun “ikinci dili”nin parçası mıdır, yoksa oyuncu, oyunda taşıdığı işlevselliğin dışında yorumlarda bulunduğu artık yananlam ya da üst-dil gibi yorumsal ve söylemsel pratikler mi sözkonusudur? Ya da daha farklı şekilde soracak olursak: Bir oyunun, performe edilmesini sağlayacak yorumlama süreçlerinin dışındaki yorumlamalara gereksinimi var mı? Bunun ilginç diğer bir boyutu da belki şu: Oyunların insanlara “kişi” olarak ihtiyaçları var mı? Oyunlara fazla “insan-merkezci” bakıp, onların işleyişlerine ilişkin önemli özellik ve sorunları gözden kaçırmış mı oluyoruz? Bunlar, oyunların ontolojisini daha derinden kavramaya yönelik cevap bekleyen önemli sorular olarak önümüzde duruyor.

Fakat oyunların bize sordurduğu en önemli soru kuşkusuz insan olarak kendi varlığımıza ve dünya ile toplumla olan ilişkimize dairdir. Bu açıdan bakıldığında Huizinga ve Caillois'un oyunları insanlık durumu ile ilişkilendirme çabaları önemlerini hala koruyor. Dünya ile zaman içinde bağlarımızın derinleştiği toplum, oynaya oynaya bir kendilik yurdu olarak somutlaşır. Oyunla özneleşme arasındaki ilişki bu nedenle gelecekte ele alınmayı bekleyen en çetin soru

olarak cevaplanmayı bekliyor. Bu da “ilk oyun”a, insanın dünyaya onu anlamak ve anlamlandırmak üzere ilk kez “birisi olarak” dokunmaya başladığı ve bu dokunuşta “kendi”siyle ilgili bir şey de bulur gibi olduğu büyüleyici yalnızlığa ve o yalnızlıktan çıkış biçimlerine dönmeyi gerektiriyor.

Bu yalnızlık neye benziyor? Bu yalnızlığın neden bir oyun olmaktan başka çaresi yok? Bu oyun ne zaman onu dönüştüren daha geniş kurallara bağlanıyor? Zor sorular bunlar ve yanıtlarını başka bir zamana bırakmamız gerek. Ama belki bu sorulardan ilk ikisinin etrafında küçücük bir gezinti yaparak bu çalışmayı noktalayabiliriz: Bir oyunun getirdiği kısıtlara uymamızın, diyor Suits, oyunu mümkün kılmak dışında bir amacı yoktur. Oyuna oyun uğruna uyarız ve bu nedenle de oyunun oyundan başka amacı yoktur. Dünyanın oyun çağrısına da onu (ve aynı zamanda kendimizi) mümkün kılmak için uyarız. İnsan, dünyayla, onu ve kendisini mümkün kılmak üzere, böyle bir oyuna dalmak için kendinden başka kimseye ihtiyaç duymaz, kendinden başka kimseyle alışverişte bulunmak zorunda değildir, varlığının kipindeki değişiklikleri kimseye duyurmadan, temas halinde olduğu dünyayla bir kipten diğerine, bir oyundan diğerine geçebilir. Dahası, kendi oluş haliyle oyun-olarak-dünya, hiç bir insana, şu an oynamakta olan ben'e dahi gereksinim duymaz. Çok iyi biliriz ki, aslında “kimse” değilizdir. Bunu anlar gibi olduğumuz an; dünyanın mutlak kendi-için-oluşunun sınırına dayandığımız, onun ve kendi oluşumuzun, onunla aynı anda hem var olan hem de var olmayan “ilişki”mizin büyüüne kapıldığımız andır. Öyleyse oynamak için belki de şunu demeliyiz: Varlıkla, varoluşla, “burada oluş” denen boşlukla, onun gelip geçiciliğiyle başa çıkmanın, onu duyumsamayı ve ona anlam biçmeyi denemenin bir yoludur oynamak.

İnsanın tek başına, kendi kendine dünyayla oynaması, “zamanın kıvılcım saçan çizgisi” olarak adlandırılabilen bir şeye denk düşer: Bu, iki yüzeyin -varlığımızın yüzeyiyle, dünyanın yüzeyinin- sürtünme noktasında, varlığımızı “mekan içinde mekan olarak”, süregiden temastan başka bir şey olmayan bir zamansallık olarak deneyimlememizdir: Tıpkı

parmağımızı tozlu bir yüzeyin bir noktasına bastırıp onu o yüzey boyunca kaydırmamız, bunu yaparken tozlu yüzeyde oluşan çizgiyle parmak ucumuzda biriken toza bakıp, bunlarda bir sırn aydınlanışını -ve yitişini- görmek gibi. Ya da bu çalışmaya son noktasını koyarken, dünyayla temasımdan başka bir şey olmasa gerek dediğim şu okuma çizgisine hayret içinde bakmam gibi.

Kaynakça

- Aarseth E. (2007). "A Hollow World: World of Warcraft as Spatial Practice". *The World of Warcraft Reader* içinde. Rettberg J. ve Corneliussen H. (ed.). Cambridge: MIT Press.
- Aarseth E. (2003). "Playing Research: Methodological Approaches to Game Analyses". *Fine Art Forum* 17 (8).
- Aarseth E. (2001). "Game Studies: Year 1." *Game Studies* Vol. 1 (1).
- Aarseth E. (2001b). "Allegories of Space: The Question of Spatiality in Video Games". *Zeitschrift für Semiotik* 23 (3-4): 301-318.
- Aarseth E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Andersen P. (1990). *A Theory of Computer Semiotics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Abisel N. (1987), *Sessiz Sinema*. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınları.
- Adams E. (2006). "Multi-Level Gameplay". *Gamasutra*.
http://www.designersnotebook.com/Columns/079_Multi-Level_Gameplay/079_multi-level_gameplay.htm
- Aristo (1995). *Poetika*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Barthes R. (1993), "Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş", *Göstergebilimsel Serüven* içinde. İstanbul: Yapı Kredi, ss. 86-122 .
- Barthes R. (1991). *Mythologies*. New York: Noonday Press.

- Barthes R. (1990). *Çağdaş Söylenler*. İstanbul: Sedat Simavi Vakfı Yayınları.
- Barthes R. (1977). *Elements of Semiology*. New York: Hill and Wang.
- Barthes R and Duisit L. (1975). “An Introduction to the Structural Analyses of Narrative”. *New Literary History*, 6 (2), 237-272.
- Bateson G. (1983). “A Theory of Play and Fantasy”. *Play, Games and Sport in Cultural Context*. Harris J. Ve Park R. (ed.). Champaign: Human Kinetics, 313-326.
- Berger J. (1990). *Görme Biçimleri*. İstanbul: Metis.
- Binark M., Bayraktutan-Sütçü G. ve Fidaner B. (2009). *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*. İstanbul: Kalkedon.
- Binark M. ve Bayraktutan-Sütçü G. (2009). “Dijital Oyun Çalışmalarında Yöntem: Genel Bir Bakış”. *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu* içinde. Binark M., Bayraktutan-Sütçü G. ve Fidaner I. (der.). İstanbul: Kalkedon.
- Binark M. ve Bayraktutan-Sütçü G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon.
- Björk S., Lundgren S. ve Holopainen J. (2003). “Game Design Patterns”. *Level Up: Digital Games Research Conference* içinde. Copier M. ve Raessens J. Utrecht: University of Utrecht, 180-193.
- Blacker I. (1988). *The Elements of Screenwriting*. London: McMillan.
- Bogost I. (2008). “The Rhetoric of Video Games.” *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning* içinde. Salen K. (ed.). Cambridge: MIT Press. 117–140.

- Bogost I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Video Game Criticism*. Cambridge: MIT Press.
- Bolter D. ve Grusin R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Bonitzer P. (2006) . *Kör Alan ve Dekadrajlar*. Istanbul: Metis Publishers.
- Bordwell D. (1985), *Narration in the Fiction Film*, Madison, University of Wisconsin Press/Methuen.
- Bordwell D. ve Thompson K. (1993). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Brathwaite B. and Schreiber I. (2009). *Challenges for Game Designers: Non-digital Exercises for Game Designers*. Boston: Charles River Media.
- Bryce J. ve Rutter J. (2006). *Understanding Digital Games*. London: Sage.
- Burch N. (1994). *Theory of Film Practice*. Princeton: Princeton University Press.
- Calleja G. (2006). “(Re)incorporation: Game Immersion and Involvement Revisited”. *Gaming Realities: A Challenge for Digital Culture* içinde. Santorineos M. (ed.). Athens: Fournos, 174-183.
- Caillois R. (2001). *Man, Play and Games*. Champaign: University of Illinois Press.
- Campbell J. (2000). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. İstanbul: Kabalcı.
- Carr D., Burn A., Schott G. ve Buckingham D. (2003). “Textuality in Video Games”. *Level Up: Digital Games Research Conference* içinde. Copier M. ve Raessens J. Utrecht: University of Utrecht, 144-155.

- Charles D. (2003). "Enhancing Gameplay: Challenges for Artificial Intelligence in Digital Games". *Level Up: Digital Games Research Conference* içinde. Copier M. ve Raessens J. Utrecht: University of Utrecht, 208-219.
- Chatman S. (2008), *Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*, Çev. Özgür Yaren, Ankara, De Ki Yayınları.
- Chatman S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press.
- Chen J. (2007). Flow in Games. *Communications of the ACM* Vol. 50 (4), s.32-34.
- Ching F. (1996), *Architecture: Form, Space and Order*, New York\ John Wiley & Sons.
- Chion M. (1988). *Bir Senaryo Yazmak*. İstanbul: AFA.
- Consalvo M. ve Dutton N. (2006). "Game Analyses: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games." *Game Studies* (6) 1.
http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton.
- Cook D. (2007). "The Chemistry of Game Design". *Gamasutra*.
http://www.gamasutra.com/view/feature/129948/the_chemistry_of_game_design.php
- Copier M. (2003). "The Other Game Researcher: Participating in and Watching the Construction of Boundaries in Game Studies." *Level Up: Digital Games Research Conference* içinde. Copier M. ve Raessens J. Utrecht: University of Utrecht, 404-419.
- Copier M. ve Raessens J. (2003). *Level Up: Digital Games Research Conference*. Utrecht: University of Utrecht.
- Costello J. (2011). *Senaryo Yazımı*. İstanbul: Kalkedon.

- Crawford C. (2003). "Interactive Storytelling". *The Video Game Theory Reader* içinde. Wolf M. ve Perron B. (ed). New York: Routledge, 259-273.
- Croghan P. (2003). "Gametime". *The Video Game Theory Reader* içinde. Wolf M. ve Perron B. (ed). New York: Routledge, 274-301.
- Czikszentmihalyi M. (1993). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial Press.
- De Mul J. (2005). "The Game of Life: Narrative and Ludic Identity formation in Computer Games". *Handbook of Computer Game Studies* içinde. Raessens J. ve Goldstein J. Cambridge: MIT Press: 251-266.
- Derrida J. (2005). *Writing and Difference*. London: Routledge.
- Eco U. (2011). *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti* (çev. Kemal Atakay). İstanbul: Can.
- Eco U. (1987) *Açık Yapıt*. (çev. Yakup Şahan). İstanbul: Kabalcı.
- Edmonds R. (1994). "Işık ve Mekan", *Filmde Zaman ve Mekan* içinde. Yalçın Demir (Haz.). Eskişehir: Turkuaz Yayıncılık.
- Elverdam C. ve Aarseth E. (2007). "Game Classification and Game Design: Construction Through Critical Analyses". *Games and Culture* 2 (1): 3-22.
- Epstein A. (2002). *Crafty Screenwriting*. New York: Henry Holt and Company.
- Eskelinen M. ve Tronstad R. (2003). "Video Games and Configurative Performances". *The Video Game Theory Reader* içinde. Wolf M. ve Perron B. (ed). New York: Routledge, 195-220

- Eskelinen M. (2001). "The Gaming Situation". *Game Studies*, 1(1),
<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Eyhenbaum (2000). "Biçimsel Yöntemin Kuramı" *Yazın Kuramı* içinde. Todorov T. (der.).
İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, s.31-70.
- Field S. (1991). *Das Handbuch zum Drehbuch*. Frankfurt: Zweitausendeins.
- Flanagan M. (2006). "Reskinning the Everyday". *Re: Skin*. Eds. Flanagan M. and Booth A.
Cambridge: MIT Press, 303-319.
- Frasca G. (2003a). "Simulation versus Narrative". *The Video Game Theory Reader* içinde.
Wolf M. ve Perron B. (ed). New York: Routledge, 221-235.
- Frasca G. (2003b). "Ludologists Love Stories, Too." *Level Up: Digital Games Research
Conference* içinde. Copier M. ve Raessens J. Utrecht: University of Utrecht, 92-99.
- Frasca G. (1999). "Ludology Meets Narratology: Similarities and Differences Between
(Video)games and Narratives". <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Frome J. (2005). "Representation, Reality, and Emotions Across Media". *Film Studies* 8 (9):
1-11.
- Filiciak M. (2003). "Hyperidentities". *The Video Game Theory Reader* içinde. Wolf M. ve
Perron B. (ed). New York: Routledge, 87-102.
- Gadamer H.-G. (1989). *Truth and Method*. London: Continuum.
- Grodal T. (2003). "Stories for Eye, Ear, and Muscles". *The Video Game Theory Reader*
içinde. Wolf M. ve Perron B. (ed). New York: Routledge, 129-155.
- Heidegger M. (1962). *Being and Time*. London: Harper and Row.

Hocking C. (2007). “Ludonarrative Dissonance in Bioshock”.

http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

Holland W., Jenkins H. ve Squire K. (2003). “Theory by Design”. *The Video Game Theory Reader* içinde. Wolf M. ve Perron B. (ed.). New York: Routledge, 25-46.

Huisman J. ve Marcksmann H. (2005). “I am What I Play: Participation and Reality as Content”. *Handbook of Computer Game Studies* içinde. Raessens J. ve Goldstein J. Cambridge: MIT Press: 389-403).

Huizinga J. (2006). *Homo Ludens*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Hunicke R., LeBlanc M. ve Zubek R. (2004). “MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research”. Boston: Rutgers University Press.

https://sakai.rutgers.edu/access/content/group/af43d59b-528f-42d0-b8e5-70af85c439dc/reading/hunicke_2004.pdf

İndick W. (2011). *Senaryo Yazarları için Psikoloji*. İstanbul: Agora Yayınları.

Jacobs L. (1994). “Zaman ve Mekanın Anlatımı”. *Filmde Zaman ve Mekan Üzerine* içinde. Yalçın Demir (Haz.). Eskişehir: Turkuaz Yayıncılık, s.35-46.

Jarvinen A. (2003). “A Typology of Rules”. *Level Up: Digital Games Research Conference* içinde. Copier M. ve Raessens J. Utrecht: University of Utrecht, 68-79.

Jenkins H. (2005). “Games, the New Lively Art”. *Handbook of Computer Game Studies* içinde. Raessens J. ve Goldstein J. Cambridge: MIT Press: 175-189.

Juul J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.

- Juul J. (2005b). "Games Telling Stories?" *Handbook of Computer Game Studies* içinde. Raessens J. ve Goldstein J. Cambridge: MIT Press: 219-226.
- Juul J. (2004). "Introduction to Game Time/Time to Play: An Examination of Game Temporality". *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* içinde. Wardrip-Fruin N. ve Harrigan P. Cambridge: MIT Press, 131-142.
- Juul J. (2003). "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness." *Level Up: Digital Games Research Conference* içinde. Copier M. ve Raessens J. Utrecht: University of Utrecht, 30-45.
- Juul J. (2002). "The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression". <http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>
- Juul J. (2001). "A History of the Computer Game". <http://www.jesperjuul.net/thesis/2-historyofthecomputergame.html>
- Juul J. (1998). "A Clash Between Game and Narrative". http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html
- Karasu B. (2011). *İmbilim Ders Notları*. Ankara: Bilgesu.
- Kierkegaard S. (2008). *Fear and Trembling*. Radford: Wilder Publications.
- King G. ve Krzywinska T. (2003). "Exploration and Virtual Presence in Game-Worlds". *Level Up: Digital Games Research Conference* içinde. Copier M. ve Raessens J. Utrecht: University of Utrecht, 108-119.
- Klabbers J. (2003). "A Taxonomy for Classifying Games and Simulations". *Level Up: Digital Games Research Conference* içinde. Copier M. ve Raessens J. Utrecht: University of Utrecht, 54-67.

- Klastrup. L. (2003). "You Can't Help Shouting and Yelling: Fun and Social Interaction in Super Monkey Ball." *Level Up: Digital Games Research Conference* içinde. Copier M. ve Raessens J. Utrecht: University of Utrecht, 382-390i
- Klimmt C. (2003). "Dimensions and Determinants of the Enjoyment of Playing Digital Games." *Level Up: Digital Games Research Conference* içinde. Copier M. ve Raessens J. Utrecht: University of Utrecht, 246-257.
- Konzack L. (2002). "Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analyses". *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference* içinde. Mayra F. Tampere: University of Tampere Press, 89-100.
- Korz M. (2011) *Senaryoda Diyalog*. İstanbul: Altıkırkbeş.
- Koster R. (2012). "An Atomic Theory of Fun Game Design".
<http://www.raphkoster.com/2012/01/24/an-atomic-theory-of-fun-game-design/>
- Koster R. (2009). "Games are Math: 10 Game Mechanics that Drive Compelling Gameplay". Austin: Game Developers Conference. <http://www.raphkoster.com/2009/09/22/gdca-games-are-math-slides-posted/>
- Koster R. (2005). A Grammar of Gameplay. Los Angeles: Game Developers Conference.
<http://www.raphkoster.com/gaming/atof/grammarofgameplay.pdf>
- Koster R. (2004). *A Theory of Fun*. Phoenix: Paraglyph Press.
- Kücklich J. (2003). "The Playability of Texts versus the Readability of Games". *Level Up: Digital Games Research Conference* içinde. Copier M. ve Raessens J. Utrecht: University of Utrecht, 100-107.

- Kücklich J. (2002). “Neverending Stories – Perspectives of Computer Game Philology. *Challenges of Computer Games Konferansı* bildiri metni. Polonya: Lodz.
- Kücklich J. (2001). “Auf der Suche nach dem Verlorenen Text: Literaturwissenschaft und Computerspiele”. <http://web.fu-berlin.de/phn/phn15/p15t2.htm>
- Laird J. ve van Lent M. (2005). “The Role of Artificial Intelligence in Computer Game Genres”. *Handbook of Computer Game Studies* içinde. Raessens J. ve Goldstein J. Cambridge: MIT Press: 59-79.
- Laurel B. (1993). *Computers as Theatre*. New York: Addison-Wesley.
- Lazzaro N. (2004). “Why We Play Games: Four Keys to Emotion Without Story”. http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf
- Leino O. (2007). “Emotions of the Deniable/Undeniable: Sketch for a Classification of Game Content as Experienced”. *Proceedings of DIGRA*.
- Lodge D. (1992). *The Art of Fiction*. London: Penguin Books.
- Luhman N. (2000). *The Reality of Mass Media*. Stanford: Stanford University Press.
- Malaby T. (2007). “Beyond Play: A New Approach to Games”. *Games and Culture*, 2 (2): 95-113.
- Malliet S. ve Meyer G. (2005). “The History of the Video Game”. *Handbook of Computer Game Studies* içinde. Raessens J. ve Goldstein J. Cambridge: MIT Press: 23-45.
- Mallon B. ve Webb B. (2006). “Applying a Phenomenological Approach to Games Analyses: A Case Study.” *Simulation and Gaming* 37 (2): 209-225.
- Manovich L. (2000). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.

Mayra F. (ed.) (2002). *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*.

Tampere: University of Tampere Press

McMahan A. (2003). "Immersion, Engagement, and Presence". *The Video Game Theory*

Reader içinde. Wolf M. ve Perron B. (ed.). New York: Routledge, 67-86.

Meram A. ve Akpolat T. (1963). *Senaryo Yazma Tekniği ve Sinemada Artistik Oyun San'atı*.

Ankara: K lt r Kitabevi.

Miller W. (1993). *Senaryo Yazımı*. Eski ehir: Anadolu  niversitesi İleti im Bilimleri

Fak ltesi Yayınları.

Montfort N. ve Bogost I. (2010) *Racing the Beam*. Cambridge: MIT Press.

Moran B. (1990). *Edebiyat ve Ele tiri Kuramları*. İstanbul: İleti im Yayınları.

Murray J. (1997). *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge: MIT Press.

Myers D. (1991). "Computer Game Semiotics". *Play and Culture* Vol.4.

Nash C. ve Oakey V. (1978). *The Television Writer's Handbook*. New York: Harper and Row.

Neitzel B. (2005). "Narrativity in Computer Games". *Handbook of Computer Game Studies*

i inde. Raessens J. ve Goldstein J. Cambridge: MIT Press: 227-245.

Oskay  . (2000). *Kitle İleti im Ara larının K lt rel İ levleri*. İstanbul: Der Yayınları.

Paice E. (1981). *The Way to Write for Television*. London: Elm Tree Books.

Pearce C. (2006). "Games as Art: The Aesthetics of Play". *Visible Language* 40 (1): 66-89.

Perec G. (2001). *Ya am Kullanma Kılavuzu*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- Perron B. (2003). "From Gamers to Player to Gameplayers". *The Video Game Theory Reader* içinde. Wolf M. ve Perron B. (ed). New York: Routledge, 237-258.
- Pinchbeck D. (2009). *Story as a Function of Gameplay in First Person Games*. (Yayınlanmamış doktora tezi). Portsmouth: University of Portsmouth.
- Pratt C. (2009). "The Jungle of the Real". <http://gamedesignadvance.com/?p=1796>
- Propp V. (2008). *Masalın Biçimbilimi*. İstanbul: İş Bankası Yayınları.
- Queneau R. (1961). *Cent Mille Milliarde de Poems*. Paris: Gallimard.
- Raessens J. ve Goldstein J. (2005) *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: MIT Press.
- Raynaud I. (2005). "Click Reading: Screenwriting and Screen-Reading Practices in Film and Across Multi-Media". *Handbook of Computer Game Studies* içinde. Raessens J. ve Goldstein J. Cambridge: MIT Press: 81-95.
- Rehak B. (2003). "Playing at Being". *The Video Game Theory Reader* içinde. Wolf M. ve Perron B. (ed). New York: Routledge, 103-127.
- Ricouer P. (2010). *Kurmaca Anlatıda Zamanın Biçimlenişi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Ricouer P. (1990) "Anlamlı Edimin Söylem Olarak Eklemlenmesi". *Toplumbilimlerde Yorumcu Yaklaşımlar* içinde. Rabinow P. ve Sullivan W. (ed.). İstanbul: Hürriyet Vakfı Yayınları.
- Ryan M.L (2001). Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media." *Game Studies* Vol. 1 (1). <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

- Salen K. ve Zimmerman E. (2005). "Game Design and Meaningful Play". *Handbook of Computer Game Studies* içinde. Raessens J. ve Goldstein J. Cambridge: MIT Press: 59-79.
- Salen K. ve Zimmerman E. (2003). "This is not a Game: Play in Cultural Environments". *Level Up: Digital Games Research Conference* içinde. Copier M. ve Raessens J. Utrecht: University of Utrecht, 14-28.
- Salen K. ve Zimmerman E. (2003b). *Rules of Play*. Cambridge: MIT Press.
- Sardar Z. ve Abrams I. (2010). *Kaos: Düzensizlikteki Düzeni Anlamak İçin Çizgibilim*. (çev. Deniz Guliyeva). İstanbul: NTV Yayınları.
- Sartre J.-P. (1993). *Being and Nothingness*. Washington: Washington Square Press.
- Saussure F. (1983). *Genel Dilbilim Dersleri*. Ankara: Birey ve Toplum Yayınları.
- Schumann O. (1994). *Grundlagen und Techniken der Schreibkunst*. Wilhelmshaven: Florian Noetzel Verlag.
- Simons J. (2007). "Narrative, Games and Theory". *Game Studies* Vol. 7 (1).
<http://gamestudies.org/0701/articles/simons>
- Suits B. (1978). *Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Edinburgh: Scottish Academic Press.
- Swink S. (2008). *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Boston: Morgan and Kaufmann.
- Todorov T. (2001). *Poetikaya Giriş*. İstanbul: Metis.
- Todorov T. (2000). *Yazın Kuramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Tomaşevski (2000). “Tema Örgüsü”. *Yazın Kuramı* içinde. Todorov T. (der.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, s.247-287.

Walz S. (2003). “Delightful Identification and Persuasion”. *Level Up: Digital Games Research Conference* içinde. Copier M. ve Raessens J. Utrecht: University of Utrecht, 194-207.

Wardrip-Fruin N. ve Harrigan P. (2004). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press.

Wardrip-Fruin N. ve Harrigan P. (2002). *The New Media Reader*. Cambridge: MIT Press.

Wellman W. (2004). *Senaryo Yazarının Yol Haritası*. İstanbul: Altıkırkbeş.

Wittgenstein L. (2009). *Philosophical Investigations*. London: Blackwell.

Wittgenstein L. (1969). *On Certainty*. (çev. Denis Paul and G.E.M. Anscombe). New York: Harper Torchbooks.

Wittgenstein L. (1953). *Philosophical Investigations*. London: Blackwell.

Wolf M. ve Perron B. (Ed.) (2003) *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge.

Wolf M. (2003b). “Abstraction in the Video Game”. *The Video Game Theory Reader* içinde.

Wolf M. ve Perron B. (ed). New York: Routledge, 47-65.

Wolf M. (Ed.) (1997). *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press.

Zettl H. (1998), *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics*, Belmont: Wadsworth Publishing.

Zizek S. (1992). *Looking Awry: An Introduction to Lacan Through Popular Culture*. Cambridge: MIT Press.

Atıfta Bulunulan Oyunların Alfabetik Listesi

1942 (Capcom, 1986)

51

Asteroids (Atari, 1979)

Beach Life (Deep Red Games, 2002)

Braid (Jonathan Blow, 2008)

Caesar III (Impressions Games, 1998)

Canabalt (Adam Saltsman, 2009)

Centipede (Atari, 1980)

Civilization (Microprose 1991)

Colin McRae Rally (Codemasters, 1998)

Commando (Capcom/Nintendo, 1985)

Company of Myself (Eli Piilonen, 2009)

Counter-Strike (Valve, 1999)

Dama

Diablo (Blizzard, 1996)

Donkey Kong (Nintendo, 1981)

Doom (id Software, 1993)

Fable (Big Blue Box, 2004)

Farmville (Zynga, 2009)

FIFA (EA Sports, 1993)

Flight Simulator (Microsoft, 1982)

Flow (Jenova Chen, 2007)

Football Manager (Sports Interactive, 2005)

Futbol

Galaxian (Namco, 1979)

God of War (Sony Entertainment, 2005)

Grand Theft Auto (Rockstar Games, 1997)

Half Life (Sierra, 1998)

Kick Off (Anco, 1989)

Lemmings (DMA Design, 1991)

Mario Bros (Nintendo, 1983)

Max Payne (Remedy Entertainment, 2001)

Medal of Honor: Allied Assault (2015 Inc/Electronic Arts, 2002)

Minesweeper (Microsoft, 1990)

Missile Command (Atari, 1980)

Need for Speed: Underground 2 (Electronic Arts, 2004)

Operation Thunderbolt (Taito, 1988)

Pac Man (Namco/Midway, 1980)

Pitstop (Epyx, 1983)

Prince of Persia: Sands of Time (Ubisoft, 2003)

Pro Evolution Soccer (Konami, 1986)

Railroad Tycoon 2 (Pop Top, 1998)

Rise of Nations (Big Huge Games, 2003)

Satranç

Scrabble (Mattel, 1938)

Sim City (Maxis, 1989)

Sim Golf (Firaxis, 2002)

Space Invaders (Taito, 1978)

Space War! (Steve Russell, 1962)

Star Wars: Galactic Battlegrounds (LucasArts, 2001)

Street Fighter (Capcom, 1987)

Suspicion (Eric Zimmerman, yıl belirtilmemiş)

Taş-Kağıt-Makas

Tekken (Namco, 1994)

Tetris (Alexey Pajitnov, 1984)

Texas Hold 'Em Poker (Skyworks Technologies, 2004)

The Helicopter Game (yapımcı ve yılı belirsiz)

The Sims (Maxis, 2000)

Tomb Raider (Core Design, 1996)

Uno (Merle Robbins, 1971)

Wii Tennis (Nintendo, 2006)

Wolfenstein 3D (id Software, 1992)

X-Com: Apocalypse (Microprose, 1997)

Zaxxon (Sega, 1982)

Zuma (Oberon Media, 2003)

Türkçe Özet

Çağdaş oyun araştırmalarındaki yaygın anlayış, oyunlarla anlatıları katı çizgilerle birbirinden ayırarak anlatı kuramının oyun araştırmalarında geçerliliği olmayan bir yaklaşım olduğunu savunur. Bu çalışma aksini öne sürerek oyunların ayırt edici niteliği olan etkileşimi oyun anlatısının eklemelenişi olarak ele alıp bir oyun anlatısallığı yaklaşımı önermektedir. Roland Barthes, Seymour Chatman ve Umberto Eco'nun sunduğu teorik temellerden hareketle oyunları bir çok anlatısal düzlemde oluşan bir açık yapıt olarak kavrayan çalışmanın ilk ayrımı, oyun anlatısallığını çözümlemeye yönelik bir modelin ana çerçevesini çiziyor. Çalışmanın ikinci ayrımı ise oyunları birer anlamlandırma pratiği olarak ele alarak oyun-oyuncu ilişkisine metinsel olarak nitelenebilecek bir açıdan bakarak oyunların oyuncular tarafından okunması sorununa odaklanıyor. Son ayrım ise oyunların dramatik açıdan özelliklerine eğilmektedir.

Abstract

This study deals with a tendency in contemporary game studies: the need to draw a bold line between games and narratives and the belief that narratology is not suitable to the study of games. In an attempt to overcome this divide, the author of this study approaches interaction as an act of narrative articulation, and aims to provide a model of game narrativity. Based on the works of Roland Barthes, Seymour Chatman and Umberto Eco, the first chapter of the thesis proposes a narratology-based model for the analyses of games. The second chapter deals with issues in regard to the relation between games and their players. The final chapter takes a detailed look at the ways in which principles of dramaturgy apply to games.