

Video Oyunlarında Kültürel Miras İkonları: Oyun Kahramanı Olarak Chopin ve Mozart

Yasemin ATA *

Özet

Video oyunları, 20. yüzyılın ortalarından itibaren teknolojik evrime koşut biçimde gelişerek dijital çağın eğlence anlayışını şekillendirmede oldukça etkin bir rol edinir. Yeni medyalar arasındaki birçok multimedya yazılımını geleneksel medyadan ayıran en önemli özelliklerden biri olan interaktiflik, video oyunlarında oyun deneyimi sırasında 'gerçek' dünyadan çıkarak tasarımcı tarafından yaratılan alternatif evrendeki karakterlerin hareketlerini, düşüncelerini, seçimlerini kontrol etme olanağı sağlar. Gerçeklik-simulasyon gibi çağın düşünsel düzeydeki kimi kavramlarını yeniden sorgulamaya yönlendiren oyunlar, zaman zaman bu hayal ürünü evrenler içine tarihsel 'gerçek'liği olan karakterleri yerleştirir ve bu karakterlerin üzerinden oyunun temasına uygun yeni bir kimlik yaratır. Bu çalışmada batı sanat müziği tarihinin iki önemli bestecisi Mozart ve Chopin'in başkarakter olarak yer aldıkları oyunlar besteci kimlikleri ve tarihsel önemleri çerçevesinde irdelenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Video Oyunları, Müzik, Ludomüzikoloji, Chopin, Mozart.

Cultural Heritage Icons in Video Games: Chopin and Mozart as Leading Characters

Abstract

Video games acquire an important role in shaping the concept of entertainment during the digital age in the mids of 20th century parallel to the technological evolution. The interactivity, which is one of the most important aspects that distinguishes the new multimedia software from the conventional media, enables to control the movements, thoughts, choices of the characters in the alternative universe created by the designer, leaving the 'real' world while experiencing the video games. The games, that make people question some intellectual concepts of the age such as reality-simulation, sometimes pose real historical characters into these imaginary universes and this creates a new identity along with the characters in accordance with the theme of the game. In this study, the games that the two important composers of the western music history, Mozart and Chopin are the leading characters, is examined in the context of their composer identities and historical importance.

Keywords: Video Games, Music, Ludomusicology, Chopin, Mozart.

Giriş

Video oyunları üzerinde, gerek akademide, gerek konuya eğlence, ekonomi, teknoloji, müzik vb. diğer sektörler açısından yüksek haber değeri veren popüler basında fikir birliğine varılan iki temel süreç dikkat çeker: teknolojik evrimin dinamizmiyle boyutları çoğalan bir çeşitlilik ve dünya genelinde oyunlara olan ilginin ivmeli artışı. Video oyunu düşüncesinin başlangıcı olarak kabul edilen 1947 tarihli ‘Cathode Ray Tube Amusement Device’den (Wolf ve Perron, 2003: 14) günümüze değin yetmiş yıllık zaman dilimindeki ilerlemeler, oyunları yaş grupları ve cinsiyete dayalı kalıpların aşan bir görüngüye dönüştürür. Ashında bu iki temel süreç, oyunların sözü edilen ilgi yoğunluğunu ve onları diğer medyalardan ayıran karakteristik kimi özellikleri (başta interaktiflik olmak üzere) değerlendirip bu şartlara özel teorilere ve analiz yöntemlerine ihtiyaç duyduğunu savunan bir alt disiplinin ortaya çıkışının ve hevesli ilerleyişinin nedenlerini tam olarak açıklar. ‘Ludoloji’ adıyla anılan sözkonusu alan, en genel tanımla oyunların, özellikle de video oyunlarının estetik, kültürel, sosyokültürel, iletişimsel, politik, ekonomik, tasarım vb. boyutlarına disiplinlerarası teorik ve deneysel yaklaşımlar olarak özetlenebilir. Oyunların günümüzdeki yaygınlığı, araştırma konularının özellikle erkek çocuklarda ve ergenlerde şiddet davranışları, bağımlılık gibi genellikle olumsuz psikoloji çalışmalarından sıyrılmamasını, ilişkili sayıldığı diğer disiplinlerin yaklaşımlarıyla bütünlükte kendi akademik alanını oluşturmasını sağlar. Özellikle de oyunların insan yaşamındaki yerini ya da insanlar için ne ifade ettiğini sorgulayan sosyolojik ve beşeri yaklaşımlar alandaki çalışmalara önemli bir birikim sunar.

Müzik, oyun deneyimindeki en önemli tamamlayıcılarından biridir. Müziğin oyundaki kullanımı ve rolünün derecesi hakkında fikir sahibi olmak için yalnızca günümüz oyun endüstrisine ve müzik endüstrisiyle olan iş birliğine bakmak bile yeterli olur. Basit bir ‘bip’ sesinin kullanıldığı oyunlardan bu yana müziğin oyun içinde yarattığı anlam ve roller de oyunlarla birlikte evrimleşir. İlk video oyunu örneklerinde (‘Pong’ ya da ‘Space War’ gibi), müzik yalnızca oyuncuyu hareketlere koşullandıran birer işaret olmak üzere iki üç notadan oluşan saniyelik seslerle sınırlıyken günümüzde ‘Medal

Of Honor’ (2002) ve ‘Final Fantasy’ (1987) gibi oyunların özgün besteleri senfonik orkestralarca seslendirilir. Bu evrimleşme sürecinde müziğin video oyunlarındaki rolünün geldiği nokta, 2012 yılında Oxford, Cambridge ve Bristol üniversitelerinden bir grup araştırmacı için müzik ve video oyunu ilişkisinin tüm boyutlarıyla ele alınmasının tasarlandığı bir alan oluşturmak üzere motivasyon sağlar. Bu yeni altdisipline ‘ludomüzikoloji’ adını veren ve araştırma grubunun etkinliklerini kurdukları web sayfası¹ aracılığıyla duyuran araştırmacılar alanın amacını kısaca “video oyun müziklerini müzikolojik bakış açısıyla ele almak” olarak tanımlar (Ludomusicology, 2011). Buradaki önemli nokta video oyunlarının diğer multimedya çalışmalarının sahip olduğu interdisipliner yaklaşıma ek olarak müzikolojik yaklaşımdan yararlanması ve bu bakımdan performatif olmayan görsel sanatlar ve interaktif olmayan filmlerden farklı olarak incelenmesi gerektiği düşüncesidir (Ludomusicology, 2011). Müziğin oyundaki kullanım boyutunun ve etkinliğinin kapsamı geleneksel analiz yöntemlerini zaman zaman yetersiz bırakabilecek bir karmaşıklığa sahiptir. Bu nedenle ludomüzikolojide, video oyununda müziklerin kullanım biçimlerinin hangi yollarla analiz edileceği ya da hangi analiz yöntemlerinin uygun olacağı ve geliştirilebileceği diğer önemli araştırma konularından biridir. Oyun müziğinde yeni teknolojiler, oyun müziği bestelededeki zorluklar gibi teknik konuların yanı sıra oyun müzikleri tarihi diyaletik kavramlar ve interaktiflik ilişkisi, oyun müziğindeki sinematik estetiğin önemi, oyun müziği ve sanat müzik gelenekleri arasındaki ilişkiler gibi tarihsel ve estetik temelli sorulara da odaklanılır (en azından şimdilik amaçlanır). Alan, oyun tasarımı ve müziğin sektörel açıdan ne tür ortaklıklarla bir araya geldiğini sorgulayan kimi araştırmaları da kapsar.

Oyunlarda yaratılan alternatif evrenler ve karakter analizleri son zamanlarda sıklıkla ele alınan konulardan biridir. Medya çalışmaları dahilinde oyun karakterlerine ‘interaktif film karakterleri’ olarak yaklaşma eğilimi vardır. Belli bir sistem dahilinde kurgulanmış ve aynı sistem dahilinde işleyen bir evrene konumlandırılan karakterlerin hareketleri, düşünceleri ve seçimleri tamamen oyuncunun kontrolindedir. Son on yılda oyundaki karakterler yalnızca bulunduğu oyuna özgü yeni yaratılmış olabileceği

gibi, tarihsel açıdan belli değerler yüklenen karakterlerin tasarımcının hayal gücüyle yeniden kurgulanarak, talihi oyuncunun ellerine bırakılmış karakterler görürüz. Bu çalışmada, kimi oyun örneklerinden yola çıkarak ‘yeni kurgulanmış’ iki kültürel miras ikonu Mozart ve Chopin’e, oyunlarda nasıl ‘yardımına ihtiyaç duyulan’ ve ‘zekasından yararlanan’ ‘ideal karakterler’ olarak yer verildiğine dair çeşitli teoriler yardımıyla değinilmiştir.

Video Oyunlarında Simülasyon Evrenler

Kimi yazarlar oyunlara, hazır bir dünyada simülasyonları yöneten kurallar bütünü olarak bakarlar ve oyun ile oyun üreticisi tarafından koyulan kurallar dahilinde işleyen dünya ile aktif bağlantıyı geliştirmekte olan oyuncu arasındaki ilişkiyi çalışırlar (Cruz, 2009: 209). Geleneksel medyadan farklı olarak video oyunları yalnızca temsil üzerine değil, aynı zamanda alternatif semiyotik bir yapı üzerine temellenir. Baudrillard (2011: 12) tarafından ortaya atılan ve gerçeklik olgusunu derinlemesine sorgulayan ‘simülasyon’ ve ‘simulakr’ kuramları, dijital çağ medyalarının yaşadığımız bu zamanda geldiği noktayı analiz etmeye en fazla yardımcı olacak teorik yaklaşım gibi görünür. Bu durum, insan simülatörü olan ‘Sim’lerin, ‘The Sims’in yaratılmasıyla değişmiştir. Ne var ki The Sims de tıpkı Baudrillard’ın Disneyland örneğinin benzeri ideolojik çatışmalardan uzak bir simülasyon hayatı yansıtır (Frasca, 2001: 167). Kuramın günümüzdeki en net görünümünden birinin video oyunlarında kendini gösterdiğini iddia etmek yanlış olmaz. The Sims, oyuncunun bilinen kurallara göre davranışlarını ve tanımlamalarını yapılandırabilen çevrenin varlığının cazibesine ilişkin önemli bir örnektir. The Sims’in dünyası ikna edici gerçeklik için yeterince kompleks olması dolayısıyla ilgi çekicidir ve oyuncuya gerçek hayatta olası olmayan bir kontrol derecesi sağlar (Dawson vd., 2007: 66). The Sims oyunu, simulakr teorisinin örneklerinden biridir. Oyun, hayatımızın nasıl olması gerektiği imajinasyonu ya da gerçek dünyada sahip olamayacağımız hayatları sunar. Oyun boyunca karakterleri oynayarak kendi ‘Sim’lerimizin ihtiyaçlarını kontrol ederiz; nasıl bir aileye sahip olmaları gerektiği ya da diğer ‘Sim’lerle ilişkileri gibi. Bu, aynı zamanda Baudrillard’ın da tartıştığı gibi bir hipergerçekliktir (Gitaartia, 2013).

Kimi yazarlar video oyunlarında diğer kültürel ifade

formlarına göre çok daha zengin bir içeriğin var olduğunu savunur. Tasarımcılar, oyunlarda dünyadaki ‘gerçek’lerden bağımsız yapay dünyayı ya da evreni ve bunlara bağlı olarak kişileri, yerleri ya da hikayeyi yaratmada hayal güçlerini istedikleri biçimde kullanma fırsatına sahiptir. Oyun karakterlerinin tasarlanması bu sürecin önemli bir kısmıdır. Yapay bir evren yaratılırken içine yerleştirilen karakterlerin seçiminde de aynı serbestlik devam eder. Sözelimi oyunların kendisine koşut şöhrete ve öneme sahip olmuş özgün karakterler kadar (‘Tomb Raider’ın Lara Croft’u ya da ‘Half Life’in Gordon Freeman’ı gibi) şöhreti ve önemi zaten var olan gerçek tarihsel karakterlerin de oyunlara dahil edildiği görülür. Hatta bu karakterlerin gerçek hayatları, oyunların kurgularına ilham sağlar. 21. yüzyıl oyun endüstrisinde en çok kullanılan tarihsel karakterlerden biri de romantik dönem bestecisi Chopin’dir. Tür açısından birbirinden farklı üç oyunda ana karakter olarak karşımıza çıkan bestecinin oyunlarda büründüğü rol, tamamıyla tasarımcıların oyunun kurgusuna ve atmosferine uygun yeni bir Chopin yaratmasıyla ortaya çıkar. Aydınlanma Çağı’nın ve dolayısıyla klasik dönemin önemli figürlerinden Mozart ise, alışık olmadığımız aksiyonların yer aldığı bir politik gerilimin tam ortasındaki oyun karakteri olarak karşımıza çıkar.

Video Oyunlarının Simülasyon Evreninde İki ‘Gerçek’ Karakter: Mozart ve Chopin

Mozart ve Chopin’in video oyun karakterleri olarak karşımıza çıkması kimilerine göre şaşırtıcı- belki de yadırgatıcı olsa da kısaca bir çözümleme yapılabilir. İlk sırada, elbette her ikisinde müzik tarihinin en bilinen bestecilerinden olmaları gelir. Buradan yola çıkarak, bu ‘bilinmenin’ nedenleri ayrıca sorgulanabilir. Bestecilerin yaşadıkları dönemlerde, yani 18 ve 19. yüzyıl Avrupa’sındaki müziğin politik gelişimi birbirine bağlıdır. Masonik etkilerin müzik tarihinin iki büyük ismi Haydn ve Mozart’da kendisini göstermesi, Aydınlanma’nın Beethoven’ı yönlendirmesi ve bunların sonucunda romantiklerin birbiri ardına gelen reformları müziğe yön veren unsurlardır. Özgürlük, eşitlik, kardeşlik gibi söylemlerle yola çıkılan yeni Avrupa’da devrimler çağına ulaşıldığında, artık yeni bir müzik vardır. Mozart, otoriteye başkaldırır, insanlığın kardeşliği ve bilginin özgür gücüne inanır; operalarında bunu işler:

“Mozart’ın en büyük üç operasının konuları ile Fransız Devrimi’nin sloganları arasında koşutluk görülmüştür. Saraydan Kız Kaçırma’nın konusu özgürlük, Figaro’nun Düğünü’nün konusu ise eşitlik. Mozart son operası Sihirli Flüt’te ise kardeşlik mesajı ile üçlemesini tamamlamıştır” (Thomson, 1994: 138). Mozart’ın bir patron emrinde çalışan ve tümüyle baş eğen besteci tipine karşı tavrı da bilinir. Gerek Salzburg Başpiskoposu’yla olan tartışması ve piskopos için ağzına geleni söyleyerek emrinden ayrılması gerekse Avusturya imparatoruyla sürtüşmesi bunun en belirgin kanıtlarındandır (Kutluk, 1997a: 9-10). Kutluk’a göre (1997a: 9-10) Mozart’ın bağımsızlığı uğruna kaybetmeyi göze aldığı şeyler büyüktür, ancak Beethoven’da belirginleşen sanatçının bağımsızlığı için ilk büyük adımı atan isim olduğudur. Bu bağlamda Figaro’nun Düğünü de bir politik mesajdır, Don Giovanni de. Masonik Kantatları politik söylemlerdir ve oyundaki karakteriyle örtüşmektedir. Chopin ise romantik dönemin kuşkusuz en belirgin ismidir. Yeni eser türleri, ülkesinin yerel öğelerini kullanarak yarattığı müzikler ve ulusçu kimliği, piyano tekniğine getirdiği yenilikler arasındadır. Bir reformcudur besteci, klasik müziğin 900 yıl süren merkez Avrupa ülkeleri hegemonyasını sonlandırmış ve Polonya’nın adını dünyaya duyurmuştur, yaşamsal özellikleriyle de öne çıkar. Yaşadığı fırtınalı ilişki, ülkesine duyduğu özlem ve erken gelen ölüm gibi romantik dokularla bezelen bir yaşam (Kutluk, 1997b: 182) besteci-yi klasik müziğin her zaman aranılan ve adından söz ettiren bestecilerinden biri olmasını sağlamıştır.

Chopin’in video oyunlarına girmesi, 2007-2012 yılları arasında piyasaya sürülen üç oyunla gerçekleşir: ‘Eternal Sonata Trusty Bell: Chopin’s Dream’ (2007), ‘Music Master: Chopin’ (2010) ve ‘Frederic: Resurrection of Music’ (2012). Son sıradaki oyun olan mobil ritim oyunu ‘Frederic: Resurrection of Music’ (Şekil 1), bestecinin ‘modern müziğin kaderini kurtarmak üzere’ Paris’teki mezarında dirilmesiyle başlar. ‘Yüksel ve parla Frederic!’ nidasıyla mezarından çıkan Chopin, yaşadığımız çağın ‘kötü’ kabul edilen müziklerini yok etmek üzere yaşama geri dönmüştür.

2010 yılında bir Polonya firması tarafından piyasaya sürülen ve 2010 Chopin Yılı’nın en geniş projesi olarak tasarlanan ‘Music Master: Chopin’ adlı oyun ise oyun konsolu aracılığıyla ekranda beliren notaları yakalama mantığına

dayalı ritm oyunlarının formatında yayınlanır. Üç ayrı versiyonu bulunan oyunda Chopin’in vals, prelüd, etüt ve noktürnlerini batı sanat müziğine ek olarak pop ve rock tarzda da yorumlanmasına tanık oluruz. Müzik tarzlarına ilişkin simgelerden yararlanan oyunda tasarımcılar oyunun rock versiyonunda Chopin’i piyano üzerinde, ancak elinde gitar olan bir rock yıldızı olarak betimlerler (Şekil 2).



Şekil 1. Frederic: The Resurrection Of Music (Forever Entertainment, 2012).



Şekil 2. Music Master: Chopin (Bloober Team, 2010).

2007 yılında Bandai Namco tarafından yayımlanan bir RPG (rol yapma oyunu) olan ve özgün ismiyle ‘Eternal Sonata Trusty Bell: Chopin’s Dream’ olarak bilinen oyunun öyküsü, bestecinin ölmeden birkaç saat önceki rüyalarına odaklanır. Bu rüyada Chopin, büyü yapabilme gücü olan ve tedavisi olmayan bir hastalığı olan Polka adında bir kızla tanışır. Yolculuğunda ayrıca farklı bir adalet anlayışı olan Allegretto kendisine eşlik eder ve bu yolculuk, savaşın eşliğinde olan ülkeleri boyunca sürer. Yol boyunca birçok farklı karakterle karşılaşır ve kalplerinde gerçekten neyin yattığına ilişkin keşifte bulunurlar. Chopin oyunda oynanabilen

bir karakter olarak yer alır. Oyuna Stanislav Bunin tarafından çalınan besteciye ait seçme eserlerin yanı sıra Motoi Sakuraba tarafından oyun için bestelenen özgün eserler eşlik eder. Oyundaki çatışma sistemi müziksel elementler ve karakterlerin kendilerine özgü hareketleri üzerine temellenir. Işık ve karanlık, oyunda yer alan büyü türlerinin yanı sıra savaş alanındaki düşmanların görünüş ve özelliklerinde de rol oynar. Tıpkı Polka ve Allegretto gibi oyundaki tüm karakterler müzik türü ya da terimlerinden oluşur. Beat, Crescendo, Falsetto, Jazz, Salsa, Serenade, Viola ve Salsa gibi kahramanlar, oyunun tasarım açısından dikkat çeken önemli özelliklerindedir. 'Eternal Sonata'nın klasik müzik seven ve sevmeyen insanların birbirinden çok farklı insanlar olduğunu iddia eden tasarımcısı Hatsushiba, oyunun amacının insanlara Chopin etrafında dönen bir hikaye sayesinde onun müziğini dinletmek olduğunu söyler (Gamesradar, 2007). Önemli farklılıklarına karşın, 'Eternal Sonata' ve 'Frederic: Resurrection of Music', aynı olasılık dışı ana karakteri oynar: Chopin. Her iki oyun da bestecinin karakteri ve müziğinin özelliklerini öne çıkarır. Daha önce değinildiği gibi 'Eternal Sonata'daki müziklerin çoğu özgün bestelerdir ve Chopin'in eserlerinden herhangi bir referans barındırmaz. Bununla birlikte, oyunun bölümleri arasındaki demolarda bestecinin eserlerinden örnekler seslendirilir. Müziğe görsel olarak gerçek dünyadan yerler ve bestecinin biyografisinden kesitler slide showlarla desteklenir. 'Frederic'in müziği ise, daha çok Chopin'in müziğinin elektronik dans tarzı remikslerini içerir (müzik özgün halinden yeni bir türe sert bir geçiş yapmıştır). Sunumdaki önemli farklılıklara rağmen her iki oyunda da müzik büyük çapta biçimbilimsel dizilişin bir parçasını oluşturur. Temel ikilemlerdeki örtük ve açık eğlenceli oyunlar: yüksek ve alçak sanat, klasik ve popüler müzik, sanat ve oyun, gerçek ve hikaye ve oyun oynamaya karşı olarak sanat. Bu 'yüksek konseptli' ikilemler - ironik olarak sanatsal olmayan bir aracı denen şeyden doğmuş - postmodern çağdaki sanat fikrine gölge düşürür. Dahası, iki oyunda da işitsel ve kavramsal elementler olarak önceden var olan klasik müzik etkileri dikkat çeker (Gibbons, 2013). Hatsushiba (Gamesradar, 2007), 'Eternal Sonata'nın Chopin üzerinde dönen tasarısı üzerine kişisel amacının Chopin'in müziğini dünyaya tanıtmak olduğunu belirtir: "Birçok insan (oyun

severler), Chopin'i duymuş, fakat müziğini dinlememişler. Amacım onun müziğini bir eğlence ve fantastik dünya aracılığıyla tanıtmaktır". Hatsushiba (Gamesradar, 2007), bir diğer mesajın oyunu oynayanların ölümlü yüzyüze gelecek hayatın anlamı üzerine düşünmelerini sağlamak olduğunu belirtir. Oyuncuların oyundan çıkaracakları şeyler de bireyseldir. Oyunda Chopin'in fantastik eserleri gereğince dinletilmeye çalışılır:

Oyun oynayan insanlarla klasik müzik dinleyen insanlar aynı ilgi alanlarını paylaşmak zorunda değiller. Japonya'da birçok insan Chopin'in adını duymuştur. Bununla birlikte onu yalnızca hakkında diğer önemli şeyleri bilmeden önemli bir klasik müzik bestecisi olarak tanırlar. Birçok insan Chopin'in müziğini duymuştur ama hemen duyar duyar tanıyamazlar. Chopin'in düşlerinde renkli bir fantezi dünyası yaratarak, oyuna daha kolay yönlendirmeye ve Chopin'in müziğinin ne kadar harika olduğunu onlara göstermeyi umuyorum.



Şekil 3. Trusty Bell: Chopin's Dream, (Bandai Namco, 2007).

Mozart ise 'Mozart: Last Secret' adlı oyunda, Chopin oyunlarının tersine biyografisi ve yaşadığı dönemin tarihsel dokusu ve arka planına uygun bir profil çizer. Don Giovanni'nin Prag'daki prömiyeri için 1788'de kente gelen besteciye gerilimli saatler beklemektedir. Bestecinin dostu ve hamisi Avusturya-Macaristan imparatoru II. Joseph'e karşı korkunç bir komplo gerçekleştirilmek üzeredir. Yalnızca operasının sahnelenmesini bekleyen sanatçı, is-



Şekil 4. Mozart: The Last Secret (Micro Application, 2008).

temediği olayların içine çekilir. Yine de dehası, tüm bu gerilimlerin getirdiği sorunları ustaca çözerek çözüme ulaştırmasını sağlar.

Sonuç

Ludomüzikoloji çalışanlar, sosyolojik, psikolojik ve müzikolojik kuramlarla, yeni çalışma alanları ve case'ler ile araştırmalarını sürdürüyorlar. Oyun tasarımcılarının her iki oyunla ilgili 'entelektüel odaklı' açıklamalarının, oyun severlere ne denli ulaştığı kuşkusuz bilinmez. Herşeyden önce yapılan açıklamalarda yer alan 'Chopin'in müziğini dünyaya tanıtmak' gibi bir amaç ya da 'Mozart'ın müzik dehasının aynı zamanda politik dehaya dönüşmesi' türünden saptamaların içtenliği tartışılır. Sözü edilen oyunların satış oranlarında yüksek sıralarda yeri olmadığı göz önüne alındığında, amacın gerçekten her iki besteciye içten bir saygı sunuş mu ya da gençlere klasik müziği Chopin ve Mozart yoluyla sevdirmek mi olduğu gibi sorular akıllara geliyor. Oyunlara ilişkin popüler ve akademik basından gelen çok sayıda yorum söz konusu; postmodernizmin, alt-üst dengesini darmadağın etmesinin sonucu olması, popüler kültürün kendisine yeni ikonlar yaratması, yeni kültürel formlar, satışı düşen klasik müzikte dünyanın en büyük sektörlerinden birinin stratejilerini kullanmak... Konu üzerine daha etkin çalışmalar yapabilmek için şüphesiz oyun tasarımcılarıyla birlikte oyunları oynayanların ve entelektüel çevrelerin yorumlarının iyi çözümlenmesine gereksinim var. Ancak Chopin'in ve Mozart'ın, elimizdeki joystick'in kumanda ettiği, tek dokunuşla koşan, kılıç çeken ve düşmanı alt

eden kahramanlar olarak karşımızda olmaları açıklamaların tümünü mantıklı kılıyor.

Notlar

1 <http://www.ludomusicology.org/>

Kaynakça

- Baudrillard, Jean (2003). *Simulakrlar ve Simulasyon*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğubatı Yayınları.
- Kutluk, Fırat (1997a). *Müzik ve Politika*, İstanbul: Doruk Yayınları.
- Kutluk, Fırat (1997b). *Müziğin Tarihsel Evrimi*, İstanbul: Çivi yazıları.
- Thomson, Katharine (2004). *Mozart'ın Yapıtlarındaki Masonik Örgü*, çev. Halim Spatar, İstanbul: Pencere Yayınları.
- Quijano-Cruz, J. (2009). "Chopin's Dream as Reality - A Critical Reading of Eternal Sonata", *Eludamos, Journal for Computer Game Culture* (2): 209-218.
- Wolf, Mark J.P. and Perron Bernard (2003). *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge.
- İnternet Kaynakları**
- Dawson, C.R., Cragg, A., Taylor C., Toombs, B. (2007). "Video Games Research to Improve Understanding Of What Players Enjoy About Video Games, And To Explain Their Preferences For Particular Games", British Board of Film Classification, London. <http://www.bbfc.co.uk/sites/default/files/attachments/BBFC%20Video%20Games%20Report.pdf> (01.11.2015).
- Frasca, Gonzalo (2001). "Rethinking Agency And Immersion: Videogames As A Means Of Consciousness-Raising", <https://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf> (09.11.2015).
- <http://www.gamesradar.com/interview-eternal-sonata-game/> (29.10.2015).
- Gibbons, Williams (2013). "Playing Chopin: Classical Music And Postmodernity In Eternal Sonata And Frederic: Resurrection Of Music", http://steinhardt.nyu.edu/scmsAdmin/media/users/ec109/2013MAMIABSTRACTS_0528-FINAL.pdf (06.11.2015).
- <https://gitaartia.wordpress.com/2013/03/27/simulacrum-and-hyper-reality-in-video-games-the-sims/> (30.10.2015).
- <http://www.ludomusicology.org/about/> (26.05.2015).

Görsel Kaynaklar

Şekil 1. *Frederic: The Resurrection Of Music* (Forever Entertainment, 2012), <http://www.forever-entertainment.com/pl.from.html> (07.11.2015)

Şekil 2. *Music Master: Chopin* (Bloober Team, 2010), <http://www.blooberteam.com/about.html> (05.11.2015)

Şekil 3. *Trusty Bell: Chopin's Dream* (Namco Bandai, 2007), http://bandainamcoent.co.jp/cs/list/trusty_bell/ (05.11.2015)

Şekil 4. *Mozart: The Last Secret* (Micro Application, 2008), www.jeuxvideopc.com (11.11.2015)