

Kimlik Oyunu: Gerçeklik Deneyimidir

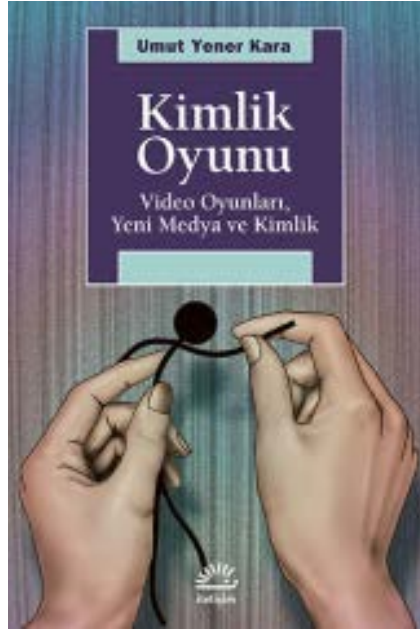
Kimlik Oyunu: Video Oyunları, Yeni Medya ve Kimlik

Umut Yener Kara,
İletişim Yayınları, İstanbul 2014, 191 s.
ISBN 9789750514333

FIRAT OSMANOĞULLARI

Bilgisayar oyunları, özellikle de en yaygın türlerinden olan FRP (fantastik rol yapma oyunu) oyunları ana akım medya, eğitim kurumları gibi organlar tarafından total bir redde tâbi tutulmuş görünmektedir. Öyle ki oyunu oynayan gençlerin gerçek dünya ile oyun dünyasını birbirine karıştırmaları, gündelik hayatın büyük bir bölümünü oyunun işgal etmesi, asosyallik, fiziksel ve ruhsal rahatsızlıklar vb. meseleler üzerinden bilgisayar oyunlarını mutlak olumsuzlayan muhafazakâr yaklaşımlar geliştirilmektedir. Umut Yener Kara, tezinden evrilttiği *Kimlik Oyunu* adlı çalışmasında konuyu çok farklı bir açıdan ele alıyor. Birbirinden farklı felsefi, sosyolojik ve yer yer beşerî bilimler dışında kalan disiplinlerden yararlanarak bilgisayar oyunları ve kimlik arasındaki ilişkiyi tartıştığı yoğun bir metin inşasına girişiyor.

Aslında yazarın izini sürdüğü yaklaşım ve varmak istediği nihai nokta giriş bölümündeki şu ifadede kendisini belli etmekte: "Oyun dünyalarında söz konusu olan oyuncunun gerçek hayatta sahip olduğu



kapasitelerin artırılması değil, şeylerin farklı kapasitelere sahip olduğu bir dünyaya adım atmaktır" (14). İlk olarak yazar kimliğin belirli toplumsal ve tarihsel koşullar içinde doğmuş yeni bir inşa olduğunu, ancak kişilere özgü bireysel, tikel özelliklerin toplumsal bir içeriğe kavuşup evrensel bir ilişkiye girebildikleri ölçüde kimlik

kabul edilebileceğini belirtiyor. Daha sonra yeni medya ve kimlik ilişkisi üzerinden yola çıkarak bilgisayar oyunlarında benliğin sunumunu tartışıyor. Buna göre *World Of Warcraft* gibi oyunların oyuncu topluluklarının (*guild*) sosyal paylaşım ağlarından (söz gelimi *guild*lerin Facebook grupları) çevrimiçi olarak gerçek hayatlarıyla ilgili paylaşımlarda bulduklarını belirtiyor. Bununla birlikte toplumsal etkileşimlerin genel olarak oyun evrenlerinde, çoğunlukla da oyuncu avatları üzerinden gerçekleştiğini ortaya koyuyor. Buradan yola çıkarak oyunlarda kimliğin hem çevrimdışı hem de çevrimiçi olarak birlikte sunulduğunu belirtiyor. Bu aşamada oyuncular ile avatları arasındaki ilişkiyi açıklamak için posthümanist yaklaşımlardan yararlanıyor. Özellikle de Foucault'nun yaklaşımlarından hareketle posthümanizmin temel meselesi olan insanın, doğanın ve teknolojinin iç içe geçmişliğini vurguluyor ve bunlar arasındaki sınırları tartışıyor.

Bütün bu tartışmaların üzerinde çalışma nihayet esas ulaşmak istediği Deleuzecü bir ontolojiye kendisini temellendiriyor. Anlamın dil, söylem ya da kodlama gibi çıkış noktalarından hareketle oluşmaya çağını ve bunların herhangi birisini anlam inşasında referans olarak benimseyen yaklaşımların handikaplarını ortaya koyuyor. Kısaca anlamın temsilî ya da simgesel olmadığı savunulan çalışmada merkeze 'deneyim' olgusu oturtuluyor. Oyun ve kimlik bağlamında da merkeze oturan, karşılıklı etkileme ve etkilenmeye dayalı deneyim olgusu, oyun dünyası ve gerçek dünya arasındaki etkileşimsel süreç hakkında ufuk açıcı bir bakış açısına yerleşmeyi olanaklı kılıyor. Buna göre, fiziksel

olarak sadece tuşlara basmaktan ibaret olan bir fiziksel eylemin oluşturduğu deneyim oyun dünyasında oldukça farklı biçimlere sahip olabilmektedir. Burada 'içerisi' ve 'dışarı' gibi bir ayrıma başvuran yazar "oyuncunun deneyimi (içerisi) ile onun içinde bulunduğu çevre/oyun dünyası (dışarı) arasında karşılıklı ve döngüsel bir belirlenim ilişkisi" (109) olduğunu belirtiyor. Şiddet ve ölüm içeren oyunlardaki ölme ve öldürmenin yarattığı anlama temsil mekanizmalarıyla ulaşmanın sağlıklı sonuç vermeyeceğini, anlamın (ölme ve öldürme) oyuncu ile oyun dünyası arasındaki etkileşimle kurulacağını ortaya koyuyor. Kaldı ki bu anlamlar farklı oyunların farklı dünyalarında farklı deneysimsel biçimler alabiliyor. Söz gelimi, *Prince Of Persia* gibi oyunlarda karakterin ölümü herhangi bir kayba yol açmazken ve oyuncu çok kısa bir sürede yeniden dirilirken, *Fire Emblem* gibi oyunlarda ise karakterin ölümünün geri dönüşü yoktur.

Çalışmanın merkeze deneyimi alması aynı zamanda sanal ve gerçek, temsil ve simülasyon gibi ayrımları da geçersiz kılıyor. Gerçekten de deneyimi merkeze alan bir yaklaşım soyut ayrımlardan beslenmek yerine somut deneyimler ile soyut olanı açıklama yoluna gider. Bu noktada yazar oyun dünyası ile oyuncu arasındaki ilişkiyi sibernetik bir devreye benzetir: "Oyuncu kendi kendini yönetme kapasitesine sahip, enformasyon işleyen bir sistemdir ve oyunun hedeflerine göre oyun dünyasından gelen enformasyonla geribildirim döngüleri kurarak eylemini düzenler. Oyuncu bu geribildirim döngüleriyle kendisi ve oyun arasında sibernetik bir devre kuracaktır" (148). Bu sibernetik devre, içerisi ve dışarı arasındaki ayrımı belirsiz-

leştirir; artık neyin içerisi neyin dışarı olduğunu belirlemek imkânsızlaşır. Her şey deneyimle; etkileme ve etkilenme kapasitesiyle ilişkilendirilmiştir. Nihayet yazar çarpıcı bir şekilde bu durumu ortaya koyuyor:

“Bilgisayar oyunlarındaki bir ağaç benim benzeri nesnelere girdiğim etkileşimlerin tarihi yanında oyunun kuralları dâhilinde onunla girdiğim etkileşimler yoluyla algılanacak ve bilinecektir. O ağaç gerçektir ama onun gerçekliğini onun gerçekliğe ne kadar gönderme yaptığı değil, o oyunda ağaçla girdiğim etki ve etkilenme ilişkisi (...) yaratacaktır” (157).

Durum, etkileme ve etkilenme ilişkisi üzerinden kavranınca da artık oyuncu ile karakter arasında bir ‘özdeşleşme’den değil, ‘birleşme’den bahsetmek gerekmektedir. Burada da yazar *Tomb Raider* oyunun başkarakteri *Lara Croft* üzerinden bir tartışma yürütüyor. Buna göre, erkek oyuncuların *Lara Croft*’u ne cinsel arzuya dayalı bir bakış nesnesi olarak gördüklerini ve tamamen karaktere dışsal bir konum geliştirdiklerini, ne de onunla özdeşleşip

kendilerini kadın gibi hissedip transseksüel bir konum belirlediklerini söylüyor.

Yazara göre esas mesele başkarakterin oyun dünyasındaki yapabilme kapasitesi ve bunun oyuncuda yarattığı kapasite artışıdır; yani etkileme ve etkilenme; özne ve nesnenin beraber eylemesi.

Görüldüğü üzere *Kimlik Oyunu* gerçek dünya ve oyun dünyası, oyuncu ve karakter arasındaki ilişkileri deneyim olgusu üzerinden ele alarak oldukça özgün bir yaklaşım geliştiriyor. Bununla birlikte yazar Foucault, Deleuze gibi düşünürlerin yanı sıra Türkçe yazında kendisine henüz yeteri kadar yer bulamamış, pek de aşına olunmayan Manuel De Landa, Bruno Latour, Brian Massumi gibi düşünürlerle oldukça sık başvurarak önemli bir işlevi yerine getiriyor. Çalışmaya getirilebilecek en belirgin eleştiri ise kuramsal tartışmalara ağırlık verip (her ne kadar zengin bir kaynakça sunsa da), bilgisayar oyunları kısmını görece zayıf bırakması. Yazar da zaten bu durumun farkında olduğunu belirtiyor.