

Makaleler (Tema)

OYUN ÇALIŞMALARINDA DİJİTAL ANLATI İLE OYUN BİÇİMİ KARŞITLIĞI EKSENİNDE SÜREN TARTIŞMALARA FARKLI BİR BAKIŞ

Yavuz Demirbaş*

Öz

Bu çalışma dijital oyun çalışmaları alanında sürmekte olan dijital anlatı ve oyun biçiminin zıtlığı temelindeki tartışmaları ele almaktadır. Görünürde anlatı ve oyun biçimi farklılığı olarak ortaya konan tartışmanın esas temelini, yeni medya yaklaşımları ile oyun biçimine yönelik analizlerin uyumsuzluğu olduğu öne sürülecektir. Tartışmaya zemin hazırlayan materyal temel, oynanış, oyun biçimi ve etkileşim gibi kavramların farklı çerçevelerle nasıl ilişkilendirildiği gösterilecektir. Oyun biçimcilik özcülükle eleştirilmektedir, ancak benzer olarak, tartışmanın diğer yakasına da teknolojik özcülük eleştirisi yöneltilebilir. Oyuna biçimsel yaklaşımların ve yeni medya çerçevesinin etkileşim ve oynanış kavramları etrafında uzlaşır görüldüğü noktaların ise hala sorunlu olduğu, oyun deneyimini açıklayamadığı ve tartışmanın kolay kapanmayacağı iddia edilecektir.

Anahtar Terimler

oyun çalışmaları, ludoloji, narratoloji, dijital oyunlar, yeni medya.

* Arş. Gör. Dr., Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi. techmort@gmail.com

Makalenin Geliş Tarihi: 15/09/2017 Makalenin Kabul Tarihi: 01/11/2017

A NEW PERSPECTIVE ON DEBATES ABOUT DIGITAL NARRATIVE VS. GAME FORM IN GAME STUDIES

Abstract

This study explores the long-lasting “digital narrative vs. game form” debate in the field of game studies. Although the apparent reason of this debate is the incompatibility of narrative and game form, it will be argued that the underlying tension is between new media theory and game formalism. Therefore, the use of fundamental concepts, such as material base, gameplay, game form and interactivity in contrasting approaches in the field will be explained. Game formalism has often been criticized by being essentialist, but a similar criticism, a tendency towards technological essentialism can also be directed to opposing approaches. Despite the disagreement, both sides have similar concepts, such as interactivity and gameplay. It will be claimed that the use of these two similar concepts is still problematic in being unable to explain playing experience or resolve the conflict between approaches.

Key Terms

game studies, ludology, narratology, digital games, new media.

Giriş

Oyun çalışmaları (game studies) yazınının temel meselelerinden biri, oyun kavramının nasıl tanımlanacağı olmuştur. Oyun kavramı ve bu kavramın sınırları üzerine tartışmalar, oyun çalışmalarında farklı kampların oluşmasında da belirleyici rol oynamıştır. Oyun kavramını tanımlamaya yönelik yaklaşımlar, oyun çalışmalarının geleceğine yön verme çabalarıyla iç içe geçmiş durumdadır. Huizinga'nın *Oyuncu İnsan* (*Homo Ludens*) da benzer bir mücadelenin izlerini taşır. Bir yanda oyunu eğitimde, sağlıkta veya psikolojide gördüğü işlev ile tanımlayan çalışmalar dururken, Huizinga (1995) oyun biçimini işlev odaklı olmayan bir bakışla tanımlamaya yönelmiştir.

Oyun çalışmalarının günceldeki en meşhur tartışması ise görünürde *dijital anlatı* sorununu merkeze almıştır. “Ludoloji narratolojiye karşı” (oyun biçimciler anlatı kuramcılara karşı) olarak ifade edilen tartışmada, oyun biçimini başlı başına bir şey olarak analiz etmek gerekir düşüncesinde olan ludologlar, oyunları *anlatı* olarak inceleyebiliriz iddiasında olan, narratolog olarak adlandırdıkları araştırmacılara karşı çıkmıştır. Bu makalede ludoloji-narratoloji tartışmasını kesen, oyun biçimcilerini de, dijital anlatı çalışanları da aynı derecede etkileyebilen başka bir sorunlu çerçeve netleştirilmeye çalışılacaktır. Öncelikle oyun araştırmalarında dijital anlatı merkezinde ele alınan ve karşı çıkılan düşüncenin, aslında yeni medya olarak oyun çerçevesi olduğu netleştirilecektir. Daha sonra da ludoloji ve narratolojinin ortaklaştığı *etkileşim* ve *oynanış*

kavramlarından hareketle, bu tartışmanın farklı bir ekseninde sürdürülmesinin gerekliliği ortaya konacaktır.

Oyun çalışmaları alanında dijital anlatı ve oyun biçimi çerçevesindeki tartışmaları ele alırken, var olan yaklaşımların oyunu başka hangi kavramlarla ilişkilendirdiğinin (ve ilişkilendirmediğinin) incelenmesi önem taşımaktadır. Bu sadece kavramın doğru bir çerçeveye oturtulması için değil, bazı yaklaşımların hatalı yönlerine işaret ederek aynı zamanda oyun çalışmaları yazınının gitgide daha da kısır bir çerçeveye sürüklenmesinin önüne geçmek için de gereklidir.

Bu alandaki tartışmaları ve gruplanışları ele almadan, yani sorunun kaynağına yönelmeden önce, Türkiye’de yayımlanan çalışmalarda literatürün genelindeki bazı yönelimlerin izini sürmek önem taşımaktadır. Yerel çalışmalarda, oyun çalışmalarının ana akım tezlerine benzer şekilde, benzer argümanlarla, var olan sorunları da devralarak yürütülen, ancak farklı olarak birbirine temas etmeyen, atomize bir görünüm göze çarpmaktadır. Bu çalışmada öncelikle yerel çalışmalara temas edilecek, bu kaynakların oyunla ilişkili kavramları ele alış biçimleri, uluslararası literatürdeki tartışmalarla ilişkilendirmeye çalışılacaktır.

Ele alınacak tartışmanın anlaşılabilmesi ve bu tartışmanın oturduğu zemine dair farklı bir bakışın ortaya koyabilmesi açısından, oyun kavramının içinin ne şekilde doldurulduğu önem arz etmektedir. Burada dört ana gerilim noktası öne çıkmaktadır: *Materyal temel*, *biçim*, *oynanış* ve *etkileşim*. Oyunun *içyapısı* olarak ifade edilen kavramsallaştırmadaki farklılıklardan ilki olan *materyal temel*, tartışmanın en çatışmalı noktası olarak iyi bir başlangıç noktası sunmaktadır.

Oyunların İçyapısı ve Materyal Temel

Oyun çalışmalarının, *içyapı* meselesinin iki ayağından biri olan materyal temele mi, yoksa oyun biçimine mi yönelmesi gerektiği ilk gerilim noktasıdır. Dijital oyunlar, bilişim teknolojileri ve internetin imkânlarıyla işlediğine göre bu teknolojilerin ortaya koyduğu *materyal temeli* ele almak önem taşımaktadır. İkinci olarak da, ludolojik yaklaşımların daha çok ağırlık verdiği, *kurallar*, *amaç* ve *oynanış* gibi nitelikleri içeren *oyun biçimi* üzerinde durulabilir (Aarseth, 2004). Dijital oyunun yapısından bahsederken bu iki özellik öne çıkmaktadır.

...dijital oyunlar üzerine gerçekleştirilecek tüm araştırmalarda göz önünde bulundurulması gereken bir nokta var. Bu, onları diğer tüm kültürel yapıtlardan ayıran ve hem oyunsal hem de dijital bir yapıya sahip

olmalarından kaynaklanan özellikleri. Nasıl sinema, film dili ve estetiği tamamen göz ardı edilerek sadece Hollywood üretim pratikleri veya şiddet içeren filmlerin izleyici üzerindeki etkisinin tartışılması ile tam olarak anlaşılamazsa; dijital oyunlar da içyapıları incelenmeden anlaşılabilirler (Sezen, 2011, s. 119-120).

Dijital oyunlar, yazılım olarak üretildiği için dijital olan materyal temele eğilmek gerektiği öne sürülmektedir. Ancak dijital teknolojilerin yarattığı materyal temele benzer olarak, dijital olmayan ortamlarda oynanan oyunlar için de oyun araçlarıyla ilgilenen benzer bir yaklaşımı takip etmek mümkündür. Örneğin masaüstü rol yapma oyunları (FRP) için materyal temelden bahsedilirken, oyun aracı olarak zar setine vurgu yapılmaktadır:

Aslında Masaüstü FRP, oynanışı oldukça basit bir oyundur. Çay içip muhabbet etmek için buluşmuş bir grup arkadaşın, aniden karar verip FRP oynamaya başlaması için ihtiyaçları olan tek şey bir zar setidir. Hatta bazı durumlarda yaratıcı gruplar, zarları olmadan bile oynayabilirler. İdeal bir oyun ortamında bulunması gerekenler ise, öncelikle herkese yetecek kadar kağıt, kalem ve tam bir zar setidir (Aydın, 2014, s. 200-201).

Materyal temel dijital oyunlar için yazılımın özellikleriyle tanımlanırken, rol yapma oyunları gibi dijital olmayan oyunlarda genel anlamıyla oyun araçları ve oyunun oynandığı ortamla ilişkilendirilmektedir.

Fantasy Role Playing (FRP) olarak adlandırılan alt türün de içinde yer aldığı *rol yapma oyunları* (RPG: Role-Playing Games), modern anlamıyla 1970'lerde ortaya çıkmış bir oyun türüdür. Rol yapma oyunlarında, en temel haliyle, oyuncular çeşitli karakterleri doğaçlama olarak canlandırmaktalar, kurgu bir dünyada ortak bir öykü oluşturmaktadırlar. Rol yapma oyunları, alıntılanan paragraftaki vurgunun aksine, zar olmadan da oynanabilmektedir. Zarların işlevi şans ögesini oyuna katmak ve yönetmektir. Ama bu öge başka araçlarla da yönetilebilmekte veya tamamen oyun dışına alınabilmektedir. Rol yapma oyunlarının tanımlanması, zarları anmayı gerektirmemektedir.

Rol yapma oyunları ile ilgili benzer bir diğer yanlış da, bu oyunlarda kullanılmak üzere oyun endüstrisi tarafından basılan, oyun sistemi ve oyun dünyası kitaplarının oyunu tanımlarken öğelere dâhil edilmesidir. Rol yapma oyunları için bir oyun dünyasının, içindeki karakterlerin, bu karakterleri oyuncuların nasıl canlandıracağına dair kuralların belirlenmesi gerekse de, bunların nereye bakılarak kurulacağı oyunun

kendisiyle ilişkili değildir. Küresel bir şirketin “RYO Oyun Kitabı” olarak satışa sunduğu bir kaynak da, bir Agatha Christie romanı da oyun için malzeme sunabilir.

İçyapı ve oyunun materyal temeli konusunda, dijital oyunlar düşünülürken “dijital” temel nasıl baskın duruma geçiyorsa, yukarıda alıntılanan paragrafta da endüstriyel olarak üretilmiş materyaller ön plana çıkartılmaktadırlar. Bir oyuna başlamak için gerekli olan tek şeyden bahsedilirken akla o oyunun endüstriyelleşmiş halinde sıkça rastlanılan bir öğenin, örneğin zar öğesinin gelmesi, içyapının dijital veya dijital olmayan (burada dijital olmayan) materyal temel ile kısa yoldan eşitlenmesi meselesini gözler önüne sermektedir.

Materyal temelin, dijital oyunlara özgü bir kavram olarak değil, oyunların tümüne ait bir özellik olarak tartışılması gerekmektedir. İster dijital olsun ister olmasın, her oyunda maddi veya maddi olmayan çeşitli öğeler oyuna bir oranda dâhil olmaktadır. Suits (1995) oyunu ve oyun öğelerini tanımlarken *lusorik* ve *prelusorik* ayrımını ortaya koymuştur. Sıradan araçlar, nesnelere oyuna dâhil olduklarında *lusorik* (oyun içi) anlamlar kazanırlar. Bu özel bağlam dışında ise *prelusorik* (oyun öncesi, oyun dışı) biçimde varlık gösterirler. Sadece araçlar değil, amaçlar, kurallar ve benzer öğeler de aynı şekilde değerlendirilebilir. Suits’e göre bir hedefe ulaşma amacı, örneğin bir koşu pisti, eğer bunun sınırları belirtilmezse ve bu pistin sınırlarından çıkılmayacağı yönünde bir kural konmazsa, *prelusorik* bir amaçtır. Bu kurallar olmaksızın koşucular, başlangıç noktasından ters yönde koşarak birkaç saniyede bitiş noktasına varabilirler. Bu onları *prelusorik* bir amaca ulaştırır, ama oyunu kazanmış olmazlar, aksine hile yapmış sayılırlar.

Dijital oyunlarda oyunun amaçları ve kurallar, sırf yazılım aracılığıyla prosedürel olarak icra edildikleri, oyunun içyapısına materyal olarak gömülü oldukları için *lusorik* olarak değerlendirilemez. Amaçlar, kurallar ve diğer öğeler, oyuncunun gönüllülüğü ve kuralları kabul etmesinin peşi sıra gerçekleşen oynama eylemi, oyuncunun *lusorik tavır* (*lusory attitude*) (Suits, 1995, s. 46) sayesinde oyunsal nitelik kazanır.

Lusorik tavır kavramının izini oyun çalışmalarında oynanış kavramının ele alınışında görmekteyiz. Oyunun içyapısı ele alınırken, ludolojinin materyal temelin karşısına koyduğu oyun biçimi ile belirlenen *oyunsal* (*ludik*) temelin farklarından bahsetmeden önce, oyun biçimine özgün niteliğini veren oynanış üzerinde durmak gerekmektedir.

Oyun ve Oynanış (Gameplay)

Materyal temel içyapının sadece bir yakasıyken, içyapı da oyun kavramını açıklamak için tek başına ele alınması sorunlu bir parçadır. Aarseth (2003) dijital oyunları analiz ederken üç farklı boyuta bakmak gerektiğini öne sürmüştür: Oyunun içyapısı, oynanış ve *oyun dünyası*. Aarseth'e göre oynanış oyuncunun eylemleri, farklı oynama stratejileri ve nedenlerini içermektedir. Oynanış, oyun sistemi ile oyuncu ilişkiye geçtiğinde, oynama eyleminde ortaya çıkar. Ancak Suits'in (1995) çalışmasından yola çıkarak, oynanış ve lusorik tavır, oyunun oyuncu yakasındaki öğeler olarak ilişkilendirilebilir.

Oyunu, oyuncu ile oyun arasındaki ilişkinin sadece oyunun içyapısına bakarak tanımlamak sınırlı bir yaklaşım olacaktır. Huizinga'ya göre (1995) oyun, bütünselliği içinde incelenmelidir. Oyunun *sihirli çemberi*, salt mekânsal (somut veya soyut) değil zamansal bir nitelik de taşır; gündelik yaşamın rutininden ayrıdır. Oyun başlar ve biter; bu parantezde gerçekleşir. Oyun, ancak oyuncu ve oyunun bu özel ilişkilene halinde ve bu ilişkilene sürecinde deneyimlenir. Fink (2010) oyuncunun gündelik hayatta, iş gibi aktivitelerin ölüme yazgılı ve ona karşı olan niteliğinden farklı olarak oyunun böyle bir fütüristik yön barındırmadığını söylemiştir. Oyun ciddiyete, gündelik yaşamın dertlerine ve ölüme, bir süreliğine ve biraz uzaktan matrakça el sallamaktır.

Oyunu oynanışın bu özel anlamından bağımsız olarak tanımlamak ilginç sonuçlar ortaya koyacaktır. Bu görüşe göre iş ve oyun arasında bir ayrım kalmamıştır. Oyun araştırmaları yazını, bazen eleştirel bir tutum alarak, bazen de objektif bakan gözlemci rolünde, bu sonuçları kabul ve ilan etmekte aceleci davranmaktadır (Yee, 2006; Pearce, 2006).

Kullanıcıların dijital oyunda geçirdiği süre, eylemin iş benzeri görünümü ve özellikle de bazı kullanıcıların var olan oyun yazılımlarını dönüştürerek (modlayarak) kendi oyunlarını üretmesi, oyuna yapılan bir yatırım olarak da görülebilir: "Oyuncunun oyun zaman ve uzamına yaptığı tüm bu yatırımlar değerlendirildiğinde, dijital oyun oynama ediminin giderek ciddileşmekte, hatta bir tür işe dönüşmekte olduğu söylenebilir" (Binark ve Bayraktutan, 2008, s. 48).

Burada şu iki noktayı ayırmak gerekmektedir: Günümüz dünyası gittikçe oyunsuzlaşmaktadır, oyun alanları daralmaktadır, *oyunculuk* (playfulness) yitilmektedir gibi iddialar tam olarak "oyun edimi işe dönüşmektedir"le karşılanmamaktadır. Huizinga (1995) kaygıyla ilkin ifade etmiştir, Callois (2001) da bu düşüncenin takipçisi olmuştur. *Oyunlaştırma* (gamification) yazınında *oyunsuzlaştırmanın* (de-gamification) nasıl gerçekleştiği ile ilgili çalışmalar yer almaktadır (Mosca, 2012).

Binark ve Bayraktutan'a göre: "Dijital oyunların geleneksel oyunlardan farkı, yeni medyanın özelliklerini oyun oynama edimine dâhil etmesidir" (Binark ve Bayraktutan, 2008, s. 45). Ancak bu pek de dolaysız bir dâhil olma değildir. Oyun edimine dahil edilen yeni medya özellikleri içyapıya dahil edilen özellikler olarak görülebilir. Yani basitçe eyleme dahil edilmeden önce dijital oyun olarak "paketlenmiş" yazılımın materyal sistemine, kurallarına, hedeflerine dahil olurlar veya hali hazırda dijital ortamda bulunmaktadır. Ancak ondan sonra eyleme dâhil olmaları mümkündür. Aksi durumda oyuncunun endüstriyelmiş oyunun oyun sistemi ile kimi zaman girdiği çatışmalı halleri, oyunun reddedilmesini, farklı oynama stratejileri oluşturulmasını, oyun içinde oyun kurmayı, oyuncunun kendi özel kurallarını koyarak oynamasını anlamamız da güçleşecektir.

Öte yandan meseleyi aşağıdan yukarı bir bakışla, oyuncu merkezli olarak, oyun olmayan bir dijital ortamda oyun kurma süreci olarak da görebiliriz. Yeni medya olarak ifade edilen materyal sistemle oyuncu ilişkilenme ve açılan süreç, oyunu bir bütünlük olarak kurar. Her iki doğrultuda da oynanışı dijital oyun yazılımına gömülü kabul etmemek, Suits'in önerdiği lusorik tavır ile ilişkili olarak ele almak, daha sağlıklı bir yaklaşım sunmaktadır.

Endüstriyel anlamda dijital oyunların varlığı, öncelikle dijital teknolojilerin geliştirilmesiyle mümkün olmuştur. Bilgisayar ortamında programlanan ilk oyunlar (OXO, Tennis for Two) oyun endüstrisinin paketleyip tüketicilere sunduğu oyunlar değildir. Bu ilk oyunlar, laboratuvar ortamında başka amaçlarla geliştirilen araçların oyuna alet edilmesi olarak ele alınabilir. Ancak sonra bu yeni imkânın üzerine dev bir endüstri inşa edildiğine şahit oluruz: "Dijital oyunların geleneksel oyunlardan bir farkı da, oyun üretim sürecine ilişkin profesyonel yapılanmadır. Dijital oyunun kendisi, oyun oynama edimi bir yana bırakılırsa, bizatihi meta değeri taşır, endüstriyel bir üretim süreci sonucu ortaya çıkar" (2008, s. 49).

Meta değeri taşıyan dijital oyun yazılımına, bu yazılım içindeki alınıp satılabilir öğelere rağmen ve bundan önce *oyunsal değer* olarak ifade edebileceğimiz bir nitelikten bahsetmek mümkündür. Adorno'nun da (2005, s. 235) işaret ettiği, oyunun ve oyuncağın kullanım değeri olarak oyunsal değer varlığını, oyuncular farklı dijital oyunların oynanışlarını kıyaslarken görebiliyoruz. Bazı oyunlar diğerlerine göre oyun sistemi, ayrıksı duran ücretlendirme yapısı, bunun sonucunda oyun içinde hissedilen eşitlik, adalet, gönüllülük duygularının yitimi çerçevesinde daha az tercih edilir gelmektedir. Oynama edimini, oyuncunun lusorik tavrını bu denklemin dışında tutmak, oynanışı oyun

sistemine gömülü kabul etmek, endüstriyel dijital oyun sistemi ile oyuncunun kimi zaman çatışmalı olan ilişkilenmelerini gözden kaçırma riski taşımaktadır.

Ele alınan yerel çalışmalarda dikkat çeken ortak nokta, yeni medya çerçevesinin baskın konumu, bu doğrultuda materyal temele yapılan vurgudur. Tartışmanın diğer tarafında, içyapıyı materyal temel değil oyun biçimi merkezinde ele almak gerektiğini öne süren, literatürde *ludoloji* olarak adlandırılan yaklaşımları savunan araştırmacılar yer almaktadır.

Ludoloji Perspektifinden Oyunun İçyapısı ve Oyun Biçimi

Dijital oyun araştırmaları içinde ele alabileceğimiz pek çok araştırmacı, yirminci yüzyıl boyunca Huizinga, Callois, Suits gibi düşünürlerin öncülüğünde gelişen yaklaşımı önlerine koyarak oyunların biçimsel analizine yönelmiştir. Ludolojiye göre oyunlar, araçtan ve ortamdan bağımsız olarak tanımlanabilir, oyunun içyapısı materyal temel ekseninde değil, oyun biçiminin özgün nitelikleri ekseninde incelenmelidir.

Oyun araştırmaları içinde metot olarak biçimsel analizin (ludolojinin) savunucularından Juul'e göre oyunların ayırt edici ortak özellikleri ile oyun tanımı şöyle yapılabilir: "Oyun, değişken ve nicel sonuçları olan, farklı sonuçlara farklı değerlerin verildiği kural temelli bir sistemdir. Oyuncu sonucu etkilemek için çaba sarf eder, sonuca duygusal olarak bağlıdır. Oynama faaliyetinin sonuçları müzakere edilebilir" (2005, s. 36). Juul'ün oyun tanımında dijital veya dijital olmayan materyal temel kavramsallaştırmasının izine rastlayamıyoruz. Benzer olarak Salen ve Zimmerman da (2004, s. 80) materyal temeli içeren bir oyun tanımı öne sürmemiştir.

Juul'ün bu tanımı her ne kadar materyal temelden bağımsız bir oyun biçimi tarif etse de, materyal temel ile birlikte oyun, oyuncu ve dünya ilişkisinin başka özelliklerini de denklemden çıkarır. Örneğin; Callois'nın oyunun gönüllü bir faaliyet olduğu düşüncesi (Juul, 2005, s. 31), Huizinga ve Callois'nın oyunların gündelik hayatın ciddiyetinin dışında cereyan ettiği yönündeki savları (s. 33) dikkate alınmamıştır ve Suits'in lusorik tavır kavramı sadece oyun kurallarına bağlılık olarak ele alınmaktadır (s. 38). Oyuncunun oyunun adil olduğuna dair güveni, diğer oyuncularla eşit koşullarda başladığı algısı dâhil edilmez, onun yerine oyuncu sadece sonucu etkilemek için çabası (Juul, 2005, s. 40) ile vardır.

Oyuncu ile oyun, oyun ve dünya arasındaki ilişki, oyunun süreç olarak bunların hepsini birden nasıl dönüştürdüğü meselesi mekanik bir ilişkiye, bir şablona dönüştürüldüğü oranda, oyunların genelinde olan başat bir özellikten uzaklaşmaya

başlarız. Oyun bir ilişkilene olarak düşünülmediğinde, oyun, oyuncu ve dünya bir bütün olarak ele alınmadığında, kapı dışına itilen oyuncu denkleme, materyal sistemle veya onu ortaya çıkaran endüstriyel sistemle ilişkili herhangi bir kendilik olarak döner: Tüketici, kullanıcı vb. Yapı olarak oyun vardır, kimlik olarak oyuncu vardır ama *oynamak* şeyleşmiştir. Bu durum ludolojinin kökenini aldığı oyun biçimine dair daha eski kuramların kültür, oyun ve toplum çerçevesindeki zengin düşünceleriyle tezat halindedir.

Tam da bu noktada dijital oyunları araştırmak salt bir içyapı analizi haline gelir. Juul'e göre oyunun içyapısı materyal temelden bağımsızdır (2005, s. 48), dolayısıyla içyapı oyun biçimi temelinde incelenmelidir. Ancak ele aldığı şekliyle oyun biçimi oynanışın özgün anlamlarını da içermemektedir. Yeni medya çerçevesi ile ludoloji görünürde içyapı meselesi ekseninde çatışırken, oyuncu ile oyun ilişkisini ele alırken kısmen ortaklaşmaktadır.

Juul'ün öne sürdüğü, oyunun biçimsel özelliklerinden biri olan kuralların farklı materyal sistemler, ortamlar arasında (dijital, fiziksel) geçişkenliği olduğu varsayımından vazgeçildiğinde ise içyapı oyun biçiminden çok materyal temelin yapısal özellikleri olarak düşünölmeye başlanır. Sezen'e göre (2011, s. 129) Juul'ün materyal temelden bağımsız oyun tanımı satranç taşlarıyla tavla, tavla pullarıyla satranç oynanamayacağı örneği üzerinden sorunlu gözökmektedir. İki farklı oyunun materyal temelin iki farklı organizasyonunu gerektirmesi dikkate değer bir konudur. Ancak dijital sistemlerin oyunlara katkısını incelerken, oyun biçimine yönelen bir analizi içyapı meselesine, bunu da yazılım ve donanım teknolojilerinin tabiatına indirgemek bizi hatalı sonuçlara götürecektir.

Tam bu noktada, Stefan Zweig'ın (2015) *Satranç* romanındaki gizemli yabancı'nın satrançla kurduğu ilişkiyi hatırlamak gerekiyor. Romanda, Naziler tarafından tecrit edilen Dr. B. dört ay süren psikolojik işkenceden sonra, hücresinin karanlığından zihinsel bir kaçış imkânı bulur. Kendini alıkoyanlardan çaldığı kitap, satranç ustalarının örnek oyunlarını içeren bir kaynak çıkacaktır. Önce kareli yatak örtüsünü satranç tahtası, ekmeğinden artan kırıntıları da birleştirip taş olarak kullanan Dr. B., bir süre sonra bunları da bırakarak zihninden (körleme) oynamaya başlar. Bu geçici tesellinin etkisi, kitabın içerdiği oyunları defalarca oynadıktan sonra geçince, rakip olarak kendisine karşı oynamayı dener. Böyle geçen günler ve gecelerden sonra benliği, satrancın siyah ve beyaz taşlarını oynayan iki farklı oyuncuya uygun olarak ikiye bölünür. Deliliğin dağlarındaki bu yolculuk, hastanede uyanma ve saliverilme ile devam edecektir.

Yatak örtüsü ve ekmek kırıntılarında yapılmış oyun taşlarıyla, hatta zihinde oynanabilen bir oyunun (körleme satranç) tavla taşlarıyla oynanamaması, satranç içinde onların oyunsal anlamlarıyla tavla oyununun taşı olarak kalamamasından kaynaklanmaktadır. Yoksa pekâlâ tavla pullarının temsil ettiği şeylerin anlamı değiştirildiğinde (pullara etiket yapıştırılabilir) satranç da oynanabilmektedir. Daha önce de bahsettiğimiz gibi rol yapma oyunları zarlar olmadan da oynanabilmektedir. Genelleştirerek şöyle de söyleyebiliriz, her oyun zaten var olan bazı nesnelere, araçlara yeni anlamların eklenmesiyle kurulur.

Ludoloji erken dönem oyun araştırmaları diyebileceğimiz yazında oyun biçimi tartışmasına sahip çıktığı oranda verimli bir doğrultuya yönelirken, bu yazındaki kültürel anlamlar, oyuncunun oyunda yer alışı gibi meselelere sırt döndüğü oranda da savrulmuştur. Geline nokta Huizinga'nın ve pek çok diğer düşünürün yaklaşımları ve ulaştığı sonuçlar "romantik ideolojiler" (Aarseth, 2017) olarak tanımlanarak reddedilecektir.

Öte yandan karşısına aldığı yaklaşım da, oyun biçimini yeni medyanın biçimi olarak algıladığından ludolojiden daha ileri gidememiştir. Genel görünüm oyun biçimi ile *etkileşimli anlatı* tezlerinin kısır bir çarpışmasıdır. Bu tartışmanın ortasında, sadece oyunlarda anlatı meselesinin değil, kültürel, toplumsal pek çok ilişkili konunun hakkıyla tartışılması da mümkün olmamıştır.

Oyun biçimi; oyuna ait kurallar, amaçlar gibi niteliklerin içyapı olarak görülebileceği ama bundan ibaret olmayan, oyuncuyu da içeren, oynanış gibi ayrı bir yönü barındıran bir kavramdır. Ludolojinin oynama edimi ile sorunlu ilişkisini ele aldıktan sonra, şimdi içyapı tartışmasının diğer yakasına, yeni medyada *etkileşim* konusuna geri dönüp, oynanış sorununun tartışmanın diğer tarafındaki kaynağına inmeye çalışacağız.

Yeni Medyada Etkileşim Sorunu

Oyunu *kural temelli sistem* olarak algılayan ludologlar karşısında, dijital oyunların materyal temeline eğilen yaklaşımların en önemli dayanağı, dijital teknolojilerin getirdiği olanaklardır. Oyuncu-oyun ilişkisi, oynama eyleminin kendisi; etkileşim (*interactivity*) kavramıyla karşılanmaya çalışılmaktadır. Dijital oyunlara bakarken oyun özellikleri yanında yeni medya özellikleri ile bakmamız gerekmektedir: Etkileşim, *multimedya biçimselliği*, *hipermetinsellik* vb (Binark ve Bayraktutan, 2008, s. 45).

Etkileşim konusuna vurgu yapan Tüker'e göre (2014, s. 181), geleneksel medyanın kullanıcıları pasif, oyuncular ise aktiftir: "Video oyunlarında izleyici pasif değildir. Oyun tecrübesinin yaşanabilmesi ve oyun oynama eyleminin gerçekleşebilmesi için oyuncunun aktif olarak oyuna katılması gerekir".

Ludoloji açısından bakıldığında, geleneksel oyunlarda da oyuncu pasif değildir. İzleyici pozisyonundan oyuncu pozisyonuna geçiş oyunla ilişkili değildir, yeni medya tartışmasının konusudur.

Yeni medya çerçevesi içinde internet kullanıcılarının diğer medyalarla oranla aktif konumda olduğu ileri sürülmektedir, sinema veya televizyon izleyicisi pasif bir eylem içindedir, kullanıcı ise aktiftir. İzleyici-kullanıcı, izleyici-oyuncu, aktif-pasif ikiliklerinin temelinde geleneksel medya ile yeni medya karşılaştırmaları yatmaktadır. Bu karşılaştırmaların bir başka hali geleneksel anlatı-dijital anlatı, *düz metinsellik-hipermetin* gibi ikiliklerde de aynı mantıkla ifade bulmaktadır. Hatta eski şiddet-yeni şiddet ayrımı yapması da mümkün olmaktadır (Yengin, 2012, s. 193).

Oyun araştırmalarında ise bu karşıtlıklar geleneksel oyun-dijital oyun ikiliği olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak bu karşılaştırmada bahsedilen ikili ayrımların sorunu, daha da net ortaya çıkmaktadır. Dijital oyunlar ne kadar etkileşimliyse, geleneksel oyunlar da o kadar etkileşimlidir. *Etkileşim* kavramı, oynama eyleminin zengin anlamlarını karşılamaktan uzak görünmektedir. "Oyuncu oyun oynamaktadır" ifadesi "oyuncu dijital oyunla etkileşmektedir" halini aldığı anda, tıpkı ludoloji elinde oynanışın kültürel anlamlarını yitirmesi gibi, oynamak da kullanıcının veya başka bir deyişle tüketicinin sıradan bir etkinliği halini almaktadır.

Binark ve Bayraktutan'a (2008, s. 45) göre: "Yeni medyanın etkileşimsellik özelliği, iletişim sürecine iletişim uzamında karşılıklılık veya çok katmanlı iletişim olanağını kazandırmıştı. Etkileşimsellik özelliğinin iletişim sürecine ilişkin bir diğer dönüştürücü etkisi de, iletişimin zamanında eş anlı olma derecesine ilişkin yaptığı açılamdır." Bu dönüştürücü etkiyi oyunlar bağlamında ele almak gerekmektedir. Yeni medyanın, *karşılıklılık, çok katmanlı iletişim ve eş anlı olma* derecesi gibi niteliklerinin oyunlara ait eski-yeni ayrımı yapılabilecek nitelikler olup olmadığını belirleyebilmek için Manovich'in yeni medya ile ilgili tezlerine bir göz gezdirmek yerinde olacaktır.

Manovich'in (1995) yeni medya ve eski medya karşılaştırmasında elelediği veya sınırlandırdığı bazı görüşler, örneğin *çoklu ortam* ve etkileşim kavramları, oyun araştırmaları literatürüne giriş yapmıştır: (1) Analog medya *süreklilik* içerirken, dijital medya *süreksizdir*. (2) Dijital medya *çoklu ortam* özelliğindedir, eski medya değildir. (3)

Yeni medya *rasgele erişimlidir*, eski medya *sekanslar* ile ilerler. (4) Dijitalleştirme ile oluşturulan temsil eksik enformasyon içerir. (5) Analog medyada, kopyalamada da kayıp olur, dijital medyada olmaz (6) Yeni medya interaktiftir, eski medya değildir (1995, s. 49).

Manovich bu karşılaştırmada sayılan bazı niteliklerin geleneksel medyada da olduğunu belirtir: “Yeni medyayı tarihsel perspektife oturtursak, yukarıda saydığımız çoğu prensibin yeni medyaya özgü olmadığını, daha eski medya teknolojilerinde de bulunabileceğini görürüz” (1995, s. 50). Manovich, etkileşimi kelimenin düz anlamıyla kullanmak yerine, örneğin *menü tabanlı interaktivite* gibi bazı spesifik durumlarda kullandığına dikkat çekmektedir (1995, s. 55). Ancak etkileşimin muğlak bir tanımı oyun araştırmalarına giriş yapmıştır. Manovich’in incelediği 6 argüman, yeni medya teorisi içinde sınanarak reddedilirken (veya özel durumlara atanırken), oyunlar için yeniden ileri sürüp sınamanın gereği duyulmaktadır.

Manovich’a göre yeni medyanın esas nitelikleri şunlardır: (1) *Sayısal temsil*: Matematiksel ifade ve algoritmik manüpülasyon (2) *Modülerite* (3) *Otomasyon* (4) *Değişkenlik* (5) *Kod dönüştürme* (1995, s. 27-48).

Manovich’in saydığı niteliklerin, oyunlar açısından geçerliliğine bakmadan önce bunları biraz daha açmak gerekmektedir. İlk olarak, ele alınan materyal temel ikilik sisteme dayalı (0,1) işleyen, programlama dillerine ait kodlar ile çalışan, bunlar aracılığıyla hesap yapabilen, işlemleri algoritmalarla kuran ve işleten, sonuçları sayısal olarak saklayabilen bir sistemdir (Manovich, 1995, s. 27). Bu sistem daha küçük parçaların birleşerek, yer değiştirerek daha büyük parçalar üretmesi imkânıyla modülerdir. Yazılımlar sayısız fonksiyonun, kod objesinin, arayüz ögesinin bir araya gelmesiyle oluşur. Bu modüller farklı aranjmanlarla bir araya getirilebilir (Manovich, 1995, s. 30). Bu sayısal temel üstünde modüllerin, objelerin işletilmesi, yaratılması, değiştirilmesi, erişilmesi otomatik olarak gerçekleştirilir (Manovich, 1995, s. 32). Değişkenlik, otomasyon ve modülerliğin bir sonucudur. Sayısal sistemin nesnelere kullanıcıya göre özelleştirilebilir ve değiştirilebilir. Hipermedya ve hipermetin modülerlikle ilişkili özellikler olarak göze çarpmaktadır (Manovich, 1995, s. 36). Kod dönüşümü, temelde meydana getirilmiş sayısal temelin öğelerinin kültürel anlamları ile dijital biçime ait karşılıklarını, buradaki katmanlar arası geçiş ve ilişkilendirmeleri anlatmaktadır. Kültürel katman ve dijital katman birbiriyle ilişkili, bileşik ve dinamik halde bulunmaktadır. Kod dönüşümü bir biçimin diğer bir yeni biçime dönüşümüyle de ilgilidir (Manovich, 1995, s. 45).

Oyun biçimi perspektifinden bakıldığında, bu 5 madde ile açıklanan yeni medyanın özellikleri, oyunların eski özellikleridir. (1) Oyunlar her zaman matematik, mantıksal ifadelerle çalışır, bunları düşündürür veya sezdirirler. (2) Oyunlar ister yeni olsunlar ister eski modüler yapıdadır. (3) Oyunlar insanları harekete geçiren, dijitallik öncesi araçsallaşmamış otomasyon sistemleridir. (4) Oyunlar değişkendir, oyun oyuncuya göre oyuncu oyuna göre değişir. (5) Oyunların kendi iç anlamları ile kültürel anlamları içinde sürekli bir kod dönüştürme faaliyeti vardır.

Ludoloji çerçevesinden, oyunun yeni medya biçimini aldığı değil, yeni medyanın *oyuncul* olma potansiyelini taşıdığı söylenebilir. Yeni medyanın oyuncul özellikler taşıyan bir ortam olarak incelenmesi, buradan hareketle geçirdiği dönüşüm, nasıl daha fazla kontrol altına alındığı ve *oyunsuzlaştığının* ele alınması verimli bir araştırma konusu olma imkânı taşımaktadır.

Dikkat çekilmesi gereken bir diğer nokta da, Manovich'in "yeni medyanın dili" yaklaşımı doğrultusunda anlatı kuramını yeni medya açısından geliştirmekten ziyade yeni medyanın özelliklerini derlemekle yetinmesidir. "Ludoloji narratolojiye karşı" şeklinde ifade edilen tartışmada, oyun araştırmaları alanındaki oyun biçimciler yeni medya çerçevesine karşı çıkarken, oyunları bir ifade aracı, yeni bir anlatı biçimi olarak gören yeni medya kuramcıları da beklenenin aksine anlatı kuramını derinleştirmemiştir. Oyun ve anlatı ilişkisine dair sağlıklı bir tartışma olanağı her iki tarafın çabasıyla sabote edilmiştir.

Yeni medyanın özüne dair iddiaların altı, geçtiğimiz yıllarda gelişen yeni denetim mekanizmalarıyla her geçen gün oyulmaktadır. Ortaya çıkan her medya beraberinde çeşitli olanaklar getirmekle birlikte kullanım ve kontrol açısından bu olanaklar farklı sonuçlar doğurabilmektedir. Telsiz teknolojisi karşılıklı işlemekle birlikte, radyo biçimini aldığı anda karşılıklılık özelliğini yitirir. Farklı materyal sistemlerin yarattığı olanaklar zamanla açılıp kapansa da oyunun tarih boyunca kendine filizlenecek yeni alanlar bulabildiğini görmekteyiz. Oyunsuzlaştırılan alanlarda bile oyunun izlerine bulabilmekteyiz. Bunun en basit nedeni oyunun aracı dönüştürme becerisidir. *Araçsallaşma* eğilimi karşısında lusorik tavır karşı bir süreç olarak işleyebilmektedir.

Oyun araştırmalarında oyunlara dair biçimsel yaklaşımlar (ludoloji) sıklıkla özcülük (Murray, 2005) suçlamasına maruz kalmıştır. Oyun biçimini incelemek oyunun özüne dair bir arayışa dönüştükçe kültürel ve anlatsal katmanlar yitirilmektedir. Ama aynı oranda teknolojik özcülüğün de tehlikeli bir rota olduğunu söylemek mümkündür.

Ludoloji ve narratolojinin materyal temel, oyun biçimi, oynanış ve etkileşim kavramları üzerindeki temel ayrımlarını ele aldıktan sonra tartışmanın aktüel izleğine göz atmak gerekmektedir. Bu kavramlar üzerine farklı yaklaşımlar tartışmanın arka planında yer alırken, tartışmanın görünen yüzünde anlatı ve oyun biçimlerinin uyumsuzluğu sorunu dile getirilmektedir.

Oyun Araştırmalarının Kurucu Tartışması: Dijital Anlatı ve Oyun Biçimi

Oyun çalışmalarının kendini ayrı bir alan olarak ortaya koyması, biçimsel analizi önüne koyan araştırmacıların, oyunlara yeni medyanın yeni anlatıları çerçevesinde yaklaşan kuramcılarının elinden oyunu kurtarma operasyonu ile paralel olarak gerçekleşmiştir. Bu “altına hücum” döneminde, kendini dijital oyunların yerlisi görenler diğer disiplinleri “sömürgeci” ilan etmiştir.

Aarseth (2001), *Game Studies* isimli çevrimiçi akademik derginin ilk sayısına yazdığı makale ile oyun çalışmalarının doğuşunu bildirir. Bilgisayar oyunlarına akademik olarak eğilen ilk konferansın düzenlendiği, üniversitelerde ilk oyun bölümlerinin açıldığı 2001’in, ilk defa akademinin oyunları ciddiye aldığı yıl olduğunu öne sürmüştür. Geçmişte olan ve gelecekte tekrar etmesi muhtemel şeyleri sıralarken, film çalışmaları ve edebiyat gibi disiplinlerin oyunları kendi alt alanları olarak görüp bağımsız bir şekilde var olmaya çalışan oyun çalışmaları disiplininin kuruluşunu engellemeye çalışacağını dile getirmiştir. Özellikle de yeni medya çalışmalarının bu konudaki gayretine vurgu yapmıştır. Aarseth herkesi bu yeni alana davet eder ama “sömürgecilere” karşı da uyarır (Aarseth, 2001).

Oyun Çalışmaları (Game Studies) dergisi ilk sayısında, oyun ve anlatı ilişkisine özel bir yer ayırmıştır. Yayınlanan yazılar; sınırları göstermek, ilişkiyi tanımlamak, karşı tarafın argümanlarını çürütmek, polemik başlatmak gibi farklı işlevler gösterecek şekilde konuya eğilmiştir. Çalışmalar incelendiğinde görülmektedir ki, anlatı meselesiyle kurulan ilişkide karşıya alınan cephe, ilk olarak yeni medyanın etkileşimli anlatı veya hipermetin özelliğini oyunlarla ilişkilendiren araştırmacılarıdır. Ancak anlatı kuramının tümüne de yönelen eleştiriler ve sınır çizmeler, oyun çalışmalarını oyunlarda anlam arayışları konusunda kısırlaştırmaktadır.

Juul (2001) ve Eskellinen (2001) özellikle anlatı meselesini hedef alırlar. Temel uğraşları oyun biçimi ile anlatıların farklılığını ortaya koymak, oyun çalışmalarının oyun biçimine yönelmesi gerektiğini ifade etmektir. Yeni medya kuramlarından beslenen ve pek de üretken bulmadıkları *interaktif öykü* çerçevesine karşı çıkmaya yönelirler. İkisinin

makalesinde de eleştirdikleri ortak isim Janet Murray'dir. Tıpkı Manovich gibi Murray (1997) de esasen yeni medya konusuyla ilgilenmektedir ve yeni medyanın yeni ifade olanakları sunduğunu savunmaktadır. Juul ve Eskelinen yazılarında anlatı kuramlarının genelini reddeden bir tutum olarak algılanabilecek iddialara da yer vermiştir.

İlginç bir nokta, Frasca'nın *The Sims* oyununun anlatısıyla ilgili incelemelerini rahatça kaleme alıp yayınlamış olmasıdır (2001a). Frasca, Aarseth ve diğer pek çok oyun biçimcinin oyun çalışmaları alanını kurma gayretine girmeden önce, oyun ve anlatı üzerine yayınları bulunmaktadır. Hatta Frasca (2001b), Saussure ve Peirce'dan hareketle *oyunsal göstergeyi* tanımlamanın peşine düşmüştür. Aarseth de (1997), Barthes'a, Eco'nun *açık yapıt* kavramına, oyunsal göstergelere, yazar-okur ilişkisine değinmiş ancak kendi anlayışı içinde anlatı merkezli bir çıkış bulamamıştır. Ludologlar kendilerini oyunun *biçimbiliminin* savunucuları olarak gördüklerinden, yazılarında masalın biçimbilimi icra eden Vladimir Propp'a verilmiş referanslara rastlamak da mümkündür (Ryan, 2001).

Öte yandan ludologların oyun biçimi arayışında Huizinga, Suits, Callois gibi oyun konusuna ciddiyetle yaklaşmış düşünürlerle aralarında beklenebilecek yakın akrabalık gittikçe kopmuştur. Juul (2005, s. 36), oyunu tanımlamaya giriştiğinde ortaya oyunu kültürel anlamlarından koparacak bir tanım çıkmıştır. Ludologların bakışıyla radikal olarak araçsallaşmış oyun yine de oyun olarak kabul edilmektedir. Bu durum Huizinga'nın düşüncesiyle taban tabana zıt niteliktedir.

Ludologların polemige girdikleri Murray gibi araştırmacılar ise göstergebilim, edebiyat eleştirisi, anlatı kuramları gibi alanların tanınmış kuramcılara yakınlaşma çabası göstermemiştir. Manovich açısından sinema ile yeni medya (ve tabii dijital oyun) ilişkisi ve benzerliği; Vertov, Baudry, Bazin, Benjamin, Metz gibi düşünürlerle, yani film çalışmalarının ufkuna kadar gitme ihtiyacı hissettirmiştir, ancak anlatı kuramlarının ve göstergebilimin yükünün altına girmemiştir. Öte yandan ludologların oyun biçimi altında ürettikleri ve devşirdikleri pek çok anlatı dışı kavrama alternatifler yeni medya çerçevesi doğrultusunda narratoloji yazınında bulunmaktadır.

Bu analiz doğrultusunda, görünürdeki tartışmayı yeni bir gözlükle ele almak gerekmektedir. Sanılanın aksine; anlatı meselesini oyun biçimi temelinde sıfırdan ele almak isteyen ludologların, yeni medya biçimcilerine ve teknolojik özcülüğe karşı çıktığını söylemek daha doğru olacaktır. Ancak ludologlar teknolojik özcülükten kaçarken, kültürel boyutlarından arındırılmış oyun biçimciliğin sürüklediği başka bir özcülüğün tuzağına düşmüştür.

Sezen'e göre (2011, s. 121): "Tek taraflı bu sözde tartışmanın, dijital oyunların anlatı dâhil tüm kültürel boyutları karşısında sadece oyunsal yönlerine odaklanma arzusunun yansıttığı söylenebilir. Dahası, kabul etmelidir ki dijital oyun araştırmaları bölümlerinin kurulmasında ludoloji ve narratoloji tartışması önemli rol oynamıştır." Bu iddianın üzerinde durmak gerekmektedir.

Bu tartışma pek de tek taraflı ve sözde bir tartışma olmamıştır, sadece dijital oyunlar konusunu araştıran herkesi kapsamamıştır denebilir. Eskellinen'in satışmasına (2004) Kücklich cevap vermiştir (2004). Yine Eskellinen'in (2001) Game Studies'te yayınlanan makalesine Klevjer bir makalesinde karşılık verir (2002), Frasca (2003) ise tartışmada arabuluculuk rolü üstelenecektir. Srenplay kitabının editörleri oyun araştırmalarına ve oyunlara "emperyalist" niyetlerle girmediklerini belirtmek zorunda kalmıştır (King ve Kryzwinska, 2002, 3). Susana Tosca DAC 2003 konferansına gönderilen bildirimlerin çoğunda yazarların bu meselenin hangi tarafında olduklarını ifade etme ihtiyacı duyduklarından yakınmıştır (Aktaran Frasca, 2003). Murray (2005) bu tartışmayla ilgili "son sözü" söyleme ihtiyacı duymuştur. Sayısız başka örnek verilebilir, ancak bu kadarı bunun sözde bir tartışma olmadığını göstermeye yetecektir. Son olarak, 2015 yılına gelindiğinde, "Game Studies" dergisinin ilk sayısı çıktıktan on dört yıl sonra bile Bogost konuyu tekrar ziyaret etme gereği görmektedir (2015).

Ayrıca tartışmanın içinde oyunun kültürel ve anlatsal boyutlarının narratologlar, oyunsal özelliklerinin ise ludologlar tarafından savunulduğunu söylemek güçtür. Daha ziyade bütün bu boyutlardaki zengin kavramsal içerik el birliği ile imha edilmiştir.

Pek çok araştırmacının söz söyleme ihtiyacı duyduğu, görünürde oyunu anlatının karşısına koyan tartışma, altta yatan nedenler ortadan kalkmadığından kolay kapanacak gibi gözükmemektedir. Görünürde taraflar uzlaşmıştır. Ancak lusorik tavra sahip olmayan bir oyuncunun sihirli çember olmayan bir oyunda yer aldığını savlamaya yönelik, oyuncuyu herhangi bir kimliğe, oynama eylemini iş gibi bir etkinliğe indirgeyen "ludonarrative uzlaş", gerek oyun biçimine gerekse anlatıya ciddiyetle yönelik yaklaşımlar açısından problemlili olmayı sürdürmektedir.

Aarseth'in, ister dijital oyunları çalışsınlar isterse dijital olmayanları, bütün oyun araştırmacılarını "Game Studies"e yazı yollamaya davet ettiği son yazısında (2017) bu durum net olarak görülebilmektedir. Aarseth yazısında oyunu tanımlama meselesinde tarafsız bölgeye çekilirken, Callois ve Huizinga'nın hatalarına değinmeden geçmez. Ehrmann'ın Huizinga ve Callois'ya yönelttiği eleştirilere sahiplenilen Aarseth, örnekler de

sunarak düşünürlerin “romantik” bulduğu ideolojilerine saldırmıştır. Son olarak da Suits’in lusorik tavır kavramının geçersizliğini ilan etmiştir.

Aarseth’in oyun araştırmalarının başlangıcını ilan ettiği “Oyun Araştırmaları” dergisindeki ilk yazısından on yedi yıl sonra, oyun araştırmalarında herkese yer olduğunu söyleme ihtiyacı duyması bu tartışmanın etkisini göstermektedir. Dijital oyun çalışanlar da, geleneksel oyunlar veya kutu oyunları üzerine yazanlar da “Game Studies”e yazı yollayabilirler, fakat fikirlerine karşı çıkılan narratologların yerini “romantikler” ve başka bir deyişle “ütopyacılar” almış gibi görünmektedir. Aarseth’in bu son yazısının daha önce bahsettiğimiz ludolojinin Huizinga, Callois ve Suits’e sırt çevirmesini gösteren en yeni ve somut örneği olduğunu söyleyebiliriz.

Aarseth’in bu manevrasına paralel olarak Bogost’un anlatı meselesindeki tavrı ilgi çekicidir. Bogost (2017) interaktif öykü gibi fikirlerin zamanının dolduğunu, oyunların öyküsüz daha iyi olduğunu, *environmental storytelling* (oyun dünyasına gömülü öyküleme) gibi meselelere eğilmek gerektiğini belirtmiştir. Bogost’un *platform çalışmaları* olarak adlandırdığı doğrultuda, oyun çalışmalarının oyunları her yönüyle, her boyutuyla araştırması gerektiği, bunların hepsinin önemli ve birbiriyle ilişkili olduğu yönündeki düşüncesi ile Aarseth’in fikirleri uyum içinde görünmektedir.

Oyunların ve oyuncuların oyun endüstrisi elinde oyunsuzlaştırılmasına körleşmiş, oyun biçimciliğin ve yeni medya kuramının melez bir ürünü olan bu yeni yaklaşım, oyun çalışmalarında bir anlamda malumun ilanıdır. Ludoloji ve yeni medya kuramında yer alan, tartışmanın derinlemesine bir okumasıyla daha da görünür olan bu uzlaşma noktasını Işığın, *etkileşim paradigması* olarak adlandırmakta ve yeni medya çerçevesi dışında oluşturduğu oyunsal anlatı yaklaşımı doğrultusunda eleştirmektedir.

Anlatı Kuramı Perspektifinden Etkileşim Paradigması

Oyunları anlatı olarak inceleyen Işığın’a göre (2012) ludologlar oynanışa yönelerek, anlatı-dil meselesini dışarıda bırakmıştır. Anlatıyı öyküye indirgeyerek, oyunları öykünün ikinci planda olduğu, hatta tamamen önemsiz olduğu saf biçimler olarak kavramayı önüne koymuşlardır. Ludoloji perspektifinden, oyuncu hikâyeyi delip geçerek oyunun temelindeki matematiksel-mantıksal temelle ilişki kurmaktadır. Bu anlamıyla oyuncu, okurdan ve izleyiciden farklı niteliktedir. Etkileşim kavramı anlatisallık ile karşıtlık içerisinde konumlandırılmaktadır. Anlamı kendi zihninde yaratmanın oyuncu olduğu söylenirken, oyuncunun da oyun tarafından kurulduğunu göz ardı edilmektedir. Ludologlar, Proppçu anlayışa karşı çıkarken kendileri bu anlayışla

hareket etmeye çalışmaktadır. Işığın'a göre (2012) ludologların oyunların özü olarak aradığı şey tam da dilde içeriğin biçimine karşılık gelen mantıksal yapı ve onun işlemcileridir. "Öte yandan anlatı kavramının iletişim aracından bağımsız bir kategori olarak görülmeyip sıkça belli bir iletişim aracı ve onun üretim ve tüketim pratikleriyle bir ve aynı şey sanılması, oyunların birer anlatı olarak düşünülmesini zorlaştırmaktadır" (Işığın, 2012). Dil sorununu dışarıda bırakmak ludolojinin kurucu hamlesi olduğu kadar onun kendine kurduğu tuzaktır da. Işığın bu anlayışı *etkileşim paradigması* olarak adlandırmıştır.

Işığın, etkileşim paradigmasını ludologlara özgü bir sorun olarak ele almakla birlikte, aynı sorun yeni medya kuramı çerçevesindeki oyun çalışmalarında da yer almaktadır. Yeni medyanın içyapısı meselesini ele alanlar için etkileşim kavramı, ludologlar için olduğundan daha önemlidir. Yeni medyanın etkileşim paradigmasında kullanıcı artık pasif izleyici konumunda değil aktiftir. Hâlbuki oyun biçimi açısından oyuncu hiç pasif olmamıştır. Ludologlar için denklem oyun ve ötekiler ayrımı üzerinden kurulurken, yeni medya kuramcıları açısından internet tabanlı yeni ortamlar (oyun dâhil) ve eski ortamlar/araçlar meselesi olarak ortaya konmaktadır. Ludologlar, yeni medya kuramcıları gibi eski medyanın lineer metinleri, yeni medyanın hipermetinleri ayrımı yapmamıştır, bu kavramın oyunu karşılamadığını düşünmektedirler. Hipermetin yapısına benzer interaktif sinema veya interaktif öykü gibi melez türlerin oyun biçiminin çok gerisinde kaldığı savını ileri sürmüşlerdir.

Işığın şu konuda haklıdır, ludologların yaklaşımları özcülüğe savrulduğu ve oyunun kültürel anlamlarından kooptuğu oranda, yeni medyanın dili ve interaktif sinema gibi kavramlarla birlikte bir bütün olarak anlatı meselesi oyun çalışmalarının dışına itilmiştir. Ludologlar açısından etkileşim kavramı ön planda olmamakla birlikte, yerine koydukları oynanış kavramı ludologların elinde zengin anlamlarından budanmış, yeni medyanın etkileşim kavramı gibi somut içeriği belirsizleşmiş bir hal almıştır.

Sonuç

Bu çalışmada oyun çalışmalarında oyun kavramının farklı ele alınışları temelinde ortaya çıkmış tartışmalar yereldeki çalışmalara da nüfuz ettikleri şekilde eleştirel olarak incelenmiştir. Görünürde dijital anlatı ve oyun biçim olarak ayrılmış yaklaşımların kuram açısından gerçekte nereye tekabül ettikleri, nereden beslendikleri incelenirken, bu yaklaşımların odaklandığı etkileşim ve oynanış kavramlarının güncel ele alınışları açısından bakıldığında bir ortaklaşma olduğu göze çarpmaktadır. Oyunun içyapısı

problemi salt bir materyal temel veya kurallı sistem sorunu değildir. Oyuncu-oyun-dünya bütünlüğü içinde, ilişki olarak oynama eyleminin zengin anlamları ile incelenmesi gerekmektedir.

Oyun çalışmaları, dijital oyunların ve genel olarak tüm oyunların incelenmesinde oyun, kültür ve toplum üzerine geçtiğimiz yüzyılda eser vermiş önemli düşünürlerle ve onların katkılarına, anlatı konusunda geliştirilmiş zengin kuramlara sırt çevirdikçe daha kısır bir noktaya sürüklenmektedir. Oyun ve oynama edimi tarih boyunca ve özellikle modern dönemde farklı anlamlar kazanmıştır, ancak toplumda oluşan dönüşümlerin anlaşılabilmesi ve tarihsel anlamıyla takip edilebilmesi için kültür, anlatı ve oyun biçimini ilişkisel olarak ele almak durumundayız.

Görünürdeki ludoloji ve narratoloji kutuplaşmasının geldiği yer bir uzlaşmadan çok eski sorunların yeni isimlere devredilmesidir. Yeni medya biçimi ve oyun biçimi karşıtlığı olarak yeniden kavramsallaştırdığımız çerçeveler arasında halen üstesinden gelinmemiş bir uyumsuzluk görünmektedir. Oyun çalışmaları, romantik ve ütopyacı olarak gördüğü oyunu kültür ile ilişkili ele alan kuramlara sırt çevirmeye devam ettiği oranda alanı genişletme becerisine sahip olamayacaktır.

Gelecekteki çalışmalar açısından ludoloji ve narratoloji tartışmasının burada belirttiğimiz alt anlamları ve alt akıntılarıyla ele alınması, oyun kavramının ise indirgemeciliğe sürüklenmeden çevresindeki farklı kavramlarla ve yazınlarla ilişkilendirilerek okunması önem taşımaktadır.

Kaynakça

- Aarseth, E. (1997). *Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2001). Computer game studies, year one. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (Erişim: 13 Eylül 2017).
- Aarseth, E. (2003). Playing research: Methodological approaches to game analysis, G. Calleja (Der.), içinde, *Computer Game Theory Compendium*, Çoğaltım tarihi: 2007, Kopenhag: IT University of Copenhagen.
- Aarseth, E. (2004). Genre trouble: Narrativism and the art of simulation, Pat Harrigan ve Noah Wardrip-Fruin (Der.), içinde, *First Person* (s. 45-55). MIT Press

- Aarseth, E. (2017). Just games. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. 17(1). <http://gamestudies.org/1701/articles/justgames> (Eriřim: 13 Eylül 2017).
- Adorno, T. W. (2005). *Minima moralia: Sakatlanmıř yařamdan yansımalar*. İstanbul: Metis.
- Aydın, G. (2014). Dünyaya ve Türkiye’de rol yapma oyunları, Fatma Akyürek ve Gül Özturanlı (Der.), içinde, *Saraydan Sokađa Oyun* (s. 199-217), İstanbul: Kabcacı.
- Binark, M. ve Bayraktutan, G.(2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*, İstanbul: Kalkedon.
- Bogost, I. (2015). Game studies, year fifteen: Notes on thoughts on formalism. <http://bogost.com/writing/blog/game-studies-year-fifteen/> (Eriřim: 13 Eylül 2017).
- Bogost, I. (25 Nisan 2017). Video games are beter without stories. *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/> (Eriřim: 13 Eylül 2017).
- Callois, R.(2001). *Man, play and games*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press
- Eskelinen, M.(2001). The gaming situation. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (Eriřim: 13 Eylül 2017).
- Eskelinen, M.(2004). Towards computer game studies. *Electronic Book Review*. <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/anticolonial> (Eriřim: 13 Eylül 2017).
- Fink, E. (2010). *Spiel als weltsymbol*. Freiburg: Verlag Karl Alber.
- Frasca, G. (2001a). Grandmothers are cooler than trolls. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/frasca/> (Eriřim: 13 Eylül 2017).
- Frasca, G. (2001b). Videogames of the oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate, Yayınlanmamıř Yüksek Lisans Tezi. *Georgia Institute of*

- Technology*. <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf> (Eriřim: 13 Eylöl 2017).
- Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place. *Proceedings for Digra 2003 Conference*. Volume 2. University Utrecht
- Huizinga, J. (1995). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*, İstanbul: Ayrıntı.
- Işıđan, A. (2012). *İnteraktiflik sorunu çerçevesinde video oyunu anlatı ilişkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Juul, J. (2001). Games telling stories?. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. 1(1). Eriřim: 13 Eylöl 2017. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge ve Londra: MIT Press
- King, G. Kryzwinska T. (2002). Introduction. Geoff King ve Tanya Kryzwinska (Der.), içinde, *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. London and New York: Wallflower Press
- Klevjer, R. (2002). In defense of cutscenes. Computer Games and Digital Cultures Conference. Tampere. <http://folk.uib.no/smkrk/docs/klevjerpaper.htm> (Eriřim: 13 Eylöl 2017).
- Kücklich, J.(2004). Julian Raul Kücklich responds. *Electronic Book Review..* <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/nonconformalist> (Eriřim: 13 Eylöl 2017).
- Manovich, L. (1995). *The Language of new media*. Cambridge ve Londra: MIT Press
- Mosca, I. (2012). +10! Gamification and degamification. *Game: The Italian Journal of Game Studies*, 1(1) https://www.gamejournal.it/plus10_gamification-and-degamification/ (Eriřim: 13 Eylöl 2014).
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press

- Murray, J. H. (2005). The last word on ludology vs narratology. <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/> (Eriřim: 13 Eylöl 2017).
- Pearce, C. (2006). Productive play: Game culture from the bottom up. *Games and Culture*, 1(1). 12-24
- Ryan, M. (2001). Beyond myth and metaphor: The case of narrative in digital media. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (Eriřim: 13 Eylöl 2017).
- Salen, K. ve Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*, Cambridge ve Londra: MIT Press.
- Sezen, İ. T. (2011). Dijital oyunları anlamak: Oyun, anlatı, yazılım ve platform perspektiflerinden dijital oyunlar, Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı (Der.), içinde, *Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yařa, Bizimkinde Oyna* (s. 119-148), İstanbul: Derin.
- Suits, B. (1995). *Çekirge: Oyun, yařam ve ütopya*, İstanbul: Ayrıntı.
- Tüker, Ç. (2014). Video oyunları bir sanat formu olabilir mi?, Fatma Akyürek ve Gül Özturanlı (Der.), içinde, *Saraydan Sokağa Oyun* (s. 179-198), İstanbul: Kabalcı.
- Yee, N. (2006). The labour of fun: How video games blur the boundaries of work and play. *Games and Culture*, 1(1). 67-71
- Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda řiddet*. İstanbul: Beta.
- Zweig, S. (2015). *Satranç*. İstanbul: Kolektif Kitap.