

BİR SANATSAL İFADE ARACI OLARAK DİJİTAL OYUNLAR

Diğdem Sezen*

Öz

Kasım 2012'de New York Modern Sanatlar Müzesi'nin resmi sitesinde dijital oyunlardan oluşan bir koleksiyonunu müzede sergileceği duyuruldu. Sanat eleştirmeni Jonathan Jones duyuruya katılımcı doğaları gereği oyunların yazarlı vizyon konusunda eksik, fikir ifade etme konusunda yetersiz bir mecra olduğunu savunan bir yazı ile cevap verdi. 2010 yılında film eleştirmeni Roger Ebert de benzer bir yazı yayınlamış ve oyunların asla sanat olamayacağını ilan etmişti. Konu sanat ve dijital oyunla ilgilenen çevrelerde yankı buldu ve dijital oyunların sanat olup olmadığına dair bir tartışmayı da beraberinde getirdi. Söz konusu tartışmalardan yola çıkan bu çalışma dijital oyunlar ve sanat ilişkisini konu ile ilgili literatür üzerinden; sanat, interaktivite ve oyun kavramları ilişkisi bağlamında incelemiştir. İnteraktif sanat geleneği 1960'lı yıllardan bu yana farklı teknolojilerle beslenerek varlığını sürdürmüş bugün ise oyunları kapsayan dijital teknolojilere odaklanmıştır. 1990'lı yıllardan bu yana dijital oyunlar farklı ortamları kullanan sanatçılar tarafından hem birer ilham kaynağı hem de işlenebilecek birer malzeme olarak görülmüş, bu isimler aralarında oyun formunu kullanan interaktif yapıtlar da bulunan çok sayıda esere imza atmıştır. Öte yandan dijital oyunların bir iletişim aracı olarak önemi ve sanatsal ifade noktasındaki özgün yönü prosedürel temsili bir ifade aracı olarak kullanılmalarıdır. Çalışma, bu perspektifler ışığında dijital oyunların sanat ile olan ilişkisini ve sanatsal temsil olanaklarını güncel ve tarihi dijital oyun örnekleri ile dijital oyun çalışmaları kavramları bağlamında tartışmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Prosedürelilik, Oyun Sanatı, Sanat Oyunu

DIGITAL GAME AS A MEDIUM FOR ARTISTIC EXPRESSION

Abstract

In November 2012, the New York Museum of Modern Art announced that it will exhibit a collection of digital games. In an article, art critic Jonathan Jones responded to this announcement by declaring that games lacked 'authorial vision' and were inadequate as an expressive medium. In 2010, the late film critic Roger Ebert wrote a similar article arguing that games could never be considered art. Such articles sparked discussions of whether or not digital games may be considered 'art'. This article examines the relationship between arts and digital games through a comparative analysis of the literature on the nature of art and digital games. The article focuses on the participatory nature of art works, beginning with the interactive tradition in art from the 1960s onward, today focusing on the application of digital technologies. Since the 1990s, some artists have seen digital games as both an inspiration and a medium for artistic expression. Thus, they have created a variety of art works utilizing games as the medium. The importance of this artistic application of games comes from the use of proceduralism as a form of expression. The article comes from this perspective to discuss not only the relationship between art and games, but also to explore the artistic applications to digital games through both looking at examples of such games as well as concepts from digital game studies.

Key Words: Proceduralism, Game Art, Art Game

* Dr., İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon, Sinema Bölümü, dsezen@istanbul.edu.tr

GİRİŞ

New York'un ünlü modern sanatlar müzesi MoMA'nın kıdemli küratörlerinden Paola Antonelli (2012), aralarında *Pac-Man* (1980), *Tetris* (1984), *Myst* (1993), *The Sims* (2000), ve *Passage* (2008) gibi popüler yapıtların da bulunduğu 14 dijital oyundan oluşan bir koleksiyonun Mart 2013'te müzede sergileneceğini, 29 Kasım 2012 günü MoMA'nın resmi sitesinde yayınlanan detaylı bir metinle duyurdu. Bu yapıtlar MoMA'nın sergilediği ilk dijital oyunlar değildi. Daha önce aralarında *LIMBO* (2010) ve *Sleep is Death* (2010) gibi yapımlar da bulunan bir dizi oyun zaten müzede sergilenmişti (Antonelli, 2011). Belki de bu geçmişin de verdiği güvenle Antonelli yazısının başında dijital oyunların birer sanat yapıtı olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği sorusuna, "kesinlikle evet" şeklinde cevap veriyordu. Ancak yine Antonelli Kasım ayında açıklanan bu yeni koleksiyona seçilen dijital oyunların müze küratörleri tarafından öncelikle birer tasarım objesi olarak değerlendirdiğinin de altını çiziyordu yazısında. Bu oyunlar kurallar ve/veya anlatı yoluyla oyuncuları teşvik ettikleri eylemler, görsellikleri, sağladıkları yeni deneyimler, ve zaman ve mekana dair algısal dinamikleriyle sergilenmeye değer tasarım örnekleriydiler. MoMA daha önce aralarında helikopterler ve otomobiller de bulunan ve tasarım alanında öne çıkan farklı objeler de sergilemişti. Benzer biçimde seçilen 14 oyun da interaktif tasarım alanındaki seçkin örneklerdiler ve eklenecek yeni oyunlarla MoMA'nın koleksiyonunda büyüyecek yeni bir yapıt kategorisini oluşturmaları umuluyordu (Antonelli, 2012).

MoMA'nın bu yeni koleksiyonuna yönelik eleştirilerden ilki hemen ertesi gün, İngiliz *The Guardian* gazetesinde yazan sanat eleştirmeni Jonathan Jones'tan geldi. Antonelli'nin yazısında yapmış olduğu tasarım vurgusuna karşın Jones (2012), çevrimiçi köşesinde yayınladığı "Üzgünüm MoMA, video oyunları sanat değildir" (*Sorry MoMA, video games are not art*) başlıklı yazısında, *Pac-Man* ve *Tetris*'i, Picasso ve Van Gogh'la aynı mekanda sergilemenin sanatla işi olmadığını ilan ediyordu. Jones (2012)'a göre sanat kişisel hayal gücünün ve vizyonun eseri olmalıydı. Dijital oyun ise oyuncu ve bir bilgisayar programı arasındaki interaksiyonun deneyimlendiği bir oyun parkıydı. Ne oyuncu ne de oyunun yaratıcısı oyunda üretilen anlamın sahibiydi. Kimse sahip olmadığına göre, ortada sanatçıdan ve dolayısıyla da sanat yapıtından söz edilemezdi. Jones'un çıkışı kısa sürede sanat, dijital oyun ve teknoloji konularında işleyen çevrimiçi yayın organları, kişisel bloglar ve sosyal medya kanallarında kendine yer buldu ve dijital oyunların birer sanat yapıtı sayılıp sayılamayacağı yönünde bir tartışma başlattı.

Tartışmaların konu ile ilgili referansta bulunduğu metinler arasında öne çıkanlardan biri de Jones'tan yaklaşık iki yıl önce bu konuda kapsamlı bir tartışma doğuran film eleştirmeni Roger Ebert'in "Video Oyunları Asla Sanat Olamaz" (*Video Games Can Never Be Art*) başlıklı makalesiydi. Ebert, yayınlandığı Nisan 2010'dan 2013'ün ilk aylarına dek yaklaşık 5000 yorum almış olan makalesinde Jones ile benzer bir şekilde dijital oyunları sanat anlayışının dışında tutuyordu. Ebert (2010)'e göre, oyunun temel bileşenleri hedefler, kurallar, engeller ve interaksiyondur. Sanatın, 'fikirlerin ifade edilmesi' olarak özetlenebilecek en temel bileşeni ise oyunlarda bulunmuyordu. Özetle, dijital oyunların oyun olmak dışında bir fikri ifade etmesi mümkün değildi. Diğer bir deyişle sanatın retorik anlam üre-

timini mümkün kılan olanakları dijital oyunlarda bulunmamaktaydı. Oyunda önemli olan tek şey kazanmak ya da kaybetmekti. Ebert (2010)'e göre, satranç ustası Bobby Fischer, basketbolcu Michael Jordan ya da Amerikan futbolu oyuncusu Dick Butkus'un sanatçı olduklarını iddia etmeleri ne kadar anlamsızsa, dijital oyunların da sanat olduğunun iddia edilmesinin anlamı yoktu.

Görüldüğü üzere Jones ve Ebert'in dijital oyunların neden sanat olamayacağına dair görüşleri iki temel soru etrafında şekillenmektedir. Bu temel sorulardan ilki oyunların katılımcı doğasının bir sonucu olarak, oyuncu ve oyun yazılımı arasındaki interaksyonun bütünlüklü bir sanatsal yapıt kavramıyla çelişip çelişmediği sorusudur. Bir diğer deyişle bir sinema filmi, bir senfoni, bir resim, yönetmen kurguya son şeklini verdiği, besteci eserin kompozisyonunu bitirdiği, ressam resmine son fırça darbesini vurduğu anda bitmiş bir yapıt haline gelmişken; interaktif bir mecra olan, oyuncunun tamamlayıcı müdahalesine ihtiyaç duyan ve her oyuncunun müdahalesiyle farklı bir süreç ve sonuçla tamamlanan oyunlar anlam üretme bağlamında 'bitmiş' yapıt sayılabilirler mi? Bu soru interaktif sanat kavramı ile olan ilişkisi açısından dijital oyunlardan çok daha geniş bir alanla ilgilidir. İkinci soru ise, oyuncunun oyun sırasında kazanmak dışında bir güdüsünün bulunup bulunmadığı sorusudur. Tüm oyunlar kazanmak için mi oynanırlar, yoksa oyunlar içerdikleri oyun mekanikleri aracılığıyla retorik bir anlam ifade edebilirler mi? Diğer bir deyişle oyunlar eğlence sektörünün ihtiyaç duyduğu adrenalin üretiminin ötesinde ifadesel süreçlere imkan veren ortamlar olabilirler mi? Yani bu soru doğrudan dijital oyunların bir ortam olarak sanatçılara sunabilecekleri kendilerine özgü anlam üretim potansiyelleri ile ilişkilidir. Çalışma bu iki ana sorudan yola çıkarak dijital oyunlar ve sanat ilişkisini ele almakta; bu ilişkiyi tarihsel ve kuramsal bir çerçevede örnekler ışığında tartışmaktadır.

İnteraktif Sanat

Jones ve Ebert'in dijital oyunlara yönelik eleştirilerinin temelinde interaktif bir sanat yapıtının olamayacağı görüşü yer almaktadır. Bu anlayış sadece dijital oyunlara yönelik değil, seyircinin zihinsel algı süreçleri ötesinde fiilen katılımına açık tüm sanatsal yaklaşımlara da yönelik bir ret anlamına gelmektedir. Bir sanat yapıtı onu belirli amaçlar doğrultusunda oluşturan sanatçı tarafından seyircisinin katılımına hangi oranlarda açılabilir ve bu müdahalenin sanat yapıtının bütünlüğü açısından yaratacağı kaygılara nasıl cevap verilebilir? Bu sorular çağdaş sanatlar alanında zaman zaman farklı perspektiflerden tartışılmış, okur/seyirci/oyuncunun seçimlerine dayalı olarak şekillenen yapıtlara ilişkin bir dizi sanatsal ve eleştirel kuram ortaya konmuştur.

Bu alandaki ilk denemeler sanat yapıtının sanatçının çizdiği sınırlar içinde birden fazla forma sahip olması yönünde olacaktır. Marcel Duchamp'ın dairesel harekete yönelik yarı-bilimsel denemeler olarak gördüğü hareketli cam plakalardan oluşan ve 1920 tarihli *Rotative Plaque Verre (Optique de Précision)* isimli çalışması ile başlayan eserleri bu kapsamda değerlendirilebilir. Öte yandan Duchamp'ın bu yapıtlara yönelik ilgisi de geçici olacak ve bir röportajında bu tür yapıtların kendisini eğlendirdiğini ama sanatsal açıdan da kısır yönü işaret ettiklerini düşündüğünü söyleyecektir (Moffitt, 2003: 323-324). Duchamp'ın olumsuz yaklaşımına karşın ilerleyen yıllarda bu eserlerin öncülük et-

tiği yapıt kategorisi sanatçılar ve sanat eleştirmenleri tarafından ‘kinetik heykel’ olarak adlandırılacak ve çağdaş sanatlar içinde kendine yer edinecektir (Uz, 2012: 1047-1056). İnteraktif sanat arayışı açısından kinetik heykelleri önemli kılan sadece yapıtın formunu değiştirirken bütünlüğünü koruyor olması değil aynı zamanda kimi örneklerde formun dönüşümünü sağlayan gücün seyirci müdahalesi olmasıdır.

Seyirci müdahalesine açık sanat yapıtlarına yönelik ilk önemli kuramsal metinlerden biri İtalyan göstergebilimci Umberto Eco’nun 1962’de yayınladığı *Açık Yapıt (Opera Aperta)* isimli eseridir. Eco bu çalışmasında sanat yapıtını, her izleyicinin kendine göre yorumladığı ve bu uğraşın sonunda bir son ürün haline gelen özgün bir kompozisyon olarak tanımlar. Sanatçının sunduğu bitmiş ürüne, seyirci kendi varoluş durumu, kültürel koşulları, beğenileri, eğilimleri ve önyargıları bağlamında kişisel ve özgün tepkiler verir. Kendi içinde bir bütün olan sanat yapıtı, biriciklik çerçevesinde tamam ve ‘kapalı’ iken, seyircinin algı ve yorumlarıyla farklılaşması, her algılanışının hem bir yorum hem de bir performans haline gelmesiyle ‘açık’ yapıttır (Eco, 2001: 10). Eco’nun ‘açık yapıt’ tanımı çerçevesinde; bu kavramın bir üst aşaması olarak ortaya koyduğu “hareketli yapıt” kavramı ise planlanmamış ya da fiziksel olarak ‘tamam olmayan’ yapısal birimlerden oluşan yapıtları ifade eder (Eco, 2001: 21). Eco’ya göre Alexander Calder’in boşlukta hareket eden ve mekânsal durumlar yaratan kinetik heykelleri hareketli yapıta örnek oluştururlar. Benzer şekilde, Bruno Munari’nin (Duchamp’ın 1920’lerdeki çalışmalarını hatırlatan) optik düzenekler ile yansıtma ve renk değişimlerini kullanarak farklı etkiler yaratmaya imkan tanıyan resimleme yöntemi de hareketli yapıta örnektir. Kinetik heykel geleneğinden gelen bu eserlere ek olarak Eco, Fransız şair Stephane Mallarme’nin sayfaların belli bir düzen izlemek zorunda olmadan permütasyon ile gruplandırıldığı, bağlanmamış bir dizi fasikülden oluşan, fasikül içindeki tek tek yaprakların farklı dizgelerle anlamdan yoksun olmayacak şekilde tekrar birleştirilip ayrılabilceği ütopyik kitabı *Le Livre*’i ve bestecilerince icracılarına belirli seçenekler sunulan bir dizi müzikal yapıtı aynı kapsamda değerlendirir (Eco, 2001: 21-22). Eco’nun açık yapıt ve hareketli yapıt nosyonları, sanat eserinin, seyircinin yorumsal ya da performans dayalı müdahalesiyle bir son ürün haline geleceği fikrini temel alır. Yapıt biricikliğiyle seyirci olmaksızın da sanatçıya ait ve özgündür; öte yandan seyircinin yorumları ve performansı ile tamamlanır, daha doğrusu başka seyircilerce yeniden yorumlanmaya hazırlanır.

İngiliz sanatçı Roy Ascott 1960’lı yıllarda tıpkı Eco gibi sanat yapıtının katılıma açık olması gerektiğini savunan bir diğer isimdir. Geleneksel sanatların ‘olguları’ düzenleyerek deterministik bir doğruyu ortaya koymaya çalıştığını savunur. Alternatif olarak ‘yaratıcı katılım’ (*creative participation*) ismini verdiği bir kavram doğrultusunda geri beslemenin sanatçı, sanat yapıtı ve gözlemci arasında bir bütün yarattığı bir anlayışı önerir. Bu modeli takip eden sanat yapıtları aralarındaki ilişkiler değişebilecek parçalardan oluşmalı ve seyircinin doğrudan manipülasyonuna açık olmalıdır. Bu katılım yapıtın sunduğu olasılıklara dair belirsizlikleri ortadan kaldıracaktır. Bir başka deyişle sanat yapıtı öncelikle yüksek oranda belirsizlik içermeli ve bunun sonucu olarak yüksek düzeyde katılıma izin vermelidir (Ascott, 2003: 110-113).

Ascott gibi isimlerin çalışmalarını inceleyerek 1960'lı yıllardan günümüze çağdaş sanat alanında seyirciye tepki veren yapıtlar oluşturmaya yönelik arayışları inceleyen Maria Fernanadez; Massumi, Grosz, ve Landa gibi kuramcılar da takip ederek sanat yapıtlarını statik otonom varlıklar olarak gören yaklaşımın günümüzde geçerliliğini yitirdiğini savunur. Artık sanat yapıtı hem seyircisi hem de çevresi ile olan ilişkisi sonucunda ortaya çıkan bir tür 'gelişen süreç' (*evolving process*) olarak görülmelidir. Süreç odaklı bir yapıtta sanatçı sürecin bir parçası olmasına karşın yapıtın alacağı 'nihai' formun dışında kalacaktır (Fernandez, 2006: 558). Bu yaklaşım doğrultusunda ilerleyen sanatçılar önce mekanik, ardından elektronik teknolojilerden yararlanmış günümüzde de bilgisayara yönelmişlerdir. Bu bağlamda Christa Sommerer ve Laurent Mignonneau seyirci katılımı olmadan içeriğini ortaya koyamayan çağdaş dijital interaktif sanat fikrinin geleneksel sanata karşı teknolojiden ve onunla birlikte ortaya çıkan enformasyon kuramı, sibernetik, genel sistemler kuramı ve yapay zeka gibi kavramlardan beslenen bir tür direnişi temsil ettiğini savunurlar. Onlara göre çağdaş sanat perspektifinden bakıldığında dahi interaktif sanat örnekleri ortak bir geleneğin parçası olmaktan çok ayrı bir yaratıcı sanat alanı olarak görülmektedir (Sommerer & Mignonneau, 2009: 29).

İnteraktif sanat alanında yapılan çalışmalar bilgisayar programcılığından, robot bilimlerinden ve yapay zeka kuramlarından beslenmektedir. İçerdikleri minyatür motorlar ve sensörlerle seyircilerin dokunuş, ses ve hareketlerine tepki veren hareketli heykeller (*Mobile Feelings*, 2003), seyirciye fiziksel bir nesneyi kumanda ederek sanal bir mekanı farklı açılardan keşfetme olanağı sunan enstalasyonlar (*Handsight*, 1992), ses, hareket ve dokunuşlara tepki veren sınırlı yapay zeka sahibi dijital varlıklar (*Interactive Plant Growing*, 1992) ve farklı şekillerde araştırılabilen sanal veri bankaları (*The Living Room*, 2001) çağdaş dijital interaktif sanat yapıtlarının sadece bir bölümüdür. Bu yapıtlar özel olarak donatılmış sergi salonlarında, İnternet üzerine kişisel bilgisayarlarda, mobil cihazlar aracılığıyla sokaklarda veya 1979'dan bu yana dijital interaktif sanatlar üzerine yoğunlaşan Ars Electronica gibi sanat festivallerinde kendilerine yer bulmakta ve kullanıcıların deneyimine sunulmaktadır.

İnteraktif sanat kavramı üzerine tartışmalar sanat yapıtının katılıma açılması sorunsalına yönelik önemli cevaplar vermekte; dijital teknolojilerden beslenen dijital interaktif sanat yapıtları ise bu olgunun gerçekleştirilebilirliğine dair örnekler oluşturmaktadır. Bu bağlamda Jones ve Ebert'in sanat yapıtları ve interaktivite arasındaki ilişkiye yönelik olumsuz görüşleri ancak dijital interaktif sanatların çağdaş sanat alanı içindeki ayrışması yerinden kaynaklanıyor olabilir. Fakat bu ayrışması konum interaktif bir sanat anlayışının topyekûn reddini haklı çıkartmak için yeterli bir gerekçe olamaz. İnteraktif sanat tarihsel gelişim çizgisi içinde sanatsal anlam üretimine yönelik önemli bir güncel sanat geleneğini temsil etmektedir. Dijital oyunların bu önemli gelenekle özellikle kullanılan teknolojiler ve kullanıcı veya oyuncunun yapıta katılımının gerekliliği noktalarında güçlü bağlantıları vardır.

Oyun Sanatı Hareketi

Dijital oyunların güncel sanatlar çevresi ile ilk karşılaşmasının 1990'lı yılların sonlarında gerçekleştiği söylenebilir. Bu karşılaşma oyunların sanatçılar tarafından birer ilham kaynağı olarak görüldüğü veya işlenebilecek birer malzeme olarak kullanıldığı 'oyun sanatı' (*game art*)¹ hareketini ortaya çıkartmıştır. Oyun sanatı tıpkı video sanatı gibi güncel sanatların aktif dallarından biri olarak görülebilir. Oyun sanatı örnekleri dijital oyunların estetik ve yapısal özelliklerini temel almalarına karşın onlardan ve dolayısıyla da dijital oyunların sanatsal yapıtlar olarak değerlendirilmesi düşüncesinden belli noktalarda ayrılırlar. Bu bağlamda oyun kuramcısı Ian Bogost (2011: 11) oyun sanatı yapıtlarının dijital oyunlardan farklı olarak oynanmak üzere değil müzeler ve galeriler gibi mekanlarda sergilenmek üzere oluşturulduklarını söyler. İletişim araştırmacısı Alexander R. Gallow (2006: 107) ise oyun sanatı örneklerini incelerken bunları özellikle ticari oyunların sanatçılar tarafından değiştirilmesi yaklaşımı kapsamında ele alır. Dijital oyun terminolojisinde 'mod yapımı' olarak adlandırılan bu süreç Barmanbek ve Fidaner (2009: 359) tarafından yardımcı araçlarla ya da doğrudan dosyalarına müdahale edilerek, bir dijital oyununun var olan unsurlarının ya da işleyiş kurallarının değiştirilmesi veya oyuna yeni unsurlar eklenmesi şeklinde tanımlanır; ki bu olası değişiklikler arasında oyunun bazı unsurlarının oyundan çıkartılması da sayılmalıdır. Bu bağlamda Gallow (2006: 107) sanatçılar tarafından gerçekleştirilen oyun değişikliklerinin genellikle değişime uğratılan oyunun kurallar sistemini tamamen ortadan kaldırdığını ve böylece onu bir oyun olmaktan çıkarttığını vurgular. Paralel bir biçimde dijital sanat kuratörü Domenico Quaranta (2006: 299) da oyun sanatçılarının dijital oyunları oyunsal yönleri ile değerlendirmek yerine onları içlerinden yapıtlarında kullanabilecekleri 'objeler' alabilecekleri birer ilham kaynağı olarak gördüklerini savunur. Cory Arcangel'in *Super Mario Clouds* (2000) isimli yapıtı bu kapsamda bir oyun sanatı örneği olarak değerlendirilebilir: Arcangel bu eserinde 1985 tarihli platform oyunu *Super Mario Bros*'un kartuşunun devrelerini yeniden düzenlemiş ve oyunun görsellerini değiştirmiştir. Kartuş çalıştırıldığında artık klasik Nintendo oyunu yerine sadece daha önce oyun arayüzünün fonunda yer alan mavi gökyüzünde akan bulutlar görseli ekranda belirmektedir. Böylece oynanabilirlik niteliğini tamamen yitiren *Super Mario Bros* görsel yönü ile öne çıkan işleme bir dijital sanat eserine dönüşmüş olur.

Oyun sanatı örneği değiştirilmiş oyunların büyük oranda interaktif yönlerini kaybettiklerini vurgulayan çevrimiçi sanat kuratörü Rebecca Cannon (2007: 41) bu tablonun oyunsal özelliklerin sanatçının tematik hedeflerine hizmet etmeleri halinde değiştiğinin altını çizer. Bu tür örneklerde sanatçılar vermek istedikleri mesaj doğrultusunda değiştirdikleri oyunların belirli yönlerini korur veya onlara yeni unsurlar ekler. Ancak amaçları bütünsel bir oyun deneyimi oluşturmak değildir. Bunun sonucu olarak ortaya çıkan interaktif yapıt nadiren hedefleri ve kuralları olan bir oyun olarak nitelendirilebilir. Brody Condon'un aksiyon oyunu *Half-Life*'ı (1998) değiştirerek oluşturduğu *Adam Killer* (2000) bu tür oyun sanatı örneklerinden biri olarak görülebilir. Video yerleştirmeler yanında oynanabilir dijital yerleştirmeler olarak da sergilenmiş olan *Adam Killer*'da Condon *Half-Life*'in mekan, öykü ve hedefler gibi pek çok ana unsurunu devre dışı bırakmış ve eserini temel ateş etme ve öldürme mekaniği etrafına inşa etmiştir. İnteraktif yerleştirmede oyuncu belirsiz bir me-

kanda düzgün bir biçimde sıralanmış beyaz kıyafetli insanlarla karşı karşıyadır ve elinde *Half-Life*'da başka bir boyuttan gelen istilacılara karşı kullandığı silahlar vardır. Oyuncu bu silahları kullanarak insanları kanlı bir biçimde öldürebilir. *Half-Life*'dan farklı olarak insanlar kendileri öldürülmedikçe bu şiddetten etkilenmezler ve oldukları yerde durmaya devam ederler. Böylelikle sanal şiddet oyunusal hedeflerden ve anlatsal bağlamlardan kopararak anlamsızlaştırılmış olur. Condon'ın oyunun grafiklerinde yaptığı bir düzenleme ile bu deneyim görsel olarak da tematik bir anlam kazanır: Oyun sırasında oyuncunun silahı ile yaptıkları ve bu sırada kurbanının bedeninin aldığı şekiller iç içe geçerek ekranda kaotik bir kolaj oluşturur (Cannon, 2007: 46-47).

Gallow (2006: 109), *Adam Killer* gibi yapıtları 'karşı oyun' (*countergaming*) olarak adlandırdığı yeni bir avant-garde hareketin örnekleri olarak görür. Karşı oyun örneği yapıtlar anaakım oyun anlayışına muhalif, onu yıkmaya yönelik duruşları ile dikkat çekerler. Değiştirilmemiş hali ile *Half-Life*'in içerdiği şiddet öğeleri oyunun bilimkurgu temalı öyküsü ve görsel dili içine yedirilmiştir. Öykü uyarınca oyuncunun yönettiği kahraman insani özellikler taşımayan dünya dışı canlılara karşı mücadele etmektedir. Karşısındaki az sayıda insan ise yüzlerini kapayan askeri üniformalar giymiş ve her türlü bireysel özelliklerinden arındırılmıştır. Bu açıdan oyunun içerdiği şiddetin insanlara yönlendirilmediği; yapımın sinema ve televizyonda da örneklerine sıkça rastlanan anaakım bilimkurgu-aksiyon türü yapımların genel özelliklerini taşıdığı söylenebilir. Oyunun tüm kurmaca öğelerini çıkartan ve oyuncunun şiddet öğelerinin yönlendirilebileceği tek hedef olarak yüzleri açık sivil insanları koyan *Adam Killer*'in bu şekilde oyunun içerdiği şiddeti kabul edilebilir kılan ve estetize eden kaplamaları ortadan kaldırdığı söylenebilir.

Popüler çevrimiçi aksiyon oyunu *Counter-Strike* (1999) üzerine kurulu bir diğer sanat oyunu *Velvet Strike* (2002) da belli yönleri ile karşı oyun hareketi içinde değerlendirilebilir (Schleiner, 2002). *Counter-Strike*'in mekaniklerini kullanan ve oyun üzerinde herhangi bir değişiklik yapmayan *Velvet Strike* bu özellikleri ile oyun sanatı örnekleri içinde performansa yakın yapısı ile de dikkat çeker ve oyun sanatı kavramının esnekliğini sergiler. Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre, ve Brody Condon tarafından geliştirilen yapıt *Counter-Strike*'in oyunculara oyun içinde gerek haberleşme gerekse de kişisel tatmin amacı ile kullanmaları için sunduğu duvar resmi oluşturma özelliğine dayalıdır. Buna göre oyuncular örneğin zor bir görevi başarı ile tamamladıklarında bu olayın gerçekleştiği yere arzu ettikleri bir duvar resmini çizerek, yani dijital bir görseli sanal mekana ekleyerek, bunu kutlayabilirler. *Velvet-Strike* ise dijital oyun mekanına bu özelliği kullanarak ekleyebilecek barış konulu görseller içeren bir pakettir. Yapıt karşı oyun anlayışı doğrultusunda provakatif bir biçimde *Counter-Strike* oyuncuları arasında gerçekleşen maçlar sırasında etkin hale getirildiğinde büyük tepki çekmiştir. Kendilerini savaş ortamına kaptırmış olan oyuncular bir anda sistemlerine *Velvet-Strike* yüklü oyuncuların oyun mekanına bıraktıkları barış mesajları ile karşılaşmış ve yapıtı kendi oyunsal hazlarına yönelik korumacı bir saldırı olarak görmüşlerdir. Bu durum karşı oyun anlayışın izlerini taşısa da ilginç bir biçimde Cannon (2007: 48)'un aktardığına göre *Velvet-Strike*'in yapımcılarının amacı dijital oyunlardaki şiddetle mücadele etmek veya oyunsal deneyimi yıkmak değil, 11 Eylül sonrası Bush hükümeti politikalarını protesto etmektir. Bu bağlamda savaş temalı *Coun-*

ter-Strike'ın Bush yönetiminin politikaları sonucunda bir savaş alanına dönüşmüş olan dünyanın ve *Velvet Strike*'ın da bu dünyada sesini duyurmaya çalışan savaş karşıtı hareketin bir yansıması olduğunu söylemek çok da yanlış olmayacaktır.

Tasarım özellikleri açısından *Velvet-Strike* mesajını üzerine kurulu olduğu *Counter-Strike*'ın oyunsal özelliklerine neredeyse hiç dokunmadan, oyuna sadece oyun mekaniklerinin tolere edebileceği düzeyde görsel öğeler ekleyerek iletmeye çalışan bir yapıttır. Bu yönü ile yukarıda adı geçen diğer oyun sanatı örneklerinden farklı olarak oyunsal deneyimi sınırlamamış görünse de aslında psikolojik düzlem bir yana bırakıldığında onlarla paralel bir anlayışın eseridir. Mesajlarını iletmek için interaktif bir süreç kullanmaz. Tasarımı oyunsal deneyimin tamamen dışındadır ve iletleri görseller üzerine kuruludur.

Özellikle 1990'ların sonu ve 2000'lerin başında etkili olan oyun sanatı anlayışı dijital oyunların sanatsal anlamda değerlendirilmesine yönelik önemli örneklerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu örnekler dijital oyunların eğlence sektörü dışında da kendilerine yer bulabileceklerinin ilk işaretleri olarak görülebilirler. Ancak aynı anlayış oyunların kendilerine öz sanatsal ifade potansiyellerine yönelik denemeler noktasında büyük oranda kısır kalmıştır. Mod yapımı tekniklerini kullanan sanatçılar oyunların interaktif yönlerini ya *Super Mario Clouds*'da olduğu gibi tamamen ortadan kaldırmayı seçmiş ya da *Adam Killer*'da olduğu gibi oyunu oluşturan çok sayıda interaktif öğeden sadece birini öne çıkaran yapıtlar oluşturmuşlardır. Bu yönleri ile oyun sanatı örnekleri bir bütün olarak dijital oyunların birer sanat yapıtı olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği yönündeki bir tartışmaya önemli katkılar sağlayamadığı görülmektedir. Bu bağlamda bu yapıtların Jones ve Ebert'in olumsuz görüşlerinin gerçek öznesi olmadıkları da söylenebilir. Dijital oyunlar çağdaş popüler kültür endüstrisinin göz ardı edilemez ürünleri olarak sanatçılar için birer ilham kaynağına dönüşmüş fakat bu süreçte interaktivite ve oyunsal deneyim gibi anahtar özelliklerinden büyük oranda arındırılmışlardır. Bu noktada oyun sanatı örneklerinin üretim yönteminin mod yapımı olduğuna ve sanatçıların büyük oranda bu yöntemi oyunlara yeni öğeler eklemek yerine oyunlardan belli öğeleri çıkartmak veya oyuna oyunsal deneyimi doğrudan etkilemeyen öğeler eklemek için kullandıklarına dikkat çekmek yerinde olur. Yani bütünsel bir interaktif deneyim tasarlamak yerine oyun sanatı örneklerinin üretim yöntemi kendi bütünlüklerine sahip oyunları budamak veya eksiltmektir. Bu açıdan oyun sanatı örnekleri daha üretim sürecinde interaktif dijital sanat örneklerinden ve dijital oyunlardan ayrılmaktadırlar.

Dijital Oyunlar ve Sanat

İnteraktif sanat ve dijital oyunlar arasındaki ilişkiyi inceleyen bir makalesinde sanat tarihçisi Michael Hammel (2005: 62) her ikisinin de ilerlemek için seyirci katılımına ihtiyaç duyduğunu, seyirci eylemini ödüllendirdiğini ve belli bir deneme yanılma süreci sonunda seyirci tarafından anlaşılabilirliğini yazar. Ancak tüm bu paralellikleri ortaya koymasına karşın Hammel'in dijital oyunlara karşı duruşu yine de mesafelidir ve oyunları sanata yönelik dersler alınacak bir kaynak olarak görmesine karşın onların bizatihi sanat eseri olarak değerlendirilebilecekleri olasılığını gündeme getirmez. Buna karşılık dijital oyunlar ve interaktif sanat arasındaki ilişkiye dikkat çeken bir diğer isim olan Cannon (2007: 41)

ise oyunların interaktif birer yapıt olmanın yanında oyuncu için hedefler koyma, kazanma ve kaybetme gibi temel özelliklerini de koruyarak sanatsal birer ifade aracı olarak kullanılabilirliklerini savunur. Birleşik Devletler Yargıtay'ının 2011 yılında oyunları kendine özgü araçlarla düşünce aktarabilen birer iletişim ortamı olarak tanımlayarak sanatsal ifade hakkı bağlamında anayasal korumaya almış olması (Schiesel, 2011) ise bu bağlamda kuramsal tartışmaları sonlandırmaya da toplumsal algı açısından yön vericidir.

Ticari oyunların değiştirilmesi ile oluşturulan oyun sanatı örneklerinden farklı olarak 'sanat oyunu' (*artgame*) olarak adlandırılan yapımlar belirli bir kavramsal mesajı oyun oynama pratiklerini kullanarak aktarmaya çalışırlar. Oyun araştırmacısı John Sharp (2012: 26-32) sanat oyunlarını video oyunlarının sahip olduğu kurallar, mekanikler, hedefler gibi deneysel ve biçimsel özellikleri diğer sanatçıların resim, film ya da edebiyatı kullandığı şekilde ifadesel amaçlarla kullanmaları sonucunda ortaya çıkan yapımlar olarak tanımlar. Bu bağlamda Cannon (2007: 41)'in deyimi ile sanat oyunları her şeyden önce oyundurlar. Bu yönleriyle kuramsal açıdan interaktif yapılarından dolayı Eco veya Ascott gibi kuramcılardan beslenirken bir taraftan da Johan Huizinga ile başlayan oyun araştırmaları geleneğinden beslenirler. Oyunun kültürden de önce geldiğini savunan ve onu kültürün temel ögesi olarak gören Huizinga (1995: 48), oyun kavramını, "...özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile "alışılmış hayat"tan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ya da faaliyet..." olarak tanımlar. Filozof Bernard Suits (1995: 45)'e göre ise, "oyun oynamak, sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp daha az yeterli olanı serbest bırakan ve yalnızca bu tür bir etkinliği olanaklı kıldığı için kabul edilen kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri kullanarak belli bir duruma ulaşmaya yönelik bir etkinliğe girmek" demektir. Bu sınırlanmış araçlar oyunların ifade yeteneklerini belirlerler. Tonguç Sezen (2011: 119-148)'in de vurguladığı üzere her dijital oyun farklı şekilde işleyen kurallar sistemlerine veya oyun mekaniklerine göre işler ve bu işleyiş yapısı oyun tasarımcısının amaçları ve kullanılan teknoloji arasındaki denge ile belirlenir. Bu yaklaşım Bogost (2011: 12)'un "prosedürelcilik" (*proceduralism*) adını verdiği ve dijital medyanın işleyiş prensiplerinden doğrudan beslenen yaklaşımla paralellik taşır. Prosedürelcilik dijital oyunların kendilerine özgü yöntemlerle ürettikleri anlamları kavrama ve sanatsal ifade de dahil olmak üzere dijital oyunların eğlence endüstrisi dışında kullanımlarını kavrayabilme noktasında anahtar öneme sahip bir yaklaşımdır.

Janet H. Murray (1997: 71-94), dijital medya alanında oldukça etkili olan *Hamlet on the Holodeck* adlı kitabında dijital medyanın dört temel özelliğini tanımlar: prosedürelcilik, katılım, ansiklopedik olanaklar ve uzamsallık. Murray bu dört özelliği bir arada sıralamıştır ancak, prosedürelcilik yani bilgisayarların bir dizi kural tabanlı komutu işleme özelliği bilgisayarları diğer iletişim ortamlarından net biçimde ayırması bakımından öne çıkar. Prosedürelcilik program yazma pratiğinin temel prensibini ifade eder. Bir program yani yazılım yapıların nasıl davranacağını belirleyen algoritmalarından oluşur. Bu bağlamda, prosedürel yazarlık belli bir temsili durumu üretecek kuralları yani prosedürleri yazmaktır. Bir yazılım fiziki dünyadaki süreçleri yorumlayan her türlü prosedürü oluşturabilir. Şu

halde prosedürler temsilidir. Bu anlamda, yazılımsal düzlemde prosedürelilik ifadesel süreçlere olanak sağlayan temel araçtır. Noah Wardrip Fruin (2009: 3-4) prosedüreliliğin yeni medyanın yazarları için önemli ifadesel araçlar olduğunu savunur. Wardrip-Fruin'e göre ifadesel bir süreç olarak sözelimi bir kitap için kelimeleri tasarlamak, bir film için imgeler tasarlamak nasıl bir süreç ise bir bilgisayar oyunu tasarımcısı için sistem davranışlarına ilişkin kurallar tasarlamak da benzer bir süreç karşılık gelmektedir. Bu anlamda, bir bilgisayar rol yapma oyunu oynarken, oyundaki karakterlerle nasıl konuşacağımızı belirleyen ya da bir simülasyon oyunundaki oyun içi parametrelerin işleyişini belirleyen yazarın oluşturduğu süreçlerdir. Bu deneyimler, her denemede farklılaşmakla birlikte, farkları yaratan parametreleri belirleyen de yine yazarlı bir süreçtir. Diğer bir deyişle, dijital oyunları diğer iletişim ortamlarından ayıran ve ifadesel potansiyeller açısından tanımlayıcı olan özelliği dijital oyunlar aracılığıyla üretilen sanatsal anlamın temel olarak yazılımsal kurallar aracılığıyla oluşmasıdır. Özetle, oyunlarda, ifade temel olarak oyuncunun oyun mekanikleri ile olan ilişkisinden doğar ve görsel, işitsel, metinsel diğer öğeler ikincil değer taşır. Bu şekilde bir programlama modeli kullanarak argümanda bulunma sürecini ifade ederken Ian Bogost (2007: 258), 'prosedürel retorik' (*procedural rhetoric*) terimini kullanır: Prosedürel retorik herhangi bir şeyin nasıl işlediği hakkında bilgisayarın kural tabanlı ortamında prosedürler modelleyerek bir iddiada bulunma sürecidir. Bu bağlamda dijital oyunlar tasarımcıları bunun bilincinde olsun veya olmasın yapıları gereği oyuncuları içine soktukları interaktif prosedürler aracılığı ile tasarımlarını şekillendiren fikirleri oyuncularına aktarırlar.

Peki dijital oyunlarda bu iddiada bulunma süreci nasıl işler? UNICEF'in desteklediği 2006 tarihli web tabanlı bir strateji oyunu olan *Ayiti: The Cost of Life* oyununu ele alalım (Sezen, 2013: 57-58). Oyunda, oyuncu beş kişilik Haitili fakir bir aileyi kontrol eder. Tüm aile üyeleri sağlık, mutluluk ve eğitim düzeylerini gösteren sayaçlarla temsil edilir. Oyuncu her bir aile üyesinin, kasabada ya da aile çiftliğinde çalışmak, farklı türdeki okullara devam etmek, sivil toplum kuruluşlarında gönüllü çalışmak, dinlenmek vb. gibi etkinliklerinin yanı sıra, eğer yeterli gelire sahiplerse paralarını nereye harcayacaklarına – sözelimi eğlence, kitaplar, çiftlik ekipmanları vb. gibi- karar verir. Her bir seçim, sayaçları ve dolayısıyla ailenin genel koşullarını etkiler. En yüksek eğitim düzeyini yakalamak ya da geliri maksimuma çıkarmak gibi hedefler seçmek mümkün olmakla birlikte, oyunun temel hedefi zorluklara karşı hayatta kalmaya çalışmak ve ortalama bir hayat standardı tutturmaktır. Öte yandan, oyuncu, oyunda geleneksel orta sınıf aile rollerini sürdürmeye çalışırsa başarısız olur. Sözelimi, geleneksel bir orta sınıf ailede olduğu gibi ebeveynleri işe, çocukları okula göndererek oyuna başlayan bir oyuncu sonunda fakirleşmeye ve hastalanmaya mahkum olur. Zira fakir bir ailede herkes çalışmak zorundadır. Dahası, oyunda fazladan çalışmak da sürdürülebilir bir seçenek değildir. Ya da tek bir hizmete, sözelimi eğitime çok fazla yatırım yapmak da kısa sürede başarısızlıkla sonuçlanır. Oyunda benimsenecek en doğru strateji ihtiyaçları dengelemek, bu sırada önceliği sağlığa vermek ve uzun vadede sivil toplum kuruluşlarının yürüttüğü projeleri desteklemektir. Bu aile üyelerinin kendilerini eğitebilecekleri, destek bulabilecekleri, daha yüksek gelir sağlayan işlerde çalışabilecekleri ve dolayısıyla daha yüksek yaşam standartları elde edebilecekleri bir ortam yaratır.

Özetle oyuncu, oyunu bitirdiğinde *Ayiti: The Cost of Life* oyunundaki aile gibi minimum yaşam standartlarını yakalamaya çalışan bir ailede, modern yaşamın ebeveynlere ve çocuklara biçtiği temel rollerin farklılaşmak zorunluluğunda olduğu fikrini edinir. Oyunun ifade gücü, oyunda kazandıran strateji olarak kurulan yapının, sıradan orta sınıf bir oyuncunun zihnindeki geleneksel şablona uymamasıyla katlanır. Oyunda temel anlam kurallarla modellenen prosedürel yapı üzerinden sağlanır. Oyun prosedürel dili kullanarak bir iddiada bulunur.

Ayiti: The Cost of Life oyunu iddiasını kural tabanlı eylemler üzerinden ilettiği ciddi ve somut bir biçimde iletmekte ve dijital oyunların kendilerine özgü anlam üretme süreçleri açısından önemli bir örnek oluşturmaktadır. MoMA'nın koleksiyonuna kattığı, Jason Rohrer'in platform oyunlarını andıran sanat oyunu *Passage* ise prosedürel retorik, içebakış, soyutlama, öznel temsil ve güçlü bir yazarlık tonu ile birleştirir. Bogost (2011: 14-15)'un prosedürelcilik dediği bu özellikler bütününe paylaşılan oyunlarda, prosedürel retorik bir pozisyon belirlemekten ziyade bir fikri karakterize etmek üzere kullanılır. Prosedürelci bir oyun olarak *Passage*, hayattaki seçimler üzerine bir oyundur. Oyuncu oyuna bir labirent içinde genç bir adam olarak başlar. Labirent aynı zamanda bir zaman geçidir. Oyuncu labirent içinde aşağı yukarı hareket ederek ilerleyebilir. Oyunun başlangıca yakın kısımlarında geçitte ilerlerken bir kadınla karşılaşır. Oyuncu kadının yanına gitmeyi seçerse karakteri kadına aşık olur ve yola birlikte devam etmeye başlarlar. Hayat boyunca birlikte ilerlerken, birlikte yaşlanır ve yolu birlikte keşfederler. Diğer yandan birlikte olmak keşfedilebilecek yolların sayısını daraltır. Tek bir kişinin geçebildiği dar yollardan iki kişi geçemez; daha geniş ve açık yollardan ilerlemeleri gerekir. Oyuncu bir seferde yalnızca ilerlediği tek bir satırı görebilir. Bu bir anlamda labirentin bütününe keşfetmek değil sahip olunan hayat zamanını takip etmek anlamına gelir. *Passage*, gençlikten yaşlılığa hayatın, beraberliğin ve seçimlerin soyut bir temsildir. Oyun hayata dair bir soru ortaya atar ve cevap olarak bir deneyim ortaya koyar. Ancak bu cevap da kesin ve tanımlayıcı olmaktan uzaktır. Oyun, Bogost'un da ifade ettiği üzere grafikleri, ses, metin ve hatta hikaye gibi öğeleri toptan reddetmez. Öte yandan, soyutlama adına basit bir estetik kullanmayı seçer. Daha şiirsel ve dolaylı, metaforik bir anlatım kullanır (Bogost, 2011: 14-15). Böylelikle *Passage*, oyuncuyu bir tür içebakış sürecine davet eder.

Passage oyuncularını seçimlerine bağlı olarak oyunu farklı şekillerde deneyimlerler. Evli bir çift bekar bir karakterin gidebileceği yerlere gidemez; bekar bir karakter ise hayatını yalnız bir biçimde geçirmek zorunda kalır. Yani seçimlere bağlı olarak ortaya çıkan sınırlıklar söz konusudur. Ancak bu sınırlılıklar anaakım dijital oyunlarda görülen ve birbirlerinden kesin bir biçimde ayrılan kazanma ve kaybetme durumlarından oldukça farklıdır. New York Üniversitesi öğretim üyesi Charles J. Pratt (2010)'ın aktardığına göre 2010 tarihli *The Art History of Games* konferansında *Tale of Tales* stüdyosundan oyun tasarımcıları Michael Samyn ve Auriea Harvey dijital oyunların anaakım endüstrinin elinde esir olan bir form olduğunu savunmuşlar ve "anti-oyun" (*anti-game*) adını verdikleri; kuralların ve kazanma olgusunun olmadığı yeni bir sanat türünün doğuşunu müjdelemişlerdir. Karşı oyunlardan farklı olarak anti-oyunlar dijital oyunların var olan unsurlarının ortadan kaldırılması anlamına gelmez. Bunun yerine oyunsal unsurlar oyuncuya kazanma ve kay-

betme odaklı olmayan interaktif bir deneyim sunmak üzere tasarlanırlar. *Tale of Tales* stüdyosunun net olarak belli tür başlıkları altında değerlendirmeleri mümkün olmayan, yenme ve yenilme olgularının olmadığı, oyuncuya daha çok keşfedilebilir sanal mekanlar sunan yapımları bu bağlamda değerlendirilebilirler. Örneğin stüdyonun 2009 tarihli oyunu *The Path* oyuncuya mezarlığı ziyaret eden yaşlı bir kadını kontrol etme imkanı sunar. Oyuncu kadını hızlı bir biçimde ilerletirse kadın tökezlemeye ve zorlanmaya başlar. Kadının sağlıklı bir biçimde yürüebilmesi için oyuncu tıpkı gerçek hayatta bekleneceği gibi hızını kadına uydurmak zorundadır. Öte yandan oyun mekanikleri anaakım oyunlarda olduğu gibi bu eylemi oyuncuya dikte etmez. Kadın zorlansa da örneğin takılıp düşmeden hedefi olan mezara ulaşır. Yani kadını zorlamak oyunda ilerlemeyi engelleyen olumsuz bir sonuç doğurmaz. Seçim tamamen oyuncunun yaşlı kadına bakışı ve onun zorlanmasını vicdani olarak kabul edip edememesine bağlıdır. Oyunun finali oyuncunun kadın ziyaret ettiği mezara ulaştığında yapacağı seçimle belirlenir. Kadın mezarın yanındaki bir banka oturur ve hüzünlü bir müzik eşliğinde anılarına daldığı bir arasahne başlar. Oyuncu bu arasahnenin sonunda kadının ölmesine veya hayatta kalmasına karar verebilir. Yaşamın seçilmesi oyunun bitmesi için kadının tekrar ağır aksak bir biçimde mezarlığın kapısına gitmesi anlamına gelir; zorluklara rağmen hayat devam etmektedir. Ölümün seçilmesi halinde ise kadın oturduğu bankta yığılıp kalır. Mezara gidişte yaşanan zorluk ve duygusal arasahnenin ardından kadının ölümü ile ortaya çıkan deneyim şiirsel ve hüzünlüdür. Tıpkı *Passage* gibi *The Path* da oyuncuya puanlara bağlı birer kazanma veya kaybetme durumu sunmasa da oyuncunun yaptığı seçimin ortaya çıkarttığı duygusal sonuçlar arasındaki farklar net biçimde ortadadır.

Yine 2009 tarihli bir diğer *Tale of Tales* yapımı olan *Fatale* ise Vaftizci Yahya'nın son dakikalarını ve ölümünden sonrasını önce onun ardından ruhunun gözlerinden oyuncuya deneyimletir. Oyunda ilerlemek için oyuncu zindanlar ve saray bahçesinden oluşan üç boyutlu sanal mekanlarda dolaşmalı ve Oscar Wilde'ın aynı olayı konu alan *Salome* oyunundan izler taşıyan objeleri ve şiirsel metinleri keşfetmelidir. Bir kez daha puanlara bağlı istatistikî kazanma ve kaybetme durumları söz konusu değildir. Ancak ilerlemek için oyuncunun belli bir çaba sarf etmesi ve mekanı keşfetmesi gereklidir; bunlar yapılmadan oyunun tamamlanması mümkün değildir. Buna ek olarak oyun mekanikleri yaşam ve ölüm arasındaki farkı oyuncunun karakterin hareketlerini kontrol ediş biçimi üzerinden prosedürel olarak temsil etmeye çalışırlar. Oyunun idamdan önceki ilk bölümünde zindana atılmış olan Vaftizci Yahya birinci kişi kamerası kullanan anaakım oyunlarda olduğu gibi hareket eder. Oyuncunun duvarlar ve nesnelere olan interaksyonu ve hareketleri yerçekimi tarafından kontrol edilmektedir. Oyuncu belli sayıda gizli mesajı keşfettiğinde zindana muhafızlar girer ve ekran kararır. Ekran bir kez daha aydınlandığında Salome saray bahçesinde Vaftizci Yahya'nın kesik başı seyretmektedir. Onun ruhunu kontrol eden oyuncu bu kez bahçeyi ve çevresini keşfeder; ancak hareketi yer çekimine bağlı değildir; uçmak, asılı kalmak ve nesnelere farklı şekillerde görmek gibi yeni mekanikler oyuncuya alışılmış birinci kişi kamerası kullanan oyunlara göre çok daha karmaşık bir deneyim sunar.

Anti-oyun kavramı vaatleri bakımından provokatiftir. Kavramın kural ve kazanma olgularını reddi anaakım oyunların eğlence odaklı ticari yapısına yönelik bir eleştiri niteliğindedir. Anti-oyun örneklerine bakıldığında ise bu olguların örneğin karşı oyunlarda olduğu gibi dijital oyunlardan kesip atılmak yerine sanatsal ifadenin bir biçimi olarak yeniden yorumlandığı görülür; ortadan kaldırılan şey puanlama olgusudur. Seçimler gözle görülür istatistiki değişiklikler yapmak yerine oyuncunun deneyimine farklı kısıtlamalar getirirler. Kurallar puan elde etmek yerine deyimim prosedürel olarak belli kavramları ve duyguları ifade etmesine odaklanmaktadır.

Anti-oyun sanat oyunlarına yönelik tek yaklaşım değildir. Örneğin İtalya merkezli yeraltı dijital oyun tasarımı grubu *Molleindustria* 2003 yılından bu yana farklı yaklaşımlarda oyunlar tasarlayarak oyun dilinin eğlence endüstrisinin sınırlılıklarını aşmasına yönelik alternatif çalışmalar gerçekleştirmektedir. *Tale of Tales* oyunlarından farklı olarak *Molleindustria* oyunlarında kurallar ve kazanma duygusu reddedilmek yerine prosedürel temsil sürecinin bir parçası olarak kullanılmaktadır. Grubun farklı popüler oyun türlerinin oyunusal yapılarını bozmadan ve kazanma, kaybetme, rekabet gibi unsurları ortadan kaldırmadan sanatsal amaçlarla yorumlayan çok sayıda oyunu bulunmaktadır. Macera türünün özelliklerini kullanarak modern toplumda sıkışmış insanın öyküsünü anlatan *Every day the same dream* (2009), platform türünün özelliklerini taşıyan ve din ve mit ilişkisi olgusunu ele alan *Run Jesus Run* (2010) ve kadın erkek eşitsizliğini simülasyon türü özellikleri ile eleştiren *Orgasm Simulator* (2003) bunlardan bir kaçıdır. *Molleindustria* oyunları arasında yer alan 2006 tarihli strateji türünü andıran *McDonald's Video Game* isimli oyun grubun oyun mekaniklerini ve kazanma olgusunu prosedürelcilik bağlamında sanatsal ifade aracı olarak kullanma anlayışını en net bir biçimde ortaya koyan örneklerdendir. Oyunda oyuncu dünyanın en büyük hazır yemek şirketlerinden birinin yönetimini ele alır ve şirketi büyültmekle görevlendirilir. Bu amaçla doğal alanları tarla ve otlığa çevirmeli, üretim sürecinin verimliliğini gerektiğinde çalışanların ve müşterilerin sağlığını tehlikeye atacak şekilde arttırmalı, politik baskılara karşı karanlık yöntemlerle direnmeli ve satışların artması için kirli pazarlama stratejileri kullanmalıdır. Oyun hazır yemek endüstrisine yönelik bir eleştiridir ve *Ayiti: The Cost of Life*'dan farklı olarak konu ettiği ekonomik sürece yönelik herhangi olumlu alternatif sunmaz. Oyuncu oyunu kazanmak için tasarımcıların eleştirdiği sömürü sistemini en başarılı biçimde yönetmelidir. Bu sayede oyuncu söz konusu sistemi içinden tanıma ve kar elde etmek amacı ile yozlaşma ve yoksuzluğun nereye kadar ilerleyebileceğini ilk elden deneyimleme imkanı bulur (Totilo, 2006). Bu süreçte yolsuzluk yöntemleri üzerine kurulu detaylı kurallar ve şirket yöneticilerinin hırsı ile paralel kazanma olgusu oyunun eleştirel prosedürel dili içinde önemli yer tutar. Öte yandan oyuncunun oyunun eleştirel mesajını anlaması için kendini sadece oyunusal deneyime kaptırmamaya dikkat etmesi önemlidir. Oyunun gerçek amacı şirketi büyütmek değil şirketin büyümek için neler yapabileceğini ortaya koymaktır. Oyunun kazanılması oyun dünyası içinde doğanın ve toplumun kaybetmesi demektir. Oyuncunun bunu fark etmesi içinde yaşadığı fiziksel dünya ve büyük ihtimalle tüketicisi olduğu hazır yemek endüstrisine yönelik de bir aydınlanma anlamına gelmektedir.

Elbette sanat ve oyun ilişkisi bağlamında dikkat çekilebilecek yapımlar bu örneklerle sınırlı değildir. Rod Humble'ın bulmaca türünü andıran ancak geometrik şekillerin iki boyutlu bir ortamda birbirleri ile olan ilişkileri üzerinden kadın erkek ilişkilerine yönelik göndermeler taşıyan 2007 tarihli oyunu *The Marriage*, Daniel Benmergui'nin masal klişelerini sırfasal bir alt tonla ele aldığı ve öykü düzleminde çok sayıda farklı sonuç içeren 2008 tarihli anlatı odaklı oyunu *Storyteller* ve Jonathan Blow'un kazanma ve kaybetme olgularını da içeren ve platform oyunlarını andıran yapısı ile ticari anlamda da başarı elde eden iyi-kötü, zaman ve algı kavramlarını öyküsü yanında oyun mekanikleri ile de yorumlayan yine 2008 tarihli oyunu *Braid* tasarımcılarının kişisel çabaları ile stüdyo sistemi dışında geliştirilmiş ve gerek akademik gerekse de sanatsal çevrelerde takdir edilmişlerdir. Birbirlerinden tasarım anlayışları açısından ayrılan bu örnekler bir kez daha göstermektedir ki sanat oyunları tıpkı sanat gibi net bir tanım çerçevesinde ele alınamaz. Böyle bir yaklaşım sanatın özüne aykırı olacağı gibi oyunların ifade potansiyellerini ortaya koyma açısından da verimsiz bir tartışma yaratacaktır. Bogost (2011: 17) anaakım oyun tasarımcılarının sanat oyunları gibi kişisel ve oyuncunun kavramak için çaba sarf edeceği prosedürler yerine gelenekselleşen ve hemen kavranabilen oyun mekanikleri geliştirmeyi tercih ettiğini yazar. Bu yaklaşım da dijital oyunların ifade potansiyellerinin toplumsal algısı açısından olumsuz bir noktayı işaret etmektedir. Diğer taraftan bu bakış sanat oyunlarının gelenekselleşmiş ve hemen kavranabilen bir tür etiketiyle değerlendirilmemesi gerektiğine dair bir vurguya da işaret eder. Anaakım üretim ve tüketim pratiklerinin sonucu olarak ortaya çıkan ve oyunları belli kalıplar içinde kategorize etme eğiliminde olan tür kavramı sanat oyunlarını değerlendirme konusunda açıklayıcı olmaktan uzaktır. Mark J. P. Wolf (2005), dijital oyunlar sözkonusu olduğunda tür kavramının iki ana yöne işaret ettiğini savunur. Bunlardan birincisi dijital oyunların, edebi yapıtlar ya da filmlerde olduğu gibi tematik ve görsel estetik özelliklere göre sınıflandırıldığı ikonografik/tematik yaklaşımdır. Görsel ve tematik öğeler üzerinden yapılan bu sınıflama Wolf'un altını çizdiği üzere oyuncunun her bir farklı oyunu deneyimleme sürecindeki interaksiyondan doğan temel farkları ve benzerlikleri hesaba katmaz. Bu sebeple de dijital oyunları anlamlandırma konusunda yetersizdir. Benzer şekilde Thomas Apperley de (2006), dijital oyunları diğer iletişim ortamlarından ayıran özellikleri bir kenara iterek, önceki iletişim ortamları ile benzerlikleri bağlamında temsili kategorilere ayıran pazarlama temelli bu türden bir sınıflandırmanın oyunların tutarlı bütünsel bir iletişim ortamı olarak ele alınmasını imkansız hale getireceğini savunur. Tür kavramının işaret ettiği ikinci veçhe ise hem Wolf'un (2005) hem de Apperley'nin (2006) altını çizdiği, interaktivite başlığı altında özetlenebilecek ve oyundaki deneyimin baskın karakteristiğine, oyunun hedeflerine ve oyuncu kontrollerine dayalı oyunsal interaksyon (ergodic interaction) özelliklerine göre bir sınıflama anlayışına işaret eder. Öte yandan sanat oyunlarının bu yaklaşım çerçevesinde bir tür olarak değerlendirilmesi de mümkün değildir. Bunun en önemli nedeni ise yukarıda da adı geçen sanat oyunu örneklerinin ağırlıklı olarak belli bir interaktivite türüne sahip tekil bir başlık altında değerlendirilemeyecek kadar çeşitlilik içermesidir. Farklı oyunsal interaksyon tasarımları yukarıda adı geçen örneklerde de görülebileceği üzere farklı ifade süreçlerine hizmet etmek üzere kullanılabilir.

Sanat oyunu tasarımcıları anaakım oyunların dil ve temalarını yıkmayı veya kendi amaçları doğrularında yeniden yorumlamayı seçebilirler. Bu oyunlar sosyal ve politik mesajlar iletecek bir alan olarak görülüp toplumsal anlamda duyarlı bir sanatsal anlayışa yakın durabilecekleri gibi daha kişisel temalara yönelik fikir ve duyguları oyuncular ile paylaşmak için de kullanılabilirler. Kazanma ve kaybetme olguları oyunsal deneyimin merkezine konulabileceği gibi oyun mekaniklerinin içine de gömülerek olabildiğince görünmez bir şekilde de tasarlanabilir. Her durumda sanat oyunları Bogost (2011: 17)'un da belirttiği üzere fiziki dünyayı gerçekçi biçimde simüle etmeye çalışan ana akım popüler yapımlardan ayrılmakta ve fikir düzlemlerinin modellenmesine odaklanmaktadır. MoMA'da gerçekleşen olan sergiye yönelik eleştiriler tam da dijital oyunların bu yönünü görmezden gelmektedir. Oyunlar fikir ve duyguları prosedürel olarak temsil etme yönünde sanat oyunu tasarımcılarının her yeni yapıtları ile yeniden yorumlanan bir potansiyele sahiptirler.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Dijital oyunların sanatsal potansiyelleri üzerine başlayan güncel tartışma iki ana argüman üzerine kuruludur. Bunlardan ilki bir sanat yapıtının interaktif olamayacağı ve bunun sonucunda doğaları gereği dijital oyunların sanat yapıtı sayılmayacağıdır. Bu argüman güncel sanatlar içinde özellikle 1960'lı yıllardan başlayarak kendine önemli bir yer bulmuş olan interaktif sanat yaklaşımının tümüyle görmezden gelinmesi anlamına gelmektedir. Eco ve Ascott gibi isimlerin sanat yapıtına seyirci katılımı olgusunu tartıştıkları kuramsal metinlerden de beslenen ve dijital teknolojideki gelişmelere paralel ilerlemeyi sürdüren interaktif sanat kavramı sanat algısının seyirci katılımıyla dönüştüğünü, sanat yapıtının ise bitmiş bir ürün değil gelişmekte olan bir süreç olarak görülmesi gerektiğini savunmaktadır. Hareketli heykeller, yapay zeka odaklı dijital uygulamalar, dallanmalı yazın örnekleri ve sanal gerçeklik enstalasyonları gibi avangart yapımlar çağdaş interaktif sanat örnekleri olarak sayılabilirler. Bunlar bir sanat yapıtının interaktif olamayacağı yönündeki argümanların temelsizliğini ortaya koymaktadır.

İnteraktif yönleri dijital oyunların sanat yapıtları olarak değerlendirilmelerinin önünde bir engel değildir. Elbette bu interaktif olmalarından dolayı doğrudan sanat eserleri olarak etiketlenmeleri anlamına da gelmez. Burada üzerinde durulması gereken nokta dijital oyunların örneğin ofis yazılımlarından farklı olarak kullanıcılarına belirli deneyimler yaşatmak üzere tasarlanıyor olmalarıdır. Popüler oyunlarda bu deneyim genellikle haz ve eğlence üzerine kuruludur. Bu makalenin konu ettiği güncel tartışmanın ikinci argümanı ise dijital oyunların oyunculara bunların ötesinde farklı bir deneyim sunamayacağını ve herhangi bir duygu veya düşünceyi aktarmak için tasarlanamayacağını iddia etmektedir. Oysa yaklaşık 20 yıldır oyunların birer sanatsal ifade aracı olarak kullanılmasına yönelik farklı yaklaşımları takip eden çalışmalar yapılmaktadır.

Dijital oyunların eğlence sektörünün hedeflerinin ötesinde kullanılmasına yönelik ilk adımlar 1990'ların sonu ve 2000'lerin başında etkili olan oyun sanatı hareketi içinde atılmıştır. Oyun sanatı hareketi oyunları toplumsal resmin içindeki kültürel boyutuyla ele alan, sanatın icrası için bir ortam olmaktan ziyade esin kaynağı veya ham madde olarak

gören bir hareketti. Bu yaklaşıma göre dijital oyunlar ticari birer üründü. Oyun sanatı örneklerini üreten sanatçılar, bu ticari oyunları alıp kendi amaçları doğrultusunda değiştiriyor; ya oynanabilirlik özelliklerini farklı seviyelerde bazense topyekün ortadan kaldırıyor ya da görsel ve işitsel öğelerle işliyorlardı. Bu yapıtları tanımlayan en önemli özellik bütünsel bir deneyim tasarımı üzerine değil var olan oyunsal deneyimlerin eksiltilmesi üzerine kurulu olmalarıydı. Bu açıdan dijital oyunlar ve sanat ilişkisi tarihinin önemli bir parçası olmalarına karşın dijital oyunların sanat eseri olarak değerlendirilip değerlendirilmeyeceği sorusuna doğrudan bir katkı sağlamıyorlardı; zira oyun sanatı örnekleri eksiltmelerinin ardından büyük oranda oyunsal yönlerini kaybetmiş oluyorlardı.

Bu eğilimin en olumsuz tarafı, içinde bulunduğumuz çağın en etkili iletişim ortamlarından biri olan dijital oyunların kural tabanlı süreçlere dayanan prosedürel, interaktif mesajlar ileten ifadesel yapısını, bu yapının kendine özgü dilini görmeyi geciktirmesidir. Bir oyun, aynı hikayeyi bir romanın ya da bir filmin anlattığından farklı yollar kullanarak anlatır. Romancının sözcüklerle yaptığını, film yapımcısının imgelerle anlattığını oyun tasarımcısı kurallar tasarlayarak ifade eder. Oyuncunun bu yapıdan edindiği fikir ise kendi seçimleriyle, tasarımcının ona sunduğu seçeneklerin birleşimidir. Dijital oyunların, onları diğer iletişim ortamlarından ayıran özellikleri, sanatçının kendini ifade etmesinde ona prosedürlere dayalı yeni araçlar sunmalarıdır.

2000'li yıllarla beraber gerek tasarımcıları gerekse de dijital oyun kuramcıları tarafından sanat oyunu örnekleri olarak adlandırılan yapıtlar bu prosedürel dili eğlence sektörünün hedeflerinden farklı amaçlarla kullanmışlar ve dijital oyunları sanatsal ifadenin bir aracı olarak konumlandırmışlardır. Bu oyunlar çeşitli noktalarda popüler yapımlardan ayrılmakta ve kendi aralarında da farklı yaklaşımları takip etmektedirler. Bir kısım sanat oyunu tasarımcısı prosedürel dili korurken oyunsal unsurları ortadan kaldırmayı; daha doğrusu kazanma ve kaybetme olgularını ve istatistiki puanlamaları görünmez kılmayı seçmiştir. Böylelikle oyuncu seçimlerini puan toplamak için değil vicdani veya duygusal nedenlerle gerçekleştirecektir. Ortaya çıkan farklı sonuçlar ise birer skor yerine hayata dair farklı duruşların birer temsili olacaktır. Buna karşın kazanmanın, rekabetin ve hatta hırsın sanatsal sürecin bir parçası olabileceğini düşünen sanat oyunu tasarımcıları da vardır. Bunlar oyunsal unsurları tasarımları içinde konu ettikleri toplumsal vakaları açıklamak için kullanırlar. Oyun olgusunun kendisi sanatsal sürecin bir parçası halini alır. Bu örneklerde kimi zaman kazanmak gerçekte kaybetmektir. Sonuç olarak sanat oyunlarını oyun edüstrisinin popüler yapımlarından ayıran özelliklerin belirli bir standartı olduğu söylenemez. Bir tasarım yaklaşımının bir oyunun doğrudan sanat oyunu olarak değerlendirilmesini sağlaması mümkün değildir. Sanat oyunları her türlü prosedürü ifadesel amaçlarla kullanabilir.

Tıpkı sinema filmleri gibi dijital oyunlar da farklı amaçlarla üretilebilir ve toplumun değerlendirmesine sunulabilirler. Bu bağlamda bir sanat oyununu tanımlamada kullanılacak ilk kriter tasarımcısının söyleyecek bir sözünün olup olmadığı ve bunu oyunsal deneyim yoluyla aktarmayı seçip seçmediği olacaktır. Bu tasarımın başarısı tüm sanat yapıtlarında olduğu gibi alıcılarının değerlendirmesine bağlıdır. Oyunların interaktif ve kurallarla işle-

yen prosedürel doğasının, Jones (2012) ve Ebert'in (2010) iddia ettikleri gibi bu aracın ifade- desel olanaklarının önünde bir engel olarak algılanması yanıltıcıdır. Dahası, interaktivite ve prosedürelilik, yukarıda adı geçen örneklerde de görülebileceği üzere, her türden fikrin ifade edilmesinde bu yeni iletişim aracına özgü yeni dilin ana bileşenleri olarak ortaya çıkar. Bu bileşenleri kullanarak yenilikçi bir deneyim tasarlayan her örnek, bu görece genç iletişim ortamının ifade- sel dilinin oluşmasında bir katkıya işaret eder. Sınırların denendiği, geleneklere meydan okuyan ve yeni deneyimler sunan yapıtların bir ifade aracı olarak retorik değeri günümüz sanat dünyasında göz ardı edilemeyecek bir olgudur.

SON NOTLAR

¹ Oyun sanatı (*game art*) kavramı bu bölümde ele alınan bağlamı ile sanatçı ve akademisyenlerce tıpkı video sanatı gibi güncel sanatların aktif dallarından birini ifade etmek üzere kullanılmanın yanında dijital oyun sektörü içinde özellikle oyunların görsel unsurlarını tanımlamak için de kullanılmakta ve bu anlam oyun görselleri üzerine eğitim veren kimi lisans programlarının kendilerini oyun sanatı programları olarak tanımlamaları sonucunda akademik çevrelerde de kabul görmektedir. Bu anlamı ile kavram dijital oyunların interaktif ve oyunsal yönleri yanında bir çok farklı öğenin de bir araya gelmesi ile oluşturulmuş ve resim veya heykelden çok sinemaya benzer parçalı yapısına işaret eder. Bu parçalı yapının bir sonucu olarak dijital oyunları oluşturan farklı unsurlar farklı sanatsal kriterler içinde değerlendirilebilirler. Demirbaş (2012)'in da vurguladığı üzere dijital oyunları oluşturan sanal mekan ve grafikler, ses ve müzikler ile senaryo gibi unsurlar kendi başlarına özellikle görsel ve işitsel kriterlerle sanatsal anlamda değerlendirilebilecek başlıklar oluştururlar. ABD'de National Academy of Recording Arts and Sciences tarafından verilen Grammy Müzik Ödülleri kapsamında *Journey* isimli dijital oyunun müziklerinin en iyi görsel medya müziği dalında film müzikleri ile yarışması (Kürkçü, 2012) bu yaklaşımın bir örneği olarak görülebilir. Ancak böyle bir değerlendirme ele alınan unsurun oyunun diğer öğeleri ile olan ilişkisinin de koparılması anlamına gelmektedir ve dijital oyun - sanat ilişkisi bağlamında yenilikçi bir perspektif getirmez.

KAYNAKLAR

- Antonelli, P. (29 Kasım 2012). Video Games: 14 in the Collection, for Starters, Retrieved December 15, 2012 from http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters.
- Antonelli, P. (2011). *Talk to Me*. New York: The Museum of Modern Art.
- Apperley, T. (2006). Genre and Game Studies, *Simulation & Gaming*, Vol. 37 No.1, 6-23.
- Arcangel, C. (2002). Super Mario Clouds , Cory Arcangel's Official Portfolio, Retrieved January 11, 2013 from <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/supermarioclouds>.
- Ascott, R. (2003). *Telematic Embrace*. Berkeley: University of California Press.
- Barmanbek, B. & Fidaner, I.B. (2009). Dijital Oyun Kültürü Sözlüğü. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütçü, Işık Barış Fidaner (Edited by). *Dijital Oyun Rehberi* (349-367). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bogost, I. (2011). *How to do things with video games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Cannon, R. (2007). Meltdown. Andy Clarke, Grethe Mitchell (Edited by), *Videogames and Art* (38-53). Bristol: Intellect.
- Demirbaş, K.Y. (07 Kasım 2012). Bilgisayar Oyunları, Dijitalleşme ve Sanat, Retrieved December 25, 2012 from <http://kafaayari.wordpress.com/2012/11/07/bilgisayar-oyunlari-dijitallesme-ve-sanat/>.
- Ebert, R. (16 Nisan 2010). Video games can never be art. Retrieved December 17, 2012 from http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html.
- Eco, U. (2001). *Açık Yapıt*. Pınar Savaş (Translated by). İstanbul: Can Yayınları. (Original Book Published in 1962)
- Fernandez, M. (2006). "Life-like": Historicizing Process and Responsiveness in Digital Art. Amelia Jones (Edited by). *A Companion to Contemporary Art since 1945* (557-582). Malden: Blackwell Publishing.
- Gallow, A.R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hammel, M. (2005). Towards a Yet Newer Laocoon. Or, What We Can Learn from Interacting with Computer Games. Anna Bentkowska-Kafel, Trish Cashen, Hazel Gardiner (Edited by). *Digital Art History* (57-64). Bristol: Intellect.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Mehmet Ali Kılıçbay (Translated by). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (1938)
- Jones, J. (30 Kasım 2012). Sorry MoMA, video games are not art, Retrieved December 17, 2012 from <http://www.guardian.co.uk/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>.
- Kürkçü, S. (22 Aralık 2012). Yeni Bir "Olası" Sanat Dalı: Video Oyunları, Retrieved December 26, 2012 from <http://www.bianet.org/biamag/yasam/142987-yeni-bir-olasi-sanat-dali-video-oyunlari>.
- Moffitt, J.F. (2003). *Alchemist of the Avant-Garde: The Case of Marcel Duchamp*. New York: State University of New York Press.
- Murray, J.H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- Pratt, C.J. (08 Şubat 2010) The Art History... Of Games? Games As Art May Be A Lost Cause, Retrieved December 17, 2012 from http://www.gamasutra.com/view/news/27133/The_Art_History_Of_Games_Games_As_Art_May_Be_A_Lost_Cause.php#.URTDUx1J7j4.
- Quaranta, D. (2006). Game Aesthetics: How videogames are transforming contemporary art. Matteo Bittanti, Domenico Quaranta (Edited by). *GameScenes: Art in the Age of Videogames* (297-308). Monza: Johan & Levi.
- Schiesel, S. (28 Haziran 2011). Supreme Court Has Ruled; Now Games Have a Duty, Retrieved January 25, 2013 from http://www.nytimes.com/2011/06/29/arts/video-games/what-supreme-court-ruling-on-video-games-means.html?_r=3&.

- Schleiner, A.M. (03 Şubat 2002). Velvet-Strike, Retrieved January 11 Ocak, 2013 from <http://www.Opensorcery.net/velvet-strike/about.html>.
- Sezen, T.İ. (2011). Dijital Oyunları Anlamak. Gülin Terek Ünal, Uğur Batı (Edited by). *Dijital Oyunlar*, (119-148). İstanbul: Derin Yayınları.
- Sezen, T.İ. (2013). The Representation of Poverty in Digital Games. Veronika Bernard, Serhan Oksay (Edited by). *IMAGES (II) - Images of the Poor* (47-61). Berlin: Lit Verlag.
- Sharp, J. (2012). A Curiously Short History of Game Art. Magy Seif El-Nasr, Mia Consalvo, Steven Feiner (Edited by), *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (26-32). New York: ACM.
- Sommerer, C. & Mignonneau, L. (2009). *Interactive Art Research*. Vienna: Springer.
- Suits, B. (1995). *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya*. Süha Sertabiboğlu (Translated by). İstanbul: Ayrintı Yayınları. (Original Book Published in 1978).
- Totilo, S. (06 Eylül 2006). Video Game Chastising McDonald's Business Practices Too Good To Be True, Retrieved January 10, 2013 from <http://www.molleindustria.org/node/174/>.
- Uz, N. (2012). Sanatta Yeni Arayışlar ve Kinetik Heykel. *Batman University Journal of Life Sciences*, Volume 1, Number 1, 1047-1056.
- Wardrip-Fruin, N. (2009). *Expressive Processing*. Cambridge: The MIT Press.
- Wolf, M. J. P. (2005). Genre and the Video Game. Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (Edited by), *Handbook of Computer Game Studies* (193-204). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

