

Makaleler (Tema)

DİJİTAL OYUNLARDA SAVAŞ ANLATISI VE MUHALİF BİR ÖZNELLİK BİÇİMİ OLARAK “KURBANI OYNAMAK”: *THIS WAR OF MINE*

Özge Sayılğan*

Öz

Bir tema olarak savaş tarih boyunca görsel, işitsel, sözlü, yazılı veya etkileşimli farklı medya biçimleri içinde defalarca anlatisallaştırılmış, dijital devrim sonrasında yaygınlaşan ve etkileşimli drama olarak da nitelendirilen dijital oyunlar içinde öyküsel katmanı oluşturacak yaygın bir kaynak olmuştur. Anaakım oyun endüstrisi savaşı oyunlaştırırken, oyuncu-özneyi sıklıkla asker olarak konumlandırmış, böylece savaşı oyunun verdiği askeri komutlara itaat etmekle sınırlı savaşçı deneyimiyle temsil etmiştir. *This War of Mine* (Drozdowski, 2016) adlı dijital oyun ise savaşı kurbanların perspektifinden temsil eder ve oyuncuya etik seçimler yapma olanağı sunma çabası ile dikkat çeker. Bu araştırma kapsamında oyuncunun oyun metni içindeki özneliği ve eleştirel oynama pratiği *This War of Mine* oyununun etkileşim analizinden yola çıkarak ideolojik perspektiften incelenmiş ve tartışmaya açılmıştır.

Anahtar Terimler

dijital, oyun, anlatı, ideoloji, özne, savaş.

* Yrd. Doç. Dr., Sakarya Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü.
ozgesayilgan@gmail.com

Makalenin Geliş Tarihi: 25.08.2017 Makalenin Kabul Tarihi: 05.12.2017

WAR NARRATIVE IN DIGITAL GAMES AND ‘PLAYING THE VICTIM’ AS THE CONSTRUCTION OF AN OPPOSING SUBJECTIVITY: *THIS WAR OF MINE*

Abstract

War theme has been narrated in audio-visual, oral, written or interactive forms of media, it became a prevalent resource for narrative level in digital games which also became prevalent after digital revolution and described as interactive dramas. Mainstream game industry placed gamer-subjects frequently as soldiers in war games and represented war with warrior experience limited to obeying military orders given by the game. A digital game titled *This War of Mine* (Drozdowski, 2016) represents war from war victims’ perspective and draws attention with its endeavour to orient the gamer for making possible ethical choices. In the scope of this research, gamer subjectivity in game text and critical gaming practice are analysed and discussed in the context of the game, *This War of Mine*, from an ideological perspective.

Key Terms

digital, game, narrative, ideology, subject, war.

Giriş

Savaşlar tarihi destanlardan modern sinemaya kadar farklı medya formları içinde defalarca anlatısallaştırılmış, etkileşimli teknolojinin bir görünümü olan dijital oyunların içeriği olarak tekrar tekrar karşımıza çıkmıştır. Gerçek tarihsel bir olay veya gelecekte geçen tamamen hayali bir savaş olsun, savaşın anlatıcısı savaşan taraflardan birinin bakış açısını, ötekine göre daha fazla anlatıyı dinleyen, izleyen veya oynayan gözün bakış açısına yerleştirebilir. 21. yüzyılda, savaşın anlatıcılarından biri de kültür endüstrisine eklenilen ve etkileşimli drama olarak da tanımlanabilen dijital oyun medyası olmuştur. Dijital oyunlar, televizyon, habercilik, sinema gibi kolları olan kültür endüstrisi makinesinin, Stahl’ın (2010) deyişiyle ‘seyirlik savaş’ın veya ‘eğlence olarak savaş’ın etkileşimli bir kolu olarak çalışır. Stahl, özellikle 21. yüzyılın başında ‘savaş oyunları’nın özellikle ABD’nin Körfez Savaşı, Irak’a Özgürlük Harekâtı ve 11 Eylül olayları sonrası ‘Terörizme karşı savaş’ hareketleri boyunca “sürekli bir eylem ve etik düşünceyi baskılama söyleminden yana olan bir zamansal estetik” (Stahl, 2010, s. 145) önerisiyle anlatısal yapıları dönüştürdüğünü ileri sürer. Bu süreç aynı zamanda ‘savaş oyunu’

temasını 'birinci şahıs savaş deneyimi' ile birleştiren egemen bir anlayışı da desteklemiştir.

Aslında savaşın anlatı tarihi, resmi ders kitaplarından, kulaktan kulağa yayılmış destanlara veya geniş kitlelere ulaşmış pek çok sinema filmine kadar iyi-kötü mücadelesinin ideolojik eleştiriye açık görünümünü sunar. Üstelik dramatik yapının gelenekselleşmiş biçiminin diyalektik kurgusu, bir istem yönünde ilerleyen kahramanın gerek içsel engellere gerekse dış düşmanlardan oluşan ötekilere (çoğunlukla kötülere) karşı verdiği mücadele dizgesinin sonunda katharsise ulaştıracak bir yolculuk arketipine oturur. Hikâye tüm çarklarını eylemleriyle döndüren ve dramatik makineyi çalıştıran protagonist olarak karakterin, hikâye kahramanına dönüşebilmesi için mücadeleye dayalı eylemin öteki yüzüne, yani antagonist gereksinimi vardır. Antagonist dramatik çatışmanın işlemesi için yolculuğu boyunca kahramanın karşısına aşması gereken engeller çıkarır. Aristoteles, dramatik yapıyı tragedya üzerinden şöyle tanımlamaktadır: "Tragedya, tamamlanmış, bütünlüğü olan bir eylemin taklididir; bu eylemin belli bir büyüklüğü (uzunluğu) vardır. Çünkü aslında hiçbir büyüklüğü olmayan bütünler de vardır. Bir bütün ise başı, ortası ve sonu olan şeydir" (Aristoteles, 2006, s.27). Aristoteles'in Poetika'da tanımladığı tragedya öncelikle doğanın taklidine dayalı (mimetik) bir bütündür ve arınma (katharsis) amacına yöneliktir. Poetika'da tanımlanan bileşenleri ise temsili karakter yaratımı ve özdeşleşme, eylem halinde olma (Yunanca'da drama eylem anlamına gelir) ve dramatik (yani eyleme dayalı) çatışma-mücadele başlıkları altında toplayabiliriz. Dramatik sanat, Antik Yunan kültürü içinde, değişen toplumsal koşulların da etkisiyle ortaya çıkmıştır ve temelinde yer alan eylem olgusunu da, bu değişimlere bağlı olarak, Herakletios'tan Kant'a, Hegel'den Sartre'a kadar Batı sanatı, kültürü ve felsefesinin üzerinde yürüyerek geliştiği diyalektik kavramına borçludur. Doğayı odağına alarak, evreni anlamaya çalışan Antik Yunan felsefesi, Doğu kültürlerindeki diyalektik anlayışından farklı olarak, evrendeki her oluşun bir çatışmadan türediğini söylemektedir. İşte savaş anlatıları da pek çok kez, en azından dramatik biçimleriyle, bu çatışmanın haklı-haksız; iyi-kötü; medeni-barbar/ilkel; insan-hayvan/yaratık gibi birbirine karşıt olarak tanımlanmış tarafların bir çatışmasından doğar ve yine pek çok savaş anlatısında, doğrudan savaşıma eylemiyle anlatıyı ilerleten karakterlerin diyalektik kurguya dayalı hikâyeleri öne çıkar.

Diyalektik felsefenin kurucusu Herakleitos'a göre: "Aslında oluştan başka şey yoktur. Oluş ve değişme, karşıtların çatışmasının sonucudur. Nitekim çarpışma evrenin yasasıdır ve savaş her şeyin anası, bütün varlıkların Kraliçesidir" (Hilav, 1997:34). Fakat

savaş sadece savaşın çarpışan aktörleri için değil, yine savaşın bir parçası olan siviller, çocuklar, esir alınanlar veya tecavüze uğrayanlar ile her yaştan mülteciler, savaşırken yaşamını, ailesini, aklını ve bedeninin bir bölümü kaybedenler gibi tüm kurbanları için de bir deneyimdir. Savaş kurbanlarının deneyimleri de gerek gerçek yaşamdan kaynaklansın gerekse tamamıyla kurmaca olsun, anlatıya dönüştüğünde; aktarılanlar aslında yine savaş anlatılarıdır ve çağlarının egemen medya biçimleri içinde anlatisallaştırılmaya devam etmiştir. Homeros tarafından yazıya geçirilmiş eski destanlar ozanlar tarafından aristokrat ve toprak sahibi ailelerin konaklarında sazlı sözlü okunan ve bu ailelerin atalarının savaşlarda kazandıkları kahramanlıkları ve başarıları övünçle anlatan şiirlerdi. Bu güçlü aileler geçmiş savaş anlatılarını canlı tutarken hem kendilerine bıraktıkları zenginlikleri meşrulaştırmış hem de savaşçılık ve kahramanlık kavramlarıyla örülü aristokratik bilincin ve değerlerin kuşaktan kuşağa geçirilmesine yardımcı olarak destanlara hem eğitsel hem eğlendirici hem de ideolojik bir işlev yüklüyorlardı (Şenel, 2009, s. 686). Benzer bir biçimde 20. yüzyıl boyunca savaşı yücelten, meşrulaştıran, politik propaganda amacıyla filmlerin yanında savaşa eleştirel/etik açıdan yaklaşan pek çok sinema filmi de üretildi. Benigni'nin Kar ve Kaplan'ı (2005), Kubrick'in Full Metal Jacket'ı (1987), Antonijević'in Savior'ı (1998) gibi filmler savaşı eleştirel bir açıdan temsil ederken, dijital oyunlar kültür endüstrisi ürünü olarak savaş anlatılarını oynanabilir deneyimlere dönüştürmeye başlamışlardı. Özellikle savaş anlatıları toplumsal kimliklerin olduğu kadar ötekilerin inşasında ve savaşa bakış açımızı belirlemede etkin rol oynamalarıyla gerek sinemada gerek edebiyat veya oyunlarda temsil edilsin, derinlemesine ideolojik ve tarihsel okumaya açık metinler olarak durmaktadır. Vinson ve McDonnell'a (2007) göre, savaşın gerekçelendirilmesi ve savaşa verilecek desteğin sağlama alınması girişimleri ikna edici hikâyeye medyası ya da başka bir isimle 'savaş anlatısı' aracılığı ile gerçekleşir. "Günümüzde savaş anlatıları hem 'terörle savaş'a karşı alınan potansiyel destek açısından ve hem de insanların değerlerindeki, duyguları ve süregiden anlamın paylaşılan hikâyelerdeki kırılmalarda 'kültürel prizmalar' olarak rol oynadıkları için önemlidirler" (Vinson ve McDonnell, 2007, s. 3). Savaş anlatıları ulusların düşmanlarını ve bu düşmanlar tarafından nasıl tehdit edildiklerini tanımlar (Callahan vd., 2006) Örneğin Doherty (1999), kitle iletişim medyasının halkın savaş atmosferine hazırlanmasındaki yardımcı rolünü incelerken Robin (2001) ve Whitfield (1996) gibi araştırmacılar düşman toplumların stereotipik görünümüne ve toplumsal kültürü nasıl tehdit ettiklerine, bu görünümünün kültürün içine nasıl sindiğine veya Soğuk Savaş anlatılarına odaklanmıştır (Callahan vd., 2006, s. 7).

Genel olarak anlatisallaştırma kültür, ideoloji ve öznellik ilişkisi bağlamında farklı medya biçimleri içinde okunmaya açık pek çok metin yaratsa da, özellikle savaş anlatılarının savaşın doğallaştırılması, savaşın belirli bir biçiminin veya yönünün toplumsal hafızada inşa edilmesi ve toplumsal öznelere savaş eylemi içine belirli biçimlerde çağırma potansiyeli taşıması nedeniyle ideolojik açıdan analiz edilmeleri önemli görülmüştür. Bu çalışmada *This War of Mine* (Drozdowski, 2016) örneği üzerinden savaş anlatısını içeren dijital oyunlarda, oyuncuların oyun boyunca ne tür alternatif eylemlere çağrıldıkları, eleştirel ve etik oyun oynama pratiğinin oyunun etkileşim biçim, tür ve çeşitliliğine bağlı muhalif öznellik biçimlerini üretme yöntemleri araştırmanın odağında yer almaktadır. Dijital oyun metninin ideolojik analizi oyuncu-öznenin amaçlı eylemleriyle (agency) oluşan etkileşim tür, biçim ve düzeyleri ile sınırlandırılmıştır. Murray'in siberdramanın estetik kategorileri içinde bulunan 'amaçlı eylem' veya etkileşimli dramının yeni-Aristotelesçi modelinde Mateas'ın tanımıyla 'kullanıcı eylemi'nin niteliği oyun-oyuncu ilişkisinin ideolojik okunmasında öncelikli olarak araştırılmalıdır.

Analogdan Dijitale Savaş Oyunları

Savaş oyunlarının tarihi en az insanlık ve savaş tarihi kadar eskidir. İlk savaş oyunları, Darby'ye göre (2009), günümüzün masaüstü oyunlarına benzeyen, kemik ve ahşap gibi materyallerin kullanıldığı oyunlardı. Günümüzde oynanmaya devam eden satranç, harekete geçmek, saldırmak, savunmak ve düşmanı (öteki oyuncuyu) şaşırtmakla ilgilidir (Darby, 2009, s. 2). Ayrıca temsili boyutuyla ele alındığında satranç aynı zamanda birbirine eşit karelere bölünmüş bir oyun haritası içinde ilerlemeye/savunmaya yönelmiş, birbirine karşıt iki kalenin ve bu kalenin koruyucusu piyade, at, fil, vezir, şah gibi piyonların savaşı olarak temsil edilir. Savaş oyunlarının masaüstünde oynanan pek çok analog biçimi de satrançta olduğu gibi, bir harita üzerinde tarafları temsil eden piyonların hareketine dayalıdır. 19. yüzyılda Prusyalı bir teğmen olan von Reisswitz orduda eğitim ve savaşa hazırlık amacıyla kullanılmak üzere bir savaş oyunu (Kriegspiel) geliştirir. Kriegspiel satranç tabanlı oyunları bir adım ileri taşır ve karelere ayrılmış oyun haritasını daha karmaşık hareketlere izin veren bir şekilde dönüştürür (Lastowka, 1999).

Bu dönemde çok geçmeden eğlenceye yönelik oyunlar da tasarlanmaya başlar. H.G. Wells 1913'te *Little Wars* başlıklı bir kitap yayınlar. Bu kitapta tasarladığı savaş oyununun kuralları yer almaktadır. Hobi amaçlı üretilen bu oyunda harita üzerinde

figüratif piyonlar ile oynamak mümkün olmuştur. Little Wars'u oynamak için aynı zamanda piyade atlı askerler, top ve mekânsal tamamlayıcı unsurların da içinde bulunduğu oyuncaklar da tasarlanması gerekli olmuştur. Wells (2016) Little Wars'u zemin oyunu olarak tanımlar ve 1911'de ilk kez yayınlamış olduğu Floor Games kitabında bu oyunları oynamak için gerekli olan minyatür figürleri, oyun zemininin nasıl olması gerektiğini, ne tür oyunlar oynanabileceği ve nasıl yaratıcı oyun mekânları (adalar) yaratılabileceğini tüm detaylarıyla anlatır.

Masaüstü veya zeminde oynanmaya yönelik tasarlanmış bu türden ilk analog savaş oyunları stratejiye dayalıdır ve her ne kadar insan ve hayvan figürleri kullanılmış olsa da, belirli bir karakterin kaderinin hikâyesine odaklanmak yerine savaşan grupların mücadelesini odağına alır. Temsil unsuru savaşın teknolojisini, dönemini, kullanılabilecek aksesuarları belirler. Fakat belirli bir piyonun – elbette oyuncu tarafından özellikle tanımlanmadığında, diğer benzerlerinden bir farkı yoktur. Dolayısıyla bu oyunlar dijital oyun çağının Tanrı'nın gözü perspektifinden oynanan strateji türü savaş oyunlarını anımsatır.

Dijital oyunlar ise kültür endüstrisi ürünleri olmaktan çok önce, bilimsel laboratuvarlarda ve Soğuk Savaş ortamının silahlanma ve uzaya çıkma yarışı içinde bilim insanları tarafından icat edilmiş teknolojiler olarak karşımıza çıkar. Bribois'ya (2007) göre, Tennis for Two (1958) Soğuk Savaş'ın osiloskop ekranı üzerindeki bir soyutlaması gibidir. Teknolojisini gelecekte olabilecek bir uzay savaşı simülasyon programına borçlu olan SpaceWar! (1962) ise iki ülke arasındaki uzaya çıkma savaşının doğrudan bir dışavurumu olarak okunabilir. Dijital oyunlar savaş teknolojisi ve uzaya çıkma yarışı içinde biçimlenmiş laboratuvar deneyleri içinde doğmuşsa da, kısa sürede eğlence amaçlı endüstriyel ürünler olarak üretilmeye başlamışlardır. 1972 yılında N. Bushnell ve T. Dabney tarafından kurulan Atari firmasının ürettiği Pong adlı arcade oyun ile aynı yıl piyasaya sürülen ve televizyona bağlanarak kullanılabilen Magnavox Odyssey ev oyun konsolu yetmişli yıllar boyunca dijital oyunların kültür endüstrisi ürünü haline gelmesinde ve kısa zamanda bir serbest zaman etkinliği olarak kitlelere yayılmasında etkin rol oynamıştır. 1981'de ise önemli başka bir gelişme olmuş, S. Miyamoto, Nintendo oyun firmasının Donkey Kong adlı oyunu için Mario adlı bir karakter tasarlamıştır. Mario'yu öncül oyun figürlerinden ayıran ve onu özdeşleşilebilecek özgün bir karaktere dönüştüren bir hikâyeye sahip olması ve böylece dijital oyuna dramatik bir katman eklenmesiyle oyunu dijital anlatının etkileşimli bir biçimi haline getirmiştir. Böylece dijital oyun anlatıbilimin (naratoloji) ilgi alanı içine girmeye başlayacak ve 90'lı yıllarda

dijital oyunlar artık kaleodoskopik anlatı, prosedürel yazarlık, siberdrama (Murray, 1997) veya etkileşimli drama (Mateas, 2004) gibi kavramlar etrafında tartışılmaya başlanacaktır.

Çağdaş savaş anlatıları olarak da çözümlenebilecek savaş oyunları ise pek çok farklı dijital oyun tür ve biçimleriyle defalarca farklı biçimlerde tasarlanmıştır. Savaş bir tema olarak nişancı türü oyunlarla geniş çapta yaygınlaşmışsa da, devasa çevrimiçi kitlesele oyunlardan *This War of Mine* örneğinde olduğu gibi strateji türü oyunlara kadar farklı oyun türlerinin içinde sürekli ve yeniden kullanılagelmiştir. Dijital oyun tarihinin belki de en çok oynanan ve tüm dünyada bilinen örneklerinden bazıları savaş temalı oyunlar olmuştur. ABD merkezli kültür endüstrisi America's Army (United States Army, 2002-2015), Battlefield (Electronic Arts, 2002-2015), Call of Duty (Activision, 2003-2016), Medal of Honor (Electronic Arts, 1999-2012) gibi oyun serilerini yayınlamaya başlamıştır. Bu oyunlar hem savaş temalı birinci şahıs nişancı türünün en yaygın temsilcileri olmuş, hem de dünyada en çok oynanan oyunlar olma açısından rekabet içinde gelişmişlerdir. Paul Virilio'ya göre, II. Dünya Savaşı ses aktarma, Vietnam Savaşı görüntü aktarma; ABD'nin Ortadoğu'ya müdahale ettiği Çöl Fırtınası Harekâtı ise yeni oluşan eylem aktarma vizyonunu taşımaktadır (aktaran Stahl, 2010, s. 75). Etkileşimli savaş, yurttaşı savaşın öznesi olarak konumlandırmaz, yurttaşın askeri organın nesnesi olarak oynadığı rolü ileri düzeyde güçlendirir. Yurttaş ile ordu arasındaki 'arayüz', bu nedenle yurttaşın 'savaş oyununda' gerçek bir rol oynadığı yer değil, ordu-eğlence tesisinin 'yurttaş oynadığı' karmaşık bir araç olarak düşünülmelidir (Stahl, 2010, s. 75).

Birçok savaş oyununda avatarın öldürdüğü eylemleri sınırlı karakterler NPC (Non-playable character) olarak adlandırılır ve bu ölü sanal bedenler kimi zaman oyunda veri olarak daha fazla yer kaplamamak adına ortadan kaybolur. Kingsepp (2007), düşmanların ölüp gittiği, avatarın ölümünün ise geçici bir yokluktan ibaret olduğu bu türden bir ölüm temsilini postmodern ölüm olarak tanımlar (akt. Gish, 2010, s.174).

Bir savaş anlatısı olarak yaklaşıldığında *This War of Mine* (Drozdowski, 2016), bir saldırı değil, hayatta kalma (survival) temalı bir strateji oyunudur. *This War of Mine* oyuncusuna bir savaş oyunu içinde asker değil sivil kimliklerle özdeşleşme olanağını vererek farklı ve muhalif bir eylem alanı tasarlar. Oyuncunun oyun içindeki ana görevi yıkılmış bir kentte saklanarak, yardımlaşarak, yemek ve ilaç bularak/yaparak ve tüm yaşam nesnelere yeniden üreterek hayatta kalmaktır.

1992-1995 yılları arasında kuşatma altında kalmış Bosna'yı temsil eden Pogoren isimli kurmaca bir kentte geçen *This War of Mine*'ı eleştirel/etik bir ifade alanına

yaklaştıran ise gerçekte bu tersyüz ediş değil -çünkü herhangi bir hayatta kalma oyunu da tıpkı nişancı oyunları gibi oyuncusunu algoritmasının verdiği komutlara uymaya çağırabilir; etkileşim aracılığıyla oyuncuyu çağırdığı eylemlerin niteliği, daha net bir şekilde ifade edilirse açıklığıdır. Eco'nun kullandığı biçimiyle 'açık'lık, yapıtın izleyicisi tarafından tamamlandığı bir biçimi tanımlar. Bir yapıtın açıklığını ve hareketliliğini sağlayan şeyler, tamamlanmış olmasa da sahip olduğu ve çok sayıda farklı sonuçlar çerçevesinde bile geçerli görünen bir yapısal canlılık oyununa önceden yönlendirerek, yapıtı farklı bileşimlere, somut ve yaratıcı eklemelere açık hale getirme özellikleridir (Eco, 2016, s. 92). Açık yapıtın poetikasında yapıt bilinçli olarak okurun tepkisini özgürleştirmeye açık duruma getirilir. "Öneren" yapıt her defasında okur-yorumcunun, bu durumda etkileşimci/oyuncunun hayal gücünün ve duygularının katkısıyla yeniden yaratılır (s. 74). *This War of Mine*'da oyuncuya farklı savaş kurbanlarıyla özdeşleşmek ve gerekli olduğunda oyunun önerdiği temel amacın, hayatta kalma amacının dışına çıkacak çoğunlukla etik seçimlere yönelmek için bir alan tanınmıştır. *This War of Mine*, aynı zamanda savaşın yıkıcılığını eleştirirken, oyuncu özneleri farklı ve gerçekçi eylemselliklere çağırarak, onları belirli ve statik bir kimliğe sıkıştırmak yerine kendi öznelliklerini inşa etmelerine olanak sağlayan eleştirel ve etik bir oyun olarak okunmaya açık bir metindir.

Anlatı ve İdeoloji

Anlatılar hem bireysel hem de toplumsal anlamda insanın kendisini, geçmişini ve geleceğini anlayabilmesi ve kendisini tanımlayabilmesi için tarih boyunca işlev görmüştür. Kendi oluşum ve varlık hikâyesi olarak mit yaratmamış bir toplum bulunmadığı gibi, hikâyesiz bir kimlik de yaratmak olanaksızdır. İnsan anlamlandıramadığı bir dünyada yaşayamaz. Geertz'e (akt. Fulford, 2014, s. 26) göre, insan sembolize eden, kavramsallaştıran ve anlam arayan hayvandır; 'bir deneyimden anlam çıkarma dürtüsü, ona biçim ve düzen kazandırma isteği en bilindik biyolojik ihtiyaçlar kadar gerçek ve güçlüdür' ve hikâyeler yaşamın korkutucu rastlantısallığının üstesinden gelebilme en azından onu kısmen kontrol altına alma çabasının ürünleridir (s. 25). Hikâye aktarma ve dinleme/izleme/etkileşim kurma formları teknolojik devrimlerle sürekli değişse de, değişmeyen insanın, toplumsallaşmasında önemli bir rolü olan, aynı zamanda toplumun kültürel sürekliliğini sağlamada işlevsellik kazanan hikâye anlatma ve hikâye dinleme gereksiniminin varlığıdır. Geleneksel hikâye anlatıcısının yerini bugün kitle iletişim araçları almış, böylece kitle kültürü çağında hikâyeler kültür

endüstrisi içinde şekillenerek karşımıza çıkmaya ve kendimiz, içinde bulunduğumuz evren ve hatta geçmiş hakkında bildiklerimizi belleğimizde kurmaya başlamıştır. Fulford'un Anlatının Gücü kitabında 20. yüzyılda tarihten ve tarih eğitiminden çıkarılmaya başladığını belirttiği (2014, s. 46) anlatı, kültür endüstrisi ürünleri ile işlemeye, modern mitoloji olarak da okunmaya açık sinema ve dijital teknolojik devrim ile yaygınlaşan dijital oyunlar bu işlevi sürdürmeye devam etmişlerdir. Fakat bu hikâyeler özellikle de savaş hakkında olanların önemli bir bölümü, savaşın ve askerliğin kahramanlıkla özdeşleştirildiği yüceltici bir ideolojik boyut ile kitlelere ulaşır.

Adorno ve Horkheimer geleneksel olarak bireyi bilinçlendirme ve sosyalleştirme işlevini yerine getiren ailenin bu işlevi kültür endüstrisine bıraktığını belirtirler. Böylece hikâyeler artık ailemizden dinlediğimiz anlatılar değil, yatmadan önce televizyondan, dijital oyunlardan izlediğimiz- oynadığımız anlatılar veya temsillerdir. Ayrıca Adorno, 20. yüzyılda hem modern öznenin hem de ozanın ölümünü ilan ederek modern yaşama baktığında, yaşamın artık yaşam olmadığını gizleyen bir ideolojiye dönüştüğünü görür: "Bir makinenin parçalarından başka bir şey olmayan insanlar, böyle romanlarda, hala özne olarak davranma kapasitesine sahip kişiler gibi sunulmaktadır bize- sanki hala onların eylemine bağlı bir şey varmış gibi" (Adorno, 2002, s. 13). Buna karşın kültür endüstrisi ürünleri olarak kabul edilebilecek yeni medyaya özgü bir dramaturjik biçim olan dijital oyunları da kapsayan etkileşimli medya biçimleri, yeni bir ozanın, siberozanın (Murray, 1997) doğuşunu gündeme getirirler. Siberozan algoritmanın dili ile geleneksel hikâyeleri bir araya getirerek öyküsel metinleri oyunlaştıran, bu metinler üzerinde etkileşimlilik olanakları açan ve dolayısıyla yeni öznellik ve eylemsellik biçimleri öneren yeni bir tür öykü anlatıcısıdır. Siberozanın hikâyeleri sadece izlenmek, okunmak veya izlenmek için değil deneyimlenmek üzere yaratılır.

Oyunların kültürle ilişkisini inceleyen kültür tarihçisi Huizinga'nın (2010) Homo Ludens (oyuncu insan) kuramına göre ise, insan sadece yaşamaz, yaşama biçimini ve diğer insanlarla kurduğu ilişkileri oyunsallaştırır. Oyun da anlatı gibi insan kültürünün ayrılmaz bir parçasıdır ve drama insan kültürünün oyunsal karakterinin sonuçlarından sadece biridir. Huizinga savaşın oyunsal karakterini de ayrıca incelemiştir. İnsan yaşamının bir parçası olan savaşın; tıpkı felsefe, politika, şiir, hukuk, din gibi diğer ciddi kategorilerde olduğu gibi, oyunsal niteliğine dikkati çeken Huizinga'ya göre, savaş, üyelerinin birbirlerini karşılıklı olarak eşit veya hiç değilse hak düzeyinde eşit olarak kabul ettikleri bir çevre içinde cereyan ettiği sürece, bir kültür işlevi sayılabilir. Huizinga'ya göre, "oyun ruhu yoksa uygarlık mümkün değildir" (2010, s. 134).

Tıpkı oyunda olduğu gibi savaşın da kurallarını belirleyen ve yakın geçmişte uluslararası hukuk çerçevesinde sınırlamalara tabii olan bazı kurallar savaş halini bir yandan barış halinden ayırırken, öte yandan suça yönelik şiddetten de ayırarak savaş kültürü alanın içine dâhil eder (Huizinga, 2010, s. 121). Sonu ölümle sonuçlansa da ortaçağ turnuvaları birer çarpışma oldukları kadar oyundu; benzer bir biçimde 1351’de 13 Fransız şövalyesi ile 13 İtalyan şövalyesi arasında gerçekleşen Otuzlar Çarpışması da savaşın açıkça oyunsal bir müsabaka görünümüne ulaştığı bir biçimi olarak tarihe geçti. Buna karşın, Huizinga, savaşın kültürel işlevinin ve dolayısıyla oyunsal işlevinin son kalıntılarını da yok eden topyekûn savaşta (s. 121) ve barbar veya buna benzer tüm sıfatlarla nitelenerek aşağı sayılan hasımlara yöneltildiğinde şiddetin hiçbir sınır ve kural tanımadığı tarihi veya modern biçimlerinde (s.133) oyunun bozulduğunu ileri sürer. Çünkü dışına çıkılmaması gereken şeref kuralları, ancak eşitler arasında geçerlidir ve çarpışmada taraflar kuralları kabul etmiş olmalıdır, aksi takdirde kurallar geçerli olmaz (s.133). Buna göre, kuralların olmadığı ve sınırların bilinmediği bir oyunda şiddetin de sınırı olmayacak ve savaş şiddet içeren suçtan ayıran oyunsal nitelik bulunmayacaktır. Huizinga’nın deyişiyle oyunun bozulduğu topyekûn savaşın önemli bir bölümü dijital oyunlar içinde anlatisallaştırılmıştır. Buradan yola çıkarak dijital oyun anlatısının oyuncu-özneyi kurma biçimi ve bunun bir aracı olarak etkileşim ile amaçlı eylem inşası çözümlenmelidir.

Bu nedenle, dijital oyunlarda ideolojik açıdan sorgulanması gereken bir başka unsur da oynanışa yön veren etkileşimliliklerdir. Dijital oyunlar oyuncuya verdiği etkileşim olanağı ile hikâye üzerinde kontrol vaadini de içinde taşır. Oyuncuyu karar veren, seçimler yapan, oyun dünyasını dönüştüren, karakter geliştiren bir özne olarak konumlandırır. Garite’ye (2003) göre, dijital oyunlar konu ve içeriklerinden bağımsız olarak, etkileşimlilik nitelikleriyle oyuncuyu oyunun hikâyesi ve dünyası içinde özgürce dolaşmaya, keşfetmeye ve kaderini belirlemeye davet eden bir söylem içindedirler. Bununla birlikte oyun metni oyuncuyu verili hikâyeyi tamamlamak için ardı ardına sıraladığı görevlere itaat etmeye zorlayan totaliter bir biçim olarak okunmaya açıktır. Manovich, etkileşimlilik kavramını totaliter bir biçim olarak kavradığını belirterek, daha önceki sanat ve medya formlarında izleyicinin psikolojik ve zihinsel etkileşim kurma ediminin yerini, yeni medya teknolojisinde izleyici/katılımcının zihinsel süreçlerini dışlayarak, eylemlerini bir tuşa basmak gibi sınırlı fiziksel etkileşime bıraktığını ileri sürer (1996). Buradan yola çıkarak dijital oyun metninin oyuncusuna muhalif/alternatif veya eleştirel/etik bir eylem alanı bırakması önem kazanmaktadır. Bu durumda, farklı

özelliklerin inşası için farklı eylem olasılıklarının inşası bir gerekliliktir. Bu aynı zamanda eleştirel/etik oyun oynama pratiğini de gerçekleştirmenin bir yöntemi olarak ayrıca önemlidir.

Grace (2014) tasarım odaklı bir bakış açısından bağımsız oyunların bir türü olarak eleştirel oyun tasarımını tanımlar. Buradan yola çıkarak, oyunları eleştirmenin bir yöntemi de var olan klasik oynanış biçimlerini dönüştürecek oyunlar tasarlamaktır. Bu araştırmanın örneklemine oluşturan *This War of Mine* bağımsız bir oyun olmasa da Grace'in nişancı türü savaş oyunlarını eleştirmek üzere tasarladığı Bang! adlı bağımsız oyunuyla benzerlik göstermektedir. Bang!'de oyuncu, karşısına çıkan diğer karakterleri, elindeki silahla öldürür fakat oyuna devam edebilmek için öldürdüğü her karakterin yaşam hikâyesini öğrenmek zorunda kalacaktır. Böylece nişancı türü içinde yaygınlaşmış olan öldür-geç biçimindeki eylemsellik kırılarak tartışmaya açılır. Grace'e (2014) göre, eleştirel oyunlar, oyun medyasını eleştirmek için yaratılır. Eleştirel oyunlar medyayı eleştirirken medyayı kullanır ve oynanış (gameplay) geleneklerini, oyuncu beklentilerini, toplumla ilişkilerini ve dijital oyunları tanımlayan sayısız birimi yeni oyun deneyimleri oluşturarak ve oynanış aracılığıyla eleştirel yorumu amaçlayarak eleştirir (Grace, 2014). Bu araştırmanın odağında oynanışın gerçekleşmesini sağlayan oyuncunun amaçlı eylemlerinden (agency) oluşan etkileşim yapısı yer almaktadır. Oyunlar sanal deneyim ve keşfin mekanik sistemleri değil, aynı zamanda oyun değerleri yaratan kurallarıyla etik sistemlerdir (Weaver, 2011, s. 15). Sicart'a (2010) göre, etik oynanışta oyuncu eylemlerinin ahlaksal yönünü değerlendirmeli ve kararlarını sadece stratejik değer değil, ahlaki değerler üzerine kurmalıdır (s. 9). Etik oynanışa sahip bir oyun tasarlamak oyunun mesajını taşıyan metaforlar ile oyuncuların oyundaki amaçlı eylemlerinin bilinçli tahlilini gerektirir. Oyuncular oyundaki durumları hakkında bilgilendirilirken, durumlarının etik anlamı açısından bilgilendirilmezler. Buna karşın klasik oyun tasarım modelleri düşünen (reflective) yerine tepki veren (reactive) eylem sahiplerinin (agents) önemini ayrıcalıklı kılma eğilimindedirler (Sicart, 2010, s.10).

Dijital Oyuna Anlatımcı Yaklaşımlar ve Yeni-Aristotelesçi Kuram

Kişisel bilgisayarların ve bilgisayar oyunlarının kitle iletişim medyası olarak yaygınlaşmaya başladığı ve öykülerle buluşarak yeni anlatı formlarına dönüştüğü doksanlı yıllarda Brenda Laurel 1986 yılında *Computers as Theaters* (Tiyatro olarak Bilgisayarlar) başlıklı doktora tez çalışmasında bilgisayar ekranının dramatik bir sahneye benzediğini ileri sürer ve modern elektronik bilgisayara, bu yeni medyanın dramatik

potansiyellerini keşfettiği ilk Aristotelesçi yaklaşımı geliştirir. Laurel'in bilgisayarlar yaklaşımı Aristoteles'in Poetika'sında tanımlamış olduğu dramatik yapının nitelikleri ve bileşenlerinin insan-bilgisayar etkileşimine uyarlanabilirliğini gösterme çabası ile kendini ortaya koyar (Laurel, 2013, s. 41) ve Laurel Aristoteles tarafından tanımlanmış olan dramatik biçim ve yapının temel kategorilerini etkileşimli biçimin poetikası olarak tanımladığı bağlama uyarlamayı amaçlamıştır. Laurel'in yeni-Aristotelesçi yaklaşımını izleyen Micheal Mateas etkileşimli öyküyü, etkileşimli anlatı ve etkileşimli drama kavramlarını birbirinden ayırarak tanımlar. Mateas'a (2000) göre, dramatik öyküler anlatısal öykülerden betimleme karşısında sahnelendirme, genişleme yerine yoğunlaştırma, episotlu yapı karşısında eylem birliği nitelikleriyle ayrılır. Aarseth ise (1997), sibermetin örneklerini incelediği çalışmasında hipermetin, metinsel macera oyunu, bilgisayar dolayimli anlatı ve katılıma açık dünya-simülasyon sistemleri ile küresel bilgisayar ağlarında oynanan sosyal-metinsel MUD'ları etkileşimli anlatısal yapılar olarak tanımlar. Buradan yola çıkarak etkileşimli öykünün biri epik, diğer dramatik iki kategorisi bulunur: Bunlar sırasıyla etkileşimli anlatı (narrative) ve etkileşimli dramadır (representative). Buradan yola çıkarak, metin tabanlı dijital oyunlar anlatısal, grafik tabanlı dijital oyunlar ise dramatik oyunlar olarak kabul edilebilir. Bu açıdan bakıldığında inceleme konusu olan *This War of Mine* savaşı anlatmaz, temsil eder. Bu nedenle etkileşimli drama olarak tanımlayabileceğimiz oyunda temsil savaşın failleri üzerinden değil, silahsız ve savunmasız siviller üzerinden gerçekleştirilirken, oyuncuya kuşatma altındaki bir kentte hayatta kalmaya çalışan sıradan insanlarla özdeşleşme deneyimi sunulur.

Laurel'in yaklaşımından yola çıkan Janet Murray ise *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (Hamlet Holodekte: Siberuzamda Anlatının Geleceği) kitabında önerdiği siberdrama kuramı içinde dijital oyunları da kapsayan dijital anlatı evrenini anlatımcı bakış açısından yeni-Aristotelesçi estetik kategoriler ile çözümler. Bunlar, içine-gömülme (immersion); amaçlı eylem (agency) ve dönüşümdür (transformation). Murray'e göre, içine-gömülme ve dönüşüm Aristoteles'in Poetika'sından günümüze geleneksel anlatı için de geçerli kategoriler olarak zaten bulunmaktadır. Dijital teknolojinin getirdiği etkileşim niteliği ise, dijital oyunlar için özgün ve yeni bir kategori olarak amaçlı eylemi (agency) olanaklı hale getirmiştir. Oyun dünyasının içine-gömülen ve bir karakterin dönüşümünü yönetirken, kendisi de duygusal / düşünsel bir dönüşüme uğrayan oyuncunun oyun içi eylemlerinin önemli bir bölümü rastgele değildir. Oynanabilen karakter veya karakterler ile sağlanan bu eylem

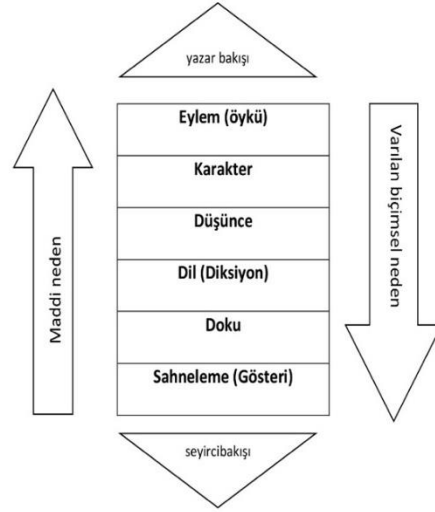
sahibi olma halinin oyun anlatısı ve göstergeleri tarafından yönetilen amaçları bulunmaktadır. Amaçlı eylem oyun ile oyuncunun sürekli ve karşılıklı iletişimleriyle anlamlandırılır ve gerçekleşir. Bir başka bakış açısından bu süreç, yine Murray'in deyişiyle prosedüral yazarlık olarak tanımlanabilir. Oyun metni, bir tür etkileşimli drama olarak kendini açarken, oyuncu eylemleri ve algoritmanın birlikte yazdığı prosedüral bir metindir ve her oynanış bu metni farklılaştıracaktır. Bu nedenle oyun metni hiçbir zaman sabit değildir. Prosedüral yazar / yaratıcı bir dizi sahne değil, bir anlatısal olasılıklar dünyası yaratır. Buradan yola çıkarak, etkileşimci bir elektronik öykü sistemi içindeki tekil bir performansın yazarı / yaratıcısı veya sanal dünyanın belirli bir biriminin mimarı olarak kabul edilebilir fakat bu ikincil tür yazarlığı, sistemin tümünün yazarlığından ayırmak gereklidir (Murray, 1997). Sistemin tümünün yazarlığı ana hikâyeyi sabitleyerek, oyuncuya bu ana hikâye içinde hangi düzeyde kendi hikâyesini yaratma olanağını vereceğine bağlı olarak etkileşim alanını artırabileceği gibi daraltabilir.

Mateas (2004), Laurel'in ve Murray'in kuramlarını Aristoteles'in dramatik yapı tanımıyla birleştirerek dijital oyunları çözümlmek için yeni bir etkileşimli drama poetikası önerir. Özellikle Murray'in amaçlı eylem kavramını 'kullanıcı eylemi' olarak karakter unsurunun (avatarın) içine ekler ve etkileşimciyi oyun metni üzerinde kontrol olanağına sahip fail özne olarak konumlandırır. Mateas, Aristoteles'in oyunları incelerken kullandığı altı hiyerarşik kategoriye sıralarken, bu bölümleri birbiriyle ilişkilendiren maddi ve biçimsel nedenleri de tanımlar. Maddi neden, bir şeyi yaratırken kullanılan somut malzemeyi belirtirken, biçimsel neden, bir şeyin soyut planı, amacı veya düşüncesidir. Dramada, biçimsel neden, oyunun yazar tarafından oluşturulan açısidir. Yazar, bir konuyu açıklamak için bir öykü yazar. Öykü, oyunun gerektirdiği karakterleri belirler; öykü karakterlerin biçimsel nedenidir. Karakterin düşünce süreci, karakterin yapısına bağlıdır. Karakterlerin kullandığı dil, onların düşünceleri belirler. Dokular (şarkı), büyük ölçüde karakterlerin dili (ve çoğunlukla eylemleri) tarafından belirlenir. Seyirci karşısında duyusal sergileme, gösteri ise, karakterlerin sahnelediği dokular tarafından belirlenir. Dramada, maddi neden, oyuna seyircilerin bakış yönündedir (Mateas, 2004, s. 23). Seyirci karşısındaki gösteriye bakarak, maddi neden zincirindeki kategorileri sırayla yorumlayarak anlar ve en sonunda yazarın asıl anlatmak istediği öykü bütünlüğüne ulaşır. Mateas'ın etkileşimli drama kuramına göre, artık deneyimde eylem sahibi özneye dönüşen oyuncunun amacı; dil aşamasından, aşağıya, gösteri aşamasına kadar gerçekleşen etkinliğin düşünsel nedeni olur. Fakat bu eyleme geçme yetisi tamamen sınırsız bir özgürlük içinde de gerçekleşmez; aşağıdan maddi

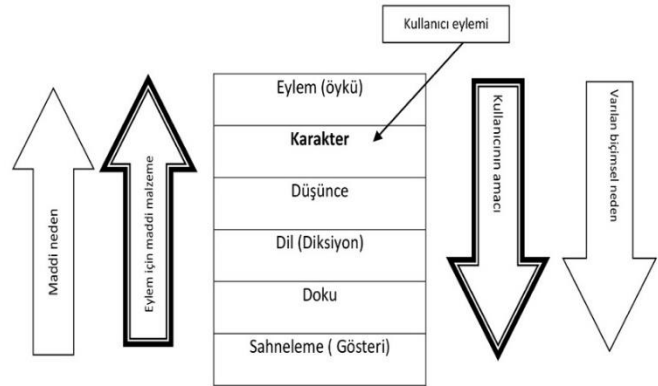
kaynaklarla, yukarıdan öykü aşamasının (yazardan kaynaklanan) düşünsel nedenleriyle sınırlıdır. Mateas'a (2004) göre, etkileşimli dramada maddi kaynaklar eylemi çağırır (Sayılğan, 2014).

Murray'in siberdrama kuramı ile amaçlı eylemlilik kategorisinden yola çıkıldığında *This War of Mine*, savaşı ve kuşatma altındaki bir kentte hayatta kalma amacını arka plana sabitler, yine de oyuncu bu daha büyük öykü içinde kendi seçtiği veya yarattığı karakterler ile kendi hikâyesini yazabilir. Mateas'ın etkileşimli drama modelinde karaktere eklenen kullanıcı eylemiyle tanımlanan amaçlı eylemin nitelik, tür ve biçimleri oyun metninin ideolojik okuması ve eleştirel/etik oynanış açısından muhalif öznellik araştırması içinde çözümlenmesi öncelikle gerekli bir kategori olarak durmaktadır. Buradan yola çıkarak *This War of Mine*'da oyuncuya açık amaçlı eylemler ile etik/eleştirel oynama pratiklerinin niteliği anlatımcı bakış açısının sunduğu model ve kategorilerden yararlanılarak çözümlenmiştir.

Şekil 1. Aristoteles'in drama kuramı ((Laurel, 2013; Mateas, 2004).



Şekil 2. Yeni- Aristotelesçi drama kuramı (Mateas, 2004).



***This War of Mine* Amaçlı Eylem Analizi ve Muhalif Öznellik**

This War of Mine'ın açılışında, yüklem ekranı yaratıcısının savaşa yaklaşımını ele veren ve Hemingway'in "Bir sonraki savaş için notlar"ından alıntılanan bir cümleyle başlar. "Modern savaşta iyi bir sebebin olmadan köpek gibi öleceksin". Ardından açılan ana menü ekranı da görsel olarak bu sözün içeriğini sürdürür: Siyah-beyaz, yıkık-dökük bir

kentin savaşın yarattığı yıkımı eleştiren duvar yazılarında yaşam belirtisi kendini göstermektedir. Bu yıkıntılar arasında oyunun oyuncuya önerdiği avatarlar kuşatmanın ilk gününde silahsız olmanın yanında yiyeceksiz, sığınaksız ve kimi zaman hasta veya yaralı sıradan insan temsilleridir.

This War of Mine'ın sunduğu kuşatma altında yıkılmış bir kentte sivil olarak hayatta kalma deneyimi tam olarak ne anlama gelmektedir? Oyunun bu deneyimi yaratma biçimi oyuncuya verdiği etkileşim biçim, tür ve çeşitliliklerinde, dolayısıyla amaçlı eylemlerin niteliğinde aranmalıdır. Oyun boyunca, savaşta sivil olmak, saklanmak, hayatta kalmak; yiyecek-temiz su bulmak, ilaç ve şifalı otlar biriktirmek, yatak, koltuk, masa benzeri eşyaları yapabilmek için gerekli malzemeyi toplamak ve eşya ile araç gereç üretimi için atölye masası yapmak, ayrıca gerektiğinde eldeki malzemeleri değiş tokuş etmek anlamına gelir. Oyuncu sürekli çalarak, öldürerek, yağmalayarak ihtiyaç duyduğu malzemeleri toplayabilirse de üretime geçerek ticaret yapma ve bu şekilde hayatta kalma olanağına da sahiptir. Alkol damıtıcısı olmak, kaliteli sigara veya sargı bezi üretimi yapmak bunlardan birkaçıdır. Bu eylemler, Murray'in siberdramanın estetik kategorilerinden yola çıkarak çözümlendiğinde, amaçsız eylemler değildir. Hepsi oyunun temel amacı olan temsili sivil karakterlerin birlikte hayatta kalabilmesine ve kuşatmadan canlı çıkmasına yöneliktir. Öncelikli olarak sağlıklarına kavuşan, sığındıkları binanın yıkık duvarlarını güvenlik amacıyla tamir eden, ısınmak için soba, uyumak için yatak, pişmiş yemek için ocak yapan karakterlerin daha sonra radyo, gitar, sigara vb. gereksinimleri de önem kazanır. Bu da karakterlerin psikolojik derinlikleri olan insanlar olarak düşünmemizi, fiziksel ihtiyaçlar kadar, ruhsal olanların da insanın hayatta kalmasında önemli olduğunu hatırlatır. Ayrıca, yorulduklarında, iyi bir uyku çekemediklerinde, hasta veya yaralı olduklarında, kötü bir olay yaşadıklarında veya bir arkadaşlarını kaybettiklerinde acı çekerler, hareketleri yavaşlamaya başlar ve görevlerini yaparken zorlanırlar.

Her avatarın kendine özgü yetenekleri vardır: Savaş öncesindeki gündelik hayatında iyi bir aşçı olmak, hızlı koşan bir futbol oyuncusu veya pazarlık yeteneği gelişmiş bir gazeteci vb. karakterler verili zaman ve mekân sınırları içinde birbirlerine destek olarak görevlerini gerçekleştirmek zorundadırlar. Kuşatma boyunca gerekli yaşamsal malzemeleri toplayabilmek için hava kararmadan dışarı çıkamazlar çünkü etrafta bulunan keskin nişancıların hedefi olabilirler. Bu kuşatmanın zorluk derecesini olduğu gibi süresini de oyuncu eğer isterse kendisi belirleyebilmektedir. Böylece oyunun

süresine oyuncu karar verir fakat yine de yirmi günün altında bir kuşatma süresi seçenek olarak bulunmaz.

Oyuncu oyunun içinde hazır olarak bulunan karakterleri oynayabileceği gibi kendisi de karakter yaratabilmektedir. Oyunun içindeki hazır karakterlerin savaş öncesindeki kimlikleri oyuncuya aktarılır. Oyuncu oyun içinde bulunan farklı özgeçmiş, portre ve fiziksel görünüm seçeneklerini farklı biçimlerde kombine ederek yeni karakterler yaratabilir. Oyuncu 'kendi hikâyesini yazmak' isterse bunlar içinden en fazla dört karakter seçebilir ve kendi yarattığı bir karakteri de oyuna ekleyebilir. Amaçlı eylemlerin sahibi olacak öznelerin inşası ve ortaya çıkacak öykü belirli sınırlar dâhilinde oyuncunun kararlarına bırakılır. Bu açıdan çözümlendiğinde *This War of Mine* karakter ve amaçlı eylem olasılıkları ile ortaya çıkacak öykülerin çeşitliliği açısından, oyun ve oyuncu arasındaki prosedüral yazarlık deneyimini artırmaya yönelik bir başlangıç sağlar.

İyi bir aşçı, gazeteci veya eski bir yıldız futbol oyuncusunun Pogoren'de sivil olarak hayatta kalma mücadelesi yıkık dökük bir binada başlar. Gündüz olduğu için ilk keşif bu çok katlı binanın içinde pek çok yıkıntının ve kapalı kapının arkasında kalan yiyecek, araç-gereç veya ilaç vb. malzemeyi aramakla başlar. Karakterlerden bazıları oyunun henüz başlangıcında hafif hasta veya yaralı olarak oynanışa açılabilirler. Bu da onların bir an önce ilaç gereksinimlerinin karşılanması gerektiği anlamına gelmekte ve iyileşmek, öncelikli bir amaca, ilaç ve ecza malzemesi toplamak da öncelikli amaçlı eylemlere dönüşmektedir. Keşif geceleri karakterlerin sığınak olarak kullandıkları yıkık dökük binanın dışında devam eder. Diğerleri dinlenirken sadece seçilen bir karakter gece toplayıcılık yapmak için dışarı çıkabilir. Karakterlerden biri dışarı çıktığında, geri kalanlardan biri uyurken, diğer de gelecek soygunculara ve her türlü tehlikeye karşı nöbet tutacaktır. Dönüşümlü olarak her gece bir karakter verili haritada belirli çeşitli özel veya kamusal binaları gizlice ziyaret ederek, bulduklarını toplamaya yönelir. Bu anlamda karakterlerden birinin kahramanlaşması ve ön plana çıkarak öykünün vagonu haline gelmesi yerine hayatta kalmanın kolektif bir amaç olduğu ve birlikte mücadelenin önem kazandığı bir akışla oynanış belirlenir. Bu da amaçlı eylemlerin tür ve niteliğini de belirleyecek etik oynanışı, Sicart'ın tanımıyla düşünen (reflective) bir oyuncu-özne kurgusunu getirir. Böylece oyuncu sadece kendisine verilen komutları yerine getiren değil, eylemlerinin sahibi özneye dönüşmek için bir seçim olanağına sahip olur. Avatarın yanında taşıyabildikleri her zaman sınırlı olacağından her istediğini alması imkânsızdır. Hasta arkadaşları için ilaç bulmak da bu dışarı yapılan tehlikeli yolculuğun

önemli bir parçasıdır, çünkü gece avına çıkan sağlıklı karakterler de fazla uykusuz kaldıklarında bitkin hissetmeye ve hastalanmaya başlarlar. Oyunda en fazla dört karakterin birbirlerini gözeterek dayanışma içinde hayatta kalması gerekmektedir. Yine de karakterler ölebilir ve öldüklerinde oyundan tamamen çıkmış olurlar. *This War of Mine*'da ölüm Kingsepp'in tanımıyla postmodern bir ölüm olmaktan oldukça uzak bir şekilde gerçekçidir. Bir arkadaşları öldüğünde hayatta kalan karakterler bunalıma girer ve hayatta kalma mücadelelerine devam etmeleri zorlaşır. Ölen arkadaşlarını hemen unutamazlar ve hayatta kalma mücadelesine kaldıkları yerden hiçbir şey olmamış gibi devam edemezler.

This War of Mine, oyuncusuna örneğin 'ilaç bul' gibi bir komut verdiğinde –ki bunu doğrudan söylemek yerine bir karakteri hasta olarak tanımlaması yeterli olmaktadır; oynanan karakteri bu amaçla çelişen seçeneklerle de karşı karşıya bırakmaktadır. Ana amaçla çelişecek eylem olasılıkları üzerinden muhalif öznellik olanakları oyun içinde bu türden anlarda ortaya çıkmaya başlar. Karakterler zaman zaman etik seçimler yapmaya zorlanır. Etik seçimler karakterin somut eyleminin sonuçları açısından hayatta kalma amacına yönelik olanlar (stratejik değerler) ile bu amacı ikincil bir düzeye çeken ahlaki değerler arasında oluşur. Muhalif öznellik ise ana amacın ikincil düzeye kaydığı veya başka bir deyişle 'ahlaklı bir şekilde hayatta kalma'ya dönüştüğü semantik alanda inşa edilebilir. Mateas'ın yeni-Aristotelesçi modelinde sahneleme, sahnenin içindeki tüm nesne envanterinden oluşan doku ile karakterin söz ve düşüncelerine ulaşan oyuncu, eylemi için maddi malzemelerini toplarken, karakterinin stratejik – ahlaki düşünme dengesi içinde bir eylemde bulunmak durumundadır. Karakterin amaçlı eylemini belirleyecek kullanıcı girdisi, modelin en üstünde yer alan ve varılacak son nokta olan öykünün anlamsal inşasını içeren çatıya, aslında yazarın (burada oyun tasarımcısının) asıl anlatmak istediğine ulaşmanın yolunu belirler. Etkileşimli dramının poetikasında, yeni olan kullanıcı eyleminin eklenmesiyle ulaşılabilecek öykünün (yazarın asıl iletisinin) oynanıştan oynanışa değişmesidir.

Dışarıda toplayıcılık yapan bir karakterin bulduğu ilaç veya yemek yaşlı bir çifte ait olabilmekte ve oyuncunun zavallı yaşlı insanları soyup soymamak veya öldürüp öldürmemek arasında bir karar vermesi gerekebilmektedir. Gizlice girdiği başka bir binanın bir köşesinde tecavüze uğramak üzere olan bir kadına yardım etmek ve böylece hayatını tehlikeye atmak veya sadece gizlenmek, bu sırada kadının çığlıklarını dinleyerek sessiz kalmak arasında bir seçim yapmak durumunda kalınabilir. Oyundaki stratejik değerlere uygun oynanış boyunca, kimi zaman kapıyı çalıp yardım isteyen bir

çocuğa yardım etmek için gündüz dışarı çıkmayı göze almak gerekebilir. Örneğin, keskin nişancılar tarafından vurulan kardeşini taşımak için yardım isteyen bir çocuk kapıyı çaldığı zaman karakter ona yardım etmek zorunda değildir. Kapıyı kapatıp hayatına devam ettiği zaman oyun tarafından cezalandırılmaz, puan kaybetmez veya yardım etme eylemine zorlanmaz. Buna karşın ahlaki eylemlerin sürekliliği oyuncuya stratejik puanlar da sağlayabilecek geri dönüşleri getirebilmektedir. Örneğin kızını koruyabilmek için sürekli yardım isteyen bir komşu daha sonra eşinin pompalı tüfeği ile mermilerini hediye olarak getirebilmektedir. Fakat bu etik seçimin getireceği eleştirel oynanış stratejik bir vaat içermez. Her etik seçimin stratejik sonucu bulunmadığı için etik seçimler stratejik seçimlere dönüşmez.

Örneğin, karakter tecavüze uğrayan bir kadını kurtarınca bir kahramana dönüşmez. Kurtarma eyleminin sonunda bir ödül kazanacağına dair herhangi ileti de bulamaz. Buna karşılık, sessiz kalıp sığınağına güvenli bir şekilde döndüğü zaman da oyun tarafından cezalandırılmaz. Karakterin ruhsal durumu gerilemeye, hareketleri yavaşlamaya ve bazen durmaya başlar. Ruhsal durum memnun, normal, üzgün, depresif ve parçalanmış gibi derecelere sahiptir. Parçalanmış karakter, işlevlerini yitirir, toplayıcılık yapamaz, eğer yardım edilmezse intihar edebilir veya sığınağı terk edebilir. Yapılan seçimler karakteri bir kahraman haline getirmediği gibi anlatı düzeyinde onu olduğundan daha kötü bir insan olarak da temsil etme yoluna gitmez. Bu da yapılan seçimin sadece anlamsal boyutunu ortaya koyarak, hem savaş deneyimini gerçekçi bir biçimde aktarmaya hem de savaş oyunu deneyimine eleştirel bir bakışla yaklaşmaya çağırır. Bu türden etik seçimler, aynı zamanda hayatta kalma amacına odaklı eylemlilik halini de sorgulamaya açar. Oyuncu karakterinin öleceğini, hatta onun ölümüne bağlı olarak sığınakta ilaç bekleyen diğer sivil arkadaşının da hayatını kaybedebileceğini bilmesine karşın yaşlı adamın yakarılarıyla baş başa kalarak bir karar vermeye zorlanır. Oyun metni ona başkasının hayatı pahasına hayatta kalma seçeneğini verirken, temel amacından uzak ama etik bir eylemde bulunma şansı da vermiş olur. Böylece *This War of Mine* oyun deneyiminde sadece eleştirel bir perspektif açmaz, aynı zamanda klasik hayatta kalma temalı strateji türünden de farklılaşmaya başlar. Buna karşın *This War of Mine*'ı daha militarist bir oynanış ile tamamlamak da mümkündür. Karakterler silah tamir edebilir, topladıkları çeşitli malzemeler ile patlayıcı üretebilir ve hayatta kalmak için saldırabilirler.

Verilen karar veya yapılan seçimin ne olduğundan bağımsız olarak *This War of Mine*'ın temel amacının ise zaten oyuncusuna bu sorgulama ve kararsızlık anını

yaşatmak olması, oyunu sıradan bir hayatta kalma oyunu olmaktan çıkarıp, Grace'in eleştirel oyun olarak tanımladığı bir oyun oynama pratiğine yaklaşılmaya başlar. Bu açıdan, eleştirel oyun tasarım yaklaşımı *This War of Mine*'daki karakterlerin kurbanlarıyla, Bang!'deki kurbanları birbirine yaklaştırır: Onları özyaşam öyküsü olan insanlar olarak kurar. Aradaki en temel fark, oyuncu *This War of Mine*'da yaşamöyküsünü oyunun başında öğrendiği kurbanları eyleme geçirmektedir.

Oyun metni tarafından çağrılan bir özne olarak konumlandırıldığı zaman oyuncu, tam da bu türden bir sorgulama içinde amaçlı stratejik eylem ve amaçlı etik eylem arasında kaldığı için, muhalif bir öznellik mümkün olabilmektedir. Eğer oyun etik eylemi dayatmış olsaydı veya sürekli avantajlı hale getirseydi oyuncu hayatta kalabilmek (veya ana hikâyedeki belirli amaç her ne ise onun için) etik eylemi seçmek durumunda kalsaydı, bu yine sıradan bir amaçlı eylem olacak, eleştirel veya alternatif bir eylem alanından söz etmek söz konusu olamayacaktı. Benzer bir şekilde karakterlerin fiziksel ihtiyaçları ile psikolojik ihtiyaçları arasında parametrik bir ilişki kurulmamış olması, etik seçimlerin belirli ve sonuçları net bir matematik içinde değerlendirildiği bir stratejik seçime dönüşmesini engellemiştir. Ayrıca oyuncular *This War of Mine*'ı farklı karakterler üzerinden veya oyunu tekrar aynı veya başka karakterlerle daha saldırgan veya savunmada, savaşarak veya toplayıcılık/üretim/ticaret yaparak oynayabilir, böylece Eco'nun tanımladığı açık yapıt deneyimini gerçekleştirmiş olurlar. Açık yapıtın poetikasına göre, oyun/yapıt oyuncunun tepkisini özgürleştirmeye açık hale getirirken, anlam (öykü katmanı) önerilen ve oyuncu eylemiyle yaratılır. Böylece prosedüral yazarlığın komut-eylem dizgesi bulanıklaşır ve oynanışın tümünde olmasa da belirli anlarında, tam da bu bulanıklaşma içinde muhalif öznellik olanakları belirginleşir. Fakat oyun *This War of Mine*'da olduğu gibi ana amaçtan uzaklaşma olanağı verdiğinde muhalif bir öznellik için ifade alanı yaratmış veya en azından bu alanı kullanma yetisini oyuncuya bırakmış olmaktadır.

Sonuç Yerine

Dijital oyunlarda savaş anlatısı ve muhalif öznellik biçimleri, anlatımcı kuramın yeni-Aristotelesçi kavram ve modellerinden yola çıkılarak, *This War of Mine* dijital oyun örneği üzerinden ve ideolojik perspektiften analiz edilmiştir. Klasik oyun tasarım modellerinde, Sicart'ın (2010) deyişiyle düşünen değil tepki veren eylem sahiplerinin ayrıcalıklı olduğu oyunların yaygınlaştırdığı oynanış ve amaçlı eylem biçimlerinde oyuncunun amacı bir kere netleştikten sonra yapılacak eylemler komutlar halinde oyuncuya iletilir ve oyuncu

sürekli olarak oyun metni tarafından belirlenmiş eylemlerin öznesi olarak çağrılır. *This War of Mine* örneğinde, her ne kadar amaç (hayatta kalmak) net olsa da, oyun metni oyuncuya eleştirel ve etik seçim olanakları da açarak muhalif öznellik çağrısını oynanışa ekler. Oyun içi muhalif öznellik, oyuncunun oyunun algoritmik komutları ile arasındaki prosedüral olduğu kadar itaatkâr olan ilişkisinde kırılma yaratacak biçimde, kimi zaman hayatta kalma amacının tersi yönünde seçimler yapma seçeneğini bırakır.

This War of Mine örneğinde olduğu gibi, savaş anlatısı olarak dijital oyunlarda savaşın olduğu kadar savaşı oynamanın da bir eleştirisi mümkün olabilir. Buradan yola çıkılarak ortaya çıkan öykünün olasılıkları ve açıklığının etkileşim niteliğinin, çeşitliliğinin ve sayısının artırılmasına ek olarak oyuncuya bırakılan eylem alanına seçimin semantik ve etik boyutlarının yüklenmesinin dijital oyun metni içinde muhalif öznellik biçimlerini olanaklı kılmaya başladığı sonucuna ulaşılabilir. *This War of Mine* örneğinde, savaşı asker olarak değil kurban olarak oynamak muhalif öznellik inşası için yeterli bir perspektif değişimi değildir. İdeolojik anlamda belirli bir eylemin sahipliğine zorunlu olarak çağrılan bir öznellik yerine kendi eylemlerinin yaratıcılığına çağrılan bir öznellik anlatının prosedüral yapısını öykü ve karakter geliştirme düzeyine taşıyarak oyunu katmanlı bir deneyim, açık bir yapıt haline getirebilir.

Kaynakça

- Aarseth, E.J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, London: The John Hopkins University Press.
- Adorno, W.T. (2002). *Minima moralia: Sakatlanmış yaşamdan yansımalar* (O. Koçak, A. Doğukan, Çev.) İstanbul: Metis
- Aristoteles (2006). *Poetika*. (İ. Tunalı, Çev.). İstanbul: Remzi.
- Brisbois, K. (Yazar/Yapımcı) (2007). I, Video Game. (TV programı). *A World of Wonder Production*. Discovery Networks International.
- Callahan, K., Dubnick, M.J., Olshfski, D. (2006). War narratives: Framing our understanding of the war on terror. *Public Administration Review*. 66 (4), 554-568.
- Darby, J. (2009). *Going to war: Creating computer war games*. Canada: Course Technology PTR Cengage Learning.

- Drozdowski, M. (Yönetmen). (2016). *This War of Mine* (Dijital oyun). Warsaw: 11 bit studios.
- Eco, U. (2016). *Açık yapıt* (T. Esmer, Çev.) İstanbul: Can.
- Fulford, R. (2014). *Anlatının gücü: Kitle kültürü çağında hikâyecilik*. (E. Kardelen, Çev.) 2.bs. İstanbul: Kolektif.
- Garite, M. (2003). The ideology of interactivity (or, Video games and the taylorization of leisure), Level Up Conference Proceedings, Utrecht, University of Utrecht, 2003. (Erişim <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digitalibrary/05150.15436.pdf>).
- Grace, L. (2014). Critical games: Critical design in independent games, *Proceedings of DIGRA 2014*.
- Hilav, S. (1997). *Diyalektik düşüncenin tarihi*. İstanbul: Sosyal Yayınları.
- Huizinga, J. (2010). Homo Ludens, oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme, (M.A. Kılıçbay, Çev.) 3.bs. İstanbul: Ayrıntı
- Lastowka, G. (1999). *A brief history of wargaming*.
Erişim <http://faculty.virginia.edu/setear/students/wargames/page1a.htm>
- Laurel, B. (2013). *Computers as theaters*. USA: Addison-Wesley Professional Publishing.
- Manovich, L. (1996). *On totalitarian interactivity*.
Erişim <http://manovich.net/index.php/projects/on-totalitarian-interactivity>
- Mateas, M. (2000). A neo-Aristotelian theory of interactive drama, *Working Notes of the Association for the Advancement of Artificial Intelligence (AAAI) Spring Symposium on Artificial Intelligence and Interactive Entertainment*, Menlo Park: AAAI Press, Erişim <http://www.aaai.org/Papers/Symposia/Spring/2000/SS-00-02/SS00-02-011.pdf>
- Mateas, M. (2004). A preliminary poetics for interactive drama and games, *First Person New Media as Story, Performance, and Game*, Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (Der.), (19-34) USA: MIT Press.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. USA: The MIT Press.

- Sayılğan, Ö. (2014). *Etkileşimli drama olarak dijital oyunlar ve 'etkileşimliliğin ideolojisi' bağlamında oyuncu alımlama pratikleri*. Yayınlanmamış doktora tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Tv ve Sinema Anabilim Dalı, İstanbul
- Sicart, M. (2010). Values between systems: Designing ethical gameplay. Karen Schrier, David Gibson (Der.), içinde, *Ethics and game design: Teaching values through play* (s.1-15). Newyork: Information Science Reference.
- Stahl, R. (2010). *Savaş oyunları A.Ş.* (Y. Alagan, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Şenel, A. (2009). *Kemirgenlerden sömürgenlere insanlık tarihi*, 2.bs. Ankara: İmge.
- Vinson, T.; McDonnell (2007). War Narratives. *Applied Theatre Researcher/IDEA Journal*, (8). Australia.
- Weaver, C. (2011). Videogame ethics 1.01. Karen Schrier, David Gibson (Der.), içinde, *Designing games for ethics: Models, techniques and frameworks* (s. 14-16). New York: Information Science Reference.
- Wells, H.G. (2016). *Floor games and little wars*. Springfield Illinois: Monroe St. Press.