

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO-TV VE SİNEMA ANABİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

**BİR İLETİŞİM FORMU OLARAK
BİLGİSAYAR OYUNLARINDA
"AUTEUR OYUN" KURAMI**

Yüksek Lisans Tezi

YAVUZ DEMİRBAŞ

İstanbul, 2008

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO-TV VE SİNEMA ANABİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

**BİR İLETİŞİM FORMU OLARAK
BİLGİSAYAR OYUNLARINDA
"AUTEUR OYUN" KURAMI**

Yüksek Lisans Tezi

YAVUZ DEMİRBAŞ

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Mukadder Çakır Aydın

İstanbul, 2008

Marmara Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü

Tez Onay Belgesi

İLETİŞİM BİLİMLERİ Anabilim Dalı İLETİŞİM BİLİMLERİ Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi YAVUZ DEMİRBAŞ'ın BİR İLETİŞİM FORMU OLARAK BİLGİSAYAR OYUNLARINDA "AUTEUR OYUN" KURAMI adlı tez çalışması ,Enstitümüz Yönetim Kurulunun 19.06.2008 tarih ve 2008-10/25 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oybirliği/oyçokluğu ile Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

İmzası

Tez Savunma Tarihi : 25.6.2008

1) Tez Danışmanı : YRD. DOÇ.DR. MUKADDER AYDIN ÇAKIR

2) Jüri Üyesi : PROF. DR. NURÇAY TÜRKOĞLU

3) Jüri Üyesi : YRD. DOÇ.DR. LEVENT ELDENİZ



ÖZET

Bu tez auteur kuramının bilgisayar oyunlarına uyarlanabilirliğini ve uygulanabilirliğini incelemektedir. Auteur kuramı geçmişte eleştirel bir yöntem olarak sanat yapıtlarını incelemek için kullanılmıştır ve oyunlara da uygulanması mümkündür. Bilgisayar oyunları sadece eğlence amaçlı kullanılan metalar değildir. Oyunların sanat yapıtı olarak değerlendirilmesi de mümkün olabilir. Bu çalışma, oyunları, popüler sanat alanında tanımlamakta ve oyunların simülasyon, yazılım, kural temelli sistem gibi farklı boyutlarını sanatsal olarak potansiyelleri doğrultusunda ele almaktadır. Sanat ve bilgisayar oyunları ilişkisinin bu analizi sanat yapıtlarının farklı değerlendirme ölçütlerine ve oyunların farklı yaklaşımlarla sanatsal değerlerine odaklanmaktadır.

Bu çalışmamda sanat ve bilgisayar oyunu ilişkisini ele aldıktan sonra, auteur kuramının temel kavramları ve tarihsel arka planını sunuyorum. Film sanatçısı olarak auteur üzerine kuramları inceliyorum. Kuramdaki değişiklikler, kuramın farklı zaman ve mekânlardaki etkileri, farklı kullanımları da auteur kavramının sınırlarını çizmek maksadıyla sunulmaktadır.

Auteur kuramının bilgisayar oyunları alanına etkisi ve oyun üretimine dair auteur kuramları da bu tezin kapsamı içindedir. Oyun üreticilerini auteur statüsüne yükseltme fikrini eleştirerek, auteur kuramını eleştirel bir yöntem olarak kullanmayı öneriyorum. Oyunlarda auteur'ü “dahi sanatçı” olarak tanımlamak yerine, oyun-gerçeklik ilişkisinin yeniden gözden geçirilmesini öneriyorum. Daha sonra auteur oyun eleştirisini kurarken bilgisayar oyunlarının ifade aracı olarak kullanımının olanaklılığını, anlatısal ve biçimsel özelliklerini inceliyorum. Auteur kuramının kökenlerinden farklı olarak bilgisayar oyuncusunun auteur olarak imkânlılığı da bu tez içinde tartışılmaktadır.

Auteur kuramının yeniden kavramsallaştırılmasının ardından, bu eleştirel yöntemin bilgisayar oyunlarına nasıl uygulanabileceği gösterilmektedir. Gonzalo Frasca örnek vaka olarak ele alınmış ve oyunları auteur oyun eleştirisi ile analiz edilmiştir. Bu eleştiride hem auteur'ün kontrolünde estetik değişkenler olarak oyun öğeleri, hem de Frasca'nın kendi yazılarındaki oyunlara dair perspektifi ve yöntemleri kullanılmıştır.

ABSTRACT

This thesis examines the possible extents to which the auteur theory can be applied to the analysis of video games. Main question around which present study is evolved is: Can auteur theory which has been prevalent as a critical method to analyze films in cinema, be also applied to the interpretation of contemporary video games?

In this thesis, games are defined in the field of popular art, thus different dimensions of games, such as simulation, software, rule-based system, which are in relation to the potential of games as art works are at the focus of the study. Also, different valorization methods of art works and the art value of games from different perspectives are also among the issues that are discussed in the thesis.

The historical background and key concepts of auteur theory are presented. In order to better understand how auteur theory is used as a critical method in contemporary artworks, historical transformation and different interpretations of the theory in different contexts are largely discussed.

Similarities between auteur theory and game theories which focus on authorial methods constitute the main paradigm of this extended usage of auteur theory to analyze video games. To develop the auteur game criticism I examine expressive uses and possibilities, also narrative and formal aspects of video games. Then, I suggest to reevaluate games and reality relationship. Differently from the original auteur theory, I define the possibility of player as auteur.

After reconceptualizing auteur theory, I propose an example of how auteur criticism method could be applied to video games. Specifically, I examine Gonzalo Frasca as an auteur and criticize his games. In order to extensively analyze Frasca's games with respect to auteur game criticism, I use both game elements defined as aesthetic variables which are under the control of game auteur, and Frasca's own perspective and methods as described in his writings.

ÖNSÖZ

Bu çalışmada değerli eleştiri ve önerileriyle beni yönlendiren danışmanım Yrd. Doç. Dr. Mukadder Çakır Aydın'a, yurt dışında araştırma yapma olanağının sağlanmasında yardımlarını esirgemeyen Doç. Dr. Cem Pekman'a, farklı bir alanda çalışmam konusunda beni yüreklendiren Prof. Dr. Nurçay Türkoğlu'na, gerekli kaynaklara yönlendiren ve oyun araştırmaları konusunda ufkuma açan Prof. Dr. Espen Aarseth ve Öğr. Gör. Olli Leino'ya, İngilizce olarak hazırladığım ön çalışmamın düzeltisine yardımcı olan Douglas Wilson ve Janusch Haring'e, tezimin son halinin düzeltisinde destek olan Mine Yıldırım'a ve iletişim alanına adım atmamı sağlayan Prof. Dr. Tül Akbal Süalp'e teşekkürlerimi sunarım.

Yavuz DEMİRBAŞ

İÇİNDEKİLER

Sayfa No.

ŞEKİL LİSTESİ.....	vi
1. GİRİŞ.....	1
2. BİLGİSAYAR OYUNLARI VE SANAT.....	3
2.1 Oyunların Farklı Boyutları.....	3
2.1.1 Metadan Popüler Kültür Ürününe.....	3
2.1.2 Sanat Yapıtı Olarak Bilgisayar Oyunu.....	7
2.1.3 Bilgisayar Oyunları ve Simülasyon.....	9
2.1.4 Oyunsal Özellikleriyle Bilgisayar Oyunları.....	12
2.2 Sanat ile Oyun İlişkisi.....	14
2.2.1 Sanat Galerisi Olarak Sanal Dünyalar.....	14
2.2.2 Sanat Galerilerinde Sanal Yapıtlar.....	16
2.2.3 Sanatsal Oyunlar.....	18
2.2.4 Oyun Sanatı.....	20
2.2.5 Oyun Sanatçısı.....	21
3. AUTEUR VE YAZARLIK(AUTHORSHIP).....	22
3.1 Auteur'ün Kısa Tarihi.....	22
3.1.1 Sanat, Sanatçı ve Sanat Yapıtının Kökenleri.....	22
3.1.2 Sinemada Auteur'ün Yükselişi.....	23
3.1.3 Genişleme Dönemi: Andrew Sarris'in Auteur Kuramı ve İngiliz Özgür Sinema'sı.....	27
3.1.4 Sonun Başlangıcı: Sine-Yapısalcılık.....	30
3.1.5 Büyük Auteur'ün Kuramsal Ölümü.....	31
3.2 Yazarlık (Authorship) Yaklaşımları.....	32

3.3 Sinemada Auteur Kavramının Kullanımı.....	34
3.4 Bir Teorinin Yolculuğu.....	35
4. OYUNLARDA AUTEUR.....	37
4.1 Oyun Endüstrisinde Belirgin Bir Eğilim.....	37
4.2 Auteur'ün Yeniden Kavramsallaştırılması.....	41
4.3 Birey Olarak Auteur.....	43
4.4 Prosedürel Yazarlık.. ..	59
4.5 Ezilenlerin Auteur'leri.....	64
4.6 Bilgisayar Oyunlarında Toplumsal Gerçekçilik.....	66
4.7 Auteur Oyuncu ve Eyleycilik (Agency).....	69
4.8 Oyun Öğelerinin Estetiği.....	74
5. AUTEUR OLARAK GONZALO FRASCA	79
5.1 Auteur Eleştiri.....	79
5.2 Auteur Olarak Gonzalo Frasca.....	82
6. SONUÇ.....	96
KAYNAKÇA.....	98

ŞEKİL LİSTESİ

	Sayfa No.
Şekil 1 : Counter-Strike İçinde Örnek Bir Velvet-Strike Graffiti'si....	6
Şekil 2 : Lara Croft ve Marilyn Monroe.....	8
Şekil 3 : World of Warcraft Oyunundan Bir Ejderha Görüntüsü.....	11
Şekil 4 : Guy Debord'un Tasarladığı The Game of War Oyunu.....	13
Şekil 5 : Knight Online MMO Oyunundan Bir Ekran Görüntüsü.....	15
Şekil 6 : ZKM'den Bir Enstelasyon.....	16
Şekil 7 : Trigger Happy oyunu.....	19
Şekil 8 : SpaceWar.....	39
Şekil 9 : Commander Keen.....	46
Şekil 10 : Wolfenstein 3D.....	46
Şekil 11 : Doom.....	47
Şekil 12 : Quake.....	48
Şekil 13 : Mario.....	50
Şekil 14 : Civilization.....	52
Şekil 15 : Populous.....	53
Şekil 16 : The Movies.....	54
Şekil 17 : SimCity.....	56
Şekil 18 : The Sims.....	57
Şekil 19 : Myst.....	59
Şekil 20 : Fallout.....	61
Şekil 21 : Façade.....	62

ŞEKİL LİSTESİ

	Sayfa No.
Şekil 22 : Grand Theft Auto.....	67
Şekil 23 : Unreal Tournament.....	68
Şekil 24 : Counter Strike.....	71
Şekil 25 : Avatars Against The War.....	72
Şekil 26 : Oyun Mekanikleri Kütüphanesi.....	76
Şekil 27 : Oyuncu Oyun Sistemi Etkileşimi.....	77
Şekil 28 : Kabul Kaboom!.....	87
Şekil 29 : September 12th.....	89
Şekil 30 : Madrid.....	91

1. GİRİŞ

İzleyiciler, dikkat! Bu film gerçek olayların sinemasal iletişimine dair bir deneydir. Yazılı kartların, hikâyenin, tiyatronun katkısı olmadan, bu deneysel çalışma sinemanın tiyatro ve edebiyat dilinden bağımsız gerçek enternasyonal dilini yaratmayı hedeflemektedir. (Vertov, 1929)

Dziga Vertov ünlü Sovyet yönetmenlerindendir ve ayrıca sinema dilinin kurucularından biri olarak da gösterilebilir. Onun *Film Kameralı Adam* filminin her izlenişte yepyeni anlamlar çağrıştırması şaşırtıcıdır. Diyaloglar ve yazılı kartlar olmadan, hikâye anlatmayı, yeni fikirler sunmayı, bir ideolojiyi aktarmayı, modern şehir yaşamından kesitler vermeyi, film kamerasının neden ve nasıl kullanılması gerektiğini öğretmeyi başarmaktadır. Sözlü dil olmadan, sadece hareketli görüntülerle...

Bilgisayar oyununun film gibi anlam yüklü, sadece bazı küçük dramatik anlarla değil estetik özellikleriyle de bütünlüklü bir sanat yapısı gibi tasarlanması mümkün müdür? *World of Warcraft* (2004) ve *Knights of the Old Republic* (2003) gibi çok boyutlu ve zengin içerikli bilgisayar oyunları bize, oyunların sınırlarının hala keşfedilmeyi beklediğini göstermektedir. Oyun teknolojisi gelişirken, oyunların sanatsal kapasiteleri hala keşfedilmemiş durumdadır. Ancak son yıllarda akademide oyunları incelemek için eleştirel yöntemler geliştirme yönünde adımlar atılmaktadır. Ayrıca bazı oyun üreticileri eğlence dışında amaçlara da hizmet edebilecek oyun üretme gayretine girmişlerdir. Yetişkin ve oyunlara eleştirel perspektiften bakan oyuncular da içerik ve form olarak daha yetkin oyunlar talep etmektedirler.

Ben bu çalışmamda oyunların ifade potansiyellerine/kapasitelerine ve sahip oldukları estetik boyutlara odaklanmaya çalışıyorum. Auteur kuramının eleştirel bir yöntem olarak oyunların estetik boyutlarını analiz etmekte kullanılıp kullanılmayacağı sorunu, temel sorunu oluşturuyor. Bu sorunun yanıtına baktığımızda anlıyoruz ki, auteur kuramı eleştirmenler tarafından filmlerin sanat yapısı olarak değerlendirilmesinde kullanılmıştır. Başta auteur kuramı olmak üzere geliştirilen bu eleştiriler sayesinde, filmlerin estetik özellikleri hakkında pek çok şey biliyor ve sinema tarihinde bazı yönetmenleri “auteur” olarak adlandırıyoruz. Oyun alanında da auteur adayları bulunuyor ve oyunların estetik değerleri tartışılıyor. Çünkü auteur kuramı *mise-en-scene*

analizi ile sinema yönetmenlerinin kendilerine özgü stillerini, filmlerindeki karakterlerin kişiliklerinin dışavurumunu ve dünya görüşlerini sergileyen anlamları belirlemeyi olanaklı kılıyor. Bu çalışmada savunmaya çalışacağım görüş ise, oyun öğeleri ve oyunların temel taşlarına yönelik kuramların auteur kuramı ile birlikte ele alınmaları ile, oyunların sanat yapıtları olarak incelenmesinin mümkün olabileceği şeklindedir.

Bu tezdeki bir başka hedefim auteur kuramını bilgisayar oyunları bağlamında yeniden kavramsallaştırmaya çalışmak, böylece bu kuramın oyunlara eleştirel bir yöntemle uygulanabilirliğini olanaklı kılmayı denemektir. Bu hedefe ulaşmak için, oyun formunun farklılıklarını anlamak amacıyla, oyunların sanat yapıtları olarak kendilerine özgü özelliklerini ortaya koyarak işe başlayacağım. Asıl olarak sinemayla ilgili olan auteur kuramını kullanabilmek için, oyun ve sanat ilişkisi 2. bölümde; daha sonra auteur kuramının tarihi, temel kavramları, farklı kullanım ve anlamlandırmaları 3. bölümde; oyunlarda auteur konusu 4. bölümde irdeleniyor. Oyun literatüründeki çalışmalar değerlendirilirken eleştirel bir perspektifle ele alınmaya çalışılıyor. Ayrıca *mise-en-scene*'e karşılık gelebilecek bazı oyun kavramlarını tanımlanıyor. Bunun için anlatı ve biçim üzerine oyun literatüründeki bazı kuramlara başvuruluyor. Ek olarak tez çalışması oyunlarda sosyal gerçeklik üzerine geliştirilen teorileri de içeriyor. Son bölümde ise geliştirilen yöntemle Gonzalo Frasca oyunları inceleniyor.

2. BİLGİSAYAR OYUNLARI VE SANAT

Bu bölümdeki amacım, bilgisayar oyunlarının popüler sanat olarak değerlendirilebileceğini ve oyun alanında sanatçıların da eylemlerine yer olduğunu ileri sürmek. Bu amaç doğrultusunda bilgisayar oyunlarının sanatla ilişkisini ele almaya çalışacağım.

Oyunsal sanat, dijital sanat ve sanat oyunlarının derinlemesine bir analizi bu çalışmanın kapsamı dışındadır. Oyunların popüler kültür ürünleri olduğunu göstermek için oyunla oyunun yaratıcısı arasındaki ilişkiyi, sanatla sanatçı ilişkisi olarak adlandırmak istiyorum. İlerleyen bölümlerde sanatçının -auteur'ün de diyebiliriz-sınırlarını tartışacağım. Şimdilik oynama eylemi ve oyun üretiminde oyuncular ve oyun sanatçıları için sanatsal ifadelere yer olduğunu belirtmek yeterli olacaktır.

2.1 OYUNLARIN FARKLI BOYUTLARI

2.1.1 Metadan Popüler Kültür Ürününe

Yıgınsal üretim içinde bilgisayar oyunları yaratıcılarıyla çok çeşitli ilişkiler ortaya koyar. Oyunlar farklı paradigmalardan değerlendirilebilecek farklı rollerin çakışmasının belki de en iyi örneklerindendir. Sanat eserlerini ve üretim süreçlerini incelediğimizde, eserin ortaya çıkmasını önceleyen öznel ve toplumsal süreçlere baktığımızda, sanatçı, işçi ve tüketici rollerinin bazı sanatlarda birbirinden farklı ve bağımsız olduğunu düşünebiliriz. Fakat bilgisayar oyunlarında bu roller arasında sıkı bir bağ olduğunu söyleyebiliriz. Bu roller temelde yatan karmaşık yapının farklı tezahürleri olarak karşımıza çıkar.

Günümüzde çokuluslu şirketlerin ve kâr savaşlarının yükselişiyle popüler kültür ürünleri olarak bilgisayar oyunlarının hâkim sınıfların fikirlerini ve kapitalizmin değerlerini yeniden ürettikleri iddia edilebilir. Rob Wilkie bu çerçevedeki çalışmasında oyunların sağladığı özgürlüğü vurgulayan iyimser düşünceleri eleştirir. Wilkie emeğin niteliksizleştirilmesini ve tüketim ile bilgisayar oyunları ilişkisini çözümlemeye çalışır:

Bilgisayar oyunlarının kendiliğinden, düzensiz ve post-kapitalist “siber topluluklar” oluşması için alan açtığı yönündeki genel iddiaya rağmen, oyunlar

kapitalist üretim tarzına bir alternatif sunmazlar. Tersine, bir ekonomik kriz anında teknoloji endüstrisinin pazar payını artırmasının en yeni aracı olurlar. Bilgisayar oyunları kapitalizmin neden olduğu talebin genişlemesinin bir parçasıdır ve böylece kapitalizmin işçilerin günlük yaşamları üzerindeki kontrolünün artmasında da etkilidir. Kısaca böyle yazılımlar kapitalizmi sarsmaz, kârın gerçekleşmesi için gereken meta üretiminin genişlemesine zemin sağlar. (Wilkie, 2003)

Güçlü oyun endüstrisinin bütün özgür eylem olasılıklarını engellediğine ve pazar kurallarının sınırları içinde farklı bir kültüre ve eleştirilere yer olmadığını savunmak ilk bakışta makul görünebilir. Teknolojinin bir gün insanlığın bütün sorunlarını çözeceği ve sınıf, ırk, cinsiyet gibi toplumsal farklılıkların sanal dünyalarda artık geçerli olmayacağı düşünün sorunlu tarafları olduğu açıktır. Ancak Wilkie'nin çalışmasında, oyun sanatçıları ve oyun emekçilerinin muhalefet etme olanakları sorunu ele alınmamıştır.

Oyunların üretim süreçlerinin ardındaki öznelerin toplumsal süreçlerdeki rolünü düşündüğümüzde, çağdaş Marksist literatürde geniş bir yer tutan aydınların kültür üretimi içindeki rolüne dair tartışmalar aydınlatıcı olabilir. Antonio Gramsci'nin hegemonya kuramı çerçevesinde ele aldığı gibi, popüler kültürü bir mücadele alanı olarak tanımladığımızda, toplumsal sınıflar arasındaki hegemonya mücadelesinin aynı zamanda kültür alanındaki mücadeleye de eşlik ettiğini, bu alanda ezilen sınıflar tarafından yürütülen mücadelenin hegemonya mücadelesinde önemli bir uğrak olduğunu görürüz.

İktisadi üretim dünyasında temel bir işlevle ortaya çıkan her toplumsal grup, kendi oluşumuyla beraber sadece iktisadi değil, toplumsal ve politik alanlarda da onun asıl işlevine dair bir bilinç ve türdeşlik yaratan ve organik olarak kendisine bağlı bir veya daha çok entelektüel tabakayı da yaratmış olur (Gramsci, 1986, s. 309)

Gramsci'nin çalışmasında bu tip aydınlar yönetici sınıfların hegemonyasının yeniden üretiminin bilindik yöntemlerine karşı kendi sınıflarının çıkar ve taleplerini savunan “organik aydınlar” olarak tanımlanır.

Gramsci'nin sınıf çıkarları doğrultusunda hegemonya mücadelesinde rol alan organik aydın tanımının, oyun alanında Gonzalo Frasca'nın sosyal değişimi sağlamak için farklı açılımlar arayışındaki özneleri için de geçerli olabileceğini düşünüyorum.

Frasca örneğinde, savunulacak baskı altındaki topluluklar “ezilenler” olarak belirmektedir.

Şahsen ben insanlar arasındaki eleştirel farkındalığı artırmakla toplumun değişeceğine inanıyorum. Bunun sağlanmasının eğitimciler, politikacılar ve sanatçıların yoğun çabaları dışında bir yolu yoktur. (Frasca, 2001, s. 75)

Bu bakış açısından oyunların sadece değişim değerlerine sahip metalar değil, popüler kültürün parçaları olduğunu söyleyebiliriz. Frasca’nın iddia ettiği gibi, sanatçılar için (belki “dahi” bireyler değil ama toplumsal dönüşüm isteyen sıradan insanlar olarak) kendi dünya görüşlerini ve eleştirilerini popüler sanat formunda dışavurmak olanağı mümkündür.

Benzer bir şekilde, Greg Costikyan, *Scratchware Manifesto (Scratchware Manifestosu)* isimli yazısında Tasarımcı X kimliğiyle ortaya çıkıyor, oyun endüstrisi ve oyun üretiminin alternatif metotları konusunda ilerici fikirlerini sunuyor.

Oyunculuğun mekanizmaları bozuldu. Bir zamanlar dünyanın en yenilikçi ve ilgi çekici sanalsal alanı olan bir endüstri taklidin ve hammaliyenin bataklığına dönüştü. (Costikyan, 2000)

Death to the Game Industry (Oyun Endüstrisi’ne Ölüm) adıyla yayımlanan yazısında ise Costikyan, tam yaratıcı kontrole dayanan düşük bütçeli üretim ve farklı dağıtım kanalları hakkındaki fikirlerini sunuyor.

Ne istiyoruz? İdeal olan nedir?

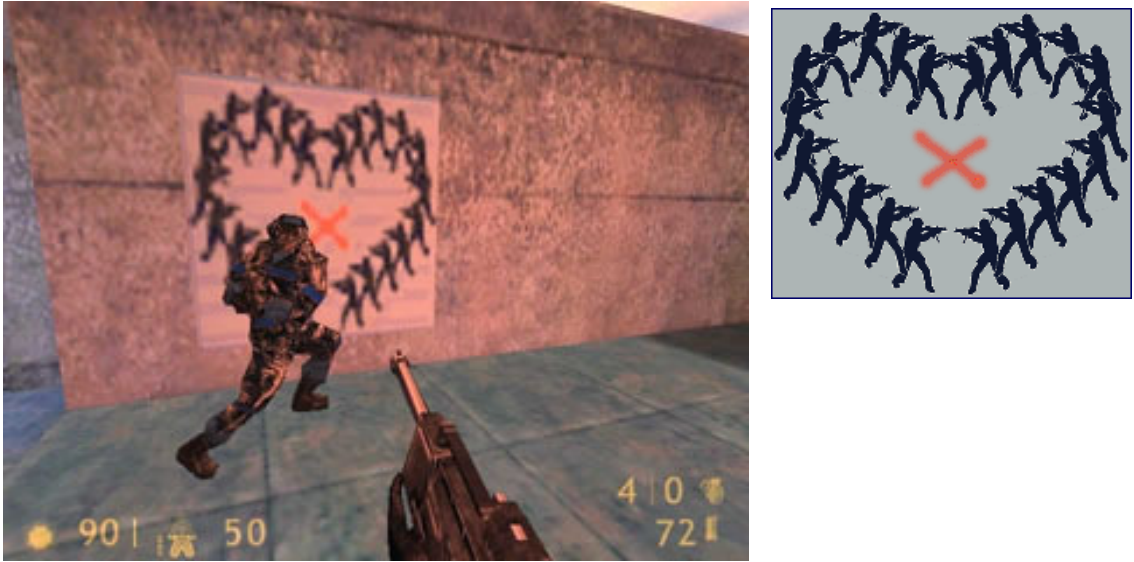
Yaratıcı fikirleri bastırmak yerine onlara hizmet eden bir pazar. Gösteriş yerine oynayışa değer veren bir oyuncu kitlesi. Niş ürünlerin ticari olarak başarılı olmasını sağlayacak bir piyasa- konvansiyonel piyasayla aynı ölçekte olmayan, olması da gerekmeyen, daha alçakgönüllü bir piyasa: Milyonlarca değil, birkaç on binlik birimlerle sağlanan kârlılık.

Ve tabii ki, fikri mülkiyetin üreticisinin kontrolü. Çünkü üreticiler kendi işlerinin sahibi olmayı hak ediyorlar. (Costikyan, 2005)

Bu iddialar endüstrideki kontrolün el değiştirmesine işaret ettiği oranda tartışmalı bazı noktalara sahip. Bunlardan ilki, Costikyan’ın bu görüşlerinde fikri mülkiyeti sorunsallaştırmamış olmasıdır. İkincisi ve daha önemlisi ise, Costikyan’ın

tarif ettiđi dönüşümcü sürecin iddia ettiđi gibi gerçek ve kapsamlı bir toplumsal deđişimi kapsamamasıdır. Savunulan, küçük bütçeli üreticilerin günün birinde büyüklerinin yerini ve rolünü almasıdır. Yine de Costikyan'ın yaratıcı kontrolü desteklemek yönündeki görüşleri, bir tasarımcı olarak endüstrinin içindeki deđişim isteđinin açık bir ifadesidir.

Oyuncuların oyun endüstrisinin piyasanın kâr amaçlarına göre şekillenmesine karşı gösterdiđi tepkilerin popüler örneklerinden biri de, bilgisayar programcısı Anne Marie Schleiner'in Velvet-Strike'ıdır (Kadife Saldırı). Kendisi aynı zamanda oyuncu olan Anne Marie Schlenier, her *Counter-Strike* (2000) oyuncusunun yapabileceđi bir işe imza attı, oyun içindeki sprey aracını dönüştürerek oyun haritasındaki duvarlara anti-militarist sloganlar yazılabilmesinin önünü açtı.



Şekil 1. Counter-Strike İçinde Örnek Bir Velvet-Strike Graffiti

Kaynak: <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/screenshots.html>
<http://www.opensorcery.net/velvet-strike/sprays.html>

Velvet-Strike, hem oyun üreticilerinin hem de oyuncuların oyun üretiminin rutinlerinin deđiştirilmesinde rol almaya çalıştıklarını gösteren örneklerden sadece biri. Görüldüğü gibi oyunları sadece piyasada bir meta olarak deđerlendirmek onlara ait farklı özellikleri görmemize engel olmaktadır. Fakat fazla erken bir deđerlendirmeye

gitmeden önce bilgisayar oyunlarının sanat eseri olarak olanaklarını tartışmakta fayda olduğunu düşünüyorum.

2.1.2 Sanat Yapıtı Olarak Bilgisayar Oyunu

Realtime Art Manifesto'da (*Gerçek Zamanlı Sanat Manifestosu*) Auriea Harvey ve Michael Samyn sanatçıları gerçek zamanlı üç boyutlu araçlarla farklı deneyimler yaratmak için bir dizi kuralı takip etmeye davet ediyorlar.

1. Gerçek zamanlı üçüncü boyut sanatsal ifade için bir medyumdur
2. Author olun
3. Bütünlüklü bir deneyim yaratın
4. Kullanıcıyı sanal çevreye dâhil edin
5. İnsandışılaştırmaya karşı çıkın: Öykü anlatın
6. Etkileşim özgür bırakın
7. Modern sanat yapmayın
8. Kavramsalcılığa karşı çıkın
9. Teknolojiyle kucaklaşın
10. Punk ekonomisi kurun (Harvey ve Samyn, 2006, s. 293-299)

Bu kurallara uymak belki sanatçıları dikkate değer, gerçek zamanlı sanat eserleri yapmaya yönlendirecektir. Fakat belli ideallere sahip ve bir manifestoyu ya da ideolojiyi takip eden bir grup tarafından üretilmeleri bilgisayar oyunu yazılımlarını “sanat eseri” olarak değerlendirmemiz için yeterli midir? Sinemadaki sanat akımlarıyla ilgili çalışmalar yürüten bazı yönetmenlerin pek çok çalışması eleştirmenler tarafından sanat eseri olarak değerlendirilebilir, fakat bu eserlerin tanınmış sanatçılar tarafından ortaya konmuş olmaları sanat eseri sayılabilmeleri için yeterli bir kriter midir?

Tincuta Parv, *Bilgisayar Oyunlarının Sanat Eseri Olarak Değeri* isimli makalesinde sanatın farklı yazarlar tarafından geliştirilen tanımları üzerinde duruyor ve oyunların “sanata ilişkin” olduğunu göstermeye çalışıyor. Bir eserin sanat eseri olarak adlandırılabilmesi için gereken farklı çerçeveleri ortaya koyuyor:

- Estetik-İşlevsel: “Estetik deneyimlere neden olan veya buna neden olabilecek bir kategoride yer alan eserler sanat eseridir.” (Parv, 2006, s. 289)

- Kurumsal-prosedürel : “Sanat eseri özellikle sanat dünyasının üyelerine sunulmak üzere üretilmiş belli bir yaratıdır.” (Parv, 2006, s. 289)
- Tarihsel düşünce: “Bir eser ancak sanat dünyasında yeri önceden rezerve edilmişse sanat eseri niteliği kazanır.” (Parv, 2006, s. 289)

Bir bilgisayar oyunu estetik fonksiyonlara sahiptir. Oyunların sanat galerilerinde ve müzelerde sunulması, sanatın değerinin kurumsal tanımına da uymaktadır. Ayrıca *Tomb Raider* (1996) oyununun kahramanı Lara Croft’u Andy Warhol’un Marilyn Monroe portreleriyle karşılaştıran Parv için, oyunlar tarihsel düşünce olarak sanat tanımına da uymaktadır. Fakat Parv bu tanımın oyunların sanata dair olduğunu belirtmek için de yeterli olduğunu savunmaktadır.



Şekil 2: Solda Tomb Raider Oyununun Kadın Kahramanı Lara Croft.

Sağda Andy Warhol’un Marilyn Monroe Portresi

Kaynak: <http://www.ladbrokeplc.com/images/gallery/!%20Images%20Gallery%20!/%20Results/lara-croft.jpg>

http://www.artquotes.net/masters/warhol_andy/turquoise-marilyn-62.jpg

Bu noktada sorulması gereken soru, bir kez daha, oyunlarla sanat eserleri arasındaki ilişki konusundadır ve oyunların, onları sanat eseri olarak değerlendirmemizi sağlayacak özelliklerini saptamaya yöneliktir. Oyun üretimi sanatsal bir süreç midir? Oyun yapımcısı sanatçı mıdır?

Parv’ın önerdiği iki farklı yaklaşım bu sorulara yanıt bulmamızda yardımcı olabilir: estetik yaklaşım ve bilişsel yaklaşım.

Eğer sanat değerine estetik açıdan yaklaşmayı tercih edersek, ideal biçim ve güzelin algılanması kavramlarını da analizimize dâhil etmemiz gerekir. Bilgisayar oyunları ve video oyunlarının görselden anlatıya ve teknik özelliklere karmaşıklığı, böyle bir yaklaşımın sınırlı olduğunu fark etmemizi sağlar. (Parv, 2006, s. 291)

Bilgisayar oyunları ve video oyunlarına estetik yaklaşımı, bilgisayar oyunları alanında “oyun estetiği” (ludic aesthetics) olarak adlandırabiliriz. Bu yaklaşımı bir analiz yöntemi olarak seçmek bizi oyunların biçimsel özelliklerini tartışmaya sevk edecektir.

Eğer bilişsel argümanları tercih edersek, oyunların bilişsel ve etkisel özelliklerini değerlendirmemiz gerekir. Sorgulamamız gereken “poesis”in işleyişinde bilgisayar oyunları ile birlikte neyin değiştiğidir. Örneğin oyunun “arınma”dan “eğlence”ye (divertissement) bir işlev değişiminden bahsedebilir miyiz? Oyunun interaktif ve katılımcı işlevini parçalı bir şehre yöneltecek şekilde? (Parv, 2006, s. 291)

Parv bilişsel yaklaşımın bilgisayar oyunlarına daha uygun olduğunu belirtmekle birlikte, bu yaklaşımı geliştirmeyi daha sonra gelmesini umduğu çalışmalara bırakır.

Bu çalışmada oyunların biçimsel ve teknik özelliklerine auteur kuramı çerçevesinde eğiliyorum; bu da Parv’ın tarif ettiği ilk yönteme denk düşüyor. Oyunların görsel ve teknik özelliklerinin karmaşıklığı yerinde bir saptama olmakla birlikte, estetik yaklaşımın, auteur kuramı ve oyunbilime özgü kavramlarla desteklendiği sürece sınırlı bir yaklaşım olmadığını düşünüyorum. Ne kadar karmaşık olursa olsun, oyunlar belli mekanizmalar içerir ve belli mekanizmalar doğrultusunda üretilir. Oyun kuramları oyun sistemlerinin kendine özgü niteliklerinin anlaşılması yolunda mesafe katedilmesini sağlamıştır.

Sanat ve oyun ilişkisini ele alırken, bilgisayar oyunlarının kendine özgü niteliklerini de hesaba katmak durumundayız. Bilgisayar oyunlarının geleneksel medya ile farkları ve benzerlikleri nelerdir? İlerleyen bölümlerde bu konu değerlendirilecektir.

2.1.3 Bilgisayar Oyunları ve Simülasyon

Gonzalo Frasca, *Simülasyon Anlatıya Karşı: Oyunbilim’e Giriş (Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology)* (2003) adlı makalesinde simülasyon ve

yeniden sunum arasındaki farkları başarılı bir şekilde tanımlar. Bilgisayar yazılımlarındaki simülasyonun diğer medya ile karşılaştırıldığında görece yeni bir form olduğu söylenebilir.

Geleneksel medya temsilidir, simülasyon değildir. Nitelikleri tanımlanma ve olayların ardışıklığını üretmede ileri düzeydedir(anlatı). Bir uçağın fotoğrafı bize şekli ve rengi hakkında bilgi verir ama uçmaz ve müdahale edildiğinde düşmez. (Frasca, 2003, s. 223)

Simülasyonlarda çevreye (environment) müdahale edilmesi, oyunlarda da rastladığımız merkezi özelliklerden biridir. Etkileşim ise sanal dünyadaki varlıklara etki etmeyi karşılamak için kullanılan bir terimdir. Fakat simülasyona dayalı bir oyuncu-makine ilişkisi, bilgisayarlardan önce ortaya çıkmıştır.

Tarihte simülasyon bilgisayarların icadından çok önce gerçekleştirilmiştir. Örneğin ilk uçaklar küçük modelleri üretilerek test edilirdi. Bilgisayarlar tarafından gerçekleştirilen dijital simülasyonlara zıt şekilde, bu tip simülasyon analog simülasyon olarak bilinir. (Frasca, 2001, s. 21)

Burada bilgisayarların simülasyonların kolayca kontrol edilmesi ve manipüle edilmesine olanak tanıdığını görürüz. Bilimsel çalışmalarda da yaygın olarak kullanılan bir aygıt olarak bilgisayar başlangıç koşullarını ve sonuçları sayısallaştırabilir ve gerekli bütün hesaplamaları yapabilir. Bir nükleer bomba testi gerekli değişkenler verilerek simüle edilebilir ve sonuçlar gözlemlenebilir.

Simülasyonun köklerinin bilimde yatması nedeniyle, bilim insanlarının fantastik kurgular yerine gerçek sistemleri simüle etmesi doğaldır. Bilgisayar, özellikle bilgisayar oyunları üreticilerin varolmayan ve hatta evrenimizin fizik kanunlarıyla çatışan sistemleri simüle etmesine olanak tanımıştır. (Frasca, 2001, s. 25)

Bir bilgisayar oyununda uzaylı bir yaratıkla karşılaşmak şaşırtıcı değildir. Kurgusal bir uzaylıdan farklı olarak, bilgisayar oyununda karşımıza çıkan uzaylıyı sadece okumak veya izlemekle kalmaz, onunla iletişime geçebilir veya ona saldırabiliriz. Bilgisayarlar artık J.R.R. Tolkien'in Orta Dünya'sı gibi, yaratıklarla ve insanlarla dolu devasa kurgu dünyaları simüle edecek güçtedir. Peki, kurgusal bir ejderha ile simüle edilmiş bir ejderha arasındaki fark nedir? Espen Aarseth'in *Kapıların*

Algılanması: Oyunlarda Kurgu ve Simülasyon Karşı Karşıya (The Perception of Doors: Fiction vs. Simulation in Games) makalesinde bu soruyu şöyle yanıtlar:



Şekil 3: World of Warcraft Oyunundan Bir Ejderha Görüntüsü
Kaynak: http://dragonsinn.net/Games/wow/wow_icebd2.jpg

Bir ejderha düşünün. Bu canavarlar gerçek dünyada yoktur, ama edebiyat, sinema ve bilgisayar oyunlarının hayali dünyalarının bir parçasıdır. Ancak edebi, kurgusal ejderha, örneğin Tolkien'in Smaug'u, Everquest gibi bir oyunda rastladığımız simüle edilmiş ejderhalardan farklıdır. Aynı değildirler, yoksa Tolkien'in dünyasını algılayışımızla Everquest dünyasını algılayışımız arasında bir fark olmazdı. Ejderhalardan biri açıkça kurgusalken diğeri simüle edilmiştir. Biri orada okunmak veya TV'de veya sinemada izlenmek için bulunurken diğeri oynanmak için oradadır. Biri yalnızca göstergelerden müteşekkilen, diğeri davranışlarını ve tepkilerini bizim girdimize göre belirleyen dinamik bir model ve göstergelerden oluşur... (Aarseth, 2005a)

Farklı olarak tanımlanan bu dinamik model bu çalışmanın yukarıdaki bölümlerinde de değinmeye çalıştığım tabloyu kökten değiştirmektedir. Bir oyun ejderhasıyla oynamak bir oyun deneyimidir ve bu deneyimi fantezi kurgu öyküsü

okumakla karşılaştırmak zordur. Bilgisayar oyunlarında ise kurgu ve simülasyon öğelerinin her ikisiyle de karşılaşabiliyoruz.

Oyun tasarımı sürecinde oyun tasarımcısı, kurgusal dünyanın hangi öğelerinin oyun kurallarına uyarlanacağını belirlemek zorundadır. Bundan sonra oyuncu oyunu iki yönlü bir süreç olarak deneyimler. Oyunun kurgusu oyuncuyu oyunun kurallarını anlamaya yönlendirirken, kurallar da oyuncuyu oyunun kurgusal dünyasını hayal etmeye teşvik eder. (Juul, 2005, s. 163)

Bilgisayar oyunları sadece kurgusal dünyalar değildir, aynı zamanda bilgisayar simülasyonlarıdır. Bilgisayar oyunları öncelikle oyundur, bu yüzden geleneksel oyun formlarıyla güçlü bir ilişkileri vardır. Ve bu formda kurallar, oyunların göz ardı edilemez öğelerindendir.

2.1.4 Oyunsal Özellikleriyle Bilgisayar Oyunları

Jesper Juul'ün klasik oyun modeli farklı oyun tanımlamalarının bir karşılaştırmasının ürünüdür. Bu model hem geleneksel oyunların hem de bilgisayar oyunlarının ortak özelliklerini ortaya koymaktadır.

Oyun, değişken ve ölçülebilir sonuçları olan, farklı sonuçların farklı değerlere atandığı, kural esaslı bir sistemdir. Oyuncu sonucu etkilemek için çaba gösterir, bu sonuca duygusal olarak bağlanır. Eylemin yarattığı etkiler üzerinde tartışılabilir. (Juul, 2005, s. 36)

Bu model, geleneksel anlamda bir oyunun ne olduğunu iyi bir şekilde özetlemekte ve bilgisayar oyunları incelememiz için de uygun bir çerçeve sunmaktadır. Bu modele göre, bilgisayarlar oyun durumlarını (game states) ve kurallarını kolayca hafızada tutabilir, oyuncunun eylemlerini ve oyun sistemindeki değişimleri hesaplayabilir.

Benzer çıkarımları olan bir çalışma Katie Salen ve Eric Zimmerman tarafından da yapılmıştır. Onların oyun tanımı Juul'unkinden biraz farklı olmakla birlikte, kimi benzerlikler taşır: .

Oyun oyuncuların yapay bir çatışma içine girdikleri, ölçülebilir bir kazanma durumuyla sonuçlanan kurallarla tanımlanan bir sistemdir. (Salen ve Zimmerman, 2004, s. 80)

Juul ve Zimmerman'ın oyun tanımları bize oyunların temel öğelerinin ne olduğunu gösteriyor. Fakat her iki tanımda da, oyunların ve oynanma sürecinin sadece bir boyutunu ele aldığı dikkat çekmektedir. Bu nedenle, Salen ve Zimmerman'ın ikinci tanımlamaları auteur kuramını merkeze alan oyun yaklaşımımız için daha uygun olacaktır.

Oyun tasarımcısının, oyuncuyla karşı karşıya geldiğinde anlamlı bir oynayı oluşturacak bir oyun ürettiği süreç oyun tasarımıdır. (Salen ve Zimmerman, 2004, s. 80)

Görüldüğü gibi, bu ikinci tanım oyun tasarımcısını oyun üretimi sürecinin merkezine koymaktadır. Oyun tasarımı perspektifinden oyuncunun rolü ikincildir, zira bu tanım içinde oynama eyleminden söz edilmemektedir. Auteur kuramını ele alırken ve auteur ile oyun ilişkisini incelerken Zimmerman'ın oyun tasarımı tanımını göz önünde bulunduracağım.



Şekil 4: Guy Debord'un Tasarladığı The Game of War Oyunu ve Taşları

Kaynak: <http://www.flickr.com/photos/joi/494431001/sizes/l/>

Sanat ile oyun ilişkisini, klasik oyun tanımının sınırları içerisinde estetik açıdan düşündüğümüzde şu sorular karşımıza çıkmaktadır: Oyunun yaratıcısı oyun evreninin

zorunlu bilgisinin dışında deęerler üretebilir mi? Klasik bir oyun olan ve karşılıklı stratejik hamlelere dayanan bir oyun olan tavlâ örneğinde, oyuncunun hamleleri ile yaratılan estetik deęerlerden söz edebilir miyiz? Genel olarak mücadelenin veya akıllıca yapılmış bir hamlenin estetik bir deęeri olabilir mi? Pulların şekli, rengi veya özel bir tasarıma sahip olan tavlâ tahtasının kendisi eęer özel bir tasarımsa, bu oyun öğelerini estetik açıdan deęerlendirebiliriz, fakat oyun estetięi oyun öğelerinin estetięine indirgenemez. Eęer oyunlara böylesine tek boyutlu bakarsak sanat ve oyun ilişkisini anlamlı bir şekilde tartışmak mümkün olmayacaktır. Bu nedenle, oyunların estetik deęerini anlamak için simülasyonu, kurgusal ve oyunsal boyutları birlikte ele almalıyız.

2.2 SANAT İLE OYUN İLİŞKİSİ

2.2.1 Sanat Galerisi Olarak Sanal Dünyalar

MMOG'ler (Massively Multiplayer Online Games: Kitlesel Çokoyunculu Çevrimici Oyunlar) bilgisayar oyunlarının farklı özelliklerini göstermek için iyi örneklerdir. Bu oyunlar, sanal dünyalarında internetten faydalanarak, milyonlarca oyuncunun birbirine baęlandığı bir ortam yaratırlar.

MMOG'lerin yalnızca oyun olduğunu söyleyemeyiz, aynı zamanda sanal piyasalar, sanal ekonomiler, sohbet odaları ve başka pek çok toplumsal öğeyi de içerirler. MMOG'lerin sanal dünyalarında avatar'lar, NPC'ler, (Non Player Character: Oyun Dışı Karakter), yapılar ve nesneler de bulunur. MMOG'leri birer oyun yazılımı olarak ele aldığımızda, oyuncuların görsel öğeler, düğmeler ve metinler içeren oyun arabirimleri kullandığını görürüz. Bu oyunların oynanması sırasında, oyuncular ses efektlerini, sesli sohbeti ve müzikleri duyabilir. Oyun içi maceraların (quest) metinlerini okur, para biriktirir ve çeşitli eşyalar satın alır, binalar yapıp, topraklar işgal edebilir.



Şekil 5: Knight Online MMO Oyunundan Bir Ekran Görüntüsü
Kaynak: <http://img54.imageshack.us/img54/1862/caitharos6wy.jpg>

MMOG ve benzer oyunların oyun dünyalarında oyuncunun deneyimlediği görsel-işitsel öğeler, oyun sanatçıları tarafından yaratılır. Tıpkı bir sanat galerisi gibi, oyun dünyasının farklı mekânlarını ziyaret ettikçe farklı sanatçıların çeşitli çalışmalarıyla karşılaşırız. Ancak bu oyunların sadece adlarını biliriz, sanatçıların adlarını değil, yine de bu çalışmalar oyun deneyimini etkiler.

Oyun dünyalarındaki iki boyutlu ve üç boyutlu görsel öğeler, metinler, sesler ve diğer öğeler oyun sanatçıları tarafından yaratılır, fakat bu çalışmaların sanat eseri olarak değerlendirilmesi mümkün müdür? Oyunun içeriğini oyunun kendinden ayırabilir miyiz? Ya da içerdiği sanatsal çalışmalar oyunun kendisini “sanat” seviyesine çıkarır mı? Eğer oyunları sanal mekânlar olarak kurgularsak, bu sorulara cevabımız hayır olacaktır. Tablolar sanat galerilerinin kendisini sanat eserine dönüştürmez. İki oyun öğesini birbirinden ayırt etmek güçtür, çünkü sonuçta deneyimlenen oyun oynama, oyunun içerdiği tüm öğelerin toplamına eşit değildir.

Bu noktada, oyun ve oyun yaratıcısı arasındaki ilişki küratörler ve ortaya attıkları bir tema ya da kavram etrafında şekillenen sergileri düşündürmektedir. Oyunlar

bir sonraki sergiyi bekleyen boş galeriler değildir, fakat belli bir kavram veya fikir çevresinde yapılandırılmış sergiler olarak düşünülebilir. Özellikle sanat dünyasındaki “oyunsal sanat” çerçevesinde ele alabileceğimiz örnekler bu konuda fikir verebilir. Bu çerçevede oyun tasarımcısı ile küratörün benzerlikler taşıdığı söyleyebiliriz. Örneğin, çağdaş sanatta etkileşimli öğelerin yaygın bir biçimde kullanılması, dijital sanatların sergilerde giderek daha fazla kullanılması, çağdaş sanat eserleri ve bilgisayar oyunları arasındaki ayrımı yeniden düşünmemiz gerektiğini gösteriyor.

2.2.2 Sanat Galerilerinde Sanal Yapıtlar

Sanat galerilerinde bilgisayar teknolojileriyle ilişkili veya bilgisayar destekli sanat eserleriyle karşılaştığımızda kendimizi ziyaretçi, kullanıcı, oyuncu ve tüketici konumlarından yalnızca birine ait hissetmemizin güçleştiğini hissedebiliriz. Bazı durumlarda, ziyaretçilerin aktif katılımı, anlamı sanat eserinin hâkimiyetinden kopararak, ortaklaşa yaratımın bir ürünü haline getirir. ZKM Karlsruhe Modern Sanat Merkezinde sergilenmiş olan YOU_ser sergisi bu tartışma için iyi bir örnek sunmuştur.

21. yüzyılda internetin olanaklarıyla artık izleyici değil tokuş edilen ve çevrimiçi olarak kolayca dağıtılabilen içerikler yaratır. İzleyici kullanıcıya dönüşür. Gelecek bir iki yılda YOU_ser: Tüketicinin Yüzyılı sergisi bu kullanıcı temelli sanatın çerçevesini değişik sanat eserleri ve konumlarla gösterecek. (Weibel)



Şekil 6: ZKM’den Bir Enstelasyon.

Kaynak: http://farm3.static.flickr.com/2174/1806125720_afbc5a30b2.jpg

YOU_ser sergisindeki çoğu çalışma ziyaretçilerin etkisi olmadan çalışmamakta pek çoğu ziyaretçilerin bir şeyler yazmasını gerektirmektedir. Sonrasında eserler kullanıcının bu girdisine göre kişiye özel bir çıktı sunmaktadır. Bir örnekte, geniş bir fotoğraf arşivinden sekiz fotoğraf seçmeniz ve hazırlanan düzencele bunları yazıcıdan çıkarmanız istenmektedir, böylelikle kendi serginizi cebinizde taşıyabileceksiniz. Klavyeden bir kelime yazın ve seçtiğiniz kelimeyle ilgili fotoğraflar, videolar ve seslerden oluşan size özel bir enstelasyonu inceleme olanağı bulacaksınız.

Etkileşime açık eserler günümüzde sanat galerilerinin vazgeçilmezleri durumunda. Peki bu durum, bilgisayar oyunları için de geçerli midir? Oyunlar da sergileniyor. 2007 yılında Londra Bilim Müzesinde ziyaretçilerle buluşan ve 1960'lı yılların konsol oyunları sergilendiği Game On isimli sergi, bu durumun oyunlar için de geçerli olabildiğini göstermektedir.

1960'ların PDP-1'inden son zamanların konsollarına kadar Game On oyun dünyasında devrimler yaratan teknolojileri inceliyor. Sergi tüm zamanların en çok etki bırakan on konsolunu ve ayrıca yüz yirmi oynanabilir oyunu içeriyor. Böylece son kırk yılın iz bırakan oyunlarını oynamak üzere zamanda bir yolculuğa çıkacak ve çocukluğunuzun klasik oyunlarını hatırlayacaksınız. (London Science Museum)

Game On, oyunların merkezde olduğu ilk sergi değil. 1989'da Amerikan Hareketli Görüntü Müzesi'ndeki Hot Circuits: A Video Arcade sergisi ziyaretçilere kapısını açmıştı. Hot Circuits'tan *Pong*'dan (1972) *Pacman*'e (1980), *Space Invaders*'dan (1977) *Outrun*'a (1986), toplam kırk yedi oyuna yer verilmişti. Bu sergide yer alan oyunlar, oyun tarihinin köşe taşlarıdır...

Sahip oldukları tarihi ve kültürel değerleriyle birlikte, sergilenen oyunların estetik değer taşıdıkları da söylenebilir. Serginin gerçekleştiği müzenin yöneticisi Rochelle Slovin şöyle belirtiyor:

Özgür ve modernist bir izlenim edindiğimiz o aşırı rasyonel öge erken dönem oyunlarda yansıtılmıştır. Bu da başka bir ilgi çekici noktadır, çünkü hareketli görüntü olarak düşünüldüğünde, bu öncü oyunların estetiği dijital medya içinde kendine özgüdür.

...

Video oyunu programcıları, çiplerin küçük belleklerinin yarattığı sınırlamalarla boğuşurken, kendi fikirlerini sıkıştırmak zorunda kalmışlardır. Fakat bu

sıkıştırmanın yaratıcı bir sonucu vardır. Bu bir sonenin dilin sıkıştırılması ve metaforların tutumlu kullanımını gerektirmesi gibi işler. (Slovin, 2001, s. 139)

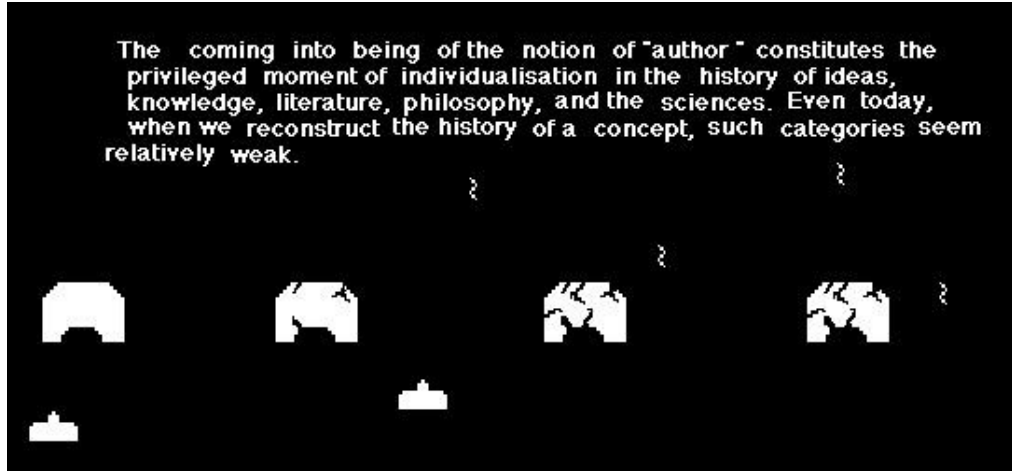
Slovin'in aktarımında bilgisayar oyunlarında sanatsal ifadelerin nasıl ortaya çıktığını görmeye başlıyoruz. Slovin, sergideki oyunların sınırlarının ve karakteristiklerinin, yaratıcılığı körüklediğini savunmaktadır. Ancak onun görüşlerinde, teknolojiye dair bir nostaljiden de söz edebiliriz. Sergiler tek tek oyunların sahip olduğu estetik değeri geride bırakma pahasına, oyunların kültürel değerini öne çıkarmaktadır. Hot Circuits sergisindeki arcade makineleri, dokunup manipüle edebileceğiniz hareketli heykeller olarak yer almıştır. Fakat günümüzde sergilenen oyunların artık internet kanalıyla dağıtıldığını göz önünde bulundurursak, video oyunlarının mutlaka arcade konsollarına bağımlı olarak değerlendirilmesi gerekmediği sonucuna varırız.

Artık oyunlar belli başlı sanat kurumları tarafından, sanat olarak değerlendirilmektedir. Fakat bilgisayar oyunlarının sadece nesne olarak değil de, oyun deneyimi olarak da estetik bir izlenim yaratabileceği örnekler de var mıdır? Eğer öyleyse oyunun oynanışının, bu estetik deneyimlerin temelinde bulunması beklenebilir.

2.2.3 Sanatsal Oyunlar

Sanatsal oyunlar, isimlerinin de ifade ettiği gibi, sanatsal amaçlarla yaratılmış oyun ve oyun benzeri yazılımlardır. Matteo Bittanti *Gamescenes*'te yer alan giriş makalesinde sanatsal oyunları "*Sanatsal oyunlar özellikle sanatsal amaçlarla (ticari amaçlar yerine) üretilmiş oyunlardır.*" diye tanımlıyor. (Bittanti, 2006, s. 7)

Sanatsal oyunları yakından incelediğimizde, etkileşimin bu yazılımların önemli bir ögesi olduğunu görürüz. Fakat çoğunlukla bu etkileşim, sanatsal değerin kaynağı değildir. Sanatsal oyunlar oynanabilir yazılımlardır, ancak oyun kuralları geri plana itilmiştir. Bazı örneklerde ise, oyun öğelerinin oyun yapısı ve oynanıştan koparılarak estetik bir öğe olarak kullanıldığını görürüz. Sanatsal oyunları bildiğimiz anlamda oyun olarak değerlendirmek güçtür, çünkü öne sürülen pek çok özellikleri oyunların temel öğeleriyle uyuşmamaktadır.



Şekil 7: Trigger Happy oyunu. Paragraf Michael Foucault'dan alıntı.
Kaynak: <http://dotstore.thomson-craighead.net/system/index.html>

Sanatsal oyunların tasarımcıları sanat ile oyunu bir araya getirirler, fakat bu bir araya gelmenin sonucu ya estetik değeri olan görsel, işitsel öğelerle ve metinlerle bezeli bir oyun, ya da oyunvari öğelerle süslü bir sanat eseridir.

İlk durum bizi ticari oyunlarla sanatsal oyunlar arasındaki ayrımı sorgulamaya itmektedir. Astroidler yerine bir şiirin mısralarını yok ettiğiniz bir uzay oyunu, astroid yok etme oyunundan farklı değildir. Oyuncu astroidler yerine mısraları hedef almakta, füzelerini mısralar üzerine yollamaktadır. Oyunun yapısı ve oyun demeyiminde büyük bir farklılık olduğu söylenemez. Kurallar ve hedefler temelde bütün astroid yok etme oyunları ile aynıdır, oyunun sunduğu sanatsal içerik oyun deneyimini dönüştürmekte başarısız olmaktadır. Satrancı farklı şekillerdeki satranç taşlarıyla oynamak mümkündür, ancak taşların şekli veya yapıldıkları malzeme oyunu etkilemez. Oyunvari öğelerle süslü sanat eserleri olarak sanatsal oyunlar ise, bizi birer bilgisayar yazılımı olarak bu sanat eserlerini sanatsal oyun olarak adlandırmanın sınırlarını sorgulamaya itmektedir. Bir filmde W. Shakespeare'den bir pasajın alıntılanması, filmi bir anda edebi esere dönüştürmez. Benzer bir şekilde, bilgisayar yazılımı formundaki bir sanat eserinde oyun nesnelerinin, oyun karakterlerinin ve diğer oyun öğelerinin kullanılması, bu eserin sanatsal oyun olarak sınıflandırılabilmesi için yeterli değildir.

Bu noktada, Bittanti'nin ticari oyunların da sanatsal oyunlar olarak nitelendirilebilir olup olmadığına yönelik sorusu önemlidir.. Bittanti'nin bu soruya yanıtı olumludur, ona göre ticari oyunlar da sanatsal oyunlar olarak değerlendirilebilir. Fumito Ueda'nın ICO'su (2001), Toshio Iwai'nin Electroplankton'u (2005), Tetsuya

Mizaguchi'nin Rez'i (2001) ve Cover Studio'nun Okami'si (2006) Bittanti'nin örnekleri arasında yer almaktadır. Bu örneklerin de gösterdiği gibi, sanatsal oyunlar ve ticari oyunlar arasındaki sınır muğlâklaşmıştır. Burada sanatsal oyunların piyasada ticari bir değeri olduğunu, böylece ticari-sanatsal ayrımının da geçerli olmadığını söyleyebiliriz.

2.2.4 Oyun Sanatı

Matteo Bittanti'nin yaptığı “oyun sanatı” tanımı sanatsal oyunların oyun sanatının içinde değerlendirilmesini mümkün kılmaktadır. Bittanti'nin oyun sanatı tanımlaması sanatsal oyun tanımından farklılık göstermektedir:

Oyun sanatı, dijital oyunların yaratımında, üretimde ve/veya sunumda önemli bir rol oynadığı sanatlara denir. Sonuçta elde edilen sanat eseri bir oyun, resim, fotoğraf, ses, animasyon, video, performans veya galeri enstelasyonudur. (Bittanti, 2006, s. 9)

Bu noktada, daha önce sorduğum bir soruyu ufak bir değişiklikle tekrarlamak istiyorum: Bahsi geçen sanat eserlerini oyun kavramı altında gruplayabilmenin sınırları nelerdir? Fotogramlar veya dijital teknikler fotoğrafın sınıflandırmasını değiştirmedeği halde, dijital oyunların bir araç olarak kullanılmasının fotoğrafları oyun sanatının bir ürününe dönüştüreceğini düşünmek mümkün müdür? Alison Mealey'in Unreal Art çalışmasını ele alırsak, oyunun, oyun araçlarının ve oyuncuların oynayışının kullanımıyla yaratılan dijital resimler, bütün bu öğelere rağmen resim kalacaktır. Ya da müzikte, turntable veya sentisayzırın enstrüman olarak kullanımını düşünelim. Bu alanda çalışan müzisyenleri çağımızın usta bestecileri olarak görebiliriz, fakat bu enstrümanların kullanımından dolayı ortaya çıkan eserler için müzik dışında bir sanat disiplini tanımlayamayız. Video sanatı sinemayla ilişkilidir, fakat Bittanti'nin oyun tanımını bu alana uyarladığımızda, video teknolojisine ilişkin her şeyi video sanatı kavramıyla birlikte ele almamız gerekir. Bu durumda, video sanatı video oyunlarını, video filmleri, enstelasyonları da kapsayacaktır. Ayrıca televizyon programlarını da video sanatına eklememiz gerekecektir, ne de olsa video kayıt cihazı olmadan üretilmeleri mümkün olmazdı.

Açıkça görüldüğü gibi, Bittanti'nin iddiasındaki sorun tanımlamanın döngüsellikinden kaynaklanıyor: Oyun sanatı tanımı, oyunla ilişkili varolan herhangi bir

sanat eseri tanımıyla birlikte yapılmaktadır, dolayısıyla “oyun sanatı” olarak adlandırdığımız kavram verili bir sanat tanımını varsaymaktadır. Peki oyun yaratımı için ortaya konmuş varolan sanat disiplini hangisidir? Burada açıkça gördüğümüz kavramsal temelleme hatası Bittanti’nin oyun sanatı tanımının eksikliğini ortaya koymaktadır.

Bu çalışmada, Bittanti’nin yönteminden farklı olarak, bir sanat disiplini önermek yerine, oyun üreticisini merkeze alarak, oyun üretimini estetik bir üretim süreci olarak tanımlamayı tercih ediyorum. Bu nedenle, çalışmanın ilerleyen bölümlerde, bir sanat disiplini olan oyun sanatına odaklanmak yerine, sanatsal üretimin öznesi olan oyun sanatçısını ve onun üretim sürecindeki teknik ve biçimsel tercihlerini tartışmak esas hedefim olacaktır.

2.2.5 Oyun Sanatçısı

Oyun ile sanat ilişkisine dair yürütülen tartışmada, oyunların sanat kurumları içinde yer alışları, oyun içinde sanatsal öğelerin varlığı, sanat eserlerinin oyunsal nitelikleri ön plana çıkmaktadır. Oyun sanatının öznesi olan oyun sanatçısı ise geri planda kalmaktadır. Sanatsal üretimin öznesi ve sanat eserinin üreticisi olarak oyun sanatçısına odaklanmak oyun ile sanat arasındaki ilişkiye farklı bir perspektif sunmaktadır. Oyunun bir bütün olarak estetik değerinin ele alınabilmesi ve oyun öğelerinin sağladığı deneyimin değerlendirilebilmesi için, oyunun estetik değişkenlerinin tanımlanması gereklidir. Bu estetik değişkenler ise oyun sanatçısının seçimleri doğrultusunda şekillendiğinden, oyun sanatçısının oyun ve oyun öğeleri ile ilişkisi önem kazanır.

Bu noktada Auteur kuramı, film ile film sanatçısı ilişkisini merkeze alan bir yaklaşım olarak bize yol gösterebilir. Ortaya çıktığı dönemde, ilk zamanlarda sanat olarak ele alınmamış olan sinema, auteur kuramı ile birlikte sanat olarak yerini sağlamlaştırmıştır. Eleştirel bir yöntem olaraksa filmin estetik değişkenlerini ve yönetmenlerin bunları kullanarak oluşturdukları üslupları belirgin hale getirmiştir. Auteur kuramının oyun alanında yeniden kavramsallaştırılması, popüler kültür ürünleri olarak oyunların sanatsal niteliklerini incelememize olanak tanıyacaktır.

3. AUTEUR VE YAZARLIK (AUTHORSHIP)

Bu bölümde sinemayla birlikte anılan ve oyunları incelerken de elverişli olabileceğini düşündüğüm auteur kuramını ele alacağım. Auteur kavramının gelişimiyle birlikte, auteur kuramı ve eleştirisinin yükseliş ve düşüş dönemlerini inceleyeceğim. Son olarak auteur kavramının ve yazarlık (authorship) yaklaşımlarının farklı kullanımlarını sunacağım.

3.1 AUTEUR'ÜN KISA TARİHİ

3.1.1 Sanat, Sanatçı ve Sanat Yapıtının Kökenleri

Rönesans öncesinde sanatçılar, anlam ve hakikatin yalnızca aktarıcısı konumundaydı. Yaratıcılığın kaynağı ise Tanrı olarak görülüyordu. Sanatçının görevi ilahi gücü yansıtmak için kullanılabilir araç ve nesneleri üretmektir. Sanat yapıtı zanaatkârlık ürünüydü. Rönesans sonrasında yaratıcılığın kaynağı Tanrı'dan sanatçıya devredildi. İlham ve dehanın sanatçıda bulunan Tanrı vergisi bir özellik olduğu görüşü geçerlilik kazandı.

Sanat yapıtının geleneğin bağlamına en eski yerleşme ortamı, kült ortamıdır. Bilindiği gibi, en eski sanat yapıtları önce büyüsel, sonra da dinsel nitelikli kutsal törenlerin hizmetinde kullanılmak üzere oluşturulmuştur. Burada belirleyici olan nokta, sanat yapıtının özel bir atmosfer taşıyan varoluşu ile törensel işlevi arasındaki bağıntının hiçbir zaman bütünüyle kopmamasıdır. Başka deyişle, "hakiki" sanat yapıtının biriciklik değeri, temelini, özgün ve ilk kullanım değerine de kaynaklık etmiş olan kutsal törende bulur. Sözü edilen temel, ne denli dolaylı olursa olsun, güzel'e hizmet edişin en dünyevi biçimlerinde bile dinden bağımsız bir tören niteliğiyle belirgindir. Rönesansla birlikte belirginleşen ve üç yüz yıl boyunca geçerliliğini koruyan bu güzellik kültürü, söz konusu sürenin ardından uğradığı ilk ağır sarsıntı sırasında da temellerini açıkça sergilemişti. (Benjamin, 2004, s. 58)

Bu dönemde sanatçı yönetici sınıflara tabiydi. Atölyeler kilise veya zengin aileler tarafından açılıyordu. Floransalı Medici ailesi buna iyi bir örnektir. Lorenzo de' Medici, Floransa'nın öncü sanatçıları himayesine aldığı bilinmektedir: Leonardo Da Vinci, Sandro Botticelli, Michelangelo Buonarroti...

Tüketim için üreten zanaatkâr ve doğuştan gelen dehası mevcut toplumsal düzenin varsayımlarına meydan okuyan sanatçı arasında bir ayrım ortaya çıktı. Fakat

sanatçının özerkliği, yönetici sınıfın himayesine bağımlılığıyla sınırlıydı. (Cook, 1985, s. 114)

Sanatçının işlevindeki bu değişimle birlikte, sanat yapıtının işlevi de değişmişti. Benjamin'e göre de, Rönesans sonrasında sanat eserinin, büyüsel ve kült değeri azalmış, buna karşın sergileme değeri ön plana çıkmıştır:

Sanat yapıtının teknik yoldan yeniden-üretiminin çeşitli yöntemleriyle birlikte, sergilenebilirliği de o denli dev boyutlar kazanmıştır ki, yukarda sözü edilen iki uç nokta arasındaki nicel kayma, tıpkı en eski zamanlarda olduğu gibi, sanat yapıtının doğasının nitel değişimine dönüşmektedir. En eski zamanlarda sanat yapıtının, kült değeri üzerinde toplanan mutlak ağırlık noktası nedeniyle birinci planda bir büyü aracı olması ve sanat yapıtı niteliğinin ancak geç sayılabilecek bir dönemde tanınması gibi, bugünkü sergilenme değerinde odaklaşan mutlak ağırlık noktası, sanat yapıtını bütünüyle yeni işlevleri bulunan bir oluşuma dönüştürmektedir; bunların içinden bilincinde olduğumuz, yani sanatsal işlev, günümüzde, yarın belki de ikincil sayılabilecek bir işlev niteliğiyle belirginleşmektedir. Ancak fotoğraf ve filmin günümüzde sözü edilen işlevin en kullanışlı araçlarını oluşturdukları kesindir. (Benjamin, 2004, s. 59)

Mekanik yeniden üretim, kapitalist ekonomi ve piyasanın etkisiyle sanat ve toplum arasındaki ilişki de kökten değişti: Net olarak tanımlı bir grubun himayesinden piyasa kurallarının belirlemesine doğru. Artık sanatçı, işçiliğinin ürünlerini en yüksek fiyatı verene satmakta özgürdü; fakat sanatsal deha fikri, ticari sanata sanatçının özerkliğini savunarak karşı çıktı. Günümüzde sanat yapıtının işlevi, sonu gelmez tartışmaların odağı konumundadır.

Hem fotoğraf hem de sinema, sanatı ve sanatçıyı anlama biçimimizi değiştirdi. Sanat yapıtı artık piyasa kuralları tarafından belirlenen bir meta, aynı zamanda da popüler kültürün bir parçasıdır. Film sanatının yaygınlaşmasıyla birlikte bu tartışmalar auteur kuramı çerçevesinde yeniden güncel hale gelmiştir.

3.1.2 Sinema'da Auteur'ün Yükselişi

2. Dünya Savaşı sonrası Fransa'da yabancı filmler, özellikle de Amerikan filmleri ilk defa izleyiciyle buluşma imkânı buldu. Paris'te Sinematek, hem Fransız sineması hem de 1960'ların politik iklimi üzerinde önemli bir rol oynamıştır. 16 mm'lik hafif kameralar stüdyolar dışındaki küçük grupların film yapmasına imkân sağladı.

Ayrıca düşük bütçeli filmler, gösterilme olanağı bulmuştu. 2. Dünya Savaşı sonrasındaki bu olanakların Fransız film eleştirisi ve film üretimi üzerinde önemli bir etkisi olmuştur.

Fransız sinemasında auteur'ün tarihini Alexandre Astruc'un manifestovari makalesi *Yeni Bir Avant-Garde'in Doğuşu: Alıcı-Kalem (Naissance d'une nouvelle avant-garde: la caméra-stylo)* (Gerstner, 2003, s. 6) ile başlatabiliriz. Alıcı-kalem, yönetmenin kamerayı yazarın kalemi kullandığı gibi kullanarak anlatması gelmektedir. Yönetmenin ifadeleri sinemanın yeni diliyle yazılır ve bir dünya görüşünü, yönetmenin hayat felsefesini sunar.

Astruc'un alıcı-kalem'e vurgusu, sinemanın kendini öykü anlatımında, ana kaynağı olarak edebiyata dayandırdığı güncel modele karşı bir müdahaledir. Alıcı-kalem yalnızca edebiyat yazarının kalemiyle doğrudan ilişkili olarak değil, sinemayı bütün sanatların yaptığı gibi ifade etmenin aracı olarak kavramak için bir metafor olarak anlaşılmalıdır. (Gerstner, 2003, s. 6)

Daha sonraları Fransa'nın en önemli sinema dergilerinden biri olan *Cahiers du Cinéma* bu çağrıya cevap vermiştir. "Politique des auteurs"ü ortaya attılar: auteur'lerin politikası...

"Auteur'lerin politikası" sinemasından önce, geleneksel film eleştirisi, film üretiminin endüstriyel tabiatının tek bir yaratıcının sesinin filmde duyulur olmasını engellediğini varsayıyordu. Bazı eleştirmenler için sinema sanat olarak görülemezdi: Kapitalist ekonominin kurallarının hizmetinde bir meta olarak, kapitalist sistemin ideolojisini yansıtmaktan fazlasını yapamazdı. Diğerleri için, sinema sanat statüsünü ancak bir film veya bir dizi film, bireyin taşıdığı niyetlerin ifadesi olarak görüldüğünde kazanabilirdi. Bu bireyi sanatçı yapan şey, kendi kişisel meselelerini dışa vurmak amacıyla üretim sürecinin kontrolünü ele geçirmek üzere, endüstriyel üretim sistemine karşı mücadelesinin erdemiydi. (Cook, 1985, s. 114)

Fransız film eleştirisinin öncü isimlerinden biri olan Andre Bazin, çoğunlukla sinemanın hakikatle olan ilişkisiyle ilgileniyordu. Bazin'e göre "film üreticilerinin, gerçek dünyayı manipüle etmek için değil pasif bir kayıt cihazı olarak hareket etmeleri gerekirdi." (Cook, 1985, s. 119) Böylece Bazin, yönetmenin, filmdeki anlamın birincil kaynağı olduğu fikrine karşı çıkmıştır. En önemli meselelerinden biri, sinemada gerçek sorunsalıdır.

Bazin montajda deep focus fotoğrafçılığını ve uzun çekimleri tercih etti, çünkü bunlar gerçekliğin doğal sürekliliğini kesip analiz etmek yerine, onu koruyordu. (Hess, 1974)

Bu prensipler sinemada “mise-en-scène” fikrinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Mise-en-scène esas olarak, olayların kamera için sahnelenmesidir. Bu terim filmlerin biçimsel organizasyonu için de kullanılmaktadır. Kökeni tiyatroya dayanan bu terim, sinema biçimi ve dili açısından Cahier’lerin ortak ilgisinin odağındadır. Ancak Bazin ve daha sonra gelen Truffaut ve Godard gibi genç eleştirmen ve yönetmenlerin mise-en-scène’in anlamı konusunda farklı anlayışları olduğunu belirtmek gerekir.

Bazin’in sinema dilinin şeffaflığına olan vurgusu, çoğu Cahier eleştirmeninin yönetmenin kişisel meselelerini ifade etmek için sinema dilini kullanma olasılığına ilgisinden farklıydı. Bazin’in argümanı, insan müdahalesini üretim sürecinden tamamen yok etmeye yaklaşıyordu. (Cook, 1985, s. 120)

Cahier’ler birey olarak sanatçının, anlamın birincil kaynağı olduğunu savundukları için, auteur ve metteur-en-scène ayrımını ortaya attılar. Onlara göre, gerçek auteur, metteur-en-scène’den farklı olarak sanatsal yaratıcılık ve tutarlı bir dünya görüşü sunmalı, kendi üslubunu filmlerine yansıtmalıydı. Metteur-en-scène ise yalnızca sinema dilini bilen ama kendine ait olmayan ifadeleri yansıtan yönetmendi.

Genç Cahier’ler “auteur’lerin politikası”nda kritik bir kaymaya neden oldular. Truffaut, psikolojik gerçekçilik etkisi altındaki Fransız ticari sinemasına, “nitelik sineması”na saldırmıştır. *Cahiers du Cinéma*’da yayınlanan “Fransız sinemasında Belirgin Bir Eğilim” (*Une certaine tendance du cinéma français*) isimindeki makalesinin Fransız sineması üzerinde büyük bir etkisi olmuş ve Yeni Dalga’nın doğuşunu işaret etmiştir. Makalesinde Jean Aurence ve Pierre Bost isiminde iki senaristi, uyarlamalara dair düşünceleri yüzünden eleştirmiştir.

Aslında Truffaut’nun Fransız Sineması hakkındaki sonradan gelen yazıları, kurulu Fransız ticari sinemasına iğneleyici saldırılardan oluşuyordu. Truffaut bu sinemayı eksik olan tutku, boğucu ilhamı, en iyi yönetmenlerini işsiz ve alt kademelerde tutması ve şüphesiz yeterli olan, genç insanları endüstride uzun ve öldürücü bir çiraklık hizmeti yapmadan film yapmaktan alıkoymasından dolayı suçluyordu. Böylece Truffaut’nun Fransız film tarihi incelemesinin, Fransız sinemasını iki savaştan kampa ayırabilmeyi hedeflediğini görebiliriz: Sanata temel yaklaşımında “psikolojik gerçekçiliği” (en kötüsünden formül olarak) temel alan “Nitelik Geleneği” ile az takdir

gören auteur sineması. Bu makalenin başlangıcında Truffaut, Jean Aurenche ve Pierre Bost'u "Nitelik Geleneği"nin ana temsilcileri olarak ortaya koyuyor; "Fransız Sinemasında Belirgin Bir Eğilim" in ana gövdesi bu senaristlerin çalışma biçimleri ve dünya görüşlerine bir saldırı içermektedir. (Hess, 1974a)

Fransız sinemasını yönetmenler lehine etkilemek için Truffaut Fransız sinemasını iki kampa bölmüştür: nitelik sineması ve auteur sinema. Truffaut'nun "Nitelik Sineması" eleştirisinin temelinde, sinematik üretimin kontrolünü ele geçirme ve eski güzel sinemanın auteur'lerini insanlara göstererek auteur sinemanın gelişmesini sağlama amacı yatmaktadır. Truffaut ve diğer genç Cahier'ler kendilerini bu geleneğin mirasçıları olarak gördüler. Onlara göre sinema, yönetmenlere aittir, yapımcılara veya senaristlere değil.

Cahier'lerin polemik yazılarının ardından, belli tarihsel, teknolojik ve ekonomik faktörler genç film yapımcılarına Fransız sinemasını etkileme şansını tanıdı. Böylece Yeni Dalga hareketi ortaya çıktı, deneyselliğe ve kişisel meselelerin ifade edilmesine fırsat sağladı.

Truffaut gibi Jean Luc Godard da, *Cahiers du Cinéma* eleştirmeni ve Yeni Dalga hareketi içinde genç bir film yönetmeni olarak yola çıkmıştı. Yapıtları belki de film dilinin kullanımı açısından sinemanın en gelişkin örneklerinden biridir. Diğer Yeni Dalga yönetmenlerinden farklı olarak Godard, sinemanın mise-en-scène ve montaj kuramı gibi bütün olanaklarını kullanmayı denemiştir. Yazılarıyla olduğundan daha çok filmleriyle yeni kavramlar ve biçimleri sinemaya kazandırdı.

Peter Wollen, Godard'ı "karşı sinema"nın yaratıcısı olarak görmüştür ve Godard tarafından kullanılan sinemanın "yedi günahı" ve "yedi erdemini" bizlere aktarmaktadır:

Anlatının geçişkenliği – geçişsizliği:

Tanımlama – Yabancılaşma:

Şeffaflık – Ön plan koyma:

Tek anlatı – Çoklu Anlatı:

Episodik yapı karşısında

birbirini izleyen çekimler

Doğrudan hitap karşısında

duygusal bağlanma

Görünür mekanikler karşısında

saf yeniden sunum

Farklı kodlar ve

kanallar karşısında homojen dünya

Kapalılık – Açıklık:

Haz – Hazzın yokluğu:

Kurgu – Gerçeklik:

*Alıntı, açık uçluluk karşısında
kendinden menkul nesne, sınırlarıyla
uyumlu*

*Provokasyon karşısında eğlence
Gerçek yaşam karşısında bir
hikayenin oynanması
(Wollen, 1982, s. 79)*

Bu karşılaştırmalar Godard'ın Hollywood sinemasının kurallarını bozmasının sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Bir auteur olarak Godard, çağdaş sinemanın kurallarını belirlerken yaşayan bir efsane konumuna gelmiştir.

Auteur fikrinin ortaya çıkmasından bir düzeyde sorumlu olduğunu düşünebileceğimiz Godard'ın aynı zamanda auteur kavramının yok edilmesinden de sorumlu olduğunu düşünmek dikkat çekicidir. Wollen bu fikri sunarken metinlerarasının ve alıntılarının Godard filmlerindeki sonuçlarını incelemiştir.

Film artık film yapımcısı/auteur gibi tek bir öznesi olan bir söylem olarak görülemez. Burada anlatı dünyalarının çeşitliliği olduğu gibi, anlatan seslerin de çeşitliliği vardır.

...

Örtodoks mantık ve dilbilimde bağlam sadece farklı anlamlar arasında bir hakem olarak önemlidir(belirsiz anlam(amphibology), mantıkta adlandırıldığı şekliyle). Godard'ın filmlerinde tersine bir süreç iş başındadır: söylemlerin yan yana konması ve yeniden bağlamına oturtulması anlamların ayrıştırılmasına değil karşı karşıya gelmesine götürür. (Wollen 1982, s. 86-87)

Film-auteur ilişkilendirmesi ve auteur söylemi bizi film-söylem ilişkilendirmesine götürür. Auteur hala savunulabilir bir kavramsallaştırma mıdır? Auteur anlamı yöneten gizli bir el midir, yoksa metnin bir yanlış okumasından mı ibarettir? Daha sonra auteur'ün olanaklılığını hem pratik hem teorik olarak tartışacağım. Şimdilik auteur'ün farklı ülkelerdeki yansımalarını ele alacağım.

3.1.3 Genişleme Dönemi: Andrew Sarris'in Auteur Kuramı ve İngiliz Özgür Sinema'sı

1960'ların Amerikan sineması Fransız sinemasıyla büyük benzerlikler taşır. Amerikan film eleştirisi sosyal gerçekçilik etkisi altındaydı. Hollywood çoğunlukla

eğlence filmleri üretiyor ve bu filmler eleştirmenler tarafından ciddiye alınmıyordu. Eski filmler televizyonda gösteriliyordu ve bu insanların eski yapıtları görmesine olanak sağlıyordu. Eleştirel bir perspektiften, Amerikan sineması gerileme dönemindeydi ve Fransa'daki Yeni Dalga hareketi gibi, genç film yapımcıları bağımsız stüdyolar kuruyor ve bu gerilemeye kendi film üretme pratikleriyle karşı koymaya çalışıyordu.

Andrew Sarris bu dönemde “auteur’lerin politikası”nı İngilizce’ye tecüme etmiş ve auteur kuramını ABD’ye taşımıştır. Sarris Yeni Dalga hareketi ile ilişki halindeydi ve 1962’de Paris’te Cinematek’te Hollywood filmleri izleyerek bir yıl geçirmişti. Auteur kuramını kendi açısından yeniden kavramsallaştırması Hollywood filmlerini eleştirel olarak önemli bir pozisyona koyuyordu. Ayrıca yönetmenin filmin değerlendirilmesinde merkezi bir kriter olarak alınmasını popüler hale getirmiştir. (Cook, 1985, s. 137)

Sarris eleştirel ilginin geriye düşmesine karşı Hollywood sinemasına eleştirel analizi getirmek için çabalamıştır. Bunun için o filmin yönetmenini(Cahier’lerin auteurist eleştiri gündemini takip ederek) değerlendirme kriteri olarak tanımlamıştır. Sarris, yıldız oyuncu, senarist ve/veya yapımcının tanıtılmasına dayanan çağdaş film eleştiri pratiğine karşı çıkmıştır. Buna karşı gelmek için, o bir Amerikan yönetmenin auteur olarak değerini belirlediği bir dizi değerlendirme kriteri saptamıştır. (Gerstner, 2003, s. 8)

Andrew Sarris yönetmenleri kategorize etmek için kullanışlı olan “seviye”ler fikrini sunmuştur. En tepede teknik anlamda uzman olmak, yani yönetmenin film dilini kullanma kabiliyeti bulunur. Orta seviyede kişisel üslup, yönetmenin yapıtlarını birbirine bağlayan genel bir estetik anlayış olarak yer alır. Çekirdekte ise içsel anlam, yani auteur’n filmlerinde gösterdiği kişisel dünya görüşü durur. Auteur bu üç niteliğe sahip olmalıdır.

Auteur kuramının üç öncülü iç içe geçmiş üç daire olarak görselleştirilebilir: dış dairede teknik, orta dairede kişisel üslup, ve iç dairede içsel anlam. Yönetmenin birbiriyle ilişkili bu rolleri teknisyen, stilist ve auteur olarak adlandırılabilir. (Sarris, 1962, s. 563)

Amerikan Sineması: Yönetmenler ve Yönelimler (The American Cinema: Directors and Directions) isimli kitabında Sarris, yönetmenleri kategorize etmiştir. Bu kategorizasyon auteurleri sıradan yönetmenlerden ayırt etmek için kullanılmıştır. Ona

göre “pantheon yönetmenler” en iyi yönetmenlerdir. Çeşitli yönetmen gruplarını belli bir hiyerarşiye oturtmuş, Hitchcock gibi pantheon yönetmenleri ise tepeye yerleştirmiştir. (Sarris, 1968)

Sarris’in çalışmalarının değeri sinema eğitiminde, film tanıtımlarında ortaya çıkmaktadır, fakat kuramsal olarak sorunları sunduğu faydadan daha fazladır. Anlamı yorumlayanın tarafına değil de sanat yapıtının içine yerleştirmek asla değişmeyen ve sorunlu bir iç anlama işaret etmektedir. İçsel anlamın deşifre edilmesi fikri eleştirmeni yapıtın gizemini çözmede en önemli role yerleştirmektedir. Fakat gerçekte eleştirmenin rolü özneldir. Eleştirmenin iyi ve kötü filmi, iyi ve kötü yönetmeni belirleme görevi ticari sinema etrafında, sözde auteur’leri stüdyoların daha fazla kar etmesi amacıyla yücelten bir değer sisteminin oluşmasına neden olmuştur. Kökeninde stüdyo sistemine karşı olan bir kuram Hollywood endüstrisini destekleyen bir araca dönüşme tehlikesini de taşımaktadır.

Sarris’in çalışmalarına önemli bir eleştiri Pauline Kael’den gelmiştir. Kael’e göre Sarris özensiz ve disiplinsizdir, “*auteur kuramı yetişkin erkeklerin çocukluk ve adolesan deneyimlerinin küçük alanı içinde kalmalarını haklı çıkarmak için bir çabasıdır*”. (Gerstner, 2003, s. 9)

İngiltere’de auteur kuramı ile ilgili tartışmalar Fransa’dan farklı bir doğrultuda ilerlemiştir. İngiltere’deki sinema eleştirisi genel olarak edebiyat eleştirisi ve sosyal gerçekçiliği temel almaktadır. İngiltere’deki eleştirmenler yönetmenin sanat sinemasındaki rolünü teslim etmiş durumdadırlar. Fakat bu, üretimin endüstriyel biçimlerine karşı kültürel bir direniş olarak eğlence endüstrisiyle ilişkili düşünülmüş, sanatın kendisine yönelik bir şey olarak değerlendirilmemiştir. İngiltere’deki mevcut eleştirel geleneğe, popüler kültür üzerine başlayan tartışma ve Movie dergisi yazarları meydan okumuş, İngiliz sinemasındaki status quo’ya üslup ve hayal gücü yoksunluğundan dolayı saldırmışlardır. Bu durum Amerikan sinemasının İngiliz film üretimine baskın gelmesine neden olmuştur. Yine de auteur kuramı etkisindeki eleştirmenlerin çabaları sinemanın diğer sanatlar seviyesinde araştırmaya değer ciddi bir alan olarak görülmesini sağlaması açısından önemsiz görülemez.

Özgür Sinema hareketi İngiliz auteur eleştirisiyle paralel olarak ortaya çıktı. Movie dergisi eleştirmenleri Özgür Sinema'yı polemik yazılarının hedefi yapmışlardı. Özgür Sinema ve İngiliz auteur eleştirisi arasındaki ilişki, Cahiers du Cinema ve Yeni Dalga arasındaki ilişkiden farklıdır. Çünkü Cahier'lerin polimiği Yeni Dalga'yı desteklerken, Movie eleştirmenleri İngiltere'deki eleştirel geleneğin sinemada biçim sorunsalını yadsıdıklarını öne sürmüştür. Sequence ve Sight and Sound gibi diğer dergiler de İngiliz sinemasındaki popüler değerlere saldırmıştır. Ancak onlar sosyal gerçekçilik geleneğini desteklemiştir ve Özgür Sinema da bu geleneğin etkisi altındadır. Bu dergilerin yazarları için *“anlam filmde önce varolan bir özür ve yönetmen tarafından en az müdahale ile hayata getirilir”*. Movie eleştirmenlere göre *“anlam biçimden ayrılmazdır ve sadece her filme özgü sinematik dile yakından bakılarak anlam ortaya çıkarılabilir, olaydan sonra inşa edilir”*. (Cook, 1985, s. 147)

3.1.4 Sonun Başlangıcı: Sine-Yapısalcılık

Yapısalcılığın akademideki etkisinden sonra, auteur tartışması yeni bir aşamaya girmiştir. Toplumu, kültürü ve tarihi yapısal ilişkiler içinde anlamak auteur fikrini tehdit eder niteliktedir. Yapısalcılığa göre insanları kendi bireylikleri hakkında bilinç sahibi yapan öge dildir. Dil bireyleri “özne” yapar. Fakat aynı metin gibi, özne de bir yapı, metinsel kodların bir sonucudur.

Eğer bireyler de yapıların, tarihsel güçlerin etkileşiminin bir sonucuysa, filme anlamı yerleştiren auteur'den bir birey olarak nasıl söz edebiliriz? Yapısalcı bakış açısından, anlam yapılar tarafından inşa edilir, auteur de bu yapılardan biri olabilir. Öznenin bu merkezsizleştirilmesi auteur kuramı için sonun başlangıcının sinyalini vermiştir.

Yazarlık (authorship) problemine geri dönecek olursak, geleneksel film eleştirisi sanat yapıtını bir kimliği olan birey olarak sanatçının gayelerinin eleştirmen tarafından doğrudan bulunacak bir dışa vurumu olarak tasavur eder, yapısalcılık ise “yazar”ın yapıttaki anlamı kontrol etmenin uzağında, kendi otonomileri olan farklı metin veya söylemlerin etkileşiminin bir etkisi olduğunu öne sürer. (Cook, 1985, s. 166)

Film eleştirisinde yapısalcılık auteur'e dair genel algılayışı değiştirmiştir. Kendini ifade eden birey yerine, auteur bir koda dönüşmüştür veya metindeki

yapılardan biri olmuştur. Wollen’a göre auteur hala baskın koddur, fakat yapıtı meydana getiren kaynak değildir. Yapısal öğeler arasındaki ilişki auteur’ün dünya görüşünü meydana getirir. Wollen Godard filmlerini farklı dünya görüşlerinin çatışması olarak okumaktadır.

Auteur kuramının ve yapısalcılığın kombine edilmesi olarak görebileceğimiz bu yaklaşım auteur-yapısalcılık veya sine-yapısalcılık olarak adlandırılır. Hem yapısalcılık hem de sine-yapısalcılık kendi içinde bazı sorunlar taşımaktadır. Yapısalcılıkta yapılar asla değişmeyen, zamansız mekânsız şeyler olarak karşımıza çıkar. Sine-yapısalcılıktaki problem ise auteur kodunun hala en baskın kod olarak zorlama şekilde dâhil edilmesidir. Sine-yapısalcılığın iki yakası arasındaki bu uyumsuzluk çelişkili argümanlar yaratmaktadır. Auteur kuramı prensipte özneyi kendine özgü ve ayırık bir anlamın üreticisi olarak ileri sürer. Yapısalcılık ise öznelerin anlam üretiminde yer değiştirebildiğini savlar. Auteur-yapısalcılıkta paradoksal olarak “iyi” ve “kötü” yönetmen kateorileri hala yer almaktadır. Yapısalcılık açısından bu ayrımın anlamsız olması beklenir.

3.1.5 Büyük Auteur’ün Kuramsal Ölümü

Yapısalcılık sonrasında “büyük yazar” fikri popüleritesini büyük ölçüde kaybetmiştir. Okura odaklanan kuramlar anlamın yerini yazarın niyetlerinden okuyucunun yorumlamasına kaydırmıştır. Yapısalcı düşünce yazarın yapıta kattığı anlamı farklı söylemlerin girişimi olarak görür. “Post-yapısalcı” stratejiler ise yeni bir eleştirel pozisyon önermiştir: okurun metnin yazarına dönüşmesi. Sadece edebiyat eleştirisinde değil, ayrıca iletişim alanında post-yapısalcı yaklaşımlar prestij kazanmıştır.

Bu alandaki önemli çalışmalardan biri de Roland Barthes’ın “Yazarın Ölümü” isimli metnidir. Yapısalcılıktan post-yapısalcılığa geçiş beraberinde yazara dair karmaşık ve politik bir düşüncüyü getirmiştir. Barthes’a göre metne bir yazar tayin etmek metni kapatır ve sınırlar. Okurun tüketimi bir üretimdir. Metnin anlamı geçmişte veya gelecekte değil, şimdi buradadır. Metin yorumlanır ve içsel anlamı okur metni

okuduğunda kaybolur. Okurun öznel pozisyonu metnin anlamını yaratır. Yazar okuyucunun inşa ettiği bir şeydir. (Steiger, 2003, s. 45)

Michel Foucault da “Yazar Nedir?” isimli metniyle post-yapısalcı yaklaşımları etkilemiştir. Foucault yazar-fonksiyonu kavramıyla “auteur söyleminin nasıl üretildiğini ve bunun anlamı nasıl ürettiğini” inceleyen bir strateji sunar. (Gerstner, 2003, s. 14)

Foucault yazar fonksiyonu sürecini şöyle tanımlar:

(1) ismiyle bir kişiyi göstermek bir belirleme yaratır. (2) bu belirleme kategorize etmeye müsaade eder(metinleri bir araya getiren ve bu nedenle eleştiri için veya kapitalist kar etme için kullanışlı bir method) (3) kategorizasyon kültürümüzde statü yaratır(muhtemelen yaratacaktır) ve (4) kategorizasyon metinlerdeki anlamı çıkarır: “açığa çıkarır veya en azından varlık biçimini karakterize eder” (Steiger, 2003, s. 28)

Bu kategorizasyon bireyin ödüllendirilmesi veya cezalandırılmasının önünü açar ve disipline etmek için kullanılır. Barthes’dan farklı olarak Foucault yazarın ölümüne karşı çıkmıştır. Ancak o “yazarın empirik karakterini aşkın bir anonim olma hali olarak inşa etme” fikrine de karşı çıkmıştır. (Steiger, 2003, s. 29) Post-yapısalcı stratejileri benimseyen ve yazarlık (authorship) sorunsalını ele alan Derrida, Deleuze ve Baudrillard gibi başka yazar ve düşünürler de vardır, fakat yazarın post-yapısalcılık çerçevesinde detaylı bir tartışmasına girmek bu tezin auteur’le oyun arasındaki ilişkiyi ele alan sınırları dışına çıkacaktır.

Bu bölümde auteur’ün algılanmasındaki tarihsel değişimi çoğunlukla film araştırmalarındaki terimlerle, ayrıca sanat ve kültür içindeki yeriyle ele aldım. Şimdi auteur’e (sinema bağlamında auteur, genel olaraksa yazar diyebiliriz) dair farklı yaklaşımları ele alarak auteur kuramının bir metodolojiden ziyade politik bir strateji, felsefi bir yaklaşım olduğunu göstermeye çalışacağım.

3.2 YAZARLIK (AUTHORSHIP) YAKLAŞIMLARI

“Kaynak olarak yazarlık” (Steiger, 2003, s. 30) yaklaşımında yazar özgür bir eyleyici’dir (agent). Mesaj ise yazarın bir dışavurumudur. Yazma eylemi yazarın

erdeminin kağıda aktarılmasıdır. Değerlendirme açısından yazarın özgeçmişinin önemi vardır.

“Kişilik olarak yazarlık” (Steiger, 2003, s. 33) farklı olarak özgür eyleyciliği tartışmaya açar. Yazar tamamiyle bilinçli bir birey değildir, fakat tutarlı bir kişiliktir. Auteur kuramı bu çerçeveye oturmaktadır ve Fransa’daki auteur tartışmasına bu gözle bakabiliriz. Yazar anlamın yaratıcı kaynağıdır.

“Üretim sosyolojisi olarak yazarlık” toplumsal bir yaklaşım olarak üretim biçimlerine eğilir. Yazarlar da bir tür işçi olarak değerlendirilebilir ve üretim ilişkileri içindeki deneyimleri anlamın yaratımında rol oynar. Marksist literatürü temel alan eleştirel bir yaklaşım olarak “işbölümü, rutin çalışma süreçleri ve üretim biçiminin çalışanlardan artı değeri açığa çıkardığı güç hiyerarşileri” bağlamında üretim ve işçinin üretimdeki rolünü inceler. (Steiger, 2003, s. 41)

“İmza olarak yazarlık” (Steiger, 2003, s. 43) yaklaşımı için, yazar metindeki bir imzadır. Tarihsel bir şahsiyetin çeşitli metinlerdeki imzalarının tekrarıyla bilinir olur. Yazar söylemler içinde bir yapıdır. Auteur-yapısalcılık bu tür bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir.

“Okuma stratejisi olarak yazarlık” (Steiger, 2003, s. 45) metne odaklanır. Okur yorumlama sırasında yazarın bir temsilini yaratır. Yazarın temsili yaratımı basitçe bir okuma stratejisidir ve bu bakış açısından yazarın eyleyciliğini veya özgeçmişini tartışmanın anlamı yoktur. “Okuma stratejisi” yaklaşımları auteur-yapısalcılığın birey olarak yazarın yazar kodunun zorlama önemi üzerindeki etkisi gibi problemlerini çözmek amacıyla ortaya atılmıştır.

“Söylemler alanı olarak yazarlık” (Steiger, 2003, s. 46) yaklaşımında yazar ne bir birey ne de eyleyici değil, söylemler alanıdır. Bu kimliğin tarihsel bir bünyesi vardır fakat sürekliliği veya önemi yoktur. Yazar kültürün kendini yazdığı ve onun aracılığıyla tarihsel söylemini yazdığı bir tablettir. Post-yapısalcı yaklaşımları “söylemler alanı olarak yazarlık” kategorisinde ele alabiliriz.

“Benliğin bir tekniği olarak yazarlık” (Steiger, 2003, s. 49) bireyin tarih içinde hareket halindeki bir özne olarak üretildiği ve yeniden üretildiği bir teknik olarak görülebilir.

Mesaj bireyin eyleyebilen bir öz tasavvur ettiği durumlardan üretilir. Birey yazar-fonksiyonuna inanır, ve bu geçerlidir, çünkü bireyin içinde eylediği söylemsel yapı(kültürümüz) da buna inanır. (Steiger, 2003, s. 50)

“Benliğin bir tekniği olarak yazarlık” yaklaşımının izini Foucault’da bulabiliriz. Foucault’nun kuramı feminist ve queer sinemasını etkilemiştir. Feminist film üretimi auteur pratiği içinde değerlendirilebilir. Birey olarak auteur’dan söz edemesek de bunun “benliğin bir tekniği olarak yazarlık” yaklaşımı içinde ele alabiliriz.

3.3 SİNEMADA AUTEUR KAVRAMININ KULLANIMI

Auteur kavramının sinemadaki kullanımlarından biri “auteur araştırmaları”dır. “Auteur araştırmaları” auteur kavramı ve yazarlık etrafında bir tartışma başlatmıştır. Bu araştırma alanı eğitim ve akademik amaçlarla icra edilmektedir. Auteur’ün rolü üzerine düşünmek filmlerin nasıl üretildiği ve nasıl algılandığı konusunda ufukumuzu genişletme olanağına sahiptir. Auteur araştırmaları film araştırmalarının tarihi içinde önemli bir yer kapsamaktadır. Filmlerin algılanışında yeni yöntemler içsel anlam ve auteur’ün niyetleri üzerine hararetli tartışmalardan ortaya çıkmıştır. Auteur sinemanın anlaşılması için auteur araştırmaları büyük önem taşımaktadır.

Auteur kavramının diğer kullanımı “auteur eleştiri” olarak adlandırılabilir. Auteur eleştiri yöntemi yönetmenleri değerlendirmek için kullanılabilir. Öte yandan auteur eleştiri yönetmenin üslubu, dünya görüşü, filmde aktardığı anlamlar ve diğer karakteristik özelliklerin açığa çıkarılmasını sağlar. Yönetmene odaklanmış ilk yaklaşım endüstri için destek güç sağlarken yönetmenin bir markaya dönüştürülme tehlikesini taşır. İkincisi ise Hollywood dışında farklı sinema anlayışlarının analiz edilmesinde faydalı olacaktır. Auteur araştırmaları ve auteur eleştirinin auteur kavramının izleyici yakasındaki örnekleri olduğunu söyleyebiliriz.

“Auteur polemiği” ise tek bir eleştirel metod olmaktan ziyade filmle ilişkili sanat akımları için sinemanın belli dönemlerindeki eğilimlerine karşı bir araç olmuştur.

”Auteur polemiği” Truffaut ve diğer Cahier’ler tarafından Fransa’daki “Nitelik Sineması”na karşı kullanılmış ve senaristlerin yönetmenler lehine tahtından edilmesiyle sonuçlanmıştır. Bunu takiben genç film yönetmenleri filmlerinde deneyseelliğe yer verebilmiş ve kendi üsluplarını geliştirmiştir.

“Marka olarak auteur” ticari bir kullanım şeklidir. Hollywood ve diğer büyük film endüstrileri yönetmenlerin isimlerini ticari nedenlerle kullanmaktadır. Yönetmenin ismi bir marka gibi sunulur ve izleyicinin gözünde kalitenin bir garantisi olarak algılanması sağlanır. Yönetmenin ismi filmin türü, üslubu, konusu ve diğer özellikleri hakkında fikir verir.

3.4 BİR TEORİNİN YOLCULUĞU

Auteur kuramı estetik bir yaklaşımdır, oyunların kendine has özellikleriyle birlikte kullanıldığında tutarlı ve yararlı bir method olarak yeniden kavramsallaştırılabilir. Oyun alanında kuramın polemik olarak kullanımının olanağı oyunların estetik nitelikleri üzerine bir tartışma başlatabilir. Truffaut “*Fransız Sineması’nda Belirgin Bir Eğilim*” isimli makalesini yazdığında bu çabası sinemanın bir anlamda yeniden doğuşuyla neticelendi. Oyun üzerine polemikler neden aynı sonucu vermesin? Sanat üzerine eleştirel tartışmalar yaratıcılığın lokomotifi olmuştur.

Auteur kuramının analiz yöntemleri, bir eleştiri biçimi olarak estetik deneyseelliği destekleyebilir. Oyunların auteur’leri hakkında zengin bir literatür hem oyunları algılayışımızı hem de oyunların tasarlanmasını etkileyecektir. Eğitim alanında oyun öğelerinin auteur kavramı çerçevesinde kullanımının incelenmesi faydalı olacaktır.

İlerleyen bölümlerde auteur kuramını yeniden kavramsallaştırmaya ve oyun alanında uygulamaya çalışacağım. Auteur kuramının mise-en-scene, auteur, gerçeklik, teknik uzmanlık, bireysel üslup ve içsel anlam ve marka olarak auteur gibi kavramlarını tartışacağım. Auteur kuramındaki kavramları doğrudan tercüme etmek yerine oyun literatürünün de yardımıyla uyarlamaya çalışacağım. Çabam iki yönlü bir hat izleyecek. Bir yanda auteur kuramının temel kavramları, diğer yandaysa oyun alanındaki auteur’le ilişkilendirilebilecek yaklaşımlar ele alınacak. Bazı kavramlar zaten oyun araştırmalarına girmiş durumdalar. Örneğin Peter Wollen’ın karşı-sinema üzerine

analizleri Alexander Galloway tarafından ödünç alınmış ve geliştirilmiş durumda. Auteur kuramının yeniden kavramsallaştırılması ve daha iyi anlaşılması için bu bölümde kuramın tarihsel gelişimini ele aldım.

4. OYUNLARDA AUTEUR

Bu bölümde auteur kuramı ile oyun araştırmalarını ilişkilendirmeye çalışacağım. Öncelikle auteur kuramı ve auteur eleştirinin temel kavramlarının olanaklarını, kuramın oyunlara uyarlanabilirliği ve uygulanabilirliğini tartışacak, film alanından alınan bu kuramın oyunların ne gibi özellikleriyle uyuştüğünü ve ne gibi sorunlar ortaya koyduğunu göreceğim, farklı oyun türlerine uygulandığında ne gibi sonuçlar elde edilebileceğine ve auteur kavramının sınırlarına bakacağım. Daha sonra auteur kavramıyla ilişkilendirebileceğim oyun kuramındaki literature katkıda bulunmaya çalışacağım.

4.1 OYUN ENDÜSTRİSİNDE BELİRGİN BİR EĞİLİM

Auteur kuramı üzerine bir tez akademide çok da ilgi görmeyecek bir çalışma olarak görülebilir. Hem film araştırmaları hem de oyun araştırmaları bu tür yaklaşımlara mesafeli duruyor. Auteur kuramının kısmen terk edilmesinin birçok nedeni bulunuyor. Bir süre önce postmodern yaklaşımlarda yazarın teorik ve pratik ölümü akademik metinlerle duyuruldu ve araştırmacılar filmleri ve oyunları metin gözüyle inceliyor, okuma yapıyorlar. Fakat hala akademinin bazı üyeleri filmlerin seyredilmesi, oyunların da oynanması gerektiğini söylemeye devam ediyor. Bu fikirlerin oyun araştırmalarına tercümesi ludology olarak adlandırılmaktadır. “Oynayarak analiz” (Aarseth, 2003, s. 5) oyunları metin olarak inceleyen yaklaşımlara yanıt niteliğindedir. Oyunlar sadece yorumlanacak metinler değildir. Oyuncular oyun içinde keşfeder, oyunu ayarlar ve hatta bazen yeniden tasarlar. “Oynamadan analiz” (Aarseth, 2003, s. 5) oyunun oynanması sırasındaki farklı anlamlandırmaların olasılığını reddeder ve kısmen oyun deneyimini görsel bir deneyime indirger. Bu çalışmada, kökleri edebiyat ve film eleştirisinde olan bir kuramı yeniden kavramsallaştırırken bu tür yaklaşımlardan uzak duracağım. Auteur eleştirinin bir tür oynayarak analiz yöntemi olması gerektiğini düşünüyorum.

Auteur kuramı kısmen terk edilse de, auteur’ün öldüğünü söylemek için yeterince ikna edici bir zemin bulunmuyor. Auteur’ün hala varolma imkânının olduğu, fakat maksatlarının anlam üretiminde tek belirleyen olmadığı söylenebilir. Anlam oyun içinde oyuncunun çabası ve seçimleri ile üretilmektedir. Farklı oyuncular oyun içinde

farklı davranışlar sergilerler, farklı seçimler farklı oyun durumlarıyla sonlanır ve oyun içi olaylara bağlı farklı değerler, oyuncuların niyeti anlamın üretimini belirler. Oyunların farklı sonları farklı oyuncu tiplerine uygun olarak tasarlanır ve bazı oyuncular kendi oyun içi hedeflerini belirlerler. Sosyalleşme, eğlenme, para kazanma da oyuncuların hedeflediği şeyler olabilir. Oyunun sunduğu imkânlar ve oyuncuların talepleri birbiriyle ilişkilidir, oyun endüstrisi çoğunlukla oyuncularının büyük bölümünü memnun etmeyi hedefler. Çoğunlukla diyorum, çünkü bazı oyuncuların talepleri kar elde etme mekanizmaları yüzünden yadsınmaktadır. Eleştirel oyuncular bir azınlık olarak kabul edilir ve bunlar eğlence dünyasının sınırları dışına itilir. Dahası eleştirel oyun tasarımcıları kendilerini kar edebilir fikirlerin burgacında bulduklarında ya marjinalize edilir veya susturulur. Oyuncu ve tasarımcıların eleştirel fikirleri belirsiz bir anlam ile yer değiştirir, bu da oyun endüstrisinin ürettiği anlamdır. Oyun endüstrisinin kontrolü oyun alanında belirgin bir eğilim yaratmaktadır. Auteur eleştiri üretim mekanizmalarını dikkate almak ve mükemmelmış gibi görünen bu yapıda çatlaklar bulmak durumundadır.

Belirgin bir eğilim dediğimde bunu iyice tanımlamam gerekiyor. Oyunların kategorizasyonu endüstri tarafından yapılmaktadır. Oyun türleri(janra) belli nitelikteki oyunların üretimi ve satılmasında faydalıdır ve oyuncuların kendi ilgilerine yönelik oyunları bulmalarını kolaylaştırır: sporseverler için spor oyunları, kumarbaz ruhlular için kağıt oyunları, silah tutkunları için askeri oyunlar, kimlik arayışında olanlar için rol yapma oyunları... Oyunların türlere göre sınıflandırılması bilimsel amaçlar için kullanışsızdır ve ayrıca oyunların yaratıcı olanaklarını sınırlamaktadır. Bir oyunu gerçek hayatta varolan bir başka oyunun kopyası olarak tasarlamak, bu oyunun hazır fanlarını ve oyuncularını hedefler ve pazardaki talebi garanti altına alır. Gerçek hayatta varolan bir oyunun kuralları ve hedefi açık bir şekilde tanımlıdır ve kolayca sayısallaştırılabilir. Çeşitli oyun anları ve durumları yeterli işlemci gücü varsa kolayca bilgisayarda simüle edilebilir. Öte yandan bilgisayar oyunları, örneğin spor aktivitelerinin gerçekliğini simüle etmez, televizyon yayınının biçimini ödünç alarak bunun bir yeniden sunumunu simüle eder. Tekrarlar, farklı kamera açıları, spiker aslında futbol oyuncusunun sahada karşılaştığı şeyler değil de televizyon izleyicisinin karşılaştığı şeylerdir ve bu oyunlarda da yer almaktadır. Sporun gerçekleri olan doping, aile sorunları, paparazziler, stres ve

sakatlanma tehlikesi spor oyunlarında yer almaz. Auteur kuramının bu durumlarda polemik anlamında kullanımında önü açıktır.

Ayrıca FPS (First Person Shooter, birinci şahıs gözünden aksiyon oyunları) ve diğer üç boyutlu oyunlarda gerçeklik problemi görsel gerçeklikle yer değiştirmiştir. Gerçekçi oyunlar gerçekçi fiziksel dünyaların simüle edilmesine indirgenmiştir. “Oyun Motoru” ve “Yapay Zekâ” bu tartışmaların iki favori terimidir. Saniyede gösterilen yüzey sayısı ve oyun dünyasının gerçekçi görünmesini sağlayan diğer teknolojik etkenler gerçekliğin seviyesini belirler olmuş durumdadır. Benzer bir durum tarihle ilişkili oyunlarda da görünür. Gerçekçi bir savaş oyununda tarihin bir döneminden kopya edilen gerçekçi silah sesleri, üç boyutlu karakterler, binalar ve mekanlar kullanılır. Fakat bu, gerçekliği anlamlandırmanın belirli bir yoludur. Gerçeklik piksel, poligon, çerçeve sayıları gibi teknik terimlerle ifade edilir hale gelir, bir anlamda sayısallaşır. Fakat savaşta ölen kişilerin sayısı ve bundan etkilenen yoksul insanların oranı gibi sayılar da göz ardı edilir. Auteur kuramı sosyal gerçeklik ve hakikat üzerine sanat tarihi boyunca süregitmiş tartışmalara mantıklı bir geri dönüştür.



Şekil 8: SpaceWar Oyunu

Kaynak: <http://www.flickr.com/photos/joi/494431001/sizes/l/>

Oyun endüstrisi teknolojik yenilikler üzerine inşa edilmiştir. Başlangıcından beri bilgisayarların gelişimi oyunların gelişimi ile ilişkili olmuştur. Erken dönem oyunlar bilim adamlarının eğlenceli deneylerinin bir ürünüdür. Örneğin Willy Higinbotham, Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda bir osiloskopu pinpall oyununa dönüştürmüş, Steve Russel *Spacewar* (Uzay Savaşı) (1961) isimli oyununu MIT'nin ana bilgisayarlarında geliştirmiştir. (Malliet ve Meyer, 2005, s. 23) Daha sonra bu yenilikleri tasarımcıların yaratıcı çabaları takip etmiştir. Oyun biçiminin gelişimi farklı oyun türlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Oyun türleri oyun janraları olarak kategorize edilmiştir. Janr yaratımı ve bu janr kodları kullanılarak yaratıcılık auteur adayı olarak görebileceğimiz tasarımcıların ortak özelliğidir. Fakat oyunların endüstrileşmesinden sonra, yaratıcılık ticari alandaki önemini bir oranda yitirmiştir. Ya da yaratıcılığın bir mühendislik problemine dönüştürüldüğünü söyleyebiliriz. İki boyutlu oyunlardan üç boyutlu oyunlara, tek veya iki kişilik oyunlardan internet üzerinden oynanan çok oyunculu oyunlara geçiş, yaratıcılığa dair potansiyel olarak faydalı ama aynı zamanda verili durumda sorunlar taşıyan olanaklar yaratmıştır. Auteur kuramı, oyunların odaklandığı yeri teknolojik gelişmeden sanatsal yaratıcılığa kaydırarak oyunlara dair farklı algılayışları besleyebilir.

Sanat oyunları oyun aleminin marjinal bir parçasıdır. Oyun değeri ile sanat değeri arasında bir ters orantı ortaya çıkmıştır. Bu iki değişkeni dengelemeye çalışmak sonuç vermemektedir. Ayrıca yapıt ve meta arasındaki ayrım bulanıktır. Ticari oyunlar sanat alanından ne kadar uzak sayılabilir? İlk bölümde ticari oyunların sanat değeri ve olasılıklar konusuna bir giriş yapmıştım. Makinenin güzelliğine ve oyunların mekaniklerine dikkat çekmek neo-futurist bir yaklaşım olarak tanımlanabilir. Ancak oyunlar sadece makine değildir, aynı zamanda görsel ve işitsel deneyimler de yaratırlar. Auteur kuramı ticari oyunların estetik boyutlarıyla ele alınmasında kullanışlı olabilir.

Oyunlar oyun emekçileri tarafından yapılır. Bu durumun iki cephesi göze çarpmaktadır. Bir yandan oyun emekçileri, kapitalizmin işgücünün sömürüsüne dayanan artı değer üretim mekanizmaları tarafından yönlendirilen bir endüstrinin kontrolü altındadır. Öte yandan ideolojik hegemonyanın yeniden üretiminde sınırlanan ve müdahale edilen bir yaratıcı güçleri vardır. Oyun emekçisi, diğer bütün emekçiler

gibi, tarihin nesnesi ve öznesi konumundadır. İşbölümü içinde sosyal ve kültürel gerçekliğin bir yaratıcısı, hem de insanlığın kolektif üretiminin bir sonucudur. Auteur kuramı bu tür yaklaşımları oyun alanına uyarlayarak oyun üretim mekanizmalarını incelemek için kullanabilir.

Son olarak dünya tarihinin diğer alanlarında olduğu gibi oyun tarihinde de kadınlara küçük bir alan ayrılmıştır. Tanınmış tasarımcı ve yapımcıların neredeyse tümü erkektir. Biraz zorlarsak belki bir iki tane ünlü kadın bilgisayar oyuncusu hatırlayabiliriz. Cinsiyet ve ırk meseleleri varolan ticari oyunlar için pek de ilgi çekici konular değil. Yakın dönemde Agnes Varda, Márta Mészáros, Dorothy Arzner gibi kadın auteurler film araştırmalarında ciddiye alınmaya başlandı. Oyun araştırmalarının bu konuda bir istisna olması ve feminist yaklaşımlara karşı mantıklı bir açıklama sunması beklenemez. Auteur kuramı kadın oyun auteurlerini ve onların oyunlarındaki kadınlara dair düşüncelerini araştırmakta faydalı olabilir.

4.2 AUTEUR'ÜN YENİDEN KAVRAMSALLAŞTIRILMASI

Oyun araştırmaları oldukça geniş bir alan ve auteur araştırmaları da sabit ve sınırları çok kesin bir disiplin sayılmaz. Bu oyunları bu çerçevede incelerken bizi sayısız farklı rotaya sokabilir. Bazı yollar bizi ilginç bulgulara, bazıları ise çıkmaz sokaklara götürecektir. Eğer anlatı, oyunun doğası, oyun üreticilerinin rolleri, oyun tasarımcısının kabiliyetleri, oyun ile gerçeklik ilişkisi, oyuncu davranışları gibi konulardaki tartışmaları düşünecek olursak, auteur kuramının tam bir modernizasyonu bu tezin kapsamını aşacaktır. Bu yüzden burada oyun alanında auteur'le ilişkili bazı önemli öğeleri ele alıp oyunlara dair farklı bir algılayışın temelini atmaya çalışacağım.

Auteur sorunsalı oyun araştırmaları için çok da yeni sayılmaz. Auteur'ün varlığı, rolü, araçları, sınırları, kabiliyetleri ve oyunların estetik değişkenleri Espen Aarseth, Gonzalo Frasca, Janet Murray and Alexander Galloway gibi araştırmacılar tarafından tam merkeze alınarak olmasa da çalışmaların içinde bir şekilde yer almıştır. Bu araştırmalarda oyunlarda auteur'ün farklı yansımalarına ve auteur kuramı ile ilişkilendirilebilecek ara kavramlara rastlıyoruz. Burada ben kuramı bu çalışmalar

ışığında yeniden kavramsallaştıracam ve ayrıca kendi önerilerimi de sunacağım. Ayrıca ilişkili kuramları auteur kuramı çerçevesinde yorumlayacağım.

Oyun araştırmalarında auteur kuramı bir oyun tasarımcısının bir dizi oyununda pek çok farklı öğeyi ele almak durumundadır. Her oyuna uyacak sihirli bir formül bulmak ilk etapta kolay görünmüyor, çünkü bilgisayar oyununun tabiatı bizi oyunları gerçek hayat, simülasyon, temsil olarak, veya başka bir sanatın kılığında görmeye, bazen de sadece tic-tac-toe gibi basit bir oyun olarak algılamaya itiyor. Farklı başlangıç noktaları belirlenebilir, fakat oyunlarda auteur'ün izlerini aradığımız bu durumlarda, üslup, teknik, kişilik, oyun türü seçimleri, dünya görüşü ve oyunlar üzerine perspektifler gibi niteliklerin hepsi önemli olacaktır. Peki ideal bir oyun auteur'ün yetenekleri nelerdir? Eğer farklı ve belirgin bir üslup, usta bir teknik ve oyunlara yerleştirilmiş anlamların izini sürmek istersek önce nereye bakmalıyız? Sinema için cevap zaten verilmiş durumda: mise-en-scene ve kurgu yönetmenler arasındaki farkı ortaya koymaktadır. Film formu olgunlaşalı beri epey zaman geçti, fakat oyunlar hala yeni sayılabilir. Yeni kuram ve yeni algılayışların önü açık durumdadır. Oyunların farklı çehrelerine bakmak bizi farklı perspektiflerle buluşturacaktır. Video oyunlarını dijital tiyatro olarak görmek bizi sahne, karakterler, rol yapma ve oyunu yönetme gibi kavramları tartışmaya yönlendirir. Oyunlara etkileşimli öyküler gibi yaklaşmak anlatı, öyküleme, farklı sonlar, dramatik yapı ve hipertext yöntemlerini mercek altına almamızı gerektirir. Oyunları sinema ile karşılaştırmak zaman, mekân, oyunculuk, hareket gibi konulara girmemize neden olacaktır. Ayrıca üç boyutlu modelleri sanal heykeller, oyun içi yapıları mimari yapılar olarak inceleyebiliriz. Bu tür yaklaşımlar oyunları katışık bir medyum, çeşitli sanatların bir birleşimi gibi algılama eğilimindedir.

Peki oyunlar diğer medyadan hangi özellikleriyle ayrılır? Bilgisayar oyunlarının kökeni geleneksel oyunlarda yattığından, çok farklı öğeleri de vardır. Kurallar, hedefler, oyun bileşenleri, arayüzler ve diğer öğeler ikinci bir katman yaratır. Oyun yapımı öykü anlatmaktan farklı bir eylemdir ve oyun auteur oyunların bu kendine has özelliklerine hakim olmak durumundadır.

Eğer auteur kuramı içerisinde değerlendirecek olursak oyun auteur'ün ana karakteristiği oyunları bir ifade aracı olarak kullanabilmesidir. Alexander Austruc'un

alıcı-kalem kavramında olduđu gibi oyun auteur'ü oyun-kalemi kullanır ve kendi ifadelerini oyunların deđişik özelliklerini kullanarak aktarır. Bu hem oyunların temel özelliklerine dair kapsamlı bir kavrayış, hem de yapının kontrolünü gerektirir. Bu tür bir kontrolün belki şimdilik endüstride söz sahibi tasarımcılar, bazı küçük kolektifler, dahi programcılar ve bağımsız oyun yapımcıları için geçerli olduđu söylenebilir.

4.3 BİREY OLARAK AUTEUR

Teknik uzmanlık, bireysel üslup ve içsel anlam Andrew Sarris'in auteur kuramının iç içe üç dairesinde yer alır. Sarris'in yaklaşımı oyun alanına, oyun auteur'ün eleştirel dünya görüşünün oyunlarında görülebildiđi uzman bir tasarımcı ve yaratıcı bir oyun dünyası kurucu olması gerektiđi şeklinde aktarılabilir. Oyun auteur ciddi şekilde ele alabileceğimiz bir dizi oyun üretmiş olmalıdır. Ancak bu şartlar altında yapıtlarının gövdesini eleştirebiliriz. Ayrıca model auteur'ümüzden yeni bir janr ortaya çıkarmasını veya varolan bir janr'ın kodlarını kırmasını da bekleyebiliriz.

Farklı bir başlangıç noktası Espen Aarseth'in *Oyun ve Adı: Oyun Auteur Nedir?* isimli makalesinde ortaya konmuştur. Aarseth'in yaklaşımı hipotetik bir kategori olarak oyun auteur'ün eleştirel bir perspektifle oyunlara uygulanması olarak tanımlanabilir. Bense seçilmiş birkaç oyun auteur'ü adayına övgü sunmaktansa eleştirel bir yöntemin geliştirilmesine katkı sunmak istiyorum. Bundan dolayı Sarris ve Aarseth tarafından ortaya atılan kriterleri de eleştirimin odağına yerleştireceğim.

Aarseth oyun auteur için üç kriter sunuyor.

Oyunun üretici firma veya yapımcı ile değil de kendi isimleriyle ilişkili olduğuna dair bir izlenim yaratmış olmalılar. (Aarseth, 2005, s. 262)

Bu ilk kriter akla “marka olarak auteur” düşüncesini getiriyor ve bu ilişkilendirmenin ticari stratejilerden kaynaklandığı izlenimi veriyor. Ticari stratejiler oyun endüstrisi için faydalı olabilir, fakat eleştirel bir yaklaşım için itibarlarını pazarlama numaraları için öne çıkarılan isimleriyle değil de kendi dikkate değer çalışmalarıyla kazanmış auteur adaylarına ihtiyacımız var. Bu durumda oyunların belli isimlerle ilişkilendirilmesi yeterli olmayacaktır, bu oyunların farklı üslubunun o isimler olmadan olmayacağı düşünölmelidir.

Birden fazla oyun yapmış olmalıdırlar. (Aarseth, 2005, s. 263)

Auteur'ün birden fazla oyunu olması gerekliliği mantıklı ve kabul edilebilir bir fikir, üretilen oyunların niceliği önemli olduğundan değil ama auteur'ün yapıtlarını ancak bir bütün olarak ve çeşitli karakteristiklerini tek tek incelediğimizde tekrarları ve değişimleri gözlemleyebilir, örneğin auteur'ün bir takıntısını izini sürebiliriz. Bu yolla benzer bağlamları veya baskın gelen tema tercihlerini görebiliriz.

Oyunlar diğerlerinden ayrı durmalı ve standart oyun türlerinden farklı olmalı. (Aarseth, 2005, s. 263)

Çoğu film auteur'ü yeni türlerin yaratılmasına katkı sunmuştur, fakat bunun vazgeçilmez bir özellik olduğunu söyleyemeyiz. Yeni Dalga auteur'leri gibi oyun auteur de janr kodlarını kullanabilir veya kırabilir. Yeni teknikler ve diğer yenilikler janr üretiminin lokomotifleri olmuştur ama bunlar bir sanatçının birincil yetenekleri arasında olmak zorunda değildir.

Başka bir soru da hangi özellikler bir oyunun diğerlerinden ayrı durmasını sağlayacaktır: öykü, içerik, oyun mekanikleri, oynayış veya başka bir şey? Bu sorulara cevap vermeden hiç kimse auteur olarak kabul edilemez veya herkes edilebilir.

Sarris için teknik uzmanlık iyi yönetmenliğin anahtarıdır. Dekor, kurgu, müzik, kostümler, iyi kadrajlar ve diğer sinematografik nitelikler gereklidir ama iyi yönetmenlik en merkezi meseledir. Bu bütün estetik değişkenlerin sorumluluğunu almayı gerektirir. Ekrandaki her şey işleyen bir motor gibi birlikte hareket etmelidir. Oyun öğelerinin birbirleriyle ilişkileri içinde belli ifadeleri yansıtabilmesi eldeki materyale dair temel bir kavrayışı zorunlu kılar. İyi oyun tasarımcıları ve programcılar da bu niteliklere sahip olmalıdır. Fakat oyun auteur için ustalık gerçekçi bir üç boyutlu oyun motoru yapmaktan veya bilgisayarla ilgili teknik bazı sorunları çözecek hızlı bir algoritma yazmaktan fazlasıdır. Oyun auteur oyunun oynanışını yaratan mekaniklere dair keskin bir kavrayışa sahip olmalıdır.

Bilimsel gerçek farklı disiplinler içinde yıllardır tartışılan bir meseledir ve bilim ve felsefe hakikat, nesnellik ve geçerliliğe dair farklı yaklaşımlar sunmuştur. Fakat sanat ve bilimin birbirinden çok farklı şeyler olduğunu kabul etmek zorundayız.

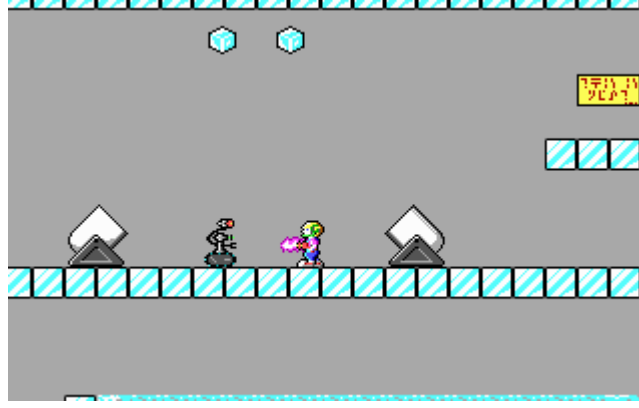
Sanat oldukça öznel bir alandır ve sanat eleştirisi de her zaman öznel bir niteliğe sahip olmuştur. Auteur'ün varlığı ve geçerliliği oyunlarda bilimsel bir gerçek bulunarak kanıtlanamaz. Sezgi, öngörü, takıntılar ve motivasyonlar sanat ve eleştiriden ayrılmaz. Auteur için belli tarihsel koşullarda asla değişmeyecek evrensel kategoriler yaratmak imkânsızdır. Oyun yapımcılarını oyun auteurlerinin pantheon'una yükseltecek bir yöntem sorunlu olacaktır. Yine de bu gerekçeler oyunların auteur kavramı çerçevesinde ele alınabileceği yöntemlerin varlığını inkar etmemize neden sayılmazlar.

Burada seçtiğim yaklaşım, oyun auteur'ü hipotetik kategorisini a priori kabul etmek veya reddetmek değil, fakat eleştirel bir çerçeveden bunu oyunlara uyguladığımızda neler olacağını görmektir. (Aarseth, 2005, s. 261)

Eleştirel bir yöntemin bu tür bir kabul ile başlaması makuldür, fakat yöntemin içine aldığı kavram ve formülasyonlarda eksikler olduğunda oyunlar konusunda farklı bulgulara ulaşmak zorlaşacaktır. Oyun auteur'ü arayışımız oyunlardan veya oyun tasarımcılarından başlayabilir. Auteur'ler oyunlardaki büyük isimler midir? Veya oyun dilini eleştirel bir yöntem içinde oluşturan oyun tarihinin ve oyun sanatının öznel ve nesnel midir? Auteur bir soyutlama düzeyidir, fakat somut etkileri olduğu söylenebilir. Bu yüzden gerçek, ideoloji, sanat ve oyun ilişkisi, sanat ve kültür ilişkisi ve oyuncuların oyunlardaki rolü gibi tartışmalı konularda bazı temel argümanlara ihtiyaç duyuyoruz.

Burada Aarseth'in de makalesinde Etkileşimli Sanatlar ve Bilimler Akademisi Şöhretler Listesi'nden seçmiş olduğu bazı isimler ile başlayacağım: Sid Meier, Shigeru Miyamoto, Hironobu Sakaguchi, John Carmack, Will Wright, Yu Suzuki and Peter Molyneux. Amacım endüstri içinde belli yerlere gelmiş tasarımcı, yapımcı veya programcıların yerlerini hakkıyla elde ettiklerini kanıtlamak değil, auteur çerçevesinde yaklaştığımızda ele almamız gereken başka nitelikler olduğunu göstermek.

Listeden rasgele bir isimle başlarsak, Carmack *Commander Keen* (1990) serilerinden ve *Wolfenstein 3D* (1992), *Doom* (1993) ve *Quake* (1996) gibi çok satan FPS oyunlarından sorumlu programcıdır. Açıktır ki endüstrideki en yenilikçi fikirlerin bazıları onun kafasından çıkmıştır.



Şekil 9: Commander Keen

Kaynak: <http://www.commander-keen.com/screenshots-1.php>



Şekil 10: Wolfenstein 3D

Kaynak: http://www.wolfenstein3d.co.uk/mc_pics1.htm

Öte yandan Carmack özel bir pozisyonadadır, o parlak bir oyun motoru tasarımcısıdır ve bu kamera üretimi ile karşılaştırılabilir, usta bir fotoğrafçı, film yapımcısı veya auteur'den ziyade bir teknik dehadır. Onun ürettiği yenilikçi oyunlar Wolfenstein 3D (1992) ve Doom (1993) aynı zamanda onun ortağı John Romero'nun da yaratisıdır, Carmack'ın Apollonyan programcı zekasına Diyonisyen bir tamamlayıcı. (Aarseth, 2005, s. 263)

John Romero Wolfenstein 3D (1992), Quake (1996) ve Daikatana (2000) gibi bilinen pek çok oyunda baş tasarımcı olarak görev almıştır. Tom Hall ise Commander

Keen (1990) serileri and *Anachronox* (2001) oyununun tasarımcısıdır. Bütün bu projelerin arkasındaki yaratıcı zeka hangisidir? *Commander Keen* (1990) için Hall mı, Carmack mı? *Doom* (1993) için Carmack mı Romero mu? Roller ve pozisyonları veya teknik bilgiyi tartışmak oyunlardaki auteur'leri bulmak için yeterli olmamaktadır. Ayrıca seçeceğimiz örneklerin bir kısmının hipotezimizle örtüşmesi gerekiyor ki adım atabilelim.



Şekil 11: Doom

Kaynak: <http://img412.imageshack.us/img412/7820/doom95gf6.jpg>

Hall Keen karakterinin yaratıcısı ve Keen dünyasının tasarımcısıdır. Buradaki örnekte Carmack ve Romero'nun *Commander Keen*'i (1990) başarıya götüren yaratıcı fikirlerden ayrı tutulamayacağını görüyoruz:

Carmack ve ben bir gece geç saate kadar oturup Super Mario Bros 3 için eğlenceli bir şaka demosu yapıp sabah Romero'nun masasına koyduk. Bunu Nintendo için hazırlanan, patronun masasına ulaşan ve reddedilen bir demo izledi, biz de kendi işimizi yapmaya karar verdik. Ofisime döndüm ve 12 dakika sonra Scott'ın üretmek için can attığı Commander Keen öyküsüyle geri döndüm ve o da dediğini yaptı! (Hall, 2006)

Carmack, Hall ve Romero'yu auteur olarak adlandırmak hem çok kolay hem de çok zor. Carmack, Hall ve Romero'nun ortaklaşa çalışması bir tür kolektif auteur fikrini akla getirebilir. Küçük takımlar için her detaya birarada tek tek karar vermek kolaydır.

Ortaya çıkan oyunun estetik değeri tartışmalı görünüyor. Bu ürünü makinenin güzelliği ile mi karşılaştırmalıyız, yoksa bir ifade olarak mı ele almalıyız? Oyunları oyun öğelerinin terminolojisi içinde analiz etmek de mümkündür veya kişisel duygularımıza dayanarak yorumlamak da.



Şekil 12: Quake

Kaynak: <http://www.ausgamers.com/screenshots.php?type=/Quake>

Commander Keen (1990) ve *Wolfenstein* (1992) oyunlarının karşılaştırmalı olarak ele alınması sorunlar ihtiva etmektedir. Tek tek konuların, temaların, ideolojilerin, karakterlerin, tasarımların, oynanışın ve programlama tekniklerinin karşılaştırılması farklı auteur fikirlerini ortaya çıkarabilir. *Commander Keen* (1990), *Wolfenstein 3D*'deki (1992) müttefiklerin kahraman askeri BJ Blazkowicz'in torunudur.

(Allen, 2003) BJ Blazkowicz dünyayı kurtarır, Keen ise evreni. Auteur acaba öykünün sisli krallığında mı ikamet etmektedir? Öykü tipik “dünyayı kurtar” senaryosudur ve açıktır ki böyle bir öykü için sanatsal bir dehaya ihtiyaç yoktur. Oyunun ideolojisi, Avrupa’da, koca bir evrende, belki şimdi yazılsaydı Irak’ta insanları şeytani imparatorlardan kurtaran ABD askeri veya torunu fikri, belirli bir dünya görüşünü yansıtmaktadır.

Commander Keen’den *Quake*’e programlama altyapısının değişimi oyun motoru teknolojisinin gelişiminin sonucu olarak görülebilir. O yüzden oyunun içinde veya oyun dünyalarında bir yerlerde auteur’ün izini arıyorsak, bu oyunları seviye seviye, harita harita oynamalı, her öğeye ve bunların ilişkilerine, bulundukları yerlere ve bunların oyuncuları nasıl yönlendirdiğine bakmalıyız.

Romero *Quake*’in (1996) birçok haritasını tasarlamıştır. Peki *Wolfenstein 3D* (1992) ve *Doom*’da (1993) rastladığımız gotik bilim-kurgu tarz kimin eseridir? Klostrofobi de bu oyunlardaki baskın duygulardan biridir, fakat bu tarz bir estetik anlayışın kökeni daha eskiye, labirent oyunlarına dayanır. Aksiyon oyunları için harikulade bir üç boyutlu oyun motoru geliştirmek programcılıkta yeni bir anlayışın ürünüdür, fakat belli bir teknolojiyi belirli duyguları tetiklemek ve bir öyküyü daha uygun bir çerçevede sunmak için seçmek, sanatsal bir tercihtir. Carmack örneğindeki farklılığın programlamada teknik bir yenilik olduğu söylenebilir.

Shigeru Miyamoto, *Mario* (1983) ve *Zelda* (1986) serilerinin yaratıcısıdır. *Zelda* oyunlarında tasarım, *Doom* ve *Quake* ile karşılaştırdığımızda daha ön plandadır. Fakat Miyamoto bu oyunların çoğunda yapımcı veya yönetici konumundadır ve “*onun yapıtlarıyla ilişkisi Truffaut’nunkinden ziyade Disney’inki gibidir.*” (Aarseth 2004, 265) Miyamoto’nun oyun endüstrisi için bir yıldız olduğu söylenebilir, zaten yaptığı her şey oyun endüstrisini yaratmaya yönelmiştir. İlk bakışta onun oyunlarında kişiliğine veya dünyayı algılayışına dair ipuçları bulmak güçtür. Gonzalo Frasca Mario serisinin devam oyunlarından olan *Super Princess Peach* (2005) üzerine yazısında oyunlarda cinselliği ele almıştır. Bu oyun tipik rollerin yerlerini değiştirmiştir, bu sefer Princess Peach Mario’yu, yani kadın, erkeğini super güçleriyle değil de duygusal güçleriyle kurtarmaktadır.



Şekil 13: Mario

Kaynak: <http://www.happypenguin.org/images/megamario.jpg>

Tesadüfî bir not üzerine, belirtmek isterim ki Super Princess Peach'in yayınlanmasından sonra, Nintendo, Nintendo DS için başka bir Mario platform oyununun çalışmalarına başladı: New Super Mario Bros. Bu oyun Mario'nun yeni süper güçlerini de ön plana çıkardı. Duyguları kullanmak yerine, Mario ufaçık halden devasa hale, boyut değiştirebiliyordu. Bu makaleye kadar bunu üzerine düşünmemiştim, fakat Nintendo'nun bu oyunlardaki kadın ve erkek süper güçlere dair seçimleri gülüçten başka bir şey değil. Biri kadını duygusal olarak dengesiz, diğeri ise erkekleri boyları konusunda takıntılı olarak tanımlıyor. Mario neden ne kadar büyük olabileceğiyle ilgileniyor ki? Kimi etkilemeye çalışıyor? Luigi yakın zamanda biriyle çıkmaya mı başladı? Mantarlar afrodizyak mı? Yoshi'nin cinsiyeti ne? Ben her zaman Yoshi'nin erkek olduğunu düşünmüştüm ama yumurta da bırakıyor. Görebileceğiniz gibi, Mario dünyasında cinsiyet oldukça karmaşık bir konu olabilir. İşte bu yüzden Nintendo bunu stereotiplerle basitleştirmemeyi denemeli. (Frasca, 2006)

Mario oyunlarını analiz etmek, en azından cinsiyet rolleri perspektifiyle, ama aynı zamanda da Miyamoyo'nun kişiliğinin bir yansıması olarak, Miyamoto'nun auteur statüsü hakkında fikir verebilir. Auteur'ler şan ve şöhretleri ile değil, oyun tasarımındaki seçim ve çözümleriyle auteur olurlar.

Peki biz oyunların Truffaut'larını mı, Godard'larını mı, Hitchcock'larını mı arıyoruz? Hitchcock auteur sinemanın babası sayılabilir. Truffaut ise bu geleneğin bir takipçisi, auteur sinemanın mirasçısı. Godard ise bambaşka bir yönetmen, auteur olarak adlandırılabilir, ama aynı zamanda da Karşı-Sinema'nın kurucusu. Sinemada ideal bir auteur modeli bulup bunu oyunlardaki auteur'lerle karşılaştırmak güç olacaktır. Auteur kuramının tarihselliği bu tür yaklaşımların bir parçası olmak durumunda. Belki oyunların Truffaut'larından önce Hitchcock'larını bulmalıyız.

Hironobu Sakaguchi, *Final Fantasy* (1987) serisinin yaratıcısıdır. Uzun senaryolarıyla bu oyunlar auteur oyunların iyi örnekleri olabilir, fakat bu senaryoların çizgiselliği oyunun oynanışına fazla çeşitlilik şansı bırakmamaktadır. Anlatı ve oynanış arasındaki çatışma burada neredeyse mükemmel görünen tabloyu bozmaktadır. Oyun yapımı öykü anlatmaya yedeklendiğinde, oyun yapımcısı da film yönetmeni olmaktan öteye gidemez. Eğer oyun alanında gerçekten auteur'lerin olduğunu savlayacaksak, oyun sanatının da sinemadan başka bir şey olması gerektiğini kabul etmeliyiz.

Sid Meier oyun endüstrisinin en ünlü figürlerinden biri olarak kabul edilir ve *Civilization* (1992), *Colonization* (1994), *Alpha Centauri* (1999), *Railroad Tycoon* (1990) ve *Pirates!* (1987) Oyunları onun eseri olarak görülür. Fakat bu oyunların çoğu ve bunların devam oyunları farklı insanlar tarafından tasarlanmıştır: Jeff Briggs ve Brian Reynolds. Meier bu oyunların sadece yaratıcı yöneticisidir (creative director).

Yinede de *Civilization*'ın ilk sürümü ve temel fikri Meier'e aittir. Oyunun konusu ve öyküsünün tarihle olan bağlarından dolayı, oyunları üzerinden Meier'in dünyayı algılayışından bahsetmek kolay olacaktır. *Civilization*'da dünya tarihi, ulusların savaşım tarihi olarak sunulmuştur. Tarihin ulusların, medeniyetlerin savaşı olarak ele alınması belirli bir bakış açıdır, çünkü başkaları da tarihin sınıf savaşımı tarihi olduğunu iddia edebilir. Ayaklanma ve anarşi oyundaki geçici durumlardır, fakat başkaları anarşinin toplum için kalıcı bir form olabileceğini iddia edebilir. *Civilization*'da komünizm totalitarizme eşdeğerdir, fakat biri çıkıp özgür toplumun en mükemmel formu olduğunu söyleyebilir. Oyundaki baskın strateji genişleme ve emperyalizm olmak durumundadır, askeri hamleler bir zorunluluk halini alır ve zafer kazanmak için kullanılmak zorundadır. Bunlar *Civilization*'da sunulan tarih anlayışının

tartışılmaz gerçekleridir. Ayrıca kültür de yeni topraklar ele geçirmenin bir aracına dönüşmüştür. Uluslar kültür yaratır, fakat alt kültürlere, kadın kültürüne veya işçi sınıfı kültürüne yer yoktur. Daha medeni olan uluslar barbar toplumlarının üstünde konumlanır. Tarih gelişmedir, tarihte gelişmemiş toplumlara yer yoktur. Uzayı bile ele geçirir, nükleer bomba yapar, diğer ulusları yok edersiniz, ya da basitçe yokolursunuz. Bu yüzden geniş bir ordu her zaman işe yarar.



Şekil 14: Civilization

Kaynak: <http://asmo.jakki.org/screens/civwin.jpg>

Bunlar *Civilization*'ın söylemlerine bazı örnekler teşkil ediyor, ancak auteur'ün tasarım seçimlerini anlayabilmek için oyunu tekrar tekrar oynamalı, her oyun anını, her öğeyi ve ilişkilerini ele almalıyız. Oyun işleyen bir sistem, bir makinedir. Çalışırken mükemmel görünür ve bir parçasını değiştirmek bozulmasına neden olabilir. Fakat bu bir oyunun salt silah, tank, araba veya uçak gibi düşünülmesi gerektiği anlamına gelmez. Tasarım seçimleri aynı zamanda sanatsal seçimlerdir, sadece haz bile sunsalar, karmaşık bir duygu olarak ele almak, nedenlerine inmek zorundayız. Bir oyun öğesini oyun sisteminden izole ele alıp, bunun çevresindeki olasılıkları tartışmak auteur'ün

seiminin arkasında yatan anlamı ortaya ıkarabilir. Bazı seimler materyalin veya aracın tabiatından dolayı kaçınılmazdır. Fakat bazı seimlerin auteur'ün kişiliğıyle alakalı olduğı söylenebilir. Makas-kâğıt-taş üçgenindeki bir öğeyi veya bunların birbirlerine olan üstünlüklerini değıştiremezsiniz ya da değıştirebilir misiniz? Kural yıkmamanın da sanatsal bir seim olduğunu hesaba katmalıyız.

Peter Molyneux, *Populous* (1989), *Black & White* (2001) ve *Dungeon Keeper* (1997) oyunlarının tasarımcısı ve “tanrı oyunları” türünün yaratıcısıdır. “Tanrı oyunları”nda oyuncu bazı kritik seimlerle oyun sistemini etkiler ama oyuncu olmasa bile oyun sistemi otonom olarak işlemeye devam edebilmektedir. İso metrik görüş açısıyla, oyuncunun oyun haritasını gördüğü nokta dünyaya tepeden bakan birininkidir. Kendi ağzından bu seimin nedeni şöyle dile getiriliyor:

Çok farklı esin kaynakları vardı, fakat ana ilham kaynağıım çocukken karınca yuvalarıyla oynamam ve şeker vererek veya büyütecimle bakarak onların hayatlarını kontrol ettiğimi düşünmemdi. Bu beni on iki yaşındaki bana tanrıymışım gibi hissettiriyordu ve ilk oyunumu tasarlariken bu duyguyu hatırladım. Cam bir asansörde olup aşağıdaki insanları izlemek gibi şeyler de bana bazı fikirler vermiştir. (Molyneux)



Şekil 15: Populous

Kaynak: <http://home.arcor.de/cybergoth/xype/pop.gif>

Molyneux, auteur modeline, tam kontrole sahip yaratıcı fikriyle uyuyor. Fakat aynı zamanda onun tek amacı oyun tasarlamak, daha ötesi değil.

Ben hemen her aşamanın içinde bulunurum, fakat en son test aşaması hariç. Oyunlarda programlama da yapardım ama artık fazla yapmıyorum. Artık sadece saf tasarımla ilgiliyim. (Molyneux)

Saf tasarım, “saf sinema” gibi kulağa çarpıyor, sadece hareketli görüntülerin diline dayanan bir sinema. Peki “saf oyun”un olanaklılığından bahsetmek mümkün müdür? Saf oyun auteur’ün derdini sadece saf oyunsal öğeleri kullanarak anlattığı bir oyun tarzı olabilir mi? Oyunların saf oyunsal öğeleri neler olabilir? Kurallar, hedefler ve etkileşim? Matematik veya mantıksal ifadeler? Bu kadar soyut formüllerle bir şey ifade etmek mümkün olabilir mi? Öte yandan sinema da hareket vektörlerine indirgenebilir. Belki görsel işitsel öğeleri de oyunların saf öğeleri arasına katmalıyız. Tic-tac-toe ile *Knights of the Old Republic* (2003) arasında dağlar kadar fark var.



Şekil 16: The Movies

Kaynak: <http://www.lionhead.com/themovies/screenshots.html>

Tasarımcının rolü sadece iyi bir kural dizisi bulmak ve dengeli bir oynayış yaratmak değil, aynı zamanda araştırmak ve öğrenmek de olmalı. Üretimden önceki araştırmaları farklı alanlarda da görüyoruz. Yönetmenler veya senaristler bir film fikri oluştuğunda, önce konuyu derinlemesine araştırırlar. Oyuncular canlandıracakları karakter gibi düşünmeye veya hissetmeye çalışırlar. Molyneux de oyun fikirlerini bu gibi araştırmalarla beslemektedir. *The Movies* (2006) buna iyi bir örnek.

Çok fazla araştırma yaptık. Hollywood’a gittik. Guy Ritchie ve Oliver Stone gibi yönetmenlerle zaman geçirdik. Endüstrinin nasıl işlediğini bulmak için ajanslarda, prodüktörlerle bir sürü zaman geçirdik. (Molyneux)

Will Wright’ı *SimCity* (1989), *Sims* (2000) ve diğer Sim serisi oyunlardan biliyoruz. Molyneux gibi o da bir janr yaratıcısı, ve oyunları milyonlarca kopya satmış durumda. *SimCity* bir şehir kurma oyunu ve *Sims* gündelik yaşam simülatörü. Simülasyonlar Wright’ın ilgi alanında. Ben *SimCity*’i çocukluğumda oynadım ve sonradan şehir planlama okuyan teyzem dikkatimi bu oyunun sadece belli tipteki şehirleri desteklediğine çekmişti. Bana barışçıl, ekolojik, düzenli bir şehir kurmaya çalıştığını ve başarısız olduğunu, çünkü fikirlerinin oyun sistemine uymadığını söylemişti. Ona göre sadece insanların yararını ön plana alarak bir şehir kurmaya çalıştığınızda, oyunun başında nükleer enerji veya kömür enerjisi kullanmadan oynamaya çalışmak imkânsızdı. Belki bu durumun nedenlerini oyunun ortaya çıkış öyküsünde bulabiliriz.

SimCity, Wright’ın üzerinde çalıştığı bir bombalama oyunu için şehir yaratma aracı olarak ortaya çıkmıştı. Başka bir deyişle başarısı tesadüfidir, bu nedenle “auteur oyun” olarak tanımlamak güçtür. (Aarseth, 2005, s. 263)

Tesadüfî bir başarı auteur’ün statüsünün ölçüsü sayılamaz. Çünkü oyunun üretim süreci hakkında bir fikir vermez. *SimCity* başlangıçta bir araç olarak programlanmış olabilir, fakat ancak bunu bir oyuna çevirme fikri ortaya çıktıktan sonra yaratıcı süreç başlar. Ayrıca *SimCity*’nin yapımında tesadüfî olmayan taraflar olduğunu da biliyoruz. Wright bu süreçte bir öyküden esinlenmiştir.

Douglas R. Hofstadter ve Daniel C. Dennett tarafından hazırlanan “The Mind’s I” koleksiyonunda bulunan Stanislaw Lem’in “The Seventh Sally” isimli hikayesi onda ilgi uyandırmıştı. Lem’in hikâyesinde sürgün edilen bir tiran, ona simüle

edilmiş bir şehrin kontrolü verildiğinde despotça uygulamalarına geri döner. (Lew, 1989)



Şekil 17: SimCity

Kaynak: <http://www.lauppert.ws/screen1/simcity-dos.png>

Sovyet yönetmen Dziga Vertov, “Film Kameralı Adam” isimli manifestovari filminde film ortamının ve kameranın sunduğu yeni imkanları müjdelemiştir. Sine-Göz hayatı ve sanatı anlamının yeni bir yoludur. Ayrıca gündelik yaşamın gerçeklerini görmenin de bir aracıdır.

Ben sine-gözüm. Birisinden elleri alıyorum, en güçlü ve en becerikli; bir diğerinden bacakları alıyorum, en hızlı ve en biçimli, bir üçüncüden en güzel ve etkileyici kafayı -ve montaj sayesinde yeni, mükemmel bir insan yaratıyorum. Ben sine-gözüm, ben mekanik bir gözüm. Ben, bir makine, sizlere dünyayı yalnızca benim görebileceğim bir biçimde gösteriyorum. Şimdi ve sonsuza dek, kendimi insanın hareketsizliğinden azad ediyorum. Ben, sabit hareket halindeyim, nesnelere yaklaşıyor, sonra onlardan uzaklaşıyorum, altlarından sürünüyorum, üstlerine tırmanıyorum. Dörtnala giden bir atın burnunda süratle hareket ediyorum, tam hızla kalabalığa dalıyorum, koşan askerleri geçiyorum, sırtüstü düşüyorum, bir uçakla beraber yükseliyorum dalan ve uçan cisimlerle dalıyor ve uçuyorum. Şimdi ben, bir kamera, en karmaşık kombinasyonlardan oluşan hareketlerden başlayarak, bileşkelerinde çırpınıyor, hareketin kaosu içerisinde manevra yapıyor, hareketi kaydediyorum. Zamanın ve uzamın limitlerinden bağımsız olarak evrende verilen herhangi iki noktayı biraraya getiriyorum, onları nerede çekmiş olduğumun hiç önemi yok. Benim yolum dünyanın daha taze bir algılanmasının yaratımına doğrudur. Sizce bilinmeyen bir dünyanın şifresini yeni bir yoldan çözüyorum. (Üçlü Konsül)

Eğer kamera sine-göz'e olanak tanıdıysa, oyunlar da oyun-zeka'ya (ludic-mind) olanak tanıyabilirler. Gündelik yaşamın simüle edilmesi toplumu anlamak için bir araç olabilir. Ekonomi, politika ve diğer toplumsal yapıları simüle etmek oyuncuları modern dünyanın sözde karmaşık yapılarını anlamak konusunda yüreklendirebilir ve soyut ilişkileri somut mekanizmalarla aktarabilir.



Şekil 18: The Sims

Kaynak: http://image.com.com/gamespot/images/screenshots/4/193984/thesims_screen002.jpg

Wright'ın *The Sims*'deki tercihi gündelik Amerikan hayatıyla ilgili bir oyun yapmak olmuştur. Fakat oyunda derin bir yorum veya eleştiri göremiyoruz. *The Sims*'de insan ilişkileri ve gündelik yaşam meta fetişizmine indirgenmiştir. Hayatın ve emeğin gerçekliği oyunda eksiktir. Çalışma saatleri zamanda bir atlama ile gösterilir. Mutlu olmak için satın almak şarttır. Sevgili bulmak için bir şeyler satın almak gerekir. Hayatınızı daha iyi kılmanın önü açıktır, tabi ancak yeni bir kütüphane alıp yeni şeyler öğrenir ve neticesinde bir iş bulursanız. Eğer tembelseniz ve evinizi düzenli

tutmuyorsanız açlıktan ölebilir veya mutfakta bir yangına sebep olabilirsiniz. Tüketim kapitalizmi oyunun ideolojisidir.

Meier, Wright ve Molyneux vakalarında aradığımız Hitchcock'ları bulduğumuzu söyleyebiliriz. Ancak bu tasarımcıların oyunlarının her birini eleştirel bir gözle teker teker ve tekrar tekrar oynamadan bunu söylemek kolaya kaçmaktır. Bu tasarımcıları Sarris'in çemberlerine veya Aarseth'in kriterlerine sokmak yeterli sayılmaz. Asıl yapılması gereken tasarımcıları auteur statüsüne yükseltmek değil, auteur'ler etrafında bir yazın oluşturmaktan geçiyor.

Aarseth'in pre-auteur örneği, Robyn Miller (Aarseth, 2005, s. 266) çok satan *Myst* (1993) oyununun yaratıcısıdır. *Myst*, bir adada gezip çeşitli bulmacaları çözdüğünüz birinci şahsın gözünden bir macera oyunudur. Oyundaki amacımız iki kardeşi(veya babalarını) esaretten kurtarmak. *Myst* anlatıya dair tutkuların ve oyun mecrasının yapısının çatıştığı iyi bir örnektir. Anlatı-oyun sistemi çatışması yazar(oyunun tasarımcısı öykü anlatıcı gibi iş gördüğünde ona yazar veya senarist de diyebiliriz) ile oyuncuyu karşı karşıya getirir. Oyuncular oyun üzerinde kontrolleri olmasını ve oyunda kendi kaderlerini tayin etmeyi isterler, yazar ise öyküyü kurmak için dramatik yapıyı ve tansiyonun yükseldiği anları planlar.

Wright gibi oyun tasarımcıları bunu kendi çıkarına kullanabilecekleri bir nitelik olarak görürken, anlatıya dair tutkuları olan sanatçılar, oyuncunun kendi hedeflerini ve eylemlerini geliştirmek istekleri ile sanatçının tasarladığı öykü arasında bir çatışmayı ellerinde bulurlar. (Aarseth, 2005, s. 266)

Bu sınırlar sanatsal yaratıcılık için engel midir veya sadece oyun auteur için bilinmesi gereken bir özellik midir? Janet Murray için *Myst*'deki dramatik etkiler film teknikleri, görseller, ortam sesleri ve müzik kullanılarak yaratılmıştır. Bunlar bir oyunda duygusal tepe noktaları yaratmak için gereklidir. *Myst*'in iki farklı sonundan, oyunun kaybedildiğinde gerçekleşen öykü parçası Murray'in dikkatini çekmiştir.

Achenar veya Sirrus'u esaretten kurtardığınız anda, size dönüp, sizi kendinin kurtulduğu aynı zindana hapsediyor! Görsel efekt basit ama parlak bir şekilde etkili, çünkü sizin görüş açınızı tersine çeviriyor. (Murray, 1997, s. 141)



Şekil 19: Myst

Kaynak: <http://calyxa.best.vwh.net/myst-lens/opening-scene.jpg>

Hareket kolaylığında bir atılım olan bir oyun, uygun bir şekilde oyuncuyu hareketsizleştirerek bitiyor. (Murray, 1997, s. 142)

Hareketten hareketsizliğe geçiş, hem sinematik hem de oyunsal yollardan sağlanabilir. Bir filmde bu dönüşüm serbest kameranın sabit bir açıya geçmesiyle sağlanabilir. Oyunlarda ise kontrolün kaybı buna tekabül edecektir. *Myst* vakasında oyunun sonunda iki etkinin birlikte kullanıldığını görüyoruz. Oyunların sanatsal olanaklarını incelerken, oyuncunun kontrolü tamamen yitirmesi, kısmen sahip olması gibi durumları analiz etmeliyiz.

Murray de oyununu yarattığı tatmin ile öykünün yarattığı tatmin arasındaki çatışmanın farkındadır. Bir öykü nasıl oyunların kazan veya kaybet yapısına oturtulabilir. Murray'e göre oyunlar dili genellikle araçsal olarak kullanır. Onun kendine göre çözümü prosedürel yazarlıktır.

4.4 PROSEDÜREL YAZARLIK

Murray'in yazarı, anlatı ve oyun formunu bir araya getirmeye çalışan bir kavramsallaştırmadır. Yine özgün kavramlarından olan “siberdrama” benzer oyun örneklerine dayanır. “Çokluform plot”, “kalaydeskopik öyküler” ve “etkileşimciler” gibi kavramlar oyun dünyasından çok etkileşimli anlatı dünyasına ait görünmektedir.

Fakat Murray geniş bir yelpazede örnekler sunmakta ve bu mecranın sınırlarını zorlayarak anlatıya yeni olanaklar sunmayı önermektedir. Murray'e göre, oyun sanatında hâlihazırda yazarın(bizim çerçevemizde auteur'ün de diyebiliriz) yeri vardır.

Oyun dünyasında hâlihazırda karakteristik ve orijinal üsluplarıyla olduğu kadar güçlü teknik ustalıklarıyla da auteur'ler, yaratıcılar vardır. Mario Brothers'ı, King's Quest'i veya Myst'i oynamak, kendimizi şekillendirici bir yazarın görüşüne açmaktır, tıpkı bir romanın yazarının sesine açmak gibi. (Murray, 1997, s. 275)

Onun yazarı Shakespeare ve commedia dell'arte aktörlerinin arasında bir kimliktir. Hem usta bir aklın ifadeleri, hem de doğaçlama bir araya gelir. Oyun modeli ise yazar ve oyuncular işbirliğine sokar. MUD'lar (Multi User Dungeon: Çok Oyunculu Zindan), macera oyunları, RPG'ler (Role Playing Games: Rol Yapma Oyunları) bu modele en iyi uyan örneklerdir.

Peki Murray'e göre yazarın, başka bir deyişle auteur'ün araçları nelerdir? Murray prosedürel yazar, siberdramacı ve siberozan için değişik kavramlar ortaya atar. Bu araçlardan biri “primitif”lerin kullanımıdır. Örneğin “anahtar primitif”ler etkileşimcilerin yazar tarafından yapılandırılan kendi eylemleridir.” (Murray, 1997, s. 190) Bir macera oyunundaki(veya bulmaca oyunundaki) ikon paleti bu eylemleri belirler ve sınırlandırır.

Başka bir araç da “çokluform plot”ların kullanımıdır. Bunlar araştırma, macera, takip, kurtarma, kaçış, intikam, bulmaca, rekabet, zayıf düşme, tutku, başkalaşım gibi örneklendirilebilir. (Murray, 1997, s. 186) Plot'ların geniş olasılıkları ve akıllıca kombinasyonları, bilgisayarın da yardımıyla oyunda komplike anlatı yapılarının kurulmasına olanak tanıyabilir.

Prosedürel yazarlık çerçevesinde, Elisa gibi sohbet robotları bilgisayarın anlatı kabiliyetine iyi örneklerdir. Sohbet robotları ve sanal karakterleri oyun yazarları için kullanışlı araçlardır. Bu karakterlerin iç dünyasını, hayattaki amaçlarını, davranışlarını modellemek yazara etkileşimciyi yönlendirme, dramatik etkiler yaratma ve öyküyü değiştirme imkânı sunar. RPG'lerdeki (Rol Yapma Oyunları) NPC'ler (Non Player Character: Oyun Dışı Karakter) buna uymaktadır.

Murray, Marvin Minsky'den esinlenerek çerçeve(frame) modelini geliştirmiş ve bir western öyküsüne uygulamıştır. Murray bir western kasabasının barını bu çerçeveye oturarak, bütün nesneleri, gerçekleşebilecek olayları, kowboylar, kumarbazlar ve fahişeler gibi karakterleri tanımlamaktan söz eder. Yazarın görevi bu barda bütün gerçekleşmesi muhtemel olayları olabilecek en dramatik yanlarını ön plana çıkararak tasarlamaktır. Bar kavgaları, silahlı çatışmalar, hile yapmak ve diğer bütün olasılıklar belli eylemler ile tetiklenebilir durumda olmalıdır. Çerçevelerin ilişkileri ve yazarın seçimleri hangi karakterin hangi olaya karışacağını belirler. Çerçeve modeli de çokluform plot'un bir varyasyonudur.



Şekil 20: Fallout

Kaynak: <http://www.rpgamer.com/games/fallout/fallout1/graphics/screens/fallout8.gif>

Brian Fargo'nun *Fallout 1* (1997) ve *Fallout 2*'i (1998), nükleer felaket sonrası vahşi batı ortamında geçen RPG'lerdir (Rol Yapma Oyunları). Fallout serisi zengin dialog imkânları, NPC'lerle (Oyun Dışı Karakter) konuşurken onlarca farklı olasılık

sunar. Seçeneklerden biri hayat boyu sürecek bir yoldaş kazandırabilir, öteki ise kavga çıkmasına neden olabilir. Bir çete üyesine hakaret etmek çete savaşlarına sebep olurken, kötülük yapmak saygınlığınızı düşürerek kasaba halkının size düşman olmasına neden olabilir. Çoğunlukla bir sorunu çözmenin birden fazla yolu vardır. *Fallout*'u, oyuncunun özgürlüğüyle etkileyici bir öykünün dengelenmesine örnek gösterebiliriz.

Façade (2004) anlatı üzerine şekillenmiş oyun örneklerine iyi bir örnek. *Façade*, Grace ve Trip isminde evli bir çiftin öyküsü üzerine kurulu tek sahnelik etkileşimli bir drama. Oyunda arkadaşları olarak onların evine davet ediyoruz ve onların evliliğini ve geleceğini etkileme şansı buluyoruz. Grace ve Trip'in davranışları, duyguları ve diyalogları yapay zekâ tarafından yönetiliyor, fakat bu akıllı yapay zekâ öyküyü kurmak için dramatik olarak en uygun seçimleri yapıyor. Gerçek zamanlı etkileşim ile her küçük eylem bu çiftin kaderini etkiliyor. Klavyeyi kullanarak söylemek istediğimiz sözleri (İngilizce olmak kaydıyla) yazıyoruz ve fare yardımıyla çevredeki nesneler ve arkadaşlarımızla etkileşiyoruz. Çifti birbirine düşürüp ayırmak veya onların problemlerini çözmek bizim elimizde.



Şekil 21: Façade

Kaynak: <http://www.interactivestory.net/screenshot3.html>

Façade, Murray’ın prosedürel yazarlık modelinin bir uygulaması olarak görülebilir. Oyun “çokluform plot”lar, sohbet robotu benzeri karakterler ve çerçeve kavramına oturan imkân dâhilindeki dramatik olayları içeren bir apartman dairesi kurgusu sunuyor. Etkileşim basitçe fare ile tıklamayla sınırlandırılmamış. Kendi cümlelerinizi yazıp oyunu etkileyebiliyorsunuz. Oyunu bitirip tekrar başladığınızda bir öncekinden farklı bir sahneleme ile karşılaşıyorsunuz, tiyatro oyunu olarak görebileceğimiz bu parçalar sabit diskinizde daha sonra izleyebilmeniz için depolanıyor.

Sinemadan ödünç aldığımız auteur’ü ve Murray’ın kavramsallaştırdığı prosedürel yazarı yan yana koyarsak, elimizde iki farklı auteur tipi olduğunu görürüz. Prosedürel yazar, yapay zekâyı arkasına alarak, önceden tanımlı plot’larla bir dizi dramatik etki yaratabilen bir sistem kuruyor. Öte yandan daha önce Aarseth’in ele aldığı ve benim de Sarris’in katkısıyla tanımladığım oyun auteur, oyun tasarımı konusunda uzman, kendi üslubu olan ve oyunlarına kendi dünya görüşünü yansıtan, böylece diğerleriyle farkını ortaya açıkça koyan bir tasarımcı modeli. Prosedürel yazar metni kullanmaktan çekinmiyor, diğeri ise oyun mekaniklerini kullanıyor. Prosedürel yazar macera ve RPG oyunlarına daha iyi oturuyor, öteki ise daha geniş tanımlanmış durumda. Aslında prosedürel yazarın geleneksel anlamda öykü yazarına benzediği açık, tasarladığı oyunların sonunda bir öykü ortaya çıkıyor. Öteki ise dikkat çekici ve farklı bir oynayış tasarlıyor.

Eğer *Façade* ve *The Sims*’i bu iki auteur tanımına örnek olarak alırsak, ilki 20 dakikalık bir tiyatro oyununa, ikincisi saatlerce süren kelimenin tam anlamıyla bir oyuna tekabül ediyor. İlk oyun karakterlerin psikolojisine odaklanırken, diğeri onların psikolojisinin bir soyutlamasını sunarken (mutluluk göstergesi ve diğer karakterlerle temel düzeyde ilişkileri), daha çok biyolojik ve toplumsal yaşamlarına odaklanıyor. İlki simülasyonun olanaklarıyla kısa, tutarlı bir anlatı sunarken, diğeri koskoca bir Sims dünyası yaratıyor.

Peki neden bunları karşılaştırıp birini seçmek zorunda olalım ki? Godard ve Hitchcock’un farklı sinema anlayışları olması onların auteur statülerine dair bir şüphe mi yaratır? Eğer amacımız oyunları auteur perspektifinden ele almaksa, farklı auteur

yaklaşımlarını hesaba katabiliriz. Bu anlayışların melezleştirilmesinin önünü kapamak anlamlı görünmüyor.

Frasca'nın Ezilenlerin Sims'i" örneği böyle bir çaba olarak görülebilir. (Frasca, 2001, s. 78) Onun hipotetik örneğinde, Sims oyununda daha gerçekçi ilişkiler ve iç dünyalar yaratmaya çalışıyor. Farklı davranışları ve kişilikleri olan, internet'ten indirilebilecek ve kullanıcılar tarafından tasarlanmış karakterlerin varolduğunu düşleyerek Sims oyununun nasıl şekil değiştirebileceğini kurguluyor. Örneğin "Dave'in Alkolik Annesi 0.9" isimli karakteri şöyle tanımlıyor:

Bu anne işte çok vakit geçiriyor ve eve döndüğünde çok yorgun oluyor. Yine de her gece yemek ve temizlik yapmak zorunda. Kendi yaşamından kaçmak için yüksek miktarda Bourbon içiyor. Çocuklara ve evdeki hayvanlara kızabilir ve saldırgan olabilir. (Frasca, 2001, s. 81)

The Sims'de derin kişilikleri olan karakterlerle oynamak, oyunu, gündelik yaşamımızı, ilişkilerimizi anlamaya ve değiştirmeye yönelik bir araca dönüştürebilir. *The Sims* ve *Façade*'in imkânlarının bir araya gelmesi ile bu mümkün olabilir. Yaşamlarımız, ilişkilerimiz, problemlerimiz, kısaca gündelik hayatımızın gerçekleri, bilgisayar oyunlarının ana temalarından biri haline gelmektedir. Frasca'nın "Ezilenlerin Bilgisayar Oyunları" isimli çalışmasında, toplumsal gerçekliğimize adanmış bir yazarlık anlayışını teorik ve pratik olarak tanımlama çabasını görüyoruz.

4.5 EZİLENLERİN AUTEUR'LERİ

Frasca yöntemini Augusto Boal'ın "Ezilenlerin Tiyatrosu" üzerine kurmuştur. Bu, Brechtyen tiyatro ile Paulo Freire'nin "Ezilenlerin Pedagojisi" yaklaşımının bir araya getirildiği bir çalışmadır. Brechtyen cephesi sahneyi izleyiciye açar ve seyirciyi oyunun aktif bir katılımcısına dönüştürür. Freire'nin pedagojisi ise toplumsal değişim ve insanların gündelik yaşamlarını eğitimin merkezine koyar. Epik tiyatro ve Ezilenlerin Pedagojisi'nin kombinasyonu toplumsal ve bireysel değişim için bir tiyatrodur ve tiyatro oyuncusu ile seyirci arasındaki sınır ortadan kalkarken seyirci, seyirci-oyuncu'ya (spect-actor) dönüşür. Frasca "Ezilenlerin Tiyatrosu"nun farklı örneklerini sunduktan sonra bu yöntemleri bilgisayar oyunlarına uygulamıştır. Sonuç "Ezilenlerin Bilgisayar Oyunları" olmuştur.

Frasca'nın bilgisayar oyunlarında eleştirel düşünceyi merkeze alan yöntemler için ilk hipotetik örneği "Ezilenlerin Sims'i"dir. Oyuncular oyun mekaniklerini değiştirerek ve yeni karakterler ekleyerek ilişkilerini ve kişiliklerini tartışmak için toplumsal olarak gerçekçi durumlar yaratırlar. Farklı oyuncular farklı karakterler yaratır, daha sonra bunlarla oynar, yeniden tasarlar ve yeniden oynarlar. Simülasyon kişisel sorunların farklı varyasyonlarını yaratır ve eleştiri ile tartışma oyunculara hem davranışlarının nedenlerini öğrenme hem de bazı olumsuz davranışları değiştirmek için çözüm bulma imkanı sunar.

İkinci örnek ise "Takıntımı Oyna"dır. (Frasca, 2001, s. 88) Oyuncular kendi problemlerini temsil eden oyunlar üretir ve bir internet forumuna yollarlar. Daha sonra forumun katılımcıları bu oyunları tartışır, yorumlarını ve kendi modifiye edilmiş oyun sürümlerini gönderirler. Murray'le benzer şekilde Frasca da bu işte oyun primitiflerinin kullanılabilirliğini söylemektedir.

<i>Araba Yarışı</i>	<i>Bir problemden kaçmak</i>
<i>Pac-Man</i>	<i>Çıkışı olmayan bir labirentten kurtulmaya çalışmak</i>
<i>Street Fighter</i>	<i>İki antagonistin savaşı</i>
<i>Tetris</i>	<i>Hiç bitmeyen bir görev, Sisyphus miti gibi</i>
<i>Space Invaders</i>	<i>Bir grubun saldırısına uğrayan tek bir karakter</i>
<i>Centipede</i>	<i>Düşmanın aşamalı olarak yok edildiği bir oyun</i>
<i>Simon says</i>	<i>Oyuncu başka birini taklit etmeyi dener</i>

(Frasca, 2001, s. 96)

Frasca'nın senaryosunda Peter isminde biri, cinsel tercihten dolayı aşağılanmaktadır. Sorununu paylaşmak ve tartışmak için üç farklı oyun tasarlar. İlk örnek olan "Hakaretler" *Space Invaders* (1977) şablonuna oturtulmuştur. "Hakaretler"de Peter'in arkadaşları hakaretlerini *Space Invaders* oyununda uzaylıların fırlattığı füzeler gibi ona yollarlar. Fakat Peter cevap veremez, çünkü nasıl cevap vereceğini bilmemektedir. İlk hipotetik örnek oyunun problemin çözümünü temsil etmek üzere nasıl yeniden tasarlanacağını tartışmak üzerine kuruludur: aynı sorunu yaşayan başka insanlarla bir araya gelmek, sanatla karşılık vermek veya kulak asmamak. İkinci oyun olan "Ben Kimim" *Street Fighter* (1987) oyununun şablonuna oturtulmuştur. Oyuncu aynadaki kendi yansımasıyla savaşıyor, çünkü bazen kendinin iki

farklı insan olduğunu düşünmektedir. Üçüncü oyun olan “Toplum” ise oyuncunun gay çiftleri buluşturması çerçevesinde tasarlanmıştır.

Öykünün, oyunun ve simülasyonun primitif’leri auteur eleştiri için iyi bir kaynak olabilir. Oyunları auteur kuramı çerçevesinde analiz ederken içsel anlam veya dünya görüşü için nereye bakmalıyız: oyunun içeriğine mi, oyun öğelerinin etkileşimine mi yoksa anlatıya mı? Prosedürel yazar, oyun mekaniklerinin auteur’ü ve ezilenlerin auteur’ü sorunun cevabını bulmak için bize farklı yollar sunuyor.

Frasca’nın auteur’ü, yani ezilenlerin auteur’ü, aslında aynı anda oyunun hem tasarımcısı hem de oyuncusudur. Bir moderatör auteur-oyunculara kendi fikirlerine biçim vermelerinde, oyunlarını tasarlamalarında ve diğerlerinin oyunlarına katılmalarında yardım eder. Frasca auteur’le oyuncu ikiliğini kırmakta ve tartışmayı oyunların eleştirel düşünce ve sosyal değişimdeki rolüne getirmektedir. Aynı zamanda da bizi auteur kuramının çıkışında tartışılan kritik bir kavramı hatırlamaya zorlar: sanat ve gerçeklik arasındaki ilişki.

4.6 BİLGİSAYAR OYUNLARINDA TOPLUMSAL GERÇEKÇİLİK

Gittikçe güçlenen donanımlar ve daha yüksek poligon sayısına imkan veren oyunlar gittikçe daha gerçekçi görünen oyun dünyalarının tasarlanmasına imkan sağladılar. Gerçekçi hareket, modeller, görseller ve fizik kuralları, Wiimote gibi kontrol aygıtları ile sağlanan gerçekçi hareketler oyunların çehresini değiştirdi. Fakat gerçekçi görüntüler gerçekçi öykülerden başka bir yere işaret ediyor. *Delta Force* (1998) oyununda düşman üssüne ilerlerken gerçekçi bir savaş alanında gerçek silahlar kullanıyormuş gibi hissediyoruz. Yalnız, işkence, tecavüz, insanlık dışı uygulamalar, kıtlık, yoksulluk, masum insanların ölmesi ve ahlaki değerlerin yitirilmesi gibi savaşın gerçekleri oyun senaryosunda yer almıyor.

Andre Bazin, *Cahiers du Cinéma*’nın en önemli eleştirmenlerinden biridir ve sinemanın gerçeklikle ilişkisi üzerine makaleler kaleme almıştır. Bazin’e göre sinema hakikati sunmanın en ideal biçimidir, çünkü kameranın önünde ne varsa filme kaydedilir. O görüntüye müdahale edilmesine karşıdır ve ona göre yönetmenin görevi gerçeği karışmadan yansıtmaktır. Yönetmen gereksiz yere araya girmemelidir.

Alexander Galloway gerçeklik sorununu bilgisayar oyunlarına taşımıştır. Galloway “Gerçeğimsilik” ile “Toplumsal Gerçekçilik” arasında bir ayrıma gider. (Galloway, 2006, s. 72) Gerçek hayat simülasyonları ile fantezi dünyalarının tasarlanması arasındaki ayrımı gösterir.

... *SOCOM* gerçek *Navy Seals* ile ilgilidir, *The Sims Hot Date* gerçek randevulaşma ile ilgilidir (varsayılır) ve *Madden NFL* gerçek Ulusal Football Ligi ile ilgilidir, *Final Fantasy*, *Grand Theft Auto* ve *Unreal Tournament* ise fantezi dünyalarında kurgu karakterler ve kurgu öykülerle gerçekleşir. Bu oyunlar ya gerçekçidir ya da fantastiktir. (Galloway, 2006, s. 72)



Şekil 22: Grand Theft Auto

Kaynak: <http://www.rockstargames.com/grandtheftauto3/html/screens.html>

Buradaki problem oyunun çıkış noktasının oyunun yerleştiği gerçeklik kategorisini belirlemesidir. *The Sims* (2000) ile *Madden NFL* (1989) oyununu karşılaştırsak, *The Sims* gündelik hayatımızın bir temsilidir, *Madden NFL* ise Amerikan futbolu maçlarının televizyon ekranından yansıyan halini simüle eder, gerçek bir Amerikan futbolcusunun yaşantısını değil. *Grand Theft Auto* (1997) şehrin kirli

yanlarını bize gösterir, *Unreal Tournament* (1999) ise silahları ve üç boyutlu oyun motoruyla bir savaş oyunudur. Ayrıca bir fantezi oyununun gerçek sorunları olan farklı karakterlerle daha gerçekçi bir aşk hikayesini sunması ama fantastik bir dünyada geçmesi mümkündür. Dolayısıyla Galloway'ın ayrımını doğru bulmamız mümkün değil.



Şekil 23: Unreal Tournament

Kaynak: <http://www.unrealtournament2003.com/utgoty/screenshots.html>

Galloway, Bazin ve Yeni-Gerçekçiliğe döner ve hakikat sorununun köklerini arar. Bence de bu sorun auteur'ün ve oyunlarının hangi niteliklerinin auteur eleştiri açısından önemli olacağını belirlediğinden göz önüne alınmalıdır: oyunun estetiği mi, auteur'ün sorumlulukları mı, yoksa ikisi de mi?

Andre Bazin sinemada gerçekçiliği gerçek dünyanın temel fenomenolojik niteliklerine yaklaşmak için bir teknik olarak tanımladı. Ve o “fenomenolojik niteliklerin” basitçe gerçekçi görsel temsillerden ibaret olmadığını biliyordu. Bu ayrıca bütün kirli detayları, umut dolu arzuları ve sonsuz yenilgileriyle gerçek yaşam anlamına geliyordu. Bundan dolayı gerçekçilik sıkça toplumsal eleştiri kılığında ortaya çıkar. (Galloway, 2006, s. 74)

Toplumsal eleştiri auteur'ün elinde güçlü bir araç olabilir. Yeni-Gerçekçi auteur'ler bu aracı savaş sonrası yıkıntılar altındaki İtalya'yı sergilemek için kullanmıştır. Frasca oyun alanında Newsgames (Haber Oyunları) ismiyle başlattığı projenin ürünü oyunlar haberlerde geçen gerçek olayları konu alıyor.

Eğer Aarset'in auteur arayışını, Frasca ve Galloway'in fikirleriyle kıyaslarsak, bu yaklaşımlar arasında bir fark olduğunu görürüz. Aarseth endüstride varolan auteur'leri ararken, Frasca ve Galloway oyun yapmanın auteur bir yolunu önermekteler. Oyun auteur'ün net ve geçerli bir tarifini yapmadan, auteur arayışı sadece çeşitli isimler etrafında olasılıklar yaratabilir. Auteur'e dair bu fikirleri eleştirel bir yönetime dönüştürmek ise daha verimli olacaktır. Burada ben auteur'ler ve oyunlar etrafındaki literatüre katkı sunmayı amaçlıyorum. Bunun için oyunlar açısından kritik sorunsallardan birine değinmek zorundayım: oyunlarda oyuncunun rolü.

4.7 AUTEUR OYUNCU VE EYLEYİCİLİK (AGENCY)

Murray'in bakış açısından oyuncunun auteur'lüğü ikincildir. Oyuncunun gerçek durumu oyun içinde hareket ederken, problem çözerken, eylerken, mücadele ederken ve bir şeyler inşa ederken bir eyleyiciliğe (agency) sahip olmasıdır. O oyuncunun yaptığı bir tür auteur rolü olduğunu kabul eder ama buna ikincil bir önem atfeder.

Elektronik anlatıda prosedürel yazar ritimleri, bağlamı, yapılacak belli adımları sağlayan bir kareograf gibidir. Etkileşimci; gezgin, kahraman, kaşif veya kurucu olarak bu mümkün adımlardan ve ritimlerden oluşan repertuarı, yazarın mümkün kıldığı pek çok dansdan birini yapmak için kullanır. Belki etkileşimcinin elektronik öykü sistemindeki belli bir performansın yazarı olduğunu veya sanal dünyanın bir parçasının mimarı olduğunu söyleyebiliriz, fakat bu ikincil yazarlığı sistemin esas yazarlığından ayırmamız gerekir. (Murray, 1997, s. 153)

Peki ya eğer sistemdeki bütün karakterler oyuncular tarafından yönlendiriliyor, bütün mekânlar bu oyuncular tarafından yapılıyor ve oyuncular kendi kurallarını ve hedeflerini belirleyebiliyorsa? Oyuncunun oyuna müdahale olanaklarının sınırları genişledikçe ikincil yazarlıkla sistemin yazarlığı arasında fark kalmaz. Ayrıca sinemada auteur'lerin tarihine baktığımızda auteur olarak anılan bazı oyuncuların da olduğunu görürüz. Oyunlarda oyuncular aynı anda hem aktör hem de auteur olabilirler. Birlikte

oyarken aynı zamanda başkalarının performansının seyircileridirler de. Oyunların kökenine döndüğümüzde, oyunun yaratıcısı ile oyuncu arasında belirgin bir fark olmadığını görürüz. Şimdi de MMO'larla (Massively Multiplayer Online: Çok Oyunculu Online Oyunlar) birlikte bu ayrım anlamsızlaşmaktadır. Oyuncuların yapabildiklerinin sınırı genişledikçe, eski medyanın yazarlık fikirleri bu katılımcı medyuma uymamaktadır. Bu olasılıklar Murray tarafından eyleycilik olarak tanımlanmaktadır.

Çağdaş eleştirmenler yazarlığı etkileşimcilerle ilişkilendiriyorlar çünkü elektronik kompozisyonun prosedürel temelini anlamıyorlar. Etkileşimci dijital anlatının yazarı değildir, bununla birlikte etkileşimci sanatsal yaratımın en heyecan verici özelliklerinden birini deneyimleyebilirler -baştan çıkarıcı ve şekil alabilen malzemelerin üzerinde uğraşmanın gerilimi. Bu yazarlık değil eyleyciliktir. (Murray, 1997, s. 153)

Eyleycilik üzerine derinlemesine bir tartışma başlatmak bu tezin sınırları dışına çıkacaktır, fakat ben burada toplumsal eleştiri perspektifinde oyuncu auteur'e dair başka bir tanımlama yapmak istiyorum. Eğer toplumsal gerçekçiliği ve eleştirel yaklaşımı auteur kuramı ile birlikte ele alırsak, auteur-oyuncu ikiliğinin sadece aşırı basitleştirici değil, anlamsız da olduğunu görürüz. Frasca ve Galloway bu yaklaşımın yolunu açan ilklere sahiptir. Eğer yeni auteur sanatsal yaratıcılık üzerine değil de, gündelik yaşamımızın eleştirisi üzerine kurulacaksa, öyleyse auteur'ün illa da oyunun yapım ekibinde olması gerekmez.

Bu bakış açısından Anne-Marie Schleiner bir auteur oyuncu olarak görülebilir. Schleiner, Velvet-Strike'ı yaratarak, oyunu politik eyleme dönüştürmenin ve militarizmi eleştirmenin bir yolunu buldu. Schleiner'in Counter-Strike oyunu içinde yarattığı anti-militarist duvar yazıları oyun dünyasının bir parçası olarak görülebilir. Eğer anlam üretimi oyuncunun eylemlerinden ayrıştırılamıyorsa, o zaman oyuncular da oyun içinde anlam üretebilir. Bu bakış açısı Sarris'in içsel anlam kavramından oldukça farklıdır. Fakat oyunlar sadece izleyicilerin görmek için gözlerini, duymak için kulaklarını ve yorumlamak için akıllarını kullandığı görsel deneyimler değildirler. Tarihte ilk defa, tüketiciler sistemin operatörü ve anlamın üreticisi konumundadır. Dahası onların deneyimleri elleriyle, kollarıyla kendi çabalarının ürünüdür.



Şekil 24: Counter Strike

Kaynak: <http://www.steamgames.com/v/index.php?area=app&AppId=240>

Richard Bartle dört farklı oyuncu tipi kategorize eder ve Aarseth buna beşincisini “hilekâr” tipini ekler. Auteur oyuncu bu listedeki altıncı tip olarak görülebilir.

<i>Sosyalleşenler</i>	<i>Başka oyuncularla arkadaşlık etmek için oynayan oyuncular</i>
<i>Katiller</i>	<i>Başka oyuncuları avlamak ve saldırmak için oynayanlar</i>
<i>Başaranlar</i>	<i>Kazanmayı ve zafer elde etmeyi seven oyuncular</i>
<i>Kaşıfler</i>	<i>Oyunun sırlarını ve gizli mekaniklerini, programlama hataları da dahil olmak üzere keşfetmekten keyif alan oyuncular</i>
<i>Hilekârlar</i>	<i>Hile kodları ve tam çözüm metinlerini(walkthrough) kullanan oyuncular (Aarseth, 2003, s. 4)</i>
<i>Auteur’ler</i>	<i>Eleştirel düşünce için oyun mekaniklerini ve araçlarını kullanarak oyunu değiştiren ve oyuna yeni içerikler katan oyuncular</i>

Mod’lama (modding) ve harita üretimi auteur oyuncu davranışının öteki yüzü olabilir. Oyuncular yaratım süreçlerine daha çok katıldıkça, eylemleri de oynamaktan oyun üretmeye o oranda kayacaktır. Özellikle daha gelişkin mod’larda orijinal oyundaki her şey baştan aşağı değiştirilmektedir. Bazen oyunun dağıtıcısı bu projeleri alır veya bu insanları kendi ekibine dâhil ederek ürünlerini satmaya başlar. *Half-Life* (1998) oyununun mod’u olarak *Counter-Strike* (2000) oyuncu eylemindeki değişimin iyi bir

örneğidir. *Counter-Strike* mod'unu yaratanlar artık asıl oyun olan *Half-Life*'in yaratıcıları kadar piyasanın içindedir.



Şekil 25: Avatars Against The War

Kaynak: <http://www.flickr.com/photos/rubyji/374034644/sizes/o/>

Mod'lar oyuncu davranışından çok oyun üretim süreçlerinin bir sonucu olarak değerlendirilebilir. Yani mod üreticilerini oyuncu olarak görmeyebilir ve onlara auteur oyuncu demeyebiliriz. Öte yandan oyuncular, oynarken oyuna eleştirel bir anlam kattığında, bu da sadece oyun için anlamlı öğeler değil, dış dünyaya referanslar veren öğeler olduğunda onları auteur oyuncular olarak adlandırmak daha mantıklı görünüyor. ABD'nin Irak'taki işgaline karşı "Savaşa karşı avatarlar" gibi *Second Life* oyunundaki protestolar bize analiz edilebilecek güzel örnekler sunuyor. (RootsCamp, 2007)

Auteur'ün yeniden kavramsallaştırmasının kökleri Bazin ve Wollen'in film araştırmalarındaki metinlerinde ve oyun araştırmalarında Frasca ve Galloway'in çalışmalarında yatıyor. Galloway Wollen'in karşı-sinema üzerine formülasyonunu alarak karşı-oyun olarak oyun alanına tercüme etmiştir. Galloway geleneksel bilgisayar oyunları ve karşı-oyunlar arasındaki farklılıkları şöyle sıralıyor:

1. Şeffaflık – Ön plan koyma: (Aracı görüntüden çıkarmaya karşı görsel araçların ve kodun saf etkileşiminin yeniden sunumsal görüntüleme olmadan gösterilmesi)

2. Oynanış(Gameplay) – estetisizm: (Ahenkli bir kurguya dayanan anlatısal oynanışa karşı modernist biçimsel deneyler)

3. Yeniden sunuma dayalı modelleme – görsel kusurlar: (Nesnelerin taklitle dayalı modellenmesine karşı kusurlar ve oyun motorunun beklenmedik ürünleri)

4. Doğal fizik kuralları - İcat edilmiş fizik kuralları: (Hareket, ray tracing ve çarpışmaların Newton kanunlarına karşı tutarsız fizik kanunları ve ilişkileri)

5. Etkileşim – Bağlantısızlık: (Oyun ve kontrol aygıtı girdisi arasında gerçek zamanlı, kestirilebilir bağlantıya karşı kontrol aygıtının girdisi ile oyun arasında engeller)

6. Oyunsal eylem - radikal eylem: (geleneksel oyunculığa karşı oynamanın farklı halleri) (Galloway, 2006, s. 124-125)

Karşı-oyunun altı emri hem oyun auteur için hem de auteur-oyuncu için faydalı olabilir. Özellikle son madde auteur oyunculara adanmıştır. Avant-garde fikirlerin şimdilik oyun tasarımına küçük bir etkisi olduğu gerçektir. Yine de eleştirel bir yöntem olarak karşı-oyunun bazı oyunlara, auteur'lere ve oyunlardaki eylemlere uygulanabileceğini söyleyebiliriz. Newsgames(haber oyunları), serious games(ciddi oyunlar), bağımsız oyunlar, sanat oyunları da ilk akla gelen uygulama alanlarıdır, elbette ticari oyunların da analiz edilmesinde de bir düzeyde kullanılabilir.

Avant-garde oyunların kural yıkmaya dönük ön plan koyma, estetisizm, görsel kusurlar, icat edilmiş fizik kuralları, bağlantısızlık ve radikal eylem gibi taktikleri oyunlardaki estetik öğelere dair derin bir kavrayışı gerektiriyor. Anlatıya dair olasılıklar, oyun primitif'leri, oyuncu araçları dışında ele almamız gereken bir şey daha var. Oyunlar sözlü dili araçsal olarak kullanır, peki oyunlara özgü biçimsel bir gramerin olanağı var mı? Bu gramer "ludografik öğeler" olarak tanımlanabilir, oyun öğeleri ve oyun mekaniklerinin bir koleksiyonu ve kategorizasyonu. Her bir oyun olayındaki anlamı ortaya koymak için, oyunun bileşenlerini analiz etmemiz gerekir.

4.8 OYUN ÖĞELERİNİN ESTETİĞİ

Oyun auteur'lerin üslupları arasındaki farklar oyunların analizi ile ortaya konabilir. Oyun sistemi oyun öğeleriyle işleyen bir makine gibidir, ancak oyun öğelerine farklı anlamlar da atfedebiliriz. Bir "avatar" aynı zamanda bir karakterdir, sadece üç boyutlu bir model veya bir resim değildir. "İlerleme çubuğu" (progress bar) ilerlemeci ideolojinin bir simgesi olabilir, oyun programı içindeki değişkenlerinden birini görselleştirmek dışında. Oyun öğeleri farklı oyunlardaki farklı kullanımlarıyla değişik şekillerde yorumlanabilir, bunların birbirleriyle ilişkileri oyundan oyuna değişebilir. Auteur'ün tasarım ve programlama sırasındaki seçimleri kendi üslubunu yaratır. Bir oyun öğesinin yokluğu, varlığı, görünüşü, önemi ve ona dair beklentiler, oyun öğelerinin ilişkileri ve farklılıkları bunların ifade ettiği şeyleri değiştirebilir.

Auteur eleştiri mise-en-scène, estetik değişkenler, ışık, aktörler, makyaj, kostümler, yönetim, sahne, kamera hareketi ve diğer öğelere bakar. Auteur oyun eleştirmeni ise Murray'in tariflediği anlatı öğeleri, Frasca'nın "primitif"leri ve oyun sisteminin diğer öğelerini içerecek "design-en-scène"¹e bakabilir. Eğer oyunları ve filmleri karşılaştırsak, oyun öğelerine dair bir kuram Sergei Eisenstein'ın montaj kuramından esinlenebilir. Anlam biçiminin primitif öğeleri kullanılarak yaratılır. Fakat oyunlar filmlerden farklıdır, çünkü gerçeklik oyunda sadece yeniden sunulmaz, simüle edilir. Cahier'lerin montajı reddetmesi gibi taraf tutmanın gereği olduğunu düşünmüyorum. Sahne, karakterler, taklitle dayanan öğeler ve ayrıca soyut biçimler oyun öğelerinin kompozisyonunda kullanılabilir. Gerçek zamanlı strateji oyunlarındaki üç boyutlu savaş araçları da, iki boyutlu bilgi panelleri de oyun sisteminin bir parçasıdır. Görüntüye müdahale edilmesini reddetmenin gereği yok, çünkü oyundaki görüntü sıfırdan kodlar, algoritmalar, görseller, üç boyutlu modeller ve ses kullanarak üretilir, fotoğrafik filmin saf gerçekliğinden değil.

Auteur eleştiri bu tasarım ilkeleri ile oyun öğelerini birlikte ele alarak belli bir oyunun kendine özgü niteliklerini çözümleyebilir: denge, uyum, ritim, baskınlık, birleşme, orantı, zıtlık vb. Oyunun tasarım ilkeleri çerçevesinde ele alınması oyun

¹ Bu kavram yakın zamanda İstanbul'da gerçekleşecek 3. Uluslararası Tasarım ve Sinema Konferansı 2008'in başlığında kullanılmıştır. <http://www.designcinema2008.org/>

öğelerini bilim ve teknoloji alanından sanat alanına transfer edebilir. Oyuncular oynarken oyunun içyapısını (kodlanmış kurallar) öğrenirler(bir kısmını da sezerler), içsel anlam gibi iç yapı da auteur'ün kişiliği ve düşünce yapısını ortaya çıkarabilir. Bazı tasarım seçimleri oyunun oynanırken dengeli olması içindir, fakat başka seçimler takıntıları, önyargıları, öncelikleri ve ideolojileri sembolize edebilir. Bu yüzden oyun sisteminin dinamikleri kapsamımız dışında sayılamazlar.

Aki Jarvinen'in oyun tasarımı üzerine yazdığı çalışması *Games Without Frontiers*, oyun öğrelerini ve oyun mekaniklerini anlamak için yeni ve faydalı bir kaynak. “Uygulamalı Oyunbilim” (Applied Ludology) (Jarvinen, 2008, s. 24) sadece oyunları analiz etmek için değil, aynı zamanda oyun eleştirmenine auteur'ün imzası için oyunun neresine bakmasını söylediği için de önemlidir. Jarvinen oyun öğrelerini üç gruba ayırıyor: sistem öğeleri, bileşik öğeler ve davranışsal öğeler. Sistem öğeleri bileşenler ve oyun ortamını kapsıyor. Bileşik öğeler kurallar, oyun mekanikleri, tema, arayüz ve bilgi öğeleridir. Davranışsal öğeler ise oyuncularla bağlamları kapsar.

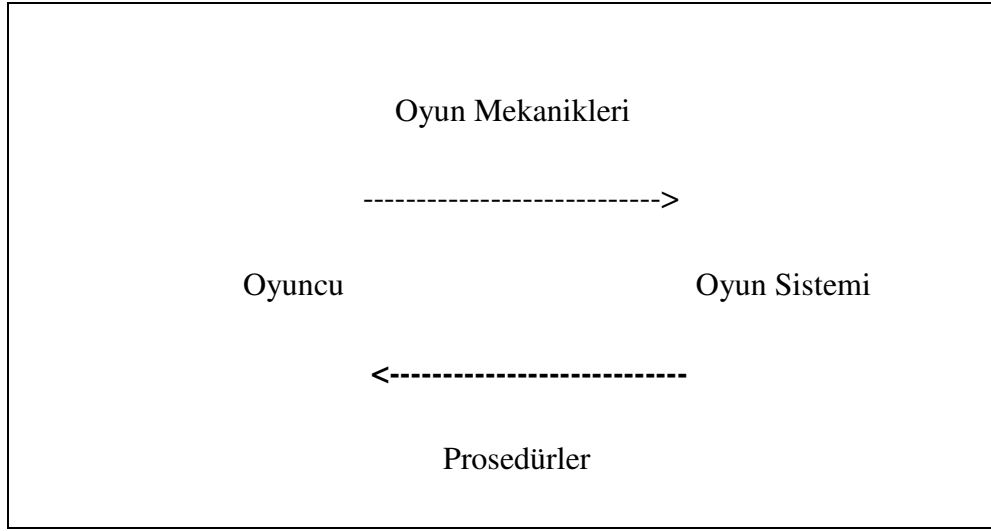
Burada Jarvinen'in terminolojisini ödünç alacağım fakat tam olarak onun yöntemini kullanmayacağım. Oyun sistemini ve oyuncunun oyundaki hislerini anlamak için bu yöntemin hedeflere bağlı kuralları ve mekanikleri analiz etmekte kullanılmasını uygun buluyorum. Fakat oyun auteur'ün kattığı anlamı anlamak için, bu mekanikleri makine olarak oyunun dayattığı sistemle ilgili seçimlere değil estetik seçimlere bağlamalıyız.

• Hızlanmak / Yavaşlamak • Nişan almak & Ateş etmek • Tahsis etmek • Düzenlemek • Saldırmak / Savunmak • Teklif vermek • Taramak • İnşa Etmek • Almak / Satmak • Yakalamak • Seçmek • Oluşturmak • Fethetmek • Anlaşmak • Kontrol etmek • Sohbet etmek • Çıkartmak • Çevrelemek • İfade etmek • Gütmek	• Bilgi aramak • Zıplamak • Manevra yapmak • Hareket • Oynatmak • Çalıştırmak • Gerçekleştirmek • Yerleştirmek • Noktadan noktaya hareket • Güçlendirmek • Sıralamak • Sprinte kalkmak / Hız kesmek • Öykü anlatmak • Beyan etmek • Yerine koymak • Almak • Değiş tokuş etmek • Dönüştürmek • Yükseltmek / alçaltmak • Oylamak
---	---

Şekil 26: Oyun Mekanikleri Kütüphanesi

Kaynak: Jarvinen, A. (2008). Games Without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design, *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. University of Tampere, s.273

Prosedürler de oyun mekanikleri kadar önem taşıyor. Yordamlar oyun sisteminin kurallarının cisimleşmiş halidir. Oyun mekanikleri oyuncu tarafından yürütülen eylemlerken, prosedürler sistem tarafından yönetilir. Eğer auteur'ü oyun yapımının merkezine koyarsak, oyun sistemi ve prosedürler auteur'ün seçimlerini görmek için bakmamız gereken ilk yerlerdir. Eğer auteur-oyuncu'nun kullanacağı materyalleri arıyorsak oyun mekanikleri önem kazanır. (Jarvinen, 2008, s. 72)



Şekil 27: Oyuncu Oyun Sistemi Etkileşimi

Kaynak: Jarvinen, A. (2008). Games Without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design, *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. University of Tampere

Jarvinen oyun öğelerini oyun dünyaları bağlamında üç kategoriye ayırıyor. Olaylar “*kural dizgesine göre oyun mekanikleri ve oyun sistemi prosedürleri*”dir. Eyleyiciler “*oyuncular ve oyun sisteminin kural dizgesi yordamıyla eyleyciliğidir*”. Nesneler “*bileşenler, oyun ortamı, bilgi, kural dizgesinde belirtilen hedefler*”dir. (Jarvinen, 208, s. 62) Oyun öğelerinin sınıflandırması bize oyun dünyasının özne, eylem ve nesnelerini sunuyor. Bazı durumlarda nesneler sadece oyun sistemi için önemleriyle değil, bağlam ve tema ile ilişkileriyle de ele alınabilir. Oyuncu eylemlerinin “kazan veya kaybet” mantığı içinde gerçekleşmesi gerekmez. Oyun sistemi, işleyen bir makine olarak eleştirel bir bakışla anlam üreten bir sistem olarak yeniden inşa edilebilir.

Bir anlığına oyuncu, oyun, auteur ilişkisini tepetaklak edelim. Özne, nesne ve eylemlerle oynayarak bu ilişkileri oyunlarda auteur kuramını biraz daha anlamak için yeniden kuralım. Artık oyuncu oyun olsun. Auteur ise bu oyunu oynayan oyuncu. Ortada duran oyun ise bir dil sistemi. Yordamlar artık auteur’ün oyuncuya müdahale araçları, bu yeni oyunun oyun mekanikleri olacaktır. Oyun mekanikleri ise artık oyun sistemine dönüşen oyuncunun verdiği tepkiler, bir sistem olarak oyuncunun yordamları olacaktır. Yeni oyunumuzun içindeki nesneler artık gerçek yaşamın nesneleri, düşünceleridir. Auteur kendini bu çerçevede ifade edebilir. Bu provokatif örnek

auteur'ün oyundaki kontrolünün nasıl şekillenebileceğine bir başlangıç noktası olabilir. Auteur oyuncuyu kaybedebilir veya kazanabilir. Fakat kazanma kaybetme durumlarının haz/hüsran ikiliğine oturması şart değildir. Oyunlarda oyuncular kendi hedeflerini koyup ona göre taktikler geliştirdiği gibi, farklı auteur'ler oyuncuda farklı duygular ve izlenimler yaratmayı hedefleyebilir. Auteur'ün gerçek gücü onun bu “meta-oyun”u oynamadaki becerisidir. Bu tepetaklak kurguda auteur dürüst bir ilişki kurarak oyuncunun toplumsal gerçekliğini, gündelik yaşamını ve sorunlarını yakalayabilir. Toplumsal eleştiri ancak böyle zemin bulur

5. AUTUER OLARAK GONZALO FRASCA

5.1 AUTEUR ELEŞTİRİ

Auteur eleştiri “Oyunlarda Auteur” bölümünde açıkladığım kavramlar üzerine kurulu bir eleştiri yöntemi. Diğer oyun tanıtımı ve oyun eleştirisi yaklaşımlarından farklı olarak ben oyundan ziyade oyun auteur’ü merkeze alıyorum. Oyun eleştirisi alanında, eleştirmenler ve yazarlar çoğunlukla teknik özelliklere odaklanırlar: Görsel ve işitsel öğelerin niteliği, oyun motorunun gücü, oynanabilirlik, platform vb. Oyunun içinde bulunduğu janr’a ve seriye kattığı yeni içerikler, yeni özellikler de yer alır. Yeni silahlar, binalar, karakterler, büyüler ve oyunun türne dayalı diğerleri oyun eleştirisinin nesnesi olur. Janr eleştirisi diyebileceğimiz bu tarz, oyunların gelişimi, algılanışı ve ticari amaçlarla ilişkilidir.

Aslında karşılaştığımız ciddi bir eleştiriden ziyade oyun tanıtımı yazılarıdır. Oyun eleştirisi dediğimizde genel olarak oyunun özelliklerine puan verilen, belli başlı göze çarpan yanları anlatılan yazılar akla gelmektedir. Oyun eleştirileri otomobil dergilerindeki test yazılarına benzer. Oyunlarda da oyun motoru bulunur (bir yazılım olarak) fakat teknik yapıları oyunları makine olarak görmemize neden olmamalıdır. İzlenimler oyunun gerçeklerine ve özelliklerine dayandırılmalıdır. Dahası oyun teknolojisi bu medyumun sadece bir boyutudur. Görsel efektlere dayanan bir film tanıtımı veya oyun teknolojisine dayanan bir oyun tanıtımı gazetelerde kendilerine bir yer bulabilirler, ancak ciddi eleştiri oyunların üretimindeki güdülerini değiştirmeyi sağlayabilir. “Ciddi oyunların ciddi eleştirisi” auteur eleştirmenin aklından çıkarmaması gereken bir ilke olmalıdır.

Auteur eleştiri dergi yazarlığı ile oyun araştırmacılığı arasında bir yerde görüyorum. Oyun araştırmalarının kavramlarını kullanmakta birlikte yoruma da dayanıyor. Yine bilim ve sanat arasında konumlanıyorum. Oyun ve film araştırmalarından gelen yöntemleri kullanıyor fakat sonuçta ortaya aynı zamanda okuması keyifli de bir metin çıkarmayı hedefliyor. Oyun araştırmaları ve film araştırmaları arasında bir yerde duruyor, çünkü filme yönelik ortaya atılmış kavramları alıyor ama oyunlar için yeniden kavramsallaştırıyor. “Anlatıcılık” (narratology) ile “oyunbilim” (ludology) akımları

arasına yerleştiriyorum, çünkü oyun yapmayı “öykü anlatmak” gibi görmüyor, ama oyun formunun anlatmak için kullanılabileceğini kabul ediyor. Auteur eleştiri, auteur kuramının geleneksel yöntemleri ile bir okuma stratejisi olarak auteur fikrinin arasında duruyor, çünkü “dahi” sanatçının yaratısını kabul etmiyor ama tarihin öznesinin varlığını onaylıyor.

Hangi tip oyunlar auteur eleştirinin malzemesi olabilir? Öncelikle tasarımcısı veya programcısı belli oyunlar; çünkü muhtemelen bu oyun yapımcıları isimlerini yenilikçi ve yaratıcı fikirleriyle kazandılar. Tasarımcıların fikirlerinin oyunlarındaki yansımalarına bakabiliriz. Eleştirimizi destekleyecek özgeçmişler, röportajlar ve tasarım notları bulabiliriz. Bazı oyunlar ise birine ait bir başlangıç fikriyle üretilmiştir, bunları da seçebiliriz. Sid Meier’in *Civilization*’ı gibi örneklerde bu fikirler sonuçta çıkan oyunu belirler ve biz de bu oyunlarda auteur’ün kişiliğinin oyunla ilişkisini ele alabiliriz. Bazı durumlarda iki kişi ortak bir motivasyonu, ilkeyi takip ederek hareket edebilir. Tasarımcı-programcı ikilileri de dikkate alınmalıdır. Onların birlikte geliştirdikleri üslup ve dünya görüşleri, bazen de çatışmalarının oyundaki yansımaları incelenebilir. Zengin anlatı öğeleriyle bezeli oyunlar ve sanat oyunları baştan kendilerini belli bir yere koyduklarından özellikle incelenmelidir. İlk tarz oyunlarda anlatı öğeleri ve oyun öğeleri arasındaki ilişkiye bakılabilir. İkincisinde ise estetik ve oyunsal öğelerin karşı karşıya gelişini dikkate almalıyız. Bazı oyun benzeri simülasyonlar, hypertext maceralar ve etkileşimli öyküler de auteur eleştiriye konu olabilir. Prosedürel yazarlık kavramlarını ödünç alarak auteur kuramını açma imkanımız da bulunuyor. Newsgames (haber oyunlar), serious games (ciddi oyunlar), bağımsız oyunlar da modelimize uyan örneklerdir, ne de olsa avant-garde fikirler estetik yaklaşımlara uzak sayılmazlar. Politik oyunlar, kişisel meseleleri yansıtan oyunlar ve bir duruma cevap olarak üretilmiş oyunlar da eklenebilir. Bu vakalarda retorik ile biçim arasında ilişki kurabiliriz. Son olarak eleştirel düşünceyi ve gündelik hayatımızı merkeze alan, sınıf, ırk, cinsiyet ve kimlik sorunlarını ele alan oyunlara dair yazılar belki de auteur eleştirinin en keyifli örnekleri olacaktır. “Auteur ve Yazarlık” bölümünde tanımladığım gibi bu oyunlarda “benliğin (self) bir tekniği olarak yazarlık” yaklaşımını devreye sokabiliriz.

Belirli bir auteur eleřtiri metninin deęeri eleřtiri nesnesi, alıřmanın kapsamı ve derinlięi, auteur'ün niteliklerinin ve yapıtlarının kavranıřı, metinlerarası iliřkiler, yöntem ve araçların seimiyle iliřkilidir. Fakat auteur eleřtirinin genel olarak deęeri ancak farklı cephelerden, farklı amalarla, auteur'lerin farklı oyunlarına kapsamlı olarak uygulandıęında ortaya ıkabilir. Kapsamlı bir eleřtirel aba farklı üsluplar, teknikler ortaya koyabilir ve oyunların gelişimini de etkileyebilir, daha geniř kitlelere ulaşmasını saęlayabilir. Böylece bir gün ticari amalarla yapılan sınıflandırmalar yerine sanat perspektifinde sınıflandırmaların yolu aılabilir.

Ben burada Gonzalo Frasca'yı auteur olarak inceleyeceęim. Sadece sonuta elde edeceęim metnin auteur eleřtirinin iře yarar bir yaklařım tarzı olduęunu destekleyecek nitelikte olmasını umduęumdan deęil, gerekten de Frasca auteur eleřtirinin kriterlerine oturuyor. Oyunlarını kendi bařına tasarlayıp programlıyor, teknik olarak yetkin, yapıtlarının bütünü farklı bir üslup sunuyor, oyunlara ve dünyaya dair belli bir görüşü yansıtıyor. Bu yüzden oyunları içsel anlama örnek vermek için uygun. Bilgisayar oyunlarının eleřtirel düşünce ve tartıřma için kullanılabileceęine inandıęından, onun oyunlarına bu perspektiften de bakmak anlamlı. Onun yapıtlarını ele alırken, oyun tasarımıyla aktardıęı ifadeleri açıklamak için kendi yazdıęı metinleri içsel anlamın şifresini çözecek bir anahtar olarak devreye sokacaęım.

Frasca'nın ludografisi benim burada setięim oyunlardan fazlasını içeriyor. Kendi web sitesi olan www.ludology.org'da 6 oyun yer alıyor: *Kabul Kaboom!* (2001), *Howard Dean for Iowa Game* (2003), *September 12th* (2003), *Cambiemos* (2004), *Madrid* (2004) ve *Big Fat Awesome House Party* (2006). Ben bu listeden *Kabul Kaboom!*, *September 12th* ve *Madrid*'i setim, ünkü bu oyunlar üslup ve mesaj olarak benzerlik taşıyor. *Howard Dean for Iowa Game* ve *Cambiemos* politik kampanyalar için üretilmiř oyunlar, biri ABD dięeri Uruguay başkanlık seimleri için. *Howard Dean for Iowa*, Ian Bogost'la birlikte tasarlanmiř ve Frasca'nın da içinde olduęu Powerful Robot takımı üretilmiř. Ne yazık ki *Cambiemos*'un web sitesi řu an alıřmıyor ve bu oyunu oynama imkanı bulamadım. Bu yüzden karřılıklı ele alınabilecek bu iki oyunu listeden ıkardım. Ayrıca *Big Fat Awesome House Party* oyununu da eleřtirime katmayacaęım. Bunun nedeni bu oyunun ticari amalarla yapılmıř olması veya bir ekibin ürünü olması

değil. *September 12th* de ekip ürünü. Benim seçtiğim üç oyun Frasca'nın "ezilenlerin bilgisayar oyunları" fikrine bir ölçüde uyuyor ve onun erken dönem metinleri seçimimi etkiledi. Ben de onun kendi ifadelerinin en üst düzeyde olduğunu düşündüğüm oyunları seçtim. Bunlar auteur olarak Frasca hakkında fikir veriyor ve onun oyunlarındaki önemli nitelikleri çerçevesiyor. Elbette auteur kuramını Frasca'nın bütün oyunlarına uygulamak mümkündür. Daha kapsamlı bir çalışma daha derin detaylar sunacaktır.

5.2 AUTEUR OLARAK GONZALO FRASCA

Frasca'yı auteur olarak ele aldığım eleştirimde metnin dilini ve biçimini biraz değiştireceğim, çünkü auteur eleştiriye biçim ve içerik olarak bir örnek sunmak istiyorum. Metne Auteur'ün ismi ve ludografisi ile başlayacağım, daha sonra auteur ve yapıtları hakkındaki fikirlerimi geliştirmeye çalışacağım. Tezimin geri kalan bölümü bu çerçevede değerlendirilmelidir.

Gonzalo Frasca: Ezilenlerin Auteur'ü, İkiliklerin Efendisi

Ludografi: Kabul Kaboom! (2001), Howard Dean for Iowa Game (2003), *September 12th* (2003), Cambiemos (2004), Madrid (2004), Big Fat Awesome House Party (2006-2007)

Powerful Robot takımından diğer oyunları: Lucha Caliente, Sand Castle Hassle, Robotic Birthday, Ho Ho Ho Mojo Jojo!, Stadium Matic 3000, Scuba Jojo, Ballet Parking, KND Operation R.a.i.l, Fight to the Finish²

Gonzalo Frasca, yani ezilenlerin auteur'ü, popüleritesini yenilikçi kavramları, provokatif çalışmaları ve yaratıcı fikirleri ile kazanmıştır. Newsgames, serious games'in kurucularından ve ludology'nin isim babasıdır. Onu "ezilenlerin bilgisayar oyunları" üzerine yazdığı metinlerden de tanıyoruz. Onun "teröre karşı savaş" üzerine oyunları sadece oyun çevrelerini etkilememiş, *New York Times*, *Wall Street Journal*, *Guardian* ve *Wired.com* gibi gazete, dergi ve internet sayfaları onun yorumlarını halka taşımıştır.

² Gonzalo Frasca'nın Ludografisi www.ludology.org ve www.powerfulrobot.com adresinden alınmıştır.

Oyuncuların ve halkın tepkisinin karışık olduğu söylenebilir. Memnuniyet ve hüsrana bu tablonun iki yüzüdür. Eserleri aynı anda hem aşk ve hem de nefretin odağı olmuştur. Onun oyun ve toplum alanındaki iki cepheli savaşı bu tepkilerin nedeni olarak görülebilir.

İlk bakışta Frasca'nın oyunları klasik oyun tanımlarının dışında görünür, herhangi bir oyuncu onun yapıtlarında bir şeylerin eksik veya yanlış olduğunu hissedebilir. İlk izlenim önemlidir, fakat yargılamak için değil, kişilik hakkında bazı ipuçlarını yakalamak için. Bu ipuçları cezbedici bir maceranın veya bir kabusun anahtarı olabilir. İyi bit oyun iyi bir roman gibidir, içinde bir gizem taşır, kapının arkasında ne olduğunu kapıyı açmadan bilemezsiniz. Frasca'nın kazanma/kaybetme durumları ile ilgili seçimleri onun oyunlarının derinine inmenin anahtarıdır. Ayrıca onun erken dönem yazılarını bilmek onun yapıtlarının bütününe kavramanın araçlarını sunmaktadır.

Madrid ve *September 12th* newsgames türünün, politik karikatürlerin oyun alanına tercümesinin örnekleridir. Bu oyunların amacı süratle bir yorumu aktarmaktır. Newsgames (haber oyunları) online dergilere ve gazetelerin web sayfalarına uygun olarak hazırlanmaktadır, bu da bu oyunları belli ölçülerde sınırlandırmaktadır. Kısa sürede, belli bir boyut ve uzunlukta, kolay oynanabilecek ve yüzeyde net mesajlar içerecek şekilde tasarlanırlar. Gelişkin programlama teknikleri, üç boyutlu modeller, oyun motorları bu tip bir yapımla süreci için lükstür. Bu sınırlamalar yaratıcılığa gem vuran engeller olarak yorumlanabilir, öte yandan sanatsal amaçlarla kullanılacak belli kodlar ve standartlar oluşturur.

Yüzeydeki net mesajlar beklentilerimizi karşılayabilir ve ötesine bakma gereği duymayabiliriz. Fakat Frasca'nın oyunları pek çok sanat yapıtı gibi çok boyutludur ve farklı seviyelerde zengin bir anlam dünyasına sahiptir. Augusto Boal, Bertolt Brecht ve Paulo Freire'nin yapıtlarındaki etkisi, oyun türünün gereklilikleri, seçilen temalar ve oyun tasarımı üzerine kendi fikirleri görüldüğünden daha derinlikli oyunlar ortaya çıkarmıştır. Bu öğelerin birbirleriyle ilişkileri oyun eleştirmenleri için bir altın madenidir.

Frasca'nın üç oyununda benzerlikler görüyoruz: *Kabul Kaboom!*, *September 12th* ve *Madrid*. Bir bakışta bu üç oyunun da tek kişilik oyunlar olduğunu fark ediyoruz. Bu dağıtım kanallarından ve newsgame türünün özelliklerinden kaynaklanıyor olabilir. Fakat daha sonra Madrid örneğinde göreceğimiz gibi, bu seçim bile belli ifadelerin aktarılmasına aracı olmaktadır. *September 12th* oyununda da bütün canlılığı ve halkıyla Orta Doğu şehri ile jet pilotunun yalnızlığı arasındaki zıtlık oyunun yönelttiği ahlaki soruyu güçlendirmektedir. *Kabul Kaboom!* oyununda ise, çaresiz anne ve bebeği savaş koşullarında hayatta kalmaya çalışan insanın yalnızlığı sergileniyor. Tek kişilik oyun biçimi ve yaratılan çaresizlik ve yalnızlık hissi arasında bir ilişki olduğunu görüyoruz.

Madrid ve *September 12th* arabirim olarak farenin tercih edildiği oyunlar, *Kabul Kaboom!* ise klavye ile oynanıyor. *Kabul Kaboom!* oyununda ana figürünün yatay hareketi klavyenin iki tuşuyla kontrol ediliyor: sol ve sağ ok tuşları. Kazan veya kaybet, bomba veya gıda, sol veya sağ, ateş et veya etme, siviller veya teröristler, olmak veya olmamak bu tür ikilikler Frasca'nın yapıtlarında tekrar eden öğelerdir. Bunlar gerçekliğin verili seçenekleri olarak karşımıza çıkar, Frasca'nın seçimleri değil. Onun yapıtlarında bu ikiliklerden genel bir tatminsizlik görürüz. Bu tatminsizlik bir arayışı tetikler, terörist ve sivilin gerçek anlamını, Afganistan'da uçaklardan hem bomba, hem de gıda paketi atılmasının ardında yatanları anlamaya yönelik bir arayışı. Bu iki taraf arasındaki güçlü ilişki, ikiliklerin iki yakası arasındaki koparılamaz bağın yarattığı etki Frasca'nın yapıtlarında bizi olguların farklı açıklamalarına yönlendirir.

Frasca'nın arabirim seçimlerine geri dönersek, son iki oyunda klavyeden fareye dönülmesi tema ve oyun mekanikleri ile ilişkilidir. *Kabul Kaboom!* oyununda bombaların hedefiyiz, oyunun geçtiği yer ise Afganistan. Gökten yağan bombalara hedef olmamaya çalışıyoruz. Klavye arabirimi ile manevra oyun mekaniğini kullanarak bombalardan kaçıp gıda paketlerini yakalamaya çalışıyoruz. Fakat bu çaba sonuçsuzdur, oyunu kazanmanın bir yolu yoktur. Gerçek sorun bombalardan kaçmak ve gıda paketlerini yakalamak değil, bitmek bilmeyen bu bombardımanı durdurmaktır. *September 12th* oyununda bir Orta Doğu şehri bombalayan bir uçak pilotuyuz. Bir hedefi fare ile yönlendiriyor ve nişan al&ateş et oyun mekaniğini kullanıyoruz. Bu oyunda da kazanma koşullarına ulaşmak imkânsızdır, öldürdüğümüz her terörist

çevredeki sivillerin teröriste dönüşmesini tetiklemektedir. Ateş etmek veya etmemek arasındaki seçimin ahlaki ağırlığı altında bu sonuçsuz çabayı sürdürürüz. Fakat sorunun çözümü aslında başka bir yeredir, Orta Doğu'nun çölünde değil de kendi ülkemizde. *Madrid* oyununda ise bir batı şehrindeyiz, Madrid'deki bombalı saldırının hemen ertesindeki anma gününde. Bu oyunda da fare arabirimini kullanıyoruz, fakat bu sefer insanların ellerindeki mumları yakıp onlara umut vermek için çalıştırma oyun mekaniği tercih edilmiş. Madrid'de farklı olarak kazanma durumları tanımlanmış, en azından biz öyle umarak oyuna başlıyoruz. Üst üste yapılmış bu üç oyunda arabirim, oyun mekanikleri ve temaların değişimi bize sonuçtan nedene, hedeften kaynağa, çaresizlikten umuda ilerleyen bir doğrultu sunmaktadır. Frasca'nın yapıtlarında ikilikler çevresindeki sorunların çözülmezliği bizi her seferinde başka bir seviyeye taşır. Tekrarlı ama her seferinde belli ölçüde farklar taşıyan öğelerin kullanımı onun auteur olarak üslubunu açığa çıkarır.

Frasca'nın oyunlarında ifade ettiklerini “teröre karşı savaş” bağlamına oturtursak onun eleştirel bir duruşu olduğunu görürüz. Onun yapıtları 9/11 sonrasında oluşan öfkeyi yayan diğer oyunlarla kıyasla öngörü ve sağduyu taşımaktadır. Enformasyon bombardımanının ve nefretin yarattığı körlük içinde onun oyunları çölde açan çiçekler gibi duruyor. Frasca'nın eleştirel duruşu bu günlerde sanatçı sorumluluğunun ne kadar büyük önem taşıdığını açığa çıkarıyor. Sol geleneğin eleştirel sanatı hala toplumsal değişim için gücünü koruyor.

Kabul Kaboom!

26 Nisan 1937'de Nazi uçakları İspanya'da küçük bir şehri bombaladılar, Guernica'yı. Bu tarihe iz düşen anlardan biriydi, çünkü ilk defa gökten bu çapta bir katliam yağıyordu. Bu olay İspanya'da iş savaş çıktığı dönemde gerçekleşmişti ve faşist diktatör Franco'nun İspanya'nın kontrolünü ele geçirmesine destek olma amacı taşıyordu. Pablo Picasso bu bombardımanın ardından tepkisini “Guernica” ile ortaya koymuştur.

İspanyol mücadelesi halka karşı, özgürlüğe karşı olana bir tepki savaşıdır. Benim bir sanatçı olarak tüm yaşamım tepki ve ölüme karşı bir mücadeleden başka bir şey olmamıştır. Benim tepki ve ölümlerle uzlaştığım bir an nasıl düşünülebilir. Şu anda

üstünde çalıştığım tabloda, ki ben Guernica olarak adlandırıyorum, ve yaptığım son sanat çalışmalarında, açık bir şekilde İspanya'yı acı ve ölüm denizine batıran askeri kasta karşı tiksintimi dile getiriyorum (Tóibín, 2006)

7 Ekim 2001'de ABD uçakları Afganistan'ın başkentini bombalamaya başladılar, Kabul'ü. Her savaş gibi, sözde “teröre karşı savaş” da bir sürü masum insanın hayatına maloldu. Bu kez savaş teknolojisi daha gelişmiş ve bombardımanın etkisi de daha geniş olmuştur. ABD başkanı George W. Bush kendi ülkesinden çok uzak yerlerde bir dizi işgal başlatmış ve kendi ülkesinde de medya terör paranoyasını güçlendirmiştir. Gonzalo Frasca bu gelişmelere *Kabul Kaboom!* ile cevap veriyor. Frasca bu oyunu yapmasının nedenini şöyle anlatıyor:

Eğer yüzlerce amatör online oyunun bir ifade biçimi olarak üretildiği bir politik olay olmuşsa, bu 9-11'dir. O gün karımla bir Amerika uçuşundaydım, uçmak zorunda olduğum bir sonraki seferde korkumla baş edebilmek için bir oyun yapmaya karar verdim. O sırada bir sürü online Usame oyunları vardı, fakat ben Usame'den hoşlanmasam da, başka bir olaya odaklanmak istedim. ABD Afganistan'a savaş açmıştı ve hem bir yandan bombalıyor, hem de uçaklardan gıda ve yardım paketleri atıyordu (aslında pek çok ev de bu yardım paketleri yüzünden yıkılmıştı). Dünya üstündeki en güçlü ülkenin en yoksulu bombalamasını görmekten duyduğum tiksinti ile bu oyunu yaptım. Online olarak yayınladığımda çok fazla bir şey beklemiyordum, fakat birkaç gün sonra dünyanın dört bir yanından binlerce oyuncusu oldu ve bu beni bilgisayar oyunlarını politik ifade ve deney aracı olarak kullanma konusunda yüreklendirdi. Oyunun grafikleri ve oynanışı kabaydı ama tamamıyla deniz aşırı bir uçuşta kodlandığı ve yapıldığı akılda tutulmalıdır. (Frasca)

İki yıl sonra, 5 Şubat 2003'te, Colin Powell bir basın açıklaması yaparken, Picasso'nun Guernica'sının New York'ta Birleşmiş Milletler binasının duvarındaki kopyası mavi bir perdeyle örtüldü (Dowd, 2003). Yeni bir savaşın arifesinde, savaşın yarattığı terörün hatırası olan Guernica televizyon kameralarında görülmedi. İki ay sonra Irak'ın işgali harekâtı başladı.

Kabul Kaboom! teması Afganistan'daki Kabul kentinin bombalanması. Oyunda halktan birini kontrol ediyoruz. ABD uçaklarından atılan Mc Donald's hamburgerkeri ile sombolize edilen gıda ve yardım paketlerini yakalamaya, bu sırada da bombalara dokunmamaya çalışıyoruz. Arkaplanda cami figürleri yer alıyor, fakat kontrol ettiğimiz Guernica'dan alınan siyah-beyaz figür arkaplanla zıtlık gösteriyor. Bu

metinlerarası bağlantı Frasca'nın oyununu ele alırken Picasso'nun yapıtına olan göndermeleri dikkate almamız gerektiğini gösteriyor.



Şekil 28: Kabul Kaboom

Kaynak: <http://ludology.typepad.com/games/kabulkaboom.html>

Frasca'nın "anne ve bebeği" figürünü "kendi kontrolümüzde bileşen" olarak seçmesi bizi şaşırtmamalı. "Teröre karşı savaş" konseptine cevabı olan bu oyun bize kanlı ve kirli savaşların sonuçlarını hatırlatma amacı taşıyor. Bu yapıtın yüzeyinde apaçık durmaktadır. Kazan/kaybet, gıda/bomba ikilikleri bu oyunda zekice kullanılmış. Mutlu sonu olmayan, sonu da olmayan bir oyun, kazanmak hayatta kalmaya, sadece günlük temel gereksinimlerin karşılanmasına bağlanmış, fakat bu gerçek sorunun çözülmesini ötelemekten başka bir yere çıkmıyor. Oyunda bombardımanı veya savaşı durdurma şansımız yok, fakat bu çaresizlik bizi olan bitenin nedenlerini sorgulamaya itiyor, savaş durumunda insan gerçekliğini yaratan nedenleri.

Gıda paketlerini yakalamak ve bombalardan kaçmak için ana figürünü sola veya sağa hareket ettiriyoruz, hayatta kalıyor veya ölüyoruz. Gıda paketlerinin ve bombaların birbiriyle uyumlu düşüşü bu iki farklı bileşenin aynı sorunun bir parçası olduğu izlenimi veriyor. Bu bileşenleri soyut bir düzeyde düşündüğümüzde

yardım/saldırı ikiliğine ulaşıyoruz ve uluslararası organizasyonlar olarak Birleşmiş Milletler ve NATO'yu düşünebiliriz. Sivil Toplum Kuruluşları/Devlet ikiliği de buna ülke sınırları içinde bir aday olabilir. Batı kapitalizminin barış ve yardım kuruluşları ve savaş mekanizmaları aynı değer sisteminin farklı cisimleşmeleri olarak değerlendirilebilir. Burada bu sosyalist eleştiriyi derinleştirmekten ziyade bu olasılığı da işaret etmek istedim.

Gıda/bomba ikiliğinin diğer boyutu aslında bunun gerçek bir zıtlık olmaması. Gerçekte gıda paketleri Kabul'da aynı bombalar gibi bazı binaların yıkılmasına neden oldular. Frasca gıda paketlerini Mc Donald's hamburgerleriyle sembolize ediyor. Mc Donald's ise emperyalizm ve Amerikan değerlerinin bir sembolüdür. Demokrasinin ABD yolu ve onun değerleri gökten bomba gibi yağmaktadır. Bu insani yardıma dair bir şüpheyi ortaya koyuyor, demokrasiyi bombalarla kurmak mümkün müdür? İnsani yardım savaşla sağlanabilir mi? Amerikan hayat tarzını kabul etmek ezilmemizi engeller mi? Bence Frasca bu haklı sorularla uğraşmak istiyor, yapıtında bunun açık simgelerini görüyoruz.

Oyundaki bilgi ögesi olarak “oyun bitti” (game over) ekranı gıda yerine bombayı “yediğimizde” gösteriliyor ve ironik bir ses duyuyoruz “Yami!”. Açılıştaki metinde gördüğümüz “insancıl savaş” da bir ironi ve bunun oyunda baskın bir öge olduğunu söyleyebiliriz.

September 12th (12 Eylül)

Frasca *September 12th* oyununun “teröre karşı savaş”ın siviller üzerindeki etkilerini göstermeyi hedeflediğini belirtiyor. Oyun üç ayda hazırlanmış ve ABD'nin Irak işgaliyle ilgili. Oyun başladığında bir Orta Doğu şehrini, halkını, bazı binaları ve teröristleri görüyoruz. Siviller geleneksel giysileri içinde erkek, kadın ve çocuklar olarak gösterilmiş, ayrıca etrafta birkaç köpek de geziniyor. Teröristler ise başları üniformalı ve silahlı. Bir savaş uçağı pilotunun bakış açısından şehri tepeden görüyoruz. Teröristleri öldürmek için bir füze yollayabiliriz veya hiçbir şey yapmadan durabiliriz, bu bize kalmış. Bu senaryo kendimize yönelteceğimiz vicdani bir soru yaratıyor.



Şekil 29: September 12th

Kaynak: <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

Garip olan teröristleri terör saldırısı içindeyken görmememiz. Onları terörist yapan şeyin ne olduğu pek açık değil, hiçbir yere saldırmıyorlar ve kimseyi de öldürmüyorlar. Sadece ellerinde tüfek var ve sağa sola koşturuyorlar, fakat bu onları terörist olarak adlandırmamız için geçerli bir delil mi? Füzemizi yollamamız için yeterli mi?

Fare arabirimi ile kontrol edilen hedef bileşeni oyuna FPS veya uçak simülatörü görünümü veriyor. Bu kod bizi fareye tıklayıp füze yollamaya davet ediyor. Başlangıçta füze atmanın sonuçlarına aldırış etmiyoruz. Eğer bu teröristleri öldürmekle ilgili bir oyunsa, kazanmak için füze atmamız ve onları öldürmemiz gerekir. Fakat ilk füzemizi yolladıktan hemen sonra, sadece teröristleri öldürüp sivillere zarar vermemenin mümkün olmadığını görüyoruz. Füzelerin akli ve vicdanı, doğru hedefi seçecek akılları yok ve hareketimiz sivillerin ölümüyle sonuçlanıyor. Bu noktada bir şehri bombalamanın kaçınılmaz olarak sivil kayıplara yol açtığı açık bir mesaj olarak veriliyor. Bu “teröre karşı savaş”ın gerçeklerinden biridir.

Masum sivilleri öldürdükten sonra, halk ölülerin başında ağıt yakıyor ve hemen sonra onlar da başkalaşım geçirip teröriste dönüşüyorlar. Yani sivillerin ölmesi dışında, eylemimizin yarattığı öfke, eskisinden daha fazla terörist oluşmasıyla sonlanıyor. Eğer bu umutsuz çabaya devam edersek bütün şehir düşmanımız, terör saldırılarına hazır insanlar olacaktır. Fakat eğer bekler ve füze atmazsak, bir süre sonra teröristler yavaş yavaş sivil vatandaşlara dönüşüyor. Nefret nefreti körüklüyor, “teröre karşı savaş” daha çok terör yaratıyor. Böylece oyunda vicdani problem nedenlere yönelik bir soruya dönüşüyor. Ateş et/ateş etme ikiliği değerlendirmenin ikinci katmanını aralıyor. Burada bu çölün ortasında terörü bitirmek için mi bulunuyoruz, yoksa terörün kaynağı ve nedenlerinden biri de biz miyiz? Tekrar terör ve “teröre karşı savaş” arasındaki duvarlar eriyor, terörist/sivil arasındaki de.

Teröristin tanımı zamanla değişmiş ve sonunda terim hükümetler tarafından diğer ülkeleri işgal etmenin bahanesine dönüşmüştür. İsyancı ve terörist arasındaki ayırım da bu süreçte ortadan kaldırılmıştır. Terör paranoyası güçlenmiş ve şüpheli olana dair fikirleri yanlış yönlendirmiştir. Korku içindeki gündelik yaşamımızda şüpheli olanın ne olduğunu tanımlamak imkânsızlaşmıştır. Masum bir vatandaş, Jean Charles de Menezes 22 Temmuz 2005’de Londra’da, terörist olduğu ve metroya bomba koyacağı şüphesiyle öldürüldü. 9/11 sonrası paranoya ve korku sadece Orta Doğu’da değil batı ülkelerinde de hayatlara mal oldu.

September 12th oyununda Frasca terörizmi ve terörist davranışını sorgulamaktadır. Eğer savaş uçağı pilotu olarak füzelerimizi yollamaz ve görevimizi yerine getirmezsek, kendimizi kendi ülkemizde mahkeme önünde buluruz. Görevlere uymamak orduda kabul edilebilir bir durum değildir. Bundan sonra tercihen anti-militarist hareketlerin içinde bulunabiliriz, savaşta yaşadıklarımızı insanlarla paylaşabiliriz. Peki sessiz mi kalmalıyız? Bu bize kalmış. Fakat şu açık ki, Frasca sorunun çözümünün şehirleri bombalamaktan başka bir yerde olduğunu işaret ediyor.

Madrid

Madrid oyunu 11 Mart 2004’te Madrid’de gerçekleşen bombalı saldırının ardından iki gün içinde tasarlanmış. Bu oyunda da terör ve “teröre karşı savaş” bağlamı

oyunun merkezinde. Gerçekleşen saldırının içinde yer alan birini yönlendirmiyoruz, bunun yerine kendimizi saldırıdan sonra gerçekleşen bir eylemin içinde buluyoruz. Bu sahneyi bir anma töreni olarak görebiliriz, ekranda gördüğümüz kalabalık ellerinde çiçekleriyle kaybedilenlerin ardından toplanan kalabalıklara benziyor. Fakat ellerdeki mumlar, katılanların yüzleri, giydikleri üstünde dünyanın büyük kentlerinin isimleri yazan t-shirt'ler bunun bir anmadan çok bir eylem, tıpkı gazeteci Hrant Dink öldükten sonra iki yüz bin kişinin sessiz yürüyüşü gibi bir protesto olduğuna işaret ediyor.



Şekil 30: Madrid

Kaynak: <http://www.newsgaming.com/games/madrid/>

Çerçeveedeki insanlar her şehir için bir mum tutuyor, kendi şehirleri için. Fare arabirimini kullanarak mumlara tıklamamız gerektiği bir bakışta mumların farklı boylardaki alevlerinden anlaşılıyor. Mumlara tıkladımızda alevleri gürleşiyor. Sadece bir muma tıklayarak oyunu kazanmak mümkün değil, örneğin kendi şehrimizinkine. Bütün mumlar aynı anda belirli bir gürlükte yanmalı. Fakat bir muma uzun süre tıklamayınca rüzgâr zamanla alevi cılızlaştırıyor. Bu yüzden sırayla ve süratle mumlara birer birer tıklamalıyız. Bir başarı göstergesi mumların yarattığı toplam aydınlığı gösteriyor. Bu başarı göstergesi bir oyun prosedürüne bağlı olarak mumlara tıkladıkça doğrusal olarak artıyor, ancak bir süre sonra mumların arasındaki mesafe ve sayılarından dolayı rüzgârın etkisiyle bizim tıklamalarımız arasında bir denge oluşuyor. Başarı göstergesi üstünde bizim kazanmamızı sağlayacak sınırı geçemiyoruz. Oyunu

kazanamıyoruz. Frasca burada oyuncuların başarı göstergesi ve oyundan beklentileriyle, oyuncunun çabası ve oyunu kazanmak için gösterdiği bu çabanın sonucuyla oynuyor. Bu oyunu kazanmanın bir imkânı olduğu belirtilse de, süper güçleri olmayan normal bir insan olarak ben Red Kit gibi gölgemi vuramadım ve saatlerce uğraşmama rağmen o çizgiyi aşamadım. Fareyi o kadar hızlı hareket ettirebilecek birinin dünyada bulunduğuna dair de ciddi şüphelerim var.

Eğer yaratılan toplam aydınlığı herkesin elindeki tek tek mumların ışığının toplamı olarak alırsak ve eğer mumlar umudun, toplumsal değişimin, barışın sembolüyse, öyleyse oyuncular bu mücadelede onurlu bir yenilgi mi elde ediyorlar? Bu uzun yürüyüşte kazanmak değil de mücadele etmek mi önemli olan? “Hep denedin. Hep yenildin. Bir daha dene. Bir daha yenil. Daha iyi Yenil!” Bu, mücadelenin sürekliliği ve dayanmanın gerekliliğine bir vurgu mu? Fakat toplumsal hareketlerin tarihi bize örgütlü insanların gücünün, her bireyin gücünün toplamından daha fazla etki ettiğini göstermektedir. Öyleyse Frasca’nın başarı göstergesinin gerçeği yansıtmadığını söyleyebiliriz. Bu göstergeyi kontrol eden prosedür için dha iyi bir seçim doğrusal değil üstel(exponansiyel) bir fonksiyon olurdu. Ancak bunun tek kişilik bir oyun olduğunu unutmamalıyız. Bu oyunu internet’te aynı anda başka biriyle birlikte oynamamız mümkün değil, başka kimse bize mumlara tıklamada yardım edemez. Bu durumda oyun sadece bizim çabamızın bir göstergesidir ve oyunun gerçeği gösterdiği söylenebilir. Bu oyunu yalnız kazanamayız. Bütün mumların gerektiği kadar parlak yanmasını sağlayamayız. Başka oyunculara ihtiyacımız var.

Bahsettiğim durum tek kişilik bir oyunda şu şekilde simgelenebilirdi: Ya başarı göstergesi üstel artacak ya da örneğin her tıklamamızla birlikte, tıkladığımız mumu taşıyan insanın adına, yapay zekânın kontrol ettiği bir fare imleci daha belirecek, bu fare imleci bize yardım edecek. İki imlecin tıklaması ortaya dört, dört imlecin tıklaması sekiz imleç çıkaracak ve bunlar artık o kazanma sınırını aşacak tıklamayı yaratacaklar. Fakat bu Hollywood mutlu sonlarından farklı ne anlam ifade eder ki? Katharsis’ten sonra oyuncu artık rahattır. Bu durumda çözümü gerçek bir çaba göstermeden elde etmiş oluyoruz. Fakat Frasca bu yolu seçmemiş.

Frasca bizi oyunun kurgusunu düşünmeye zorluyor. Oyunu bize verilen kurallarla kazanmamız mümkün değil. Evet, bu bir oyun, pasifçe durup okumuyoruz, sadece bakıp yorumlamıyoruz, müdahale de ediyoruz. Bu bizi oyuncu olarak pozisyonumuzun kitap okuyan birinden daha aktif olduğu yönünde düşündürebilir. Oynarken eylem halindeyiz, peki eylemci miyiz? Okuyucu ile oyuncu arasındaki farkların derinliğinde kaybolmadan, bu iki konum arasındaki farkların bu oyun bağlamında önemsizleştiği söylenebilir. Eylem halindeki değil eylemci olan oyuncu bir fark yaratabilir. Kurallara direnen, karşı çıkan, başka oyuncuları oyuna katmayı arzulayan, kendi oyununu başkalarının oyunlarıyla bağlamak isteyen, kendi kurallarını koyan oyuncu oyunu kazanabilir.

Eleştirel bir anlayış geliştirmeden Madrid'i anlayabilmek güçtür. Yine kazan/kaybet, çaresizlik/umut, oyuncu/eylemci gibi ikilikler bizi farklı sorulara ve sorunlara getirdi. Ezilmeyi Madrid'de ölenlerin yasını tutarak durduramayız, Frasca bizi başka bir yere davet ediyor.

Ezilenlerin Bilgisayar Oyunları

Frasca'nın yazılarında Augusto Boal'ın "Ezilenlerin Tiyatrosu" anlayışının izlerini görüyoruz. Üç oyun da bize Boal'ın tiyatrosunu ve Frasca'nın yazılarındaki hipotetik örnekleri hatırlatıyor. "Ezilenlerin Tiyatrosu"nda izleyiciler tiyatro oyununu izlerken sahnedeki olaylara müdahale edebiliyor. Oyunu durdurup, oyuncuların nasıl hareket etmesi gerektiğini belirleyip, baştan başlatabiliyor, kendileri oyuncuların yerini alabiliyorlar. Oyunun sonunda yeniden değerlendirme ve yeniden oynama süreçleriyle toplumsal veya kişisel bir problem sorgulanarak oyunda temsil edilen insanların ezilme nedenleri ortaya konuyor. Tartışmanın devamlılığı, eleştirel düşünce hazır cevapların ortaya konmasından daha değerlidir. Frasca'nın oyunları da "Ezilenlerin Tiyatrosu"nın bilgisayar oyunlarına bir yansıması. Hem "Ezilenlerin Tiyatro"sı hem de Frasca'nın uyarlaması olan "Ezilenlerin Bilgisayar Oyunları" Paulo Freire'nin "Ezilenlerin Pedagojisi" anlayışından esinleniyor. Freire'nin pedagojisi insanların gündelik yaşamdaki sorunları çerçevesinde, başkalarının da katkısıyla kendilerini eğitmelerini amaçlıyor. Bunun tiyatro ve oyun alanındaki yansıması katılımcı bir sanat anlayışı. Bu doğrultuda Freire, Boal ve Frasca'nın aynı yolun yolcusu olduğunu söyleyebiliriz.

Frasca'nın yazıları onun oyunlarını farklı bir çerçevede anlamamız için gerekli ipuçlarını sunuyor. Oyunlarındaki ludografik öğeleri inceledikten sonra, onun oyunlarına bir de oyunlara dair kendi fikirleri doğrultusunda bakmalıyız. Onun yapıtlarında ikiliklerin, ezilmenin ve savaşla terörün yaşamımızdaki etkilerini sorgulamaya ittiğini belirtmiştim. Bu belirgin tarz doğrultusunda oyun tasarlamının nedenlerine inmek önümüzdeki tabloyu daha açık ortaya koyacaktır.

Frasca'nın, oyun primitif'leri üzerine fikirlerinin oyunları üzerindeki etkisini, göz önünde bulundurmak durumundayız. O "Ezilenlerin Bilgisayar Oyunları"nı, oyuncular tarafından da kolayca tasarlanabilecek, kendi yaşamlarında karşılaştıkları sorunları tartışmaya açabilecekleri oyunlar olarak formüle ediyor. Ona göre sanat ve oyunlar dünyayı değiştiremez, fakat bunlar insanları toplumsal ve bireysel değişim için yüreklendirebilir. Oyun primitif'leri, daha önce üretilmiş oyunların şablonları insanların hayatlarındaki ezilme durumlarını ortaya koymak için kullanılabilir. *Pac-Man*, *Space Invaders* ve *Street Fighter* gibi piyasaya sunulmuş oyunlar, kurtulamadığınız bir problem, bir grup tarafından saldırıya uğrama, bir sorundan kaçmak gibi daha karmaşık problemleri temsil edecek şekilde yeniden tasarlanabilir. (Frasca 2001, 96)

Kabul Kaboom!, *Space Invaders* benzeri bir şablon kullanıyor. Kendi örneklerinde bu şablonu cinsel tercihten dolayı hor görülen birinin ezilmesini ele almak için kullanmış. Diğer insanlar bu kişiyi aşağılıyor ama o nasıl karşılık vereceğini bilemiyor. Uzay gemisinin yerinde bir homoseksüel, düşman gemilerinin yerinde diğer insanlar yerleştirilmiş bir *Space Invaders* klonu bu durum için tasarlanmış. "Ezilmemin çözümünü bul" seansının katılımcıları, oyunda yapılabilecek değişiklikleri ve çözümün nasıl gösterileceğini tartışıyorlar. *Kabul Kaboom!* oyununda ise bu şablonu bombardıman altındaki bir şehirde yaşayanların ezilme durumlarını göstermek için kullanıyor. Biz bir anlamda kendi örneklerindeki katılımcıların pozisyonundayız, fakat oyunları tekrar tasarlama imkânı olmadan, ancak olayları ve çözümleri tartışma imkânımız var.

September 12th savaş uçağı pilotunun ezilmişliğini sunuyor. Eziliyorsunuz çünkü sivilleri öldürmemenin mümkün olmadığı bir durumda teröristleri öldürmek zorundayız. Ahlaki sorun, vicdanımız ezilmeyi yaratıyor. Frasca bu oyun için eski bir "ateş etme

oyunu” olan Cabal’a benzer bir şablon seçmiş ve düşmanları siviller ve teröristlerle değiştirmiş. Bu ezilme durumunu Frasca’nın verdiği oyun mekanikleriyle çözmemiz mümkün değil. Bu oyunda da oyunu yeniden tasarlama şansı ve katılımcı bir sürece girme olanağı olmadığından ancak oyunu sorgulayabilir ve olası çözümleri hayal edebiliriz.

Madrid terör saldırısına uğramış bir şehirde yaşayan vatandaşın ezilmişliğini sunuyor. Frasca Cabal’a benzer bir primitif seçmiş, fakat bu sefer hareket halindeki düşmanlar yerine sabit mumlar yerleştirmiş. Daha önceki oyunlarında bahsettiğimiz değiştirememe ama sorgulama durumu burada da geçerli.

Frasca’nın oyun primitif’leri üslubunun önemli bir parçası ve ortaya koyduğu ikilikler oyunlarında aktarmaya çalıştığı mesajların anahtarıdır. Onun oyunları bizi gündelik yaşamımızı sorgulamaya, olayların seyircisi değil, kendi yaşamlarımızın yazarı olmaya davet ediyor.

Onu oyun alanındaki auteur tasarımcılardan biri olarak adlandırabilir miyiz? Bu soruyu onun oyunlarında rastladığımız bir öğeye uygun olarak cevaplamak istiyorum. Bu ikilik de bizi başka bir soruya yönlendirecektir. Onu auteur olarak adlandırmaktan öte, onun oyunlarının auteur eleştiri için en iyi örneklerden olduğunu teslim etmeliyiz.

6. SONUÇ

Bilgisayar oyunları sadece piyasa ürünü, oyun üreticilerinin amacı da sadece eğlendirmek değildir. Oyunların eğitim, sanat, eleştiri ve propaganda amacıyla da kullanılabileceğine dair az da olsa örnek mevcuttur. Oyun medyumunun gelişim düzeyi arttıkça eğlence olanakları dışında ifade olanakları da artar. Bağımsız sinemaya benzer şekilde, sanat kolektifleri, küçük şirketler, bağımsız oyun yapımcıları ve oyun auteur'ler yeni yaratıcı formüller, ifade biçimleri ve dağıtım kanalları üretmektedirler. Bu süreçten dolayı oyun eleştirisinin, oyun alanında gelişen farklı anlayışlara duyarlı olmak gibi bir sorumluluğu söz konusu olmaktadır.

Oyun eleştirisini geliştirmenin yollarından biri de benzer koşullarda benzer sorunlara cevap olarak ortaya çıkmış kuramları gözden geçirmek olabilir. Auteur kuramı daha önce sadece eğlence sektörü içinde değerlendirilen filmleri sanat yapıtı olarak ele almak ve eleştirmek için ortaya çıkmıştır. Film dilinin, biçiminin ve estetiğinin oluşması ve film sanatçısı olarak auteur'ün sahneye çıkışı filmlerin algılanışını değiştirmiştir. Auteur kuramı filmlerin sanat yapıtı olarak ele alınması gerektiği fikrini desteklemiştir. Şimdi de bilgisayar oyunları görece yeni bir medyum olarak tartışılmakta ama oyunların sanat değeri geri plana itilmektedir. Ben ciddi eleştirinin oyunlardan beklentimizi değiştirebileceğine ve oyunların gelişimine katkı sunabileceğine inanıyorum. Auteur oyun eleştirisi bu çabalardan biridir.

Auteur eleştirinin yarattığı olanaklar olduğu gibi sorunları da var. Varolan oyun üretim tarzları, endüstri kontrolü ve hiyerarşi içinde "sanatçı"nın oyunun neresinde kendini gösterdiğini bulmak zor. Oyun yapmanın ortak bir çalışma olduğunu kabul etmek zorundayız. Bazı durumlarda kendi üslubu ve felsefesi ile belirgin bir sanatçı bulmak mümkün olabilir ama çoğu durumda oyun üretimi içinde kendini ortaya atan ve kendi gayesini içeriğe zerkeden bir auteur belirlemek güçtür.

İkinci olarak kuramın da bazı sorunları var. Örneğin yanlış bir motivasyonla yola çıkarsak oyun tasarımcılarını süperstar ilan etmekten öteye gidemeyiz. Ticari kaygılar ön plana geçtikçe eleştiri gücünü kaybeder. Auteur eleştirinin gerçek gücü oyunların algılanışında yeni araçlar ve yeni kriterler ortaya koymaktır. Eleştirmen,

eleştirel düşüncenin bu yöntemin merkezinde olduğunu aklından çıkarmamalıdır. Hazır araçlarla, yöntemlerle çalışmak yerine yeni kavram ve kuramlara açık olmalıyız.

Kuramın sınırları geleneksel oyunlarla başlıyor. Satranç, tic-tac-toe, tavla gibi oyunları auteur eleştiri perspektifinde eleştirmek mümkün görünmüyor. Auteur eleştiri daha geç döneme, oyun dünyalarının ve temsili mekânların ortaya çıkmasından sonraki zamana. Macera, RPG, MMO, strateji, öykü temelli FPS oyunları eleştiri için zengin kaynaklardır. Tabi Frasca örneğinde gördüğümüz gibi temsile dayalı her oyun eleştirinin konusu olabilir.

Oyunların gelişen yeni bir boyutunun yaratılması kuramın getirdiği olanaklardandır. Hâlihazırda bildiğimiz, oynadığımız oyunların yeniden değerlendirilmesi ile oyunlara dair bilğimiz artacaktır. Aşikâr ki bu, sanat dünyasını da olumlu şekilde etkileyecektir. Bazı yetişkinler de ciddi oyunların ciddi eleştirisinin oyun dergilerinde yer almasından memnun olacaktır. Bu değişimi uzun vadeli bir süreç olarak düşünmeliyiz. Oyun endüstrisi üzerinde etkisi olacak ve içerik olarak olgun oyunlara yönelik talebi karşılamaya yöneltecek bir süreç. Son olarak auteur eleştiri mühendislik terimlerinden uzak bir oyun dilinin yaratılmasını sağlayabilir ve oyun öğelerinin farklı bir çerçevede değerlendirilmesini sağlayabilir.

Bu çalışmadaki amacım bilgisayar oyunlarının auteur kuramı ve bu kurama ait kavramlar çerçevesinde analiz edilebileceğini göstermekti. Çalışmam auteur kavramını ele alıp oyunlara uygulayan alandaki ilk çalışmalardan olduğundan, kuramın kullanımına dair öneriler getirmeyi denedim.

Auteur oyun eleştirisini Gonzalo Frasca'nın oyunlarına uyguladım. Sonuçlar ancak belli bir dereceye kadar tatmin edici olmuştur. Ancak yaklaşımımı Frasca'nın üç oyununa uyguladığım için başka oyunların da bu doğrultuda ele alınıp incelenmesi bir ihtiyaçtır. Kuramın farklı oyun türlerine ve auteur'lere uygulanması ve uyumsuz durumlarda kuramın sınırlarının netleştirilmesi için bu doğrultuda başka çalışmaların da yapılması gereklidir. Benim tezimin bu yeni çalışmaları özendirilmesi ve oyun alanında eleştirel yöntemlerin gelişmesine katkı sunmasını umuyorum.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Aarseth, E. (2003). "Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis", *Computer Game Theory Compendium*, G. Calleja (drl.), IT University of Copenhagen, Sonbahar 2007
- (2005). The Game and its Name: What is a Game Auteur?. T. K. Grodal et al. (Ed.). *Visual Authorship: Creativity and Intentionality in Media* içinde. Copenhagen: Museum Tusculanums Press, 2005, 261-269.
- Benjamin, W. (2004). *Pasajlar*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Cook, P. (1985). Authorship and Cinema. P. Cook (Ed.). *The Cinema Book* içinde. London: British Film Institute, 1985, 114-206.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology, M. J. P. Wolf ve B. Peron (Ed.) *Video Game Theory Reader* içinde. New York: Routledge, 2003, 221-235.
- Galloway, A. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota
- Gerstner, D. A. (2003). The Practices of Authorship, D. A. Gerstner ve J. Steiger (Ed.) *Authorship and Film*. New York: Routledge, 2003, 3-25.
- Gramsci, A. (1986). *Hapishane Defterleri*. İstanbul: Onur Yayınları. 1986.
- Harvey, A. ve Samyn, M. (2006). Realtime art Manifesto. M. Santorineos (Ed.). *Medi@terra. Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture* içinde. Athens: Fournos Centre for the Digital Culture, 2006, 293-299.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Malliet, S. ve Meyer, G. (2005). The History of the Video Game, J. Raessens ve J. Goldstein (Ed.). *Handbook of Computer Game Studies* içinde. MIT Press, 23-47.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press
- Parv, T. (2006). The Value of Video Games as Art Work. Manthos Santorineos (Ed.). *Medi@terra. Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture* içinde. Athens: Fournos Centre for the Digital Culture, 2006, 293-299
- Salen, K. ve Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press

- Sarris, A. (1962), Notes on the Auteur Theory. L. Braudy ve M. Cohen (Ed.). *Film Theory and Criticism* içinde. New York: Oxford University Press, 2004, 561-564.
- (1968). *The American Cinema: Directors and Directions*. New York: Dutton
- Slovin, R. (2001). Hot Circuits: Reflections on the 1989 Video Game Exhibition of the American Museum of the Moving Image, M. J. P. Wolf (Ed.). *The Medium of the Video Game* içinde. University of Texas Press, 137-154.
- Steiger, J. (2003). Authorship Approaches. D. A. Gerstner ve J. Steiger (Ed.). *Authorship and Film* içinde. New York: Routledge, 27-57.
- Wollen, P. (1982). *Readings and Writings: Semiotic Counter Strategies*, Londra: Verso Editions ve NLB

Diğer Yayınlar

- Aarseth, E. (2005a). The Perception of Doors: Fiction vs Simulation in Games, *6th Digital Arts and Culture Conference*. Copenhagen (1-3 Aralık), 59–62. http://www.luisfilipeteixeira.com/fileManager/file/fiction_Aarseth_jan2006.pdf (8 Temmuz 2008)
- Allen, D. (2003). The Really Big ‘Unofficial’ Commander Keen FAQ, *3D Realms*. <http://www.3drealms.com/faq/keenfaq199.txt> (2 Mart 2008)
- Bittanti, M. (2006). Game Art. M. Bittanti ve D. Quaranta (Ed.). *Gamescenes: Art in the Age of Videogames* içinde, Johan&Levi, 2006. 7-14. http://www.gamescenes.org/images/GameArt_eng.pdf (2 Mart 2008)
- Costikyan, G. (2000). The Scratchware Manifesto, *Home of the Underdogs*. <http://www.the-underdogs.info/scratch.php> (2 Mart 2008)
- (2005). Death to the Games Industry, Part I, *The Escapist*. http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_8/50 (2 Mart 2008)
- Dowd, M. (5 Şubat 2003). Powell Without Picasso, *New York Times*, <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9F02E2DB1F38F936A35751C0A9659C8B63> (12 Haziran 2008)
- Frasca, G. (2001). Videogames of the Opressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. *Yayınlanmamış Master Tezi*. Georgia Institute of Technology. <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf> (2 Mart 2008)
- (2006). Playing with Fire: Trouble in Super Macho World?. *Serious Games Source*. http://seriousgamesource.com/features/feature_111506_peach_1.php (2 Mart 2008)
- My Games, *Ludology.org*, http://www.ludology.org/my_games.html (2 Mart 2008)
- Game On, *Science Museum Web Sitesi*. http://www.sciencemuseum.org.uk/visitmuseum/galleries/game_on.aspx (2 Mart 2008)
- Hall, T. (2006). 3D Realms News: The Apogee Legacy Archives, http://www.3drealms.com/news/about_3dr_3dr_staff/the_apogee_legacy/(2 Mart 2008).
- Hess, J. (1974). La Politique des auteurs(Part 1): World View as Aesthetics. *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*. no. 1. 19-22. <http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC01folder/auturism1.html> (2 Mart 2008).

- , (1974a). La Politique des auteurs(Part 2): Truffaut's Manifesto, *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, no. 2, 20-22, <http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC02folder/auteur2.html> (2 Mart 2008)
- Jarvinen, A. (2008). Games Without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design, *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. University of Tampere
- Lew, J. (1989). Making City Planning a Game. *New York Times*, <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=950DE4D71F3AF936A25755C0A96F948260> (2 Mart 2008)
- Molyneux, P. Spotlight on Molyneux, *BBC*, http://www.bbc.co.uk/blast/games/people/peter_molyneux.shtml (2 Mart 2008)
- RootsCamp. (2007). *J27 Events for Peace in Second Life*. <http://rootscamp.pbwiki.com/J27-events-for-peace-in-Second-Life> (2 Mart 2008)
- Tóibín, C. (29 Nisan 2006). The Art of War. *The Guardian*. <http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2006/apr/29/arts.visualarts> (2 Mart 2008).
- Üçlü Konsül, Sine-Gözler ve Ajit Trenler, E. İ. Canpolat (çev.). <http://kirpi.fisek.com.tr/index.php?metinno=sinema/20041219210040.txt> (5 Haziran 2008)
- Weibel, P. User Art _ Nutzerkunst, *Zentrum für Kunst und Mediatechnologie Karlsruhe Web Sitesi*. <http://www02.zkm.de/youuser/index.php?lang=en> (2 Mart 2008)
- Wilkie, R. (2003). Video Games and the (De)skilling of Labor, *The Red Critique*. 9. sayı. Sonbahar/Kış 2003. <http://redcritique.org/FallWinter2003/videogamesandthedeskillingoflabor.htm> (2 Mart 2008).

Oyunlar

Alpha Centauri, Firaxis Games, 1999

Anachronox, Ion Storm, 2001

Big Fat Awesome House Party, Powerful Robot, 2006

Black & White, Lionhead Studios, 2001

Cabal, TAD Corporation, 1988

Cambiemos, Gonzalo Frasca, 2004

Civilization, Microprose, 1992

Colonization, Microprose, 1994

Commander Keen, id Software, 1990

Counter strike, Counter Strike Team, 2000

Daikatana, Ion Storm, 2000

Delta Force, Nova Logic, 1998

Doom, id Software, 1993

Dungeon Keeper, Bullfrog, 1997

Electroplankton, Indies Zero, 2005

Façade, Michael Mateas ve Andrew Stern, 2004

Fallout 1, Black Isle Studios, 1997

Fallout 2, Black Isle Studios, 1998

Final Fantasy I, Squaresoft, 1987

Grand Theft Auto, DMA Design ve Tarantula Studios, 1997

Half-Life, Valve Software, 1998

Howard Dean for Iowa Game, Gonzalo Frasca, 2003

ICO, Team Ico, 2001

Kabul Kaboom!, Gonzalo Frasca, 2001

Knights of the Old Republic, Lucas Arts, 2003

Madden NFL, EA Sports, 1989

Madrid, Gonzalo Frasca, 2004

Mario Bros. Nintendo, 1983

Myst, Brøderbund, 1993

Okami, Clover Studio, 2006

Outrun, Sega and Microsoft, 1986

Pac-Man, Milton Bradley, 1980

Pirates!, Microprose, 1987

Pong, Atari, 1972

Popolous, Bullfrog, 1989

Quake, id Software, 1996

Railroad Tycoon, Microprose, 1990

Rez, United Game Artists ve Q Entertainment, 2001

September 12, Gonzalo Frasca, 2003

SimCity, Maxis, 1989

Space Invaders, Taito, 1977

Spacewar, Russell, 1961

Street Fighter, Capcom, 1987

Super Princess Peach, Nintendo, 2005

Tetris, Alexey Pazhitnov, 1985

The Legend of Zelda, Nintendo, 1986

The Sims, Maxis, 2000

The Movies, Lionhead Studios, 2006

Tomb Raider, Eidos 1996,

Unreal Tournament, Epic, 1999

Wolfenstein 3D, id Software, 1992

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004

Filmler

Vertov, D. (1929). Film Kameralı Adam