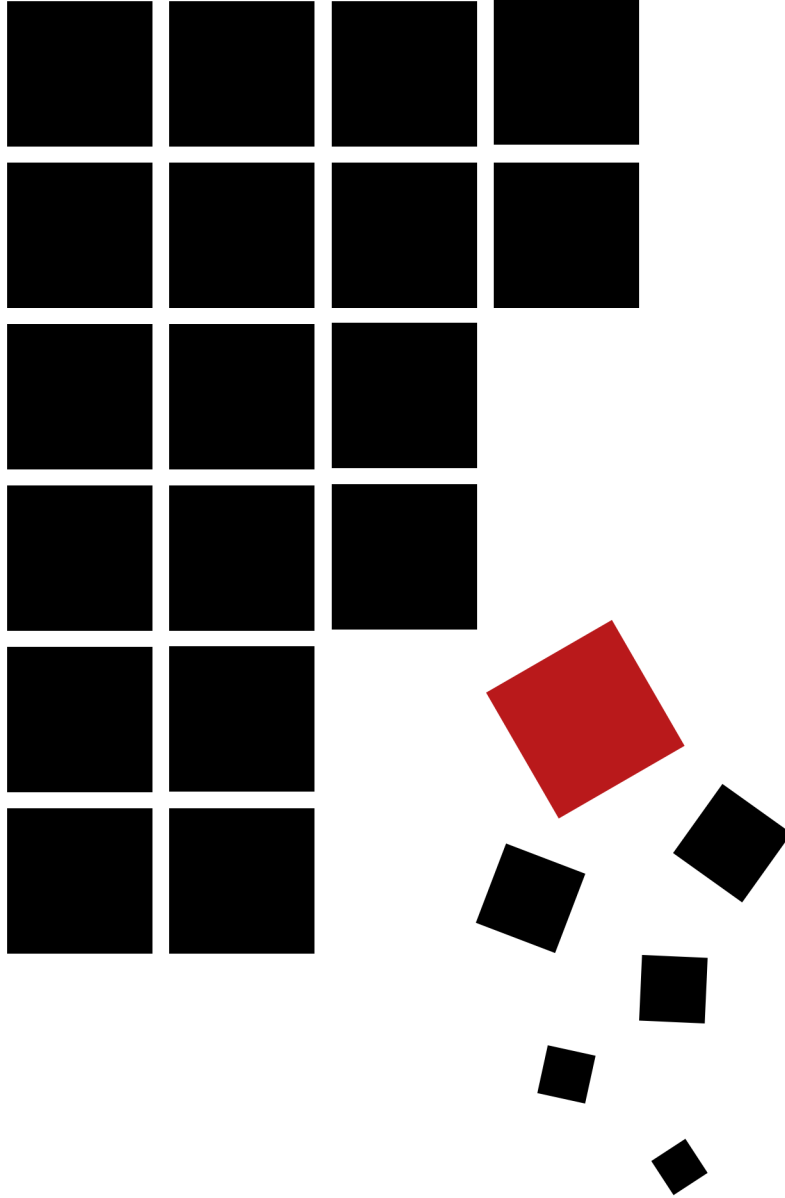


noktasız

e-ISSN: 2757-7430

düşünce dergisi

sayı 13
bahar 2024



oyun

Yayımcı ve Yayın Yönetmeni
Suat Kutay KÜÇÜKLER



Editör
Zeynep İlayda ÖZKURT YUMAK

Çeviri Editörü
Dilan BOZKURT

Görsel Editör ve Mizanpaj
Hande Beril KÜÇÜKLER

Düzeltili
İrem BAYRAKTAR

Yazışma Adresi
iletisim@noktasizdergi.com

 /noktasizdergi
 www.noktasizdergi.com

Oyun.

İnsanın bebeklik çağından itibaren gelişimsel etkinliklerinden birisi olan oyun, yaş aldıkça farklı bağlamlarda hayatında yer tutmaya devam eder. Sigmund Freud, çocukların oyun yoluyla sorunlarını ve duygularını ifade ettiklerinden söz etmektedir. Bu sebeple çocuk gelişim dönemlerinin her birinde oyunun yer aldığını söylemek mümkündür. Günümüzde video oyunların yaygınlaşmasıyla ortaya çıkan bir sorun olarak “oyun bağımlılığı” ise madalyonun arka yüzünde durmaktadır.

Öte yandan “İnsan ancak kelimenin tam anlamıyla insan olduğu zaman oynar ve ancak oynadığı zaman tam anlamıyla insan olur.” diyen Friedrich Schiller’in sanat kuramı göstermektedir ki oyun, çocuklukta terk edilmemiştir. Halen sorunlarla başa çıkma yolu ve kendini ifade etme biçimi olarak varlığını sürdürmektedir. Öyle ki antik dönemden bu yana tiyatro oyunları, insanın duygu dünyasının sahnedeki bir yansıması iken bütün bir sanat alanını “oyun” üzerinden düşünmek de olanaklıdır.

Bir sanat kuramı olmanın dışında “oyun kuramı”, uygulamalı matematiğin bir dalı olarak istatistik, ekonomi, politika bilimi gibi alanlarda kendisine yer edinmiştir. Seçimlerle dolu yaşamda seçim yapmanın stratejisi, oyun kuramıyla incelenmektedir.

Bir fragmanında “Yaşam, taşları ileri geri sürerek oynayan çocuktur.” diyen Herakleitos, yaşama birçok kez “oyun oynayan çocuklar” perspektifinden bakmıştır. Kuşkusuz felsefede “oyun”, Herakleitos’un bir metaforundan ibaret değildir. Dil ile oyun arasında gördüğü benzeşim ile Wittgenstein, günümüzün felsefe tartışmalarında “dil oyunları” kavramsallaştırmasının gerisinde durmaktadır.

Noktasız Dergi, on üçüncü sayısında “oyun” başlığını ele alıyor.

icindekiler

01 | **düşünce yazısı**
**OYUNLA GERÇEKLİK ARASINDA: İNSANIN METAFİZİKSEL
YOLCULUĞU VE TOPLUMSAL İZDÜŞÜMLERİ**
Almira CAMGÖZLÜ

inceleme yazısı
**INTERSTELLAR: SİNEMA VE FELSEFE
ÜZERİNE BAŞYAPIT** | 05
Derviş BAŞTÜRK

08 | **makale**
**OYUN KAVRAMI İLE PERFORMATİF FELSEFENİN
KESİŞİMİNDE BAŞKA BİR FELSEFE MÜMKÜN MÜDÜR**
Elif KADIOĞLU

çeviri
VIDEO OYUNLARI VE ROMAN | 21
Eric HAYOT
Çeviri: Furkan SATI

29 | **düşünce yazısı**
OYUN VE GERÇEKLİK
Hakan ÖRNEK

düşünce yazısı
**"ÇOCUKKEN OYNADIĞIMIZ OYUNLARI MI
BÜYÜYÜNCE TAKLİT EDERİZ YOKSA ÇOCUKKEN
BÜYÜKLERİ Mİ TAKLİT EDERİZ?" SORUSUNA
PSİKANALİTİK VE VAROLUŞSAL BİR BAKIŞ** | 32
Şulenur TOPCU

35 | **inceleme yazısı**
**DÖVÜŞ KULÜBÜ: İĞDİŞ EDİLMEMEYE KARŞI BİR
BAŞKALDIRI**
Taha Mustafa ÇAKMAK

Video Oyunları ve Roman

Eric HAYOT

Çeviri: Furkan SATI

Hayot, Eric. "Video Games & the Novel", *Daedalus* 150.1 (Kış 2021): 178-187, ©2021 by the American Academy of Arts & Sciences, published by the MIT Press.

Son altmış yıl içinde, video oyun endüstrisi kelimenin tam anlamıyla bir hiçken, film veya televizyon endüstrilerinden daha büyük bir dev haline geldi. Kültürel üretimin şeklindeki bu çarpıcı değişim, kısmen video oyunlarının kültürel açıdan romanlardan çok daha az önemli görünmesi nedeniyle, genel olarak kültür çalışmaları üzerinde fazla bir etki yaratamamıştır. Hiç kimse Büyük Amerikan Video Oyununu hayal bile etmemiştir. Ancak video oyunlarının romanlarla düşündüğünüzden daha fazla ortak noktası vardır ve aynı şekilde tam tersi de doğrudur. Günümüz dünyasını tanımlayan neoliberal bireycilik ve meşru canilik kombinasyonunu anlamaya çalışan herkesin bunlara biraz dikkat etmesi iyi olacaktır.

Video oyunlarının bilimsel olarak incelenmesi 1990'ların sonlarına, alanın ilk büyük dergisi olan *Game Studies* dergisindeki çalışmalara dayanır. Belki de her akademik çaba için tipik olacak şekilde bu alan, kendisini video oyunlarının diğer kültür türlerinden radikal biçimde farklı olması iddiaları üzerinden meşrulaştırmıştır.

Romanların ve filmlerin aksine, oyunlar pasif ve doğrusal değil, etkileşimlidir; entelektüel veya duygusal değil, kinestetik zevklere (zıplama, koşma, yanıp sönen ışıklar) yöneliktir. Oyunlar aktiviteleri taklit etmekle değil, simüle etmekle ilgilidir. Aslında, oyunlar romanlardan, filmlerden ya da tiyatro oyunlarından o kadar farklıdır ki, onları basitçe

bu uzun estetik tarihin içine yerleştirmeye çalışan biri, yeni bir mecrayı “sömürgeleştirmeye”, heyecan verici ve benzersiz bir kültürel formu tüm yenilik ve amacından arındırmaya çalışmaktadır.

Video oyunlarının benzersizliğine ilişkin argüman, belirli oyun türleri için en iyi şekilde şu hususlar vurgulandığında işe yaramaktadır: Super Mario Bros veya Tetris gibi oyunlar, ilk oyun akademisyenlerinin türün ayırt edici özelliklerinden olarak tanımladığı, kinestetik ve etkileşimli yapıları tam olarak vurgulamıştır. Bunu yaparak yine oldukça popüler olan, macera veya hikâye içeren oyun türlerini önemsizleştirmişlerdir. Ve gerçekten de Super Mario gibi daha uzun bir kinestetik ve antagonistik oyun geleneğinden çok açık bir şekilde yararlanan oyunlar düşünüldüğünde (bir iskambil oyununda ya da kuyruğu eşeğe iğneleme oyununda) oyun meraklıları haklıydı. Video oyunları filmler ve romanlar gibi değildir, kısmen hikâye dünyalarını olduğu gibi aktarmadıklarından ama daha çok kullanıcılarını hikâye dünyasını eylemle şekillendirmeye yönlendirdiklerindedir.

Yalnızca mevcut roman teorilerine dayanarak oyunları anlamak, önemli bir kategori hatası yapmak olacaktır ve yine de pek çok video oyunu hikâye içerir, öyle ki hikâye anlatımının nasıl işlediğine dair herhangi bir fikir sahibi olmadan oyunların kültürel olarak ne yaptığını veya ne olduğunu düşünmeye çalışmak oldukça tuhaf bir şey olacaktır. Sonuçta oyunlar, kültürel ortamdan, daha önce gelen hiçbir şeyle ilgisi olmayan bir dizi teknolojik ve sosyal koşuldan kendine özgü bir şekilde ortaya çıkmamışlardır. Ne de olsa ilk video oyunlarını yapan insanlar, tamamen romanın varlığıyla şekillenmiş bir kültürel ortamda, hatta romanın baskın bir kültürel form olduğu bir dünyada yetişmişlerdir. Ve televizyon, film ve tiyatro dolu bir dünyada büyümüşlerdir; öyle bir dünya ki, 1960’ların Amerika Birleşik Devletleri’nde pratikte hayatta olan herkesin en azından bir film izledi-

ğini, bir tiyatro seyrettiğini ya da en azından bir roman okumuş olduğunu dürüstçe söyleyebiliriz. Daha geniş bir düzeyde, oyunlar da dahil olmak üzere tüm hikâye anlatma medyası, insan kültürünün başlangıcına kadar uzanan bir dizi kinaye, kültürel benzerlik; üretim, dağıtım ve tüketim biçiminden ödünç alır. Video oyunlarını romandan tamamen ayırmak (hatta oyunların bir anlatı aracı olduğunu inkar etmek), bir derece farkını bir tür farkına dönüştürmektir. Video oyunu türünün en ayırt edici biçimsel özelliği olabilecek kullanıcı etkileşimi söz konusu olduğunda bile, örtüştükleri alanları daha geniş düşünmenin, bizlere kültür eserinin daha az parçalanmış bir resmini vereceği fark etmemiz iyi olur. Örneğin, interaktif kurgu ve şiirin tarihsel olarak ilk video oyunları ile neredeyse aynı zamanda ortaya çıktığını düşünün. Spacemar! (1961-1962), Asteroids’in erken bir öncüsünün, Raymond Queneau’un Cent mille milliards de poèmes ile aynı yılda çıktığını hayal edin ki; Kendisi okuyucuları, şiirin on dört dizesinin her biri için on seçeneği karıştırıp eşleştirerek bir trilyon soneden birini oluşturmaya davet ediyordu. İki yıl sonra Julio Cortázar’ın Hopscotch’in okurları romanı baştan sona okumak yerine sayfalar arasında gezinmeye davet ediyordu. Ve 1969’da B. S. Johnson’un The Unfortunates adlı kitabı bir kutu içinde ciltlenmiş bölümlerden oluşan bir paket olarak yayımlandı. Bunların ortadaki yirmi beşi istediğiniz sırayla okuyabiliyordunuz. Aynı yıl Ralph Baer, Pong’u Brown Box adlı video oyun konsolunun ilk versiyonuna programladı. Estetik etkileşim, denebilir ki, 1960’lar ve 1970’lerde genel olarak herkesin aklındaydı. Oyunlar ve roman arasındaki ilişki hakkında söylenecek bir şey varsa, bunun her iki türün de bir dizi ortak güce tepki verdiği ve bu güçler tarafından şekillendirildiği daha geniş bir kültürel bağlamda yer alması gerekecektir.

Ve bu sadece 1960’lar için değil, etkileşim ve hikâye anlatımı arasındaki ilişkinin daha geniş

bir anlamı için de geçerlidir. Sahnede bağırmanın sadece kabul edilmekle kalmayıp teşvik edildiği halk hikayelerini veya popüler tiyatroyu -Punch ve Judy- gibi gösterileri- düşünün ya da Shakespeare tarzı iğnelemeler ya da son kertede, öykü dünyası ile dinleyici arasındaki çizginin zaman zaman gerçekten de bulanıklaştığı pek çok lirik şiirin ima edilen muhatabını düşünün. Etkileşim, mikroişlemcinin gelişinden önce, bin yıl olmasa da yüz yıllar boyunca bir hikâye moduydu. Video oyunları etkileşimle ilgili her ne yapıyorsa, gerçek ve temsil edilen etkileşimlerin, uzun tarihinden doğan bir bağlamda, hareket etme ya da etkileşim kurma kapasitesinin (ya da bunu yapamamanın) aslında en popülerlerinden en üst düzeyine kadar tüm estetik üretimin ana kaygısını oluşturduğu bir dünyada yapıyor.

Bu şu anlama geliyor, video oyunlarına romanı dahil etmeyen ya da onları kendisinden önceki geniş hikâye anlatımı ve oyun tarihi tarafından dokunulmamış radikal olarak yeni bir kültür biçimi olarak ele alan herhangi bir anlayışın zorunlu olarak eksik kalmak durumundadır. Ancak bunun tersi de doğrudur, çünkü hem oyunlar hem de romanlar; 1) Hakkında yazdığım daha geniş kültürel bağlama katılmaktadır, ama aynı zamanda 2) Roman, günümüzde tıpkı televizyon ve sinema tarihi tarafından şekillendirildiği gibi, tartışmasız bir şekilde video oyunlarının kültürel varlığı tarafından şekillendirilmektedir. Sinemasal bakışın kurguya aktarılması hakkında rahatça konuşabiliriz; bazı romanların film olmak için nasıl yazıldığını yeterince açık bir şekilde görebiliriz. Peki aynı şeyi video oyunları için de görebilir miyiz ya da söyleyebilir miyiz?

Şüphesiz, Evet! Video oyunlarının ilk günlerinde, etki yapıları neredeyse tamamen tek bir yöne gidiyor. Geniş kültürden yeni ortaya çıkan forma doğru bu hareket estetik yeniliğin bir yasadır: örneğin ilk filmler romanları ve

tiyatroları kopyalar ve ilk roman romantizmin yapılarından ve kalıplarından, her araç “kendi” biçimini bulmadan önce bu yasadan yararlanır. Ancak zaman geçtikçe, kültür trafiği her iki yöne de akar.

Örneğin, Will Crowther tarafından 1975-1977 yılları arasında PDP-1 ana bilgisayar için geliştirilen en önemli erken dönem metin tabanlı macera oyunu Colossal Cave Adventure ile ilki 1969 yılında Edward Packard tarafından yazılan Sugarcane Island adlı çocuk kurgusunun “kendi maceranını kendin seç” türünün neredeyse eş zamanlı olarak ortaya çıkışını düşünün. 1976 yılında ilk olarak Adventures of You (Senin Maceraların) adlı bir seri halinde yayınlanan Sugarcane Island, 1979 yılında Bantam Books’un 1979-1998 yılları arasında 250 milyondan fazla satan Choose Your Own Adventure (Kendi Maceranını Kendin Seç) serisinin bir parçası oldu. Bugün, bu tür, yerel Target’ınızda satılan bir masa oyunu olarak bir kez daha iyileştirildi. (Romanda bu tür bir ikinci şahıs anlatımı için üst düzey bir öncül bulmaya hevesliyseniz, Michel Butor’un 1957 tarihli *La modification*’ından başkasına bakmayın). Tom Clancy serisinin başına da benzer bir şey geldi; tek yazarlı bir dizi kitap olarak başlayan seri, filmler, televizyon dizileri, hayalet olarak yazılmış havaalanı romanları ve kırk ya da elli farklı video oyununu içeren bir imparatorluğa dönüştü. Benzer aktarım etkilerini Tolkien’in ve onun fantezi dünyasının çok sayıda yeniden düşünülmesinde ve yeniden yapılmasında, en doğrudan Yüzüklerin Efendis’i’ne dayanan oyunlarda ve filmlerde ve daha genel olarak Tolkien’in icadı olan cüceleri ve elfleri, kılıçları ve ejderhaları alıp yeni hikayelerin temeli haline getiren on binlerce romanda, oyunlarda, filmde ve televizyon programında görüyoruz.

Son yıllarda, *Dungeons & Dragons* (1974) gibi masa üstü rol yapma oyunlarının temel mekaniklerinin kullanıldığı LitRPG olarak bilinen fan-

1 *Lord of the Rings*

tastik kurgu alt türünün yükselişine tanık olduk, bu günlerde neredeyse tamamen video oyunu versiyonları aracılığıyla iyileştirilen roman kurgusuna geri dönüyor ve anlatılarını bu oyun modlarını tanımlayan seviyelerin ve yeteneklerin ölçeklendirilmesi, silahların ve özelliklerin edinilmesi vb. etrafında düzenliyor. Ernest Cline'in Ready Player One (2012) kitabı gibi LitRPG türünün en başarılı örnekleri, New York Times'ın en çok satanlar listesinde zirveye yerleşti ve büyük Hollywood filmlerine dönüştürüldü. Ancak bunların büyük çoğunluğu -binlerce ve binlerce- Amazon'un doğrudan yayıncılık platformları aracılığıyla satılan yalnızca dijital nesnelere varlığını sürdürüyor.

Akademisyenler, birkaç istisna dışında, olağan anlamda edebi değeri şüpheli olan bu geniş yaratıcı çıktıyı görmezden gelmiştir. Ve gerçekten de bugün "romanı" anlamaya çalışan herkes muhtemelen söz konusu asıl metinleri görmezden gelmeyi göze alabilir. Ancak, roman alanının çevrimiçi yayın platformları ve bu platformların sattığı kurgu türleri tarafından nasıl değiştirildiğinin farkına varmamak aptallık olur diye düşünüyorum. Önemli bir şeye işaret ediyor, yani yeni ya da yeni gibi görünen, tıknamaya yapılan vurgu; Başarıları, kültür tüketimine yönelik mevcut iştah hakkında tıkanırcasına okuma, tıkanırcasına izleme, tıkanırcasına oynama, bir bakış açısına göre bir hikâye anlatma evrenine tamamen dalma arzusu, diğer bir bakış açısına göre ise tamamen kapitalist bir estetiğe, bir tür hikâye anlatma alışveriş kolikliğine radikal bir şekilde çılginca ve tüketimci bir düşüştür.

O halde bugün roman neye dönüştüyse, daha genel bir anlatı medyası sistemi içindeki konumu sayesinde dönüşmüştür; bu sistem hem video oyunlarının sağladığı mekanik (etkileşimli) yapılarından hem de video oyunlarının kültürel olarak bu kadar öne çıkmasına yardımcı olduğu hikâye dünyalarından derinden etkilenmiştir. Bu sistemi

anlamak, tek bir etki veya müdahale örneğini kavramaktan ziyade, sistemin kalıplarını ve yapılarını bir bütün olarak görmek ve sistemin kendilerini ondan uzak tutmuş gibi görünen kısımlarının bile -burada özellikle popüler anlatı türlerini ve modlarını reddeden yüksek kültür veya edebi romanı düşünüyorum- yine de çoğu zaman direnmeye yatkın yaptıkları medya sistemiyle birlikte işlediğini ve yalnızca bu sistem içinde anlam kazandığını kabul etmektir.

Eğer öyleyse, video oyunlarını romanlardan farklı kılan şeyin ne olduğu sorusuyla başlamak yerine, onları benzer kılan şeyin ne olduğunu sormak daha iyi olabilir. Size bazı cevaplar vermiştim: oyunlar, tıpkı romanlar gibi, sadece yirminci yüzyıl ve sonrasında değil, tüm medya ortamlarını karakterize eden bir metinarasılık ve iyileştirme sistemine aittir; oyunlar, tıpkı romanlar gibi, içinden çıktıkları daha uzun bir hikâye anlatımı tarihine aittir, temalar ve anlatı stratejileri zaten el altındadır ve oyunlar, kurmaca da dahil olmak üzere bir dizi başka sanat biçiminde izleyici etkileşiminin olduğu tarihsel bir anda ortaya çıkar. Ve aynı zamanda tabii ki drama estetik faydanın en büyük kaynaklarından biri olarak değerlendirilebilir. Tüm bunlar, video oyunlarından öğrendiklerimizi roman anlayışımıza "uygulamamız" gerektiğini ya da tam tersini değil, her ikisinin de katıldığı daha büyük bir kültürel resmi nasıl aydınlattığını görmek için ikisini birlikte düşünmemiz gerektiğini gösteriyor.

Öncelikle bariz ve çok basit bir şey söylemek gerekirse: yirminci yüzyılda interaktif estetik faaliyetin yükselişi, o döneme özgü her şeyden çok daha uzun bir insani endişe birimine yanıt verir. Bir tema olarak seçim yapmak hem romandan hem de video oyunundan önceye dayanır. İbrahim'in meleği duyması, Antigone'nin Kreon'un huzuruna çıkması, değirmencinin kızı ve Rumpelstiltskin: bu sahnelerin her biri, seçme anının anlatısal

gücüne ve gücün yüzüyle ve kendi iktidarsızlığının olasılığıyla yüzleşen insan yaşamı fikri için taşıdığı büyük öneme tanıklık eder. Video oyunlarının yeni bir kültürel form olarak ortaya çıkışı bu nedenle, son altmış yıl, diğer önemli olaylarından biri şüphesiz var olduğu sürece seçimi temalaştıran roman olan bu daha geniş bağlam içinde bir olay olarak anlaşılmalıdır. (Bize seçmeyi en görkemli ve bireyci biçimiyle gösteren Defoe'nun Crusoe'sunu, Anna Karenina'yı ya da seçmeyi reddeden Melville'in Bartleby'sini düşünün).

O halde geriye kalan, çeşitli kültürel modların -burada roman ve video oyunu- genel seçim temsillerinde kodladıkları özel anlamları düşünmek ve bu kodlamaların bize onları üreten kültürler hakkında ne söylediğini sormaktır. Bu tür bir okumanın ünlü bir örneğinde, Erich Auerbach, Mimesis'te, Arthurian şövalyesi Calogrenant'ın, masalının bir versiyonunda, bir yolculuk sırasında "sağa" bir ormana döndüğüne işaret eder. Ancak Auerbach, Calogrenant'ın gerçekten sağa dönmediğini söyler. "Sağa" dönüyor, o gün o ormanda sağa dönüş olup olmaması, aslında bir orman olup olmaması hiç fark etmiyor. Hikâyede bir seçim gibi görünen şey aslında doğruluğun, adaletin mekanizmasıdır, dönülmesi gereken yerde dönüşler olmasını sağlar. Bu anlamda, Arthur roman-tizmindeki tüm dönüşler, hatta yanlış dönüşler bile "doğru" dönüşlerdir, çünkü onları yönlendiren karar verme süreci, anlatının şimdiki zamanında yapılan bireysel seçimlerden değil, ana karakterlerin -şövalye, canavar- oldukları türden bir insan olmalarından kaynaklanır: Yani, doğru zamanda doğru dönüş yapan ya da başkalarını yanlış (ama aynı zamanda doğru) dönüş yapmaları için kandıran türden bir kişidir.

Bu yeni türün yarattığı farkı kavramaya başlamak için bunu modern romanda gördüğümüz seçim sancılarıyla karşılaştırabiliriz. Modern roman, okuyucuları için, kahramanlarının

seçimlerini -yine Anna Karenina'yı ya da Woolf'un Clarissa Dalloway'ini düşünün, çiçekleri kendisi almayı seçiyor- yapılmamış da olabilecek kararlar olarak, yapılmış kararlar olarak kavramak demektir kısıtlanmış olsa bile, temelde rasyonel olan bir çerçeve içindedir. Gerçekten de, kısıtlama ve özgürlük arasındaki gerilim -Emma Bovary'yi ya da Anna'yı zina yapan bir kadın yapan, Lucien de Rubempré'yi ahlaksız zaferine yönelten kültürel adetler- modern kurgunun en önemli olay örgülerinden birini oluşturur. Seçim yapma olasılığına yönelik bu seküler, rasyonel yönelim, hem karakterlerin nihai seçimlerinin gerçek alternatiflerinin neden metinde olasılıklar olarak bu kadar canlı kılınması gerektiğini -Crusoe'nun adadaki başarısı, anlatısal bir çıkar meselesi olarak, tamamen çabasında her an başarısız olabileceği fikrine bağlıdır- hem de anlamlı seçim olasılığının çöküşünün modern romanda neden sıklıkla bir delilik (Gilman'ın Sarı Duvar Kağıdı), travma (Faulkner) veya bürokrasi (Kafka) meselesi olarak ortaya çıktığını açıklar.

Daha genel çerçevede, kültürel bir tür olarak video oyunu hakkında oldukça dikkat çekici bir şeyle karşılaşıyoruz; bu şey, çağdaş etkileşim estetiğini şekillendiren daha büyük kültürel güçleri ve ayrıca video oyunu endüstrisinin altmış yıl önce kelimenin tam anlamıyla yokken bugün neden televizyon veya film endüstrilerinden daha büyük bir ekonomik güce dönüştüğünü anlamamıza yardımcı olabilir. O da şudur: Oyun oyuncularını kazana bilmelidir. Kahramanlarının karşılaştığı herhangi bir engel, ilerlemenin önündeki herhangi bir pürüz ister çevre ister kötü adam olsun, oyuncunun çabasıyla aşılabilmelidir. Tüm bu engeller aşılanaya kadar oyun sona ermez. Tür kurgusunda olduğu gibi, hikâyeyi kapatan ve Diegesis'in mutlu sonunu çerçeveyen son engelin nihai olarak aşılmasıdır. Nihayetinde bu, Candy Crush gibi telefon oyunları için olduğu kadar (her zaman oynanacak başka bir seviye olsa bile), yalnızca kişisel bilgisayarlar

veya oyun konsollarında oynanabilen, anlatı açısından ayrıntılı, milyonlarca dolarlık oyunlar için de geçerlidir.

Bu kazanma sınırlamasının ideolojik sonuçları oyunculara temelde özgürlükçü bir dünya görüşü sunmaktadır. Herkesin tam başarı için aynı şansa ve kesinlikle aynı hesaplama ve diegetik kaynaklara erişime sahip olduğu bir dünyada, herhangi bir başarısızlık yalnızca bireysel bir eksikliğin, “kullanıcı hatasının” sonucu olabilir. Dolayısıyla, video oyun evrenlerinin büyük çoğunluğunun ahlaki sonuçları, oyuncuların gerçek hayatta hiçbir yerde bulunmayan bir kişisel eşitlik versiyonunu ifade etmelerine ve bunlarla oynamalarına olanak tanır. Video oyunları güçsüz insanları temsil etmekte veya bu insanların kendi hataları olmaksızın yapısal veya sosyal şiddetin etkilerine maruz kaldıkları bir dünyayı hayal etmekte çok zorlanıyor. Modern fantastik kurguların çoğunda olduğu gibi, video oyunlarında da güçsüzlük sadece diegetic her şeye kadiriğe dönüşümün bir başlangıcı, zayıflık ise sadece gücün bir başlangıcı olarak var olur.

Mutlu sona yönelik bu tercih, oyunları, en sık yararlandıkları tür kurgularının büyük çoğunluğundan, yani bilim kurgu ve fanteziden biraz farklı kılıyor. Orada, roman kahramanlarının çektiği çileler -burada anlatı işlevlerinden bahsediyorum- esas olarak hikâyenin süresini uzatmak için vardır, çünkü onlar olmadan kelimenin tam anlamıyla anlatacak bir şey olmazdı. (Düşünün: “Bir kasabada bir çocuk doğdu. Sonsuza dek mutlu yaşadı.”) Bununla birlikte, mutsuz sonların genel eksikliğinin, video oyunlarının kültürü temsil etme ve özellikle de zevkleri ve yorumlama biçimleri trajedi, acıma ve travma üzerine sütten kesilmiş olan ve “gerçekçilik” gibi bir şeyin genellikle duygusal zorluk ve yıkımla ilişkilendirildiği bizler için dikkate alma kapasitesi üzerinde ilginç bir fren sağladığını belirtmek isteyebiliriz. Pecola Breed-

love, Hamlet, niteliksiz adam, vb. Video oyunlarının, trajik tarzın mutsuz sonlarına erişmeden tam anlamıyla olgun bir kültürel formasyona -tüm gelişmiş estetik formlarla ilişkilendirdiğimiz tüm duygu ve sonuç yelpazesini temsil etme kapasitesine sahip olma anlamında olgun- dönüşmesi pek mümkün görünmüyor. (Ya da daha minimal olarak, onları ironize etmek: Dickens’ta sık sık olduğu gibi, mutlu sonu, hikâyenin sonluluğunun altını oyan bir kayıp veya endişe duygusuyla lekelemek için).

Başka bir deyişle, kazanma ihtiyacının yarattığı yapısal kısıtlama, video oyunlarının türü ve daha genel olarak popüler kültürü karakterize eden temel komedi yapısından kopmasını zorlaştırılmaktadır. Bu da oyunların, romanlar ve filmler gibi, insan hayatının tüm duygusal ve sosyal çeşitliliğini tam olarak temsil etmesini zorlaştırmaktaydı.

Ancak durum değişiyor. Toby Fox’un Undertale (2015) filmi düşünün. Oyun kendisini, oyuncunun yeraltı mekanlarında ilerleyerek çeşitli yaratıklarla karşılaştığı ve teçhizatları için onları öldürdüğü, yenilgisi oyunu sona erdiren ana kötü adamla son bir çatışmaya doğru ilerlediği bir tür olan rol yapma zindan tarayıcısı olarak sunuyor. Türün 1980’lerdeki kökenlerinin bir yankısı olarak Undertale, bu jenerik yapıyı, tamamen sepya tonlarında çekilmiş bir filmin görsel eşdeğeri olan kasıtlı olarak anakronik bir tasarım diliyle sunuyor. Ortaya çıkan nostalji ve oyunun kahramanının küçük bir çocuk olması, türün en büyük geleneksel kısıtlamasına karşı titreşiyor; bu da hikâyede ilerlemenin geleneksel olarak yolunuza çıkan herhangi bir yaratığı öldürmeye bağlı olmasıdır.

Undertale ile ilgili garip olan şey, ortaya çıktığı üzere, oyundaki her bir karşılaşmanın düşmanlarınızı bastırarak veya başka bir şekilde yatıştırarak -ancak öldürmeyerek- kazanılabilsidir. Bu, aslında, bu tür oyunların geleneksel kı-

sıtlamasını bir toplu katliam biçimi olarak ortaya koyuyor ve çocuk katillerine olan çağdaş hayranlığımıza karanlık bir pencere açıyor (La Femme Nikita, The Hunger Games veya Tana French'in In the Woods'unu düşünün). Oyuncular elbette oyunu istedikleri şekilde oynayabilirler, ancak oyunun sonları oyuncunun ne yapmayı seçtiğine bağlı olarak önemli ölçüde farklılık gösterir. Aslında, oyuncunun karşılaştığı herkesi öldürme kararı, oyunun kesinlikle trajik olan tek sonunu üretir; travmatize olmuş ve öfkeli bir rakip tüm evreni yok eder, esasen katliamın hikâyede ilerlemenin tek yolu olduğuna karar verirse ne oyuncu ne de içindeki hiç kimse var olmaya devam etmeye değer değildir.

Oyun dünyasına toplu cinayetin reddedilebileceğini bilmeden giren sıradan oyuncu için öldürmenin henüz toplu cinayet haline gelmediği- oyunun temel ahlaki mantığı ve şaşırtması, oyunun ortasında bir yerde, hiçbir şeyi öldürmeden de bunun mümkün olduğunu görmesi ile olacaktır. Bu noktada, elbette, geri dönmek için artık çok geçtir. O zamana kadar, tüm video oyunu engellerinin doğası gereği, son derece öldürülebilir olan- aslında öldürülmeyi davet ediyor gibi görünen- oyunun yaratıkları, aniden daha fazla yaşam olasılığı ile donatılır ve böylece oyunu tamamen tersine çevirme etkisine sahip bir ahlaki değerlendirme ve meşruiyet alanına girer (gerçekten de bir masal). Oyuncuların bundan sonra ne yapacakları elbette kendilerine bağlıdır: biri oyunu daha pasifist bir şekilde bitirebilir ve daha sonra oyunun "en mutlu" sonunu elde etmek için tüm oyunu bu moda tekrar oynayın (diegesis bunun ikinci bir oyun olduğunu anlayacak ve ilkinin sonuçlarına yanıt verecektir). Ya da omuz silkip öldürmeye devam edebilirsiniz.

Bunun bir benzeri, omuz silme hariç, bir başka yeni oyun olan The Last of Us'ı (2013) karakterize ediyor. Büyük bir stüdyo olan Naughty Dog tarafından yayınlanan The Last of Us, zombi yaratan

bir mantar tarafından harap edilmiş bir gezegende kıyamet sonrası Amerika Birleşik Devletleri'nin hikayesini anlatıyor. Oyunun acıklı yanlarından biri, çağdaş uygarlığımızın harap olmuş yıkıntıları arasında yürümek, binaların yıkılışına ve (nispeten) güvenli, sağlıklı yaşamlarımızı destekleyen siyasi ve yasal kurumların çöküşüne tanık olmak ve bu nedenle, bugün teknolojik modernliğin kaybını karakterize edeceğini düşündüğümüz yamyamlık da dahil olmak üzere insanlık dışı vahşet biçimlerinin geri dönüşüne tanık olmaktır. Bu şekilde oyunun duygusal yapısı, Mad Max veya The Day After gibi filmlerin ve sıradan yaşamın zombileşmiş geleceğini hayal eden herhangi bir sayıda roman, grafik roman veya televizyon şovunun karakterize ettiği daha büyük post apokaliptik hayalin bir parçası haline geliyor.

Oyunun konusu yeterince basit. Baş karakterler, virüse karşı bağışıklığı olan ilk kişi gibi görünen on üç yaşında bir kız olan Ellie ve kızı yirmi yıl önce kıyametin ilk günlerinde öldürülen kırklı yaşlarında öfkeli bir adam olan Joel'dir. Joel, Ellie'ye Boston'dan Salt Lake City'ye kadar eşlik etmeyi isteksizce kabul eder; burada bir doktor ekibi tedavi araştırmasına başlamak için Ellie'yi muayene edecektir. Bu yolculuk boyunca Joel'in katı iç dünyası yavaş yavaş parçalanır ve Ellie'yi bir kızı olarak sevmeye başlar ve ebeveyn, (yedek) çocuk olarak birlikte bir hayat yaşayabileceklerini hayal eder.

Bu artan duygusal yoğunluk daha sonra olacıklara neden olur. İkili Salt Lake City'ye ulaştığında, doktorların bir panzehir ya da aşı üretmelerinin tek yolunun Ellie'nin beynini yok etmek olduğu anlaşılmaktadır. Fedakârlığının insanlığı kurtaracağından emin bir şekilde ameliyathaneye kendi rızasıyla adım atar. Ancak Joel buna dayanmaz ve oyuncunun kontrolünde hastanede koşarak, yol boyunca doktorları ve güvenlik görevlilerini öldürerek baygın haldeki Ellie'ye ulaşır ve onu ameliyat masasından çekip alır. Oyun, Joel'in

sürdüğü bir arabada uyandığında sona erer. Onları ıssız bir yerde kamp alanına götürmüşler. Ellie, ne oldu? diye soruyor. Joel diyor ki, doktorlar şöyle bir bakmışlar ve sana ihtiyaçları olmadığını fark etmişler; sen de daha önce gördükleri diğer hastalar gibiymişsin.

Bu anlarda oyunu oynamanın nasıl bir his olduğunu açıklamam gerekiyor. Bildiğim kadarıyla gezegende kalan tek deneyimli tıp uzmanları olan doktorları öldürmek istemedim. Ellie'yi kurtarmak istemedim ve onu ameliyathaneden çıkarmak da istemedim. Ancak oyun, Joel'in hareket tarzını takip etmeyi reddetmeyi oynamayı reddetmek olarak değerlendiriyor ve oyuncuyu oyunun açılış ekranına geri gönderiyor. Bu nedenle oyuncu ya 1) Reddetmeyi seçmelidir. Ya da 2) Joel'in Ellie'ye olan aşkına doğrudan suç ortağı olmak, doktorları öldüren diegetic silahın tetiğini çekmek, onu masadan çekmek için hareket etmek vb. Kısacası: oyuncu bir trajedinin yaratılmasına aktif olarak katılır ya da oyunu tamamen bırakmalıdır.

Birileri Othello ya da Hamlet'i izlerken, elini uzatıp çılgınlığı durdurma, kaçınılmaz ve çoğu zaman aptalca olan felakete doğru yürüyüşün önüne kendini atma arzusu elbette hissedilmiştir. Ancak o sırada, söz konusu karakterleri gerçekten oynayan biri yoktur. Burada trajedinin duygusal gücünün bir kısmı, kişinin video oyunlarında mutlu son olasılığına o kadar alışmış olmasından kaynaklanıyor ki, kişi ilk başta oyunun kendisini bunun tam tersine katılmaya zorlayacağını kabul edemiyor. O halde The Last of Us'ı ilginç kılan şey, etkileşim olasılığını nasıl ortadan kaldırdığıdır; trajik sonunu üretmek için oyuncunun başka bir son seçmesini engellemelidir. Bu da onu daha çok bir romana benzetiyor ancak tamamen bir roman gibi de değildir. Çünkü The Last of Us'ta sanat eseri, hikâyenin sonuna ulaşmayı gezegeni kurtarma şansını kaybetmekten daha çok önemseyeceğimiz, Joel gibi doğru bir şekilde yönlendirilmiş olarak

dünyanın sonunu, kurtuluş olasılığını sevdiğimizden daha çok seveceğimize dair kumar oynuyor.

O halde, The Last of Us ve Undertale ile, başka bir kültürel türde ortaya çıksalar, benim burada uyguladığım türden bir yorumlama gücüne sahip olsalar, asgari düzeyde önemli sanat eserleri olarak kabul edilecek iki oyunumuz var.

Ancak sanat eseri olmamaları ve muhtemelen olmayacak olmaları, video oyunlarının bugün içinde faaliyet gösterdiği garip bir şekilde dar sosyal çerçeveyi yansıtmaktadır. Herkes biraz televizyon izlemiş, birkaç film seyretmiş, bir ya da iki roman okumuştur. Ama pek çok insan hiç video oyunu oynamamıştır. Ve bunu yapanların grubu -klişeleşmiş oyuncular- genç, beyaz ve erkektir, ancak her geçen yıl daha da azalmaktadır. Burada ki argümanım, eğer bunlar değişirse -örneğin video oyunları diğer türleri karakterize eden türden bir kültürel nüfuza ulaşırsa veya düzenli olarak en iyi romanların veya filmlerin estetik başarılarına "eşit" olabilirse (bu ne anlama geliyorsa) - o zaman video oyunlarının nihayet bir şekilde üniversitenin kulliyatında veya seçkinlerin dergilerinde ve kültürel incelemelerinde bu daha prestijli türlerin yanına dahil edilmeyi hak edeceği değildir. Daha ziyade, bugün romanın ne olduğuna dair herhangi bir değerlendirme ve genel olarak anlatı estetiğinin ne olduğuna dair herhangi bir gerçek anlayış, video oyunlarının bu cephede yaptığı işi, nasıl, neden veya kimin için yaptıklarını da anlamazsak imkansızdır. Eğer iddia ettiğim gibi, video oyunlarının ortaya koyduğu şeylerden biri özgürlükçü seçimin modern yaşamın belirli bir fantezisi için merkeziliği ise ve eğer bazı yeni video oyunlarının kendileri bu fantezinin, tam da onun temelini oluşturan dünyayı kurtarma ve kitlesel öldürme pratiklerinin bir eleştirisini yapıyorlarsa, o zaman bugün dünyamızı karakterize eden neoliberal bireycilik ve haklı katillik kombinasyonunu anlamaya çalışan herkesin dikkatini vermesi iyi olacaktır.